BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Film *Democracy is Yet to Learn* (Demokrasi Masih Belajar) salah satu film pendek atau film indie garapan sineas muda Adhyatmika, seorang pemuda asal Bintaro, Jakarta, yang memenangi kompetisi tahunan *Democracy Video Challenge* (DVC) 2010 di Amerika Serikat. Film bergenre comedy dengan durasi dua menit sepuluh detik ini menceritakan tentang demokrasi yang ada di Negara Indonesia.

Film *Democracy is Yet to Learn* memceritakan suatu gambaran dari sistem pemeritahan yang di anut oleh Indonesia yaitu Demokrasi. Dimana sutradara membuat setting tempat di dalam kelas, diawali dari seorang guru menulis pertanyaan dipapan tulis "demokrasi adalah ?" dan menanyakannya ke pada para murid, dimana para murid ini berjumlah 10 orang, namun sayang semua murid ini hanya dapat melempar tanggung jawab tanpa ada yang bisa menjawab.

Seperti yang diketahui oleh peneliti bahwa gambaran dalam film *Democracy is Yet to Learn* yaitu ke 10 murid di dalam kelas tersebut kurang memahami arti demokrasi. Karena terlihat jelas adegan para murid yang saling menjatuhkan dan terliahat jelas para murid memiliki kewenangan atau kekuasaan tersendiri untuk tidak memberi kesempatan kepada murid lain yang kurang memiliki kemampuan untuk menjawab atau hanya sekedar mengetahui apakah itu

demokrasi. Maka terlihat jelas penggambaran dalam setiap adegan jauh dari nilai demokrasi, nilai tersebut sepetinya telah hilang oleh murid yang memiliki kekuasan dan kekuataan.

Film Democracy is Yet to Learn secara berani, jujur, dan apa adannya dalam mengemas sebuah cerita melalui adegan atau jalan cerita yang tentunya ada di sekitar kita dan itu terjadi. Pesan yang disampaikan oleh sutradara sangat mudah di mengerti oleh khayalak Hal tersebutlah yang mendasari peneliti mengangkat film *Democracy is Yet to Learn* tersebut pada penelitian ini[1].

Demokrasi sebagai bentuk pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat, memang merupakan fenomena baru di negeri ini, yang muncul dari formasi Republik Indonesia Merdeka. Kerajaan – kerajaan pra-Indonesia adalah kerajaan feodal, yang di kuasi oleh raja – raja. Meskipun demikian nilai – nilai demokrasi hingga taraf tertentu telah berkembang dalam budaya nusantara, dan di praktikan setidaknya dalam unit politik kecil.

Dalam pandangan Tan Malaka, paham kedaulatan rakyat sebenarnya sudah tumbuh di bumi Nusantara. Di alam minangkabau, misalnya. Pada abad 14 sampai 16 kekuasaan raja dibatasi oleh ketundukannya pada keadilan dan kepatutan. Ada istilah yang cukup terkenal di masa itu bahwa “Rakyat ber-raja pada alur dan patut”. Dengan demikian, menurutnya, raja sejati di dalam kultur minangkabau ada pada alur (logika) dan patut (keadilan). Alur dan patut-lah yang jadi pemutus terakhir sehingga keputusan seorang raja akan ditoalak bila

[1] https://www.youtube.com/watch?v=uGIVYm-v3kM

bertentangan dengan pikiran akal sehat dan prinsip – prinsip keadilan. (Latif, 2012:387)

> Negara Indonesia bukan satu negara untuk satu orang, bukan satu negara untuk satu golongan walaupun golongan kaya. Tetapi, kita mendirikan negara "semua buat semua, satu buat semua, semua buat satu". Saya yakin, bahwa syarat mutlak untuk kuatnya Negara Indonesia ialah permusyawaratan, perwakilan. Kalau kita mencari demokrasi, hendaknya bukan demokrasi Barat, tetapi permusyawaratan yang memberi hidup (Soekarno, 1 juni 1945) (Latif, 2012:383)

Kita mengetahui tradisi atau budaya yang ada di negara ini dari dulu hingga kini yaitu musyawarah mencapai mufakat yang di pegang teguh oleh seluruh masyarakat indonesia sejak dahulu, musyawarah mencapai mufakat ini lah sebuah bentuk atau nilai – nilai demokrasi yang ada di Indonesia.

