

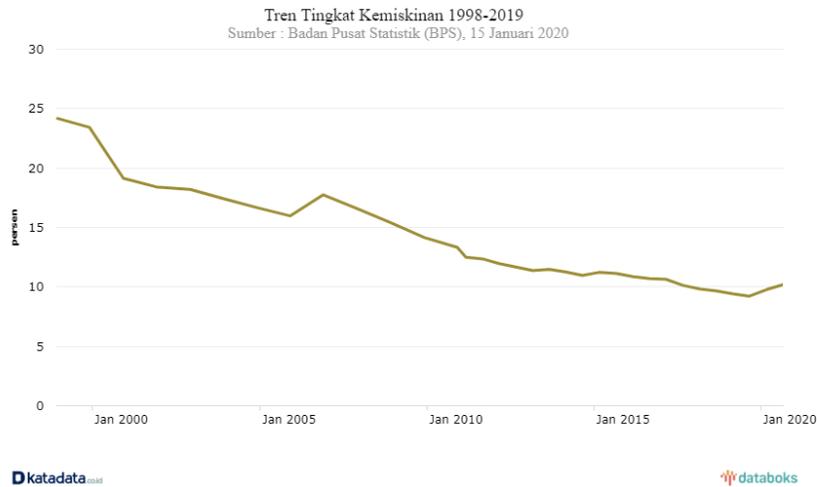
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemiskinan sudah menjadi masalah yang sering dihadapi oleh negara-negara di dunia, baik negara maju maupun negara berkembang mengalami hal yang sama. Pemerintah Indonesia melalui BPS (Badan Pusat Statistik), tahun 2020 memprediksi adanya kenaikan penduduk miskin sebesar 0,97% atau 2,76 juta penduduk, meskipun demikian persentase penduduk miskin di Indonesia sempat mengalami penurunan ke angka 9,41% di tahun 2019, angka ini diklaim sebagai angka terendah sepanjang sejarah Indonesia. Menurut BPS pada tahun 2017 kemiskinan merupakan ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar makanan dan bukan makanan dari sisi pengeluaran.

Kemiskinan di Indonesia mengalami tren penurunan di 21 tahun terakhir, data Badan Pusat Statistik menyebutkan tahun 1998 kemiskinan mencapai 24,2% sedangkan data terakhir pada bulan Januari 2020 tingkat kemiskinan di Indonesia mencapai 10,19%.



Gambar 1.1 Grafik Tren Tingkat Kemiskinan 1998 sampai 2019

Tahun 2019 menjadi tahun yang baik karena prosentase kemiskinan di Indonesia mencapai satu digit, tepatnya di angka 9,22%. Kemiskinan yang mencapai satu digit tersebut bisa dicapai karena tingkat inflasi yang rendah dan turunnya harga eceran beberapa komoditas pokok seperti beras, ayam dan ikan. Pemerintah kemudian menetapkan kriteria fakir miskin dan orang tidak mampu dalam peraturan Kementrian Menteri Sosial Republik Indonesia nomor 146 tahun 2013, kriteria tersebut digunakan untuk mempermudah pemerintah dalam menentukan dan menghitung jumlah fakir miskin di Indonesia.

Isu kemiskinan di Indonesia ternyata juga dipakai dalam film, banyaknya film yang mengangkat kemiskinan memberikan bukti bahwa isu kemiskinan dapat diolah menjadi hal yang menarik. Menurut Susanto (1982: 60) film merupakan usaha

penyampaian pesan dengan menggunakan gambar bergerak dengan memanfaatkan teknologi suara dan gambar. Film sudah menjadi hiburan masyarakat yang sekarang sudah berkembang pesat, maraknya film-film indie maupun film yang diproduksi oleh rumah produksi berskala besar membuktikan bahwa film menjadi pilihan hiburan masyarakat. Selama satu dekade belakangan, film Indonesia mengalami kenaikan penonton sebesar lima kali lipat (Iswara, 2019) meningkatnya penonton ini menjadi bukti bahwa film Indonesia mempunyai banyak peminat di negeri sendiri. Marseli (1996: 95) membagi jenis film menjadi dua, yaitu cerita dan film non cerita. Film cerita atau fiksi dibuat dengan kisah yang tidak sesungguhnya atau cerita buatan imajinasi manusia, sementara film non cerita dibuat berdasarkan kisah nyata. Sementara Danesi (dalam Redi 2019: 27) membagi film dalam beberapa genre yaitu Drama Kriminal, Fiksi Ilmiah, Animasi, Komedi, Drama Karakter, Drama Sejarah, Dokumenter, Detektif, Suspense, Moneter, Horor, Musik, Perang, Aksi Petualangan, Noir, Western, Roman, Melodrama.

