

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sosok waria tidak jarang ditampilkan dalam film Indonesia, meskipun tidak selalu ditempatkan pada posisi tokoh utama. Uniknya, sosok waria yang ditampilkan dalam film Indonesia kebanyakan sebagai sosok penggoda. Dalam Katalog Film Indonesia 1926-2005, film Betty Bencong Slebor merupakan film pertama Indonesia yang menggunakan judul dengan kata **Bencong** (kata lain untuk menyebut waria). Sosok waria ditempatkan pada karakter untuk mengundang kelucuan semata. Pada tahun 1978, film layar lebar yang dibintangi oleh Benyamin Suaeb ini dibuat. Bercerita mengenai tekanan hidup Betty yang kesulitan mencari pekerjaan. Hingga suatu saat ia dipekerjakan oleh seorang pria beristri sebagai pembantu rumah tangga di rumahnya. Pria itu mempekerjakan Betty karena tertarik dengan tingkah laku Betty yang menggoda.

Pada film itu, juga digambarkan sosok Betty yang suka mangkal untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Digambarkan bagaimana ia terkena razia polisi saat ia mangkal (Kristanto, 2005:170). Betty dalam film tersebut memang ditempatkan pada posisi tokoh utama. Namun dengan jelas pembuat film mencoba untuk menggambarkan Betty sebagai sosok waria yang suka menggoda. Bahkan ia juga ditampilkan sebagai sosok yang suka mangkal untuk menjajakan seks.

Menurut Katalog Film Indonesia 1926-2005, film Catatan Si Boy III pada tahun 1989 diproduksi PT Bola Dunia Film. Dalam film tersebut terdapat sosok Emon yang diperankan oleh Didi Petet. Emon muncul sebagai sosok waria yang menjadi sahabat si Boy. Sosok Emon yang genit itu berbeda jauh dengan si Boy yang digambarkan sebagai seorang laki-laki jantan dengan kisah percintaannya dengan beberapa wanita. Emon dengan segala tingkah konyolnya seolah hanya diletakkan sebagai obyek untuk memancing tawa penonton.

Catatan Si Boy dibuat sampai dengan seri yang ke-5. Bahkan beberapa penghargaan diberikan untuk film ini. Salah satunya adalah dalam Festival Film Bandung (FFB) tahun 1988 untuk kategori Pemain Pembantu Terpuji yang diraih oleh Didi Petet. Bahkan setelah Catatan Si Boy V (terakhir) selesai dibuat, PT. Bola Dunia Film dengan sutradara yang sama dengan Catatan Si Boy, yaitu Nasri Cheppy membuat film dengan judul Catatan Si Emon. Film tersebut tidak sesukses catatan si Boy dan hanya dibuat satu seri saja. Emon dalam film tersebut juga ditampilkan sebagai sosok pemuda manja dan kebanci-bancian yang hanya digunakan untuk memancing tawa penonton semata.

Sosok waria dalam film Indonesia terus menerus dibentuk sebagai sosok untuk memancing tawa semata. Seperti kebanyakan film Warkop DKI dan Warkop Prambors yang banyak menggunakan atribut waria untuk membanyol. Pada tahun 1982, film Warkop yang berjudul CHIPS (Cara Hebat Ikut Penanggulangan Masalah Sosial diproduksi (Kristanto, 2005:226). Dalam film ini terdapat sosok waria yang juga hanya digunakan sebagai tokoh yang memancing tawa semata. Waria tersebut bekerja sebagai CHIPS bersama dengan Dono, Kasino dan Indro.

Namun ia selalu membuat masalah dan seringkali menggoda para lelaki anggota CHIPS tersebut.

Film Warkop yang lain yang menggunakan atribut waria berjudul Tahu Diri Dong yang diproduksi pada tahun 1984 (Kristanto, 2005:267). Dalam film ini ditampilkan Dono yang menyamar sebagai perempuan guna mengikuti lomba memasak yang hanya boleh diikuti oleh perempuan saja. Dalam film ini sosok Dono yang berubah menjadi perempuan hanya untuk melucu saja. Seperti pada adegan salah bicara dengan bersuara seperti laki-laki, wig (rambut palsu) yang ia kenakan copot dan masih banyak kelucuan yang ditampilkan dengan sosok tersebut.

Film Warkop berikutnya berjudul Makin Lama Makin Asyik yang diproduksi pada tahun 1987 (Kristanto, 2005:301). Sosok waria yang ditampilkan dalam film tersebut digunakan sebagai penyamaran karena Dono, Kasino dan Indro bertemu dengan seorang tante Sarah (Susy Bolle) yang pernah berseteru dengan mereka. Namun karena mereka mengejar keponakan dari tante Sarah tersebut dan pada suatu saat ketika mereka janjian di sebuah klub malam, mereka bertemu dengan tante Sarah, maka mereka merubah penampilannya menjadi perempuan. Lagi-lagi sosok waria dalam film tersebut hanya digunakan sebagai lucu-lucuan semata.

Pada tahun 1991, film Warkop yang berjudul Naik Bisa, Turun Bisa diproduksi (Kristanto, 2005: 360). Dalam film tersebut digambarkan trio Warkop ini melamar dalam sebuah perusahaan. Namun perusahaan tersebut hanya membutuhkan wanita saja untuk bekerja. Dengan mempunyai akal menyamar sebagai perempuan, akhirnya mereka melamar di perusahaan tersebut. Perjalanan

karier mereka itupun akhirnya berakhir dengan konyol (Kristanto, 2005: 360).

Pertengahan tahun 1990-awal tahun 2000an, dianggap sebagai awal periode mati surinya perfilman nasional. Kesan mati surinya perfilman di Indonesia tersebut sangat jauh dari kenyataan kalau hanya melihat dari jumlah produksi film. Data menunjukkan tahun 1994 terdapat 26 judul film diproduksi, 1995:22 film, 1996:34 film, 1997:32 film, 1998 dan 1999 hanya empat film. Hanya empat saja yang diproduksi pada tahun 1998 dan 1999 dikarenakan awal tahun 1997 merupakan awal krisis ekonomi yang melanda bangsa ini, sehingga dunia perfilman pun ikut merasakan dampaknya. Tahun 2000 naik menjadi 11 film, 2001 turun lagi menjadi tiga film. Tahun 2002 merupakan tahun awal bangkitnya perfilman di Indonesia. Pada tahun tersebut 14 judul film diproduksi, 2003:15 film, 2004:31 film (Kristanto, 2005: Xi).

Tahun 2003 film *Arisan!* Diproduksi. Dalam film tersebut ditampilkan waria walaupun hanya beberapa detik saja. Waria dalam film *Arisan!* ditampilkan sebagai sosok penggoda yang menggoda Sakti (Tora Sudiro) dengan *gaya* genit. Penampilannya dalam *Arisan!* hanya untuk memancing tawa semata.

Sedangkan pada tahun 2007, film Indonesia yang juga menampilkan sosok waria berjudul *D'Bijis dan Jakarta Undercover*. Dalam film *D'Bijis* diceritakan adanya grup band bernama *The Bandits*. Namun setelah Bandit bubar, para personelnya ada yang menjadi waria, pelayan bar bahkan ada pula yang mencoba kerja serabutan. Film ini dibuat dengan *gaya* humor dengan menampilkan beberapa adegan dan komentar lucu. Namun kelucuan itu lebih banyak dihasilkan dari akting waria yang diperankan oleh Gary Iskak. Karakter waria yang

ditampilkan hanya sebagai bahan guyonan semata yang terkadang tidak berhubungan dengan jalan cerita (www.icecoffeblend.com/reviewmovieindonesia).

Peran Gary dalam film D'Bijis juga digambarkan sebagai waria yang sering luntang-lantung di Taman Lawang, Jakarta Selatan. Taman Lawang merupakan tempat yang selama ini identik dengan para waria yang mangkal untuk menjajakan seks. Bahkan sebelum mendapatkan peran sebagai waria, Gary harus observasi terlebih dahulu di Taman Lawang (Suara Karya Online, 25 Januari 2007).

Film Jakarta Undercover menceritakan mengenai Amanda, seorang waria yang bekerja pada klub malam sebagai penari telanjang. Walaupun Amanda yang diperankan oleh Fachri Albar bukan merupakan tokoh utama dalam film ini. Film yang diangkat dari buku karangan Moamar Emka itu mengambil tokoh utama Viki yang diperankan oleh Luna Maya. Amanda berteman akrab dengan Viki yang juga berprofesi sama. Dalam film tersebut terdapat adegan yang menampilkan penari waria yang saling bercumbu di antara para wanita dan pria saat mereka sedang menari striptis. Para waria itu bekerja pada sebuah klub yang menyajikan suguhan pentas tari stripstis (Tempo Interaktif, 23 Maret 2007).