Indonesia pun memiliki system demokrasi yang menurut Sri Soemantri adalah, " demokrasi Indonesia adalah kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam purmasyawaratan / perwakilan yang mengandung semangat ketuhanan yang maha esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, dan keadilan sosial. (somarsono, 2001:30)

Namun dalam praktek dan pelaksanaanya masih jauh dari nilai – nilai demokrasi yang ada. Hal ini terlihat dalam film *Democracy is Yet to Learn* dengan jelas dan gamblang, memperlihatkan wajah pemerintahan dan seluruh warga negaranya yang masih mempelajari apa itu demokrasi. Dalam film tersebut terlihat jelas bahwa adanya penindasan dan penguasa yang dapat sewenang – wenang membungkam hak asasi manusia (HAM) untuk berpendapat yang sudah

jelas dalam demokrasi ialah bebasnya berpendapat di muka umum. Karena itulah masyarakat harus lebih melihat keadaanya nyata akan demokrasi yang ada di Indonesia.

Film menjadi media komunikasi yang disenangi semua kalangan untuk mendapatkan ilmu dan wawasan serta menjadi sarana efektif untuk proses pembelajaran, dewasa ini film menjadi alat untuk memberikan gagasan atau penyampaian pesan ideologi pada masyarakat luas.

Harus kita akui bahwa hubungan antara film dan masyrakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Oey Hong Lee, misalnya menyebutkan," film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur – unsur yang merintangi perkembangan surat kabar yang dibikin lenyap. Ini berarti dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur – unsur teknik, politik, ekonomi, sosial, dan demografi yang merintangi kamajuan surat kabar masa petumbuhannya (Sobur, 2006:126).

Film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar "memindahkan" realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu . sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan "menghadirkan kembali" realitas berdasarkan kode – kode, konvensi – konvensi, dan ideologi dari kebudayaanya (Sobur, 2006:128).

Tidak hanya film berskala besar saja yang dapat di produksi, namun film dengan skala kecil atau secara swadaya pun untuk saat ini banyak bermunculan. Mereka menyebut dirinya sebagai sineas film indie atau independen, dengan di bantu teknologi komunikasi saat ini yang semakin canggih, sebut saja salah satunya yaitu *youtube.* Salah satu situs yang dapat di akses memlualui jaringan internet yang didalamnya terdapat berbagai macan tentang video. Karena itu juga industry film indie semakin banyak bermunculan dan secara bebas dapat kita tonton di situs tersebut.

Karena tidak adanya batasan dalam pembuatan film indie di tambah teknologi, tentunya sineas yang berkecipung dalam film indie dapat mengexplor lebih luas, tanpa ada batasan dalam menyampaian informasi wacana intelektual. Banyak sekali karya yang telah di buat oleh sineas muda dan tidak sedikit dari mereka mengikuti sebuah kompetisi, salah satunya adalah film *Democracy is Yet to Learn.*

Secara etimologis semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu *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 atau dalam istlah Barthes adalah semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*Humanity*) memaknai hal-hal (*Things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan

dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak dikomunikasikan, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2009:15).

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)

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 Demokrasi dalam film *Democracy is Yet to Learn.*

Proses komunikasi dapat dijelaskan sebagai berikut ini. Komunikator bermaksud menyampaikan gagasan (informasi, saran, permintaan, dst.) yang ingin

disampikan kepada komunikannya dengan maksud tertentu. Untuk itu komunikator menterjemahkan gagasan tersebut menjadi simbol-simbol (proses encoding) yang selanjutnya disebut pesan *(message).* Pesan tersebut disampaikan melalui saluran (*channel*) tertentu misalnya dengan bertatap muka langsung, telepon, surat, dst. Setelah pesan sampai pada penerima, selanjutnya terjadi proses *decoding*, yaitu menafsirkan pesan tersebut. Setelah itu terjadilah respon pada penerima pesan.

Pihak-pihak yang melakukan komunikasi, terutama pengirim pesan pasti mengehendaki 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 mempertimbangkan pesan apa yang akan disampaikan tetapi juga bagaimana menyampaikannya. Oleh karena itu pihak penyampai pesan harus tepat dalam mengemas pesannya. Proses pengemasan pesan dalam komunikasi disebut encoding (Hardjana, 2003: 13)".

