

BAB I

PENDAHULUAN

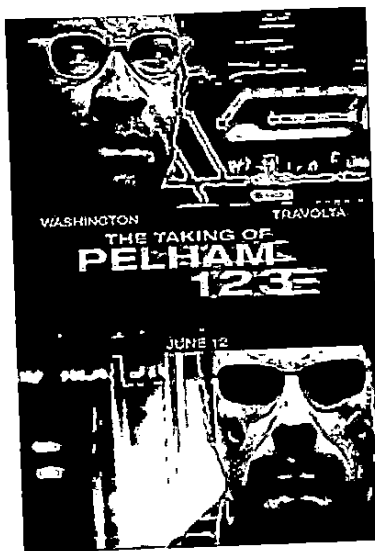
A. LATAR BELAKANG MASALAH

The Taking of Pelham 123 merupakan salah satu film Hollywood yang diproduksi pada tahun 2008 menceritakan tindak kepahlawanan yang dilakukan oleh orang kulit gelap Afro-Amerika yang bernama Walter Garber, diperankan oleh Denzel Washington. Selain sebagai kepala rumah tangga, Garber juga berkerja sebagai operator di *New York City Subway*. Dikisahkan dalam film tersebut, ketika Walter Garber mengawali hari kerjanya semua terlihat seperti biasa sampai sebuah *subway* Pelham 123 dibajak sekelompok penjahat. Para penjahat/teroris ini bergerak cepat dalam aksinya. Mereka menyandera sang masinis dan memutus gerbong-gerbong yang lain, menyisakan satu gerbong berisi 19 orang. Setelah persiapan mereka sempurna, kelompok yang dipimpin oleh seseorang yang menyebut dirinya Bernard Ryder diperankan oleh John Travolta itu menghubungi pusat sentral komando *subway*. Sial bagi Garber yang menerima panggilan itu, Ryder ternyata suka dengannya. Walaupun tim *negotiator* dari FBI datang, Ryder 'memaksa' Garber untuk tetap di saluran komunikasi untuk berbicara dengannya.

Dimulailah hari terpanjang dalam hidup Garber. Sedikit saja ia salah berbicara atau tidak memenuhi permintaan Ryder, sang penjahat yang kejam itu takkan segan untuk menghabisi para sandernya. Berbicara soal

minta uang 10 Juta USD dan disiapkan dalam waktu satu jam. Apabila waktu lewat dari satu jam dan tuntutananya belum dipenuhi, Ryder tidak segan-segan untuk membunuh sandera yang ada satu demi satu setiap keterlambatan satu menit. Tentu saja uang 10 Juta USD bukan jumlah yang kecil untuk kota New York sekalipun.

Klimaks film ini terjadi ketika Garber bertatap muka langsung dengan Ryder untuk menyerahkan uang tebusan itu, terjadi baku tembak ketika Garber berusaha melarikan diri sebagai Sandra. Disini sikap kepahlawanan Garber muncul, bukannya lari melainkan berusaha menghentikan para penjahat itu. Sampai akhirnya Garber berhasil menghentikan Ryder kemudian membunuhnya, Garber tidak hanya menyelamatkan banyak nyawa dan uang negara, dia juga berhasil membunuh penjahat kelas atas yang telah menjadi buronan pemerintah Amerika. Berikut poster film *The Taking of Pelham 123*.



Gambar 1.1.

Sumber : (<http://www.kapanlagi.com/film/internasional/the-taking-of-pelham-1-2-3-pembajakan-kereta-bawah-tanah.html> diakses pada tanggal 13 Juni 2013).

Film ini menjadi lebih menarik karena biasanya dalam film-film Hollywood seorang pahlawan atau tokoh utama diperankan oleh orang berkulit putih, secara sepintas penokohan berdasarkan warna kulit memang sederhana, akan tetapi bila diteliti lebih mendalam kulit putih lebih sering muncul sebagai tokoh superior dibandingkan kulit kuning atau kulit gelap.

Jarang munculnya orang kulit gelap sebagai pahlawan ini sesuai realita dari kehidupan Amerika yang masih ditemui dalam mempraktikkan paham rasisme. Di dunia sendiri masalah rasisme telah muncul hampir sama tuanya dengan peradaban manusia dan tidaklah bertambah baik seiring kemajuan jaman. Untuk asal mula rasisme kita harus melihat jauh kebelakang, pandangan merendahkan bangsa lain mulai tumbuh ketika sistem penghisapan ekonomi melalui perbudakan dimulai.

Rasisme tidak hanya berhubungan dengan perbedaan warna kulit, banyak rasisme terjadi di dunia ini seperti perbudakan ras Afrika pada abad ke 16, pembantaian ras Armenia, Nazi yang anti Yahudi, dan kemudian ada lagi seperti Apartheid di Afrika Selatan. Akan tetapi pada khususnya dalam penelitian ini peneliti akan membahas sejarah rasisme di Amerika Serikat.

Rasisme di Amerika erat hubungannya dengan Supremasi Putih, Supremasi Putih adalah sebuah ideologi yang menganggap ras kulit putih

lebih superior dari pada ras lainnya. Ras kulit gelap yang minoritas akhirnya sering melakukan pemberontakan, hal tersebut membuat ras kulit putih menganggap ras kulit gelap tidak bermoral, bodoh, dan sering melakukan tindak kekerasan. Pada saat yang sama revolusi industri terjadi, sehingga banyak kulit gelap yang diperjual belikan untuk bekerja diperkebunan-perkebunan milik orang-orang kulit putih..

