REPRESENTASI KAPITALISME DALAM FILM "*THE HUNGER GAMES*"

(Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Kapitalisme dalam Film *The Hunger Games*)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik

Oleh :

REZA PRAMONO

NIM : 41808854

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI KONSENTRASI JURNALISTIK

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2014

ABSTRACT

REPRESENTATION OF CAPITALISM IN THE HUNGER GAMES MOVIE (ANALYSIS JOHN FISKE'S SEMIOTIC ABOUT CAPITALISM IN THE HUNGER GAMES MOVIE)

By:

Reza Pramono[1]

NIM. 41808854

This essay under guidance of

Olih Solihin, S. Sos., M.I.Kom

This research is done for the purpose to know semiotic about meaning capitalism that exists in film The Hunger Games , and analysis any kind meaning which exists deep film The Hunger Games one that gets bearing with capitalism which is reality level, representation level, and ideology level that constitute John Fiske's television code.

This is qualitative research by using John Fiske's semiotic analysis. data collection technique is using interview, documentation study, literature, and online data research. the analyzed object is sequence that is contain in The Hunger Games film by taking three sequence that is Prologue sequence, Ideological content, Epilogue sequence, who representing three levels: reality level, representation level, and ideology level..

The result of reality level, representation and ideology in film The Hunger Games this is clan that exploited by borjuis clan, where is their freedom drew the line by order that made by state the favor person which is power. Borjuis clan or island Capitol freedom life and free of grind and hunger threat. They are ordinary busy self with fashion , feast, and enjoys mass amusement event as The Hunger Games.

Conclusion this research described a country with an ideology of capitalism that is reflected by the absence of difference the capitol to follow all of the rules made with a view to having full power.Capitalism strongly influence the behavior of individualism never become a thing.The human being is aware of its own benefit, even at the expense of others.Researchers give advice to semiotics is that academic analysis right to explore an analysis of the meaning of a movie and suggestions for a select audience in the film a bit more qualified to be seen.

Key word: Television Codes, The Hunger Games

[1] Peneliti dalam penelitian Representasi Kapitalisme dalam Film *The Hunger Games*

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Kapitalisme yang tergambarkan adanya pertentangan dan perjuangan kelas-kelas antara pemilik modal (borjuis) dan kaum buruh (proletar) oleh *Capitol* yang ingin seluruh distrik mengikuti peraturan yang dibuat oleh *Capitol* itu sendiri dengan maksud untuk memiliki kekuasaan sepenuhnya. Seperti yang terlihat jelas dalam film *The Hunger Games* ini bahwa kaum borjuis atau penduduk *Capitol* hidup sejahtera dan bebas dari penindasan dan ancaman kelaparan. Mereka biasa menyibukkan diri dengan *fashion*, berpesta, berhura-hura, dan menikmati acara hiburan massa seperti *The Hunger Games*. Kebanyakan penduduk *Capitol* digambarkan bersikap seolah-olah mengabaikan, atau sama sekali tidak peduli terhadap kemiskinan dan keputus asaan. *Capitol* sangat kaya dan berteknologi maju, dan penduduknya menikmati standar hidup yang sangat tinggi. Penduduk distrik yang berkunjung ke *Capitol*, yang selama ini biasa hidup dalam ancaman kelaparan, akan terkejut melihat gaya hidup boros dan mewah para penduduk *Capitol*.

Kapitalisme yang terjadi dalam film ini membuat kaum proletariat melakukan perjuangan atas hak yang seharusnya mereka miliki, kewujudan kelas-kelas tersebut atas landasan ekonomi. Seperti yang ditegaskan oleh Karl Marx bahwa perhubungan sosial dalam masyarakat kapitalis adalah berasaskan tahap pemilikan harta benda di kalangan masyarakat tersebut. Keperluan asas yang dipentingkan dalam memahami ragam pengeluaran kapitalis ialah kewujudan harta benda. (Dahrendorf, 1959 : 11)

Dalam sistem ekonomi kapitalis, status seorang individu ditentukan oleh jumlah harta benda yang dimiliki. Masih menurut Marx dalam karya Manifesto Komunisnya, sejarah manusia adalah sejarah perjuangan kelas, kelas yang ‘tinggi’ akan selalu menindas kelas yang ‘rendah’ dengan berbagai cara, dan akan selalu seperti itu. Maka, untuk membebaskan segala bentuk penindasan tersebut haruslah dilakukan melalui sebuah perjuangan kelas.