Film mulai muncul di Indonesia sejak masa penjajahan Belanda, Film Lotoeng Kasoroeng tahun 1926 menjadi film yang pertama kali menggunakan cerita dari Indonesia, meskipun masih di buat oleh rumah produksi dari Belanda, selanjutnya barulah film Darah dan Doa tahun 1950 diproduksi oleh Perusahaan Film Nasional Indonesia (Perfini) (Nurilah, 2016). Pada masa setelah kemerdekaan Indonesia perkembangan film di Indonesia semakin menunjukkan tren positif, banyaknya film

yang diproduksi menunjukkan adanya semangat dari sineas Indonesia untuk mengembangkan film Indonesia menjadi lebih baik.

Tahun 2000 an menjadi titik balik perfilman Indonesia, banyaknya film yang diproduksi dan meningkatnya jumlah penonton menjadi faktor pendorong bangkitnya film di Indonesia, kebangkitan film Indonesia saat itu diawali saat film AADC atau Ada Apa Dengan Cinta (2002), film ini berhasil mendapatkan 2.700.000 penonton (Kumparan, 2017) dan menjadikan film terlaris pada saat itu. Setelah keluarnya film Ada Apa Dengan Cinta, sineas Indonesia mulai terpacu untuk memproduksi karya kembali, adanya film Petualangan Sherina, Jelangkung, Laskar Pelangi, dan karya film lain memberikan angin segar untuk kebangkitan film Indonesia. Selain film layar lebar, film pendek juga diminati masyarakat, hal ini bisa dilihat dari meningkatnya komunitas pembuat film indie di Indonesia, maupun penonton yang menikmati film tersebut.

Film pendek adalah film yang berdurasi kurang dari 60 menit (Javandalasta 2011: 2), film pendek juga mempunyai keunikan lain dimana teknik penceritaan yang terbilang cepat dan pemilihan tema cerita yang menarik. *Tilik (2020)*, *Lemantun (2014)*, *Anak Lanang (2017)* adalah salah satu contoh dari film pendek, cerita dalam film tersebut mengangkat realitas sosial dan kebiasaan yang terjadi di masyarakat, karena cerita berasal dari kehidupan sehari-hari masyarakat menjadikan film ini banyak ditonton, ditambah adanya festival film yang mewadahi film pendek menjadikan film ini semakin diperhatikan masyarakat. Film pendek juga mengalami peningkatan dalam jumlah sutradara, setidaknya terdapat 700.000 sutradara film pendek yang ada di

Indonesia. Film *Jimpitan* termasuk dalam film pendek yang bergenre komedi, film ini menyajikan realitas sosial masyarakat pedesaan yang masih kental dengan budaya *Jimpitan* atau iuran warga berupa beras. *Jimpitan* merupakan salah satu film yang menang dalam gelaran *Anti-Corruption Film Festival* yang diselenggarakan oleh KPK pada tahun 2018, selain itu film ini juga meraih penghargaan film terbaik pada Festival Film Puskat tahun 2019 lalu. Film *Jimpitan* disutradarai oleh Wiwid Septiyardi, dan sudah ditayangkan di *Youtube* dengan capaian sebesar 82.000 penonton.

Film *Jimpitan* bercerita tentang keresahan Septu, anak dari bapak Poniman, Septu berkeluh kesah kenapa setiap hari hanya makan singkong saja, padahal Septu ingin memakan bubur, menyadari hal itu Pak Poniman, melihat ke dapur untuk melihat persediaan beras yang masih utuh, dan ternyata beras tersebut habis. Pak Poniman kemudian menjelaskan ke Septu bahwa beras sudah habis dan harus makan singkong lagi. Hari berikutnya Pak Poniman kebetulan mendapatkan jatah ronda, di film tersebut, beras dijadikan barang untuk mengisi *jimpitan*, saat sudah sampai pos ronda, teman Pak Poniman harus menyebarkan poster demo masak olahan singkong, Pak Poniman akhirnya melakukan ronda sendirian dan mengambil *jimpitan* warga, kemudian *Jimpitan* tersebut dikumpulkan di rumah Pak Poniman. Keesokan harinya Pak Poniman terkejut karena sudah ada bubur di depan meja, Pak Poniman kemudian menanyakan asal beras yang dijadikan bubur oleh istrinya, ternyata beras tersebut berasal dari *jimpitan* warga, Pak Poniman terkejut dan langsung mencari cara untuk mengganti beras yang sudah terlanjur menjadi bubur tersebut, Pak Poniman akhirnya

menjual singkongnya ke pasar dan langsung membeli beras tersebut, namun ditengah jalan beras tersebut jatuh dan dimakan ayam. Permasalahan dalam film ini terdapat pada kesalahpahaman antara Pak Poniman dan istrinya yang membuat Pak Poniman harus mencari cara mengganti beras yang dipakai istrinya.