Dalam pergerakan sosial tahun 1960-an membuat warga kulit gelap di Amerika sedikit bisa bernafas lega seiring upaya Amerika yang sedang mempromosikan dirinya kepada dunia sebagai Amerika yang menghargai hak asasi manusia yang bebas dan merdeka. Dengan begitu masyarakat kulit gelap atau Afro-Amerika diberikan kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Baik dalam dunia politik, ekonomi, seni dan dalam dunia hiburan.

Meski mereka memiliki kebebasan berekspresi akan tetapi media banyak merepresentasikan orang kulit gelap inferior daripada kulit putih, dan diwujudkan ke dalam film. Tokoh orang kulit gelap digambarkan sebagai orang kasar, tidak berpendidikan, sering dapat melakukan tindak kriminal, dan tidak diakui statusnya. Melalui konstruksi yang dilakukan film dapat membangun opini publik, hal ini yang terjadi pada kebanyakan film-film di Hollywood, industri Hollywood lebih sering menunjukkan orang kulit gelap sebagai penjahat sehingga masyarakat akan lebih mudah

Kebanyakan karakter yang dimiliki orang kulit gelap itu sendiri bisa dijadikan *Unique selling point* (USP) dalam suatu film, seperti berkarakter *tolol*, dekil, budak, atau kulit gelap yang banyak bicara. Contoh lain bagaimana kulit gelap memiliki posisi yang tidak seperti kulit putih adalah seperti kulit gelap yang lebih sering menjadi pihak terbunuh seperti dalam film *Anaconda* dan *Jason and Freddy* yang diproduksi pada tahun 1997. Bahkan orang kulit gelap hanya menjadi pengikut keputusan dalam film seperti "*Black Hawk Down*" pada tahun 2001, yang mana kulit gelap menjadi pesuruh dari komandan kulit putih dalam misi perdamaian.

Hal yang berbeda terjadi dalam film *The Taking of Pelham 123*, film Hollywood garapan Tony Scott yang diproduksi oleh Columbia Picture pada tahun 2008, dan pertama dirilis pada tanggal 12 Juni 2009 ini menjadi lebih menarik karena menampilkan tokoh utama orang kulit gelap atau Afro-Amerika. Yaitu Walter Gerber seorang kulit gelap Afro-Amerika yang diperankan oleh Denzel Washington. Hollywood telah menjadi ikon industri perfilman dunia, yaitu sebuah daerah di Los Angeles, California, Amerika Serikat. berbagai genre film diproduksi disini, dari komedi, fiksi ilmiah, sampai laga (*action*) dengan latar belakang masa lalu maupun masa depan, film Hollywood selalu membuat para penonton terkagum-kagum dengan kecanggihan teknologi dalam film, baik dari segi efek *audio visualnya*, Hollywood mempunyai beberapa studio film

Dalam film *The Taking of Pelham 123* ini pemilihan Denzel Washington sebagai tokoh utama sangatlah menarik, Washington pertama kali terjun ke dunia perfilman Amerika pada tahun 1981. Film pertama berjudul *Carbon Copy*, dalam film ini Washington memiliki peran utama sebagai anak tidak sah dari seorang pria kulit putih kaya. Pada tahun 1987 Washington mulai menarik perhatian Hollywood dengan membintangi anti-apartheid aktivis Steve Biko dalam film Richard Attenborough *Cry Freedom*, meskipun film tersebut menuai banyak kritikan namun Washington mampu berperan dengan sangat baik sehingga dia disebut-sebut sebagai *dumbfounding* (menakjubkan). Kinerja yang kuat Washington diantara superioritas orang kulit putih akhirnya membuahkan hasil yang luar biasa, pada tahun 1999 dalam film *The Hurricane* Washington mendapatkan penghargaan sebagai Aktor Terbaik Golden Globe dan nominasi Oscar sebagai Aktor Terbaik, hingga sampai saat ini Washington mampu bersaing dan telah banyak mendapatkan penghargaan dalam dunia perfilman Hollywood. (<http://www.starpulse.com/Actors/Washington, Denzel/> di akses pada tanggal 4 September 2013).

Nilai-nilai dalam karakter sebuah film sangat dipengaruhi oleh budaya populer yang ada, seperti pada film Hollywood yang mempresentasikan lebih dari setengah film yang masuk *Box Office*, dalam penyebaran film Hollywood tidak murni sebagai hiburan saja tapi di dalam

... nilai-nilai budaya dan ideologi Amerika sebagai

penguasa (dominasi), seperti yang diungkapkan Fiske tentang kemungkinan hidup dan bertahan suatu karakter tokoh dalam film dan program televisi populer yang akan bertambah dengan perwujudan nilai-nilai berikut, yaitu maskulinitas, kemudaan (*youth*), daya tarik, karakteristik *White Anglo-Saxon Protestan*, hakekat tidak mengenal kelas sosial (*classlessness*) atau kelas menengah (*middle-classness*), latar belakang metropolitan, dan efisiensi. Sebaliknya suatu karakter yang mewujudkan nilai-nilai sosial berbeda atau menyimpang, karakter tersebut mungkin menjadi korban atau musuh. Korban adalah orang yang mewujudkan nilai-nilai dan karakteristik masyarakat yang kurang beruntung, sedangkan musuh-musuhnya secara menarik lebih dekat dengan para pahlawan. Tetapi biasanya diperlengkapi dengan dua atau tiga aspek *negative* (mereka memiliki usia atau ras yang salah satu kurang menarik secara fisik, karena moral sosial biasanya diwujudkan oleh keindahan fisik) (Fiske, 2011 : 153-154).

