

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Suporter merupakan salah satu elemen penting di dalam aktivitas olahraga, termasuk di dalam olahraga paling disukai masyarakat Indonesia yaitu, sepak bola. Suporter sering disebut sebagai pemain ke 12, hal yang tidak berlebihan mengingat peran dan andil besarnya dalam sebuah tim atau klub sepak bola. Suporter, pada dasarnya merupakan bagian dari massa penonton dalam aktivitas olahraga. Massa penonton terbagi berdasarkan motif yang berbeda, dan massa suporter merupakan salah satu bagian tersebut, massa penonton terbagi atas beberapa kelompok, yaitu: massa insiders, massa yang senang akan kegiatan-kegiatan olahraga pada umumnya, massa suporter, massa penjudi, massa sensasi, massa absensi, dan massa undangan (Suharmin, 2012:5).

Massa suporter memiliki karakteristik yang berbeda dari massa-massa yang lainnya. Suporter datang ke stadion dengan tujuan menonton timnya bertanding, namun mereka bersifat *chauvinistic*, menurut Suharmin (2012:6) massa suporter terkadang menghalakan segala cara demi kemenangan yang diperoleh oleh timnya, termasuk di dalamnya dengan melakukan perbuatan tercela seperti aksi teror, intimidasi, tindak kekerasan maupun aksi perusakan. Aksi huru-hara dan kerusuhan yang dilakukan oleh suporter sepak bola memang tidak bisa terbantahkan. Pemberitaan di berbagai media massa sering menampilkan bagaimana perilaku negatif para suporter sepak bola Indonesia, sehingga

menjadikan kerusuhan/konflik suporter sepak bola menjadi salah satu permasalahan sosial yang sangat mengkhawatirkan. Konflik antar suporter telah banyak terekam dan dipublikasikan dalam berbagai media massa, salah satunya adalah media film.

Film merupakan salah satu media massa yang cukup sering dikonsumsi khalayak dan memiliki perkembangan cenderung pesat. Sama seperti media televisi, film menyampaikan pesan/informasi secara audio visual. Khalayak cenderung mengonsumsi film hanya sebagai sarana hiburan sehingga film juga sering disebut sebagai bisnis hiburan, hal ini berdampak terhadap permintaan film yang sangat tinggi. Dalam perkembangannya film tidak hanya sekedar menjadi hiburan, film juga dapat digunakan sebagai alat propaganda, menurut McQuail (2011:35-36) penggunaan film sebagai propaganda muncul saat adanya krisis sosial, daya tarik bagi kalangan minoritas dan sifatnya yang riil menjadi hal yang membedakan film ini dengan film yang lainnya. Film dengan unsur propaganda dibuat dengan tujuan tertentu, kebanyakan pesan yang ditampilkan bersifat samar/implisit.

Perkembangan era disertai perkembangan teknologi, membuat para sineas film menghasilkan karya yang lebih cerdas, independen dan kreatif. Film saat ini tidak hanya sekedar menjadi bisnis hiburan semata dengan tujuan komersil, tetapi lebih dari itu para sineas mempunyai ekspektasi tersendiri terhadap film yang dihasilkan. Sineas film semakin kritis mengangkat tema film dengan isu yang berkaitan dengan permasalahan sosial. Konflik suporter merupakan salah satu permasalahan sosial yang cukup akut, dan film merupakan media massa yang

dapat merekam fenomena tersebut secara riil. “Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memroyeksikannya ke atas layar” (Irawanto,1999:13).

Film dengan tema konflik suporter yang dipublikasikan secara luas, masih terbilang minim diproduksi di Indonesia, kebanyakan film dengan tema seperti ini dibuat secara dokumenter dan hanya disebar di antara komunitas. *Romeo Juliet* merupakan film yang mengangkat tema konflik suporter dengan merepresentasikan gambaran-gambaran realita dari konflik suporter. Konsep mengenai representasi merupakan hal yang penting dalam studi mengenai budaya, menurut Hall (1997:15) representasi merupakan bagian pokok dari proses memproduksi dan menukar makna di antara para anggota kebudayaan melalui sebuah konstruksi sosial dan menggunakan berbagai perantara, seperti: bahasa, gambar, objek, dan simbol yang memperlambangkan suatu hal. Salah satu bentuk representasi yang disajikan dalam *Romeo Juliet* adalah stereotip kelompok suporter yang merupakan impuls-impuls dari komunikasi antar budaya.

Konsep stereotip merupakan salah satu hasil dari komunikasi antar budaya. Salah satu bagian dari interaksi antar budaya ialah interaksi antar identitas sosial seperti identitas kelompok suporter, menurut Samovar dkk (2010:199) sebuah identitas dibentuk oleh interaksi yang bersifat komunikatif. Di dalam masyarakat yang majemuk atau multikultural terdapat banyak identitas dengan beragam latar belakang, hal ini memungkinkan terjadinya interaksi antar budaya di antara beragam identitas tersebut, termasuk pertemuan identitas sosial satu dengan yang lainnya. Pertemuan identitas dalam interaksi antar budaya tersebut

mempunyai potensi untuk menimbulkan beberapa dampak yang tidak diinginkan, di antaranya kegelisahan, kesalahpahaman dan konflik.

Stereotip biasa muncul ketika terjadi interaksi terhadap hal yang belum diketahui. Pengertian stereotip, menurut Samovar dkk (2010:203) ialah “bentuk kompleks dari pengelompokan yang secara mental mengatur pengalaman manusia dan mengarahkannya terhadap sikap dalam menghadapi orang-orang tertentu, hal ini menjadi cara untuk mengatur gambaran-gambaran yang dimiliki ke dalam suatu kategori yang pasti dan sederhana yang digunakan untuk mewakili sekelompok orang”. Stereotip bisa bersifat positif maupun negatif dan mudah menyebar di antara kelompok-kelompok sosial, stereotip mudah menyebar dikarenakan karena sifat dasar manusia yaitu rasa ingin tahu yang kemudian terinterpretasikan pada pengklasifikasian suatu hal, sebab inilah yang kemudian menjadikan seseorang banyak berspekulasi dan menganggap sama individu-individu yang berada pada sebuah kelompok sosial. Karakteristik lain dari stereotip adalah sifatnya yang bisa bertahan lama, hal ini terjadi karena adanya proses sosialisasi dari kelompok sosial terhadap individu di dalamnya dan dilakukan secara terus-menerus. Stereotip didapat dengan berbagai cara, seperti: dipelajari dari keluarga dan teman, serta bersifat berkelanjutan karena stereotip berjalan dengan tanpa kita sadari (Martin & Nakayama,2004:168-169)

Film *Romeo Juliet* yang dirilis tahun 2009 merupakan film yang mengangkat tema konflik suporter menjadi konsep cerita sebagai bagian dari realitas. *Romeo Juliet* diproduksi oleh Bogalakon Pictures Production ,dan disutradarai oleh Andi Bachtiar Yusuf atau lebih dikenal dengan sebutan Bung

Ucup, salah satu pengamat sepak bola sekaligus sutradara film. Sebelum menyutradarai *Romeo Juliet*, Bung Ucup telah membuat beberapa film dokumenter yang bertemakan suporter sepak bola seperti *The Jak* yang dibuat tahun 2007 dan *The Conductor* di tahun 2008.

Romeo Juliet merupakan film fiksi yang dipadukan dengan gambaran peristiwa nyata konflik suporter yang menggabungkan unsur drama dan tragedi. Unsur drama dan tragedi diperoleh dari konsep cerita yang mengambil inspirasi dari cerita roman terkenal karya William Shakespeare yang berjudul sama, yaitu *Romeo Juliet* yang berkisah mengenai hubungan terlarang antara 2 insan manusia. Konsep cerita roman tersebut kemudian digabungkan dengan tema konflik antar suporter yang cukup terkenal di dunia persepakbolaan Indonesia, yaitu konflik antara *The Jakmania* dan *Viking*.

Pada awal film ini terdapat sebuah catatan kecil yang menyebutkan bahwa kerusuhan pada sepak bola, telah menjadi berita keseharian di Indonesia dan film fiksi ini menceritakan orang yang berseteru karena sepak bola. Catatan kecil ini kemudian diperjelas dengan beberapa video *footage* yang menampilkan gambaran mengenai kerusuhan suporter sepak bola yang mengkhawatirkan dengan jatuhnya korban jiwa dari berbagai elemen masyarakat. Pada akhir film ditampilkan mengenai beberapa nama korban jiwa yang meninggal karena sepak bola, hal ini menjadi alasan ataupun tujuan mengapa film ini dibuat yaitu, sebagai *tribute* atas mereka yang kehilangan segalanya dikarenakan perseteruan di dalam dunia sepak bola khususnya konflik suporter. Film sekaligus menjadi reaksi atas apa yang

sebenarnya telah terjadi terhadap realita suporter sepak bola Indonesia yang semakin terpuruk.

Di film *Romeo Juliet* banyak ditampilkan gambaran mengenai konflik antara *The Jakmania* dan *Viking* yang cukup mewakili gambaran konflik kedua suporter tersebut di dalam realita, baik dalam lingkup etnisitas maupun rivalitas kedua kelompok suporter. Konflik antara *The Jakmania* dan *Viking* merupakan konflik antar suporter yang berkepanjangan dan masih bertahan sampai saat ini. Dalam film ini, banyak ditampilkan adegan kekerasan fisik seperti tawuran antar suporter dan tindak penganiayaan, kekerasan verbal seperti yel-yel dan nyanyian berbau rasisme, adegan vandalisme suporter seperti perusakan bis dan berbagai sarana umum, dan adegan penghinaan terhadap simbol-simbol kelompok tertentu. Beberapa adegan dalam film ini menjelaskan gambaran stereotip dalam film *Romeo Juliet* ditampilkan dari persepsi-persepsi negatif yang dimiliki para anggota *The Jakmania* dan *Viking*. Kedua suporter tersebut terlihat saling memusuhi satu sama lain, dan tidak bisa berkompromi terhadap hal apapun. Stereotip budaya *The Jakmania* dan *Viking* merupakan sebuah konsep stereotip berupa perspektif yang dipercayai dan dianut oleh dua kelompok budaya, dalam hal ini *The Jakmania* dan *Viking* yang merupakan dua kelompok budaya dengan perbedaan persepsi dan simbol budaya.

Inti narasi dari film *Romeo Juliet* menceritakan salah satu anggota suporter *The Jakmania* yang menjalin hubungan dengan salah satu anggota dari *Lady Viking*. Hubungan tersebut dianggap terlarang, karena ditentang oleh kelompok suporter *The Jakmania* maupun *Viking*, yang kemudian menjadikan keduanya

tidak dapat bersatu. Peristiwa ini menjadi simbol yang menjelaskan bahwa *The Jakmania* dan *Viking* tidak akan bisa menjalin persatuan karena stereotip di antara kedua suporter tersebut masih bertahan seperti yang digambarkan dalam film *Romeo Juliet*.

Berbagai macam tindakan-tindakan suporter yang ditampilkan dalam adegan-adegan film *Romeo Juliet* mengandung berbagai macam tanda, salah satunya adalah tanda-tanda gambaran dari stereotip. Untuk mengkaji tanda-tanda dalam film diperlukan sebuah metode analisis, dan analisis semiotika merupakan metode yang relevan untuk mengkaji berbagai sistem tanda dalam film. Semiotika atau semiologi merupakan suatu istilah yang mengacu pada sebuah bidang studi/metode analisis yang bertujuan untuk mengkaji makna dari sebuah tanda (penanda dan petanda). Tanda dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang dapat mewakili sesuatu hal yang lain. Inti dari studi semiotika adalah pembelajaran mengenai bagaimana manusia memaknai berbagai macam hal yang ada di dunia. Proses pemaknaan berbeda dengan proses komunikasi walau keduanya memiliki prinsip dasar yang sama, yaitu membawa informasi. “Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda” (Barthes dalam Kurniawan,2001:53).

Penelitian mengenai interaksi antar budaya antara dua identitas suporter *The Jakmania* dan *Viking* dalam film *Romeo Juliet* pernah dilakukan oleh Alfariz Senna Brammaji dengan skripsi yang berjudul “Representasi Loyalitas Suporter Persib dan Persija dalam Film *Romeo Juliet*”. Konten dari penelitian tersebut

mengkaji berbagai tanda yang digambarkan dalam film *Romeo Juliet* yang berhubungan dengan pemaknaan loyalitas yang dimiliki suporter *The Jakmania* dan *Viking*. Subtansi penelitian yang dilakukan oleh Alfariz Senna Brammaji memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya: persamaan objek penelitian (film *Romeo Juliet*) dan persamaan dalam kajian penanda identitas yang dimiliki suporter *The Jakmania* dan *Viking*. Perbedaan subtansi penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alfariz Senna Brammaji terletak pada rumusan masalah, rumusan masalah penelitian yang dilakukan peneliti bertumpu pada kajian permasalahan yang disebabkan karena adanya stereotip budaya yang dimiliki oleh suporter *The Jakmania* dan *Viking* yang kemudian menimbulkan konflik permusuhan di antara kedua suporter tersebut. Peneliti mengkaji gambaran dari beberapa *scene* yang berkaitan dengan manifestasi stereotip budaya suporter *The Jakmania* dan *Viking*.