Keempat judul diatas sama-sama menggambarkan sosok waria walaupun dengan *gaya* penceritaan yang berbeda. Namun inti dari penggambaran sosok itu adalah hampir sama. Waria dalam film hanya digunakan sebagai bumbu yang terkadang tak ada hubungannya sama sekali dengan jalan cerita.

Jika ditilik pada kehidupan nyata, tidak semua waria berprofesi dan bersikap

seperti yang diceritakan dalam film-film yang telah disebutkan diatas. Seperti misalnya yang terjadi pada tahun 2003, seorang waria bernama Merlyn Sofyan yang berasal dari Malang, penulis buku berjudul Jangan Lihat Kelaminku, mencalonkan diri menjadi Walikota Malang mewakili Partai Keadilan dan Persatuan Indonesia. Bahkan atas keterlibatan Merlyn sebagai aktivis HIV/AIDS, ia pun dianugerahi gelar Doktor Honoris Causa dari Northern California Global University Amerika.

Awal tahun 2003, Indonesia membuat ajang pemilihan putri waria dimana pemenangnya akan diberangkatkan ke Bangkok, Thailand untuk mengikuti ajang Miss Waria Internasional. Mereka yang pernah menjadi finalis untuk diikutsertakan ke Bangkok antara lain Merlyn Sofyan dan Shunniyah R.H, seorang waria berjilbab penulis buku Jangan Lepas Jilbabku. Ia juga mendapat gelar Cum Laude dari Universitas Gadjah Mada Yogyakarta karena berhasil menyelesaikan kuliahnya di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik selama tiga tahun 40 hari (Indosiar, Secercah Harapan di Tengah Kelam Dunia Waria: http://www.indosiar.com/hitamputih/forum_komentar).

Melihat kenyataan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian terhadap media dalam hal ini adalah film Indonesia dalam merepresentasikan waria. Film yang diteliti adalah film yang diproduksi dari tahun 2003-2006 yang menampilkan sosok waria dan merupakan film layar lebar. Kompetisi Miss Waria pada awal tahun 2003 ini merupakan penanda bahwa para waria mulai secara terbuka memperjuangkan identitas mereka yang selama ini terpinggirkan (Alimi 2004 : 1).

Pertimbangan pengambilan peneliti pada film yang diproduksi mulai tahun

2003 adalah karena selain tahun 2003 merupakan tahun bangkitnya kembali perfilman di Indonesia setelah beberapa tahun hanya memproduksi film dalam jumlah yang sedikit, pada tahun 2003 pula merupakan tahun penanda para waria dalam memperjuangkan identitas mereka yang selama ini terpinggirkan.

Bagaimana waria direpresentasikan dalam film Indonesia produksi tahun 2003-2006 menjadi penting diteliti untuk mengetahui bagaimana media dalam hal ini adalah film dalam merepresentasikan waria. Apakah waria dalam film Indonesia tahun 2003-2006 masih saja direpresentasikan sebagai sosok penggoda, pelacur dan bahkan hanya sebagai bahan olokan semata?

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada Latar Belakang Masalah diatas, maka Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana waria direpresentasikan dalam film Indonesia tahun 2003-2006?

C. Tujuan Penelitian

Melalui penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai adalah mengetahui bagaimana representasi waria dalam film Indonesia dari tahun 2003-2006.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi

pengembangan ilmu komunikasi melalui media film sebagai media massa yang menggambarkan representasi waria dalam film melalui analisis semiotika.

2. Manfaat Praktis

Karena minimnya artikel mengenai waria, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk merangsang penelitian lebih lanjut.

E. Kerangka teori

1. Waria

a. Definisi dan Ciri Fisik Waria

Manusia hanya dibagi menjadi dua jenis yaitu laki-laki dan perempuan saja. Perbedaan biologis jenis kelamin (sex) merupakan kodrat Tuhan dan oleh karenanya secara permanen dan universal berbeda (SBPY 1997:13). Menurut Caplan (1987) dalam *The Cultural Construction of Sexuality* menegaskan bahwa perbedaan perilaku antara laki-laki dan perempuan selain biologis, sebagian besar justru terbentuk melalui proses sosial dan kultural sehingga jenis kelamin secara biologis (sex) akan tetap atau tidak berubah. Sedangkan menurut Koeswinarno (2004:7), dalam sejarah kebudayaan, secara obyektif masyarakat hanya mengakui adanya dua jenis kelamin saja yaitu laki-laki dan perempuan. Pengertian jenis kelamin mengacu pada keadaan fisik alat reproduksi manusia. Hal inilah yang kemudian membuat masyarakat menilai mengenai sebuah perilaku. Laki-laki harus berperilaku seperti laki-laki dan perempuan harus seperti perempuan. Jika keluar dari klasifikasi tersebut maka akan mendapat sebutan lain seperti istilah

perempuan tomboy, laki-laki feminin dan sebagainya.

Waria yang secara fisik adalah laki-laki, melakukan banyak hal untuk merepresentasikan kewanitaan dalam tubuh mereka yang laki-laki. Ciri utama perilaku seorang waria adalah mereka berdandan seperti layaknya wanita. Mereka memakai make up dan juga berpakaian seperti wanita. Cara berjalan mereka pun dengan menggoyangkan panggulnya dan berbicara dengan nada suara yang agak manja dan kewanita-wanitaan. Salah satu hal yang dilakukan adalah menggunakan pakaian seperti layaknya perempuan. Lipstik, bedak dan segala macam aksesoris yang sering dikenakan perempuan menjadi hal yang sangat penting untuk menunjang penampilan mereka karena keindahan tubuh menjadi penting dalam penampilan sehari-hari (Koeswinarno 2004:54).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan definisi dari Koeswinarno sebagai dasar untuk membandingkan antara waria dengan yang bukan di setiap *scene*. Jika dalam film yang diteliti ditemukan seorang laki-laki yang berdandan seperti layaknya wanita, menggoyangkan panggulnya dan atau menggunakan lipstik, bedak dan segala macam aksesoris yang biasanya digunakan perempuan, maka peneliti akan memilah *scene* dari film yang telah dipilih untuk dijadikan penelitian.

Oetomo dalam Alimi (2004 : 88), juga mengungkapkan bahwa seseorang dapat dikatakan banci (kata lain untuk menyebut waria) bila ia nampak androgini dalam berpakaian atau penampilan fisik atau dalam tingkah laku mereka. Orang tua mungkin akan menyebut anak mereka banci bila mereka tidak bersikap secara wajar sesuai dengan identitas gender mereka misalnya anak laki-laki bermain

boneka dan perempuan memanjat pohon.

Berbicara mengenai waria, tentu tidak terlepas dari orientasi seksual mereka yaitu homoseksual. Waria menyukai laki-laki seperti yang dikatakan oleh Hesti Puspitosari dan Sugeng Pujileksono (2005:10) bahwa waria orientasi seksualnya sama dengan homoseksual. Waria tidak dapat menyukai wanita karena mereka menganggap bahwa dirinya adalah wanita yang berada dalam tubuh laki-laki. Dalam melakukan hubungan seksual, waria tidak bisa bersikap atau bertindak sebagai laki-laki. Mereka akan bahagia jika diperlakukan sebagai waria (Puspitosari dan Pujileksono, 2005:10).

Banci sebagaimana ditegaskan Johnson (1997) menolak diidentifikasi sebagai homoseksual (Alimi 2004 : 89). Jika dibandingkan dengan homoseksual, waria memiliki permasalahan yang lebih banyak. Waria memiliki permasalahan krisis identitas. Sedangkan homoseksual tidak mempunyai masalah tersebut karena mereka hanya bermasalah dengan orientasi seksualnya saja. Bahkan kaum homoseks tidak mengalami hambatan sosial dalam pergaulan dan perilaku.

Waria menolak diidentifikasi sebagai homoseksual karena ia merasa dirinya adalah seorang perempuan. Oleh sebab itu ia berdandan seperti layaknya perempuan agar dapat menyerupai perempuan. Hal inilah yang membuat waria jika dilihat dari penampilan fisiknya akan terlihat sebagai waria daripada mereka yang hanya punya orientasi sebagai homoseksual semata.

b. Stereotip Seksualitas dalam Media.

Analisis representasi seksualitas di media, meliputi beberapa hal yang terkait dengan isu-isu, konsep-konsep dan proses-proses yang sama tentang pola identitas, serta isu-isu mengenai kekuasaan dan politik, konsep-konsep tentang stereotip, ideologi, serta proses-proses produksi dan konsumsi. Pijakan dasar yang bisa menjelaskan posisi ideologi dari seksualitas dalam media adalah stereotip.

