BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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.

> "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, 2003:209)

Tujuan Khalayak menonton film adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung nilai-nilai informatif maupun edukatif, bahkan persuasif (Ardianto, 2007:145).

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Dewasa ini, film tidak hanya sebagai sebuah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna, melainkan sudah menjadi sebuah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri (Dominick. 2000: 306).

Berhubungan dengan film yang sarat akan simbol dan tanda, maka yang menjadi perhatian peneliti disini adalah dari segi semiotikanya, dimana dengan semiotika ini akan sangat membantu peneliti dalam menelaah arti kedalaman suatu bentuk komunikasi dan mengungkap makna yang ada di dalamnya yang tersirat. 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. Begitu pun dengan tanda-tanda yang terdapat dalam film *The Hunger Games*.

> "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 barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan *interpretant* dari tanda pertama. Tanda itu menunjuk sesuatu, yakni objeknya" (Fiske, 2007:60).

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, 2007:60)

Semiotika merupakan bagian dari *cultural studies* yang mengkonstruksi kehidupan sehari-hari, terkait dengan budaya kontemporer, ideologi politik, kelas, gender, etnis dan lain-lain. *Cultural Studies* memiliki unsur bagaimana dunia ini dikonstruksi dan direpresentasikan secara sosial kepada kita.

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 dan 3) Level Ideologi. Maka dari itu proses pengkodean Fiske tersebut dapat menjadi acuan sebagai pisau analisa peneliti dalam mengungkap representasi kapitalisme yang terkandung dalam film *The Huger Games*. Menurut Fiske film bukan lagi representasi kedua dari realitas, maka film bisa di katakan alat penyampaian atau representasi dari ideologi itu sendiri. Berbeda dengan tokoh-tokoh semiotik yang lain, Fiske sangat mementingkan akan hal-hal mendasar pada gejala-gejala sosial seperti halnya budaya, keadaan sosial

dan kepopuleran budaya yang sangat mempengaruhi masyarakat dalam memaknai makna yang di-*encoding* kan.

Dalam Film *The Hunger Games* ini peneliti ingin mencoba mencari nilai-nilai kapitalisme yang terkandung dalam film tersebut. Kapitalisme dalam film *The Hunger Games* ini peneliti melihat adanya pertentangan antar kelas antara kaum borjuis dan kaum proletariat yang mengacu pada perjuangan kelas untuk melawan eksploitasi terhadap suatu kaum yang tertindas.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pertanyaan 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*"**

1.2.2 Pertanyaan 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*?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari peneliti dalam melakukan penelitian ini untuk mengetahui **Bagaimana Representasi Kapitalisme dalam Film *The Hunger Games*?**

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui **Level Realitas** Kapitalisme dalam Film *The Hunger Games*.
2. Untuk mengetahui **Level Representasi** Kapitalisme dalam Film *The Hunger Games*.
3. Untuk mengetahui **Level Ideologi** Kapitalisme dalam Film *The Hunger Games*.
4. Untuk mengetahui **Representasi Kapitalisme** dalam Film *The Hunger Games*.

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 mengenai semiotika John Fiske yang terdapat dalam sebuah karya film.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

   Kegunaan penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti yakni, sebagai sarana untuk menambah wawasan juga pengetahuan dalam mengaplikasikan ilmu, yaitu mengkaji langsung mengenai analisis semiotik yang terdapat dalam sebuah karya film.

2. Bagi Akademik

   Penelitian ini diharapkan dapat manambah pengetahuan dan memberikan gambaran yang berguna sebagai referensi bagi mahasiswa program studi ilmu komunikasi maupun Universitas Komputer Indonesia dalam pengembangan dan penerapan ilmu komunikasi dan sebagai perbandingan bagi penelitian sejenis sebagai literatur untuk penelitian selanjutnya yaitu mengkaji langsung mengenai analisis semiotik yang terdapat dalam sebuah karya film.

3. Bagi Masyarakat

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai kajian semiotik secara menyeluruh terhadap sebuah pemaknaan yang ada di dalam sebuah film.