Dalam film *The Taking of Pelham 123* ini Danzel Washington berperan sangat berbeda dengan tokoh-tokoh kulit gelap Afro-Amerika dalam film lain, tutur katanya sangat sopan dan pintar, hal ini yang menyebabkan Ryder sang pimpinan penjahat tertarik mengobrol dengannya sebagai negosiator dibandingkan dengan negosiator yang sebenarnya dari FBI. Akan tetapi walaupun dari segi sifat tokoh utama kulit gelap disini sangat berbeda, tetap terlihat keinferioran kulit gelap

film ini Garber bekerja sebagai operator yang memiliki atasan orang kulit putih yang diperankan oleh Michael Rispoli sebagai John Johnson yang merupakan Kepala Pusat Kontrol Rel di MTA New York.

Akan tetapi kesuksesan kulit gelap sebagai hero dalam film ini tetap tidak bisa lepas dari campur tangan tokoh kulit putih. Sebagai pekerja Garber tetap harus mengikuti aturan yang dibuat oleh atasannya yang berkulit putih, dalam memecahkan kasus kejahatan yang dilakukan oleh kelompok Ryder ini juga tidak lepas dari campur tangan pejabat-pejabat tinggi Amerika yang juga berkulit putih. Seperti yang terlihat pada menit 48:34, dalam *scene* ini diperlihatkan ketua negosiator dari FBI yang juga berkulit putih memberikan arahan kepada Garber tentang cara berkomunikasi yang tepat dengan para penjahat atau teroris. Kemudian uang 10 juta USD yang diminta oleh para penjahat itu tentu saja bukanlah jumlah yang kecil untuk kota New York sekalipun, disini diperlihatkan peran Wali kota untuk mengambil keputusan yang tepat. Wali kota yang berkulit putih itu akhirnya menyetujui uang sebesar 10 juta USD sebagai tebusan atas sembilan belas warganya yang masih disandra oleh Ryder, hal ini terjadi pada menit 32:34 dan masih banyak lagi *scene-scene* yang menunjukkan kesuksesan kulit gelap sebagai hero tetap tidak lepas dari campur tangan tokoh kulit putih dalam film ini. Konteks ras kulit putih (WASP) di Amerika sebagai dominasi mengacu pada sejarah dan politik dimana ras kulit putih merupakan dominasi penguasa politik dengan

Amerika Serikat, ras kulit putih (*White Anglo Saxon Protestant*) atau biasa disebut dengan 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 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).

Ras kulit putih (WASP) hadir dengan kekuatan ekonomi dan status sosial yang menonjol daripada ras lainnya di Amerika, istilah WASP merujuk pada kelompok yang memiliki status tinggi di Amerika, dimana 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. Hal tersebutlah yang akhirnya mendorong Amerika melalui Hollywood sering memproduksi film-film yang menggambarkan tentang orang-orang kulit gelap lebih inferior dibanding dengan orang-orang kulit putih seperti film *The Taking Of Pelham 123* ini. Karena orang-orang kulit putihlah yang paling berjasa atas terbentuknya negara Amerika Serikat selain dari faktor mayoritas penduduknya yang berkulit putih.

Saat ini kulit gelap Afro-Amerika sudah mengalami citra yang lebih baik pada tahun 2008 Barack Hussein Obama terpilih menjadi

presiden pertama Amerika yang berkulit gelap atau Afro-Amerika. Kemenangan Barrack Obama menjadikan dia pahlawan maupun tokoh utama bagi masyarakat khususnya orang-orang berkulit gelap yang ada di Amerika maupun seluruh dunia dan sekaligus meruntuhkan pandangan selama ini tentang orang-orang kulit gelap. Kini Barack Obama terus berjuang untuk menyatukan berbagai sudut pandang sosial terhadap warisan multirasialnya. Berbagai macam budaya dengan suasana saling menghargai menjadi bagian tak terpisahkan dari pandangan dunianya sejak masa kecil hingga sekarang.

Bertolak dari fenomena representasi kulit gelap dalam kebanyakan film-film Hollywood dan perbedaan konstruksi umum tentang kedudukan kulit gelap Afro-Amerika dalam film *The Taking of Pelham 123* membuat peneliti tertarik untuk mendalami secara akademis mengenai representasi kulit gelap dalam film *The Taking of Pelham 123* melalui penelitian ini.

Penelitian ini menjadi sangat penting ketika peneliti menemukan tanda-tanda yang menunjukkan keinferioran Tokoh utama berkulit gelap, di mana dalam film *The Taking Of Pelham 123* seakan-akan menampilkan Tokoh utama kulit gelap Afro-Amerika sebagai orang baik-baik, akan tetapi tetap kulit putihlah yang sebenarnya paling berjasa untuk memutuskan tindakan yang akan dilakukan oleh tokoh utama kulit gelap tersebut, dan tindakan-tindakan itulah yang akhirnya mengantarkan tokoh utama kulit

B. RUMUSAN MASLAH

“Bagaimana konstruksi kulit gelap Afro-Amerika sebagai hero dalam film *The Taking of Pelham 123*.”