Secara garis besar film *Romeo Juliet* ini menghadirkan berbagai kejadian sebagai gambaran realita dari konflik suporter. Gambaran dalam *scene-scene* di film ini mengarah pada stereotip-stereotip negatif akibat dari kegagalan interaksi antar identitas yang kemudian berakibat pada tindakan-tindakan berbagai macam gambaran bentuk dari konflik suporter seperti: kekerasan, penghinaan, vandalisme, dan anarkisme. Film *Romeo Juliet* memberikan gambaran berbagai tindakan dari konflik suporter *The Jakmania* dan *Viking* yang didasari oleh stereotip yang dimiliki oleh kedua kelompok suporter tersebut, hal ini

menjadi alasan peneliti menjadikan film *Romeo Juliet* sebagai objek penelitian untuk diteliti lebih lanjut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimanakah bentuk representasi stereotip budaya yang digambarkan dalam film *Romeo Juliet* ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

“Untuk mengetahui bentuk representasi stereotip budaya yang digambarkan dalam film *Romeo Juliet*”

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan mempunyai manfaat bagi berbagai pihak, manfaat tersebut antara lain;

1.4.1 Manfaat teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagi khalayak umum gambaran mengenai representasi stereotip budaya yang terjadi di antara kelompok suporter *The Jakmania* dan *Viking* yang ditampilkan dalam film *Romeo Juliet*. Selain itu penelitian juga dapat diharapkan menjadi salah satu

solusi pemecahan masalah sosial, atau dalam hal ini konflik suporter yang masih terjadi di tengah masyarakat.

1.4.2 Manfaat praktis

Dengan penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran dan menambah pengetahuan mengenai representasi stereotip budaya. Kedepannya, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan dikembangkan untuk penelitian sejenis.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Film sebagai alat komunikasi massa

Khalayak mengkonsumsi media massa dengan tujuan mendapatkan berbagai macam informasi. Kecenderungan khalayak dalam mengkonsumsi media massa cukup signifikan, hal ini disebabkan karena munculnya beragam jenis media massa, seperti: media cetak, media audio-visual dan media baru. Media massa merupakan sebuah alat penyampaian pesan /informasi yang merupakan elemen dari proses komunikasi massa. Definisi komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan dari lembaga/kelompok tertentu dengan menggunakan alat teknologi yang ditujukan kepada khalayak massal, majemuk dan tersebar (McQuail,2011: 62) .

Berkembangnya suatu era turut serta mempengaruhi perkembangan media massa itu sendiri. Media massa berkembang dengan berbagai macam perubahan, baik secara konten maupun teknologi yang dimilikinya. Film merupakan salah contoh media massa dengan saluran audio visual untuk menyampaikan

pesan/informasi. Pesan film dibangun dari perwujudan tema, tokoh dan cerita yang pada akhirnya bertujuan menyampaikan suatu pesan kepada penonton, isi pesan tersebut dapat ditampilkan secara langsung maupun tidak langsung, dan semuanya dikemas secara dramatis (Ajidarma, 2000:6) .

Abad 19 merupakan era film bermula, dengan kesederhanaan teknologi dan konten yang dimuat dalam film masih sebatas hiburan. Pada dasarnya film layaknya sarana relaksasi dari kepenatan berbagai kegiatan keseharian masyarakat, sehingga media ini memiliki perbedaan fungsi dengan media cetak yang umumnya bertujuan untuk menyebarkan berita/informasi. Seiring berkembangnya waktu, konten yang terdapat di dalam film mengalami perubahan. Film tidak sekedar menawarkan hiburan, perkembangan era menunjukkan terdapatnya potensi memfungsikan film untuk tujuan yang lain. McQuail (2011) berpendapat bahwa setidaknya terdapat 3 elemen penting dalam sejarah film, yaitu: *pertama*, memfungsikan film sebagai sarana propaganda terutama demi kepentingan nasionalisme, hal ini dimungkinkan karena film mempunyai dampak emosional, mempunyai sifat yang riil, populer dan memiliki jangkauan yang luas. *Kedua*, merebaknya berbagai sekolah khusus yang mempelajari tentang film. *Ketiga*, munculnya film berjenis dokumenter, jenis film menampilkan unsur realisme dalam film, tujuan dalam film ini ialah mengangkat suatu permasalahan/ isu. Film jenis ini memiliki daya tarik bagi kalangan minoritas dan disinyalir mempunyai hubungan dengan film propaganda karena keduanya cenderung diproduksi ketika terjadi kritik sosial. Pesan yang terkandung dalam film dapat bersifat implisit maupun eksplisit. Film dengan materi propaganda umumnya

mempilkan pesan secara implisit/ samar. Materi propaganda ideologis masih ditemukan di kebanyakan film populer bahkan di masyarakat yang tidak terlibat politik, hal ini menjadi cerminan atas persaingan kekuatan, percobaan kontrol sosial, penerapan arogansi nilai-nilai populis, penetrasi materi marketing dan periklanan dalam ranah hiburan serta menarik perhatian khalayak massa.

Industri film merupakan industri dengan banyak melibatkan berbagai macam pihak. Konsep film semakin kreatif dan independen, tetapi industri film tetap menghadapi suatu tekanan dan adanya pembatasan materi, terlebih jika bersinggungan dengan sistem pemerintahan. Film sangat rentan dengan intervensi pihak luar dan cenderung tunduk pada suatu tekanan karena banyaknya pemodal. Pemerintahan suatu negara kadang banyak terlibat dalam industri film, terutama pemanfaatan film untuk menyampaikan pesan propaganda demi kepentingan pemerintahan tersebut. Media film mempunyai keterkaitan dengan berbagai lembaga termasuk lembaga pemerintahan, hal ini disebabkan karena film merupakan media massa dan berpotensi untuk menciptakan budaya massa (McQuail, 2011:36).

Selain sebagai media massa, film juga dapat dikatakan sebagai sebuah karya seni. Film memadukan sebuah konsep cerita dengan beberapa faktor pendukung seperti seni akting maupun hal-hal yang bersifat teknis (sinematografi). Pada dasarnya film merupakan sebuah kumpulan gambar bergerak yang menuturkan sebuah konsep cerita. upaya film dalam menuturkan cerita merupakan bagian dari teknik komunikasi, yaitu bagaimana film menanamkan pesan ke dalam benak penonton dengan cara yang tidak biasa. Film

dikatakan berhasil menyampaikan pesan dengan baik apabila terdapat indikasi bahwa penonton dapat memahami pesan berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari sebuah film, hal ini juga menjadi cerminan kemampuan dari pembuat film. Sebuah film banyak menuturkan berbagai konsep cerita mengenai refleksi akan sebuah realita, tetapi realita yang terdapat dalam film merupakan sebuah konstruksi yang belum tentu objektif (Ajidarma, 2000:7).

Konstruksi cerita dalam film merupakan sebuah pandangan dari pembuat film. Pembuat film berusaha menyampaikan pandangannya akan suatu hal kepada penonton dengan tujuan tertentu dan bukan hanya untuk tujuan komersil. Sebuah film mewakili pandangan pembuat dan film dibuat untuk menyampaikan pandangan tersebut kepada penonton, tetapi film tidak sepenuhnya menggambarkan realita sebenarnya, kenyataannya adalah sebuah pandangan subjektif yang diandaikan seolah-olah adalah kenyataan objektif. “Sebuah film mungkin saja merupakan reproduksi kenyataan seperti apa adanya secara sinematografis dalam batas-batas tertentu, namun ia tidak pernah sah sebagai representasi kenyataan apa adanya itu sendiri, karena yang berlangsung hanyalah subjek yang beradu dengan subjek” (Cheah dkk, 2002:45) .

Pemahaman seseorang mengenai pesan dalam konsep cerita yang tersaji dalam sebuah film tidak akan selalu sama dengan harapan pembuat film. Beberapa alasan seperti perbedaan nilai, keyakinan, dan ideologi menjadi penyebab bagaimana perbedaan pemahaman itu terjadi, tetapi, perbedaan pemahaman bukan satu-satunya hambatan bagaimana pesan dalam film tersebut ingin disampaikan pembuat film. Terdapat beberapa alasan yang mendorong

khalayak untuk mengonsumsi film seperti sarana relaksasi atau hanya mengisi luang. Khalayak tidak serta mencerna pesan film secara mendalam bila konsumsi film hanya sebatas sebagai sarana hiburan. Dalam menyampaikan pandangannya, pembuat film harus menentukan posisi penonton sebagai subjek atau objek, bila hanya sekedar subjek maka pembuat film tidak perlu berusaha untuk mempengaruhi pandangan penonton, namun bila memosisikan penonton sebagai objek, pembuat film harus berusaha menyampaikan pesan dalam film sesuai dengan visi yang dibuat (Cheah dkk, 2002:45).

Sebagai media massa sekaligus karya seni film membutuhkan sebuah format film. Format inilah yang dibutuhkan oleh khalayak untuk membangun pola pikir, selain dibutuhkannya sebuah pengalaman, format film merupakan bagian paling penting dalam sebuah karya film, baik sebagai sebuah karya seni atau sebagai media. Segala kajian mengenai format artistik adalah bagian dari estetika yang sangat diperlukan dalam sebuah analisis film. Format film merupakan sebuah sistem yang mempersatukan elemen-elemen yang saling berhubungan dan memiliki ketergantungan satu dengan yang lainnya. Sebuah prinsip dibutuhkan untuk membentuk hubungan di antara bagian-bagian tersebut. Prinsip inilah yang kemudian dijadikan sebagai sebuah peraturan, tetapi tidak bersifat mengikat. Karya seni merupakan produk dari budaya, oleh karena itu prinsip dari sebuah karya seni merupakan hasil dari sebuah kesepakatan bersama (Bordwell & Thompson, 1990:45).

Setiap elemen dalam format film mempunyai satu fungsi atau lebih yang semuanya memiliki peran masing-masing. Para pembuat film memasukkan

beberapa elemen ke dalam suatu film, dan motivasi dari tiap elemen menjadi perhatian tersendiri. Motivasi dari tiap elemen sangat penting karena film merupakan sebuah konstruksi, dan motivasi merupakan pembenaran yang logis. Penonton akan berspekulasi mengenai adegan dalam film dan menebak kejadian yang akan terjadi selanjutnya, hal ini yang diharapkan oleh penonton menjadi sesuatu yang logis, tetapi motivasi dalam film cenderung bersifat umum dan penonton cenderung menerimanya begitu saja (Bordwell & Thompson, 1990:46-47).

Konsep cerita dalam sebuah film disebut dengan narasi film, yang merupakan sebuah bagian paling dasar dan fundamental dari sebuah film. Sebuah film merupakan perwujudan dari sebuah narasi, yang dapat bersifat fiksi atau riil. Pendekatan penonton pada sebuah narasi dibuat dengan berbagai asumsi dan harapan, baik dari karakter, tema, plot cerita, dan konflik dalam film, hal ini menjadi pertanda bahwa penonton merasakan apa yang terjadi di dalam film seakan menjadi sebuah pengalaman yang nyata (Bordwell & Thompson, 1990:55).

Narasi film merupakan inti dari pesan yang ingin disampaikan kepada penonton dari pembuat film. Pembuat film berperan sebagai sumber dari pesan (*source*) dan penonton sebagai penerima pesan (*receiver*) serta film berperan sebagai alat komunikasi massa (*media*), sehingga narasi film mempunyai andil besar terhadap kualitas film itu sendiri selain hal-hal yang bersifat teknis seperti sinematografi. Narasi film mempunyai tiga unsur penting yaitu: kausalitas, skema waktu dan ruang, menurut Bordwell & Thompson (1990:55) narasi film

merupakan rantai dari peristiwa dengan hubungan sebab akibat (kausalitas) yang terjadi di dalam ruang dan waktu, narasi bermula dalam satu situasi: sebuah rangkaian pola sebab akibat yang pada akhirnya memunculkan situasi baru yaitu akhir dari narasi tersebut .

Dalam mengkonsumsi sebuah film, penonton akan berupaya untuk aktif untuk mencoba memaknai berbagai peristiwa dari yang ditampilkan dari setiap adegan dalam film. Bordwell & Thompson (1990:58-59) berpendapat bahwa umumnya penonton cenderung aktif untuk menghubungkan peristiwa-peristiwa dalam film dengan makna hubungan sebab akibat. Penonton akan membuat sebuah hipotesa bagaimana sebuah peristiwa dapat terjadi dan apa yang terjadi setelah peristiwa itu terjadi. Kausalitas ditempatkan dalam sebuah skema waktu untuk memperjelas keterkaitan yang terjadi dan akan membentuk sebuah kronologi. Skema waktu dalam film dibuat ringkas karena terbatasnya durasi dalam film sehingga alur seakan berjalan cepat. Kausalitas dan skema waktu akan membuat sebuah kronologi yang dapat dicerna dan dimaknai secara logis oleh penonton. Dalam beberapa media, unsur kausalitas dan skema waktu sudah cukup mewakili gambaran informasi yang ingin disampaikan, tanpa ada tambahan hal-hal yang lebih spesifik, seperti ruang/seting tempat, hal ini berbeda dengan narasi dalam sebuah film yang sangat membutuhkan unsur ruang sebagai unsur utama selain unsur hubungan sebab akibat dan skema waktu untuk memperjelas kronologi film.

