

# **Bab I**

## **Pendahuluan**

### **1.1. Latar Belakang**

Industri perfilman kini menjadi konsumsi wajib bagi masyarakat perkotaan maupun perdesaan. Dengan kemunculan film yang sudah disajikan dalam berbagai variasi dan berkualitas film dari tahun ke tahun. Para pembuat produksi film terus berlomba memberikan alur cerita yang baik dan bermanfaat baik dalam film sejarah, fiksi, bahkan propaganda. Film tidak hanya dinikmati di televisi, namun bioskop, VCD dan DVD serta internet pun bisa mengaksesnya.

Di Indonesia, yang dimaksud dengan film itu sendiri terlampir dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman pada Bab 1 Pasal 1, yaitu karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Walaupun pengertiannya berbeda pada setiap negara (contohnya di Perancis dan Yunani yang memiliki perbedaan arti terhadap film dan cinema), film pada intinya merupakan salah satu media atau saluran komunikasi massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, memiliki efek tertentu dan sebagainya (Vera, 2014: 91).

Film ini sendiri muncul dan diciptakan untuk memenuhi kebutuhan selera konsumen, baik film yang mengangkat dari adaptasi novel, cerita fiksi, komik bahkan kehidupan nyata dan dokumenter. Dalam konteks

perkembangan penemuan film terlihat setelah abad ke-18 melalui percobaan kombinasi cahaya lampu dengan kaca lensa padat, namun belum dalam bentuk gambar bergerak. Pada tahun 1895 film disempurnakan oleh Wiliam Dickson dengan mempelajari rahasia gambar hidup dalam hal kecepatan, waktu serta pewarnaan. Dalam hal tersebut, orang Amerika membuat film berdurasi 25 menit dengan judul *A Trip to the Moon* (1902), *Life of an America Fireman* (1903) dan *The Great Train Robbery* (1903), hingga pada tahun 1928 Amerika mengeluarkan film pertama dengan dialog yang bisa didengar dalam film *The Jazz Singer* (Cangara, 2011: 140).

Film merupakan kajian yang amat relevan terutama digunakan dengan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Van Zoest dalam Sobur, 2004: 128). Film merupakan gambaran yang dimunculkan dengan banyaknya persamaan dan realitas dikehidupan masyarakat saat ini. Saat ini sudah beragam jenis film dihadirkan yang membuat para penonton tertarik dengan film yang disajikan. Dengan peminat yang banyak maka industri perfilman pun semakin terus mengembangkan film-film untuk masyarakat.

Pada dasarnya film dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu film cerita atau disebut juga fiksi dan film noncerita. Film cerita atau fiksi adalah film yang dibuat berdasarkan kisah fiktif. Film juga memiliki genre atau klasifikasi tertentu seperti film drama, laga (*action*), *science fiction*, musikal, dan jenis-jenis lainnya. Berbicara tentang film, dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk merepresentasikan salah satu film fiksi *hero* bergenre *action*

yang cukup terkenal tidak hanya di negara produksinya, Amerika Serikat saja namun juga hampir diseluruh dunia yaitu film *Captain America: Civil War*. Dengan film *hero* lainnya, Amerika Serikat terus membuka celah untuk membuat film dengan menambah ide-ide yang segar dan diciptakan agar para penonton dapat menikmati film tersebut. Dalam film *Captain America: Civil War* ini dihadirkan Chris Evans dan Robert John Downey dengan sosok yang berpengaruh dalam film ini dengan membuat sebuah perselisihan hingga menjadi film ini sangat menarik ditambah dengan adanya perkenalan dengan superhero lainnya seperti kehadiran Chadwick Boseman sebagai Black Panther dan Tom Holland sebagai *Spider-Man*.

Dalam budaya serta ideologi film Hollywood menciptakan isi budaya yang terarah sesuai kebutuhan-kebutuhan dan kepentingan-kepentingan yang ingin ditunjukkan sebagai bentuk komoditas-komoditas yang penting sehingga dikemas menjadi sebuah film yang kompleks. Dalam kasus-kasus film Hollywood biasanya menjalankan sebuah strategi yang dibungkus dengan baik sehingga para penonton ikut dibawa serta dalam rasa keingintahuan yang besar.

Dengan hal tersebut perlunya memahami bagaimana kriteria dalam film-film Hollywood yakni; pertama, Hollywood mampu menjadikan film sebagai komoditas yang penting bagi penonton dan dibawa masyarakat menjadi terpesona sehingga film sebagai bentuk kebutuhan yang sangat ditunggu. Kedua, Hollywood mampu mengemas film menjadi tontonan yang bisa ditonton dalam berbagai kalangan dari yang sedih bahagia dan

lucu hingga mencekam. Ketiga, gaya genre yang sudah dikenal masyarakat akan menampilkan pengulangan serta peniruan. Dan keempat, penggunaan aktor yang terkenal sehingga menjadi ladang uang yang dibentuk menjadi sebuah ikon untuk menarik minat penonton (Lukmantoro, 2016: 48).

Film Hollywood biasanya menampilkan tokoh utama protagonis sering berasal dari lingkungan *White Anglo Saxon Protestant* (WASP) seperti dalam film *Batman*, *Superman*, dan tokoh-tokoh *superhero* lainnya (Junaedi, 2013: 62). Begitu pula dalam film *Captain America : Civil War*. Film yang berorientasi tentang tokoh-tokoh pahlawan fiksi buatan Marvel Universal ini bercerita tentang seorang laki-laki kulit putih yang teguh terhadap ideologi dan idealisme sebagai seorang rakyat sekaligus pahlawan super Amerika Serikat. Film *Captain America* yang diperankan oleh Chris Evans direpresentasikan dengan laki-laki yang gagah, berbadan tegap, maskulin, memakai kostum bintang bendera Amerika Serikat dan dari ras kulit putih dengan karakter yang baik, hangat, patriotik, dan bersifat nasionalis.

