BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film Transformers jaman dahulu sebuah animasi television buatan Amerika Serikat yang berdasarkan mainan Transformers. Film fiksi ilmiah Amerika Serikat yang diangkat dari kisah Transformers tahun 1984. Film ini mengkombinasikan animasi komputer dengan aksi langsung. Dua faksi robot alien yang bisa menyamarkan diri mereka menjadi peralatan mesin setiap hari (mobil, motor, tank, pesawat dan lain-lain).

Film ini dilanjutkan dengan Transformers "*Revenge of The Fallen*" pada tahun 2009 dan Transformers " *Dark of the Moon*" pada tahun 2011.

Film Transformers "*Revenge of The Fallen*" merupakan film fiksi ilmiah yang dirilis pada tahun 2009, yang disutradarai oleh Michael Bay. Film ini merupakan film sekuel dari Transformers Movie 2007. Industri film adalah sebuah oligarki erat, yang dimiliki oleh sejumlah perusahaan media yang sangat terbatas. Hal ini telah menghasilkan aliran yang konstan untuk mempromosikan agenda tertentu atau mendorong perilaku tertentu. Transformers 2 adalah film benar-benar disesuaikan dengan konteks saat ini, dimana New World Order sedang dijual kepada masyarakat. Berikut ini adalah analisa mendalam oleh kolaborator Ustad Jee & Enigma.

Dalam kedua film Transformers, ada tampilan yang konsisten dari kekuatan militer, kerjasama dan kehadiran di negara-negara di seluruh dunia.

Karena tujuan dari film ini untuk perlahan-lahan mengindoktrinasi massa dan membuat mereka lebih menerima ide tertentu, hal itu menunjukkan tepat ide-ide ini secara positif. Konsep pertama adalah pemerintahan dunia dan kekuasaan militer. Ide di bukan hal baru. Telah ada sejak waktu Romanum Imperium (Kekaisaran Romawi Suci – 27 SM-AD 476) dan juga dibandingkan dengan bentuk pemerintahan fasis kontemporer seperti Fasisme Italia, Nazisme, Garda Besi di Rumania, Falangism di Spanyol . Sebuah aspek kunci dari bentuk seperti pemerintah adalah meningkatkan bentuk Nasionalisme yang universal. Jelas untuk mencapai tujuan pemerintah dunia pertama akan memerlukan bentuk dari filsafat politik demokrasi yang gagal baik dalam tatanan ekonomi dan sosial sehingga dapat diatasi dengan kebutuhan pemerintah dunia.

Kedua, perlunya pemerintah dunia akan menuntut keberadaan sumber daya militer untuk menegakkan keputusan politik pemerintah. Hal ini ditunjukkan dalam film dengan kehadiran AS dan pasukan sekutu lainnya militer di seluruh dunia dari adegan pembuka di Qatar ke berbagai negara di Timur Tengah dan penggunaan kekuatan Angkatan Laut dan udara di seluruh wilayah hukum internasional dengan impunitas.

Komponen ketiga pemerintahan dunia akan membutuhkan sosok otoriter untuk menggantikan pejabat terpilih yang dipilih dalam proses demokrasi. Hal ini secara halus mengisyaratkan kepada massa dengan menunjukkan Presiden Amerika Serikat dalam film-film baik tidak membuat keputusan atau tidak mampu karena otoritas tokoh-tokoh dalam menimpa militer didirikan protokol dan membuat ‘hidup’ keputusan untuk melindungi populasi manusia.

Film Transformers bekerja keras untuk menjual kepada massa tentang ide-ide sekuler *New World Order*. Penanganan hati-hati untuk film memberikan norma kehidupan alien di planet lain, saudara-saudara kami yang disebut dan takdir kami yang saling terkait. Robot organisme yang memiliki ikatan yang kuat keberadaan Planet di bumi, kehidupan Aos.

