

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film adalah satu dari sekian media audio visual di dunia yang memiliki peminat cukup banyak. Dengan banyaknya peminat terhadap media film, film seringkali dijadikan media untuk menyampaikan suatu pesan atau ideologi tertentu kepada masyarakat umum. Pesan atau ideologi yang disampaikan melalui film sendiri, biasanya memiliki tujuan atau kepentingan khusus. Pesan atau ideologi tersebut dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pola pikir masyarakat umum khususnya audien film, terhadap suatu hal maupun keadaan tertentu. Salah satu pesan atau ideologi yang sering dikemas melalui film sendiri adalah rasisme terhadap suatu kelompok atau ras tertentu.

Rasisme dapat diartikan sebagai konsep yang cair dan tampil dalam bentuk yang berbeda-beda sepanjang waktu. Awal mulanya hanya prasangka antar gender, lama-kelamaan berkembang menjadi sebuah prasangka sosial (Sukmono, 2014: 51). Rasisme sendiri adalah suatu ideologi yang sudah ada lama dan berkembang di masyarakat. Rasisme seringkali muncul dalam bentuk simbol maupun tanda.

Film dan rasisme merupakan suatu hal yang berbeda satu sama lain tapi keduanya mempunyai satu kesamaan yaitu, sama-sama menyita banyak perhatian masyarakat umum. Di Industri perfilman sendiri, rasisme merupakan suatu hal yang cukup menarik diangkat sebagai cerita. Salah satu industri film yang sudah banyak mengangkat rasisme sebagai cerita pada film-film keluarannya adalah

Hollywood. Hollywood merupakan nama sebuah daerah di Los Angeles, California, Amerika Serikat, dimana berbagai film terkenal dengan efek menakjubkan telah diciptakan di sana. Hollywood mempunyai beberapa studio film terbesar di dunia, seperti Paramount, Warner Bros, RKO, dan Columbia (Wasko, 2008 : 59-60).

Banyak film keluaran Hollywood yang mengungkap tentang isu dan ideologis rasisme, antara lain, film *Hancock* tahun 2008, film *The Taking of Pelham 123* tahun 2008, dan film *I Am Legend* tahun 2007. Beberapa unsur ideologis rasisme yang dikemas melalui simbol-simbol tertentu, antara lain: tokoh utama diperankan orang kulit gelap Afro-Amerika yang digambarkan mempunyai kemampuan lebih dibanding tokoh lain pada film tersebut, namun kalau dilihat lebih teliti kemampuan tersebut tidak ada gunanya tanpa adanya campur tangan tokoh kulit putih. Salah satu contohnya dapat kita lihat dalam film *I Am Legend*, di mana tokoh utama kulit gelap Afro-Amerika, digambarkan hidup sendiri di tengah kota yang telah terisolasi oleh *zombie*. Di pertengahan cerita, digambarkan bahwa tokoh utama Afro-Amerika ini mengalami kecelakaan karena serangan dari *zombie*, dan hampir saja mati. Namun, hal tersebut tidak terjadi karena pertolongan tokoh kulit putih, yang muncul secara tiba-tiba saat kondisi tokoh utama kulit gelap Afro-Amerika sedang dalam keadaan kritis. Dengan kata lain, tokoh kulit gelap Afro-Amerika tetaplah tokoh inferior, dan tokoh kulit putih tetaplah tokoh superior.

42 *The True Story Of An American Legend* merupakan film keluaran Hollywood, produksi Warner Bros Pictures dan Legendary Pictures. Film garapan

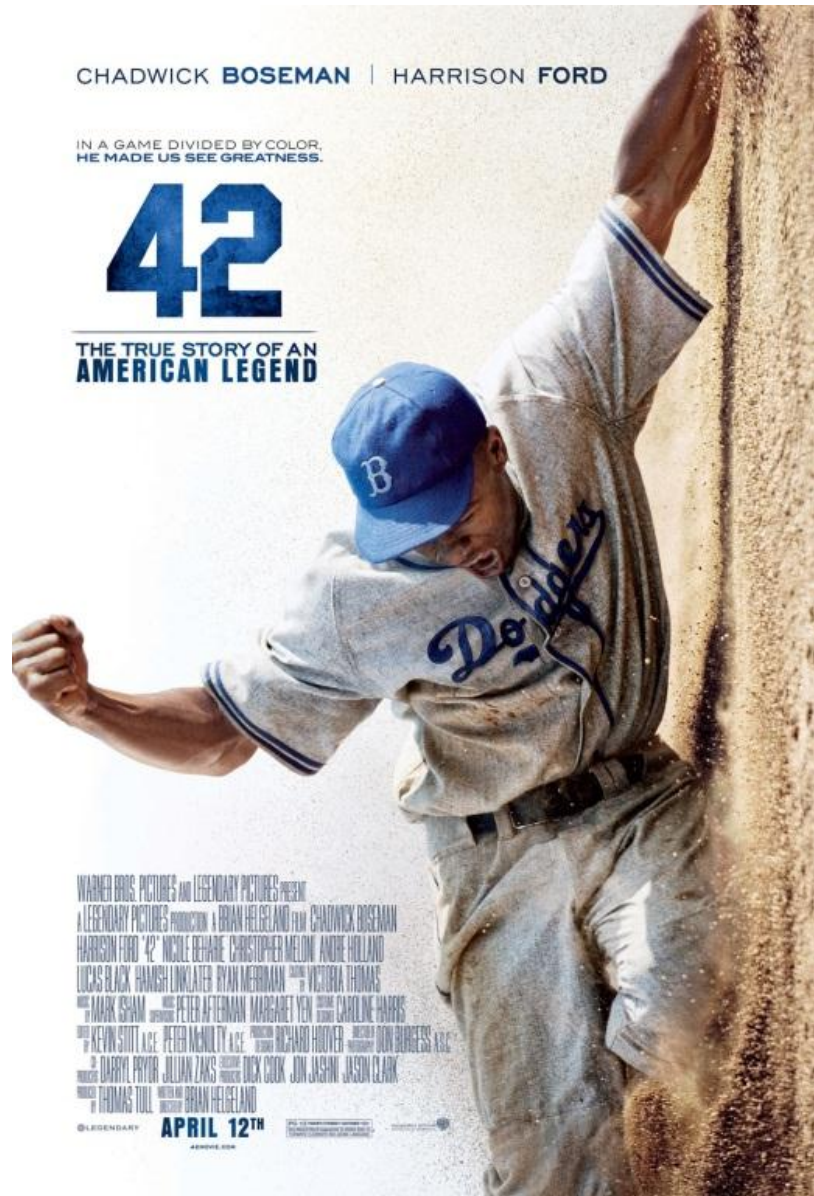
Brian Helgend ini dirilis pada tanggal 21 April 2013. Film ini menceritakan tentang perjalanan dan perjuangan seorang pemain *baseball* kulit gelap Afro-Amerika pertama, yang bermain di tim *baseball* kulit putih profesional modern di California, Amerika Serikat, ditengah isu kedudukan warna kulit yang masih “kental” di tahun 1945.