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui bagaimana representasi hero Afro-Amerika dalam film *The Taking of Pelham 123*.
2. Mengetahui tanda-tanda yang digunakan untuk merepresentasikan hero Afro-Amerika dalam film *The Taking of Pelham 123*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

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

E. KERANGKA TEORI

Bagian ini menjelaskan tentang teori-teori yang dijadikan referensi/landasan teoritis penelitian yang meliputi Perspektif Interpretiv,

E.1. Perspektif Interpretif

Perspektif sering disebut dengan sudut pandang atau cara seseorang untuk menilai, memandang suatu fenomena sosial dalam proses komunikasi. Setiap orang memiliki cara pandang sendiri yang tentunya satu sama lain berbeda. Ada dua perspektif dalam memahami teori komunikasi yaitu, perspektif objektif dan perspektif interpretif (Griffin, 2000: 6).

Perspektif objektif biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif, dengan menggunakan paradigma post-positivistik. Penelitian yang dilakukan lebih menekankan keobjektifan peneliti dan kebenaran yang disebutkan bersifat tunggal. Sedangkan perspektif interpretif digunakan dalam penelitian kualitatif yang sifatnya subjektif. Dalam melakukan penelitian lebih menekankan keberpihakan peneliti. Ilmu komunikasi merupakan salah satu ilmu yang berada dalam jalur ilmu sosial, maka kedua perspektif ini secara langsung memberikan pengaruh yang cukup besar dalam kajian ilmu komunikasi.

Walaupun kedua perspektif ini dapat diterapkan dalam penelitian komunikasi, akan tetapi baik itu perspektif objektif maupun perspektif interpretif memiliki sejumlah perbedaan dalam beberapa hal, antara lain dalam metode penelitian yang digunakan, pengambilan kesimpulan penelitian serta bagaimana posisi peneliti ketika memulai penelitian (Griffin, 2009: 9). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan perspektif

Interpretif merupakan sebuah kajian yang menghasilkan sesuatu sesuai dengan interpretasi dan penafsiran dari sang peneliti.

Griffin menjelaskan beberapa hal tentang teori interpretif dapat dikatakan baik, antara lain: *pertama*, memahami orang lain, interpretif merupakan upaya untuk memahami kondisi manusia. *Kedua*, penguraian nilai-nilai, teori interpretif harus mampu membawa nilai-nilai kemanusiaan kearah nilai yang terbuka. *Ketiga*, mampu membangkitkan semangat estetis, hal ini akan mampu membangkitkan imajinasi para peneliti dalam menginterpretasikan sesuatu. *Keempat*, persetujuan masyarakat, teori interpretif dikatakan baik jika hasil penelitiannya banyak disepakati dan didukung oleh pihak lain dari disiplin ilmu sejenis, meskipun pada dasarnya dihasilkan dari interpretasi subjektif akan tetapi dukungan dari pihak lain dapat membuat hasil penelitian tersebut terlihat teruji validitasnya. *Kelima*, perubahan masyarakat, bahwa teori interpretif bisa dikatakan baik jika hasilnya dapat memberikan manfaat positif bagi masyarakat (Griffin, 2000:27-30).

Sedangkan menurut Shutz tahun 1992 realitas mengacu pada pemikiran manusia yang membawa *stock of knowledge* yang berasal dari proses sosialisasi. *Stok of knowledge* ini menyediakan orientasi yang mereka gunakan untuk menginterpretasikan objek-objek dan peristiwa yang mereka lakukan sehari-hari (Noviani, 2009: 49). *stock of knowledge* yang dimiliki seseorang dalam melakukan interpretasi terhadap sebuah realitas tidak terlepas dari kondisi subjektif seseorang dalam melakukan

sosialisasi yang memiliki latar belakang yang berbeda seperti dalam lingkungan pergaulan, pandangan sosial, keterlibatan dalam organisasi dan sebagainya.

Dalam konteks konstruksi realitas, prinsipnya setiap upaya menceritakan (konseptualisasi) sebuah peristiwa, keadaan atau benda tak terkecuali hal-hal yang berkaitan dengan politik adalah usaha mengkonstruksikan realitas. Dalam hubungannya dengan media, faktanya bahwa pekerjaan media massa adalah menceritakan peristiwa-peristiwa, maka kesibukan utama media massa adalah mengkonstruksikan berbagai realitas yang akan disiarkan atau dimunculkan. Media menyusun realitas dari berbagai peristiwa yang terjadi sehingga menjadi cerita atau wacana yang bermakna. Isi media tiada lain adalah realitas yang telah dikonstruksikan (*constructed reality*) dalam bentuk wacana yang bermakna.