Sesuai dengan Judul dari penelitian ini, maka bahasan yang dilakukan yaitu Analisis Semiotika pada film Transformers ”*Revenge of The Fallen*” dari hasil pemaparan data yang terdapat pada sub bab sebelumnya, dapat dilihat tidak bahwa tidak semua kode mempresentasikan pesan simbol pada film Transformers “*Revenge of The Fallen*”. Kode-kode yang muncul seperti kode penampilan, make up, ekspresi, gerak tubuh, cara berbicara, dan dialog memiliki arti penting dalam film ini sebagai representasi pesan simbol.

Sesuai dengan Judul dari penelitian ini, maka bahasan yang dilakukan yaitu Analisis Semiotika pada film Transformers ”*Revenge of The Fallen*” dari hasil pemaparan data yang terdapat pada sub bab sebelumnya, dapat dilihat tidak bahwa tidak semua kode mempresentasikan pesan simbol pada film Transformers “*Revenge of The Fallen*”. Kode-kode yang muncul seperti kode penampilan, make up, ekspresi, gerak tubuh, cara berbicara, dan dialog memiliki arti penting dalam film ini sebagai representasi pesan simbol.

Salah satu penulis melakukan penelitian pada film transformers “*revenge of the fallen*”, karena di dalam film transformers tersebut terdapat pesan tersembunyi yang dikemas dalam *science picture*. Dengan film semua umur maka bisa menarik bagi anak-anak, remaja dan dewasa.

Film adalah foto bergerak pertama berhasil dibuat pada tahun 1877 oleh Eadweard Muybridge, fotografer Inggris yang bekerja di California. Muybridge mengambil serangkaian gambar foto kuda berlari, mengatur sederetan kamera dengan benang tersambung pada kamera *shutter*. Ketika kuda berlari, ia akan memutus benang secara berurutan dan membuka masing-masing kamera *shutter*. Pada tahun 1895, Auguste Marie Louis Nicolas Lumiere (1862-1954) dan saudara laki-lakinya Lois Jean Lumiere (1864-1948) memberikan pertunjukan film sinematik kepada umum disebuah kafe di Paris.

Pada tingkat petanda, film menjadi sangat pokok dalam semiotika media karena di dalam genre film terdapat sistem signifikasi yang ditanggap orang-orang masa kini dan melalui film mereka mencari rekreasi, inspirasi, dan wawasan, pada tingkat *interpretant*.

Penulis dalam penelitiannya lebih memfokuskan pada film. Adapun keragaman jenis-jenis film ini juga disebabkan karena sebuah *genre* utama membuat turunan yang rumit. Namun secara umum, film bisa dibedakan menjadi beberapa jenis antara lain : Film laga (*Action*) , Film pertualangan (*Adventure*), Film komedi (*Comedy*), Film Kriminal (*Crime*), Film Dokumenter (*Documentary*), Film Fantasy (*Fantasy*), dan Film Horor (*Horror*). Selain itu, jenis-jenis Film di Dunia bisa dikategorikan lebih spesifik, yaitu film Non Fiksi, dan Film Fiksi. Film Non Fiksi masuk dalam kategori film dokumenter. Dokumenter adalah rekaman atau dokumentasi suatu kejadian sebenarnya yang sedang berlangsung. Jenis film yang masuk dalam kategori film non fiksi adalah film faktual. Biasanya berisi informasi tentang berita yang terjadi (*newsreal*). Film

Fiksi adalah film yang dipisah menjadi jenis film pendek, yaitu film yang berdurasi kurang dari 60 menit, dan film panjang yang memiliki durasi lebih dari 60 menit. Film Fiksi yaitu Drama (romantis), *action* (laga) , *Mystery* (Misteri), *Horror* (*Thriller*) dan lain-lain.

