BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sifat pahlawan adalah sifat dengan keberanian, keperkasaan, kerelaan berkorban, dan kekesatriaan. Pesan-pesan yang terkait dengan nilai nilai kepahlawanan seperti keteladanan, rela berkorban, cinta tanah air, kebersamaan, kemerdekaan, kesetaraan, nasionalisme dan patriotisme (Budiono, 2012).

Seiring perkembangan zaman, kepahlawanan masa kini tidak dapat diartikan sempit sebagai seorang individu yang berperang menggunakan tombak panjang. Namun kepahlawanan masa kini dipandang lebih luas sebagai sosok yang memiliki keyakinan dan dengan keyakinan itu dapat mendorong seorang individu memperjuangkan sesuatu. Hal yang diperjuangkan itu haruslah bersifat positif karena kepahlawanan sangat identik dengan nilai positif

Banyak sekali film-film bertemakan kepahlawanan, seperti *Rambo* dan *Saving Private Ryan* namun peneliti tertarik untuk meneliti film *The Avengers*. Film *The Avengers* sendiri merupakan sebuah film yang digarap oleh sutradara Joss Wheddon dan rilis pada tahun 2012. *The Avengers* sendiri mengisahkan tentang kelompok pahlawan Avengers yang terbentuk dengan formasi Captain America, Iron Man, Hulk, Thor, Hawkeye, dan juga Black Widow.

Dalam film ini, peneliti memperhatikan segi semiotikanya dimana akan membantu peneliti dalam menelaah suatu bentuk komunikasi dan mengungkap makna di dalamnya.

> *"Penyingkapan kode di dalam pengertian semiotika, secara sederhana berarti pencarian kode teretentu, yang membentuk satu ekspresi bahasa, dan dengan demikian berfungsi sebagai pembentuk makna dari ekspresi tersebut. Penyingkapan kode, dengan demikian, berarti "pencarian makna-makna yang dikodekan".*" *(Yasraf Amir Piliang, 2012:164)*"

Semiotika berasal dari bahasa Yunani, Semeion yang berarti tanda. Kemudian diturunkan dalam bahasa Inggris menjadi Semiotics. Dalam bahasa Indonesia, semiotika atau semiologi diartikan sebagai ilmu tentang tanda. Dalam berperilaku dan berkomunikasi tanda merupakan unsur yang terpenting karena bisa memunculkan berbagai makna sehingga pesan dapat dimengerti.

Menurut John Fiske, Semiotika mempunyai tiga bidang studi utama: Pertama, Tanda itu sendiri. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya. Kedua, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dilambangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya. Ketiga, kebudayaan tempat tanda dan kode bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. *(Fiske, 1990 : 60)*

John Fiske dalam bukunya *Television Culture* merumuskan teori *The Codes of Television* yang menyatakan peristiwa yang dinyatakan telah di-enkode oleh kode-kode sosial. Pada teori *The Codes of Television* John Fiske merumuskan tiga level proses pengkodean : *1) Level realitas 2) Level representasi 3) Level Ideologi*.

Maka dari itu proses pengkodean Fiske tersebut dapat menjadi acuan sebagai pisau analisa peneliti dalam mengungkap Representasi Simbol Kepahlawanan Dalam Film *The Avengers* karya Joss Wheddon. Berbeda dengan tokoh- tokoh semiotik yang lain, Fiske sangat mementingkan akan hal-hal mendasar pada gejala – gejala sosial seperti halnya keadaan sosial dan kepopuleran budaya yang sangat mempengaruhi masyarakat dalam memaknai makna yang di encoding kan.

Representasi yang dimaksud peneliti dalam judul adalah gambaran suatu makna yang diberikan pada benda, sedangkan representasi di dalam level pengkodean John Fiske ialah kode-kode teknis yang membantu peneliti dalam membedah nilai kepahlawanan dalam film yang diteliti.

Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan bentuk realitas itu sendiri. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non-fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan dan penyalur hobi.

Film menyajikan berbagai macam gagasan yang dapat menimbulkan dampak bagi penayangannya, baik secara positif atau pun negatf. Oleh sebab itu, film dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan yang dapat memberikan pengaruh pada cara pandang terhadap cerita dalam film itu.