Film Hollywood pun biasanya menampilkan tentang kepahlawanan atau *Heroism*, dan *action*. Dimana *heroism* ditunjukkan dengan orang-orang *White Anglo Saxon Protestant*, sedangkan yang tertindas banyak ditampilkan dalam orang-orang non kulit putih. Contoh dalam film *12 Years a Slave*, yang menceritakan penculikan orang hitam yang dilakukan oleh orang-orang kulit putih Afrika- Amerika dan dijadikan budak dan disiksa dalam wilayah kumuh serta kehidupan dalam kekerasan. Ini menegaskan

bahwa orang-orang *White Anglo Saxon* ini mempunyai pengaruh yang besar bagi kepentingan film serta dengan budaya yang sudah terikat.



**Gambar 1.1** Poster Film *Captain Amerika: Civil War*

Sumber:<http://marvel.com/captainamericapremiere#recent-switcher> (diakses 29 April 2016).

Film *Captain America : Civil War* ini lebih jauh menceritakan pahlawan Amerika Serikat yang ingin melindungi serta membantu dunia, namun dengan tindakan politik dan sehingga membuat banyak kerusakan infrastruktur yang memakan banyak korban. Dalam film sebelumnya *Avengers of Ultron* ada insiden yang melibatkan *Avengers* untuk membantu para masyarakat sipil dan terjadinya bencana atau kerusakan yang cukup besar sehingga mengalami kerusakan dan kehancuran. Sehingga para

pemerintah pun melakukan tuntutan kepada para *Avengers* agar meminta pertanggung jawaban dan pemerintah akan menentukan kapan saatnya mereka dibutuhkan.

Pemerintah memutuskan untuk mengawasi tindakan para *Avengers* dengan persetujuan 117 negara dunia. Namun *Captain America*, Steve Rogers tidak ingin adanya pemberlakuan mengenai keterbatasan dan mengharuskan bebas dari intervensi pemerintah namun Iron Man, Tony Stark lebih setuju dipemberlakukan pembatasan yang dilakukan untuk para *Avengers*. Para *Avengers* menjadi perpecahan menjadi 2 kubu, kubu *Captain America* dan kubu *Iron Man*. Perpecahan terjadi akibat persetujuan dan Undang-Undang yang diberikan oleh pemerintah untuk para *hero* agar yang memiliki kekuatan super diungkap identitas kepada pemerintah Amerika Serikat. Dengan hal tersebut para *Avengers* akan menjadi terbatas ruang gerak untuk melindungi negara sedangkan Tony Stark mendukung dengan program pemerintah lakukan terhadap para *Avengers*. Film ini terlihat bahwa adanya ideologi dan identitas yang dibentuk seperti *Captain America* yang tidak ingin adanya pemberlakuan pembatasan dan memberontak dan menentang kepada pemerintah dan ingin menunjukkan bahwa mereka *superhero* yang tidak pernah salah dan terus ingin berkorban untuk membantu serta melindungi negara. Pada industri film ini terlihat menjadi sebuah permainan yang dibuat untuk mengecoh para penonton tanpa memikirkan baik atau buruk bahkan dibentuk dalam pesona luar biasa dalam cerita tersebut yang menjadi budaya pada film.

Film Hollywood yang mampu membuat para masyarakat menikmati dengan sangat bagus karena film yang diangkat kebanyakan hanya menampilkan sisi luar saja tanpa menjelaskan maksud dari film tersebut, kemudian membuat para penonton merasa penasaran dengan film yang mereka tayangkan, terlihat *Captain America: Civil War* ini menunjukkan kegagahannya di *box office* dalam pekan pertama setelah pembukaan film tersebut. Film ini meraup keuntungan sebesar *USD* 181,8 juta (2,4 triliun) film ini menjadi film terlaris ketiga Marvel dengan sebelumnya pada film *Iron Man 3* pada tahun 2013 dengan *USD* 174,1 juta. *Civil War* kini menjadi film kelima terbesar di pasar Amerika Utara dengan posisi pertama dikuasai *Star Wars: The Force Awakens* dengan *USD* 248 juta, kemudian *Jurassic World* dengan *USD* 208,8 juta dan film Marvel di posisi tiga dan empat, yaitu *The Avengers* dengan *USD* 207,4 juta dan *The Avengers: Age of Ultron* dengan *USD* 191,3 juta (<http://lifestyle.sindonews.com/read/1107195/158/kuasai-box-office-captain-america-civil-war-lampau-iron-man-3-1462795483> diakses 09 Mei 2016 jam 10.15 WIB).

Mengawali *superhero* dalam film Hollywood yang selalu identik dengan masyarakat *White Anglo Saxon Protestant* dan kultur budaya, memberikan kontribusi di dalam cerita film tersebut. Orang kulit putih yang selalu dicirikan dan menjadi utama dalam film ini menandakan bahwa politik media masih melekat dalam suatu film Hollywood. Seperti yang diidentitaskan oleh Chris Evans sebagai *hero* berkulit putih dan penyelamat

dunia yang berasal dari Amerika Serikat. Chris Evans sebagai Captain America. Awal mula *Captain America* ada ketika seorang pemuda biasa bernama Steve Rogers dari Brooklyn, New York ingin berperang demi negaranya pada Perang Dunia II dan ia karena keberanian dan kebaikan hatinya dipilih sebagai calon eksperimen tentara super Amerika dan kemudian bertransformasi sebagai simbol patriotik dan *superhero* pertama Amerika Serikat.