> Harus kita akui bahwa hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. "Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai massa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangi perkembangan surat kabar sudah semakin lenyap" (Oey Hong Lee dalam Sobur, 1965:40).
>
> Namun, seiring dengan kebangkitan film pula muncul film-film yang mengumbar seks, kriminal dan kekerasan. Inilah yang kemudian melahirkan berbagai studi komunikasi massa. Sayangnya, perkembangan awal studi komunikasi kerap berkutat di sekitar kajian mengenai dampak media. Selama beberapa dekade, paradigma yang mendominasi penelitian komunikasi tidak jauh beranjak dari "model komunikasi mekanistik", yang pertama kali diintrodusir oleh Shannon dan Weaver (1949).
>
> Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. "Film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan" (van Zoest dalam Sobur, 1993:109).

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Media saat ini, salah satu peradaban yang pertama kali melembagakan penulisan piktografik sebagai cara untuk merekam gagasan, mengikuti perjalanan

transaksi bisnis, dan menyebarkan pengetahuan adalah peradaban Cina Kuno. Dari beberapa perkiraan arkeologis, piktografi Cina bisa dilacak ke belakang sampai pada abad ke-15 SM. Secara lebih spesifik, ini disebut sebagai *logografi*, karena menggunakan simbol-simbol gambar untuk menampilkan kata-kata (tanpa melihat ejaannya). Oleh sebab itu, gaya penulisan ini lebih banyak dikembangkan, dipelajari, dan dipakai oleh golongan penguasa dan pendeta. Dari sekitar 2700-2500 sebelum Masehi ditemukan penulisan piktografi lainnya di Mesir, yaitu penulisan *Hieroglif*. Bangsa Mesir menggunakan papirus (sejenis kertas bentuk kuno terbuat dari sejenis alang-alang) untuk merekam tulisan-tulisan mereka. Selanjutnya pada sistem hieroglif ini berkembang unsur-unsur *fonografik*-fonograf adalah bentuk-bentuk yang mewakili bagian-bagian kata seperti suku kata atau suara yang berdiri sendiri (Danesi, 2010)

Seperti yang disebutkan diatas, munculnya penulisan alfabetik mengakibatkan datangnya pergeseran paradigma sejati, karena memungkinkan masyarakat untuk menyimpan dan mengabadikan pengetahuan secara lebih stabil.

Menyebarnya teknologi pengolah kata membawa ke tumbuhnya penerbitan *dekstop*. Sekarang ini hampir setiap orang bisa membuat buku, surat kabar, atau majalah menggunakan komputernya dan kemudian mengirimkan hasil terbitannya ke seluruh dunia dengan kecepatan cahaya.

Ironisnya bahwa kemudahan dalam membuat fotokopi, mencetak, dan mengirimkan dokumen yang dimungkinkan oleh teknologi digital membuat permintaan akan kertas menjadi semakin banyak, bukannya berkurang.

Di dalam Galaksi Digital, sudah tidak tepat lagi membicarakan ‘persaingan’ media. Kemajuan di bidang teknologi digital dan jaringan telekomunikasi membawa *konvergensi* semua media menjadi satu sistem komunikasi termediasi yang menyeluruh.

Yang pertama dan terutama, konvergensi muncul dalam proses digitalisasi semua teknologi media dan dalam integrasi sebagai media yang berbeda menjadi jaringan-jaringan komputer :

Telepon adalah medium telekomunikasi yang pertama kali mengalami digitalisasi adalah telepon pada tahun 1962, dengan dipasangnya jaringan-jaringan telepon berkecepatan tinggi yang mampu melakukan puluhan percakapan secara serentak.