Stereotyping is a process of selection, magnification and reduction: it takes one perceived attribute of a social group, blows up that attribute until it obscures all others, then boils it down until it comes to stand for that group, summarizing that group in a kind of cultural shorthand (Briggs & Copley 1998: 315).

Implikasi ideologis dari stereotip dapat secara jelas terlihat, di mana kelompok yang mendapat stereotip merupakan kelompok dengan daya sosial dan budaya yang lemah. Stereotip menjadi ideologis ketika menjadi metode dalam mendeskripsikan suatu kelompok tertentu serta menjadi sarana nilai-nilai (Briggs & Copley 1998: 315). Stereotip, dalam hal ini seksualitas, kemudian memunculkan dua kutub; yaitu hetero dan homo, di mana orang-orang dapat dikenali melalui dua hal tersebut. Misalkan, jika laki-laki feminin maka akan mengacu pada *gay*, sedangkan perempuan maskulin atau *tomboy* maka akan mengacu pada lesbian (Briggs & Copley 1998: 315).

Dalam sebuah film, keberadaan heteroseksualitas menjadi sangat penting untuk ditampilkan. Seperti misalnya dalam film-film Hollywood berisi paling tidak satu hal mengenai kisah percintaan antara laki-laki dengan perempuan. Ketika dalam sebuah film muncul karakter yang dianggap sebagai penyimpangan seksual seperti banci, maka keberadaannya menjadi peran yang tidak penting dan

biasanya hanya dipakai sebagai bahan lelucon dalam film semata (Benshoff & Griffin 2004 : 6).

Stereotipe mengenai seksualitas ini kemudian menjadi penting untuk dibahas karena pada kenyataannya, di Indonesia sendiri seperti yang telah tertuang dalam pendahuluan, masih banyak peran banci dalam sebuah film hanya dipakai sebagai bahan lelucon yang kadang tidak ada sama sekali hubungannya dengan jalan cerita. Berbicara waria juga tidak terlepas dari orientasi seksual mereka yang adalah homoseksual. Stereotipe dalam media berkaitan dengan kekuasaan media dalam membentuk persepsi mengenai waria.

Sedangkan dalam masyarakat kebudayaan Barat (terutama yang didasari oleh agama Kristen), homoseksual menjadi sesuatu yang terlarang. Hal ini didasarkan pada pandangan negatif agama Kristen dan Yahudi atau *Yudaisme* terhadap seksualitas. Seks hanya dipandang sebagai bentuk prokreasi dan terjadi pada laki-laki dan perempuan dalam pernikahan yang resmi (Oetomo 2003: 9). Membuat perbuatan seks di luar hal tersebut dipandang sebagai penyimpangan yang penuh dosa. Media sendiri dalam hal ini adalah film, mampu membuat stereotip itu menjadi sesuatu yang dapat diterima oleh masyarakat. Bahwa homoseksual adalah suatu penyimpangan yang penuh dosa.

2. Ideologi dan Budaya Media

Suatu ideologi adalah sistem pemaknaan yang membantu mengartikan dunia dan membuat penelitian tentang dunia. Ideologi merupakan dasar sistem makna yang membantu mendefinisikan, menjelaskan, dan memberikan penilaian

tentang dunia. Ideologi terkait erat dengan konsep-konsep seperti; pandangan umum (*worldview*), sistem kepercayaan (*belief system*) serta nilai-nilai (*values*). Namun, ideologi cenderung lebih luas daripada konsep-konsep tersebut (Croteau & Hoynes 2003: 159-160).

John Storey mengemukakan 5 makna konsep ideologi (Storey 1993 : 4-9) :

1. Ideologi dapat mengacu pada suatu perkembangan gagasan-gagasan sistematis yang diartikulasikan oleh sekelompok masyarakat tertentu.
2. Definisi ideologi yang menyiratkan adanya penopengan, penyimpangan/penyembunyian realitas tersebut.
3. Definisi ideologi yang terkait erat dengan dan dalam beberapa hal bergantung pada definisi kedua. Istilah ideologi dalam hal ini, digunakan untuk mengacu pada “bentuk-bentuk ideologi“. Berdasarkan definisi ini, masyarakat adalah sesuatu yang bersifat “konflikual“. Dalam konflik ini, sadar atau tidak seringkali tersebar pada persoalan keberpihakan.
4. Definisi yang dikembangkan oleh Althusser. Disini, ideologi bukan hanya sebagai perkembangan ide-ide, ideologi juga sebagai suatu praktek material ideologi bisa dijumpai dalam praktik kehidupan sehari-hari dan bukan hanya dalam ide-ide tertentu mengenai kehidupan sehari-hari.
5. Definisi yang diasosiasikan dengan karya awal budaya Perancis Roland Barthes. Menurut Barthes, ideologi berfungsi terutama pada level konotasi, makna sekunder, makna yang seringkali tidak disadari, yang

ditampilkan oleh teks dan praktik atau yang bisa ditampilkan oleh apapun. Ideologi (Mitos menurut Barthes) dalam definisi ini menuntut kita pada perjuangan hegemoni untuk membatasi konotasi, untuk menetapkan konotasi-konotasi partikular dan memproduksi konotasi baru.

Definisi pertama, kedua dan ketiga dapat kita lihat bahwa ideologi diciptakan oleh kelompok tertentu yang berkuasa. Dalam konteks penelitian ini adalah hetero terhadap homo. Bagaimana kemudian terjadi penyembunyian realitas dan juga penopengan yang membuat realitas sosial dibentuk berdasarkan ideologi kelompok berkuasa. Pola yang terdapat dalam budaya media selalu berkenaan dengan politik dan ideologi, sehingga budaya media tak hanya dilihat dari konteks sosio-politik dan ekonomi, namun juga dari perspektif politik. Teks yang ada pada media mengacu pada relasi kekuasaan dan dominasi, yang kemudian menjadi “alat” kepentingan bagi kelompok dominan dalam menekan kelompok lainnya (Kellner 1995: 55-56). Sedangkan dalam definisi keempat, ideologi adalah satu dari tiga unsur atau level primer bangunan sosial. Ideologi merupakan sesuatu yang otonom dan ideologi ditempatkan pada posisi terakhir.

Analisis ideologi menaruh perhatian pada cara-cara sistem makna atau ideologi dalam proses memperbesar kekuasaan, di mana analisis ideologi juga melihat dominasi dan cara-cara yang dilakukan oleh kelompok-kelompok kepentingan tertentu yang mengusahakan kepentingan mereka agar menjadi

kepentingan umum. Analisis ideologi terhadap produk-produk media massa memiliki perhatian pada isi atau *content* dari pesan media tersebut, dibandingkan efek atau pengaruh isi media. Ideologi tidak hanya terkait dengan masalah politik namun juga memiliki keluasan dan konotasi yang fundamental.

When we examine the ideology of media, we are not so much interested in the specific activities depicted in a single newspaper, movie, or hit song as in the broader system of meaning of which these depictions are a part. For ideological analysis, the key is the fit between the images and words in a specific media text and ways of thinking about, even defining, social and cultural issues (Croteau & Hoynes 2003: 160).

Hal ini membuat para ahli media lebih tertarik untuk menilai isi media daripada yang ada di dunia nyata. Tidak hanya melihat realitas yang muncul dalam citra media, namun juga melihat sesuatu yang “nyata” itu sebagai konstruksi ideologis. Sebab, analisis ideologi menunjukkan apa yang disampaikan pesan mengenai diri dan masyarakat sekitar kita.

Di Amerika, kritik ideologi menaruh perhatian pada upaya yang dilakukan oleh kaum liberal dan konservatif (dalam hal ini kelompok dominan dan subordinat) dalam memegang kekuasaan hegemoni. Pada satu tingkatan tertentu, ideologi memobilisasi sentimen, rasa cinta, dan kepercayaan yang kemudian diasumsikan sebagai “sesuatu” yang dominan dalam kehidupan sosial (Kellner 1995: 58), misalkan nilai-nilai mengenai individualisme, nilai kebebasan, keluarga, dan lain sebagainya, yang akhirnya hal tersebut mengarah menjadi anggapan umum atau *common sense* dalam masyarakat.

Ideologi itu sendiri tidak bisa dilepaskan dari budaya, sebab memiliki kesamaan dalam lingkup konseptual. Perbedaan yang mencolok antara keduanya adalah bahwa ideologi lebih mencakup dimensi politik sebagai wilayahnya,

sementara budaya tidak. Budaya merupakan pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu. Oleh sebab itu, budaya media merupakan cerminan dari keadaan masyarakat media tersebut berada. Berdasar pada hal tersebut, konsep yang ada bahwa ideologi media berkembang berdasar ideologi dari masyarakat. Masyarakat disini diasumsikan sebagai “tempat” di mana terjadi *heterogeneous struggles* antar individu, yang ditampilkan dalam media massa (Kellner 1995: 58).