Seperti hal lainnya dalam film *Rambo* juga sebagai identitas politik yang direpresentasikan sebagai *superhero* melawan negara Vietnam sehingga menimbulkan film kontroversi yang tidak sesuai dengan sejarahnya. Amerika Serikat membuat film tersebut seolah-olah tidak ingin memperlihatkan kekalahan yang sebenarnya bahwa Amerika Serikat dalam sejarahnya kalah melawan negara Vietnam. Film propaganda pun dapat dimunculkan dan dimanipulasi agar Amerika Serikat terlihat sangat kuat, tidak terkalahkan dan menjadi pemenang (Junaedi, 2012: 65). Film merupakan sebuah sajian sebuah citra yang melimpah tapi film kritis mempertanyakan citra-citra tersebut, mendekonstruksi citra-citra yang melayani kepentingan dominasi, dan mengembangkan berbagai citra, narasi, dan strategi alternatif (Kellner, 2010: 236). Dengan hanya film masyarakat akan tahu bagaimana budaya-budaya yang mereka perlihatkan dalam film dan membangun citra untuk para penonton agar film tersebut layak ditonton.

Film Hollywood Amerika Serikat ini mengidentitaskan bahwa *hero* bukan hanya pria saja namun kaum wanita pun layak untuk dijadikan super *hero* dengan wanita super memiliki keahlian dan kekuatan untuk melindungi sebut saja seperti dalam film *Cat Women*, Katniss Everdeen dalam *The Hunger Games*, *Supergirl* dan *Wonder Women*. Biasanya super *hero* wanita yang bermain dalam film-film Hollywood diperankan sebagai pendamping atau *sidekick* untuk super *hero* utama seperti karakter Wonder Woman dalam film *Batman VS Superman*.

Penelitian terdahulu dengan judul yang sejenis dan penelitian yang dilakukan oleh Anom Prihantoro, penelitian berjudul *Analisis Semiotika Representasi Afro-Amerika dalam Serial Power Rangers : Space Patrol Delta (SPD)* dimuat jurnal *Komunikator* Vol 3, No 1, Mei 2011 ini menjelaskan dalam penelitiannya film *action* yang menjadi program televisi anak paling banyak ditonton di Amerika Serikat. Dalam *Power Rangers* menunjukkan variasi tokoh *rangers* dengan pergantian pameran warna kulit berdasarkan warna kulit layaknya kulit putih, kulit kuning, dan kulit hitam atau Afro-Amerika. Di Amerika Serikat menjadi salah satu negara penghapusan mengenai rasisme namun dalam praktiknya film tersebut masih adanya praktik rasis dalam kehidupan. Dalam film *Power Rangers* kulit hitam digambarkan sebagai inferiro, korban dan pengikut keputusan dan memposisikan ras hitam sekedar tokoh pendukung.

Banyak Seperti Afro-Amerika yang ditayangkan namun hanya memiliki waktu sedikit dibandingkan kulit putih. Realita ini merupakan

sebagai kepentingan media dengan selera publik yang lebih menyukai orang kulit putih dibandingkan kulit hitam. Media dan khalayak kembali menunjukkan tentang pemahaman ketidaksamaan kelas dan etnis. Pendekatan ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Dengan teknis analisis data dapat dihasilkan yaitu Afro-Amerika yang berfisik kuat tetapi lemah inteligensi, representasi Afro-Amerika sebagai individu pemalas, representasi Afro-Amerik sebagai seorang yang urakan, representasi Afro-Amerika yang mengintimidasi dan representasi rendahnya empati Afro-Amerika.

Penelitian selanjutnya diteliti oleh Sugani Jiyantoro (2010) dengan judul sejenis melakukan penelitian berjudul *Representasi Hero dalam Film Kung Fu Panda* dalam jurnal Komunikator Vol 2 No 2, November 2010 di dalam film tersebut menceritakan *hero* dalam film animasi *Kung Fu Panda* yang tokoh utamanya adalah Po. Po adalah seekor panda yang gemuk, gendut, lucu dan gemar makan dan mencintai *kung fu*. Mengingat hal tersebut film ini menampilkan hewan sebagai *hero* sangat tidak bisa diterima oleh akal manusia. *Hero* dalam deskripsi Amerika Serikat adalah (*White Anglo Saxon*) berkulit putih yang menampilkan laki-laki yang berbadan besar, maskulin, dan berwibawa sehingga Po adalah antitesa dari pahlawan-pahlawan Amerika Serikat. Jenis penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Bartes. Dengan representasi *hero* dalam film terlihat pada bentuk fisik, kelas sosial, dan *personality*.

Dalam penelitian ini, peneliti tertarik mengkaji film *Captain America: Civil War* karangan Marvel Studio ini dengan melihat potret yang terjadi dimasyarakat sekarang dengan praktik kekuasaan, serta akan melihat adanya kepentingan-kepentingan dan kebutuhan yang menjadikan *hero* kulit putih sebagai konstruksi sosial global dunia dalam film hollywood. Peneliti menggunakan metode analisis wacana dengan menggunakan teori Theo Van Leeuwen untuk melihat *hero* seperti apa yang ditawarkan dalam film *Captain America: Civil War* ini. Model analisis Van Leewen ini memiliki adanya dua strategi wacana yaitu proses pemasukan (*Inclusion*) dan proses pengeluaran (*Exclusion*). Keduanya akan digunakan untuk menganalisis kata, kalimat dan informasi yang terdapat dalam film serta mengetahui bagaimana masing-masing sikap yang ditampilkan di dalamnya sehingga peneliti mampu mendeskripsikan dan menjelaskan kelompok seperti apa yang dimarginalkan. Dalam *film Captain America: Civil War* ini menarik dikaji karena dalam cerita film tersebut memperlihatkan *superhero* yang notabennya sebagai sumber kekuatan untuk memerangi kejahatan, namun film ini justru menggambarkan adanya perselisihan antara kedua kubu dengan mempertahankan asumsi masing-masing *superhero* yang berakhir menjadi perang saudara.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimana *hero White Anglo Saxon Protestant* direpresentasikan dalam film *Captain America: Civil War*?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna teks *White Anglo Saxon Protestant (WASP)* yang berkaitan dengan wacana dimedia untuk diteliti untuk menghasilkan bagaimana wacana dan posisi *hero* kulit putih difilm *Captain America: Civil War*.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Menerapkan penelitian ini diharapkan menambah ilmu dan pengetahuan penulis dan menjadi referensi ilmiah selanjutnya dengan kajian analisis wacana.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi kepada dunia perfilman dalam film agar melihat kontribusi *hero* dan menjadi bahan diskusi dalam pemahaman *hero* yang direpresentasikan dalam film.

