REPRESENTASI DEMOKRASI INDONESIA DALAM FILM *DEMOCRACY IS YET TO LEARN* KARYA ADYATMIKA

(Studi Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Representasi Demokrasi Indonesia Dalam Film *Democracy Is Yet To learn* Karya Adyatmika)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Sarjana (S1) Pada Program Studi
Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik

Oleh

FAJAR NUGRAHA
41809767

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI KONSENTRASI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
B A N D U N G
2 0 1 4

ABSTRACT

REPRESENTATION OF INDONESIA DEMOCRACY IN A DEMOCRACY IS YET TO LEARN MOVIE CREATION BY ADYATMIKA

(Analysis John Fiske's Semiotic of the Representation Of Indoensia Democracy In A Democracy Is Yet To Learn Movie Creation By Adyatmika)

By:

Fajar Nugraha

NIM. 41809767

This essay under guidance of

Wiki Wiksana, S.Sos.,M.Si

This research purpose to find out the meaning of semiotic about message of Indonesia democracy who contained in the Democracy Is Yet To learn film, to analyze what are the meanings contained in Democracy Is Yet To learn film related to Indonesia democracy message, that is reality level, representation level, ideology level which is the codes of television John Fiske.

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

At the level of reality described the diversity of a profession in a class of which have a system that develops in society, the level of representation cover the occurrence of clashes between profession, conflict where competition and taste ruling is very felt, and the last ideology that is the invention some ideology that which enriches democrasi film is yet to

learn from plularisme, capitalism to democracy, this ideal form a system: democracy still learning.

A message that want to be delivered in a film democracy is yet to learn is a the democratic system where the system is still needed to be in fix and still have to learn again until the invention democracy which is proper for the state indonesia.saran in research is expected to contribute some ideas and the notion of scientific study, on a logician especially in a media film-business.Ultimately this research is also expected to give rise to consciousness that the democratic system we are not democracy west but 's consultative / representatives who gives life.

Key Word : Democracy Is Yet To learn, Semiotika, john fiske, Representation Of Indoensia Democracy

I. PENDAHULUAN

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.

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

2. Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil rumusan masalah melalui pertanyaan makro dan pertanyaan mikro. **"Bagaimana representasi demokrasi Indonesia dalam Film *Democracy is Yet to Learn* ?"**

3. Rumusan Masalah 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*?

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui representasi Demokrasi dalam Film *Democracy is Yet to Learn.* Film merupakan salah satu komunikasi massa yang cukup ampuh untuk menyampaikan pesannya terhadap khalayak luas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan desain analisis Semiotika John Fiske.

Dalam teori semiotika, pokok studinya adalah tanda atau bagaimana cara tanda – tanda itu bekerja juga dapat disebut semiologi. Tanda – tanda itu hanya mengemban arti pada dirinya sendiri, dengan kata lain jika diterapkan pada tanda – tanda bahasa, maka huruf, kata, dan kalimat tidak memiliki arti pada dirinya sendiri.

III. PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian analisis peneliti di atas, dapat dilihat bahwa tidak semua kode merepresentasikan kapitalisme dalam film *Democracy Is Yet To Learn*. Kode-kode yang muncul, seperti kode penampilan, ekspresi dan dialog memiliki arti penting dalam film ini sebagai representasi Demokrasi Indonesia. 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 Demokrasi yang di anut Indonesia dalam film dapat ditangkap dan dipahami.

Dari perpaduan kode-kode yang saling melengkapi untuk menyampaikan makna film *Democracy Is Yet To Learn*, maka peneliti melihat film *Democracy Is Yet To Learn* 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 *Democracy Is Yet To Learn* 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.

Berdasarkan uraian analisis peneliti di atas, dapat dilihat bahwa tidak semua kode merepresentasikan kapitalisme dalam film *Democracy Is Yet To Learn*. Kode-kode yang muncul, seperti kode penampilan, ekspresi dan dialog memiliki arti penting dalam film ini sebagai representasi Demokrasi Indonesia. 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 Demokrasi yang di anut Indonesia dalam film dapat ditangkap dan dipahami.