Kausalitas, skema waktu dan ruang merupakan 3 hal utama dalam narasi film, selain itu ide dasar mengenai pesan film yang ingin disampaikan oleh

pembuat film dan eksekusi produksi yang baik akan membuat sebuah film lebih sempurna. Kesuksesan dari sebuah film tidak hanya diindikasikan dari pendapatan komersil, namun bagaimana pesan film dapat dikomunikasikan dengan baik kepada penonton dan timbulnya *feedback* seperti apa yang ingin dicapai oleh pembuat film. Keinginan untuk mendapatkan *feedback* sesuai keinginan pembuat film, menjadikan pembuatan film memiliki kerumitan tersendiri. Pembuat film harus memiliki pengetahuan mengenai perfilman, menjalankan berbagai macam riset mengenai berbagai macam hal, melakukan pendekatan terhadap suatu peristiwa sehingga dapat melakukan rekonstruksi dan mematangkan ide cerita .

Pemahaman penonton mengenai sebuah ide cerita dalam film didapat dari pemaknaan dari tiap-tiap adegan. Widagdo & Gora (2004:2) berpendapat bahwa film terdiri dari berbagai macam adegan yang semuanya saling terhubung atau dengan kata lain terdapat kesinambungan. Dengan memaknai beberapa adegan, penonton akan mempunyai sebuah pandangan bagaimana jalinan dari tiap adegan tersebut menyatu dan memperjelas bagaimana ide cerita dan pesan dari film tersebut .tiap adegan mempunyai berbagai pertimbangan sinematografi, hal ini dilakukan agar penyampaian jalinan ide cerita lebih menarik dan atraktif bagi para penonton.

Komunikasi melalui film, pada intinya merupakan jalinan komunikasi satu arah. Proses penyampaian pesan pada film dilakukan oleh pembuat film kepada khalayak melalui media film yang memuat berbagai macam pesan dengan mengharapkan adanya *feedback*, ketika proses komunikasi tersebut mengalami kesuksesan. Film berpotensi mempengaruhi kehidupan masyarakat sosial.

Beberapa analisis mengenai film dilakukan, karena seperti media massa lain, film mempunyai potensi untuk mempengaruhi pola perilaku individu di dalam masyarakat sosial, sehingga tanpa adanya suatu analisa atau penelitian maka sebuah film yang memiliki tujuan positif dan negatif, akan mengakibatkan adanya perubahan pada tatanan kehidupan sosial.

1.5.2 Semiotika: Proses Signifikasi Tanda

Film merupakan salah satu media massa yang banyak memuat konten representasi mengenai realitas dalam masyarakat. Proses komunikasi dari pembuat film dengan masyarakat diwujudkan ke dalam pesan film yang disampaikan dengan tehnik audio-visual dan mempunyai sifat komunikasi satu arah. Makna sebuah representasi dalam film berbeda dengan refleksi dari sebuah realitas dalam arti sesungguhnya, representasi realitas yang dipaparkan pada sebuah film merupakan sebuah konstruksi, atau dalam arti representasi dari realitas di dalam masyarakat dibentuk dan digambarkan kembali pada sebuah film berdasarkan kode-kode, kebiasaan dan ideologi dari kebudayaan (Turner dalam Irawanto, 1999:14).

Adegan atau gambar dalam sebuah film (audio-visual) merupakan sebuah potongan-potongan yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan untuk menunjukkan isi dari pesan film, oleh karena itu adegan/gambar dalam film banyak memuat berbagai macam tanda (*sign*). Tanda-tanda dalam gambar pada film saling terhubung dan berkaitan membentuk sistem penandaan, dengan tujuan untuk mencapai dampak yang diinginkan oleh pembuat film. Untuk mengkaji

tanda-tanda dalam film diperlukan sebuah metode analisis, analisis semiotika merupakan metode yang relevan untuk mengkaji berbagai sistem tanda dalam film. Tanda-tanda dalam gambar film memiliki peran untuk menggambarkan sesuatu (bersifat ikonis), “gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikan” (Sobur,2004:128).

Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang mempunyai arti sebuah tanda. Semiotika atau semiologi merupakan suatu istilah yang mengacu pada sebuah bidang studi/metode analisis yang bertujuan untuk mengkaji makna dari sebuah tanda. Tanda dapat diartikan sebagai sesuatu hal yang dapat mewakili sesuatu hal yang lain. Inti dari studi semiotika adalah pembelajaran mengenai bagaimana manusia memaknai berbagai macam hal yang ada di dunia. Proses pemaknaan berbeda dengan proses komunikasi walau keduanya memiliki prinsip dasar yang sama, yaitu membawa informasi. “Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda” (Barthes dalam Kurniawan, 2001:53).

Semiotika, secara garis besar difungsikan untuk melakukan pengamatan terhadap tanda-tanda yang ada di masyarakat dan bagaimana tanda-tanda itu bekerja. Fiske (2010) menjelaskan bahwa studi semiotika mempunyai 3 bidang pembelajaran,yaitu :

1. Tanda, pembelajaran mengenai tanda terdiri atas berbagai analisis, yang bertujuan untuk mengkaji adanya berbagai macam tanda, bagaimana tanda tersebut menyampaikan sebuah makna, dan keterkaitan tanda-tanda dengan

manusia sebagai pengguna. Manusia mengkonstruksi sebuah tanda, sehingga tanda hanya dapat dikaji dan dipahami jika manusia yang menggunakannya.

2. Kode atau sistem pengaturan tanda, pembelajaran ini mengacu pada cara pengembangan berbagai kode sebagai sarana pemenuhan kebutuhan suatu masyarakat di dalam suatu budaya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja.

Tanda memiliki banyak perwujudan di dalam suatu masyarakat, Peirce (dalam Fiske, 2010) membagi tanda menjadi 3 jenis, yaitu: ikon, indeks dan simbol. Ikon merupakan sebuah tanda rekonstruksi verbal atau nonverbal yang mewakili gambaran objek sebenarnya, seperti: foto, rambu-rambu jalan, sirene, dan peta. Indeks ialah tanda berupa ciri dari suatu obyek yang melekat dan telah tertandai, seperti salib indeks gereja dan kubah indeks masjid. Simbol merupakan tanda yang berhubungan dengan objek sebenarnya, berdasarkan kebiasaan, kesepatan dan aturan, seperti: simbol palang merah dan simbol nazi. Ketiga jenis tanda tersebut tidak dapat berdiri sendiri, tetapi juga dapat membentuk kesatuan, karena terdapat banyak tanda yang merupakan gabungan dari beberapa tipe tanda tersebut.

Berbagai tanda membentuk suatu hubungan dalam suatu sistem yang disebut dengan sistem tanda. Ferdinand de Saussure, tokoh pelopor linguistik modern menjelaskan bahwa tanda merupakan satu kesatuan yang terbagi atas dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Di dalam kajian linguistik, penanda mempunyai peran sebagai aspek material dari bahasa, sedangkan petanda merupakan aspek mental dari bahasa. Penanda dan petanda

merupakan 2 unsur kesatuan, penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa karena bukan merupakan tanda, begitu pula dengan petanda yang tidak mungkin disampaikan tanpa adanya penanda (Saussure dalam Sobur, 2004:46).

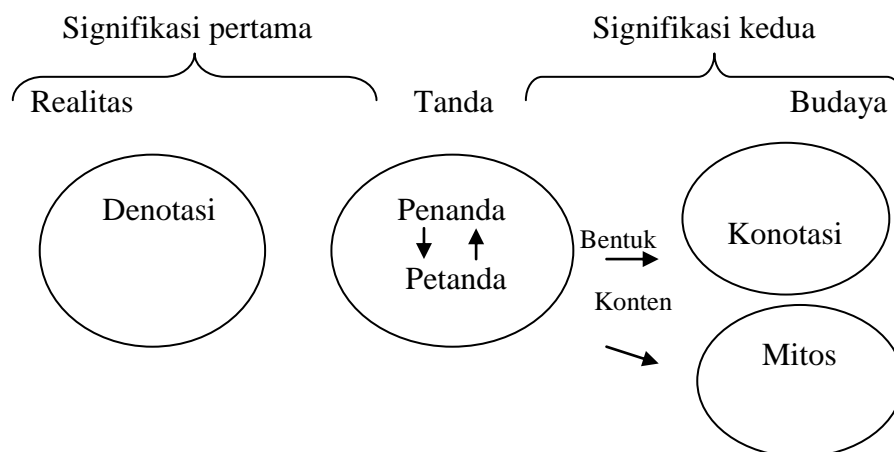
Konsep mengenai petanda sebagai konsep mental dapat diartikan sebagai perangkat yang difungsikan untuk membagi realitas dan mengelompokkannya, sehingga realitas tersebut dapat dipahami. Batas dari berbagai kelompok realitas bersifat artifisial dalam arti tidak terbentuk secara natural dan berlaku untuk keseluruhan bagiannya, pengertian tersebut menjelaskan bahwa petanda merupakan buatan manusia yang dibentuk dan dipengaruhi oleh segala aspek budaya yang dimiliki. Petanda, pada dasarnya digunakan untuk berkomunikasi di antara para anggota kebudayaan, serta menjadi bagian dari sistem linguistik dan semiotik. Signifikasi tanda, pada intinya ditentukan oleh batas-batas petanda dari sistem, sehingga proses pemaknaan akan efektif dengan menganalisa hubungan satu tanda dengan tanda lainnya. Hubungan tanda pada tanda-tanda lain di dalam sebuah sistem disebut dengan nilai, dan nilai merupakan bagian yang paling fundamental dalam proses pemaknaan (Saussure dalam Fiske, 2010:68).

Semiotika signifikasi Saussurean melihat peran suatu bahasa memiliki fleksibilitas atau dikatakan memberikan ruang bagi perubahan sesuai dengan perkembangan sosial dan lingkungan walau tetap dibatasi pada aturan-aturan sosial. Menurut Saussure (dalam Sobur, 2004:10) sistem bahasa (*langue*) merupakan suatu kondisi yang harus ada pada setiap penggunaan tanda secara konkret (*parole*). Penggunaan bahasa akan berkorelasi dari suatu sistem bahasa

dan berpotensi pada kaedah terbukanya suatu perubahan sistem. Hubungan antara *langue* dan *parole* mengacu pada perubahan sifat bahasa yang dinamis.

Perubahan sistem bahasa terjadi ketika sistem tersebut diuji dalam praktik kehidupan sosial, tetapi sistem bahasa tidak dapat diubah oleh seorang individu. Diperlukan kolektivitas dari banyak individu untuk mencapai perubahan pada sistem bahasa. Setiap individu memiliki kemungkinan untuk mengubah sistem tanda dalam bahasa, adanya kesempatan perubahan tersebut di antara kolektivitas dari banyak individu sehingga memunculkan konvensi baru dari sistem bahasa. *Langue* merupakan produk sosial yang diuji secara terus menerus oleh praktek penggunaan bahasa dengan beberapa faktor, seperti: keadaan, lingkungan dan situasi. Dalam realita *langue* akan diubah dalam jangka waktu yang lama oleh pengguna bahasa tetapi tanpa mengubah prinsip dasar, hal ini berakibatkan pada timbulnya hubungan timbal balik antara *langue* dan *parole* akan terjadi hubungan timbal balik, pada akhirnya bahasa akan selalu mengalami perubahan dalam kondisi ketidakstabilan yang permanen (Sobur, 2004:11).

Roland Barthes, salah satu penganut semiologi Saussurean, memaparkan konsep proses signifikasi tanda dengan gagasan sistem pemaknaan memakai dua tahap signifikasi (*two order of signification*) sebagai penyempurnaan dari konsep semiologi Saussure. Konsep ini memiliki dua proses dalam signifikasi tanda, yaitu proses signifikasi tahap pertama yang disebut sebagai denotasi (makna literal) dan tahap ke dua yang disebut sebagai konotasi (makna nilai budaya), seperti terlihat pada gambar (Barthes dalam Erlyna, 2009:17):



Gambar 1. Proses signifikasi 2 tahap Roland Barthes

Proses signifikasi tahap pertama menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda di dalam realitas eksternal atau yang disebut dengan denotasi, makna denotasi didapatkan pada sebuah pengamatan secara langsung terhadap tanda-tanda dan menghasilkan makna yang nyata (literal) yang mudah dikenali secara langsung oleh panca indera. Proses signifikasi tahap kedua menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan yang disertai dengan emosi dan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh seorang pembaca (*the reader*) yang disebut dengan konotasi. Denotasi menurut Barthes bukan hanya merupakan gambaran tanda pada sebuah objek secara riil, tetapi lebih merujuk pada ketertutupan makna atau sebuah sensor, sehingga timbulah pemaknaan dengan tahap lebih lanjut (konotasi) yang masih berkorelasi, tetapi mempunyai kajian lebih dalam dari tahap pertama (denotasi) yang bersifat alamiah (Budiman, 1999:22).