## **1.5. Kerangka Teori**

### **1.5.1. Wacana**

Istilah wacana sering diikuti dengan beragamnya istilah, definisi, bukan hanya tiap disiplin ilmu mempunyai istilah sendiri, banyak ahli memberikan definisi dan batasan yang berbeda mengenai wacana tersebut. Bahkan kamus, kalau dianggap menunjukkan pada referensi pada acuan yang objektif, juga mempunyai definisi yang berbeda-beda pula. Luasnya makna ini dikarenakan oleh perbedaan lingkup dan disiplin ilmu yang memakai istilah wacana ( Eriyanto,2001: 1). Analisis wacana menyediakan teori dan metode yang bisa digunakan untuk melakukan kajian empiris tentang hubungan antara wacana dan perkembangan sosial secara kultural dan dalam dominan-dominan sosial yang berbeda.. Norman Fairclough menggunakannya untuk menguraikan pendekatan yang telah dia kembangkan dan sebagai label yang diberikan kepada gerakan lebih luas dalam analisis wacana yang beberapa pendekatannya, termasuk pendekatan dikemukakan, merupakan bagian dari gerakan itu ( Fairclough dan Wodak dalam Jorgensen dan Phillips, 2007:114).

Ada tiga pandangan mengenai bahasa dalam analisis wacana, yaitu pandangan pertama diwakili oleh positivisme-empiris, bahasa dilihat sebagai jembatan antara manusia dengan objek di luar dirinya. Pengalaman manusia dianggap secara langsung diekspresikan melalui penggunaan bahasa tanpa ada kendala atau distorsi, dengan memakai pernyataan-pernyataan logis, sintaksis, dan memiliki hubungan dengan pengalaman

empiris. Salah satu ciri ciri dari pemikiran ini adalah pemisahan antara pemikiran dan realitas. Pandangan kedua, disebut sebagai konstruktivisme. Pandangan ini banyak dipengaruhi oleh pemikiran fenomenologi. Aliran ini menolak pandangan empirisme atau positivisme yang memisahkan subjek dan objek bahasa. Dalam pandangan konstruktivisme, bahasa tidak lagi hanya dilihat sebagai alat untuk memahami realitas objek belaka dan dipisahkan dari subjek sebagai faktor sentral dalam kegiatan wacana serta hubungan-hubungan sosialnya. Oleh karena itu analisis wacana dimaksudkan sebagai suatu analisis untuk membongkar maksud-maksud dan makna-makna tertentu. Wacana adalah upaya pengungkapan maksud tersembunyi dari sang subjek yang mengemukakan suatu pernyataan. Pandangan ketiga disebut pandangan kritis. Pandangan ini mengoreksi pandangan konstruktivisme yang kurang sensitif pada proses produksi dan reproduksi makna yang terjadi secara historis maupun institusional. Analisis wacana dalam paradigma ini menekankan pada konstelasi kekuatan yang terjadi pada proses produksi dan reproduksi makna. Individu tidak dianggap sebagai subjek yang netral yang bisa menafsirkan secara bebas sesuai dengan pikiran-pikirannya, karena sangat berhubungan dan dipengaruhi oleh kekuatan sosial yang ada dalam masyarakat. Bahasa dalam pandangan kritis dipahami sebagai representasi yang berperan dalam membentuk subjek tertentu, tema-tema wacana tertentu, maupun strategi-strategi di dalamnya (Eriyanto, 2001:4-6).

Mengutip dari Foucault “memusatkan perhatiannya pada kekuasaan, sejalan dengan wacana, kekuatan bukanlah milik agen-agen tertentu seperti individu-individu atau negara atau kelompok-kelompok yang memiliki kepentingan tertentu, namun kekuasaan menyebar kepraktik sosial yang berbeda. Kekuasaan hendaknya tidak dipahami semata-mata sebagai sesuatu yang bersifat menindas, melainkan produktif, kekuasaan menyusun wacana, pengetahuan, benda-benda dan subjektivitas” (Jorgensen dan Phillips, 2007:24).

Analisis wacana kritis dalam film *Captain America: Civil War* ini, digambarkan sebagai film yang menceritakan perselisihan antara *superhero* dengan kesalahpahaman menjadi perang saudara antara Iron-Man dan Captain America.

### **1.5.2. Hero dalam Budaya Populer Film Hollywood**

Pendefinisian *hero* dalam sastra atau novel adalah pahlawan yang menolong atau melindungi dari kejahatan dan sosok *hero* ditampilkan untuk menarik perhatian atau simpati para pembaca agar *hero* terlihat sebagai orang yang kuat dan tangguh untuk melawan kejahatan di dunia. *Hero* dikenal sebagai karakter sentral dengan kumpulan karakteristik yang agung dan diberkati dengan kekuatan dan stamina, terkadang manusia super, dengan begitu *hero* dapat direpresentasikan di dalam nilai-nilai masyarakat dengan melihat kemenangan.