Pada film *42 The True Story Of An American Legend* ini terdapat beberapa tokoh penting, antara lain: Jackie Robinson, Branch Rickey, dan Rachel Robinson. Jackie Robinson sendiri merupakan seorang pemain *baseball* kulit gelap Afro-Amerika pertama yang bermain di tim *baseball* kulit putih di California, yang diperankan oleh Chadwick Boseman. Branch Rickey, adalah eksekutif tim baseball liga utama kulit putih di California, Amerika Serikat, dimana Jackie Robinson bermain, Branch Rickey sendiri diperankan oleh Harrison Ford. Sedangkan Rachel Robinson, adalah istri dari Jackie Robinson yang diperankan oleh Nicole Beharie. Berikut ini poster film *42 The True Story Of An American Legend* :

POSTER FILM

42 The True Story Of An American Legend

Gambar 1.1.



Sumber : (<http://www.imdb.com/title/tt0453562/> diakses pada tanggal 27
Maret 2014)

Peneliti melihat bahwa film *42 The True Story Of An American Legend* ini menarik untuk dikaji, karena dalam film ini tokoh utama diperankan oleh orang kulit gelap Afro-Amerika yang digambarkan memiliki kemampuan lebih dibanding tokoh kulit putih yang lain. Dimana selain tokoh utama pada film ini diperankan oleh orang kulit gelap, namun tokoh kulit putih digambarkan mempunyai kelebihan dibandingkan tokoh kulit gelap sebagai pemeran utamanya. Proses penokohan berdasarkan warna kulit mungkin nampak sederhana, akan tetapi bila diteliti lebih mendalam dalam film ini, kulit putih lebih sering muncul sebagai tokoh superior dibandingkan kulit gelap.

Bertolak dari proses penokohan berdasarkan warna kulit, media banyak merepresentasikan orang kulit gelap sebagai tokoh inferior dan diwujudkan ke dalam film. Orang kulit gelap seringkali digambarkan sebagai orang yang berperilaku kasar, kerap melakukan tindak kriminal, dan tidak diakui statusnya. Penggambaran seperti itulah yang juga kerap disajikan di dalam film-film produk keluaran Hollywood, dimana orang kulit gelap Afro-Amerika ditampilkan sebagai orang dengan perilaku negatif. Hingga masyarakat akan lebih mudah menilai bahwa orang kulit gelap Afro-Amerika itu, tidak lebih dari seorang tokoh yang berperilaku kasar, hingga pelaku kriminal. Proses penokohan tersebut pun terjadi pada film *42 The True Story Of An American Legend*, jika kita amati dengan teliti. Dimana tokoh utama kulit gelap Afro-Amerika tetaplah tokoh inferior, dan orang kulit putih tetaplah tokoh superior.

Di dalam realita kehidupan nyata masyarakat Amerika Serikat sendiri tak jauh berbeda dengan apa yang ada di film-film produk keluaran Hollywood.

Tahun 2008 Barack Hussein Obama terpilih menjadi presiden pertama Amerika yang berkulit gelap atau Afro-Amerika. Kemenangan Barack Obama dalam pemilu presiden tahun 2008, menjadikan Barack Obama sebagai pahlawan bagi masyarakat, khususnya masyarakat kulit gelap, yang berada di Amerika maupun di seluruh dunia. Tetapi jika dicermati lebih mendalam kemenangan Barack Hussein Obama di dalam pemilihan presiden Amerika tahun 2008, bukan semata-mata karena kemampuan dan prestasinya, melainkan karena kisah perjalanan kehidupannya yang kental berdampingan dan bersosialisasi bersama orang-orang kulit putih. Hal tersebut bisa kita lihat dari sejarah singkat kehidupan Barack Hussein Obama (<http://www.kumpulansejarah.com/2013/01/sejarah-singkat-kehidupan-barack-obama.html> yang diakses pada 2 April 2014).

Dalam film *42 The True Story Of An American Legend* pemilihan Chadwick Boseman sebagai tokoh utama sangat menarik. Karena sebelum Chadwick Boseman bermain di film *42 The True Story Of An American Legend*, dia juga pernah bermain film *The Express*, yang dirilis pada tanggal 10 Oktober tahun 2008. Film tersebut juga menceritakan tentang rasisme yang terjadi di dunia olahraga *Football America* pada tahun 1958-1963. Chadwick Boseman di dalam film tersebut bermain sebagai Floyd Little pemain *Football America* berkulit gelap Afro-Amerika berbakat, sebagai pengganti dan penerus Ernie Davis, seorang pemain *Football America*, berkulit gelap yang banyak meraih gelar juara dan penghargaan di olahraga *Football America*, di tengah ideologis rasisme pada saat itu.