Dalam proses konstruksi realitas bahasa adalah unsur utama. Ia merupakan instrument pokok untuk menceritakan realitas, bahasa adalah alat konseptualisasi dan alat narasi. Dengan begitu, penggunaan bahasa tertentu jelas berdampak terhadap kemunculan makna tertentu, pilihan kata dan cara penyajian suatu realitas turut menentukan bentuk konstruksi realitas yang selanjutnya menentukan makna yang muncul darinya (Hamad

E.2. Representasi Dalam Media

Representasi merupakan “sebuah bagian esensial dari proses makna dihasilkan atau diproduksi dan diubah antara anggota kulturnya” (Hall, 1997:15). Representasi dipahami sebagai suatu sistem yang menghubungkan makna dan bahasa dengan kultur. Sebuah representasi dapat membantu menciptakan gagasan mengenai kelompok masyarakat tertentu dimasukkan ke dalam suatu golongan. Hal ini dapat diartikan bahwa media seakan-akan mengatur pemikiran kita terhadap pengelompokan suatu masyarakat tertentu dan tentang mengapa masyarakat tersebut perlu untuk dikelompokkan pada kategori tertentu. Pengelompokan tersebut menjadi bagian dari proses berpikir kita dimana kemudian kita melakukan penilaian-penilaian terhadap suatu kelompok masyarakat.

Menurut Hall, ada dua proses representasi yaitu representasi mental dan bahasa. Representasi mental yaitu konsep tentang sesuatu yang ada dikepala 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 di 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). Proses pertama memungkinkan

kita untuk memahami dunia dengan konstruksi seperangkat rantai

korespondensi antara suatu sistem dengan sistem peta konseptual kita. Dalam proses kedua, kita mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara peta konseptual dengan bahasa atau simbol yang berfungsi merepresentasikan konsep-konsep kita tentang sesuatu. Relasi antara kedua proses ini menjadi hal penting dari produksi makna lewat bahasa. Kedua proses representasi ini menjadikan makna sebagai sebuah kefahaman dalam berkomunikasi.

Selain dua proses representasi di atas, Hall menambahkan tiga teori pendekatan untuk memahami bagaimana kinerja dari representasi sebagai produksi melalui bahasa yaitu *pendekatan reflektif*, *pendekatan intensional*, *pendekatan konstruksionis* (Hall, 1997: 24-25). Pendekatan *reflektif* merupakan sebuah pencerminan yang memandang bahwa bahasa berfungsi sebagai cermin yang bisa merefleksikan segala sesuatu yang ada di dunia dengan sebenarnya, pendekatan *intensional* merupakan penggunaan bahasa yang kita lakukan untuk berkomunikasi tentang sesuatu sesuai dengan cara pandang kita dalam menilai sesuatu tersebut, dan pendekatan *konstruksionis* penggunaan bahasa kita sendiri untuk mengkonstruksi sebuah makna.

Kemudian representasi yang dikonstruksi oleh media bisa menimbulkan stereotip terhadap kelompok-kelompok tertentu, karena pemahaman kita terhadap suatu realitas adalah sama dengan apa yang

yang ada dalam masyarakat, Burton telah membagi tiga tingkatan bagaimana masyarakat dikategorikan, yaitu :

1. Tipe, level ini berbicara tentang tipe. Misalnya dalam suatu kisah, seperti penjaga toko. Namun tokoh ini muncul bukan sebagai sesuatu yang stereotip, alasannya adalah tokoh tersebut bukan hanya digambarkan sebagai orang yang sangat kuat, tetapi mungkin juga tokoh seperti itu kekurangan perangkat karakteristik yang jelas. Jadi meskipun tokoh tersebut tipe yang dapat dikenali dalam suatu kisah, faktanya adalah karakter tersebut digambarkan secara mendalam.
2. Stereotip, level ini memandang bahwa stereotip dapat dikonstruksikan melalui representasi di dalam media, misalnya melalui berbagai asumsi-asumsi dalam percakapan sehari-hari. Selibhnya stereotip menyederhanakan penampilan manusia, karakter dan kepercayaan.
3. Tipe Utama (*Archetype*), level ini memandang bahwa tipe-tipe yang intensif ditanamkan secara mendalam dalam budaya kita. Contohnya para pahlawan, pahlawan wanita dan musuh utama yang melambangkan berbagai kepercayaan, nilai dan prasangka terdalam dalam suatu budaya (Burton, 2008 : 115-116).

Media 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 kedalam kategori tertentu. Representasi harus dikonstruksi melalui beberapa tipe dan tipe terbentuk dari unsur-unsur, yaitu unsur fisik yang meliputi rambut, pakaian, aspek-aspek yang membedakan. Selanjutnya adalah pembentukan tipe berdasarkan umur, ras, pekerjaan, dan gender (Burton, 2008: 119).

Dalam penelitian ini tanda ditekankan pada keberadaan identitas, untuk mengetahui representasi *hero* dalam film *The Taking of Pelham 123*.

kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Teks dipandang sebagai sarana media dimana satu kelompok mengunggulkan diri sendiri dan memarjinalkan kelompok lain. Representasi ini penting dibicarakan berdasarkan kenyataan yang sebenarnya dan perubahan pemahaman pengertian.

Perubahan inilah yang dinilai sebagai konstruksi dari realitas. Pada hakikatnya memang ada problematika antara realitas sosial yang kita alami sehari-hari dengan realitas media yang membentuk kesadaran dan cara kita berfikir. Representasi adalah hasil dari suatu proses seleksi yang mengakibatkan bahwa ada sejumlah aspek dari realitas yang ditonjolkan serta ada sejumlah aspek lain yang direndahkan. Representasi berarti membentuk dan menghadirkan kembali suatu fenomena sosial yang kemudian membawa implikasi bahwa hasil dari suatu representasi pasti akan bersifat sempit.