Salah satu misi mulia dari *hero* adalah untuk menghancurkan kejahatan, untuk mengejar kedamaian dan keadilan (Prince dalam Taha,

2002: 2). Konsep ini berpengaruh dengan adanya identitas pahlawan di dunia hollywood baik dalam komik, film dan televisi. Sehingga dengan begitu penonton pun sudah mengetahui dan beranggapan bahwa sosok *hero* yang baik hati, pembela negara, gagah dan sebagainya. Anggapan ini membuat penonton bahwa *hero* mencerminkan selalu yang positif. Namun dengan perkembangan yang terus maju, kini film *hero* tidak hanya dibuat dengan yang baik saja, namun sudah dimanfaatkan dengan tema *hero* yang baru seperti sosok *hero* menjadi lebih bersifat buruk seperti egois, berperilaku kasar, tidak patuh akan aturan.

Film Hollywood biasanya akan menampilkan *hero* dan penjahat yang selalu menjadikan prioritas dalam film *action*. Sosok pahlawan (protagonis) dilawankan dengan penjahat (antagonis) dengan bagian akhir protagonis yang selalu menang. David Browell dalam Junaedi menjelaskan pola pencitraan dalam film Hollywood yaitu

A. Inovasi pertama adalah formula drama tiga babak untuk film yaitu pengenalan cerita, pengenalan protagonis dan kejadian-kejadian pemicu cerita yang berujung pada *the point of no return*. Babak kedua adalah kerumitan, krisis, dan pembalikan keadaan dengan aksi yang meningkat dan babak ketiga adalah klimaks yang berkelanjutan dan puncak pada resolusi (penuntasan) yang mengisyaratkan sebuah harmoni dan keseimbangan baru.

B. Inovasi kedua adalah karakterisasi, penulis cerita menggabungkan berbagai sifat manusia dalam karakter tersebut, ini kemudian

mendorong kebutuhan untuk memberikan atribusi bahwa karakter utama harus memiliki karakter kelemahan.

C. Inovasi ketiga adalah “ perjalanan mistis” yang dialami oleh karakter utama. Konsep ini menempatkan seorang “pahlawan” kedalam luar biasa dalam lakon yang dijalaninya setelah perjalanan mistisnya “pahlawan” kembali kesituasi normalnya (Brodwell dalam Junaedi, 2012: 60-62).

Di dalam definisi klasik *hero* ini ada 3 bagian utama yaitu; dimensi positif termasuk konsepsi dan nilai-nilai yang dipresentasikan *hero*, antara kolektif atau individual, kemampuannya untuk menyelesaikan misi dengan baik yang dibebankan kepadanya atau dipilih sendiri; dan teridentifikasi bahwa dia juga bisa menginspirasi pembaca (Taha, 2002:3).

Dan menurut Gerbner (1970), *hero* dan penjahat itu berbeda dan perbedaan tersebut sebagai berikut:

- A. Pembunuh, akibatnya bahagia untuk membunuh bersifat melindungi musuh dan mencapai tujuannya disebut hero.
- B. Pembunuh, yang berakhir tidak bahagia dan membuat kerugian seseorang di sebut penjahat (Gerbner dalam Fiske, 2006: 206).

Jenis tontonan dan *genre* yang diminati dan diproduksi untuk masyarakat sipil (*civil society*) ini membuat ladang atau lahan untuk pertumbuhan film. Film dikemas dengan dilihat karyanya dikehidupan sehari-hari dengan hal tersebut pentingnya kajian budaya agar film lebih

mudah dikritisi dengan relasi ras, gender, agama dan sebagainya yang dituju agar masyarakat paham dengan konteks film tersebut.

Tidak dipungkiri lagi bahwa *hero* sudah semakin menjadi budaya yang populer untuk film-film apalagi *action*. Ini membuktikan bahwa dengan pembentukan karakter bisa membuat para masyarakat sangat mudah mengenal identitas dari karakter dalam film. Identitas dalam *hero* sangat dapat mempengaruhi citra dan pesan pada yang melekat dalam pembentukan karakter. Seperti *SpiderMan* menjadi tokoh manusia laba-laba yang cukup banyak dikenal oleh aksi-aksinya yang menggunakan jaring laba-laba sebagai senjatanya.

Narasi mengenai *hero* dalam laga klasik dibagi menjadi enam belas 'fungsi' narasi yaitu:

1. Pahlawan memasuki kelompok sosial
2. Sang pahlawan tidak dikenal oleh masyarakat
3. Pahlwan diketahui punya kemampuan yang luar biasa
4. Masyarakat mengakui perbedaan antara diri mereka dengan sang pahlawan; sang pahlawaan diberi statatus spesial
5. Masyarakat tidak sepenuhnya menerima sang pahlawan
6. Ada konflik kepentingan antara sang penjahat dan masyarakat
7. Sang penjahat lebih kuat ketimbang masyarakat; masyarakat lemah
8. Ada penghormatan atau persahabatan yang kental antara sang pahlwan dan penjahat
9. Sang penjahat mengancam masyarakat

10. Sang pahlawan mengelak terlibat dalam konflik
11. Sang penjahat mengancam teman sang pahlawan
12. Sang pahlawan berkelahi dengan sang penjahat
13. Sang pahlawan mengalahkan penjahat
14. Masyarakat aman
15. Masyarakat menerima sang pahlwan
16. Sang pahlawan menghilang atau meninggalkan status spesialnya  
(Wright dalam Storey, 2006:71).

Bercerita tentang budaya populer dalam istilah ‘populer’ ini diambil untuk menerangkan seni yang diproduksi oleh dan untuk masyarakat sebagai bentuk perlawanan hegemonik (Kellner, 2010: 45). Budaya populer sebagai keberbedaan dalam kelompok-kelompok sosial yang memberikan mereka identitas (Burton, 2012: 31). Keberadaan budaya populer ini menjadikan sebuah perlawanan yang dilakukan untuk memperjuangkan dalam konteks makna yang berlawanan dengan hegemoni yang didasari oleh kekuasaan. Dengan adanya *hero* secara tidak langsung didasari pembentukan identitas yang dibentuk sebagai bentuk pertahanan dalam setiap negara.