Berkat kerja keras Chadwick Boesman berperan di film *42 The True Story Of An American Legend* sebagai Jackie Roosevelt Robinson. Pada tahun 2013-2014 Chadwick Boesman mendapatkan beberapa penghargaan di antaranya adalah *Nominated CFCA Award-Most Promising Performer CFCA Award, Nominated Image Award-Outstanding Actor in a Motion Picture, Nominated Black Reel-Outstanding Breakthrough Performance dan Acapulco Black Film Festival-Nominated Breakthrough Performance of the Year* (http://www.imdb.com/name/nm1569276/awards?ref=nm_awd diakses pada tanggal 26 april 2014).

Konteks ras kulit putih (WASP) di Amerika sebagai dominasi mengacu pada sejarah dan politik, dimana Ras kulit putih merupakan dominasi penguasa politik dengan peranannya yang sangat besar terhadap berdirinya dan berkembangnya Negara Amerika Serikat, ras kulit putih (*White Anglo Saxon Protestant*) atau biasa disebut WASP, merupakan sebuah julukan bagi para kaum atau ras kulit putih di Amerika, yang umumnya merupakan keturunan Inggris dan menganut agama Kristen Protestan. Kaum ini dipandang sebagai kaum *elite* di Amerika Serikat karena WASP adalah *the founding father* dari Negara Amerika. Berkat kontribusi kaum WASP di dalamnya Negara Amerika lahir seperti tokoh Benjamin Franklin, Thomas Jefferson, John Adams, dan Alexander Hamilton (Kerrigan, 2012 : 10).

Ras kulit putih (WASP) hadir dengan kekuatan ekonomi dan status sosial yang menonjol daripada ras lain di Amerika. Istilah WASP merujuk pada kelompok yang memiliki status tinggi di Amerika. Kelompok ini berasal dari

Inggris. Asal-usul dan peran inilah yang membentuk sebuah mitos dalam budaya Amerika bahwa ras kulit putih (WASP) adalah ras penguasa (dominasi) yang kemudian diterapkan oleh media populer yang ada terutama Hollywood melalui film-filmnya.

Bertolak dari fenomena rasisme dari beberapa film Hollywood dan adanya perbedaan konstruksi umum tentang kedudukan kulit hitam Afro-Amerika dalam film *42 The True Story Of An American Legend*. Peneliti tertarik untuk mendalami secara akademis mengenai representasi rasisme dalam film *42 The True Story Of An American Legend* melalui penelitian.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana konstruksi rasisme dalam film *42 The True Story Of An American Legend* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana representasi rasisme Afro–Amerika dalam film *42 The True Story Of An American Legend*.
2. Mengetahui tanda-tanda yang digunakan untuk merepresentasikan rasisme Afro-Amerika dalam film *42 The True Story Of An American Legend*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan kajian teori semiotika secara mendalam. Sehingga dapat menambah khasanah perspektif kajian komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi terhadap kajian-kajian komunikasi, khususnya studi tentang representasi kulit gelap di media.

E. Kerangka Teori

Sub bagian ini menjelaskan tentang teori-teori yang dijadikan referensi/ landasan teoritis penelitian pada film *42 The True Story Of An American Legend*.

1. Film Sebagai Media Representasi

Film merupakan satu dari sekian banyak media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena bentuk komunikasinya menggunakan sistem saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar di mana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim, serta dapat menimbulkan efek tertentu (Vera, 2014 : 91).

Sementara, Sobur mengemukakan bahwa film pada dasarnya hanya sekedar memindahkan realitas ke layar kaca tanpa mengubah realitas itu. Umumnya realitas tersebut dibangun dengan berbagai tanda. Tanda-tanda itu termasuk sebagai sistem tanda yang bekerja dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan dan yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara (Sobur, 2003 : 128).

Jadi, secara sederhana film dapat diartikan sebagai bentuk dan representasi realitas kehidupan masyarakat yang dikonstruksikan dan kemudian

dikomunikasikan kembali, menggunakan berbagai tanda untuk mencapai efek yang diharapkan, serta demi tujuan-tujuan yang diharapkan. Jika seseorang menonton film, sadar atau tidak sadar, ada sesuatu kesan terhadap tayangan yang dilihatnya itu. Kesan terhadap tayangan tersebut secara sadar maupun tidak sadar akan mengendap pada pola pikir si penonton film, sehingga mempengaruhi sikap dan perilakunya.

Representasi pada dasarnya adalah sebuah bentuk yang berkonsentrasi pada analisis media dan melihat bagaimana teks media menggambarkan kembali dunia sosial (Devereux, 2003 : 162). Dalam hal ini media yang digunakan untuk penggambaran sosial adalah film. Film merupakan media massa yang sebagian besar dari isi ceritanya, merupakan penggambaran kembali akan kejadian-kejadian sosial yang ada di masyarakat.

Representasi dapat dipahami sebagai suatu sistem yang menghubungkan makna dan bahasa dengan sebuah kultur tertentu. Sebuah representasi dapat menciptakan suatu gagasan penilaian terhadap suatu kelompok tertentu, untuk dimasukkan ke dalam golongan masyarakat tertentu. Hal tersebut dapat diartikan, bahwa media seakan-akan mengatur pikiran kita terhadap pengelompokan masyarakat tertentu dan mengapa masyarakat tersebut perlu dikelompokkan dalam kategori tertentu. Dalam representasi media, tanda yang digunakan untuk melakukan representasi tentang sesuatu, mengalami proses seleksi. Dimana yang sesuai dengan kepentingan serta pencapaian tujuan komunikasi ideologisnya, yang akan digunakan dan sementara tanda-tanda yang lain diabaikan (Wibowo, 2013 : 149).