Dengan *encoding*, pengirim atau penyampai pesan memasukkan atau mengungkapkan pesannya ke dalam kode atau lambang baik secara verbal atau 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.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske dalam bukunya "*Television Culture*" (1987:5), bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah di-*encoding* oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut :

1. Level Pertama adalah Realitas (*reality*)

   Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make–up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi), *sound* (suara), dan lain-lain.

2. Level Kedua adalah Representasi (*representation*)

   Kode-kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah kode teknis, yang melingkupi *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (perevisian), *music* (musik), dan *sound* (suara), serta kode representasi konvensional yang terdiri dari naratif; konflik; karakter; aksi; dialog; *setting* dan *casting*.

3. Level Ketiga adalah Ideologi (*ideology*)

   Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah individualisme (*individualism*), feminisme (*feminism*), ras (*reins*), kelas (*class*), materialisme (*materialism*), demokrasi (*demokrasi*), dan lain-lain.

Dalam Film *Democracy Is Yet To Learn* ini peneliti ingin mencoba mencari nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam film tersebut. Dalam film

Democracy Is Yet To Learn ini peneliti melihat terdapat adegan-adegan yang mengkonstruksi kehidupan sehari-hari, diantaranya terdapat perbedaan kelas-kelas baik dalam segi penampilan dari ke-10 siswa, namun mereka tetap berada pada lingkungan atau ruang lingkup sistem demokrasi yang di anut oleh negara Indonesia pada film *Democracy Is Yet To Learn*.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske dalam bukunya "Television Culture" (1987:5), bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah di *encoding* oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level yaitu realitas, representasi dan ideologi. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memasukan teori jhon fiske dengan tiga level tersebut kedalam film *democracy is yet to learn*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah melalui pertanyaan makro dan pertanyaan mikro.

1.2.1. Pertanyaan Makro

Bagaimana representasi demokrasi Indonesia dalam Film *Democracy is Yet to Learn* ?

1.2.2. Pertanyaan Mikro

Untuk menjelaskan pertanyaan makro di atas, maka peneliti menjabarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam pertanyaan-pertanyaan yang lebih spesifik.

1. Bagaimana **Level Realitas** Demokrasi Indonesia dalam film *Democracy is Yet to Learn* ?
2. Bagaimana **Level Representasi** Demokrasi Indonesia dalam film *Democracy is Yet to Learn*?
3. Bagaimana **Level Ideologi** Demokrasi Indonesia dalam film *Democracy is Yet to Learn*?

1.3. Maksud dan Tujuan Peneliti

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari peneliti dalam melakukan penelitian ini ialah untuk mengetahui, menjelaskan dan mendeskripsikan Untuk Mengetahui Representasi Demokrasi dalam Film Democracy is Yet to Learn**.**

1.3.2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui **Level Realitas** Demokrasi Indonesia dalam film *Democracy is Yet to Learn.*
2. Untuk mengetahui **Level Representasi** Demokrasi Indonesia dalam film *Democracy is Yet to Learn.*

3. Untuk mengetahui **Level Ideologi** Demokrasi Indonesia dalam film *Democracy is Yet to Learn.*

1.4. Keguanaan Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, keguanaan teoritis dan kegunaan praktis.

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

1.4.2.1. 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.

1.4.2.2. Bagi Universitas

Bagi universitas, khususnya program studi Ilmu Komunikasi konsentrasi Ilmu Jurnalistik, penelitian ini semoga bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa ilmu komunikasi yang tertarik dengan penelitian analisis semiotika, sehingga dapat mengetahui bagaimana cara

menganalisis suatu nilai yang terepresentasi melalui sebuah karya film.

1.4.2.3. Bagi Creator Film

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para creator film maupun pihak-pihak yang berkonsentrasi dalam bidang perfilman untuk mengembangkan karya film bermutu yang memberikan pemahaman kepada khalayak sebagai penikmat film

1.4.2.4. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman atau wawasan tentang kajian semiotik secara menyeluruh mengenai sebuah pemaknaan yang ada di dalam sebuah film. Serta menambah pengetahuan masyarakat mengenai arti demokrasi.