*Hero* ini biasanya ditandai dengan seorang yang berintelektual, tampan, memiliki kekuatan super, dan jujur dan membantu masyarakat. Dalam pandangan Marxis klasik menyatakan bahwa institusi-institusi budaya yaitu pendidikan digunakan oleh para kaum elit untuk melegitimasi kekuasaannya (Marxis dalam Burton, 2012: 41). Seperti

halnya film ini, *superhero* direpresentasikan sebagai salah bentuk identitas negara yang memiliki kekuatan untuk melindungi negara Amerika Serikat.

### **1.5.3. White Anglo Saxon Protestant dalam Budaya Pop**

Keberadaan orang kulit sudah menjadi hal biasanya difilm Hollywood. Namun tidak meninggalkan peran masyarakat non-white atau orang kulit hitam. Di Amerika Serikat masyarakat kulit hitam sempat diabaikan di televisi pada tahun 1960-1970an. Komisi Kerner melakukan kajian atas kerusuhan dengan berpendapat bahwa memandang luar itu hanya dengan mata kulit putih, laki kulit putih dan perspektif kulit putih. Pada tahun 1980an, Komisi Kesetaraan Rasial (1984) mencatat bahwa kulit hitam sudah mulai sering terlihat dibandingkan kulit putih. Sebagai contoh warga kulit hitam digambarkan dalam media berita dengan berbagai masalah, dan banyak program acara yang menampilkan komedi yang didasari kebodohan dan keluguan (Medhurst dalam Barker, 2004: 224). Representasi kulit berwarna dipandang sebagai masalah dalam ras yang dari bagian masa lalu yang terdahulu terlihat sebagai pembudakan, dianggap kasta lebih rendah, dan posisi paling bawah.

Film-film Hollywood biasanya terdapat karakter kulit putih dan kulit hitam, kulit putih sudah menjadi budaya pop diperindustrian perfilman karena sebagai bentuk pendekatan sebagai kekuasaan terhadap kekuatan dominasi yang mengarah kepada taktik-taktik populer dengan kekuatan diatasi, dihindarkan, atau dilawan (Fiske dalam Storey, 2006: 33). Namun dengan perkembangan zaman, kulit hitam tidak hanya

dipandang yang posisi rendah namun menjadi tren hingga menjadi budaya pop, seperti penyanyi-penyanyi dan musik *rap* yang mampu membangkitkan pandangan orang kulit hitam. Namun tidak dipungkiri bahwa kulit hitam terus menjadi sorotan bagi kulit putih karena kulit putih tetap menjadi kaum mayoritas.

Dalam film-film Hollywood yang dibuat oleh para warga Amerika-Afrika, mereka merepresentasikan dalam kehidupan, bahkan perilaku, namun kenyataannya bahwa sebagian film menceritakan orang kulit hitam dicirikan sebagai peran yang jahat, namun pada kehidupan sebenarnya berbeda seperti dalam film. Dua aspek dari film yang dipandang problematis yaitu:

- A. Penggambaran komunitas kulit hitam yang dikungkung oleh kejahatan dan kekerasan.
- B. Pemotretan perempuan gaya pelacur, sehingga sedikit ditegaskan dari sosok laki-laki (Jones dalam Barker, 2004: 228).

Konsep ras dilahirkan dengan jejak Darwinisme sosial yang menitikberatkan adanya garis keturunan dan jenis-jenis manusia. Dalam ideologinya biasanya pria berkulit putih dan kelas-kelas dan berperan sebagai melecehkan dan mengusai orang-orang kulit hitam. Pembentukan ras yang mencakup sebuah garis keturunan yang diyakini dengan perbedaan pigmentasi kulit ini berpengaruh sebagai tindak kekuasaan yang terdapat sebuah akar rasis. Namun transformasi dalam penanda ras, juga

termasuk dalam perbedaan biologis dan kultural. Gilroy dalam Barker menyatakan:

Menerima bahwa kulit 'warna' kulit basis material yang sangat terbatas dalam biologi, meski kita tahu betapa tak bermaknanya dia, membuka kemungkinan untuk mengairkan dengan teori signifikasi yang dapat mengulas kelenturan dan kehampaan penanda 'rasial' maupun kerja ideologis yang harus dikerjakan untuk mengubah semua menjadi penanda 'ras' sebagai suatu kategori politis terbuka, karena perjuanganlah yang menentukan definisi 'ras' mana yang akan tetap ada dan kondisi yang menjadikan mereka terus bertahan hidup atau meredup (Gilroy dalam Barker, 2004: 63).

Secara struktur di Amerika Serikat istilah *White Anglo Saxon Protestant* juga sering digunakan yang berarti dengan "yang berkuasa", yang merefleksikan hak istimewa yang dinikmati kulit putih Amerika Serikat. Pada awalnya *White Anglo Saxon* ini diperkenalkan dengan kedatangannya warga inggris ke Amerika. Mereka memiliki kemampuan untuk membangun Amerika menjadi lebih berintelektual, mampu memajukan pembangunan di Amerika. Kedatangan orang-orang inggris ke Amerika dapat meyakini dan mendoktrin secara keagamaan untuk menyebarkan agama kristen protestant. Pendirian *White Anglo Saxon* ini diciptakan untuk mendominasi struktur sosial Amerika Serikat dengan institusi yang signifikan dengan ditandainya perkembangan bahkan kebiasaan yang mampu membentuk budaya bahkan politik di Amerika.