Penelitian sebelumnya, yang berkaitan dengan kemiskinan adalah Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure dalam Film Parasite) (Angela, Winduwati, 2019: 478-484). Penelitian ini memakai film yang bergenre drama dan bernuansa keluarga. Penelitian tersebut menggunakan model Saussure yang memilah antara *signifier* dan *signified*, dengan membedah 12 *scene* dalam film Parasite, peneliti tersebut menemukan beberapa bukti terpenuhinya indikator kemiskinan yang ditetapkan oleh Bank Dunia.

Selain itu terdapat penelitian lain yang berjudul Representasi Kemiskinan Perkotaan pada Film Dokumenter Jakarta Unfair (Analisis Semiotika Roland Barthes), karya Alvian Eka Putra. Penelitian ini membedah adegan yang ada dalam film tersebut menggunakan tiga tahapan yang dikemukakan oleh Roland Barthes yaitu tahap denotasi, tahap konotasi dan mitos. Penelitian tersebut memakai objek penelitian film dokumenter yang menyajikan realita sesungguhnya. Hasil dari penelitian tersebut membuktikan bahwa ada unsur kemiskinan dalam film tersebut, ditunjukkan dengan tanda-tanda verbal maupun non verbal yang menunjukkan konsep kemiskinan.

Kedua penelitian tersebut menjadi referensi peneliti untuk membuat skripsi, ditemukan beberapa perbedaan referensi diatas dengan skripsi peneliti. Perbedaan pertama adalah dari segi objek penelitian, pada penelitian pertama menggunakan film drama dan penelitian kedua menggunakan film dokumenter, sementara peneliti berfokus pada film fiksi komedi. Perbedaan kedua terletak pada isu yang diangkat, kedua penelitian diatas membahas mengenai bentuk-bentuk kemiskinan yang ada di perkotaan, sementara peneliti membahas mengenai kemiskinan yang terjadi di perdesaan. Perbedaan ketiga terletak pada teori yang digunakan berkaitan dengan film, dimana referensi penelitian pertama mengaitkan film dengan media massa, penelitian kedua hanya menjelaskan film secara umum, sementara peneliti mengaitkan film dengan media komunikasi. Perbedaan keempat yaitu mengenai tujuan penelitian, dimana referensi pertama ingin mengetahui representasi kemiskinan berdasarkan kategori yang dibuat oleh Bank Dunia, lalu referensi kedua ingin mengetahui bentuk-bentuk kemiskinan kultural, natural dan struktural di perkotaan, sementara peneliti bertujuan untuk mencari bentuk-bentuk kemiskinan yang ada di perdesaan.

Film Jimpitan menarik bagi peneliti karena mengangkat kehidupan sehari-hari masyarakat perdesaan, digambarkan dengan seorang petani singkong yang tidak mempunyai beras untuk memenuhi kebutuhan setiap hari. Dengan itu maka peneliti ingin membedah bagaimana representasi kemiskinan dalam film ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di latar belakang, maka rumusan masalah skripsi ini adalah bagaimana representasi kemiskinan dalam film Jimpitan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi kemiskinan dalam film Jimpitan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Dalam penelitian ini diharapkan menambah referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan topik semiotika dan untuk mempertajam cara membedah analisis isi maupun kemiskinan sosial secara umum. Selanjutnya, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bagi pembaca yang ingin melihat tanda, makna dan pesan atas sebuah film.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan, referensi, dan saran untuk penyempurnaan penulisan berikutnya dan/atau sebagai materi untuk membantu pembaca untuk memperdalam semiotika yang mengangkat isu kemiskinan.