Dalam sudut pandang strukturalisme, budaya merupakan sebuah mesin ideologis yang mereproduksi ideologi dominan. Ideologi kemudian memiliki fungsi sebagai kekuatan untuk mengarahkan proses kebudayaan atau proses komunikasi (Sunardi 2004: 123). Proses tersebut menggunakan media massa sebagai alatnya. Hubungan mitos, ideologi dan budaya tersebut pada akhirnya membentuk sebuah masyarakat yang terstruktur, di mana kita dapat melihatnya melalui salah satu media massa yang ada.

Media menyajikan gambaran mengenai interaksi dan institusi sosial yang secara terus-menerus mempersempit wilayah definisi sosial. Maksudnya, citra media dapat menunjukkan apa yang dianggap “normal” dan apa yang dianggap “menyimpang” (Croteau & Hoynes 2003: 163). Dalam media yang lebih luas lagi, seperti dalam media populer; televisi, film, dan iklan memiliki kecenderungan untuk memarjinalisasikan atau mengabaikan orang-orang yang dianggap berbeda dari norma yang berlaku di masyarakat tersebut. Kritik ideologi juga menganalisis citra, simbol, mitos, dan narasi, sama halnya dengan proposisi dan sistem kepercayaan. Pengembangan konsep ideologi, mengeksplorasi bagaimana citra,

figur, narasi dan pola simbolik, menjadi bagian dari representasi ideologis gender, seksualitas, ras, dan kelas sosial, terutama dalam film dan budaya populer.

3. Film Sebagai Media Representasi dan Ideologi

a. Film Sebuah Realitas Rekaan

Film yang merupakan sebuah proses kreativitas dari pembuatnya dapat dipahami sebagai hasil dari pembingkaihan terhadap permasalahan yang ingin diangkat (Sumarno, 1997:7). Sebagai sebuah hasil pembingkaihan yang dilakukan oleh pembuatnya melalui tema-tema yang diangkat, ia dapat dikatakan sebagai karya seni. Walaupun dalam sebuah film menampilkan kembali realita yang terjadi dalam masyarakat, namun ia tetap saja tidak terlepas dari pemikiran si pembuatnya yang dipengaruhi oleh banyak faktor.

Salah satu unsur seni adalah proses kreativitas. Orang-orang yang berada dalam sebuah proses penciptaan film, disebut kreator film yang mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu realitas rekaan. Realitas rekaan yang ditampilkan dalam film diciptakan sebagai bandingan terhadap realitas kehidupan yang sebenarnya. Hal yang ditawarkan ketika seseorang menyaksikan realitas rekaan adalah rasa keindahan, sebagai sebuah bahan perenungan atau hanya sekedar hiburan semata.

Oleh sebab itu bahasa film perlu diketahui karena film berisi kehidupan dan segala hal di dunia, maka penting untuk mengenali teknik-teknik visual dan filmis agar kita paham bagaimana kita dipengaruhi oleh apa yang kita lihat dan dengar lewat film (Sumarno 1996: 31). Bahasa film di sini berkaitan dengan cara-

cara yang elementer dan yang lazim. Sementara itu, dalam kenyataan, bahasa film berkembang sedemikian kompleks, sehingga memerlukan pembahasan mendalam tersendiri. Film juga suatu seni yang banyak tergantung pada teknologi yang melibatkan manusia. Pemikir kreatif yang harus membuat unsur-unsur terpisah jadi suatu kesatuan, desain serta keutuhan.

Wawasan dan ketrampilan sutradara yang akan memberi cap kepada film dan mengisinya dengan roh atau jiwa serta makna. Dalam praktek kerja, tugas sutradara melaksanakan apa yang diistilahkan dalam bahasa Prancis sebagai *mise-en-scene*. Istilah itu jika diterjemahkan bebas menjadi menata-dalam-adegan, atau pengadeganan dalam kaitan dengan semua fungsi kamera. Tugas ini berurusan dengan penciptaan ruang-ruang filmis berupa jenis-jenis *shot* (Sumarno 1996: 37).

Pengertian *shot* adalah dipotretnya sebuah subyek, saat tombol kamera ditekan dan dilepaskan, sebagaimana yang ditentukan dalam skenario. Setiap *shot* berhubungan erat dengan masalah pembingkai, yaitu sedikit-banyak subyek yang dimasukkan ke dalam bingkai. Melalui bingkai ini pembuat film memberikan batas antara dunia subyek yang ditampilkan dan dunia nyata. Tujuannya untuk memberi makna harfiah dan makna simbolik tentang apa, siapa, dan bagaimana maksud cerita yang ingin dituturkan (Sumarno 1996: 37). Berikut jenis-jenis *shot* dalam film (Sumarno 1996: 38-40) :

1. *Extreme Long Shot* (ELS), merupakan tipe *shot* yang diambil dari jarak yang sangat jauh. Mulai kira-kira 200 meter sampai dengan jarak yang lebih jauh lagi. Tujuannya untuk memperlihatkan situasi geografis.

2. *Long Shot* (LS), merupakan *shot* jarak jauh, yang fungsinya memperlihatkan hubungan antara subyek-subyek dan latar belakang.
3. *Medium Shot* (MS), merupakan *shot* yang lebih dekat pada subyeknya dibandingkan *long shot*. fungsinya untuk memotret adegan pengenalan, terutama sebagai transisi dari *long shot* ke *close shot*.
4. *Close Shot* (CS), merupakan istilah bebas untuk menyebut jarak dekat pemotretan, yaitu lebih dekat dari sebuah *medium shot*, tetapi belum sedekat *close up*.
5. *Close Up* (CU), merupakan tembakan kamera pada jarak yang sangat dekat dan memperlihatkan hanya bagian kecil subyek misalnya wajah seseorang. *Shot* ini cenderung mengungkapkan pentingnya obyek.
6. *Extreme Close Up* (ECU), merupakan sebuah *close up* yang sangat besar, yang memperlihatkan bagian yang diperbesar dari sebuah benda atau bagian manusia. Misalnya hanya hidung, mata dan telinga manusia.

Film sangat jauh berbeda dengan kehidupan nyata sekalipun ia bercerita mengenai sejarah ataupun mengenai kehidupan sehari-hari. Salah satu hal yang membuat film tampak jelas berbeda dengan kehidupan nyata adalah ilustrasi musik yang sengaja dibangun di dalamnya. Ketika dalam kehidupan nyata, ilustrasi itu tidak akan ada. Ilustrasi musik hanya dapat dibangun dalam film untuk memancing empati penonton.

Terdapat berbagai macam alat yang membuat film dapat disebut sebagai sebuah media untuk menyampaikan maksud yang tertuang dalam sebuah film. Ketika film disebut sebuah realitas rekaan, maka ia menampilkan realitas yang

sebenarnya ke dalam sebuah frame yang dibangun melalui lensa kamera yang digunakan. Ia juga mengandaikan seorang juru foto yang menggunakan lensanya untuk menembak objek dan menentukan bagian mana yang ingin ia tampilkan. Bahkan terkadang ia membutuhkan pencahayaan untuk dapat menampilkan apa yang ia inginkan (Arnheim, 1957 : 8-11).

Kemampuan mata manusia dapat menangkap berbagai macam hal yang ada di sekitarnya secara tiga dimensi karena ia dapat menciptakan sebuah kedalaman bentuk dari apa yang dilihatnya. Sedangkan film hanya mempunyai kemampuan dua dimensional. Ketika ia mempunyai kemampuan dua dimensi, maka ia harus memilih obyek yang akan ditampilkannya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.

b. Representasi

Sebagai media penyampai pesan kepada masyarakat yang mempunyai kemampuan terbatas, media hanya mampu menghadirkan sebagian dari realitas atau dengan kata lain, media melakukan pilihan atas apa yang akan ditampilkannya. Itulah mengapa sebuah media dalam hal ini adalah film, tidak dapat menampilkan realitas secara utuh atau dengan kata lain media hanya mampu menghadirkan realitas secara sempit (Lukmantoro, 2007).