Signifikasi tahap kedua dari konsep signifikasi 2 tahap Barthes mempunyai satu pemaknaan lanjutan yang berhubungan dengan konotasi, dan disebut dengan istilah mitos. Menurut Budiman (dalam Sobur, 2004) mitos

merupakan operasi ideologi yang memiliki kesamaan dengan konotasi, fungsi dari mitos ialah untuk menunjukkan dan sebagai upaya pembenaran bagi nilai-nilai yang bersifat dominan dan berlaku dalam rentan waktu tertentu. Mitos merupakan kesatuan yang terdiri atas 3 bagian, yaitu: tanda, penanda dan petanda, hal yang membedakan antara mitos dengan denotasi dan konotasi adalah konstruksi rantai pemaknaan dari mitos yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga mitos dapat dikategorikan sebagai proses signifikasi tahap kedua Barthes. Di dalam mitos, jumlah petanda lebih sedikit dari penanda, hal ini disebabkan karena sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda, sehingga pada praktiknya timbulah beberapa konsep perulangan dalam berbagai macam bentuk.

Dalam realitas, mitos dapat dikatakan sebagai sebuah refleksi yang terbalik dan dikendalikan oleh sosial. Mitos dapat membalik sesuatu yang kultural dan mempunyai nilai-nilai sejarah menjadi alamiah, dengan kajian semiotika, inversi pada mitos dikembalikan dengan cara memilah konten ke dalam 2 tahap proses signifikasi, yaitu: sistem konotasi dan denotasi. Sistem konotasi mencoba untuk melakukan pemahaman skeptis terhadap sebuah mitos, karena konotasi berakar pada intelektualitas, sedangkan mitos mengacu pada suatu kepercayaan. Sistem denotasi mencoba untuk mengatur ulang kedudukan mitos dengan jalan memberikan suatu jaminan sesuatu yang bersifat *innocence* yaitu bahasa (Budiman,1999:76).

Mitos merupakan kajian yang penting dalam konsep semiotika Roland Barthes. Budiman (dalam Sobur,2004) berpendapat bahwa alasan Roland Barthes menempatkan mitos di dalam ideologi dikarenakan hubungan penanda konotatif

dan petanda konotatif terjadi secara termotivasi, baik di dalam mitos maupun ideologi. Pengertian ideologi menurut Barthes adalah kesadaran palsu yang menjelaskan keinginan manusia untuk hidup di dalam dunia imajiner dan ideal terlepas dari realitas yang terjadi. Ideologi banyak dipengaruhi oleh kebudayaan yang diwujudkan di dalam teks-teks, dengan demikian, ideologi juga diwujudkan dalam berbagai kode yang merasuk ke dalam teks dalam bentuk berbagai macam penanda.

Analisis semiotika adalah metode untuk mengamati tanda-tanda di dalam di dalam masyarakat yang dipakai oleh manusia dan untuk mengetahui bagaimana tanda-tanda itu bekerja. Kajian semiotika bertujuan untuk memaknai tanda-tanda tersebut. Film merupakan sebuah konstruksi dari realitas yang memuat berbagai representasi kehidupan masyarakat. Representasi dari sebuah film menampilkan berbagai macam tanda, dengan analisis semiotika, tanda-tanda tersebut dapat diamati dan dikaji dalam sebuah pemaknaan.

1.5.3 Representasi: Proses Memproduksi Makna dalam Bahasa

Konsep mengenai representasi merupakan hal penting di dalam pembelajaran mengenai kebudayaan. Representasi berperan sebagai salah satu bidang studi yang mempelajari makna dan bahasa serta hubungannya terhadap suatu kebudayaan. Konsep representasi, secara garis besar memiliki arti penggunaan sebuah bahasa untuk menggambarkan dan memaknai tentang segala sesuatu yang ada di dunia yang dikomunikasikan kepada orang lain. Seseorang yang berperan sebagai komunikator dalam proses komunikasi mengenai konsep

representasi akan memiliki dua pilihan yaitu: mempercayai konsep representasi tersebut atau tidak mempercayainya. Pada dasarnya representasi merupakan bagian penting dari sebuah proses dimana sebuah makna diproduksi dan mengalami pertukaran di antara anggota kebudayaan, proses tersebut melibatkan berbagai perantara seperti bahasa, tanda, dan gambar untuk merepresentasikan suatu hal (Hall, 1997:3).

Representasi adalah proses memproduksi makna di dalam bahasa, untuk memahami hal tersebut terdapat dua arti yang relevan tentang sebuah fungsi dasar untuk menggambarkan konsep representasi. Arti pertama seperti yang tertera pada *Oxford English Dictionary* (dalam Hall, 1997:4) ialah fungsi dasar untuk merepresentasikan sesuatu hal dalam bentuk gambaran dan uraian, fungsi dasar untuk penanaman pemikiran dalam benak manusia tentang sesuatu hal yang terbentuk karena sebuah deskripsi, gambaran dan imajinasi, dan fungsi dasar untuk menempatkan sebuah persamaan antara realita dan representasi di dalam pikiran dan indera manusia. Pada arti kedua, representasi difungsikan untuk melambangkan dan perwujudan dari sesuatu hal. Kedua arti tersebut memperlihatkan bagaimana representasi bekerja dalam suatu proses melalui perantara bahasa di dalam kebudayaan.

Untuk mempelajari cara sebuah konsep representasi menghubungkan makna dan bahasa terhadap suatu kebudayaan diperlukan beberapa kajian teori yang berbeda mengenai bagaimana bahasa merepresentasikan berbagai macam hal. Hall (1997:3) berpendapat bahwa terdapat tiga pendekatan teori mengenai bagaimana bahasa merepresentasikan suatu hal, yaitu pendekatan secara

reflective, intentional, dan constructionist. Pendekatan secara *reflective* mengacu pada sebuah pertanyaan mendasar yaitu: dapatkah penggunaan bahasa, secara sederhana bisa menggambarkan makna yang telah ada di dalam dunia objek, manusia dan peristiwa. *Intentional approach* merujuk pada penggunaan bahasa oleh seorang komunikator dengan maksud dan tujuan tertentu dalam pembentukan suatu makna seperti yang diharapkan sedangkan pendekatan *constructionist* mengacu pada bagaimana makna-makna dikonstruksikan di dalam bahasa.

Menurut Hall (1997:3) pendekatan *constructionist* merupakan perspektif yang paling tepat untuk digunakan pada masa kini karena dapat memberikan dampak yang paling signifikan di dalam *cultural studies*. Di dalam bukunya yang berjudul *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Hall mencoba melakukan penjelasan terhadap 2 model varian utama dalam pendekatan *constructionist*, yaitu *semiotic approach* yang dicetuskan oleh salah satu tokoh linguistik, Ferdinand de Saussure dan *discursive approach* yang banyak dipengaruhi oleh seorang filsuf dan sejarawan, Michael Foucault.

Pendekatan *constructionist* berhubungan dengan karakter sosial dalam bahasa, pendekatan ini menjelaskan bahwa makna di dalam bahasa dapat ditentukan oleh pengguna bahasa di dalam sebuah representasi. Di dalam kehidupan sosial, pengguna bahasa merupakan seorang aktor yang dapat menentukan makna di dalam bahasa sehingga pengamatan mengenai konsep-konsep material seperti simbol-simbol tidak terlalu relevan untuk dilakukan. Pendekatan *constructionist* menyakini bahwa konsep material bukanlah sesuatu hal yang dapat menyampaikan pesan, pendekatan ini menitikberatkan pada peran

aktor sosial yang menggunakan bahasa dan budaya dalam sebuah sistem untuk memaknai segala hal yang ada di dunia dan membuat dunia penuh dengan makna, serta menyampaikan makna-makna tersebut kepada orang lain (Hall,1997:13).

Tanda di dalam realita maupun dalam sebuah konsep representasi memiliki dimensi material. Menurut Hall (1997:13) pembentukan makna di dalam pendekatan *constructionist* tidak bergantung pada kualitas konsep material sebuah tanda seperti kata-kata, gambar dan suara, tetapi lebih kepada fungsi-fungsi simbolik dimensi material tanda tersebut, hal ini memiliki arti bahwa konsep material seperti kata-kata, suara dan gambar harus memiliki fungsi bagian dari sebuah tanda dalam tujuan untuk menyampaikan makna atau sebagai sebuah konstruksi yang dimaknai.

Proses bagaimana representasi memproduksi makna di benak pikiran manusia melalui bahasa melibatkan suatu hubungan sebuah konsep dan bahasa untuk mengarahkannya kepada dunia realita atau imajinasi dunia fiksi termasuk unsur-unsur di dalamnya, di antaranya; objek, orang-orang dan peristiwa, hal ini menjelaskan bagaimana sebuah representasi bekerja pada sebuah sistem yang terorganisir. Hall (1997:5) berpendapat bahwa terdapat sebuah sistem representasi, sistem representasi merupakan sebuah sistem dimana objek, orang-orang dan peristiwa berkorelasi dengan pengaturan sebuah konsep atau representasi mental yang terbawa di pikiran, tanpa hal tersebut seseorang tidak akan dapat menginterpretasi dunia yang sangat penuh dengan makna, pada sistem ini makna bergantung pada konsep sebuah sistem dan gambaran terbentuk dari

pikiran manusia dalam merepresentasikan dunia yang memungkinkan manusia untuk berpikir di dalam atau di luar kepala.

Sistem representasi lebih tepat digambarkan sebagai proses versi sederhana dari proses yang rumit. Representasi terbilang sederhana ketika manusia mengamati konsep representasi dari objek yang dapat dirasakan panca indera dan menyakini objek yang bersifat abstrak atau belum diketahui, sebagai contoh; manusia menyakini konsep surga-neraka, malaikat-setan tanpa pernah melihat hal-hal tersebut. Hall (1997:5) berpendapat bahwa sistem representasi bukan terdiri dari konsep individual, tetapi terdiri atas jalan yang berbeda-beda mengenai berbagai pengaturan, susunan, pengkategorian konsep, serta penetapan hubungan yang kompleks dari hal-hal tersebut. Manusia menggunakan prinsip persamaan dan perbedaan untuk menentukan hubungan atau memisahkan hubungan dari berbagai macam konsep, sebagai contoh konsep terbang yang dimiliki burung dan pesawat memiliki suatu kesamaan ketika terbang didefinisikan bentuk gerak suatu benda yang melayang di angkasa, tetapi memiliki perbedaan ketika burung terbang karena merupakan hal yang bersifat natural sedangkan pesawat terbang karena adanya teknologi manusia. Pencampuran hubungan di antara beberapa konsep sangat dimungkinkan karena sebuah konsep yang diyakini manusia tersusun menjadi sistem pengklasifikasian.

Menurut Hall (1997:7) dalam proses memproduksi makna di dalam kebudayaan sistem representasi memiliki dua hal yang saling berhubungan. Pertama, sistem representasi memungkinkan manusia untuk memberi makna kepada dunia dengan konstruksi dari korespondensi atau rantai hubungan sesuatu

hal seperti objek, orang-orang, peristiwa dan gagasan abstrak dengan suatu konsep sistem. Hubungan konstruksi korepondensi dari konsep sistem dan beberapa bagian dari tanda tersusun menjadi bermacam bahasa untuk merepresentasikan konsep tersebut. Proses yang menghubungkan elemen-elemen tersebut kemudian menjadi konsep representasi.

1.5.4 Identitas Budaya: Identifikasi Konsep Diri

Manusia hidup dengan beragam identitas, sebuah identitas merujuk pada konsep diri yang menjelaskan mengenai beberapa hal mengenai jati diri seseorang. Identitas merupakan hal yang penting, suatu hal abstrak yang membedakan individu satu dengan yang lain. Sebuah identitas berhubungan dengan kebudayaan dan proses komunikasi. Identitas berperan untuk menjembatani sebuah kebudayaan dan proses komunikasi, hal ini sangat penting karena identitas dikomunikasikan kepada keluarga, teman dan orang lain untuk mempelajari diri sendiri (Martin & Nakayama, 2004:148).

Studi komunikasi antar budaya menjadi kajian yang sangat penting untuk memahami interaksi antar identitas. Komunikasi antar budaya menjelaskan sebuah konsep terjadinya proses komunikasi antar anggota dari berbagai kebudayaan dan identitas merupakan simbol dari sebuah kebudayaan. “Komunikasi antar budaya melibatkan interaksi antara orang-orang yang persepsi budaya dan sistem simbolnya cukup berbeda dalam suatu komunikasi” (Samovar dkk, 2010:13).

Dalam masyarakat majemuk, berbagai macam identitas akan berinteraksi dan melakukan proses komunikasi. Interaksi antar identitas berpotensi

menyebabkan berbagai macam dampak, baik yang bersifat positif atau negatif. Pada era modern kesadaran akan identitas cenderung tumbuh, hal ini turut mendorong terjadinya berbagai macam persepsi terhadap suatu identitas. Persepsi negatif terhadap suatu identitas yang diakibatkan ketika terjadi kegagalan interaksi antar budaya yang menimbulkan sebuah reaksi akan berdampak buruk, seperti timbulnya stereotip, prasangka, rasisme dan etnosentrisme (Samovar dkk, 2010:203).