E. Kerangka Teori

1. Representasi

Representasi menjadi hal yang penting dalam menganalisis pesan, lewat representasi kita bisa mengetahui pesan apa yang akan disampaikan. Representasi mempunyai kegunaan untuk mewakili objek tertentu. Representasi berasal dari bahasa Inggris *representation* yang berarti gambaran, atau perwakilan (Baker, 2010: 15). Representasi adalah produksi dari makna yang ada dalam pikiran kita kemudian dituangkan dalam sebuah bahasa (Hall, 1997: 17). Representasi mempunyai dua proses, pertama dimana semua objek, orang atau peristiwa berkorelasi dengan suatu konsep yang sudah ada di kepala, dalam artian konsep yang sudah tertanam di diri kita masing-masing, tanpa adanya itu, manusia tidak dapat memaknai sesuatu hal sama sekali. Makna tersebut bergantung pada sistem konsep yang sudah ada dalam diri kita. Proses yang kedua adalah bahasa, konsep yang sudah ada dalam pikiran kita harus diterjemahkan dalam bahasa sehingga bisa menghubungkan konsep-konsep, ide, bahasa yang ada dalam pikiran kita. Biasanya bahasa, gambar atau suara sering disebut tanda. Tanda inilah yang mewakili konsep-konsep yang akan membentuk sistem makna budaya (Hall, 1997: 18).

Secara umum ada tiga pendekatan yang menjelaskan bagaimana representasi makna melalui bahasa bekerja, ketiganya yaitu pendekatan reflektif, intensional dan konstruktivis. Pendekatan reflektif, makna terletak dalam objek, orang atau ide, bahasa berfungsi sebagai cermin dalam artian mencerminkan makna objek tersebut (Hall,

1997: 24). Intensional dalam artian individu-individu mempunyai makna-makna masing-masing terhadap dunia melalui media bahasa, hal ini dikarenakan bahasanya sering digunakan untuk menyampaikan hal-hal yang unik bagi individu tersebut. Pendekatan Konstruktivis mengakui bahwa individu mengkonstruksi maknanya sendiri (Hall, 1997: 25).

Film dibangun dengan banyak tanda, maka perlu adanya koneksi atau kerja sama antar tanda-tanda tersebut, agar diperoleh makna yang diinginkan. Tanda-tanda tersebut adalah rangkaian gambar, suara dan dialog, maupun aspek visual lain seperti pencahayaan, latar tempat, kostum. Film juga lebih cenderung melibatkan konsep tanda, sebuah simbol visual untuk menyampaikan pesan, selain itu film juga melibatkan kode budaya di dalam film. Kode budaya dalam film digunakan untuk merepresentasikan konsep mental masyarakat yang ada dalam cerita di film tersebut (Prasetya, 2019: 42). Representasi mulai bekerja dalam hubungan tanda dan makna, representasi berubah ubah karena makna dari sebuah tanda juga berubah ubah (Wibowo, 2013: 150).

Representasi yang ada dalam judul ini ingin menemukan bagaimana isu sosial dan kebiasaan yang sudah ada di masyarakat diceritakan kembali melalui sebuah film pendek, film dipilih karena menjadi media yang efektif untuk mempengaruhi dan membentuk masyarakat melalui pesan yang ada didalamnya. Film pendek juga menjadi media yang efektif karena dari segi durasi yang tidak memakan waktu banyak, serta jalan cerita yang cepat.

2. Semiotika

Semiotika mempunyai dasar sebagai ilmu yang mempelajari mengenai tanda-tanda. Tanda tersebut diberikan untuk memberikan makna maupun pesan tersendiri, tanda inilah yang dapat dianalisis untuk mendapatkan makna. Istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda, menurut Littlejohn (dalam Wahjuwibowo, 2013: 9) tanda adalah dasar dari segala hal komunikasi, hal ini menjadi petunjuk bahwa semiotika merupakan hal yang penting dalam komunikasi. Tanda dalam kehidupan manusia menjadi fungsi yang sangat penting. Menurut Roland Barthes, semiotika mengambil semua sistem tanda apapun dan tanpa ada batasan seperti gambar, gerak tubuh, musik dan objek, Roland Barthes juga mengatakan bahwa semiologi adalah bagian linguistik lebih tepatnya bagian yang mencakup kesatuan-kesatuan penanda yang besar dari wacana (Barthes, 1977: 9).

Barthes mengemukakan konsep denotasi dan konotasi. Denotasi adalah sesuatu hal yang dilihat orang tanpa menghubungkan budaya dan ideologi. Denotasi inilah yang menjadi tingkatan pertama pada proses ini. Konotasi digunakan oleh Roland Barthes untuk menjelaskan makna dari tanda tersebut, (Bouzida, 2014: 1005).

Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)	
3. <i>Denotative sign</i> (Tanda Denotatif)		
4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)		5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)		

Gambar 1.2 Peta Tanda Roland Barthes

Peta Tanda Roland Barthes tersebut dapat dilihat bahwa penanda dan petanda akan menjadi tanda denotatif, sekaligus menjadi tingkatan pertama dalam teori Roland Barthes yang disebut denotasi. Setelah itu barulah masuk ke proses tingkatan yang kedua dimana hasil dari tanda tersebut menjadi penanda konotatif, kemudian akan muncul persepsi mengenai objek tersebut. Konotasi terletak di tingkatan kedua dalam semiotika, konotasi ini lekat dengan praktek ideologi yang disebut mitos, yang berfungsi untuk memberikan pembenaran bagi nilai yang berlaku di periode tertentu. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami aspek mengenai realitas maupun gejala alam (Wibowo, 2013: 22), dengan kata lain mitos merupakan tahap signifikasi tahap yang kedua. Contohnya adalah sebuah poster yang bergambar merpati putih, dalam tingkatan pertama poster tersebut hanya dimaknai sebagai sebuah poster bergambar burung merpati. Ketika masuk dalam tingkat yang kedua maka poster

tersebut dimaknai sebagai simbol perdamaian, maka dari itu mitos dari poster tersebut adalah burung merpati sebagai lambang kedamaian.

Semiotika sering digunakan untuk mengkaji sebuah film, hal ini dikarenakan film dikaji melalui sistem tanda yang terdiri dari lambang verbal maupun non verbal, untuk membaca tanda tersebut maka membutuhkan alat yaitu semiotika. Teori semiotika dapat menjelaskan fenomena tanda secara lebih luas, semiotika memperhatikan makna pesan dan cara pesan disampaikan lewat tanda. Tanda tersebut adalah segala sesuatu berdasarkan konvensi sosial telah ada terlebih dahulu, dapat diperlakukan sebagai sesuatu hal yang mewakili sesuatu yang lain. (Umberto, 2009:22). Tanda muncul dari berbagai macam lambang verbal maupun non verbal, hal ini dapat dilihat dari percakapan maupun adegan yang terdapat dalam film. Roland Barthes menjelaskan beberapa cara untuk menemukan tanda dalam film yaitu menggunakan kode hermeneutik, kode semik, kode simbolik, kode proaretik. (Wahjuwibowo, 2013: 37).

1. Kode Hermeneutik

Adalah satuan-satuan yang berfungsi untuk mengartikulasikan suatu persoalan, kode ini dapat menyusun semacam teka-teki penyelesaiannya.

2. Kode Semik

Merupakan kode yang menggunakan isyarat, petunjuk yang ditimbulkan oleh penanda-penanda tersebut.

3. Kode Simbolik

Merupakan kode yang muncul secara berulang-ulang, sehingga mudah dikenali atau dikelompokkan

4. Kode Proairetik

Merupakan kode tindakan kode ini mempunyai dasar untuk menentukan akibat dari suatu tindakan secara rasional.

5. Kode Kultural

Suatu hal yang bersumber dari pengalaman manusia yang berisi suatu hal yang akan dikukuhkan sebagai pengetahuan yang diterima umum.

Semiotika film mempunyai suatu istilah yaitu *mise en scene*, hal ini berkaitan dengan pergerakan aktor saat di set, selain itu dipersiapkan untuk menciptakan adegan dan sinematografinya. *Mise en scene* mempunyai arti menempatkan sesuatu pada layar, unsurnya adalah *actor's performance* yang terdiri dari *script* yang berarti naskah berisi kalimat atau percakapan yang ada dalam film, unsur selanjutnya adalah *movement* yang berarti pergerakan atau tindakan yang dilakukan oleh pemain film (Bordwell, 1993:45). *Mise en scene* juga terdiri dari unsur suara yang berasal dari suara pemain, lagu, efek suara dan suara di sekeliling pemain film. Unsur yang selanjutnya adalah *production design* yang terdiri dari *setting* atau tempat lokasi, properti atau segala barang atau peralatan yang mendukung suatu adegan dalam film dan kostum.