Sedangkan proses representasi menurut Stuart Hall ada dua proses, yaitu representasi mental dan bahasa. Representasi mental merupakan sebuah konsep tentang sesuatu yang ada di kepala kita masing-masing (peta konseptual). Representasi mental ini masih berbentuk sesuatu yang abstrak. Representasi bahasa menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol. Bahasa berperan penting dalam proses komunikasi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita, harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide tentang sesuatu dengan tanda dan simbol-simbol tertentu (Hall, 1997 : 16)

Media seringkali mempresentasikan kelompok-kelompok tertentu dengan cara-cara tertentu. Representasi juga mampu membantu menciptakan pola pikir bahwa orang-orang tertentu dikategorikan dalam kelompok-kelompok tertentu. Media mengajak khalayak untuk berpikir mengapa orang-orang tertentu dimasukkan ke dalam kategori tertentu. Representasi harus dikonstruksi melalui beberapa tipe dan tipe terbentuk dari unsur-unsur, yaitu unsur fisik yang meliputi rambut, pakaian, dan aspek-aspek yang membedakan. Selanjutnya, pembentukan tipe berdasarkan umur, ras, pekerjaan, dan gender (Burton, 2008: 119).

Dari beberapa definisi di atas peneliti menyimpulkan, bahwa media dalam konteks ini adalah film, kerap dijadikan komoditas untuk mengkonstruksi suatu realitas dan kemudian dikomunikasikan kembali kepada khalayak umum. Sehingga khalayak umum secara sadar maupun tidak sadar, secara langsung maupun tidak langsung diarahkan kepada pola pikir tertentu, terhadap suatu kejadian atau suatu kelompok tertentu. Pada hakikatnya memang problematika

realitas dikehidupan sehari-hari yang kita alami dengan realitas yang dikomunikasikan media, seringkali membentuk kesadaran dan cara kita dalam berpikir. Dengan melalui penelitian ini, peneliti ingin menjabarkan konteks rasisme terhadap kulit gelap Afro-Amerika yang digambarkan melalui tanda-tanda dan kode-kode yang terdapat dalam film *42 The True Story Of An American Legend*.

2. Film dan Ideologi

Film merupakan satu dari sekian media hiburan yang menarik untuk dinikmati, banyak orang yang suka menonton film, dari film drama, komedi, dokumenter, hingga kartun. Dalam bukunya *mari membuat film*, Effendy menjelaskan bahwa film sendiri dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu film cerita atau film fiksi dan film noncerita atau film nonfiksi. Film cerita atau fiksi adalah film yang dibuat atas kisah fiktif. Film nonfiksi sendiri merupakan film yang dibuat berdasarkan realita. Film nonfiksi contohnya adalah film dokumenter, yaitu film yang menampilkan dokumentasi sebuah kejadian, baik alam, flora, fauna, ataupun manusia. Perkembangan film sendiri berpengaruh pula pada jenis film dokumenter, yaitu film *dokudrama*. Dalam film dokudrama sendiri terjadi reduksi realita demi tujuan-tujuan estetis, agar gambar dan cerita lebih menarik (Effendy, 2009: 3)

Film dipercaya sebagai media yang paling besar memberikan pengaruh terhadap proses seseorang menjalani hidup, serta dipercaya dapat mempengaruhi pola berfikir seseorang terhadap suatu hal atau kejadian. Agung Prasetyo dalam

skripsi *Representasi Identitas Skinhead dalam Film American History X*, menuliskan bahwa film secara langsung maupun tidak langsung mengungkapkan suatu pengalaman, identitas, budaya dan ideologi (Prasetyo, 2009 : 4).

Dalam sebuah film sendiri mempunyai karakteristik unsur utama, yaitu *audio visual*, yang dibagi menjadi dua bidang, yaitu unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif adalah materi atau bahan olahan, dalam film cerita unsur naratif adalah penceritanya. Sedangkan unsur sinematik adalah cara atau dengan cara seperti apa bahan olahan itu digarap (Vera, 2014 : 92).

Maka secara mudah unsur naratif dapat dipahami sebagai alur proses jalannya suatu cerita dalam suatu film, sehingga audien paham maksud cerita film tersebut. Sedangkan unsur sinematik sendiri dapat dipahami sebagai proses pengemasan gambar pada suatu cerita, yang diharapkan dapat menimbulkan efek tertentu pada audien. Unsur-unsur tersebut tidak bisa dipisahkan satu sama lain, karena keduanya terikat, sehingga dapat menghasilkan sebuah karya yang menyatu, dapat dinikmati oleh audien, dan dapat mempresentasikan kembali suatu hal yang terdapat dalam kehidupan, secara runtut dan diharapkan mampu menimbulkan efek tertentu pada audien, dalam proses mencapai suatu tujuan tertentu.

Film merupakan bentuk karya seni, banyak maksud dan tujuan yang terkandung di dalam pembuatannya. Hal ini dipengaruhi juga oleh pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film tersebut. Meskipun cara pendekatannya berbeda, dapat dikatakan setiap film mempunyai suatu sasaran, yaitu menarik

perhatian orang terhadap muatan masalah-masalah yang terkandung. Selain itu film dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik tak terbatas (Sumarno, 1996 : 10).

Umumnya film dibuat dengan banyak tanda. Tanda-tanda tersebut merupakan satu dari sekian upaya mencapai efek dan tujuan yang diharapkan pembuat film (Sobur, 2003 : 128). Dalam sebuah film, karakter tokoh, teks, isi cerita, hingga *setting* tata cahaya merupakan suatu rangkaian penting. Karena dengan melalui rangkaian penting tersebut, secara langsung maupun tidak langsung kita dapat mengetahui ideologi apa yang terkandung dalam film tersebut dan dari mana film itu berasal.

Ideologi sendiri secara sederhana dipahami dan dikenal dengan istilah ide atau gagasan. Kata ideologi sendiri dimunculkan oleh Destut de Traccy sebagai istilah yang menunjukkan ilmu tentang gagasan. Sedangkan Marx memahami ideologi sebagai sistem gagasan dan representasi yang mendominasi benak manusia atau kelompok sosial (Althusser, 2008 : 34-35). Ideologi merupakan suatu konsep yang digunakan untuk ide-ide masyarakat kelas atas sehingga dapat diterima oleh keseluruhan masyarakat secara alami.