Kemampuan terbatas sebuah media dalam menampilkan realitas sosial disebut dengan representasi. Representasi yang dijalankan oleh media merupakan kehadiran kembali fakta dan apa yang dianggap sebagai realitas sosial. Ketika media menghadirkan kembali fakta dan yang dianggap sebagai realitas sosial,

maka media sedang tidak melakukan refleksi atau pemantulan dari sebuah relitas sosial yang nyata. Kemampuan yang terbatas dari media dalam merepresentasikan realitas sosial adalah karena keterbatasan waktu, ruang dan berbagai permasalahan lain yang menyangkut kebijakan dari pengelola media (Lukmantoro, 2007)

Dapat dikatakan bahwa representasi yang dijalankan oleh media merupakan kerja kelompok atau kolektif. Seperti dicontohkan bahwa semisal secara kuantitas jumlah perempuan yang menjadi praktisi media lebih banyak, bukan berarti media berpihak pada perempuan dan memperjuangkan jender. Hal ini dikarenakan beberapa alasan yang antara lain adalah kekuatan yang berkait dengan persoalan politik seperti misalnya kekuasaan Negara, kekuatan yang bersifat intimidatif yang berupa demonstrasi dan ancaman pendudukan dari kelompok sosial tertentu, ekonomi-politik yang menyangkut persoalan kepentingan finansial dan permodalan dari pemilik media dan yang berkaitan dengan profit yaitu pemasangan iklan dan selera masyarakat (Lukmantoro, 2007).

Representasi berbeda dengan refleksi, sebab representasi adalah proses menyeleksi dan menyajikan, menstrukturkan dan menajamkan, dan bukan hanya menyampaikan makna yang sudah ada, namun juga merupakan sarana dalam membuat sesuatu bermakna. Representasi media terjalin dengan kekuasaan dan ideologi, sebab proses pemberian makna memiliki potensi untuk menghasilkan definisi realitas secara beragam.

Menurut Stuart Hall (Croteau & Hoynes 2003: 168), media memiliki kekuatan dalam menandakan sesuatu dengan berbagai cara, dan ini juga tergantung pada pola-pola apa yang kemudian direpresentasikan. Masih berkaitan dengan ideologi,

media merupakan tempat di mana ide-ide berputar sebagai “kebenaran,” dan efektif dalam memarginalisasikan dan menghapuskan kebenaran yang sesungguhnya. Media mengadopsi asumsi dominan dan menggambarkannya dalam pandangan umum, di mana setiap orang dapat mengetahuinya. Representasi media tidak sepenuhnya tertutup, namun juga memiliki kecenderungan untuk menghasilkan kembali nilai-nilai dan kenyataan dasar yang ada di balik hegemoni tersebut.

Sebuah film mampu melakukan proses pemilahan mana saja yang akan ditampilkan dan mana yang akan disembunyikan dari sebuah realitas yang ada. Sehingga yang terlihat adalah ideologi dan representasi yang dihasilkan oleh film itu sendiri. Maka apa yang tergambar dalam film seperti sesuatu yang "nyata".

Ada beberapa hal yang berkaitan dengan kata “nyata” dalam representasi media. Pertama, representasi bukanlah realitas, meskipun beberapa penonton dapat menganggapnya sebagai sesuatu yang nyata (Croteau & Hoynes 2003: 196). Beberapa media memang dapat menampilkan sesuatu yang realitas itu kepada masyarakat, namun tak lebih sekedar membuat “menjadi nyata,” sebab representasi hanya mengambil hal nyata secara terpisah dan tidak utuh seperti kenyataan yang ada.

Kedua, media biasanya tidak mencoba untuk merefleksikan dunia “nyata” (Coteau & Hoynes 2003: 196). Apapun produk dari media, seperti program berita, buku-buku sejarah, dan film dokumenter memang dibuat sedemikian nyata dan seakurat mungkin. Namun, dibalik itu semua terbentang waktu dan tempat yang kemudian menjadi singkat dan dekat. Hal ini mengungkapkan bahwa non-realitas

yang dibuat sedemikian nyata, termasuk *genre* film fiksi-ilmiah atau fantasi yang disetarakan dengan kenyataan yang ada ditengah masyarakat.

Ketiga, adalah terkait dengan “nyata” itu sendiri. Media membuat sesuatu nyata itu dari sebagian saja, tidak secara keseluruhan, artinya kenyataan itu tidak muncul sebagai populasi yang tertinggi atau terbanyak. Namun, media membuat suatu bias kenyataan, yang menganggap bahwa sebagian kecil populasi menjadi keseluruhan yang nyata.

Jadi, media merefleksikan suatu realitas yang nyata-nyatanya ada dalam kehidupan masyarakat. Meskipun tak semuanya tampak nyata seperti yang ada di dunia nyata. Media memiliki implikasi untuk merefleksikan kehidupan masyarakat. Sejauh mana hal itu “nyata,” memang memiliki perbedaan diantara banyak orang. Perbedaan antara realitas media dan realitas sosial memang sering muncul dalam representasi media (Croteau & Hoynes 2003: 198). Film sebagai media representasi membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, mitos dan ideologi dari kebudayaannya menurut cara praktik signifikasi khusus dari medium tersebut (Irawanto 1999: 15).

Sebagai media representasi dan ideologi, film tidak lagi dimaknai sekedar sebagai karya seni (*film as art*), tetapi lebih sebagai praktik sosial dan komunikasi massa. Dalam perspektif praktik sosial, film tidak dimaknai sebagai ekspresi seni pembuatnya tetapi melibatkan interaksi yang kompleks dan dinamis dari elemen-elemen pendukung proses produksi, distribusi, maupun eksibisinya. Bahkan lebih luas lagi, perspektif ini mengasumsikan interaksi antara film dengan ideologi

kebudayaan di mana film itu diproduksi dan dikonsumsi. Ini menunjukkan bahwa film tidak pernah otonom dari ideologi yang melatarinya (Irawanto 1999: 11-16).

4. Semiotika Sebagai Kerangka

Tanda-tanda (*signs*) adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn 1996: 64). Manusia dengan tanda-tanda tersebut dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja dinamakan semiotika atau semiologi. Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana *signs* atau tanda-tanda dan berdasarkan pada *sign system* (sistem tanda) atau kode.

Berdasarkan strukturalisme Ferdinand de Saussure, kita pertama akan mendasarkan diri pada konsep tanda. Tidak semua gerakan, suara, kata, atau aroma bisa menjadi tanda. Hanya gerakan, suara, kata, atau aroma yang kita beri maknalah yang menjadi tanda. Kajian semiotika melakukan penafsiran terhadap tanda tersebut dalam suatu sistem makna yang ada disekitarnya atau bisa disebut sebagai budaya di mana tanda itu tumbuh dan berada. Menurut John Fiske, semiotika mempunyai tiga bidang utama:

1. Tanda.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. (Fiske 1990: 60).

Semua model makna memiliki bentuk yang secara luas memiliki kesamaan. Masing-masing memperhatikan tiga unsur yang mesti ada dalam setiap studi tentang makna. Ketiga unsur tersebut adalah tanda, acuan tanda, dan pengguna tanda (Fiske 1990: 61). Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, baik dipersepsi indra kita, tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda.

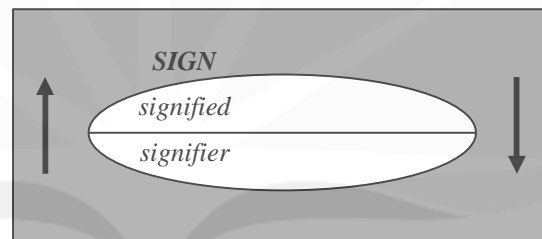
Tanda sebagai sesuatu yang memiliki ciri khusus yang penting, pertama, tanda harus dapat diamati, dalam arti tanda tersebut dapat ditangkap. Kedua, tanda harus menunjuk pada sesuatu yang lain, artinya tanda bisa menggantikan, mewakili dan menyajikan, sehingga memiliki sifat representatif. Sifat representatif ini kemudian berhubungan dengan sifat interpretatif, sifat yang muncul akibat proses pembacaan dan hubungan inilah yang kemudian menjadi ciri khas tanda. Tanda dan hubungan-hubungannya adalah kunci dari analisis semiotik, di mana relasi tersebut kemudian memunculkan makna.

Makna suatu tanda bukanlah “*innate meaning*” (makna bawaan, alamiah, tak berubah) melainkan dihasilkan lewat sistem tanda yang dipakai dalam kelompok orang tertentu. Dalam sistem tanda, suatu tanda dapat menghasilkan makna karena prinsip perbedaan (*difference*). Dengan kata lain, makna dihasilkan oleh sistem perbedaan atau sistem hubungan tanda-tanda. Oleh karena itu dalam analisis semiotik, sistem hubungan ini menduduki tempat penting, karena tugas analisis semiotik adalah merekonstruksi sistem hubungan yang secara kasat mata tidak kelihatan (Sunardi 2004: 45).

Ada dua gagasan besar tentang tanda yang umumnya dijadikan dasar bagi penelitian semiotika, yakni gagasan tentang tanda menurut Saussure dan Peirce. Konsep dasar dari pemikiran Saussure dan pengikutnya, termasuk Barthes adalah model *dyadic*. Saussure menyatakan bahwa tanda terdiri dari:

1. A “*signifier*” (*signifiant*) atau citra suara (*sound image*), misalnya: tulisan di kertas, atau suara di udara. Dengan kata lain, wujud fisik dari tanda.
2. The “*signified*” (*signifie*) atau, konsep yang direpresentasikan atau konsep mental.

