BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

The Imitation Game merupakan sebuah film biografi sejarah yang mengisahkan perang dunia II antara Jerman dan Inggris pada tahun 1939-1941. Di dalam film ini terdapat suatu makna pesan yang mengandung unsur propaganda yang dilakukan oleh Jerman terhadap Inggris. Hal ini dilakukan oleh sang pemimpin perang yaitu Adolf Hitler yang mengirimkan Pesan propaganda tersebut melalui radio dan bertujuan untuk mengelabui para tentara Inggris dengan kode-kode khusus yang dibuat oleh Jerman yang dinamakan *enigma* pada kala itu. tapi Inggris mempunyai seorang ahli matematika yang bernama Alan Touring yang berusaha memecahkan kode-kode *enigma* untuk menyelamatkan Inggris dari serangan Jerman salah satunya melalui pesan propaganda tersebut.

Jerman selalu memunculkan pesan propaganda ini pada pukul enam pagi melalui radio, dan pesan tersebut berisikan ” Cuaca hari ini cerah. Malam hari hujan, hidup Hitler/ Daulat Hitler”. Jerman hanya menyampaikan informasi yang seolah-olah tidak mempunyai makna apapun melalui kode-kode *enigma.* Kode-kode tersebut selalu muncul bersamaan dengan pesan yang disampaikan Jerman. Awalnya tidak ada yang menyadari bahwa kode itu adalah satu-satunya cara untuk mengetahui pesan yang sesungguhnya. ketika Alan Touring bisa pecahkan *enigma* melalui kode L-H-W-A-Q,

ternyata pesan yang selalu disampaikan oleh Jerman melalui radio itu bersikan "KMS jaguar sedang menuju arah 53 derajat 24 menit arah utara, dan menuju 1 derajat ke barat. Hidup Hitler/daulat Hitler". Ternyata Jerman sedang bersiap-siap untuk melakukan penyerangan terhadap Inggris. Keberhasilan Alan Touring dalam memecahkan kode-kode *enigma* membuat Jerman takluk di tangan Inggris pada tahun 1941.

Melihat dari fakta sejarah perang dunia ke II antara Jerman dan Inggris, tentu ada kaitannya dengan film *The imitation Games* yang kembali menceritakan sejarah peperangan kala itu. Namun film ini hanya mengangkat secara implisit fakta dan sejarah yang terjadi, karena tujuan dibuatnya film ini untuk memperingati hari LGBT di Britania raya, dan memberikan pengampunan kepada Alan Touring sebagai seorang homoseksual, karena pada kala itu homoseksual dianggap sebagai tindakan kriminal.

Film yang digarap oleh Molten tyldum ini tidak memunculkan secara utuh ke fais san dari Jerman. Hal ini bukan semata-mata untuk memutar balikan fakta, tapi film ini juga turut berpropaganda dan menganggap fasisme itu merupakan sesuatu yang berbahaya, maka dari itu hanya menguak secara implisit kedalam alur cerita yang dibuat. sebelum dan selama Perang Dunia ke II, riset-riset politik menjadikan opini publik sebagai kajian utama. Tahun 1937, jurnal *Public Opinion Quarterly* diterbitkan khusus untuk membahas opini publik. Riset dan teknik propaganda berkembang luar biasa karena terpicu oleh kemenangan Jerman dalam penaklukan-penaklukannya. Jerman, dimotori oleh Menteri Penerangan-nya Joseph Goebels, yang memenangkan

perang-perang tersebut karena propaganda yang dipraktekkannya mampu menjatuhkan semangat dan kepercayaan diri lawan-lawannya. Goebels menghalalkan segala cara demi kesuksesan propagandanya seperti manipulasi data, agitasi, provokasi yang disebarkan lewat teknologi radio sehingga menambah semangat pasukannya sendiri dan menghancurkan mental psikologis lawan. Dengan teknik ini, Jerman dengan mudah menaklukan lawan-lawannya (Bahan ajar Adiyana Slamet,S.IP.,M.Si Mata kuliah Komunikasi politik).

> "Sejarah perang dunia II tidak bisa lepas dari propaganda yang dilakukan Jerman sebagai salah satu alat perangnya. Partai Nazi dikenal begitu luas sebagai partai yang mengandalkan keunggulan propaganda untuk menanamkan pengaruh dan mendapatkan dukungan luas dari publik. Keberhasilan partai Nazi dalam merebut dan mengendalikan kekuasaan Jerman telah diakui oleh seluruh dunia akibat dari pemanfaatan propaganda sebagai alat yang sangat efektik untuk mencapai tujuan. Antara dasawarsa 1930-1940, melalui sarana propaganda, Hitler dan Gobbels menggiring puluhan juta warga Jerman untuk turut dalam perjuangan partai Nazi sebagai perubahan Jerman." (Shoelhi : 2012 : 173).