Jadi pada umumnya, representasi adalah penggambaran terhadap suatu realitas yang dikonstruksi kemudian dikomunikasikan kembali dalam berbagai macam tanda, baik dalam bentuk suara dan gambar. Salah satu hasil dari representasi adalah film, karena film dibangun dari berbagai macam tanda *Dank Ode*. Maka dalam penelitian ini, kepahlawanan orang kulit gelap Afro-Amerika itu sendiri digambarkan melalui tanda-tanda dan kode-kode yang terdapat dalam film *The Taking Of Pelham*

E.3. Media dan Ideologi

Ideologi secara sederhana dikenal dengan istilah ide atau gagasan. Destut de Tracy memunculkan kata ideologi sebagai istilah yang menunjuk pada ilmu tentang gagasan. Marx memahami ideologi sebagai sistem gagasan dan berbagai representasi yang mendominasi benak manusia atau kelompok sosial (Althusser, 2008: 34-35). Ideologi merupakan suatu konsep yang tidak abstrak sebagai sarana yang digunakan untuk ide-ide kelas yang berkuasa sehingga bisa diterima oleh keseluruhan masyarakat secara alami.

Marx juga menambahkan ideologi borjuis menjaga para pekerja yaitu kaum proletar tetap berada dalam kesadaran palsu. Kesadaran masyarakat tentang siapa dirinya, dan bagaimana menjalin hubungan dengan yang lain. Althusser tidak sependapat dengan kesadaran palsu yang dijelaskan oleh Marx, bagi Althusser, ideologi merupakan sesuatu hal yang tak disadari sudah tertanam dalam individu sepanjang hidupnya (Althusser, 2008: xvi). Dalam suatu negara ideologi yang ada yaitu ideologi para penguasa yaitu pemerintah. Ideologi ini memiliki kekuatan dan kekuasaan untuk melakukan segala sesuatu demi tujuan yang diharapkan.

Ideologi sendiri membentuk sebuah sistem penyederhanaan dan pembedaan (*system of abstractions and distinctions*) dalam berbagai wilayah seperti gender, ras dan kelas, 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 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).

Salah satu kekuatan ideologi yang berkaitan dengan media yaitu dapat memberikan fungsi politik pada media. Media mampu memobilisasikan opini publik dan mampu membentuk opini tentang berbagai macam peristiwa dan isu politik (Burton, 2008: 89). Ideologi sangat berpengaruh terhadap isi media, bagaimana media, menyampaikan pesan dan seperti apa media mengemas suatu pesan. Media menjadi sarana yang digunakan ideologi untuk menyebarkan informasi suatu pesan 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 mengkonstruksi makna yang dibangun dalam media. Dengan tujuan pesan yang disampaikan oleh media dapat membentuk pandangan masyarakat.

Dalam sebuah film, karakter tokoh, teks maupun rangkaian isi cerita juga merupakan bagian dari ideologi tertentu dimana film itu dibuat yang kemudian membentuk hegemoni, seperti dalam analisis sosok (*figural analisis*) dalam perfilman, karena berbagai representasi dari teks-teks budaya populer menyusun citra politik yang digunakan orang untuk memandang dunia dan menafsirkan berbagai proses, peristiwa dan kepribadian politik itu sendiri, menurut Agung Prasetyo dalam skripsinya yang berjudul *Representasi Skinhead dalam Film American History X*, dalam hal ini film mempunyai fungsi budaya dimana film itu dihasilkan. Film secara langsung dan tidak langsung mengungkapkan sesuatu tentang pengalaman, identitas, budaya dan ideologi (Prasetyo, 2009: 4).

Penjelasan mengenai ideologi ini sangat dibutuhkan dalam penelitian ini, karena ideologi merupakan konsep sentral dalam representasi media. Praktik konstruksi pada media cenderung menyudutkan pikiran masyarakat, dengan demikian pesan yang dikonsumsi akan berhasil sesuai dengan ideologi di balik media. Pada media, ideologi merupakan konsep makna yang menjelaskan suatu realitas dan sekaligus membuat nilai-nilai pembenaran dari realitas itu. Dalam media film misalnya, Amerika dalam memproduksi film-film Hollywood memiliki tujuan tersendiri, selain dari tujuan komersial industri. Industri yang ada di balik film-film Amerika sangat jelas terlihat dari semua segi

E.4. Pahlawan dan Media

Pahlawan merupakan orang yang sangat pemberani, membela kebenaran dan keadilan, berjiwa besar, suka menolong, bersedia berkorban untuk kepentingan umum atau negara. Seorang individu atau kelompok yang menonjolkan kemampuan individu atau kelompok sebagai penentu sebuah perubahan. Menurut Frank Farley, mengartikan pahlawan dengan sifat-sifat yang dimiliki oleh seorang pahlawan, yaitu seorang pahlawan yang mewujudkan sifat:

1. Kebenaran atau keteguhan hati dan kekuatan
2. Kebaikan hati atau berjasa, dan kemurahan hati
3. Terampil, ahli, dan cerdas
4. Jujur atau lurus hati
5. Kemampuan untuk menarik rasa sayang dan penghargaan dari orang lain
6. Kemampuan untuk mengambil resiko (Weztein, 2001: 28).