Dalam film *Captain America: Civil War* terlihat orang kulit putih memiliki peran dan kepentingan yang mutlak. Disini kulit putih dilihat sebagai sesuatu yang ditakdirkan universal, sementara orang lain dipandang secara etnis. Warna kulit putih adalah soal menjadikan kulit

putih sebagai sesuatu yang aneh ketimbang sesuatu yang mengancam, ini dipandang sebagai kriteria ke-umum-an manusia yang diterima apa adanya (Dyer dalam Barker, 2004: 206).

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.2. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian analisis wacana dengan metode kualitatif. Kualitatif dimana penelitian ini yang hasilnya tidak akan diperoleh dengan hitungan melainkan dengan data dan bertujuan untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi dalam realitas sosial dimasyarakat yang menjadi objek penelitian dan deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dengan mengamati perilaku suatu tayangan media, permasalahan kebijakan publik dimasyarakat dan sebagainya (Burgin, 2007: 68-69). Dan wacana adalah metode analisis yang mengkaji dari teks kebahasaan dan penelitian ini mengkaji tanda kebahasaan melalui representasi *heroisme* yang terdapat dalam film *Captain America: Civil War*.

### **1.6.2 Objek Penelitian**

Untuk mengenal lebih dalam *White Anglo Saxon Protestant* peneliti mengambil objek penelitian ini adalah film *Captain America : Civil War* yang di produksi oleh Marvel Studios pada tahun 2016 yang disutradari oleh Anthony Russo dan Joe Russo.

### **1.7. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini adalah DVD film *Captain America: Civil War* agar mudah untuk mengidentifikasi yang ada di dalam film tersebut untuk lebih memahami terhadap representasi *heroisme* kulit putih yang ada difilm tersebut.

2. Studi Pustaka

Sumber data-data yang diperoleh melalui beberapa sumber ilmiah seperti jurnal, buku serta website yang berkaitan dengan penelitian tersebut.

### **1.8. Teknik Analisis Data**

Teknik data ini dilakukan dengan menganalisis film *Captain America: Civil War* Penelitian ini menggunakan analisis wacana (*Discourse Analysis*). Dengan berdasarkan teori yang dikemukakan Theo Van Leeuwen. Analisis ini adalah suatu model analisis yang dapat dipakai untuk melihat bagaimana peristiwa dan aktor-aktor sosial ditampilkan dan bagaimana suatu kelompok yang tidak mempunyai akses menjadi pihak yang terus menerus dimarginalkan. Analisis Theo Van Leeuwen secara umum menampilkan bagaimana pihak dan aktor

baik perorangan maupun berkelompok ditampilkan dalam pemberitaan (Darma Aliah, 2014: 151).

Analisis wacana menghubungkan dengan studi bahasa linguistik, yang pada aspeknya tekstual serta konteks dan proses produksidan konsumsi suatu teks, dan bagaimana bahasa bisa diproduksi dan ideologi dibalikny. Terdapat tiga pandangan kritis mengenai analisis wacana, yaitu pandangan positivsm-empiris, konstruktivisme dan kritis. Dalam penelitian ini menggunakan pandangan kritis, atau sering dikenal sebagai analisis wacana kritis. Dalam karakteristik analisis wacana kritis, wacana semata-mata tidak dipahami melalui bahasa saja, namun juga sebagai bentuk praktik dari sosial. Bahasa digunakan untuk melihat ketimpangan kekuasaan dimasyarakat. Berikut ini disajikan karakteristik wacana kritis yang diambil dari tulisan Teun A. Van Dijk, Fairlough, dan Wodak (Eriyanto,2001:7-14).

### **1.8.2. Tindakan**

Wacana dipahami sebagai sebuah tindakan atau *action* dengan pemahaman sebagai sebuah interaksi. Wacana dipandang sebagai sesuatu yang bertujuan, apakah untuk mempengaruhi, mendebat, membujuk, menyangga, bereaksi, dan sebagainya. Kemudian wacana dipahami sebagai sesuatu yang diekspresikan secara sadar, terkontrol, bukan sesuatu yang di luar kendali atau diekspresikan di luar kesadaran.

### **1.8.3. Konteks**

Analisis wacana kritis mempertimbangkan konteks dari wacana seperti, latar, situasi, peristiwa, dan kondisi. Wacana ini dipandang diproduksi, dimengerti, dan dianalisis pada suatu konteks tertentu. Guy Cook menyebutkan ada tiga hal yang sentral dalam pengertian wacana: teks, kontes, dan wacana. Teks adalah semua bentuk bahasa, bukan hanya kata-kata yang tercetak dilembar kertas, tetapi juga semua jenis ekspresi komunikasi, ucapan, musik, gambar, efek suara, citra dan sebagainya. Konteks memasukan semua situasi dan hal yang berada di luar teks yang mempengaruhi pemakaian bahasa, situasi dimana teks tersebut diproduksi, fungsi yang dimaksudkan, dan sebagainya.

### **1.8.4. Histori**

Menempatkan wacana tertentu dalam konteks sosial berarti wacana diproduksi dalam konteks tertentu dan tidak dapat dimengerti tanpa menyertakan kontes yang menyertainya. salah satu aspek pentingnya mengerti teks adalah dengan menempatkan wacana itu dalam konteks histori tertentu. Analisis ini perlu tinjauan untuk mengerti mengapa wacana yang berkembang atau dikembangkan seperti itu, mengapa bahasa yang dipakai seperti itu, dan seterusnya.

### **1.8.5. Kekuasaan**

Analisis wacan kritis mempertimbangkan elemen kekuasaan (*power*) dalam analisisnya. Setiap wacana yang muncul, dalam bentuk teks, percakapan, atau apapun, tidak dipandang sebagai sesuatu

alamiah, wajar, netral tetapi juga merupakan bentuk pertarungan kekuasaan. Konsep kekuasaan adalah salah satu kunci hubungan antara wacana dengan masyarakat.