Identitas bersifat abstrak, kompleks dan selalu berubah, oleh karena tidak ada definisi yang pasti mengenai identitas, dengan kata lain tidak ada satu pengertian yang disepakati oleh semua pihak. Beberapa ahli ilmu komunikasi mencoba memberikan gambaran mengenai definisi identitas, seperti yang diungkapkan oleh Fong (dalam Samovar dkk, 2010) menjelaskan bahwa identitas berkaitan dengan sebuah kebudayaan dalam interaksi antar budaya (identitas budaya) atau berperan sebagai kajian pengelompokan ras dan etnis, identitas budaya adalah simbol verbal dan non verbal yang memiliki arti dari suatu kebudayaan, yang kemudian disosialisasikan kepada para anggotanya atau para individu yang memiliki kesamaan mengenai rasa saling memiliki, tradisi, warisan, bahasa dan norma-norma.

Identitas selalu berubah atau akan selalu bertambah sesuai perkembangan suatu era, hal ini adalah bentuk penyesuaian seseorang terhadap tata hidup masyarakat sosial yang bersifat dinamis dan kompleks. Di dalam masyarakat sosial, seseorang dapat memiliki berbagai macam identitas dan meleburnya dalam satu kesatuan, menurut Samovar dkk (2010:185) hal ini terjadi karena pengalaman

hidup yang selalu berubah dari seseorang, tetapi beberapa identitas tidak bersifat mengikat karena seseorang dapat melepas identitas sesuai dengan keinginan. Identitas satu dengan yang lain tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan sebuah kesatuan yang memiliki fungsi masing-masing sesuai dengan situasi dan keadaan.

Beragamnya identitas yang dimiliki setiap individu menjadikan sebuah kajian yang sulit dipahami. Hall (dalam Samovar, 2010) membagi banyaknya ragam identitas manusia ke dalam tiga tingkatan sesuai dengan konteksnya, dengan maksud untuk mempermudah kajian multi-identitas, yaitu: identitas hubungan, identitas sosial, dan identitas pribadi. Identitas hubungan ialah sebuah perspektif dasar mengenai pola hubungan antar individu. Pola hubungan tersebut memperjelas hubungan individu dengan orang lain serta menunjukkan identitas-identitas yang saling berkaitan.

Setiap individu memiliki keunikan tersendiri yang membedakannya dari individu yang lain. Identitas pribadi merujuk pada pembentukan keunikan-keunikan tersebut, bagaimana perannya dan bagaimana seseorang memandang diri sendiri. Identitas pribadi dari tiap individu sebagian dipengaruhi oleh bakat dan kemampuan, tetapi faktor budaya juga banyak berpengaruh dalam pembentukan identitas pribadi, dan secara umum terbagi menjadi dua hal, yaitu: budaya individualistis dan budaya kolektif. Budaya individualistis menekankan pada perbedaan yang dimiliki individu satu dengan yang lain, sedangkan budaya kolektif memandang bahwa terdapat persamaan dari anggota dalam sebuah kelompok yang saling berhubungan. Perbedaan budaya menghasilkan perspektif

yang berbeda mengenai diri sendiri, orang lain dan hubungan di antara keduanya (Markus & Kitayama dalam Samovar dkk,2010:192).

Identitas sosial sering juga disebut dengan identitas komunal atau dengan kata lain identitas dari sebuah kelompok/komunitas dengan skala yang relatif besar, seperti: ras, gender, etnis, agama, dan organisasi. Identitas sosial merupakan sebuah tanda yang menjelaskan bahwa seseorang merupakan anggota dari kelompok tertentu dengan ciri-ciri yang membedakannya dengan anggota dari kelompok lain. Faktor budaya merupakan pengaruh terkuat bagaimana seseorang memilih dan mendapatkan identitas sosial. Semua identitas sosial berhubungan dengan hak-hak yang bersifat normatif, kewajiban dan sanksi dalam hal-hal spesifik mengenai kolektivitas dan bentuk peran anggota (Giddens dalam Barker, 2000:168).

Terbentuknya identitas banyak disebabkan karena peran dari suatu kelompok budaya, dengan menjadi anggota dari kelompok budaya seseorang akan mempelajari berbagai macam konten budaya melalui interaksi dengan anggota kelompok budaya. Seseorang memperoleh identitas melalui proses bertahap dan berkelanjutan, yang dimulai dari lingkungan kelompok terkecil, yaitu keluarga. Di dalam keluarga, seseorang akan mempelajari kepercayaan, nilai-nilai, dan peranan sosial secara kultural. Melalui interaksi dengan anggota keluarga, seseorang akan mengetahui bagaimana berperilaku di dalam masyarakat.

Identitas dapat diekspresikan dengan segala bentuk dan cara. Sebuah kelompok budaya mempunyai cara tersendiri tentang bagaimana menampilkan suatu identitas diantaranya, memakai simbol-simbol tertentu yang berkaitan

dengan ciri khas kelompok budaya. Sebagai contoh, seseorang dengan identitas agama tertentu akan mencoba untuk menampilkan identitasnya memakai suatu simbol khusus, seperti atribut pakaian dan aksesoris. Dengan memakai simbol-simbol khusus tersebut, menandakan bahwa seorang individu merupakan bagian dari sebuah kelompok agama tertentu, hal ini juga bertujuan untuk tanda pemasukan dan pengecualian. Penanda identitas merupakan bagian fundamental untuk menunjukkan identitas seseorang kepada orang lain, selain memakai simbol-simbol khusus, seseorang dapat menampilkan identitas dengan cara lain, seperti: kebiasaan, nama keluarga, aksen bahasadan ritual. Tinjauan mengenai penanda identitas merupakan sebuah bukti bahwa identitas yang dimiliki seseorang dibentuk oleh budaya (Samovar dkk, 2010:199).

Perbedaan identitas dalam suatu masyarakat sosial memerlukan suatu interaksi yang bersifat komunikatif. Interaksi komunikatif merupakan bentuk pertukaran pesan yang dinamis, menyesuaikan konteks identitas komunikator dan komunikan. Bentuk interaksi di dalam masyarakat multi-identitas dipengaruhi oleh identitas yang dimiliki masing-masing individu melalui perilaku yang memotivasi. Penggunaan identitas tertentu oleh seseorang sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu dalam interaksi multi-identitas merupakan salah satu contoh perilaku yang memotivasi, dengan tujuan untuk mencapai bentuk ideal interaksi di antara perbedaan identitas. Budaya dapat membentuk pemahaman dan harapan mengenai gaya komunikasi yang tepat berdasarkan latar sosial, tetapi persepsi mengenai pola komunikasi tersebut berbeda-beda sesuai cara pandang dari kebudayaan yang dimiliki setiap individu (Hall, 2005:104).

Cara pandang yang berbeda-beda mengenai gaya komunikasi dari tiap identitas di dalam interaksi antar budaya dapat mengakibatkan berbagai efek negatif. Gaya komunikasi dari tiap identitas dapat dinilai pantas menurut cara pandang suatu kebudayaan, tetapi tidak demikian dengan cara pandang kebudayaan lain. Pertentangan pendapat mengenai gaya komunikasi dari cara pandang setiap budaya dapat diselesaikan dengan cara menciptakan suatu kompromitas antar anggota kebudayaan. Efektifitas komunikasi antar budaya dapat tercipta ketika seseorang menampilkan identitas budaya dan gaya komunikasi sesuai dengan penampilan identitas dan gaya komunikasi lawan bicara, tetapi dikarenakan gaya komunikasi setiap kebudayaan berbeda-beda maka para pelaku komunikasi harus berkompromi mencari jalan tengah, proses pencarian ini memerlukan fleksibilitas dan adaptasi. Jalan tengah yang tercipta di antara para pelaku komunikasi dalam melakukan komunikasi antar budaya akan menciptakan kepuasan sosial, hal ini mengindikasikan bahwa para pelaku komunikasi telah menunjukkan bagian utama dalam keterampilan komunikasi antar budaya (Collier dalam Samovar dkk, 2010:200)

Studi mengenai identitas budaya merupakan hal yang penting dalam mempelajari komunikasi antar budaya. Identitas menjelaskan konsep diri seseorang baik secara personal atau kelompok. Hubungan identitas satu dengan identitas lainnya dalam suatu interaksi dapat menimbulkan beberapa dampak, baik positif atau negatif. Kajian mengenai identitas budaya bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi antar kelompok-kelompok budaya itu terjadi, beserta dampak yang ditimbulkan.

1.5.5 Impulsifme identitas

Suatu identitas berpotensi memunculkan sifat-sifat yang berasal dari ketidaktahuan, kurangnya pengetahuan, dan penalaran yang disebut dengan sifat impulsif. Sifat inilah yang kemudian berkembang menjadi hambatan-hambatan dalam komunikasi antar budaya. Stereotip, prasangka, dan rasisme merupakan contoh sifat impulsif dari identitas, sifat-sifat tersebut saling berhubungan melalui sebuah cara pandang dari suatu identitas budaya (Samovar dkk,2010:214).

1.5.5.1 Stereotip: Generalisasi Sebuah Persepsi

Identitas mempunyai pengaruh terhadap proses komunikasi antar budaya yang dilakukan oleh para pelaku komunikasi. Keberhasilan proses komunikasi antar budaya dapat dindikasikan, ketika pihak-pihak pelaku komunikasi mendapatkan kepuasan sosial, sedangkan komunikasi antar budaya dapat dikatakan menemui kegagalan jika hasil dari suatu interaksi mengarah pada dampak negatif, seperti terciptanya kegelisahan, kesalahpahaman dan konflik. Identitas pada dasarnya merupakan persamaan dan perbedaan sesuai dengan konteks hubungan sosial, dengan adanya daya tarik interpersonal, seorang individu akan merasa nyaman dengan individu yang lain ketika menemui adanya berbagai kesamaan, tetapi dalam proses komunikasi antar budaya seorang individu akan menemui berbagai macam perbedaan karena komunikasi antar budaya melibatkan identitas dan budaya yang berbeda-beda.

Kunci keberhasilan dari komunikasi antar budaya dapat diraih ketika setiap individu memiliki reaksi dan kemampuan untuk mengatasi segala macam

perbedaan. Setiap individu di dalam sebuah proses komunikasi antar budaya, cenderung mencoba mengidentifikasi lawan interaksinya dengan menciptakan suatu persepsi. Persepsi ini disebut dengan istilah stereotip dan muncul akibat preferensi, pemahaman, kebiasaan, serta sosialisasi yang diperoleh dari suatu kelompok budaya tertentu. Stereotip cenderung terjadi di dalam sebuah interaksi lintas budaya, hal ini dikarenakan seorang individu menemui hal-hal yang baru, asing dan belum diketahui, sehingga stereotip dianggap perilaku yang wajar. Definisi dari stereotip adalah “Bentuk kompleks dari pengelompokan yang secara mental mengatur pengalaman manusia dan mengarahkannya terhadap sikap dalam menghadapi orang-orang tertentu, hal ini menjadi cara untuk mengatur gambaran-gambaran yang dimiliki ke dalam suatu kategori yang pastidan sederhana yang digunakan untuk mewakili sekelompok orang” (Samovar dkk, 2010:203).

Permasalahan stereotip merujuk kepada sebuah persepsi yang bersifat *overgeneralisasi* terhadap kelompok/identitas tertentu, asumsi *overgeneralisasi* berarti menyamaratakan suatu persepsi terhadap gambaran sifat-sifat seluruh anggota dari sebuah kelompok/identitas. Stereotip dapat bersifat positif atau negatif, *overgeneralisasi* terhadap persepsi yang bersifat positif relatif tidak akan menimbulkan banyak berbagai persoalan, tetapi *overgeneralisasi* terhadap persepsi negatif berpotensi memicu berbagai macam persoalan dan permasalahan atau bahkan dapat menyebabkan adanya konflik. Sifat dari suatu stereotip ialah mempersempit persepsi seseorang terhadap suatu kelompok/identitas, sehingga stereotip merupakan salah satu faktor penghambat komunikasi antar budaya (Samovar dkk, 2010:203).

Manusia tidak terlahir dengan stereotip, stereotip didapatkan oleh setiap individu dengan cara dipelajari. Proses mempelajari stereotip dilakukan dengan berbagai cara, salah satu cara yang menjadi bagian paling dasar mengenai bagaimana seseorang memperoleh stereotip adalah dengan melalui proses sosialisasi. Membentuk sebuah stereotip melalui proses sosialisasi dapat dilakukan oleh orang tua, anggota keluarga, teman, kelompok budaya tertentu, dan media. Orang tua cenderung mengajarkan anaknya berpikir stereotip baik secara langsung atau tidak langsung, sehingga proses sosialisasi pertama kali mengenai pembelajaran stereotip dilakukan oleh orang tua. Proses sosialisasi secara langsung oleh orang tua berarti bagaimana orang tua dengan kesengajaan mengajarkan kepada anaknya persepsi mengenai kelompok/identitas tertentu, sedangkan proses sosialisasi tidak langsung terjadi ketika seorang anak secara tidak langsung melakukan pengamatan terhadap ucapan-ucapan, tindakan, sifat dan perilaku orang tua terhadap kelompok/identitas tertentu, sehingga mengakibatkan seorang anak memiliki persepsi yang sama dengan orang tua (Schneider dalam Samovar dkk, 2010:204).