Dari beberapa sifat ini dapat memberi pandangan tentang penggambaran karakter pahlawan yang ada di sekitar kita. Selain itu penggambaran pahlawan juga disebut sebagai karakter utama dalam sebuah cerita, baik itu komik, novel atau film. Lawan dari pahlawan disebut dengan penjahat (*villain*), yaitu karakter utama yang jahat atau seorang yang buruk secara moral atau bertanggung jawab sebagai penyebab kerusakan, kekacauan, masalah, penyakit, maupun kerugian. Penjahat biasanya selalu membuat onar dan merusak fasilitas-fasilitas umum demi kepentingannya untuk kepuasan mereka sendiri. Selain itu yang dinamakan penjahat yaitu orang yang melakukan tindakan melanggar

Hampir tidak bisa dipungkiri bahwa Hollywood memiliki hampir segalanya yang dibutuhkan oleh sebuah industri film, dari teknologi paling maju, artis atau bintang-bintangnya serta jaringan promosi dan distribusi yang kuat. Film Hollywood sebenarnya dibangun dengan pola yang sederhana, sosok pahlawan dilawankan dengan sosok penjahat dan di akhir cerita sang pahlawan menjadi pemenang, David Broadwell dalam Junaedi menjelaskan pola pencitraan dalam film Hollywood sebagai berikut, ada tiga aspek pencitraan yang menjadi inovasi Hollywood dan bertahan sampai sekarang, yaitu Inovasi pertama adalah formula drama tiga babak dalam film, ini adalah struktur klasik ala film Hollywood, drama tiga babak ini terdiri atas babak satu yang berisi pengenalan cerita, pengenalan protagonist, dan kejadian-kejadian pemicu cerita yang berujung pada "*the point of no return*". Babak kedua terdiri atas serangkaian kerumitan, krisis, dan pembalikan keadaan bersama aksi-aksi yang semakin meningkat, babak kedua ini harus berujung pada saat gelap atau saat tergelap bagi tokoh utama, harus berisi klimaks yang berkelanjutan (*continous*), dan berpuncak pada resolusi (penuntasan) yang mengisaratkan sebuah harmoni dan keseimbangan baru. Kemudian inovasi kedua adalah karakterisasi, penulis cerita dalam film Hollywood sangat memperhatikan konsistensi karakter dan mendorong para penulis menggabungkan berbagai sifat manusia dalam karakter tersebut, ini kemudian mendorong kebutuhan untuk memberikan atribusi bahwa karakter utama harus memiliki kelengkapan. Dan inovasi ketiga adalah "socialization mystic" yang dialami

karakter utama. Konsep ini menempatkan seorang “pahlawan” kedalam perjalanan luar biasa dalam lakon yang dijalaninya dan setelah perjalanan mistisnya “pahlawan” kembali ke situasi normalnya (Bradwell dalam Junaedi, 2012: 60-62).

Vladimir Propp seorang pemikir kebudayaan Rusia membagi dua macam *hero* yaitu “*victim hero*” dan “*seeker hero*”. *Victim hero* yaitu *hero* yang mengorbankan dirinya pada aksi para penjahat, sedangkan *seeker hero* yaitu *hero* yang menolong orang lain yang dicelakai atau berkorban pada penjahat (Berger, 1997 dalam Aryanto, 2009: 105). Dari pendapat Propp ini membedakan pahlawan yang menekankan pada cara melakukan tindakan, namun secara umum tidak ada tindakan pahlawan berdasarkan atas sifat-sifat tertentu. Seorang pahlawan yaitu seseorang yang mempunyai sifat keberanian, keperkasaan, kerelaan berkorban dan kekesatriaan.

Seiring dengan perkembangan zaman, terjadi perubahan karakter pada *hero* dengan melihat dari dua unsur yang sangat melekat dari karakter *hero*. Dua unsur tersebut yaitu: pertama, “*Monomythic*” merupakan tokoh pahlawan yang bertindak secara individual dalam memerangi para penjahat (*villain*). Yang dimaksud *monomythic* yaitu “sebuah cerita dongeng yang dibuat berdasarkan persilangan yang berhubungan dengan kebudayaan” (Wahlstrom dan Deming, 1980: 143). Campbell juga menambahkan, kompleksitas dari *hero monomythic* merupakan sebuah bentuk yang istimewa (Campbell, 1972 dalam Adi, 2008: 162). Maksud

kata lain media berusaha menghilangkan sifat-sifat kedongengan yang selama ini melekat pada karakter *hero*.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian kualitatif. Istilah kualitatif menurut Kirk dan Miller (1986) adalah penelitian yang menunjukkan pada segi akademik yang dipertentangkan dengan kuantum atau jumlah. Kirk dan Miller juga mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya (Moleong, 2000: 2-3).

Penelitian ini akan menggunakan paradigma konstruktivistik, yaitu melihat bagaimana sebuah realitas dikonstruksikan dan mengungkapkan makna-makna di balik realitas tersebut

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film *The Taking of Pelham 123*. Yang bercerita tentang tindak kepahlawanan tokoh utama kulit gelap Afro-Amerika.

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 DVD film *The Taking Of Pelham 123* garapan Tony Scott yang diproduksi oleh *Columbia Picture* pada tahun 2008, dengan cara mengamati, mengambil dan menganalisis data.