> *“Film adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah-ceramah penerangan atau pendidikan, kini banyak digunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan, bahkan filmnya sendiri banyak yang berfungsi sebagai medium penerangan dan pendidikan secara penuh, artinya bukan sebagai alat pembantu dan juga*

> *tidak perlu dibantu dengan penjelasan, melainkan medium penerangan dan pendidikan yang komplit" (Effendy, 2003 : 2009)*

Film berpengaruh terhadap jiwa manusia (penonton) tidak hanya sewaktu atau selama duduk dan melihat tayangan film tersebut, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama, misalnya peniruan terhadap cara berpakaian atau model rambut yang ada dalam film tersebut. Hal tersebut biasa disebut dengan imitasi.

Kategori penonton yang mudah terpengaruh biasanya adalah anak-anak, generasi muda, dan terkadang orang yang dewasa pun ada. Apabila hanya cara berpakaian yang banyak ditiru oleh penonton, tentu tidak akan menjadi masalah. Tetapi apabila yang ditiru adalah cara hidup yang tidak sesuai dengan norma budaya bangsa, tentu akan menimbulkan masalah.

Sebagai bentuk dari komunikasi massa, film telah dipakai untuk berbagai tujuan. Namun pada intinya sebagai bagaian dari komunikasi massa, film bermanfaat untuk menyiarkan informasi, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi. (Effendy, 1986 : 95)

Film juga dapat menceritakan kepada kita tentang berbagai hal yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Baik tentang ekonomi, politik, sosial, maupun ilmu pengetahuan yang lainnya. Melalui pesan-pesan yang berhubungan dengan setiap segi kehidupan tersebut dapat dituturkan dengan bahasa audio visual yang menarik. Sesuai dengan sifat film yang berberfungsi sebagai media hiburan, informasi, promosi, maupun sarana pelepas emosi khalayak.

Sebagai salah satu bentuk media massa, film dapat difungsikan sebagai media dalam wujud ekspresi, yang berperan untuk mepresentasikan suatu budaya atau gamabaran realitas dari suatu masyarakat.

Sebagai salah satu bentuk perkembangan media komunikasi, film tidak dipandang lagi sebgai hiburan yang menyajiakan tontonan cerita, lebih dari itu film sudah menjadi sebuah media komunikasi yang efektif. Film sangat mempengaruhi pikiran dan sudut pandang khalayak. Jika salah digunakan maka akan berakibat fatal, karena film mempunyai kemampuan untuk mempresentasikan berbagai pesan, baik pesan-pesan moral, kemanusiaan, sosial, politik, ekonomi, serta budaya.

Film sebenarnya mengajarkan tentang budaya. Baik itu budaya masyarakat dimana individu hidup didalamnya, atau bahkan budaya yang sama sekali asing. Memahami beragam budaya terutama melalui sebuah film. Film juga dilihat sebagai media sosialisasi dan media publikasi budaya yang ampuh dan persuasif. Buktinya adalah ajang-ajang festival film semacam *Jiffest (Jakarta International Film Festival)*, *Festival Film Cannes*, *Festival Film Venice* dan sejenisnya merupakan ajang tahunan yang rutin diselenggarakan di masing-masing negaranya.

Film-film yang disajikan dalam berbagai festival tadi telah berperan sebagai duta besar kebudayaan mereka sendiri, untuk diperkenalkan kepada masyarakat yang memiliki budaya yang tentunya berbeda dengan budaya yang diangkat ke dalam film tersebut. Duta besar yang tidak birokratis.

Unsur-unsur dan nilai budaya ini yang sering luput dari sajian televisi. Media televisi tidak bisa atau lebih tepatnya tidak merasa perlu menyajikan nilai budaya sebagaimana yang tersajikan melalui media film. Film digunakan sebagai

cerminan untuk berkaca atau untuk melihat bagaimana budaya bekerja atau hidup di dalam suatu masyarakat.

Film tidak hanya mengkontruksikan nilai-nilai budaya tertentu di dalam dirinya sendiri, tapi juga tentang bagaimana nilai-nilai tadi diproduksi dan bagaimana nilai itu dikonsumsi oleh masyarakat yang menyaksikan film tersebut.