Film *The Hunger Games* bercerita tentang konflik dan kekuasaan yang terjadi dalam negara yang bernama Panem. Panem sendiri merupakan sebuah negara yang dulunya Amerika utara pernah berada, setelah bencana besar di Bumi menjadi satu-satunya wilayah yang selamat. *Capitol* adalah ibu kota Panem yang berkuasa dari distrik-distrik negara ini, Panem memiliki tradisi disetiap tahunnya yaitu kopetisi yang diberi nama *The Hunger Games.* Kompetisi ini diharuskan ada yang membunuh atau dibunuh dari setiap distriknya. Hal tersebut diadakan untuk kepentingan-kepentingan pihak pemilik modal yang dinamakan sponsor. Perolehan sponsor ini bergantung pada kemampuan masing-masing kontestan untuk bertahan hidup dan berfungsi untuk menyelamatkan diri dari beberapa kejadian maut. Tujuan diadakan kompetisi ini adalah untuk merekatkan hubungan antar distrik, sekaligus menyegarkan ingatan tentang mereka yang terbunuh akibat pemberontakan yang pernah terjadi di negara Panem dan mengingatkan seluruh penduduk betapa berkuasanya pemerintahan Panem yang dipimpin oleh *President Snow*.

Dalam hal ini peneliti mengangkat sebuah film karya sutradara Gary Ross yang berjudul *The Hunger Games* sebagai objek penelitian. *The Hunger Games*

adalah film fiksi ilmiah dengan durasi 142 menit diangkat dari sebuah novel karya Suzanne Collins dengan judul yang sama. Film yang rilis 12 Maret 2012 ini bercerita tentang kompetisi bernama *The Hunger Games*, yang diikuti oleh sepasang anak muda berusia antara 12-18 tahun dan dipilih dari 12 distrik yang ada di Panem. Kompetisi ini telah dilakukan selama 74 tahun berturut-turut.

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

2. Rumusan Masalah Makro

Dari uraian dan latar belakang masalah diatas yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut. "**Bagaimana representasi kapitalisme dalam film *The Hunger Games*"**

3. Rumusan Masalah Mikro

Untuk memperjelas fokus masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka peneliti menyusun rumusan masalah mikro sebagai berikut:

1. Bagaimana **Level Realitas** Kapitalisme dalam Film *The Hunger Games*?
2. Bagaimana **Level Representasi** Kapitalisme dalam Film *The Hunger Games*?
3. Bagaimana **Level Ideologi** Kapitalisme dalam Film *The Hunger Games*?

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui representasi kapitalisme dalam film *The Hunger Games*. Film merupakan salah satu alat media massa yang cukup ampuh untuk menyampaikan pesannya terhadap khalayak luas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan desain analisis Semiotika John Fiske.

Desain analisis di dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain analisis semiotitk John Fiske, yaitu menggunakan teori kode-kode Televisi John Fiske. Fiske berpendapat bahwa realitas adalah produk pokok 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 pengkodean dalam tiga level pengkodean tayangan televisi, yang dalam hal ini juga berlaku pada film.

III. PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian analisis peneliti di atas, dapat dilihat bahwa tidak semua kode merepresentasikan kapitalisme dalam film *The Hunger Games*. Kode-kode yang muncul, seperti kode penampilan, ekspresi dan dialog memiliki arti penting dalam film ini sebagai representasi kapitalisme. Namun ada juga beberapa kode yang berfungsi sebagai penunjang kode-kode yang lain, seperti kode lingkungan, kostum, *gesture*, musik, suara, tata rias, kamera, pencahayaan dan lain sebagainya. Walaupun kode-kode tersebut sebagai penunjang, namun keberadaan

kode-kode tersebut tidak dapat dihilangkan keberadaannya, karena kode-kode penunjang berfungsi sebagai alat kesatuan yang menyatukan keselarasan antara satu kode dan kode lainnya dalam film tersebut, sehingga penonton dapat melihat peristiwa yang terjadi dalam film sebagai sesuatu yang nyata dan kapitalisme dalam film dapat ditangkap dan dipahami.