Analisis wacana kritis tidak membatasi dirinya pada detil teks atau struktur wacana saja tetapi juga menghubungkan dengan kekuatan kognisi sosial, politik, ekonomi dan budaya tertentu. Aspek kekuasaan perlu dikritisi untuk melihat hal-hal yang tersembunyi. Kemudian kekuasaan dihubungkannya sebagai kontrol. Satu orang atau kelompok mengontrol orang atau kelompok lain melalui wacana. Kontrol ini dimaksud tidak dalam bentuk fisik tetapi juga kontrol melalui psikis atau mental.

#### **1.8.6. Ideologi**

Ideologi konsep yang sentral dalam analisis wacana yang bersifat kritis. Hal itu karena teks, percakapan, dan lainnya adalah bentuk praktek ideologi atau pencerminan dari ideologi tertentu. Teori-teori klasik mengenai ideologi diantaranya menyatakan bahwa ideologi dibangun oleh kelompok yang dominan dengan tujuan untuk memreproduksi dan melegitimasi dominasi mereka. Salah satu strategi utamanya dengan membuat kesadaran pada khalayak bahwa dominasi itu diterima secara *taken for granted*.

Menurut Van Leeuwen terdapat dua pusat perhatian dalam pendekatan ini. Kedua hal tersebut adalah yaitu

#### 1. Exclusion

Apakah dalam suatu teks ada kelompok atau aktor yang dikeluarkan dalam pembicaraan, diantaranya dapat digambarkan sebagai berikut:

##### A. Pasivasi

Eksklusi adalah suatu isu sentral dalam analisis wacana yang proses dengan bagaimana satu kelompok atau aktor tertentu tidak terlibat dalam suatu pembicaraan atau wacana.

##### B. Nominalisasi

Strategi wacana lain ini sering dipakai untuk menghilangkan kelompok atau aktor sosial tertentu adalah dengan lewat nominalisasi. Strategi ini berhubungan dengan mengubah kata kerja (verba) menjadi kata benda (nomina). Umumnya dilakukan dengan memberi imbuhan “pe-an”. Nominalisasi ini berhubungan dengan transformasi dari bentuk kalimat aktif dan dalam struktur kalimat berbentuk aktif yang selalu menambahkan subjek. Kalimat aktif ini berbentuk kata kerja, yang menunjukkan pada proses oleh subjek.

##### C. Pergantian anak kalimat

Pergantian subjek ini dapat dilakukan dengan memakai anak kalimat yang sekaligus berfungsi sebagai pengganti aktor.

## 2. Inclusion

Ada beberapa macam strategi wacana yang dilakukan ketika sesuatu, seseorang atau kelompok ditampilkan dalam teks. Van Leeuwen menjelaskan sebagai berikut:

### A. Diferensiasi-Indiferensiasi

Di sini dijelaskan bahwa Indiferensiasi adalah suatu peristiwa yang ditampilkan dalam teks mandiri, sedangkan diferensiasi adalah suatu peristiwa atau aktor ditampilkan dengan mengkontraskannya dengan suatu peristiwa atau aktor lain dalam teks. Penghadiran peristiwa lain atau aktor lain secara tidak langsung menunjukkan peristiwa atau aktor tersebut tidak baik dibandingkan aktor lainnya. Ini adalah strategi untuk memarjinalkan peristiwa atau aktor yang lain yang dominan.

### B. Objektivitas- abstraksi

Ini lebih berkaitan dengan informasi mengenai suatu peristiwa atau aktor sosial yang ditampilkan dengan memberi petunjuk kongret atau abstraksi.

### C. Nominasi- Kategorisasi

Berkaitan dengan informasi mengenai aktor atau peristiwa yang ditampilkan apa adanya atau kategori sosialnya. Kategori sosial ini lebih merujuk kepada agama, ras, status, dan bentuk fisik.

#### D. Nominasi- identifikasi

Berkaitan dengan bagaimana kelompok atau peristiwa didefinisikan dengan memberi anak kalimat sebagai penjelas. Penjelas ini sebagai identitas makna tertentu.

#### E. Determinasi-indeterminasi

Infomasi peristiwa atau aktor secara jelas atau anonim. Anonimisasi ini membuat suatu generalisasi yang tidak jelas dan dapat berbentuk plural seperti banyak orang atau sebagaian individu.

#### F. Asimilasi-individualisasi

Ini berkaitan dengan apakah aktor sosial diinformasikan dengan jelas sesuai dengan kategorinya atau tidak. Asimilasi terjadi ketika dalam pemberitaan bukan kategori aktor yang spesifik melainkan komunitas tempat aktor itu berada.

#### G. Asosiasi – disosiasi

Berkaitan dengan aktor yang ditampilkan sendiri atau dihubungkan dengan kelompok lain yang lebih besar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan data-data mengenai *heroisme* ras kulit putih di dalam film *Captain America: Civil War* secara keseluruhan dengan melihat kalimat-kalimat dalam percakapan, kemudian diambil adegan kunci adalah gambar yang terdapat difilm, adegan-adegan tersebut dihubungkan dengan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian

ini, yang kemudian dikontektualisasikan dengan suatu perspektif teoritis yang ada.

### **1.9. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini terdiri dari 4 bab, dengan diawali dengan Bab 1 yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Masalah, Kerangka Teori, Metode Penelitian, dan sistematika Penulisan, dan Bab II dilanjutkan dengan Pembahasan dengan memuat gambaran umum karakter dari film *Captain America: Civil War*, beserta sinopsis film *Captain America: Civil War*, dan Bab III merupakan hasil dari penelitian serta analisis isi dari film *Captain America: Civil War* dan Bab IV merupakan Kesimpulan dan saran dari penelitian ini.