Proses sosialisasi seiring waktu terus berlanjut sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan setiap individu. Kelompok budaya tertentu seperti etnis, rasial, agama, organisasi dan kelompok sosial lainnya turut andil dalam proses sosialisasi sebuah stereotip. Pembelajaran sebuah stereotip dari kelompok-kelompok sosial relatif berisikan konten dengan sudut pandang yang baik, tetapi terkadang sudut pandang berlawanan juga turut disosialisasikan, seperti pengkategorian dan generalisasi persepsi terhadap identitas tertentu. Fungsi media dalam membiaskan

sebuah sudut pandang juga cukup signifikan, media memberikan gambaran-gambaran mengenai identitas tertentu baik bersifat positif atau negatif, walau belum tentu jelas kebenarannya, dengan kata lain media berusaha mengabadikan persepsi stereotip (Wood dalam Samovar, 2010:204).

Menyebarnya suatu stereotip di kalangan internal kelompok budaya tertentu, menyebabkan terciptanya rasa takut, gelisah, dan was-was terhadap orang lain di luar kelompok tersebut, hal ini menjadi polemik tersendiri, dikarenakan setiap individu menjalani kehidupan di dalam masyarakat multikultural. Dengan adanya stereotip, cara pandang setiap individu terhadap kelompok budaya lain cenderung menjadi suatu aturan yang harus dipercayai, hal ini terjadi karena adanya generalisasi yang sangat berlebihan disertai penggiringan opini oleh media dan orang-orang tertentu, sehingga stereotip dapat bertahan lama. Sejumlah stereotip merupakan hasil dari cara pandang yang terbatas, sesat dan belum tentu kebenarannya, dampak dari kesalahan persepsi akibat adanya stereotip berpotensi menjadi masalah yang sulit terselesaikan.

Stereotip memperkeruh hubungan antar kelompok budaya bahkan berpotensi menjadi permasalahan yang rumit, hal ini dapat berujung pada pertikaian dan konflik yang tidak diinginkan. Adler (dalam Samovar dkk, 2010) menjelaskan bahwa stereotip menjadi suatu masalah ketika seseorang menempatkan orang di tempat yang tidak seharusnya, ketika seseorang salah menggambarkan norma kelompok, ketika seseorang hanya menilai kelompok tertentu daripada menjelaskan, ketika seseorang mencampuradukan stereotip

dengan gambaran seorang individu, dan ketika seseorang gagal menghindari stereotip karena menyangkal fakta yang sebenarnya.

Permasalahan stereotip menjadi hambatan dalam komunikasi antar budaya merupakan kajian yang perlu dipahami. Samovar dkk (2010) berpendapat bahwa terdapat 4 alasan yang menyebabkan stereotip menjadi penghambat komunikasi antar budaya, yaitu: *pertama*, stereotip berperan sebagai penyaring informasi dengan memberikan informasi yang sama dengan yang dipercayai orang secara berkelanjutan, hal ini menyebabkan tertutupnya fakta-fakta mengenai suatu kebenaran tentang kelompok budaya. *Kedua*, stereotip merupakan persepsi umum terhadap suatu kelompok budaya yang menyamaratakan perilaku semua anggota kelompok budaya tersebut ke dalam sebuah asumsi yang sama, hal ini turut menyangkal fakta bahwa setiap individu memiliki perbedaan dalam berperilaku karena kelompok budaya yang dimiliki seorang individu tidak hanya tunggal. *Ketiga*, stereotip menjadi hambatan bagi pengirim pesan (komunikator) karena stereotip mempengaruhi pola pengiriman pesan kepada penerima pesan (komunikan) terhadap asumsi yang salah, hal ini dapat berakibat pada pembentukan kesimpulan subyektif yang sesat terhadap kelompok budaya tertentu. *Keempat*, stereotip bersifat statis atau jarang berubah, karena stereotip terus berkembang dan diperkuat oleh kelompok budaya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan manusia, hal tersebut mengakibatkan seorang individu sulit untuk menghindari adanya stereotip di dalam interaksi antar budaya.

Stereotip merupakan sebuah *overgeneralisasi* persepsi, yang menganggap bahwa anggota anggota dari kelompok budaya tertentu memiliki kesamaan sifat.

Asumsi yang tercipta dari stereotip relatif bersifat salah dan sesat, sehingga berpotensi menghambat komunikasi antar budaya. Kajian mengenai stereotip bertujuan untuk mengetahui bagaimana seseorang menciptakan suatu persepsi terhadap suatu hal/peristiwa tanpa adanya dasar yang jelas, sehingga berkonsekuensi menciptakan hambatan-hambatan komunikasi antar budaya yang lain seperti prasangka dan rasisme.

1.5.5.2 Prasangka: Aspek Nilai dari Sebuah Stereotip

Prasangka merupakan sebuah perilaku yang menjadi salah satu faktor hambatan dalam komunikasi antar budaya. Stereotip dan prasangka memiliki kesamaan karakteristik, tetapi prasangka lebih merujuk pada sifat dari individu-individu yang telah teramati dan cenderung bersifat negatif. Newberg (dalam Martin & Nakayama, 2004) menjelaskan bahwa stereotip membantu seseorang untuk mendapatkan gambaran mengenai sebuah kelompok, sedangkan prasangka lebih mengarah pada gambaran wujud perasaan seseorang terhadap kelompok tertentu. Perwujudan dari sebuah prasangka dapat ditunjukkan dengan berbagai macam bentuk komunikasi baik verbal maupun nonverbal yang cenderung memiliki konten pelecehan dan penghinaan terhadap suatu kelompok budaya, hal ini membuktikan bahwa sebuah prasangka dibentuk dari sikap-sikap permusuhan di antara kelompok budaya.

Definisi prasangka menurut Macionis (dalam Samovar dkk, 2010) ialah sebuah penyamarataan persepsi yang bersifat kaku dan menyakitkan, terbentuk berdasarkan sebuah bukti maupun tanpa memerlukan adanya bukti, prasangka

memunculkan beberapa sentimen yang meliputi rasa kegelisahan, ketakutan, kemarahan, dan kebencian terhadap kelompok budaya lain. Prasangka terbentuk secara natural, salah satu hal yang dapat menjadi penyebab terbentuknya sebuah prasangka adalah tensi dari komunikasi antar budaya yang berujung pada terciptanya suatu kegagalan interaksi, hal ini menghasilkan sebuah status ketidaksamaan dan penerimaan suatuancaman sehingga memunculkan sikap permusuhan.

Prasangka memiliki beberapa fungsi bagi yang memilikinya. Beberapa macam fungsi dari prasangka seperti diungkapkan Martin & Nakayama (2010), yaitu: *pertama*, fungsi pertahanan ego, fungsi ini menjelaskan bagaimana seseorang berusaha menjaga sifat prasangka dengan alasan untuk membantah hal-hal yang tidak menyenangkan tentang dirinya sekaligus upaya untuk mempertahankan eksistensi diri di tengah keberadaan kelompok budaya lain. *Kedua*, fungsi utilitarian, alasan seseorang untuk menahan sifat prasangka dalam dirinya ialah untuk mendapatkan penghargaan, fungsi utilitarian secara garis besar menjelaskan hal tersebut, dengan perannya sebagai utilitarian/pemanfaatan seseorang dapat menggunakan prasangka untuk berbagai kepentingan. *Ketiga*, fungsi menunjukkan nilai, fungsi ini cenderung dikaitkan dengan sebuah kepercayaan/agama, seseorang memelihara sifat prasangka dengan tujuan untuk memperkuat segala aspek dalam kehidupan dan menunjukkan apa yang dimilikinya memiliki nilai yang paling tinggi di antara kelompok budaya lain. *Keempat*, fungsi pengetahuan, seseorang menahan sifat prasangka dikarenakan karena adanya perilaku-perilaku yang memperbolehkan seseorang untuk

mengatur, membentuk persepsi dan mengelompokkan segala sesuatu yang terdapat di dunia sesuai dengan kehendaknya, sehingga menimbulkan terciptanya berbagai macam pelabelan terhadap berbagai macam hal.

Prasangka dapat dinyatakan dengan banyak cara, seseorang memiliki cara-cara tersendiri bagaimana menyatakan sebuah prasangka. Allport (dalam Samovar dkk, 2010) berpendapat setidaknya terdapat lima pernyataan prasangka, yaitu:

1. Prasangka dinyatakan melalui sifat *antilocusi*.

Antilocusi berarti sebuah sifat perlakuan negatif terhadap kelompok yang menjadi target dari sebuah prasangka. Seseorang dengan sifat *antilocusi* akan mencoba membuat persepsi-persepsi dengan logika dan pengetahuan yang dimiliki dan bersifat memojokkan kelompok budaya tertentu.

2. Prasangka dinyatakan dengan menghindari interaksi budaya.

Sebuah prasangka dapat timbul ketika seseorang berusaha menghindari interaksi dengan kelompok budaya tertentu yang tidak disukai. Seseorang dengan sebuah prasangka yang dinyatakan melalui langkah ini akan mengalami kesulitan dalam memecahkan berbagai macam masalah dan konflik karena tidak terjalinnya sebuah komunikasi.

3. Prasangka dinyatakan melalui diskriminasi.

Diskriminasi dapat muncul karena dibentuk oleh sebuah prasangka, diskriminasi merupakan wujud perlakuan yang tidak adil dalam arti adanya perbedaan perlakuan terhadap identitas-identitas tertentu. Diskriminasi dapat menggantikan peran komunikasi, “ketika hal itu terjadi maka berpotensi menimbulkan kemarahan dan kebencian yang diekspresikan baik secara

langsung maupun tidak langsung dan mengakibatkan kegagalan kelompok tertentu dalam mendapatkan suatu kesempatan yang semestinya menjadi hak bagi semua orang” (Samovar dkk,2010:209).

4. Prasangka dinyatakan melalui sebuah ekspresi.

Mengekspresikan prasangka mempunyai arti adanya suatu tindakan nyata dari kelompok budaya satu terhadap kelompok budaya lainnya yang mengandung berbagai perilaku negatif, seperti pelecehan, penghinaan, perusakan dan kekerasan. Pengekspresian prasangka merupakan tahap lanjut dari sekedar sebuah persepsi negatif, dalam tahap ini kelompok budaya telah mengambil *action*/tindak konkret sebagai intepretasi dari prasangka.

5. Prasangka dinyatakan melalui tindakan pembasmian.

Pembasmian merupakan pernyataan dari prasangka, yang timbul akibat rasa saling memusuhi yang terjalin di antara kelompok budaya tertentu. Pernyataan prasangkamelalui tindakan pembasmian mengarah pada tindak kekerasan dengan tujuan untuk menghancurkan etnis/kelompok budaya tertentu, sehingga pada tahap ini tindak kekerasan berkembang menjadi sebuah tindak *genocide* (program pembasmian etnis tertentu dengan melakukan pemabantaian secara massal).

Faktor-faktor penyebab munculnya prasangka disebabkan karena adanya motivasi tertentu. Samovar dkk (2010) menjelaskan 3 jenis motivasi penyebab munculnya prasangka, antara lain: *pertama*, motivasi yang berasal dari sumber sosial yang berarti terbentuknya prasangka akibat pengaruh suatu aturan, hukum dan norma yang ditetapkan oleh suatu organisasi atau institusi. *Kedua*, motivasi

yang berkaitan dengan upaya mempertahankan identitas sosial, setiap individu memiliki hubungan emosional dengan budayanya, segala ancaman yang menargetkan hubungan tersebut berpotensi menimbulkan prasangka. *Ketiga*, motivasi untuk mencari kambing hitam dalam arti upaya pencarian pihak-pihak yang ingin disalahkan karena adanya masalah tertentu oleh suatu budaya yang lebih kuat dan dominan terhadap budaya yang berada di bawahnya.

Prasangka merupakan bentuk dari suatu persepsi kaku mengenai gambaran kelompok budaya tertentu, prasangka terbentuk tanpa adanya suatu landasan yang jelas, dan bersifat menghakimi dan menyalahkan kelompok budaya tertentu di dalam suatu peristiwa. Pemahaman mengenai prasangka bertujuan untuk mengetahui perwujudan dari sifat prasangka yang merupakan salah satu faktor hambatan komunikasi antar budaya.

1.5.5.3 Rasisme: Diskriminasi Kelompok Budaya

Dalam proses komunikasi antar budaya terdapat beberapa sentimen-sentimen negatif yang timbul di antara para anggota kebudayaan. Sentimen negatif tersebut dapat diwujudkan dalam manifestasi berupa perilaku rasisme. Tindak rasisme merupakan wujud nyata dari sikap merendahkan kelompok budaya tertentu, yang dilampiaskan dengan berbagai cara, baik secara verbal atau non-verbal. Rasisme termasuk salah satu faktor yang menggagalkan terciptanya suasana kondusif di dalam komunikasi antar budaya, karena perilaku ini mencoba untuk menjerumuskan hubungan kelompok budaya di dalam sebuah interaksi antar budaya ke dalam struktur kebencian yang mendalam. Wujud nyata dari

perilaku rasisme menyebar secara tersembunyi di antara berbagai tingkat hubungan interaksi suatu masyarakat atau dengan kata lain, menjalar di dalam identitas pribadi atau identitas kelompok yang dimiliki setiap individu dengan tujuan menargetkan suatu kelompok budaya yang dilandasi alasan tertentu (Samovar dkk, 2010:211).