Dalam menganalisis data digunakan berbagai literatur sumber tertulis yang terdapat dalam buku maupun media internet yang mendukung penelitian ini sebagai acuan yang kemudian digunakan dalam proses analisis data.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan metode analisis semiotika, peneliti akan mempelajari tanda-tanda yang terdapat dalam film *The Taking of Pelham 123* terhadap representasi Hero kulit gelap Afro-Amerika yang dikonstruksikan dalam film tersebut.

Semiotik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion* yang berarti “tanda”. Tanda merupakan suatu yang terbangun atas konvensi atau kesepakatan sebelumnya dan dianggap dapat mewakili sesuatu yang lain (Eco dalam Sobur, 2009: 95). Lebih jelasnya, Preminger dalam Sobur menambahkan bahwa semiotik adalah ilmu tanda-tanda, ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial yang ada di masyarakat merupakan tanda-tanda. Semiotik juga mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda mempunyai arti.

Semiotika merupakan ilmu tanda yang mempelajari makna-makna

yang ada di dalam tanda. Zeeft dalam Tinambaka menambahkan segala

sesuatu yang dapat diamati dapat disebut benda, sedangkan benda itu tidak terbatas. Bisa jadi adanya suatu peristiwa, struktur dan suatu kebiasaan disebut juga dengan tanda (Tinarbuko, 2009: 12).

Ferdinand de Saussure merupakan tokoh linguistik yang melahirkan semiotika, Saussure dalam Tinarbuko menyatakan bahwa semiologi segala perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna, atau jika di dalamnya terdapat sebuah tanda, maka di belakangnya ada sistem pembedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu. Dimana ada tanda, disana ada sistem (Tinarbuko, 2009: 12).

Saussure dalam pemikirannya menjelaskan bahwa tanda memiliki dua unsur, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau yang dibaca. Sedangkan *signified* adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep mental dari bahasa (Sobur, 2009: 125). Kedua unsur ini jika digabungkan akan memberikan makna, kemudian makna tersebut akan menimbulkan sebuah representasi pada individu yang mencoba memaknainya.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, salah satu pengikut Saussure, karena metode ini menganalisis sampai pada mitos, yaitu makna-makna ideologi yang terdapat dalam sebuah tanda. Hal ini menjadi aspek utama bagaimana ideologi, makna dan nilai-nilai direfleksikan pada film *The Taking of*

Pelham 123. Peneliti ingin memperlihatkan ideologi, makna dan nilai-nilai yang terdapat dalam film tersebut melalui tanda-tanda di dalamnya.

Metode analisis semiotika dari 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 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 (Fiske dalam Sobur, 2009: 128).

Barthes menyebutkan bahwa mitos terdapat pada semiologi tahap kedua. Mitos adalah bahasa kedua yang berbicara tentang bahasa tingkat

Tanda pada sistem pertama (*connoted* dan *denotated*) yang

membentuk makna denotatif menjadi penanda pada urutan kedua makna mitologis konotatif (Barker, 2011: 74).

Mitos secara tegas dapat dikatakan bahwa mitos merupakan sistem komunikasi dan merupakan sebuah pesan. Hal ini memungkinkan kita untuk memahami bahwa mitos tidak mungkin merupakan suatu objek, konsep atau gagasan. Tetapi mitos merupakan suatu mode pertandaan (*a mode of signification*), suatu bentuk (*form*). Lalu kita menerapkannya pada batas-batas historis, kondisi-kondisi penggunaan dan memperkenalkan kembali masyarakat ke dalamnya, namun pertama-tama kita harus mendeskripsikannya sebagai suatu bentuk (Barthes, 2007: 295).

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 bertingkah seperti itu. Kita juga dapat mengkaji mitos sebagai kerangka referensi yang mendasari hal-hal yang kontemporer seperti iklan dan program televisi (Danesi, 2011: 168).

Dalam semiotik Barthes, Barthes juga mempunyai tabel tanda sebagai pedoman dalam menentukan tanda, seperti berikut ini:

Tabel 1.1
Frame Size atau Ukuran Gambar

Penanda <i>(Frame Size)</i>	Definisi	Penanda <i>(Makna)</i>
<i>Close Up (C.U)</i>	Hanya wajah (keseluruhan bagian wajah masuk dalam frame)	Keintiman
<i>Medium Shot (M.S)</i>	Setengah badan	Hubungan personal
<i>Long shot (M.L)</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 1.2
Teknik Editing dan Gerakan Kamera

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Pan Down (High Angle)</i>	Kamera mengarah ke bawah	Kelemahan atau pengecilan

<i>Pan Up</i> (Low Angle)	Kamera mengarah ke atas	Kekuasaan, Kewenangan atau kebesaran
<i>Dolly In</i>	Kamera bergerak kedalam	Observasi dan focus
<i>Fade In</i>	Gambar muncul dari gelap Ke terang	Permulaan
<i>Fade Out</i>	Gambar muncul dari terang ke gelap	Penutupan
<i>Cut</i>	Perpindahan dari gambar satu ke gambar lain	Kesinambungan menarik
<i>Wipe</i>	Gambar terhapus dari layar	Kesimpulan (penutupan)

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

Teknik analisis data dalam penelitian ini diambil dengan mengumpulkan data-data tentang *heroisme* ras kulit gelap Afro-Amerika dalam film *The Taking of Pelham 123* 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

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 *The Taking of Pelham 123*.

Bab III berisi gambaran umum penelitian, dan analisa peneliti yang diperoleh dari temuan data yang didapat oleh peneliti.