Dari perpaduan kode-kode yang saling melengkapi untuk menyampaikan makna film *The Hunger Games*, maka peneliti melihat film *The Hunger Games* ini sesuai dengan *The Codes of Television* yang dituliskan oleh John Fiske dalam bukunya *Television Culture*. Fiske menjelaskan bahwa "realitas" dapat dikodekan, atau lebih tepatnya satu-satunya cara penonton dapat melihat dan menganggap film sebagai suatu realitas ketika kode-kode dalam film tersebut sesuai dengan budaya yang berlaku. Pada film *The Hunger Games* ini, dapat dilihat kode-kode yang telah dipaparkan pada pembahasan sub-bab sebelumnya, disusun sedemikian rupa agar dapat dipahami sebagai sebuah realitas dan makna yang ingin disampaikan dan dapat ditangkap oleh penonton dengan baik.

Realitas yang terjadi di dalamnya tersimpul konsep kapitalisme lebih dari hanya satu sistem ekonomi, tetapi mencerminkan satu cara hidup. Sistem ini mula-mula berkembang di Inggris pada abad ke-18, kemudian dikembangkan di Eropa dan Amerika Utara. Seperti awal sejarah cerita film *The Hunger Games* ini, dimana dulunya adalah Amerika Utara pernah berada sebelum hancur karena bencana besar. Dalam film *The Hunger Games* bercerita tentang konflik kelas dan kekuasaan yang terjadi dalam Negara. *Capitol* adalah ibu kota Panem yang berkuasa dari distrik-distrik negara ini, Panem memiliki tradisi disetiap tahunnya yaitu kopetisi yang diberi nama *The Hunger Games.* Kompetisi ini diharuskan ada yang membunuh atau dibunuh dari setiap distriknya. Hal tersebut diadakan untuk kepentingan-kepentingan pihak pemilik modal yang dinamakan sponsor. Tujuan diadakan kompetisi ini adalah untuk merekatkan hubungan antar distrik dan mengingatkan seluruh penduduk betapa berkuasanya pemerintahan Panem. Menjaga para pekerja atau kaum proletar, tetap berada dalam kesadaran palsu. Kesadaran manusia tentang siapa dirinya, bagaimana mereka berelasi dengan bagian lain dari masyarakat, dan karena itu pengertian mereka tentang pengalaman sosialnya dihasilkan oleh masyarakat. Kesadaran kita ditentukan oleh masyarakat tempat kita dilahirkan, bukan oleh alam atau psikologi individu. Para anggota kelas subordinat, yakni kelas pekerja digiring untuk memahami pengalaman sosial dan relasi sosial mereka sehingga memahami mereka sendiri dengan menggunakan serangkaian gagasan yang bukan miliknya sendiri, yang datang dari kelas yang kepentingan ekonomi, dan kepentingan sosial serta politiknya, tidak hanya berbeda dari mereka tetapi juga secara aktif bertentangan dengan mereka.

Poin penting dalam film *The Hunger Games* ini, kapitalisme yang tergambarkan adanya pengkotakan kelas-kelas antara pemilik modal (borjuis) dan kaum buruh (proletar) dan adanya feodalisme tergambarkan oleh *Capitol* yang ingin seluruh distrik mengikuti peraturan yang dibuat oleh *Capitol* itu sendiri dengan maksud untuk memiliki kekuasaan sepenuhnya. Seperti yang terlihat jelas dalam film *The Hunger Games* ini bahwa kaum borjuis atau penduduk *Capitol* hidup sejahtera dan bebas dari penindasan dan ancaman kelaparan. Mereka biasa menyibukkan diri dengan *fashion*, berpesta, berhura-hura, dan menikmati acara

hiburan massa seperti *The Hunger Games*. Kebanyakan penduduk *Capitol* digambarkan bersikap seolah-olah mengabaikan, atau sama sekali tidak peduli terhadap kemiskinan dan keputus asaan. *Capitol* sangat kaya dan berteknologi maju, dan penduduknya menikmati standar hidup yang sangat tinggi. Penduduk distrik yang berkunjung ke *Capitol*, yang selama ini biasa hidup dalam ancaman kelaparan, akan terkejut melihat gaya hidup boros dan mewah para penduduk *Capitol*.