GAMBAR. 1 Asosiasi *Signified* dan *Signifier*.



Sumber: Manurung 2004: 46.

Tanda adalah hasil asosiasi antara *signified* (petanda) dan *signifier* (penanda). Hubungan keduanya digambarkan dengan dua anak panah. Sebuah tanda pastilah memiliki penanda dan petanda. Kita tidak bisa memiliki penanda yang sama sekali tidak bermakna atau petanda yang sama sekali tidak berbentuk. Sebuah tanda adalah sebuah kombinasi dari sebuah penanda dengan petanda tertentu. Tertentu disini berarti sebuah tanda penanda yang sama dapat mewakili petanda yang berbeda untuk suatu konsep. Hubungan antara penanda dan petanda

adalah hasil dari konvensi atau kesepakatan budaya, dan karena budaya sangat majemuk, maka makna hubungan antara keduanya menjadi beragam. Saussure lebih lanjut menekankan bahwa makna bukanlah hasil dari hubungan esensial antara penanda dan petanda, namun hasil dari perbedaan hubungan. Hubungan antara penanda dan petanda tersebut sudah jelas dan tak ada yang menentang. Sistem ini berlaku untuk menandai perbedaan, suatu perbedaan dalam sistem oposisi dan pertentangan. Makna merupakan hasil dari keterkaitan antara proses kesamaan dan perbedaan. Dengan kata lain, makna diperoleh apabila kita membandingkan tanda tersebut dengan tanda lain yang berhubungan atau yang bertentangan. Berhubungan dengan hal ini, makna dapat diperoleh lewat cara berpikir oposisi biner.

Berikut ini adalah contoh hubungan penanda dan petanda dalam tampilan gambar yang dihasilkan melalui kerja kamera di film.

TABEL 1. Hubungan Penanda dan Petanda *Shot* Film.

Penanda (pengambilan gambar)	Definisi	Petanda
<i>Close up</i>	Hanya wajah.	Ke-intim-an
<i>Medium shot</i>	Hampir seluruh wajah.	Hubungan personal
<i>Long shot</i>	<i>Setting</i> dan karakter.	Kontes, skope, jarak, publik
<i>Full shot</i>	Seluruh tubuh.	Hubungan sosial.

Sumber. Berger 2000: 33.

Selain itu, kerja kamera dan teknik penyuntingan dapat juga dipaparkan dengan cara yang sama seperti di atas.

TABEL 2. Hubungan Penanda dan Petanda Gerak Kamera.

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Pan down</i>	Kamera mengarah ke bawah.	Kekuasaan, kewenangan.
<i>Pan up</i>	Kamera mengarah ke atas.	Kelemahan, pengecilan.
<i>Dolly in</i>	Kamera bergerak ke dalam.	Observasi, fokus.
<i>Fade in</i>	Gambar kelihatan pada layar kosong.	Permulaan.
<i>Fade out</i>	Gambar di layar menjadi hilang.	Penutupan.
<i>Cut</i>	Pindah dari gambar satu ke yang lain.	Kebersambungan, menarik.
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar.	“Penentuan” kesimpulan.

Sumber: Berger 2000: 34.

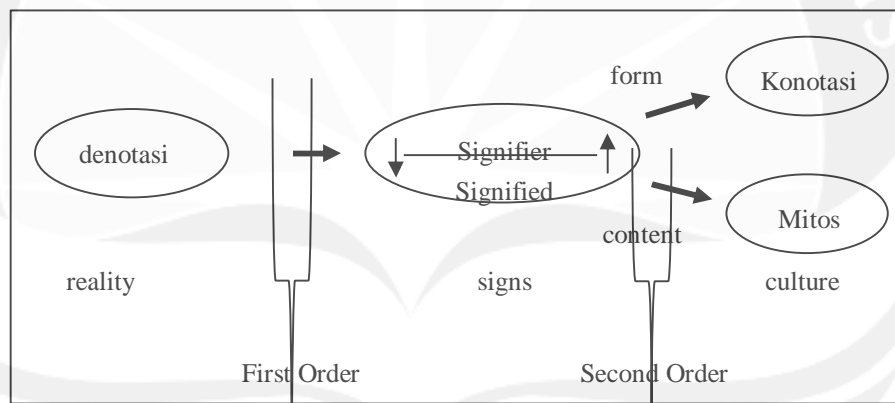
Barthes menyebutkan ada tiga macam hubungan tanda (Sunardi 2004: 46), antara lain hubungan simbolik adalah hubungan tanda dengan dirinya sendiri, hubungan paradigmatik adalah hubungan tanda dengan tanda lain dari satu sistem atau sistem kelas, dan hubungan sintagmatik adalah hubungan tanda dengan tanda lain dari satu struktur (kedua macam hubungan terakhir ini disebut juga hubungan eksternal).

Hubungan sintagmatik atau hubungan aktual menunjukkan suatu tanda dengan tanda-tanda lainnya, baik yang mendahului atau mengikutinya. Dalam film, hubungan sintagmatik dikenal dengan istilah *montage*. *Montage* disusun dengan satuan-satuan gambar (*shot*). Hubungan sintagmatik mengajak kita untuk mengimajinasikan ke depan atau memprediksikan apa yang terjadi kemudian. Kesadaran ini meliputi kesadaran logis, kausalitas atau sebab-akibat. Dalam kaitannya dengan produksi makna (penciptaan *signified*), kesadaran sintagmatik

mengandaikan bahwa *signified* suatu tanda tergantung juga pada hubungan logis atau kausalitas (Sunardi 2004: 59-60).

Penelitian ini menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes yang menggunakan istilah *orders of signification*. Konotasi dan denotasi sering dijelaskan dalam istilah tingkatan representasi atau tingkatan mana. *First order of signification* adalah denotasi. Sedangkan konotasi adalah *second order of signification*. Tatanan yang pertama mencakup penanda dan petanda yang berbentuk tanda. Tanda inilah yang disebut makna denotasi (Manurung 2004: 57).

GAMBAR 2. Two Orders of Signification.



sumber. Fiske 1996: 122.

Kemudian dari tanda tersebut muncul pemakaian lain, sebuah konsep mental lain yang melekat pada tanda (yang kemudian dianggap sebagai penanda). Pemakaian baru inilah yang kemudian menjadi konotasi. Secara ringkas, denotasi dan konotasi bisa dijelaskan sebagai berikut:

1. Denotasi. Interaksi antara *signifier* dan *signified* dalam *sign*, dan antara *sign* dengan referen dalam realitas eksternal. Denotasi dijelaskan sebagai

makna sebuah tanda yang defisional, literal, jelas (mudah dilihat dan dipahami) atau “*commonsense*.” Denotasi menunjukkan arti literatur atau yang eksplisit dari kata-kata dan fenomena yang lain.

2. Konotasi. Interaksi yang muncul ketika *sign* bertemu dengan perasaan atau emosi pembaca/penonton/pengguna dan nilai-nilai budaya mereka. Konotasi mengarah kepada makna-makna kultural yang terpisah atau berbeda dengan kata (dan bentuk-bentuk lain dari komunikasi. Menurut Barthes, konotasi memiliki tujuan untuk membawakan dunia tentang “apa – yang terjadi – tanpa – mengatakan” dan menunjukkan konotasi dunia tersebut dan secara lebih luas basis ideologisnya (Berger 2000: 15). Tanda lebih terbuka dalam penafsirannya pada konotasi daripada denotasi.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan konsep tersebut. Data penelitian akan diperoleh melalui tanda-tanda yang termuat dalam film. Tanda itu kemudian diklasifikasikan berdasarkan kelasnya *signifier* (penanda) dan juga *signified* (petanda) yang diproses dalam dua tahap signifikasi (*two order of significations*). Maka nantinya akan diperoleh makna denotasi, konotasi dan mitos dalam setiap *scene* yang telah dipilih.

Denotasi dan konotasi tidak bisa dilihat secara terpisah atau berdiri sendiri. Sebuah tanda yang kita lihat pasti suatu denotasi. Sulit juga untuk memaknai suatu tanda tanpa terjebak dalam penggunaan konotasi. Jadi, denotasi dengan sendirinya akan menjadi denotasi ketika konotasi tersebut sudah umum digunakan dan dipahami bersama sebagai makna yang baku (Manurung 2004: 58-59).