Film mempunyai cara untuk menyampaikan tanda maupun pesan ke penonton, maka unsur-unsur diatas menjadi penting untuk pembuat film agar pesannya dapat tersampaikan ke masyarakat yang menonton. Namun tidak semua film dapat

menyampaikan pesannya secara langsung begitu pula dengan film ini, maka dari itu peneliti menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes dikarenakan semiotika dapat membedah simbol-simbol dan tanda yang ada dalam film tersebut dan dihubungkan dengan budaya, dalam hal ini kemiskinan. Semiotika menurut Roland Barthes mempunyai tiga bagian untuk menganalisis simbol atau tanda, yaitu denotasi, konotasi dan mitos. Denotasi berupaya untuk menjelaskan makna yang paling nyata dari sebuah tanda, sementara konotasi berusaha untuk menjelaskan makna yang tidak eksplisit, lalu mitos berupaya untuk menjelaskan beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam, mitos berisi mengenai suatu pesan dimana ideologi tersebut berada (Sobur, 2013: 63) maka dari itu peneliti melihat adanya simbol-simbol yang merepresentasikan kemiskinan, oleh karena itu peneliti berupaya menguraikan simbol simbol tersebut menurut konsep semiotika Roland Barthes.

3. Kemiskinan

Kemiskinan menjadi masalah bagi negara-negara di dunia, menurut Badan Pusat Statistik (BPS) kemiskinan adalah ketidakmampuan dari sisi ekonomi untuk memenuhi kebutuhan dasar makanan dan bukan makanan diatur dari sisi pengeluaran (BPS, 2020). Menurut Chambers (dalam Suryawati 2005) kemiskinan adalah suatu *intergrated concept* yang mempunyai lima dimensi, yaitu kemiskinan, ketidakberdayaan, kerentanan dalam menghadapi situasi darurat, ketergantungan dan keterasingan baik secara geografis maupun sosiologis. Kemiskinan tidak hanya diartikan terbatas dalam hal ekonomi saja namun juga meluas pada aspek lainnya

seperti sulitnya mendapatkan akses, keterbelakangan dan lainnya. Kemiskinan sendiri dibagi dalam empat bentuk yaitu:

1. Kemiskinan Absolut: pendapatan dibawah garis kemiskinan, atau tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan sandang, pangan, kesehatan, perumahan dan pendidikan.
2. Kemiskinan Relatif: kondisi dimana kemiskinan disebabkan oleh pengaruh kebijakan pembangunan yang belum menjangkau seluruh masyarakat, sehingga menimbulkan ketimpangan pendapatan.
3. Kemiskinan Kultural: disebabkan oleh faktor budaya seperti malas, tidak ada usaha untuk memperbaiki tingkat kehidupan meskipun ada bantuan dari pihak luar.
4. Kemiskinan Struktural: disebabkan karena rendahnya akses terhadap sumber daya dalam suatu sistem politik atau budaya yang tidak mendukung pembebasan kemiskinan.

Menurut Kementerian Sosial dalam Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia nomor 146 tahun 2013 tentang Penetapan Kriteria dan Pendataan Fakir Miskin dan Orang Tidak Mampu menetapkan beberapa kriteria fakir miskin yaitu:

1. Tidak mempunyai sumber mata pencaharian dan/atau mempunyai sumber mata pencaharian tetapi tidak mempunyai kemampuan memenuhi kebutuhan dasar;

2. Mempunyai pengeluaran sebagian besar digunakan untuk memenuhi konsumsi makanan pokok dengan sangat sederhana;
3. Tidak mampu atau mengalami kesulitan untuk berobat ke tenaga medis, kecuali Puskesmas atau yang disubsidi pemerintah;
4. Tidak mampu membeli pakaian satu kali dalam satu tahun untuk setiap anggota rumah tangga;
5. Mempunyai kemampuan hanya menyekolahkan anaknya sampai jenjang pendidikan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama;
6. Mempunyai dinding rumah terbuat dari bambu/kayu/tembok dengan kondisi tidak baik/kualitas rendah, termasuk tembok yang sudah usang/berlumut atau tembok tidak diplester;
7. Kondisi lantai terbuat dari tanah atau kayu/semen/keramik dengan kondisi tidak baik/kualitas rendah;
8. Atap terbuat dari ijuk/rumbia atau genteng/seng/asbes dengan kondisi tidak baik/ kualitas rendah;
9. Mempunyai penerangan bangunan tempat tinggal bukan dari listrik atau listrik tanpa meteran;
10. Luas lantai rumah kecil kurang dari 8 m²/orang; dan
11. Mempunyai sumber air minum berasal dari sumur atau mata air tak terlindung/air sungai/air hujan/lainnya.