Dari perpaduan kode-kode yang saling melengkapi untuk menyampaikan makna film *Democracy Is Yet To Learn*, maka peneliti melihat film *Democracy Is Yet To Learn* 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 *Democracy Is Yet To Learn* 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.

Soekarno berkata "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 pemusyarawatan, perwakilan. Kalau kita mencari demokrasi, hendaknya bukan demokrasi barat, tetapi permusyawaratan yang memberi hidup" (Latif, 383:2012)

Sebab itulah negara ini haruslah kembali berpedoman pada pancasila dan UUD dimana di dalamnya telah terkandung makna demokrasi indonesia yang sesungguhnya. Pada sila ke empat sudah sangat jelas mengatakan " kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan", yaitu kepemimpinan haruslah berpedoman pada permusyawaratan yang mencapai mufakat.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan terlebih dahulu pada bab IV, diantaranya :

Pada Level Realitas, demokrasi Indonesia ditunjukan melalui penampilan sepuluh murid di dalam kelas yang menggambarkan profesi atau pekerjaan yang ada di masyarakat Indonesia, berkumpul dalam latar sebuah kelas, mereka belajar dan bersusaha menjawab apakah demokrasi itu.

Pada Level Representasi ditunjukan melalui kode gerakan dan ekspresi ketika konflik mulai terjadi, dimana murid saling menjatuhkan satu sama lain, saling berebut untuk menjadi yang terbaik, dan saling serang tanpa ada solusi pada akhirnya. Dimana sikap seperti itu jauh dari sistem demokrasi yang sudah ada, jika kita lihat sistem demokrasi indonesia saat ini adalah gambaran pada *sequence ideological content* , namun jauh sebelum sistem demokrasi Indonesia yang berubah menjadi sistem yang terlihat seperti kapitalis ini, negara Indonesia telah membentuk butir – butir sistem demokrasi yang berbeda dengan demokrasi barat yaitu sebuah sistem yang berpedoman pada pancasila dimana terbentuk sila ke 4 yaitu "kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan. Dengan kata lain pemusyawaratan perwakilan yang memberi hidup.

Pada Level Ideologi, adegan yang memperlihatkan sistem demokrasi indonesia masih harus belajar dimana seorang murid yang sudah berusaha menjawab pertanyaan dari guru kalah dengan adanya bunyi bell yang berdering, jika kita memegang teguh sistem demokrasi indonesia yang sejak dulu di perjuangkan dan diagungkan oleh para pendiri negara ini, maka seharusnya murid tersebut tetap masih dapat menjawab walaupun bell telah berbunyi, karena seharusnya guru memberikan kesempatan dan kesetaraan yang sama kesetiap murid, dan menjawab hingga akhir bukan di berhentikan pada pertengahaan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Andi Januarius. 2013. Shooting yang Benar. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

Amir, Yasraf. 2012. Semiotika dan Hipersemiotika. Bandung: matahari

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

Croteau, David dan William Hoynes. 2000. Media/Society : Industries, Images, and Audiences. London: Pine Forge Press

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

Latif, Yudi. 2011. Negara Paripurna. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Martiana, Anna. 2010. Pendidikan Kewarganegaraan. Bandung: UPT Bidang Studi Universitas Padjajaran

Satori, Djam'an. 2012. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta

Sobur, Alex. 2004. Semiotika Komuniasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

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

Sumarsono, S. 2005. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

B. INTERNET :

1. https://www.youtube.com/watch?v=uGIVYm-v3kM
2. http://elib.unikom.ac.id

C. KARYA ILMIAH

Berry Arneldi, 2013. Representasi waktu dalam film "*In Time*" Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Edwina Ayu Dianingtyas, 2010. Representasi Perempuan Jawa dalam Film R.A.Kartini. Semarang : Universitas Diponogoro

Reno Kurniawan, 2013. Representasi kekerasan dalam film *Crows Zero* Bandung: Universitas Komputer Indonesia