Media cetak digitalisasi yang diawali pada tahun 1967. Sekarang ini sebagian besar surat kabar dibuat menggunakan teknologi digital dan tersedia dalam versi *online*. (Danesi, 2010)

Fenomena Hieroglyph adalah sistem tulisan formal yang digunakan oleh orang Mesir Purba yang merupakan gabungan unsur-unsur logogram dan abjad. Diketahui lebih dari 700 aksara hieroglif yang sudah diketahui sejauh ini. Aksara adalah sebuah sistem penulisan suatu bahasa dengan simbol, atau sebuah alfabet, atau huruf. Dengan demikian, ada hieroglif yang berupa huruf atau sebuah pengungkapan kalimat.Tetapi banyak sekali simbol-simbol hierogliyph yang muncul pada film itu.Film Transformers *“Revenge of The Fallen”* merupakan film robot yang berasal dari mobil dengan berubah wujud. Yang jelas-jelas menceritakan sepak terjang hieroglyph. Dengan ini peneliti ingin meneliti makna

simbol hieroglyph yang muncul dalam film Transformers *"Revenge of The Fallen"*.

Peneliti menganggap bahwa simbol-simbol hieroglif yang muncul dalam film Transformers *"Revenge of The Fallen"* memiliki makna-makna yang sikronik satu sama lain. Tentunya semua simbol-simbol ini dapat ditelaah dengan menggunakan pisau bedah semiotika.

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.

Semiotika merupakan bidang studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja (dikatakan juga semiologi). Dalam memahami studi tentang makna setidaknya terdapat tiga unsur utama yakni : (1) tanda, (2) acuan tanda, dan (3) pengguna tanda. Tanda merupakan suatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indera kita, tanda mengacu pada sesuatu diluar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga disebut tanda. Misalnya, mengacungkan jempol kepada kawan kita yang berprestasi. Dalam hal ini, tanda mengacu sebagai pujian dari saya dan ini diakui seperti itu baik oleh saya maupun teman saya yang berprestasi. Makna yang disampaikan dari saya kepada teman yang berprestasi maka komunikasi pun langsung.s

Berkaitan dengan film yang syarat akan simbol dan tanda, maka yang akan menjadi perhatian peneliti disini adalah segi semiotiknya dimana dengan

semiotika ini akan sangat membantu peneliti dalam menelaah arti kedalaman suatu bentuk komunikasi dan mengungkap makna yang ada didalamnya. Tanda-tanda yang berada dalam film tentu saja berbeda dengan format tanda yang bersifat tekstual. Begitu pun dengan tanda-tanda yang terdapat dalam film Transformers *"Revenge of The Fallen".*

> Semiotika bertujuan untuk menggali hakikat sistem tanda yang beranjak kelauar kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang smengatur arti teks yang rumit, tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan. Hal ini kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukan (*denotatif*) atau kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. (Sobur, 2002: 126-127).

Pada penulisan awalnya penulis menggunakan analisis Roland Barthes, yang dimana analisis dari Roland Barthes lebih terfokus pada gambar tidak bergerak, mitos dan symbol, namun pada akhirnya penulis menggunakan analisis dari John Fiske, karena analisis dari John Fiske lebih terfokus pada analisis tanda audio visual, moving picture, dan budaya popular. Karena pada penelitian yang diambil oleh penulis adalah film Transformers "*Revenge of The Fallen*", yang dimana film ini terdapat simbol yang tersembunyi dalam sequence terakhir yang akan diteliti.

Fiske berpendapat bahwa realitas adalah produk-produk yang dibuat oleh manusia. Dari ungkapan tersebut diketahui bahwa Fiske berpandangan apa yang ditampilkan di layar kaca, seperti film, adalah merupakan realitas sosial. Fiske kemudian membagi proses representasi dalam tiga level tayangan televisi, yang dalam hal ini juga berlaku pada film, yaitu :