Dalam film The Hunger Games ini adanya perjuangan kelas yang dilakukan oleh kaum proletar terhadap kaum borjuis dan juga pemerintahan dengan maksud agar kaum proletar tidak dirugikan dengan peraturan-peraturan yang dibuat oleh pemerintah setiap tahunnya. Kapitalisme sangat mempengaruhi perilaku, individualisme menjadi hal yang tak terelakan. Semua orang mengejar pemenuhan kebutuhan dan kenyamanan pribadi. Manusia menjadi lebih peduli terhadap kepentingannya sendiri, bahkan mengorbankan kepentingan orang lain yang menjadikan siapa diantaranya dapat menguasai, dialah yang menikmati. Kaum borjuis selaku pemodal memiliki kuasa penuh untuk menjalankan sistem perekonomian, sedangkan kaum proletar dijadikan mesin-mesin untuk mendapatkan keuntungan yang diperoleh dari aturan-aturan pemerintah.

Pada hubungan antara dua kelas tersebut pada dasarnya hubungan yang terjadi antara kelas borjuis dan kelas proletar tersebut tidak lebih dari hubungan penghisapan atau eksploitasi dimana kelas borjuis dapat hidup dari keuntungan yang dihasilkan oleh kelas proletar. Satu-satunya cara untuk mengahapus pertentangan dua kelas ini adalah dengan bersatunya kaum proletar, ketika kaum proletar bersatu untuk membela diri mereka sendiri.

Proses perjuangan kelas sebagai syarat utama menciptakan revolusi. Apa yang terjadi dalam kehidupan kaum proletar dikarenakan adanya kelas-kelas sosial dan hal ini harus direvolusikan melalui perjuangan penghancuran penindasan yang terjadi dalam masyarakat dengan menerapkan diktator proletariat yang dapat membebaskan kaum proletar dari kekangan kapitalisme, akan tetapi tak semudah itu untuk menaklukan pemilik modal. Ketika kelas proletar cukup kuat, pemilik modal tak akan habis akal dan mencari strategi lainnya.

Dari perpaduan kode-kode yang saling melengkapi untuk menyampaikan makna film *The Hunger Games*, maka peneliti melihat film *The Hunger Games* ini telah sesuai dengan *The Codes of Television* yang dituliskan oleh John Fiske dalam bukunya *Television Culture*. Dalam pembahasan ini peneliti mencoba membagi kedalam tiga level, sesuai dengan kode-kode televisi John Fiske.

1. **Level Realitas**

   Pada level realitas peneliti membagi *sequence* kedalam tiga bagian, sesuai dengan narasi propp. *Sequence* pembuka yaitu pada *Sequence* Prolog merupakan tahap pembentuk cerita dalam film dengan memperkenalkan para tokoh serta situasi awal dari permasalahan yang terjadi dalam film dan merupakan tahap yang menunjukan permasalahan atau kesulitan yang dihadapi oleh para tokoh dalam film. Level realitas merupakan komunikasi verbal maupun non verbal yang ditunjukan dalam film ini, seperti penampilan, kostum, riasan, lingkungan, kelakuan, dialog, gerakan, ekspresi, suara, dan lain-lain.

Untuk pemilihan pemain dalam film *The Hunger Games*, peran Katniss Evedeen yang dimainkan oleh Jennifer Lawrence sudah berhasil menggambarkan kaum buruh pada masa itu, hal tersebut diperkuat dengan komunikasi non verbal melalui *make up* dan kostum yang sederhana. Gerakan dan ekspresi wajah sudah sesuai dengan keadaan yang menggambarkan kaum buruh. Peran Katniss dapat memberikan nuansa hegemonik yang ditunjukan melalui perjuangan melawan kaum borjuis supaya tidak ada pengkotakan kelas dalam negara yang hanya menguntungkan satu pihak.

Dalam *sequence Ideological Content* peneliti menemukan kode-kode yang berkaitan dengan kapitalisme yang terdapat pada durasi durasi 01:07:15 *The Hunger Games* yang akan dimulai ketika itu seluruh peserta terlihat sangat tegang dengan menunjukan ekspresi panik diantara para peserta. Penduduk yang ada di distrik menunjukan ekspresi yang memperlihatkan ketegangan, sedih dan penuh harapan teman atau keluarganya selamat dalam permainan yang dibuat oleh pihak *Capitol*. Sedangkan penduduk *Capitol* dan pihak sponsor (pemodal) yang menyaksikan melalui layar menunjukan gerakan dan juga ekspresi bahagia. Hal ini menggambarkan kehidupan kaum proletar yang tertindas dan kaum borjuis yang berkuasa dengan kehidupan *glamour*.