Propaganda yang diusung oleh Joseph Goebels adalah propaganda modern. Teknik jitu hasil kepiawaiannya yang diberi nama *Argentum ad nausem* atau lebih dikenal sebagai teknik *Big Lie* (kebohongan besar). Prinsip dari tekniknya itu adalah menyebarluaskan berita bohong melalui media massa sebanyak mungkin dan sesering mungkin hingga kemudian kebohongan tersebut dianggap sebagai suatu kebenaran. Sederhana namun mematikan. (http://edupanzer.co.id/2010/05/joseph-goebbels-1897-1945).

Propaganda yang berkaitan dengan sebuah ideologi yang dinamakan dengan fasisme, merupakan sebuah Ideologi yang dianut oleh Hitler yang didalam nya terdapat sebuah sistem-sistem seperti, negara fasis benci dengan adanya keberagaman serta

fasisme adalah pengorganisasian masyarakat dan pemerintahan secara totaliter dan kediktatoran partai tunggal yang sangat nasionalis, rasialis, militeris dan imperalis. Jerman menganut ideologi fasisme ini sekitar tahun 1933, yang sebelumnya telah didahului oleh Italia pada tahun 1922. Salah satu tindakan Propaganda fasisme adalah adanya sebuah kebohongan besar yang berulang-ulang dan terus dilakukan untuk mempengaruhi kognisi dan emosional sasaran. Seperti yang tergambarkan dalam film *The imitation game.* Propaganda yang diusung oleh Jerman menyebarkan sebuah tindakan fasisme, salah satunya adalah tindakan totaliter yang mengagungkan ras aria, dimana ras aria adalah ras yang lebih unggul daripada ras lainnya. Oleh karena itu Jerman berusaha menguasai daratan eropa dan salah satunya Inggris yang menjadi korban tindakan fasisme dari Jerman, dengan membombardir Inggris melalui serangan-serangan propaganda Jerman.

Hal ini tentu ada kaitannya dengan sebuah industri film yang mempunyai pengaruh besar dalam mempengaruhi sebuah kognisi seseorang. Jika dilihat dalam perspektif kritis, film tidak hanya digunakan sebagai alat propaganda, baik secara terang-terangan maupun secara terselubung. sebagai penyebar ideologi-ideologi yang bisa mempengaruhi sebuah ideologi dominan. film bisa membawa para penikmatnya masuk ke alam bawah sadar secara langsung dan disadari.

Di Indonesia sendiripun ke fasisan seperti ini pernah terjadi pada rezim Orde baru, awal mula Soeharto menduduki kursi ke Presidenan menggantikan Soekarno. Usaha Soeharto untuk menduduki kasta tertinggi di Indonesia pun harus melalui cara

yang tidak lazim. Pertama, membubarkan sebuah partai yang mendukung Soekarno, mencoba memperkecil pengaruh Soekrano dengan mengharamkan segala sesuatu yang berbau Soekarnoisme dalam rangka untuk meraih kekuasaan. Selama rezim Orde baru berkuasa suara-suara kritis dibungkam dan di tiadakan agar tidak bisa menjatuhkan sistem pemerintahan. Melakukan sebuah teror negara untuk membuat rakyat menjadi patuh terhadap pemerintahan. *Frankfurt School* memfokuskan pada ideologi yang membantu untuk mengikis ekonomisme dan pengendalian kaum kapitalis terhadap segala sesuatu dengan paham kapitalis mereka. *Frankfurt School* memandang pesimis terhadap media massa, dikarenakan media massa sering digunakan untuk memantapkan kontrol terhadap masyarakat terutama oleh kelas-kelas penguasa. Yang menjadi isu utama dari *frankfurt School* melihat kekuatan ekonomi yang dimiliki dan dikendalikan oleh kaum penguasa, telah menentukan perubahan-perubahan sosial di dalam masyarakat (www.geocities.ws/nunk_shion/paper/marx.html).