Jadi ada semacam proses pertukaran kode-kode kebudayaan dalam tindakan menonton film tersebut. Film juga menjadi media propaganda untuk mempengaruhi khalayak atau penikmatnya yang sangat cukup memiliki efektifitas yang tinggi dalam capaian capaian yang bisa dilihat dalam fenomena kehidupan sehari hari- hari

Sederhananya semiotika itu adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda yang berada dalam film tentu saja berbeda dengan format tanda yang lain yang hanya bersifat tekstual atau visual saja. Jalinan tanda dalam film terasa lebih kompleks karena pada waktu yang hamper bersamaan sangat mengkin berbagai tanda muncul sekaligus, seperti *visual*, *audio,*dan *teks.*

Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan dibenak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barang kali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan *interpretant* dari tanda pertama. Tanda itu menunjuk sesuatu, yakni objeknya. (Fiske, 2007 : 60)

Proses komunikasi dapat dijelaskan sebagai berikut. Komunikator bermakud menyampaikan gagasan (informasi, saran, permintaan, dan seterusnya) yang ingin disampaikan kepada komunikannya dengan maksud tertentu. Untuk itu

dia menterjemahkan gagasan tersebut menjadi simbol-simbol (proses *encoding*) yang selanjutnyadisebut pesan (*message*). Pesan tersebut disampaikan melalui saluran (*channel*) terntentu, misalnya dengan bertatap muka langsung, telepon, surat, dan sebagainya.

Setelah pesan sampai pada penerima, selanjutnya terjadi proses *decoding*, yaitu proses menafsirkan pesan tersebut. Setelah itu terjadilah respon pada penerima pesan, respon tertuju pada pengirim pesan. Pihak-pihak yang melakukan komunikasi, terutama pengirim pesan pasti menghendaki tujuan komunikasi yang dilakukannya membawa hasil yaitu pesan dapat diterima dan dipahami oleh pihak penerima pesan dan memberikan respon terhadap apa yang disampaikan pihak penerima sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penerima.

Untuk itu berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi harus dipertimbangkan dan salah satu diantaranya adalah faktor *encoding*.

"Dalam komunikasi pihak penyampai pesan bukan hanya memepertimbangkan pesan apa saja yamg akan disampaikan tetapi juga bagaimana menyampaikannya. Oleh karena itu pihak penyampai pesan harus tepat dalam mengemas pesannya. Proses pengemasan pesan dalam komunikasi disebut dengan encoding (Hardjana, 2003 : 13).

Dengan *encoding*, pengirim atau penyampai pesan memasukan atau mengungkapkan pesannya kedalam kode atau lambing baik secara verbal ataupun non-verbal. Dalam encoding, ada dua hal penting yang harus dilakukan oleh penyampai pesan, yaitu :

1. Mempertimbangkan dengan cermat apa yang akan disampaikan
2. Menterjemahkan dengan baik dan benar gagasan yang akan disampaikan menjadi isi pesan.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pertanyaan Makro

Dari uraian dan latar belakang masalah di atas yang telah di jelaskan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut. **"Bagaimana Representasi Simbol Kepahlawanan dalam Film The Avengers ?"**

1.2.2 Pertanyaan Mikro

Subfokus yang diangkat masalah berdasarkan uraian latar belakang dan perumusan masalah diatas adalah sebegai berikut :

1. Bagaimana nilai **realitas** Kepahlawanan dalam Film The Avengers ?
2. Bagaimana nilai **representasi** Kepahlwanan dalam Film The Avengers ?
3. Bagaimana nilai **ideologi** Kepahlawanan dalam Film The Avengers ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Analisis Simbol Kepahlawanan dalam Film The Avengers.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui nilai **realitas** Kepahlawanan dalam Film The Avengers.

2. Untuk mengetahui nilai **representasi** Kepahlawanan dalam Film The Avengers.
3. Untuk mengetahui nilai **ideologi** Kepahlawanan dalam Film The Avengers.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori semiotika dalam konteks komunikasi massa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kajian bahwa suatu film dapat mencerminkan nilai budaya dan pengaruhnya besar dalam kehidupan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

   Dapat dijadikan sebagai bahan pengalaman dan pengetahuan, khususnya mengenai analisis semiotika John Fiske mengenai makna Kepahlawanan dalam film The Avengers serta untuk mengaplikasikan ilmu yang selama studi diterima oleh peneliti secara teori.

2. Bagi Universitas

   Bagi universitas, khususnya program studi Ilmu Komunikasi konsentrasi Ilmu Humas, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu untuk pengembangan disiplin ilmu bersangkutan dan dapat dijadikan sebagai literatur untuk penelitian di bidang yang sama.

3. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kajian semiotika John Fiske secara menyeluruh mengenai sebuah pemaknaan yang ada di dalam sebuah film. Serta menambah pengetahuan masyarakat mengenai arti kepahlawanan secara luas.