Ideologi merupakan suatu bentuk produksi makna yang berlaku secara individu dan secara sosial. Setiap penggunaan teks, setiap penanganan bahasa, setiap semiosis (penggunaan tanda) pada umumnya hanya timbul berkat suatu ideologi yang secara sadar atau tidak dikenal oleh pemakai tanda. Sebuah teks

tidak pernah lepas dari ideologi dan memiliki kemampuan untuk memanipulasi pembaca kearah suatu ideologi. (Sobur, 2006: 208)

Ideologi sendiri membentuk sebuah sistem penyederhanaan dan pembedaan (*system of abstractions and distinctions*) dalam berbagai wilayah seperti gender, ras dan kelas, hal tersebut guna membangun batasan ideologis antara pria dan wanita, “kelas-kelas yang lebih baik” dan “kelas-kelas yang lebih rendah” orang kulit putih dan orang kulit berwarna, “kita” dan “mereka” dan seterusnya. Ideologi membangun batasan antara perilaku yang “pantas” dan “tidak pantas”, sembari membangun tingkat kekuasaan dalam masing-masing wilayah. Hal tersebut yang membenarkan penguasaan satu gender, ras, dan kelas terhadap lainnya, dengan keunggulan dan kebaikan yang dinyatakan kepadanya, atau tatanan alami berbagai hal, seperti kaum wanita yang dikatakan pasif, ras kulit berwarna yang sering dikatakan tidak cerdas atau rasional sehingga lebih lemah dibandingkan dengan ras kulit putih yang dominan (Kellner, 2010: 83-84).

Ideologi merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh terhadap isi media, bagaimana media menyampaikan pesan, dan bagaimana suatu media mengemas suatu pesan. Media menjadi sarana paling sering digunakan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Media memiliki kekuatan untuk membentuk produk, yang kemudian memiliki kekuatan untuk mengkomunikasikan ideologi, nilai, dan ide melalui produk tersebut (Burton, 2008 : 72). Ideologi mempengaruhi media dalam proses konstruksi makna yang dibangun. Dengan tujuan pesan yang disampaikan oleh media dapat membentuk pandangan masyarakat.

Dari setiap penjelasan diatas si peneliti menyimpulkan bahwa pada media film, ideologi merupakan konsep makna yang menjelaskan suatu realitas dan sekaligus membuat nilai-nilai membenaran dari realitas tersebut. Praktik-praktik ideologi pada media film, seringkali dijadikan jalan untuk mewujudkan efek dan tujuan tertentu. Dalam konsep media film tersebut dapat kita ambil contoh misalnya, negara Amerika dalam memproduksi serta memasarkan film-film Hollywood mereka, dimana dibalik film-film yang mereka produksi terdapat tujuan-tujuan tersendiri, selain tujuan komersil semata.

3. Rasisme dalam Film

Rasisme, merupakan suatu praktik memperlakukan orang lain secara berbeda, dengan memberikan suatu penilaian yang diukur berdasarkan karakteristik ras, sosial, atau konsep mental tertentu mengenai *self*. Rasisme menjadi masalah karena konsep tersebut tidak sekedar menjadi kategori pembeda, namun lebih dari itu, konsep tersebut ditunjukkan untuk menegaskan superioritas satu pihak di antara pihak-pihak lainnya (Fredrickson, 2005 : xi)

Miles (1993) dalam buku berjudul Komunikasi Multikultur, secara mendalam membagi dua kata kunci rasisme. Pertama, Miles berargumen bahwa konsep ini seharusnya digunakan untuk melihat secara eksklusif fenomena ideologis. Kedua, dia mengidentifikasikan karakter representasi secara spesifik. Kedua hal tersebut dapat menjamin penggambaran tentang rasisme. Selanjutnya, rasisme kemungkinan mengambil bentuk teori relativisme secara jelas. Hal ini ditunjukkan dari struktur logika yang merupakan bukti pendukung rasisme. Tetapi rasisme itu sendiri muncul dengan bentuk yang tidak jelas pada gambar,

prasangka, atribut dan pengalaman yang mana semuanya dikonstruksikan dan dibangun untuk bernegosiasi dengan kehidupan sehari-hari (Sukmono, 2014: 50-51).

Rasisme bukan lagi suatu rahasia umum, rasisme sering terjadi di kehidupan sehari-hari melalui bentuk maupun tanda yang berbeda setiap kemunculannya. Biasanya rasisme muncul karena suatu kelompok etnik atau ras tertentu mempunyai pola pikir dan ideologi untuk mengemukakan bahwa kelompoknya lebih superior, dari kelompok etnik atau ras lain. Akibat pola pikir dan ideologi tersebut maka setiap kelompok etnik atau ras akan memiliki sikap rasisme tersendiri. Rasisme tidak hanya diukur melalui perbedaan bentuk fisik, namun rasisme juga diukur melalui budaya, cara bahasa yang digunakan, serta perilaku yang digunakan.

Carmichael dan Hamilton (1967) dalam buku berjudul *Prasangka dan Konflik* mengatakan, ada dua tipe rasisme: individual dan institusional. Rasisme individual terjadi ketika seseorang dari ras tertentu membuat aturan dan bertindak keras dan kasar kepada orang ras lain, karena anggota ras lain tersebut berada dalam kekuasaannya. Bentuk rasisme individual ini sering kali tidak tampak, sehingga kurang diketahui oleh masyarakat Amerika. Sedangkan rasisme institusional sendiri merupakan tindakan kelompok mayoritas terhadap minoritas yang dilembagakan atau diinstitutionalkan. Contohnya, kelompok dominan menciptakan pembagian aturan dan tatanan-tatanan tertentu yang menghilangkan atau membatasi ruang gerak peran kelompok subordinasi (Liliweri, 2005 : 171-172).