Selain denotasi dan konotasi dalam tatanan simbolik menurut Barthes, ada satu bentuk penandaan yang disebut sebagai mitos. Tanda panah dari *signified* mengarah pada mitos. Ini berarti mitos muncul pada tataran konsep mental suatu tanda. Dari teori konotasi, Barthes membangun konsep tentang mitos. Mitos bisa dikatakan sebagai ideologi dominan pada waktu tertentu (Manurung 2004: 60). Denotasi dan konotasi memiliki potensi untuk menjadi ideologi yang bisa dikategorikan sebagai *third order of signification*, Barthes menyebut konsep ini sebagai *myth* atau mitos. Mitos disebutnya sebagai sistem semiologi tingkat kedua, dan sebagai semiologi tingkat kedua, maka analisis mitos harus dipusatkan pada analisis tentang sistem signifikasi pada tingkat konotasi.

Menurut Barthes (Manurung 2004: 60), mitos adalah sebuah kisah (*a story*) yang melaluinya sebuah budaya menjelaskan dan memahami beberapa aspek dari realitas atau dapat juga didefinisikan sebagai cerita yang kita ceritakan tentang diri kita sendiri, sebagai suatu budaya untuk menghilangkan kontradiksi dan membuat dunia menjadi bisa dipahami dan dihuni (Storey 2003: 111). Mitos membantu kita untuk memaknai pengalaman-pengalaman kita dalam satu konteks budaya tertentu. Sejauh ini kelihatannya mitos adalah penandaan yang netral-netral saja tidak berbeda dengan konotasi. Namun, mitos tidak hanya sebatas sarana untuk memahami suatu pengalaman atau fenomena yang bebas nilai. Barthes berpendapat bahwa mitos melayani fungsi ideologis naturalisasi. Artinya, mitos melakukan naturalisasi budaya, dengan kata lain, mitos membuat budaya dominan, nilai-nilai sejarah, kebiasaan, dan keyakinan yang dominan terlihat natural, normal, abadi, masuk akal, objektif, dan benar secara apa adanya.

Dalam semiotik, para ahli teori telah menemukan berbagai cara untuk memahami teks sebagai mitos untuk menemukan ideologi tersembunyi dalam teks. Teori tentang mitos dan proses signifikasinya telah dikemukakan oleh Roland Barthes. Pertama-tama akan dikemukakan pengertian tentang mitos (*mythes*), yang berarti suatu jenis tuturan (*a type of speech*). Perlu ditegaskan bahwa mitos adalah sistem komunikasi, mitos membawa pesan. Jadi, mitos bukanlah suatu objek, suatu konsep ataupun suatu gagasan, melainkan suatu cara signifikasi, suatu bentuk. Mitos adalah suatu bentuk tuturan karena itu semua dapat dianggap sebagai mitos, asalkan ditampilkan dalam sebuah wacana. Mitos tidak ditentukan oleh objek ataupun materi (bahan) pesan yang disampaikan, melainkan oleh cara mitos disampaikan.

Pendekatan semiotik Roland Barthes secara khusus tertuju kepada jenis tuturan (*speech*) yang disebutnya sebagai mitos. Menurut Barthes, bahasa membutuhkan kondisi tertentu untuk dapat menjadi mitos, yaitu secara semiotis dicirikan oleh hadirnya sebuah tataran signifikasi yang disebut sebagai sistem semiologis tingkat kedua (*the second order semiological system*). Maksudnya, pada tataran bahasa atau sistem semiologis tingkat pertama (*the first order semiological system*), penanda-penanda berhubungan dengan petanda-petanda sedemikian sehingga menghasilkan tanda. Selanjutnya, tanda-tanda pada tataran pertama ini pada gilirannya hanya akan menjadi penanda-penanda yang berhubungan pula dengan petanda-petanda pada tataran kedua. Pada tataran signifikasi lapis kedua inilah mitos berada. Aspek material mitos, yakni penanda-penanda pada *the second order semiological system* itu, dapat disebut sebagai

retorik atau konotator-konotator, yang tersusun dari tanda-tanda pada sistem pertama, sementara petanda-petandanya sendiri dapat dinamakan sebagai fragmen ideologi (Budiman 2003: 63-64).

Sebagai a *type of speech*, mitos merupakan bagian dari cara berkomunikasi dalam masyarakat. Mitos berfungsi sebagai cara untuk menaturalisasikan apa yang sesungguhnya tidak natural atau historis, dan yang natural atau historis ini adalah konsep yang muncul pada waktu, tempat dan masyarakat tertentu. Melalui sistem mitos, konsep tersebut digunakan seolah-olah natural. Ini merupakan ideologi. Jadi ideologi membuat konsep seolah-olah menjadi *innocent*, tidak terkait dengan kepentingan dan kekuasaan. Sebagai *type of speech*, mitos tidak bisa dihilangkan. Mitos menjadi cara berkomunikasi kita setiap hari, sehingga untuk menghadapi mitos yang dominan, tidak bisa dilawan secara frontal. Mitos harus dilawan dengan mitos. Sehingga, komunikasi sesungguhnya adalah sebuah pertarungan antar-mitos, pertarungan *signification*, pertarungan makna (Sunardi 2004: 131-132).

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Semiotika menunjukkan bahwa film menyampaikan pesan dan makna melalui tanda-tanda dan kode-kode (Dick 1998: 246). Seperti yang dikemukakan oleh van Zoest, film dibangun dengan tanda semata-mata (van Zoest 1993: 109). Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting ialah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar) dan musik film. Berbeda dengan fotografi statis,

rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan (Irawanto 1999: 35). Bersamaan dengan tanda-tanda arsitektur, terutama indeksial, pada film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (van Zoest 1993: 109). Sebab ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang didukungnya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya (Irawanto 1999: 35).

Dalam teks film, ideologi sudah tentu bekerja bukan hanya pada aspek isi, tetapi juga pada bentuk. Memang telah lama ada perdebatan di kalangan teoritis film tentang mana yang lebih berpengaruh antara isi atau bentuk. Mengingat bahwa kajian ini bersifat semiotik, maka bahasa gambar sangat diperhitungkan. Karena ideologi beroperasi tidak melalui ekspresi-ekspresi langsung, maka ia tidak pernah tampak sebagaimana pernyataan langsung. Dengan kata lain, ideologi tersembunyi di dalam struktur naratif, kode-kode, konvensi serta citra-citra (*images*) yang dibangun melalui bahasa filmis. Karena itu, agaknya penting dilakukan kajian hanya pada ungkapan-ungkapan sinematik yang dipilih dan diolah. Pendeknya, sistem penandaan dalam seluruh teks film akan dianalisis pertautannya, dalam konteks ideologi ini (Irawanto 1999: 35-36).

E. Metodologi Penelitian.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini hanya melukiskan, memaparkan, menuliskan dan melaporkan suatu keadaan, suatu objek atau suatu peristiwa fakta apa

adanya dan beberapa penyingkapan fakta. Penelitian kualitatif dimulai dengan mendefinisikan konsep-konsep yang sangat umum, yang karena kemajuan-kemajuan penelitian mengubah definisi mereka. Bagi yang pertama, ubahan adalah sarana atau alat analisa, sementara bagi yang terakhir, ubahan bisa merupakan produk atau hasil (Brannen 2005 : 11-13). Dalam penelitian kualitatif, konsep dan kategorilah, bukan kejadian dan frekuensinya, yang dipersoalkan. Di samping itu, sepanjang penelitian kualitatif mempunyai tujuan yang bersifat teoritis, bukan deskriptif. Maka pengujian teorilah yang lebih penting, bukan masalah inferensi (penarikan kesimpulan) ataupun generalisasi.

Dalam tradisi kualitatif, peneliti harus menggunakan diri mereka sebagai instrumen, mengikuti asumsi-asumsi kultural sekaligus mengikuti data. Berbeda dengan tradisi kuantitatif yang menggunakan instrumen yang berupa alat teknologis yang telah ditentukan sebelumnya dan tertata dengan baik sehingga tidak banyak memberi peluang bagi fleksibilitas, masukan imajinatif dan refleksifitas (Brannen 2005 : 11-12). Data yang dipakai dalam penelitian ini adalah data-data kualitatif, yaitu data-data yang tersaji dalam bentuk kata-kata ataupun kalimat. Keseluruhan data yang diperoleh diolah dan disajikan dalam bentuk-bentuk uraian naratif bukan dalam bentuk statistik.