Rasisme dibentuk oleh sifat etnosentrisme atau sebuah perilaku negatif yang beranggapan bahwa budaya yang dimiliki seseorang lebih unggul/superior dari budaya lainnya. Cara pandang berdasarkan sifat etnosentrisme mengakibatkan timbulnya sikap diskriminasi atau perlakuan semena-mena terhadap budaya lain. Leone (dalam Samovar dkk,2010) berpendapat bahwa rasisme, secara umum merupakan sebuah bentuk keyakinan yang menganggap adanya rasa keunggulan dari budaya yang dimiliki seseorang dan menganggap budaya yang lainnya lebih inferior, dengan kata lain, terdapat adanya sikap penolakan terhadap kesetaraan kedudukan manusia yang didasari oleh perbedaan rasial/genetik. Rasisme berpotensi membuat persepsi dan asumsi yang salah terhadap kelompok budaya tertentu. Pelaku rasis, secara garis besar beranggapan bahwa kedudukan manusia dalam segala aspek kehidupan di dalam masyarakat dipengaruhi oleh hal yang absolut, yaitu identitas rasial.

Konsep identitas rasial atau rasialisasi, dalam tatanan kehidupan sosial tidak hanya mengacu pada ciri genetik/biologis, seperti yang diungkapkan Hall (dalam Barker, 2000) menyatakan bahwa rasialisasi meliputi segala argumen yang berkaitan dengan konstruksi sosial. Gagasan mengenai rasialisasi tidak akan memiliki eksistensi tanpa adanya sebuah representasi, tetapi gagasan tersebut

dapat terbentuk di dalam proses sosial dan perebutan kekuatan politik. Konsep Hall mengenai rasialisasi membantah persepsi umum yang mengatakan bahwa identitas rasial hanya berkaitan dengan ciri fisik/genetik, sehingga tinjauan mengenai rasisme tidak hanya berfokus pada permasalahan ciri fisik belaka, namun juga mengacu pada sesuatu yang lebih kompleks, yaitu konstruksi sosial dan kepentingan politik.

Rasisme tercipta di dalam sebuah struktur sosial yang mengakibatkan adanya perbedaan perlakuan antar budaya satu dengan kelompok budaya lainnya. Perbedaan perlakuan terjadi dalam berbagai aspek kehidupan termasuk di dalam representasi kultural. Stereotip terhadap kelompok tertentu sesuai dengan perbedaan pengalaman dan sejarah di dalam kehidupan sosial serta hirarkie rasial yang diyakini seseorang turut andil dalam menciptakan perilaku rasisme. Beberapa asumsi yang salah yang menyebar di dalam masyarakat mengenai kelompok budaya tertentu yang memiliki tingkatan (kasta) yang lebih baik di dalam struktur sosial lebih berpotensi untuk mendapatkan peran yang lebih baik di dalam tatanan kehidupan sosial, mengakibatkan pola perilaku rasis di dalam masyarakat dapat berkembang dan bertahan lama. Sebagai sebuah konstruksi yang tidak berhubungan, arti dari istilah ras terus berubah dan bertahan, di atas pengkategorian kelompok rasial yang berbeda dan tunduk pada rasisme yang berbeda pula (Barker, 2000:194).

Seiring berjalannya waktu, pola perilaku rasisme terus berkembang menjadi pola baru yang berbeda dengan pola rasis yang telah ada sebelumnya yang disebut dengan "*new racism*", menurut Barker (2000:194) pola dari rasisme

baru mempunyai pengertian dan interpretasi yang berbeda-beda sesuai dengan tempat rasisme tersebut beroperasi. Rasisme baru masih berkuat pada permasalahan rasial dan kebudayaan, ditambah adanya pengembangan dan pembaruan dari aspek-aspek sosial yang telah ada sebelumnya, seperti: identitas rasial yang dianggap sebagai identitas nasional/regional (*apartheid*), sistem perbudakan pada ras tertentu, perbedaan peranan sosial bagi kaum imigran/pribumi, dan beberapa bentuk rasisme baru yang terus berkembang dengan simbol-simbol tertentu.

Representasi tindak rasisme mengenai ras tertentu relatif tidak dapat merefleksikan kondisi sebenarnya, hal ini merupakan indikasi bahwasanya terdapat berbagai kepentingan di dalam konstruksi media massa untuk menyudutkan ras tertentu. Salah satu cara menepis perilaku rasis yang tersebar di dalam masyarakat ialah dengan mensosialisasikan berbagai macam pengetahuan atau menciptakan cara pandang yang baru, dan media massa merupakan salah satu alat bagaimana berbagai pengetahuandan cara pandang baru tersebut dapat disosialisasikan. Terciptanya pandangan yang bersifat kontemporer, seiring berjalannya waktu akan banyak mengubah persepsi khalayak mengenai ras tertentu, dengan demikian, telah terjadi adanya arus perubahan atau mulai menghilangnya perilaku rasisme di benak setiap individu. Cara pandang kontemporer merupakan salah satu bentuk inisiatif dari media massa untuk merubah persepsi khalayak yang bertujuan menghilangkan perilaku rasis, sehingga media mempunyai andil besar dalam upaya untuk memerangi tindak rasisme (Barker, 2000:213)

Tindak rasisme merupakan perilaku keji bagaimana kelompok budaya tertentu menolak kesetaraan dengan kelompok budaya lain yang diinterpretasikan pada perilaku diskriminasi. Kajian mengenai rasisme bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pola-pola tindak rasisme yang terjadi di dalam realitas, hal ini perlu diketahui karena rasisme adalah suatu tindakan yang bersifat negatif dan meresahkan bagi jalannya interaksi antar budaya.

1.5.5.4 Etnosentrisme: Perspektif Superioritas Budaya

Etnosentrisme adalah perwujudan perilaku superioritas kelompok budaya tertentu di antara kelompok budaya lain, dan merupakan salah satu penyebab bagaimana perilaku stereotip, prasangka dan rasisme tercipta. Definisi etnosentrisme menurut Nanda & Warma (dalam Samovar, 2010) ialah cara pandang seseorang terhadap budaya yang dimiliki, untuk menjelaskan keunggulan budaya tersebut dari budaya-budaya lain. Etnosentrisme berpusat pada suatu penilaian dengan memakai standar kebudayaan yang dimiliki oleh setiap individu yang berkaitan dengan segala aspek budaya termasuk nilai dan norma, sehingga pola etnosentris dapat dikatakan dimiliki oleh semua orang atau dengan kata lain, bersifat universal.

Sifat etnosentrisme didapatkan dengan cara dipelajari tanpa adanya kesadaran, etnosentrisme diajarkan oleh berbagai kelompok budaya atau institusi tertentu yang menaungi identitas seseorang. Rasa keingintahuan seseorang mengenai hal-hal yang ada di dunia membuat etnosentris tumbuh dan berkembang, kebudayaan membentuk suatu asumsi pembanding ketika diajarkan

ke setiap individu. Terdapatnya nilai dan norma dalam kebudayaan membagi berbagai macam hal menjadi berbagai kategori, seperti: baik-buruk dan benar-salah. Pelaku etnosentris mempunyai pandangan khusus untuk membedakan berbagai hal, antara cara pandang dari budaya yang dimiliki dan membandingkannya dengan budaya lain. Setiap orang berpikir tentang apa terdapat dalam kebudayaannya, seperti berbagai penjelasan, opini, dan kebiasaan semuanya benar dan pantas, sedangkan apa yang ada di luar lingkup kebudayaannya adalah sesuatu yang asing dan kejam (Kottak,1991:44).

Menurut Samovar (2010:214) etnosentrisme terbagi atas 3 level, yaitu: *pertama*, etnosentrisme dengan tingkat positif, pada level ini seseorang menganggap budaya yang dimiliki lebih baik dari budaya orang lain. *Kedua*, etnosentrisme dengan tingkat negatif, tingkatan ini menjelaskan adanya sentralisasi kebudayaan atau terdapat suatu anggapan bahwa budaya yang dimiliki seseorang merupakan pusat dari semua kebudayaan, pada level ini seseorang akan menggunakan cara pandang yang berasal dari budaya yang dimiliki untuk menilai budaya lain. *Ketiga*, etnosentrisme pada tingkatan sangat negatif, level ini merupakan kelanjutan dari etnosentrisme tingkat negatif, pada level ini seseorang akan menganggap budaya yang dimiliki memiliki superioritas paling tinggi di antara budaya lain, dan ditandai adanya suatu pemaksaan terhadap budaya lain untuk mengakui nilai-nilai superioritas tersebut.

Salah satu tujuan ketika seseorang memiliki sifat etnosentris ialah memberikan rasa kebanggaan terhadap budaya yang dimiliki. Etnosentris merupakan sarana bagaimana seseorang mendapatkan, membentuk dan

mengembangkan sebuah identitas, sehingga etnosentris merupakan hal yang turut disosialisasikan dan diturunkan dari generasi ke generasi dalam sebuah kelompok budaya. Rasa bangga dan kesetiaan terhadap kebudayaan yang dimiliki setiap individu merupakan suatu keharusan, karena dengan perasaan tersebut seseorang akan mendapat dukungan psikologis dalam proses identifikasi diri, etnosentris berperan untuk membangun kepercayaan diri (Haviland dkk dalam Samovar dkk, 2010:216).

Etnosentrisme dapat mengakibatkan berbagai macam dampak, secara umum etnosentris dapat mengganggu proses komunikasi antar budaya karena adanya kepercayaan akan keunggulan terhadap budaya yang dimiliki. Kepercayaan tersebut menimbulkan rasa kegelisahan dan mawas diri ketika berinteraksi dengan anggota budaya lain. Seseorang dengan sifat etnosentris yang semakin dalam akan mengakibatkan munculnya rasa kegelisahan ketika melakukan kontak dengan budaya lain, ketika hal itu terjadi maka harapan positif akan suatu hubungan akan sulit tercapai karena adanya ketidakpercayaan terhadap budaya lain (Gamble & Gamble dalam Samovar dkk, 2010:216).

Salah satu langkah untuk menghindari etnosentrisme ialah menciptakan sifat kebalikan dari etnosentrisme, yaitu *cultural relativism*, menurut Kottak (1991:44) *cultural relativism* ialah sebuah argumen bahwa sifat dari sebagian kebudayaan tidak dapat ditentukan oleh sebuah standar dari yang lain. *Cultural relativism* menjelaskan bahwa di antara kebudayaan satu dengan yang lainnya tidak ada superioritas atau kesenjangan dan berhak mendapatkan kesetaraan kedudukan. Dampak yang ditimbulkan dari etnosentris akan lebih besar ketika menyebar ke

dalam berbagai bidang kehidupan sosial, seperti: bidang ekonomi, politik, agama dan moral. Menciptakan sebuah persepsi bahwa budaya yang dimiliki seseorang tidak lebih unggul atau lebih rendah dari budaya lain merupakan suatu langkah untuk meminimalisir dampak yang ditimbulkan dari etnosentris.

Etnosentris yang dimiliki setiap individu bertujuan untuk membantu seseorang untuk mendapatkan rasa kepercayaan diri, dengan memercayai bahwa budaya yang dimiliki mempunyai keunggulan dari budaya lain. Ketika etnosentris telah berada pada tingkatan negatif maka akan tercipta dampak negatif bagi hubungan antar kebudayaan atau memengaruhi hasil proses komunikasi budaya itu sendiri. Kajian mengenai etnosentrisme bertujuan untuk mengamati berbagai realitas yang ada di dalam masyarakat, selain itu etnosentrisme merupakan sifat yang melandasi terciptanya hambatan-hambatan lain dalam komunikasi antar budaya, seperti: stereotip, prasangka, dan rasisme.

1.5.6 Sinematografi (Komposisi Framing)

Sinematografi merupakan segala hal yang berkaitan dengan kajian teknis dalam pembuatan sebuah film, seperti: tipe pengambilan gambar, sudut pengambilan gambar pada kamera, pergerakan kamera, dan pencahayaan yang berhubungan untuk membentuk sebuah komposisi *framing* (layar).

a. Tipe pengambilan gambar/jenis-jenis *shot* (Widagdo & Gora, 2004:55-92):

- *Close up*, merupakan salah satu jenis pengambilan gambar dengan kamera berada dekat dengan subjek. Pada jenis *shot* ini, gambar terlihat penuh pada ruang *frame* kamera.