1. Level Reality: Kode yang tercakup dalam level ini adalah penampilan, kostum, riasan, lingkungan, tingkah laku, cara berbicara, bahasa atau gerak tubuh, ekspresi, suara.
2. Level Representation: Di level kedua ini kode yang termasuk di dalamnya adalah seputar kode-kode teknik, seperti kamera, pencahayaan, editing, music, dan suara. Di mana level ini menstransimisikan kode-kode konvensional
3. Level Ideology: Level ini adalah hasil dari level realita dan level representasi yang terorganisir atau terkategorikan kepada penerimaan dan hubungan sosial oleh kode-kode ideology, seperti individulisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme. Posisi pembacaan ada pada posisi sosial yang mana penggabungan antara kode-kode televisual, sosial, dan ideology menjadi satu untuk membuatnya menjadi berhubungan, penyatuan rasa, untuk membuat ‘rasa’ dari program kita dengan cara ini kita dimanjakan pada ideology praktis diri kita, kita memelihara dan mengesahkan ideology dominan, dan penghargaan kita untuk kesenangan yang mudah dari pengenalan akan hal yang lazim dan cukup.

Berkenaan dengan studi semiotik pada dasarnya pusat perhatian pendekatannya adalah pada tanda (sign). Menurut John Fiske (1990) terdapat tiga area penting dalam studi semiotik, yakni : 1) Tanda, dalam hal ini berkaitan dengan beragam tanda yang berbeda, seperi cara mengantarkan makna serta cara menghubungkan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah perbuatan manusia dan hanya bias dimengerti oleh orang-orang yang menggunakannya.

2) Kode atau sistem dimana lambang-lambang disusun. Studi ini meliputi bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun untuk mempertemukan dengan kebutuhan masyarakat dalam sebuah kebudayaan.3) Kebudayaan dimana kode dan lambing itu beroperasi (Fiske, 1990:40 dalam Alex Sobur 2001:94).

> "*Character on television are not just representation of individual people, but are encoding ideology*".
> Karakter dalam televisi tidak hanya representasi dari orang itu sendiri, tetapi penafsiran atau konsep dari orang yang melihat. (Fiske : 1987)
>
> "*A program or movie it self, is product by industries. A text by it's reader*".
> Sebuah program atau film itu sendiri, adalah produk dari industri. Proses pemaknaan oleh pembaca itu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- **Pertanyaan Makro :**

  Bagaimana Representasi Simbol Hieroglif dalam Film Transformers "*Revenge of The Fallen*"

- **Pertanyaan Mikro :**

  1. Bagaimana **Level Realitas** Representasi Simbol Hieroglif dalam film Transformers *"Revenge of The Fallen"* ?
  2. Bagaimana **Level Representasi** Simbol Hieroglif dalam film Transformers *"Revenge of The Fallen"* ?
  3. Bagaimana **Level Ideologi** Representasi Simbol Hieroglif dalam film Transformers *"Revenge of The Fallen" ?*

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Representasi Simbol Hieroglif dalam Film Transformers *"Revenge of The Fallen"*

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui **Level Realitas** Simbol Hieroglif dalam film Transformers "*Revenge of The Fallen*"
2. Untuk mengetahui **Level Representasi** Simbol Hieroglyph dalam film Transformers "*Revenge of The Fallen*"
3. Untuk mengetahui **Level Ideologi** Simbol Hieroglyph dalam film Transformers "*Revenge of The Fallen*"

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berkaitan dengan Ilmu Komunikasi, secara umum dibidang jurnalistik maupun secara khusus dalam semiotika dalam membedah makna dan tanda yang terdapat dalam sebuah karya atau media lainnya. Dalam penelitian ini lebih khusus tentang analisis tanda yang terdapat dalam sebuah karya berbentuk film.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Kegunaan Bagi Peneliti

   Peneliti mengharapkan penelitian ini berguna bagi peneliti sebagai aplikasi ilmu. Yaitu mengkaji langsung tentang analisis semiotik yang terdapat dalam sebuah karya film scifi .

2. Bagi Universitas

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan gambaran yang berguna sebagai referensi bagi Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia kedepannya dalam mengungkapkan makna dan tanda dalam sebuah karya film.

3. Bagi Khalayak

   Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang kajian semiotik John Fiske secara menyeluruh mengenai sebuah pemaknaan atas tanda yang ada didalam sebuah film siencefic.