> "Televisi, serta para pemirsanya, dan cara-cara yang berfungsi dalam masyarakat, yang begitu erat terfokus kedalam perspektif teoritis dapat memberikan kita wawasan yang memadai. akar teoritis dan metodologis buku ini, kebohongan yang longgar digambarkan dan dikenal sebagai *"cultural studies"* yang berasal dari infleksi Marxisme, semiotika, post-structuralism, dan etnografi. hal ini meliputi tekstual kalimat yang halus dan sosial kalimat yang halus teori budaya, dan membutuhkan pendekatan secara teoritis, analitik, dan pendekatan empiris untuk menggali bersama-sama dan saling kritis. Buku ini akan berfokus pada masalah tentang bagaimana *textuality* televisi membuat sebuah makna yang menyenangkan kepada para pemirsanya. Namun dalam hal ini, kita akan mempertimbangkan hubungan antara dimensi budaya ini dan televisi sebagai salah satu komoditi dalam ekonomi kapitalis." (Fiske, 2001 : 1).

John Fiske menyatakan bahwa semiotika mempunyai tiga bidang studi utama yaitu tanda itu sendiri, kode atau system yang mengorganisasikan tanda dan kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja.

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu menampilkan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau system yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan dan bentuknya sendiri (Fiske, 2007 : 60).

Telah kita pahami bahwa film merupakan media komunikasi massa yang terdapat symbol dan data, sehingga dalam meneliti film tentunya akan focus dalam sudut pandang semiotika film tersebut. jenis tanda yang terdapat dalam film dengan tanda-tanda pada media komunikasi massa lainnya tentu saja berbeda, misalnya media lainnya hanya berjenis visual dan mungkin teks. tapi dalam film *The Imitation Game*, tanda ada dalam bentuk yang kompleks atau banyak perpaduan jenis tanda sekaligus dalam waktu bersamaan seperti, audio, teks dan visual.

Dalam film *The Imitation Game,* peneliti akan mencoba mengkaji dan mencari nilai-nilai pesan dan makna yang ada dalam isi film, ketika kita menyaksikan film

tersebut secara tidak langsung kita masuk pada sejarah perang dunia ke dua antara Jerman dan Inggris pada tahun 1939-1941.

Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: **Representasi makna propaganda Jerman dalam film *the imitation game* (Analisis semiotika John Fiske mengenai makna propaganda Jerman dalam film *the imitation games* sutradara Morten tyldum)".**

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pertanyaan makro

Setelah peneliti jelaskan dalam uraian dan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam pertanyaan makro sebagai berikut : " Bagaimana representasi makna propaganda Jerman dalam film *The Imitation Game* ?

1.2.2 Pertanyaan mikro

Setelah rumusan masalah sebelumnya, maka peneliti membuat pertanyaan mikro sebagai berikut :

1. Bagaimana makna propaganda Jerman dalam film *The Imitation Game* Ditinjau dari Level Realitas *?*
2. Bagaimana makna propaganda Jerman dalam film *The Imitation Game* Ditinjau Level Representasi*?*

3. Bagaimana makna propaganda Jerman dalam film *The Imitation Game* Ditinjau dari Level Ideologi *?*

1.3 Maksud dan tujuan penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini ialah untuk mengetahui Bagaimana Representasi propaganda Jerman dalam film *The Imitation Game.*

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui makna propaganda Jerman dalam film *The Imitation Game* Ditinjau dari Level Realitas.
2. Untuk mengetahui makna propaganda Jerman dalam film *The Imitation Game* Ditinjau dari Level Representasi.
3. Untuk mengetahui makna propaganda Jerman dalam film *The Imitation Game* Ditinjau dari Level Ideologi.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berkaitan dengan ilmu komunikasi, untuk bidang jurnalistik umum dan khususnya semiotika yang merupakan ilmu untuk membedah tanda

dan makna dalam sebuah karya media komunikas massa. Penelitian disini, ditujukan untuk membahas mengenai semiotika yang terdapat dalam film.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Kegunaan bagi peneliti

Peneliti mengharapkan, penelitian ini dapat dijadikan sarana pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari, untuk mengkaji langsung tentang makna dan tanda-tanda sebagai kode sosial yang terdapat dalam semiotika untuk mengkaji maksud dan tujuan dari sebuah film.

2. Kegunaan bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan menambah pengetahuan sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia dalam mengungkapkan makna dan tanda, dalam sebuah film.

3. Kegunaan bagi khalayak

Hasil dari penelitian ini diharapkan berguna dan dapat memberikan pengetahuan terhadap masyarakat untuk menjadi penonton yang aktif dalam memahami maksud dan tujuan dari film itu sendiri.