Adanya indikator diatas menjadi tuntunan peneliti dalam menganalisis kemiskinan dalam film Jimpitan tersebut. Masalah kemiskinan yang ingin peneliti lihat adalah bagaimana kemiskinan yang terjadi di perdesaan dan seperti apa bentuk bentuknya.

4. Film Sebagai Media Komunikasi

Film merupakan salah satu produk komunikasi yang menyajikan gambar dan suara secara bersamaan, menurut Sobur (dalam Wibowo, 2018: 33) film dapat menjadi saluran komunikasi yang baik karena sifatnya yang audiovisual, dengan begitu film mempunyai kelebihan karena menghadirkan aspek audio dan visual secara bersamaan. Melihat hal diatas dapat disadari bahwa film menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan. Selain itu film juga menjadi hal yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia, cerita dalam film sering mengangkat realitas kehidupan manusia sehari-hari. Menurut Sobur (dalam Wibowo 2018: 34) film mempunyai hubungan yang linier dengan masyarakat, artinya film selalu membentuk dan mempengaruhi masyarakat lewat pesan-pesan yang ada dalam film tersebut, film juga merekam realitas yang ada di masyarakat lalu menuangkan dalam film tersebut. Hal inilah juga yang menjadikan film banyak diminati masyarakat.

Film mempunyai pengaruh yang besar terhadap masyarakat, dengan adanya film, masyarakat menjadi ikut merasakan realitas yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Seringkali film mempengaruhi maupun membentuk masyarakat melalui pesan yang ada dalam film tersebut (Wibowo, 2018: 35). Hal inilah yang menjadikan

produser maupun sutradara mudah dalam memasukkan pesan dalam film, pesan tersebut dikemas dengan keseharian masyarakat pada umumnya. Pembuat film tentu juga mengutamakan teknik pengambilan gambar maupun pengambilan *angle* agar dapat menyampaikan pesan dan menjadikan proses komunikasinya berjalan lancar, berikut ini adalah teknik pengambilan gambar:

1. *Long Shot*

Teknik pengambilan gambar yang ingin memperlihatkan keseluruhan lingkungan sekitar dimana tokoh itu berada.

2. *Medium Shot*

Teknik pengambilan gambar yang ingin memperlihatkan tokoh secara lebih dekat, biasanya sebatas kepala hingga pinggang tokoh.

3. *Close Up*

Teknik pengambilan gambar yang ingin memperlihatkan detail dari tokoh maupun objek, biasanya teknik ini juga digunakan untuk menunjukkan adanya petunjuk maupun peristiwa yang penting dalam film (Prince, 2014:22).

Pengambilan atau pemilihan *angle* kamera juga penting dalam film, agar pesan yang ditampilkan dapat dimengerti oleh penonton, jenis-jenis *angle* kamera dibedakan menjadi:

1. *Low Angle*

Teknik pengambilan gambar dimana kamera berada di posisi bawah objek atau tokoh, teknik ini bertujuan menambah kesan tokoh menjadi ‘kecil’.

2. *Medium Angle*

Teknik pengambilan gambar dimana kamera berada setara dengan tokoh atau objek.

3. *High Angle*

Teknik pengambilan gambar dimana kamera berada di sudut atas dari objek atau tokoh. Teknik ini membuat kesan agar adegan menjadi lebih emosional (Prince, 2014:27).

4. *Canted Angle*

Teknik pengambilan gambar dimana kamera miring ke salah satu sisi, teknik ini untuk menggambarkan tokoh saat dalam posisi cemas. (Prince, 2014:30).

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang memfokuskan pada setiap adegan yang ada dalam film *Jimpitan* dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan ilmiah yang mempunyai tujuan untuk memahami fenomena dalam konteks sosial secara alamiah (Herdiansyah, 2019: 9). Setiap adegan dimaknai sebagai tanda yang akan menimbulkan makna konotasi dan denotasi, pada tahap terakhir akan di analisis mengenai mitos yang ada dalam *scene* tersebut.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan analisis isi kualitatif dengan analisis Roland Barthes. Analisis ini termasuk dalam analisis isi semantik, dimana analisis ini digunakan untuk mengklasifikasikan tanda menurut maknanya (Ahmad, 2018: 9).

3. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah film pendek *Jimpitan* yang diunggah oleh akun KPK RI, yang diproduksi oleh Sebelas Sinema Pictures, film ini berdurasi 12 menit lebih 50 detik. Pantauan terakhir, film ini sudah mencapai 88.915 penonton (9 November 2021). Film ini disutradarai oleh Wiwied Septiarji dan menjadi pemenang *Anti-Corruption Film Festival 2018* yang diselenggarakan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia.



Gambar 1.3 Tangkapan Layar Film *Jimpitan* di Youtube

Peneliti sudah melihat film ini dan memilih beberapa adegan yang dilihat berkaitan dan mewakili simbol kemiskinan dalam film ini, adegan-adegan tersebut dilihat dari dialog antar tokoh, penggambaran set lokasi, teknik pengambilan gambar dan musik latar belakang yang mendukung adegan tersebut. Adegan-adegan tersebut memiliki makna tersendiri untuk memperlihatkan kemiskinan yang ada dalam film tersebut, adegannya adalah sebagai berikut

No.	Adegan	Menit adegan	Penjelasan adegan
1.		0:35 – 0:41	Pak RT mendatangi Pak Poniman mengingatkan untuk mengambil jimpitan warga malam nanti
2.		02:18	Pak Poniman memasuki rumah selepas pergi dari ladang. Memperlihatkan kondisi rumah yang sederhana.

3.		02:38	Septu mengeluh karena harus memakan singkong lagi, sementara ia menginginkan bubur ayam di depan rumahnya.
4.		02:58 – 03:04	Bu Poniman berbicara dengan Pak Poniman mengeluhkan kalau bisa membeli beras asalkan ada uangnya.
5.		07:19 – 07:22	Keluarga Pak Poniman berkumpul di ruang tamu dan memakan bubur, terlihat Pak Poniman kebingungan karena tidak ada ayam

6.		07:38	Bu Poniman terkejut karena belum ada uang untuk membeli beras namun sudah ada beras di dapur dan dibuat bubur.
7.		09:51	Beras yang dibeli Pak Poniman jatuh dan dilindas mobil pikap.
8.		10:49	Pak Poniman mengais beras yang jatuh dan dimakan ayam

Tabel 1.1 Adegan-adegan representasi kemiskinan

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi. Menurut Karl Weick (dalam Rakhmat, 2009: 84) observasi adalah pemilihan, pengubahan, pencatatan dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme *in situ*, sesuai dengan tujuan empiris. Pertama, peneliti akan melakukan pengamatan langsung pada film *Jimpitan* yang ditayangkan di

Youtube, kemudian peneliti akan mengamati tanda-tanda atau unsur-unsur yang merepresentasikan kemiskinan di film tersebut. Selanjutnya peneliti menggunakan teknik dokumentasi dalam mengumpulkan data. Dokumentasi adalah suatu cara untuk memperoleh informasi dalam bentuk arsip, gambar, tulisan, dan angka yang berupa laporan maupun keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2015; 329). Adegan dalam film tersebut didokumentasikan dalam bentuk foto berupa tangkapan layar atau *screenshot*.

5. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data dalam penelitian ini menggunakan semiotika pendekatan Roland Barthes. Peneliti menggunakan beberapa langkah untuk menganalisis data, yaitu:

1. Memilih potongan *scene* dalam film

Peneliti memilih beberapa potongan *scene* dalam film *Jimpitan* yang sekiranya memenuhi kriteria kemiskinan, kemudian *scene-scene* tersebut di dokumentasikan dengan cara menangkap layar atau *screenshot*, dan dicatat dialognya.

2. Menganalisis *scene*

Setelah menemukan *scene* yang cocok, peneliti kemudian menganalisis *scene* tersebut menggunakan sistem pertandaan dua tingkat milik Roland Barthes. Pertama dialog, visual, akan dimaknai secara denotatif, setelah itu beranjak ke proses selanjutnya yaitu konotatif atau tahap kedua. Pada tahap konotatif harus menemukan

makna yang tersirat dalam visual atau dialog dalam scene tersebut. Setelah kedua proses tersebut telah dilakukan maka peneliti akan mencatat data-data yang ditemukan tersebut.

3. Menguraikan unsur mitos

Setelah melakukan proses analisis, maka tahap selanjutnya adalah menganalisis mitos dan representasi pada tanda tersebut. Pencarian mitos yang muncul dalam analisis sebelumnya menggunakan sumber pendukung seperti, artikel, berita, jurnal dan buku.

4. Membuat kesimpulan

Setelah semua proses dilalui, maka peneliti membuat kesimpulan dari *scene* yang sudah dipilih.