Sequence Epilog ditunjukan tatapan kebencian oleh Katniss ketika Presiden Snow memberikan mahkota penghargaan atas kemenangan Katniss sebagai juara kompetisi *The Hunger Games* ke-74 pada durasi 02:11:47. Pada durasi 02:12:39 ekspresi bahagia ditunjukan Katniss dan Peeta yang disambut penduduk di Distrik 12 dengan ekspresi kegembiraan dan terharu yang ditandai dengan suara teriakan serta gerakan badan yang menunjukan emosi gembira. Pada durasi 02:13:15 ekspresi kekecewaan dan berpikir untuk merencanakan sesuatu ditunjukan oleh Presiden Snow saat melihat tayangan kegembiraan yang ada di Distrik 12.

Secara keseluruhan dalam level realitas kode-kode ideologi seperti kelas, materialisme dan individualisme yang tergambarkan megenai kapitalisme yaitu adanya perbedaan kelas sosial yang ditunjukan melalui perbedaan penampilan dan kostum, gerakan dan ekspresi, dan juga lingkungan yang sangat jauh berbeda antara pemilik modal dan kaum buruh dalam film *The Hunger Games*.

2. Level Representasi

Di level ini kode yang termasuk di dalamnya adalah seputar kode kode teknik, seperti kamera, pencahayaan, dan karakter. Pada durasi 00:12:32 teknik pengambilan gambar yang digunakan yaitu *High Angle* (teknik pengambilan gambar dengan sudut pengambilan gambar tepat di atas objek, pengambilan gambar yang seperti ini memilki arti yang dramatik yaitu kecil atau kerdil), gambar ini diambil ketika penduduk distrik dikumpulkan di lapangan dan posisi kamera berada di panggung. Teknik pengambilan gambar seperti ini mencirikan kaum proletar yang lemah.

Pengambilan gambar pada film sepenuhnya dibantu oleh permainan dan pengaturan cahaya. Tata cahaya dapat mempengaruhi suasana serta *mood* sebuah film. Pada durasi 00:10:01 dimana tergambarkan lingkungan disrik 12

dengan pencahayaan yang terlihat sedikit redup berbeda dengan lingkungan pada ibu kota *Capitol* yang terlihat pencahayaan terang menggambarkan lebih elegan.

Karakter *sidekick* pada *sequence* prolog adalah pasangan karakter protagonis yaitu Katniss Everdeen dan Peeta Mellark memiliki peran membantu atau mendukung karakter protagonis. Karakter yang terdapat pada sequence *Ideological Content* ditunjukan dari peserta-peserta yang mengikuti kompetisi *The Hunger Games*, diantaranya adalah Antagonis yang diperankan oleh Cato Alexander Ludwig, seseorang yang sangat diandalkan dalam membunuh secara sadis dari Distrik 2 dan karakter Kontagonis ditunjukan oleh para rekan-rekan Cato yang bergabung dalam persekutuan.

Dalam level representasi kode-kode ideologi yang mencerminkan adanya kapitalisme, kelas, individualisme dan materialisme ditunjukan melalui teknik pengambilan gambar dengan *angle* tertentu yang mencirikan bahwa adanya pengkotakan kelas kaum proletariat sebagai kaum yang lemah, selain itu dalam teknik pencahayaan menjadi pelengkap adanya pengkelasan. Karakter pada level representasi ini menunjukan individualisme yaitu lebih mengutamakan kepentingan pribadi bahkan rela mengorbankan kepentingan orang lain yang tergambarkan dari kontstan-kontestan yang mengikuti kompetisi *The Hunger Games* maupun penduduk *Capitol* yang tidak peduli demi mendapatkan keuntungan pribadi dengan segala cara yang dilakukannya.

3. Level Ideologi

Selain menganalisis melalui *The Codes of Television* John Fiske, peneliti juga menghubungkan makna kapitalisme dalam film *The Hunger Games* ini dengan Teori Ideologi Kelas Karl Marx, lebih khusus pada kewujudan kelas-kelas borjuis dan proletariat. Dalam menjelaskan tentang kewujudan kelas borjuis dan proltariat, Marx menggunakan landasan ekonomi bahwa hubungan sosial di dalam masyarakat kapitalis yaitu berasaskan tahap kepemilikan harta benda di kalangan masyarakat. Sifat pengumpulan kekayaan material merupakan sifat kepribadian yang seterusnya menimbulkan konfilk diantara kelas-kelas borjuis dan proletariat.