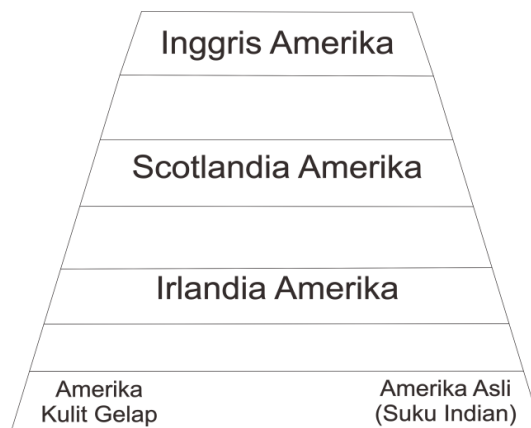
Hollywood merupakan produsen terbesar film dunia. Hollywood memiliki hampir segalanya yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film, dari teknologi modern, artis-artis yang profesional, hingga jaringan distributor film yang luas. Ada tiga aspek pencitraan yang menjadi inovasi Hollywood, dan hal tersebut mampu bertahan sampai sekarang. Inovasi tersebut adalah formula drama tiga babak yang terdiri dari pengenalan cerita, alur cerita serta kerumitan-kerumitan yang terjadi, dan yang ketiga adalah karakteristik pada penulisan cerita (Bradwell dalam Junaedi, 2012: 60-62). Tiga aspek inovasi tersebut seringkali digunakan dalam film-film keluaran Hollywood.

Rasisme yang ada dapat kita lihat dalam film *42 The True Story Of An American Legend*. Dimana hal-hal tersebut tergambar pada scene atau adegan pada film *42 The True Story Of An American Legend* diantaranya, pada adegan ketika Jackie Roosevelt Robinson dan istrinya akan pergi menuju menggunakan pesawat terbang, dimana sang istri Jackie Robinson menemukan tindakan rasisme peraturan pada tempat layanan umum (WC/Toilet) dimana didepan pintu masuknya tertulis "*White Only*" yang berarti tempat tersebut hanya boleh dipergunakan oleh kaum orang kulit putih saja, dan orang kulit gelap seperti tidak boleh menggunakan tempat layanan umum tersebut. Singkat cerita istri Jackie Robinson menentang peraturan tersebut, dan akhirnya mendapat sanksi tidak mendapatkan kursi penerbangan yang seharusnya dia dapatkan bersama suaminya Jackie Robinson. Hal diatas seperti yang disebutkan oleh Liliweri bahwa perhatian terhadap kasus-kasus kriminal orang minoritas, sebenarnya dibentuk oleh mayoritas (Liliweri, 2005 : 171). Sebenarnya di Amerika sendiri menganut

strata ras dan etnik berdasarkan derajat dominasi. Seperti yang tergambar dalam gambar bagan tabel Strata Ras dan Etnik Berdasarkan Derajat Dominasi sebagai berikut :

Tabel 1.1

Strata Ras dan Etnik



Sumber : (Liliweri, 2005 : 173)

Dari gambar bagan tabel tersebut maka dapat kita lihat bahwa derajat dominasi paling atas adalah Inggris Amerika atau lebih sering disebut dengan WASP (*White Anglo Saxon Protestant*) yang merupakan sebuah julukan bagi para kaum atau ras kulit putih di Amerika, yang umumnya merupakan keturunan Inggris dan menganut agama Kristen Protestan, kaum ini dipandang sebagai kaum *elite* di Amerika Serikat dikarenakan WASP adalah *the founding father* dari Negara Amerika dimana berkat kontribusi kaum WASP di dalamnya Negara Amerika lahir seperti tokoh Benjamin Franklin, Thomas Jefferson, John Adams, dan Alexander Hamilton (Kerrigan, 2012 : 10).

Film merupakan satu dari sekian media massa yang sering mengangkat fenomena rasisme dalam ceritanya. Sebagian besar rasisme yang diangkat oleh

film salah satunya adalah konflik rasisme antar ras kulit gelap Afro-Amerika dan orang Amerika kulit putih. Dalam proses pengemasan cerita, konflik rasisme antar ras, orang kulit gelap Afro-Amerika dan orang Amerika kulit putih, yang dapat kita amati antaranya adalah pembatasan ruang gerak, tindak diskriminasi hingga tindak kekerasan fisik, yang dialami oleh orang kulit gelap Afro-Amerika. Rasisme dalam film sering juga dikemas melalui sebuah simbol maupun tanda. Simbol maupun tanda tersebut diselipkan dalam rangkaian cerita film, sehingga kadang kali, masyarakat umum maupun audien film tersebut tidak sadar akan hadirnya rasisme pada film tersebut, jika mereka tidak mengamatinya dengan seksama. Simbol maupun tanda rasisme yang terdapat pada film antara lain proses penokohan. Proses penokohan tersebut antara lain meliputi, proses pengenalan tokoh dan kostum pakaian tokoh yang dikenakan pada film tersebut. Melalui simbol tersebut nampak jelas mana tokoh superior dan mana tokoh inferior.

Dalam penelitian film *42 The True Story Of American Legend* terlihat bahwa media film berusaha menunjukkan batasan-batasan tertentu, serta aturan-aturan tertentu terhadap suatu ras, yang hadir dari tengah-tengah masyarakat sendiri. Proses penokohan berdasarkan warna kulit merupakan suatu hal yang menarik dan akan lebih berkesan jika tokoh utamanya merupakan kelompok masyarakat dari kelompok inferior.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

Penelitian ini memandang suatu penelitian berdasarkan pemikiran langsung dari sang peneliti yang bersifat subjektif.

Hasil dari penelitian ini bersifat subjektif karena makna yang dipahami sebagai suatu hasil pemikiran dan interpretasi subjektif dari peneliti. Peneliti adalah subjek yang menginterpretasikan makna tersebut.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film *42 The True Story Of American Legend*. Yang bercerita tentang kehidupan seorang pemain baseball kulit gelap Afro-Amerika pertama yang bermain di tim profesional baseball modern kulit putih di California, Amerika Serikat dan mengalami tindak rasisme.

3. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan tujuan mendapatkan informasi serta gambaran tentang penelitian ini, yang diperoleh dari film *42 The True Story Of American Legend* garapan Brian Helgeland yang diproduksi oleh *Warner Bros Pictures* dan *Legendary Pictures*, yang dirilis pada 21 April 2013, dengan cara mengamati, mengambil dan menganalisis data.

Dalam menganalisis data dengan menggunakan berbagai literatur yang terdapat dalam buku maupun media internet, yang mendukung dalam penelitian ini. Data yang terkumpul akan sangat berperan dalam metode analisis secara kualitatif, serta membantu mendapatkan teori-teori pendukung yang mengkaji masalah rasisme, perfilman, dan simiotik.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan metode analisis semiotika, dimana peneliti akan mempelajari tanda-tanda yang terdapat dalam film *42 The True Story Of American Legend* terhadap representasi rasisme kulit gelap Afro-Amerika dalam film tersebut.

Semiotika, awalnya dipelopori oleh dua orang, yaitu Ferdinand De Saussure (1857-1913) seorang ahli linguistik Swiss dan Charles Sanders Peirce (1839-1914) seorang filosof pragmatisme Amerika. Kedua tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain. Saussure menyebutkan bahwa ilmu yang dikembangkannya adalah semiologi (*Semiology*). Menurut Saussure, semiologi didasarkan pada anggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama berfungsi sebagai tanda, harus ada dibelakangnya sistem perbedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu. Sedangkan Peirce menyebutkan bahwa ilmu yang di bangunnya adalah ilmu semiotika (*semiotics*), yaitu ilmu penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Maksudnya adalah manusia hanya dapat bernalar lewat tanda (Vera, 2014 : 3). Tanda sendiri dapat diartikan sebagai representasi dari gejala yang memiliki sejumlah kriteria, seperti nama, peran, fungsi, tujuan, dan makna. Tanda tersebut berada di seluruh kehidupan manusia sehingga dapat menjadi nilai intrinsik dari setiap kebudayaan manusia dan mampu menjadi sistem tanda yang digunakan sebagai pengatur hidup (Rusmana, 2014 : 39).

Dalam proses penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, yaitu salah penerus aliran Ferdinand De Saussure. Hal tersebut dikarenakan dalam metode analisis semiotika Roland Barthes jangkauannya lebih luas, tidak hanya dalam tataran denotatif saja. Melaikan sudah berkembang hingga konotatif dan mitos.

Dalam metode analisis semiotika Roland Barthes, mempunyai konsep dua tatanan pertandaannya atau signifikasi dua tahap (*two order signification*). Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari sebuah tanda. Sedangkan dalam signifikasi tahap kedua, Barthes menyebutnya dengan konotasi. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi memiliki makna subyektif atau paling tidak intersubyektif (Sobur, 2009: 128).

Pada signifikasi tahap kedua, yang berhubungan dengan isi, tanda tersebut bekerja melalui mitos. Mitos (*myth*) adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif misalnya, mengenai hidup dan mati. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas dan kesuksesan (Sobur, 2009: 128).

Barthes mengemukakan mitos adalah bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos sendiri adalah sebuah pesan. Mitos dalam pengertian khusus menurut Barthes adalah perkembangan dari konotasi yang

sudah lama terbentuk lama di masyarakat. Barthes juga mengemukakan bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yakni sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia (Hoed, 2008 : 59, dalam Vera, 2014 : 28).

Dalam kehidupan masyarakat, perkembangan tanda dan makna pada tahap sekunder sering terarkulasi menjadi sistem ideologi dan *myth* (mitos). Barthes menghubungkan ideologi dengan mitos karena dalam keduanya, hubungan antara konotatif dan petanda konotatif terjadi secara termotifasi. Sedangkan dalam pandangan Roland Barthes, Mitos bukan realitas *unreasonable* atau *unspeakable*, melainkan sistem komunikasi atau pesan (*message*) yang berfungsi mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku pada perilaku tertentu (Budiman, 2001 : 28 dalam Rusmana, 2014 : 206).

Mitos selalu ditampilkan dalam bentuk wacana sehingga yang penting dari pesan tersebut bukan hanya isi pesannya (objek), melainkan juga cara pesan diujarkan (dalam hal ini, mitos dapat diartikan sebagai model ujaran). Rumusan lain menyebutkan bahwa mitos dalam pemahaman semiotik Barthes adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial yang sebetulnya arbitrer atau konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap alamiah (natural). Dengan demikian, Roland Barthes menempatkan *myth* (mitos) sebagai makna terdalam dan lebih bersifat konvensional (Rusmana, 2014 : 206-207).

Barthes dalam (Fiske, 2011 : 121-122) menegaskan bahwa cara kerja pokok mitos adalah menaturalisasi sejarah, dalam hal ini mitos merupakan

produk kelas sosial yang mencapai dominasi melalui sejarah tertentu, tetapi mitos ditunjukkan dan dimunculkan secara alami, karena mitos memistifikasi atau mengaburkan asal-usulnya sehingga memiliki dimensi sosial atau politik.

Mitos mengajarkan kita untuk mempelajari bagaimana masyarakat yang berbeda menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar atas dunia dan tempat bagi manusia di dalamnya. Mitos dapat kita kaji untuk memahami bagaimana orang-orang mengembangkan suatu sistem sosial khusus dengan banyak adat istiadat dan cara hidup, dan juga memahami secara lebih baik nilai-nilai yang mengikat para anggota masyarakat untuk menjadi suatu kelompok. Mitos dapat dibandingkan untuk mengetahui bagaimana kebudayaan dapat saling berbeda atau menyerupai satu sama lain, dan mengapa orang bertindak seperti itu. Kita juga dapat mengkaji mitos sebagai kerangka referensi yang mendasari hal-hal yang kontemporer, seperti iklan dan program televisi (Danesi, 2012 :168).