- *Medium close up*, merupakan jenis pengambilan gambar dengan ruang frame kamera pada subjek berada di tengah-tengah antara tipe *close up* dengan *medium shot*.
 - *Extreme close up*, merupakan jenis pengambilan gambar dengan penempatan subjek sangat dekat dengan kamera dan berpusat pada detail bagian dari subjek.
 - *Medium shot*, merupakan jenis pengambilan gambar dengan komposisi setengah badan objek pada ruang *frame* kamera untuk menampilkan detail pada subjek yang bergerak.
 - *Medium full shot*, merupakan jenis pengambilan gambar dengan jarak objek ke kamera lebih jauh daripada *medium shot*, atau tepatnya mempunyai komposisi sekitar $\frac{3}{4}$ gambar objek.
 - *Full shot*, merupakan jenis pengambilan gambar dengan komposisi objek utuh dalam ruang *frame* kamera, secara teknis terdapat pemberian *head room*.
 - *Long shot*, merupakan jenis pengambilan gambar dengan komposisi objek sangat jauh dalam ruang *frame* kamera.
 - *Extreme long shot*, merupakan jenis pengambilan gambar dengan komposisi objek lebih jauh daripada tipe *long shoot* pada ruang *frame* kamera.
- b. Sudut pengambilan gambar pada kamera:
- *High angle, top angle, bird view*, ketiga sudut pengambilan gambar ini memiliki kesamaan, yaitu pengambilan sudut gambar dari atas objek,

tetapi berbeda pada *point of view camera*/efek dramatis. *High angle* ialah pengambilan gambar dari atas objek untuk mengekspos bagian atas objek, *top angle* ialah pengambilan gambar tepat di atas objek dan *bird view* ialah pengambilan gambar sesuai dengan pandangan seekor burung.

- *Low angle*, sudut pengambilan gambar pada kamera dengan penempatan *angle* kamera dari bawah objek
- *Eye level*, sudut pengambilan gambar pada kamera dengan penempatan *angle* kamera pada ketinggian relatif sedang antara kamera dengan objek.
- *Over shoulder*, sudut pengambilan gambar dengan penempatan *angle* kamera pada bahu belakang objek, sudut ini digunakan untuk menampilkan komposisi gambar antara 2 objek yang melakukan interaksi.
- *Walking shoot*, proses pengambilan gambar dengan menitikberatkan pada detail kaki seorang objek yang sedang berjalan, pada sudut pengambilan gambar ini, kamera dituntut untuk mengikuti pergerakan kaki seorang objek.
- *Reflection shoot*, proses pengambilan gambar dengan penempatan sudut kamera mengarah pada cermin, ketika merekam adegan objek yang beradu dengan pantulan/cermin.
- *Tripod transition*, proses pengambilan gambar dengan sudut kamera mengarah pada pergerakan objek, sehingga pergerakan kamera memiliki pola gerak tertentu, seperti *panning* dan *tilting*.
- *Door frame shot*, proses pengambilan gambar dengan sudut kamera mengarah dari luar pintu pada *setting* suatu adegan.

- *1 shot, 2 shot, group shot* pengambilan gambar dengan seorang *talent*, 2 *talent* atau sekelompok *talent* dalam sebuah komposisi kamera.
- *Subjektif camera*, suatu teknik pengambilan gambar, kamera memosisikan sebagai mata dari seorang *talent* untuk merekam yang terjadi dalam pandangan seorang objek.

c. Pergerakan kamera:

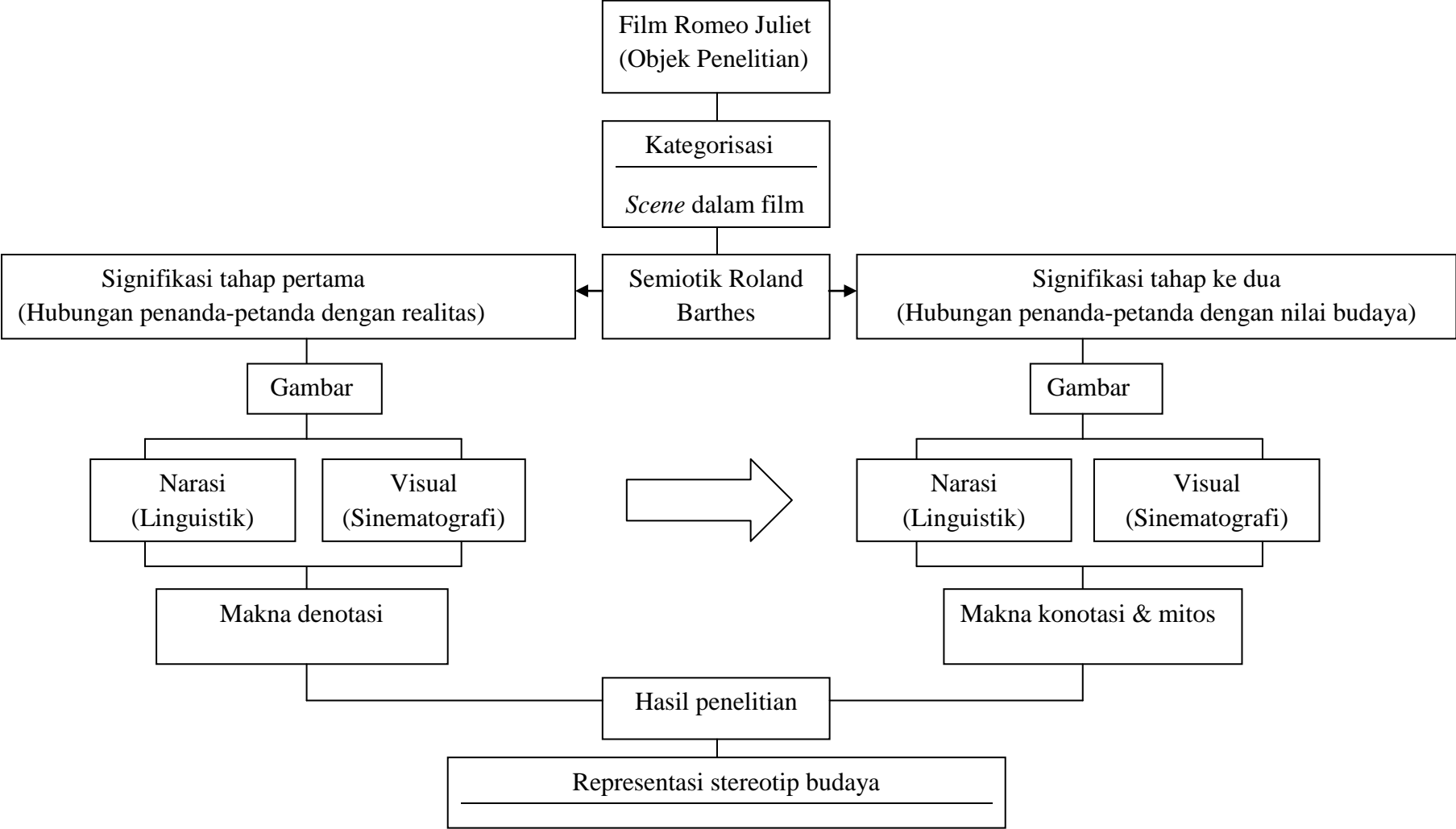
- *Panning*, pergerakan kamera secara horizontal dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya.
- *Tilting*, pergerakan kamera secara *vertical* dari atas ke bawah atau sebaliknya.
- *Tracking*, pergerakan kamera dengan beberapa alat bantu, seperti: *dolly* (penyangga tripod yang berjalan di atas rel), dan *stabilizer* kamera, atau dengan tehnik memanggul kamera. *Tracking* memiliki 2 istilah yaitu *track in* (gerakan kamera perlahan mendekati objek) dan *track out* (gerakan kamera menjauhi objek).
- *Crane*, pergerakan kamera meninggi atau merendah berdasarkan pijakan obyek dengan atau tanpa bantuan alat bantu.
- *Following*, pergerakan kamera dengan mengikuti gerakan objek bergerak.

d. Teknik pencahayaan (tata lampu):

- *Frontal lighting* (cahaya dari arah depan objek) digunakan untuk memperjelas bentuk seorang objek/wajah dari arah depan objek pada kamera.

- *Side lighting* (cahaya dari arah samping) digunakan untuk memperjelas bentuk objek/wajah karakter dari arah samping objek pada kamera.
- *Back lighting* (cahaya dari arah belakang) digunakan untuk membentuk efek *siluet*, pencahayaan berasal dari arah belakang objek.
- *Top lighting* (cahaya dari arah atas) digunakan untuk memperjelas bentuk objek atau dalam setting cahaya lampu buatan.
- *High key lighting* digunakan untuk memperjelas batas tipis area terang dan gelap pada sebuah komposisi gambar.
- *Low key lighting* digunakan untuk memperjelas batasan tegas antara area gelap dan terang pada sebuah komposisi gambar.

1.6 Kerangka Pemikiran



1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini memakai jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dan memakai pendekatan semiologi Roland Barthes. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai segala gejala sosial (sifat individu, keadaan, fenomena tertentu) dan hubungannya dengan gejala lain dalam suatu masyarakat. Tinjauan pustaka berfungsi sebagai gambaran umum tentang latar belakang penelitian sekaligus digunakan untuk mengkaji data penelitian. Kaidah semiotik bertujuan untuk menganalisis tanda-tanda yang akan ditelusuri dari korpus penelitian, baik dialog, *scene*/adegan, *setting*, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan representasi stereotip budaya dalam film *Romeo Juliet*.

1.7.2 Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer/utama dalam penelitian ini adalah film *Crash* yang diproduksi oleh Bogalakon Picture Production berformat VCD dengan durasi 104 menit. Data primer diambil dari keseluruhan adegan dalam film *Romeo Juliet* yang memuat unsur-unsur yang berkaitan dengan stereotip budaya.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dari penelitian ini diambil dari berbagai studi kepustakaan (buku dan artikel).

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik korpus per-adegan, yaitu dengan mengamati dan mengumpulkan berbagai adegan dalam

film *Romeo Juliet* yang menunjukkan stereotip budaya, yang kemudian dijadikan sebagai data penelitian.

1.7.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode semiologi Roland Barthes yang bertujuan untuk mengetahui makna dari tanda-tanda dalam film *Romeo Juliet*. Analisis akan dilakukan pada tiap adegan yang menunjukkan stereotip budaya dalam film *Romeo Juliet*. Proses pemaknaan dari tiap tanda akan dilakukan dengan teknik analisis 2 tahap pemaknaan, yaitu: denotasi dan konotasi.

Denotasi merupakan proses signifikasi tahap pertama yang menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda di dalam realitas eksternal. Makna denotasi didapatkan pada sebuah pengamatan secara langsung terhadap tanda-tanda dan menghasilkan makna yang nyata (eksplisit) yang mudah dikenali secara langsung oleh panca indera. Denotasi menurut Barthes bukan hanya merupakan gambaran tanda pada sebuah obyek secara riil, tetapi lebih merujuk pada ketertutupan makna atau sebuah sensor, sehingga timbulah pemaknaan dengan tahap lebih lanjut (konotasi) yang masih berkorelasi, tetapi mempunyai kajian lebih dalam dari tahap pertama (denotasi) yang bersifat alamiah (Budiman,1999:22).

Konotasi merupakan proses signifikasi tahap kedua yang menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan yang disertai dengan emosi dan nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh seorang pembaca. Makna dari konotasi dihasilkan dari hubungan antara kode, lambang, dan simbol antara satu dengan yang lain atau perlawanannya. Analisis tahap konotasi akan dilakukan

terhadap adegan-adegan terpilih yang ditinjau berdasarkan aspek sosial, nilai kebudayaan serta berbagai *setting* dalam aspek sinematografi.

Signifikasi tahap kedua dari konsep signifikasi 2 tahap Barthes mempunyai satu pemaknaan lanjutan yang berhubungan dengan konotasi, dan disebut dengan istilah mitos, yang merupakan operasi ideologi yang memiliki kesamaan dengan konotasi, fungsi dari mitos ialah untuk menunjukkan dan sebagai upaya pembenaran bagi nilai-nilai yang bersifat dominan dan berlaku dalam rentan waktu tertentu (Budiman dalam Sobur,2004). Analisis mitos akan dilakukan terhadap adegan-adegan yang telah dianalisis dalam tahap konotasi sebelumnya.

Tehnik analisis data akan dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Pengamatan film

Tahap ini bertujuan untuk memilah adegan-adegan dalam film dan hanya mencari adegan-adegan yang menunjukkan gambaran representasi stereotip budaya untuk dijadikan korpus penelitian.

2. Penyajian korpus sebagai data penelitian

Korpus penelitian terdiri atas adegan-adegan dalam film yang telah dipilih sebelumnya. Adegan-adegan tersebut diidentifikasi dan dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu pesan visual dan pesan verbal/linguistik.

3. Kategorisasi korpus penelitian

Korpus penelitian dengan kesamaan unsur-unsur tertentu akan dikelompokkan ke dalam satu kategorisasi berdasarkan kesimpulan yang diperoleh selama proses dan pengamatan beberapa korpus penelitian.

4. Tahap analisis menggunakan semiotika Roland Barthes

Tanda-tanda yang diperoleh dari pesan visual dan verbal/linguistik kemudian dianalisa dengan proses pemaknaan 2 tahap semiologi Roland Barthes, sehingga dapat menghasilkan makna dari tanda tersebut. Makna yang diperoleh terdiri atas beberapa bagian, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.