Marx mengatakan bahwa sejarah perjuangan manusia merupakan sejarah perjuangan kelas dan negara hanya merupakan alat yang digunakan oleh kelas berkuasa untuk menindas seluruh kelas bawahan. Konsep-konsep dominasi tersebut akan berakhir dengan penghapusan sistem kapitalisme, dan itu merupakan tanda bahwa kelas proletariat yang dipelopori oleh kaum buruh telah menang. Keberhasilan sebuah revolusi dalam perjuangan meruntuhkan pemerintahan lalu menguasainya hanya bergantung kepada sikap diktator proletariat yang dimanifestasikan dalam bentuk perjuangan kelas. Sikap diktator itu sendiri diartikan sebagai ‘alat’ dalam tahap peralihan ke arah pemusnahan semua kelas masyarakat (*classless*), yaitu tranformasi dari masyarakat kapitalis ke masyarakat komunis.

Hubungan-hubungan sosial yang berhubungan dengan ekonomi, tenaga kerja, politik, dan lain-lain dalam analisa sosial sebagai kekuatan-kekuatan yang menentukan dalam sejarah manusia. Marx menilai bahwa pada dasarnya

manusia itu bebas, namun hegemoni ekonomi yang besar merubah dan menentukan karakter manusia. Model produksi dalam kehidupan material menentukan karakter umum proses sosial, politik dan spiritual dari kehidupan. Adalah bukan kesadaran manusia yang menentukan eksistensinya, tetapi sebaliknya, eksistensi sosialnya yang menetapkan kesadaran mereka (Marx, 1859: ii). Marx menganggap bahwa ketika perkembangan ini berlangsung, disana terdapat titik ketika kekuatan-kekuatan material produksi memasuki arena konflik dengan hubungan-hubungan produksi yang ada. Marx melihat bahwa sebuah tuntutan kuat agar kelas ini tetap bertahan, selalu membutuhkan perjuangan dan persaingan daripada kerjasama antara kelas-kelas itu.

Namun perjuangan itu sendiri menurutnya selalu dihadapkan dengan pengalaman manusia yang dieksploitasi, ditindas, dan mereka yang berkuasa. Dalam keadaan seperti ini bukan tidak mungkin akan terjadi pemberontakan atau revolusi. Akan tetapi, Marx yakin bahwa konflik tidak akan terjadi, kecuali kalau kelas kaum buruh melawan atau menentang kelas kaum kapitalis.

IV. SIMPULAN

Film *The Hunger Games* telah menggambarkan negara dengan ideologi kapitalisme yang tergambarkan adanya perbedaan kelas-kelas antara pemilik modal (borjuis) dan kaum buruh (proletar) dan adanya feodalisme tergambarkan oleh *Capitol* yang ingin seluruh distrik mengikuti peraturan yang dibuat oleh *Capitol* itu sendiri dengan maksud untuk memiliki kekuasaan sepenuhnya. Kapitalisme sangat mempengaruhi perilaku, individualisme menjadi hal yang tak terelakan. Semua orang mengejar pemenuhan kebutuhan dan kenyamanan pribadi. Manusia menjadi lebih peduli terhadap kepentingannya sendiri, bahkan mengorbankan kepentingan orang lain yang menjadikan siapa diantaranya dapat menguasai, dialah yang menikmati. Adanya pengkotakan kelas dalam negara ini membuat kaum buruh melakukan perlawanan terhadap negara demi kehidupan mereka yang lebih layak.

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan *sequence* hasil penelitian yang telah diuraikan, diantaranya :

1. Pada kategori *sequence* prolog, kapitalisme ditunjukan melalui penampilan kostum yang dikenakan oleh penduduk distrik yang terkesan sederhana, jauh jika dibandingkan dengan penduduk *Capitol*. Kode lingkungan ditunjukan melalui perbedaan lingkungan antara distrik dan ibu kota. Kode lain yang menunjukan kapitalisme melalui gerakan dan ekspresi, diantaranya menunjukan ekspresi sedih dan rasa takut, hal ini ditandai dengan gerakan tubuh pandangan kebawah terkesan pasrah. Dari beberapa kode-kode tersebut sudah dapat mencirikan kapitalisme yang didalamnya terdapat pengkelasan sosial. Karakter *sidekick* pada *sequence* prolog adalah pasangan karakter protagonis yaitu Katniss Everdeen dan Peeta Mellark memiliki peran membantu atau mendukung karakter protagonis.
2. Pada kategori *sequence ideological content* ditunjukan melalui kode gerakan dan ekspresi ketika kompetisi dimulai, ekspresi ketegangan para peserta sedangkan punduduk Capitol terlihat sangat gembira disertai