Sistem semiotika dalam film sendiri menggunakan tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Sobur, 2006 : 128). Dari setiap gambar yang muncul memberikan makna sendiri, makna yang terkandung dalam gambar memang kadang tidak tertangkap dengan jelas apa dan bagaimana maksudnya, penggunaan kode sebagai sistem tanda dalam film dilakukan untuk menyampaikan pesan yang tersirat dalam cerita. Menurut Barthes, dalam studi tentang tanda, peran pembaca menjadi salah satu area penting. Secara rinci Barthes menjelaskan tentang sistem pemaknaan dan

membedakannya antara sistem pemaknaan tataran pertama yaitu *denotatif* dan sistem pemaknaan tataran kedua yaitu *konotatif*.

Tabel 1.2

Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)	
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)		
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIF SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)	7. <i>MITOS</i>
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)		

Sumber: (Paul Cobley & Litza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*. NY: Totem books, hlm.51. dalam Sobur, 2006:29)

Tabel diatas dijelaskan oleh Barthes bahwa tanda pada makna denotatif terdiri dari penanda dan petanda, menjadi makna utama yang dapat secara langsung diterima dengan panca indra. Pada saat yang sama tanda denotatif juga penanda konotatif, makna konotatif terjadi dari perkembangan makna yang bukan pada makna utama, dengan memahami konotasi kita dapat menemukan makna yang tersirat dari suatu fenomena kehidupan sosial.

Untuk memudahkan jalannya penelitian dalam mengungkap pesan yang hadir dalam film, maka digunakan tabel teknik pengambilan gambar. Dimana diketahui teknik pengambilan gambar juga berpengaruh terhadap pesan yang dihadirkan.

Berikut ini adalah unsur-unsur dan pengertian dalam teknik pengambilan gambar yang dapat membantu penulis untuk menganalisis penelitian:

Tabel 1.3

***Frame Size* atau Ukuran Gambar**

Penanda	Definisi	Penanda (makna)
<i>Close Up (C.U)</i>	Hanya wajah (keseluruhan bagian wajah masuk dalam frame)	Keintiman
<i>Medium Shot (M.S)</i>	Setengah badan (kepala hingga pinggul)	Hubungan personal
<i>Long Shot (L.S)</i>	Setting dan karakter	Konteks, skope dan jarak public
<i>Full Shot (F.S)</i>	Seluruh tubuh	Hubungan sosial

Sumber : Arthur Asa Berger, Teknik-Teknik Analisis Media, 2000 : 33.

Tabel 1.4

Teknik Editing dan Gerakan Kamera

Penanda	Definisi	Petanda
Pan Down (High Angle)	Kamera mengarah ke bawah	Kelemahan atau pengecilan
Pan Up (Low Angle)	Kamera mengarah ke atas	Kekuasaan, kewenangan atau kebesaran

Dolly In	Kamera bergerak ke dalam	Observasi dan fokus
Fade In	Gambar muncul dari gelap ke terang	Permulaan
Fade Out	Gambar muncul dari terang ke gelap	Penutupan
Cut	Perpindahan dari gambar satu ke gambar yang lain	Kesinambungan, menarik
Wipe	Gambar terhapus dari layar	Kesimpulan (penentuan)

Sumber : *Arthur Asa Berger*, Teknik-Teknik Analisis Media, 2000 : 34

Selain penjelasan Berger tentang konsep pemaknaan di atas, Lancey (1998 : 23) juga ikut menambahkan dan menjelaskan bahwa ada sejumlah sudut kamera atau *camera angle* yang berpengaruh terhadap bagaimana tokoh tersebut digambarkan dalam sebuah film :

a. High Angel

Melihat kebawah, sudut pandang dari atas, melihat objek terlihat kecil, tidak begitu penting, dan lemah

b. Eye Level

Posisi kamera yang umum digunakan. Biasanya tidak menghasilkan apa-apa hanya merekam apa yang sedang terjadi dan posisi sejajar dengan pandangan mata, bersifat netral dan biasa.

c. Low Angle

Kamera berada ditempat lebih rendah dari objek, sudut pandang mendongak keatas. Dengan posisi seperti itu, seorang tokoh akan lebih gagah dan berwibawa, sudut pandang seperti ini memberikan kesan berkuasa, kuat atau besar pada objek yang disorotnya.

Sedangkan dalam hal pewarnaan (*colouring*) terdapat konsep nirmana sebagai tata artistik dimana film merupakan salah satu dari seni *visual*, menurut Sanyoto, warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, secara subjektif atau psikologis warna adalah sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan dan penampilan warna dapat disebutkan ke dalam:

- a. *Hue*, rona warna atau corak warna.
- b. *Value*, kualitas terang-gelap warna atau tua-muda warna.
- c. *Chroma*, intensitas atau kekuatan warna yaitu murni-kotor warna, cemerlang-suram warna atau cerah-redup warna (Sanyoto, 2010 : 12).

Menurut kejadiannya warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *addictive* yang merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut *spectrum*, dengan warna pokok *red*, *green*, dan *blue* (RGB), sedangkan warna *subtractive* merupakan warna yang berasal dari pigmen, dengan warna pokok sian (*cyan*), magenta dan kuning (*yellow*) atau yang biasa disebut dengan CMYK (Sanyoto, 2010 : 13).

Teknik analisis data dalam penelitian ini diambil dengan mengumpulkan data-data tentang rasisme terhadap ras kulit gelap Afro-Amerika dalam film *42 The True Story Of American Legend* secara keseluruhan, untuk kemudian dijabarkan keseluruhan adegan tersebut kedalam sejumlah tabel, kemudian

diambil adegan kunci dalam film, adegan-adegan tersebut dihubungkan dengan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini, kemudian dikontektualisasikan dengan teori rasisme yang ada.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini digunakan sistematika penulisan yang terdiri dari 4 bab, yaitu:

Bab I yang berisikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II berisi tentang gambaran cerita dan profil dari film *42 The True Story Of American Legend*. Bab III berisi gambaran umum penelitian, dan analisa peneliti yang diperoleh dari temuan data yang didapat oleh peneliti. Bab IV berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi bab-bab sebelumnya.