2. Semiotika Sebagai Metode Analisis.

Penelitian ini berusaha melihat makna-makna yang tersembunyi yang terdapat dalam media, dalam hal ini film, terutama dalam merepresentasikan waria dalam film. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode analisis semiotik atau *semiotical analysis*. Analisis semiotik yang akan digunakan adalah pendekatan semiotik Roland Barthes. Barthes mengembangkan dua sistem penandaan bertingkat yang disebut sistem denotasi dan konotasi. Sistem denotasi merupakan sistem penandaan tingkat pertama, yang terdiri dari hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dengan realitas eksternal yang ada disekitarnya. Sedangkan konotasi merupakan sistem penandaan tingkat kedua di mana penanda/petanda pada level pertama menjadi petanda untuk (mitos) yang ada pada wilayah nilai-nilai budaya (politik makna). Menurut Roland Barthes ada level makna yang berbeda konotasi dan denotasi sering dijelaskan dalam istilah tingkatan representasi atau tingkatan makna. Roland Barthes menggunakan istilah *orders of signification* (Sobur 2004 : 127). *First order of signification* adalah denotasi, di mana pada level ini tanda disebutkan terdiri dari penanda dan petanda. Sedangkan konotasi adalah *second order of signification*, menggunakan tanda denotasi (*signifier* dan *signified*) sebagai penandanya (Manurung 2004: 56).

TABEL 3. Signifikasi.

<i>Langue</i> (code) <i>Myth</i>	1. <i>Signifier</i>	2. <i>Signified</i>
	3. <i>Sign (Meaning)</i>	
	I. <i>Signifier</i>	II. <i>Signified</i>
	<i>FORM</i>	<i>CONCEPT</i>
	III. <i>Sign</i>	
	<i>SIGNIFICATION</i>	

Sumber: Sunardi 2004: 105.

Pada tatanan tingkat pertama, hubungan antara *signifier* dan *signified* akan membentuk *sign*. Tingkatan pertama inilah yang kemudian membentuk makna denotasi. *Sign* pada tingkat pertama menjadi *form* pada tatanan tingkat yang kedua. Hubungan antara *form* dan *concept* pada tatanan tingkatan kedua akhirnya akan membentuk *signification*. Pada tingkatan signifikasi tingkat kedua inilah mitos berada. Aspek material mitos, yakni penanda-penanda pada *the second order semiological system* itu, dapat disebut sebagai retorik atau konotator-konotator, yang tersusun dari tanda-tanda pada sistem pertama, sementara petanda-petandanya sendiri dapat dinamakan sebagai fragmen ideologi (Budiman 2003:63-64). Petanda-petanda ini menjalin komunikasi dengan kebudayaan, pengetahuan, atau sejarah, karena melaluinyalah dunia sekitar dapat memasuki sistem.

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan analisa terhadap *scene-scene* dalam film **Arisan** dan **Realita Cinta & Rock n Roll**. Analisa tersebut akan ditekankan pada representasi waria dalam film tersebut. Oleh

karena itu, untuk melakukan kajian tersebut, penulis akan menganalisis unsur-unsur film (*mise-en-scene*), mitos, dan juga praktek sosial dalam film tersebut untuk melihat representasi waria yang ditampilkan media tersebut. Penelitian ini bersifat deskriptif interpretatif, di mana penulis mencoba untuk menganalisis (dan juga memberikan interpretasi) dengan memanfaatkan konsep-konsep semiotika terhadap film **Arisan** dan **Realita Cinta & Rock n Roll**.

3. Teknik Pengumpulan Data

Berikut jenis-jenis sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini:

a. Data Primer.

Film *Indonesia dari tahun 2003-2006 yang menampilkan waria* akan menjadi data utama dalam penelitian ini. Film Indonesia dari tahun 2003-2006 yang menampilkan sosok waria tercatat berjumlah dua buah yaitu *Arisan* dan *Realita Cinta & Rock n Roll*. *Scene* atau *shot* yang ada kaitannya dengan penampilan waria dalam film tersebut akan dipergunakan sebagai data dasar penelitian.

b. Data Sekunder.

Sumber-sumber pustaka yang memadai dan sesuai dengan konsep yang menjadi dasar penelitian akan digunakan sebagai salah satu data dalam penelitian. Seperti film-film, hasil riset atau penelitian, artikel-artikel dari

internet, buku-buku referensi, majalah-majalah, situs-situs web dan lain sebagainya.

4. Tahap Analisis Data.

a. Membagi *scene*.

Membagi *scene* berdasarkan naskah. Dalam naskah akan tampak bagaimana karakterisasi tokohnya dan penjelasan detailnya. Sehingga akan memudahkan peneliti dalam memilih *scene* mana saja yang akan digunakan. Dua film yang akan diteliti hanya akan diambil *scene* yang menggambarkan waria. Bukan keseluruhan *scene* dalam dua film tersebut.

Berikut contoh potongan naskah yang menggambarkan mengenai waria dalam film *Realita Cinta & Rock n Roll* :

<i>Shot</i>	Visual	Dialog	Suara
MLS (POV Nugie)	Anita (waria) sedang berdiri di trotoar memandang ke arah mobil Nugie & Ipang	Nugie: "Tuh, habitat loe tuh! Ipang: "Tai lo!	
CU	Nugie sedang mengejek Ipang	Nugie: "Eh sekali banci tetep aja banci? Ga usah malu deh. Lo ga perjakanya sama banci kan?"	
CU		Ipang: "Jadi...Jadi.."	

MS	Dengan muka panic	Nugie: "Loe rese deh loe. Jalan ga loe! Gue paling males sama banci. Tau ga loe!"	
MCU	Dengan muka mengejek	Ipang: Kan loe tadi bilang gue banci..Ya ga? Ya kan?	
MLS	Ipang menghentikan mobil dan tak lama seseorang dengan mengenakan BH, anting dan rok serta berdandan tebal menghampiri mereka.	Karina: "hai manis mau kemana? Ajak kita dong, main bertiga juga boleh."	
MS		Ipang: "Loe mamam tuh!"	
	Suara menggoda dan sedikit manja	Karina: "Harga paket kok! Full servis deh!"	
		Nugie: "Bueeeeh.."	
MCU		Karina: "Depan belakang, Ok!"	
		Ipang: "Doi sukanya <i>gaya</i> belakang. Loe ulek aje!"	
		Karina: "Mo depan, mo belakang, Karina bisa kok."	

		Ipang: “Kayak martabak dong!”	
	Sambil memukuli paha Ipang	Nugie: “Yuk jalan yuk!! Lu jalan gak!”	
LS	Ipang dan Nugie pergi meninggalkan Karina mengendarai mobil Nugie.	Karina: “Eh..eh..kurang ajar lo ya, belum pernah gue sedot lo ya!”	

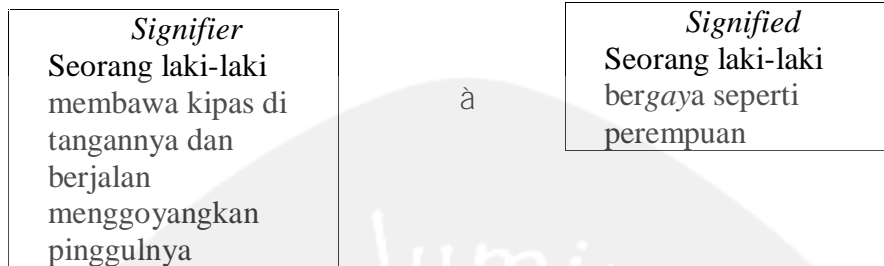
b. Menganalisis pada *scene* yang telah dipilih.

Scene-scene yang telah dipilih, kemudian dilakukan proses pemilahan *shot-shot* dan unsur-unsur film yang merepresentasikan waria. *Shot-shot* dan unsur-unsur film per-*scene* tersebut kemudian dilakukan analisis semiotik, dengan menggunakan signifikasi Roland Barthes dan dengan konsep pemaknaan denotasi-konotasi untuk mendapatkan gambaran mitos per-*scene*.

Berikut contoh signifikasi dalam film Arisan :



Level Denotasi



Scene ini menggambarkan laki-laki yang bernama Yung-yung dengan *gaya* hebohnya berjalan di tengah-tengah ibu-ibu arisan. Para ibu arisan memakai kipas sebagai aksesoris. Yung-yung pun juga memakai hal yang sama serta berjalan dan bertingkah menyerupai ibu-ibu arisan tersebut. Ini berarti bahwa Yung-yung bergaya seperti perempuan.

Level Konotasi



Pada skema diatas dapat dilihat bahwa *signified* pada level denotasi sama dengan *signifier* pada level konotasi. Skema tersebut menjelaskan bahwa sistem semiotik tingkat dua mengambil seluruh sistem tanda tingkat pertama sebagai *signifier* atau form, dan *concept* dibuat oleh pencipta atau pengguna mitos (Sunardi, 2004:104).

c. Menguraikan mitos dan ideologi

Setelah mendapatkan hasil analisis *per-scene* dalam setiap film, kemudian hasil analisis tersebut diuraikan berdasarkan mitos, kritik mitos dan ideologi.

d. Membuat kesimpulan.

Setelah data dianalisis dan direpresentasikan, maka peneliti akan membuat kesimpulan dari uraian-uraian yang telah ditemukan oleh peneliti.