gerakan yang menunjukan kebahagiaan. Kode lain ditunjukan dengan adanya konflik pada distrik 11 yang terjadi kerusuhan sebagai bentuk protes. Kode dialog yang ditunjukan dari perckapan antara Presiden Snow dengan Seneca. Karakter yang terdapat pada sequence *Ideological Content* ditunjukan dari peserta-peserta yang mengikuti kompetisi *The Hunger Games*, diantaranya adalah Antagonis yang diperankan oleh Cato Alexander Ludwig, seseorang yang sangat diandalkan dalam membunuh secara sadis dari Distrik 2 dan karakter Kontagonis ditunjukan oleh para rekan-rekan Cato yang bergabung dalam persekutuan.

3. Pada kategori *sequence* epilog, adegan yang menunjukan makna kapitalisme dapat dilihat dengan kode gerakan dan ekspresi yang ditunjukan dengan tatapan kebencian Katniss dan ekspresi kekecewaan yang ditujukan oleh Presiden Snow saat memberikan mahkota kemenangan kepada Katniss. Kode dialog pun mencirikan kapitalisme yang ditujukan mlalui dialog antara Haymitch dan Katniss.

Setelah menemukan kode mengenai kapitalisme dalam film *The Hunger Games* berdasarkan yang terdapat dari ketiga *sequence* yaitu *sequence* prolog, *ideological content*, dan epilog, peneliti menggabungkan nilai-nilai kapitalisme yang ditemukan dari ketiga *sequence* tersebut, lalu mencoba mencari level ideologi yang terkandung dalam film *The Hunger Games* berdasarkan ketiga *sequence*, dan menghubungkannya secara keseluruhan. Film ini merepresentasikan adanya perjuangan kelas kaum poletariat kepada kaum bojuis, maka peneliti menghubungkan level ideologi dengan teori Karl Marx mengenai kelas sosial.

Film merupakan salah satu saluran media massa yang fungsinya adalah sebagai pengirim pesan kepada penontonnya, pada zaman seperti sekarang ini film merupakan salah satu alat penyampain pesan yang cukup efektif, dimana dari segi penyampaiannya diceritakan kedalam sebuah cerita fiktif atau nyata, namun dibalik semua cerita tersebut terdapat pesan-pesan khusus yang melekat pada film tersebut, dan biasanya bila melalui cerita film sering terjadi ikatan yang membawa emosi penonton untuk masuk kedalam cerita film tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Ardianto, Elvinaro. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Althusser, Louis. 2008. *Tentang Ideologi : Strukturalisme Marxis,* Psikoanalisis, Cultural Studies. Yogyakarta : Jalasutra.

Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna : Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta : Jalasutra.

Donny Gahral Adian. 2005. *Percik Pemikiran Kontemporer; Sebuah Pengantar Komprehensif*. Jakarta: Jalasutra.

Effendy, Onong Uchjana. 2006. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

Fiske, John.1987. *Television Culture.E-book* :British Library Cataloguing in Publication Data

Moleong, Lexy J. 2007, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex . 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. 2011. *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

B. KARYA ILMIAH

Reno Kurniawan. Representasi Kekerasan dalam Film *Crows Zero*, Universitas Komputer Indonesia, Bandung 2013

M. Bashir Alfattah. Pesan Inspiratif Untuk Penyandang Tuna Rungu Dalam Film The Hammer, Universitas Komputer Indonesia, Bandung 2013

Astri Nur Afidah. Representasi Konflik Ideologi Antar Kelas dalam Film *The Help*, Universitas Diponegoro, Semarang 2013

C. *INTERNET SEARCHING*

http://elib.unikom.ac.id

http://id.scribd.com/doc/23139348/Kapitalisme-Sejarah-an-Dan-Dampaknya

http://eprints.undip.ac.id/37738/

http://id.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games_(film)

http://www.imdb.com/title/tt1392170/?ref_=nv_sr_3

http://eprints.undip.ac.id/38470/4/Bab_3.pdf