

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film “*Who Killed Captain Alex*” merupakan sebuah film produksi independen Ramon Film Productions di Uganda. Film ini digagas oleh sutradara dan pendiri Ramon Film Productions, Nabwana IGG. Ia adalah seorang sineas yang mempelajari ilmu sinematografi secara otodidak dengan peralatan terbatas. Nabwana berasal dari Wakaliga, sebuah daerah kumuh di ibukota Uganda, Kampala. Berangkat dari kecintaannya akan film-film aksi Hollywood dan bela diri, Nabwana pun menciptakan industri filmnya sendiri yang kini mendapat julukan Wakaliwood. Film *Who Killed Captain Alex* diproduksi di tahun 2010 dengan dana yang jika di Rupiahkan hanya berkisar sekitar 2.6 juta Rupiah. Kamera yang digunakan sendiri adalah kamera model tua, dengan peralatan seperti *prop* dan *jib* yang dibuat dengan barang-barang seadanya. Para aktor yang terlibat merupakan warga sekitar Wakaliga yang memiliki pengalaman akting terbatas. Namun, banyak dari mereka mendalami ilmu bela diri untuk menyajikan adegan aksi dalam film.

Dimasa sekarang ini, membuat film sudah bukan lagi demi film itu sendiri. Alih-alih menciptakan sebuah film yang punya kualitas merata, studio film lebih tertarik untuk bermain aman untuk meraup untung sebanyak-banyaknya. Studio cenderung tak mau mengambil resiko dengan mendanai film-film eksperimental, jika mereka

bisa lebih sukses membuat film yang sederhana dan mempunyai elemen-elemen yang hit untuk para penonton. Hal tersebut membuat film-film yang tercipta oleh studio tersebut menjadi cenderung monoton karena sering menggunakan formula yang hampir seragam bahkan klise. Hal-hal tersebut membuat film yang berani untuk menggunakan formula yang berbeda atau tak sekedar bermain aman menjadi sebuah angin segar untuk penikmat film, yang mana pada kasus ini film yang dimaksud ialah film *“Who Killed Captain Alex”*. Film ini dengan berani menampilkan adegan-adegan yang lepas, sebagai contoh ialah pada adegan pertempuran dan perkelahian dimana para pemerannya menampilkan berbagai adegan yang kasar tanpa menahan diri sehingga adegan terluka, barang hancur, luka berdarah-darah, serta erangan kesakitan dan suara pukulan ditampilkan saling bersahut-sahutan tanpa banyak efek khusus. Berdasarkan salah satu wawancara, Nabwana IGG menuturkan bahwa ia film produksinya tidaklah difokuskan untuk tujuan komersial namun ia hanya membuat filmnya sebagaimana yang ia dan para kru-krunya memang ingin buat tanpa berfokus pada keuntungan, oleh sebab itu Wakaliwood dalam produksinya tidak takut untuk membatasi kreatifitas mereka sehingga terciptalah salah satu karya yaitu *“Who Killed Captain Alex”* yang secara tak terduga disukai oleh beberapa kalangan.

Kisah *Who Killed Captain Alex* bermula saat presiden Uganda mengutus sang Captain Alex serta pasukan militernya untuk memberangus kelompok kejahatan bernama Tiger Mafia. Pasukan Captain Alex melaksanakan operasi militer yang berujung penangkapan adik dari pemimpin Tiger Mafia, Richard. Richard yang marah

pun menyusupkan seorang mata-mata untuk mendekati dan menangkap Captain Alex, namun sebelum misi itu berhasil Captain Alex sudah keburu dibunuh oleh sosok misterius. Konflik antara militer Uganda dan Tiger Mafia pun semakin panas, yang kemudian diperparah dengan kemunculan saudara Captain Alex yang ingin membalas dendam. Dan dapat ditebak, film ini sarat akan adegan kekerasan seperti adegan pertarungan tangan kosong dan adegan pertempuran dengan senjata api .

Who Killed Captain Alex awalnya diedarkan secara terbatas melalui rilisan fisik di Uganda saja. DVD-nya dijajakan dari desa ke desa dalam bungkus plastik mirip film bajakan di Indonesia, Tidak ada produksi ulang untuk film *Who Killed Captain Alex*, dikarenakan *file master*-nya harus dihapus dari komputer Nabwana jika mau membuat film baru. Bila disimpan pun, *file*-nya juga rentan rusak jika komputernya mati karena pemadaman listrik atau sebab lainnya. Film-film Wakaliwood bahkan dunia perfilman Uganda kemungkinan besar tidak akan terdengar keberadaannya ke penjuru dunia jika semisal Nabwana tidak meng-*upload trailer Who Killed Captain Alex* ke Youtube di tahun yang sama. Trailer yang di *upload* sontak menarik beberapa kalangan netizen akan film aksi *berbudget* pas-pasan dan efek CG yang sangat buruk tersebut. Namun di tahun 2015, 5 tahun sejak rilis film original-nya, Nabwana IGG meng-*upload “Who Killed Captain Alex”* ke kanal Youtube resminya dan telah ditonton jutaan orang. Trailer dan juga film utuh dari *“Who Killed Captain Alex”* yang diupload Nabwana IGG ke kanal Youtube telah menunjukkan kepada dunia bahwa negara Uganda memiliki industri perfilman dan

juga film ini sekaligus memperkenalkan studio film Wakaliwood kepada dunia, studio yang tadinya selama bertahun-tahun hanya terdengar namanya di wilayah lokal Uganda akhirnya menjadi dikenal keluar negeri berkat film “*Who Killed Captain Alex*” ini. Uniknya, Pesebaran film ini tidak hanya terbatas lewat Youtube saja, namun pesebaran namanya sebagian besar tersebar sebagai sebuah format meme yang disebarakan melalui media sosial maupun situs meme seperti 9gag sehingga menjadi cukup terkenal, selain itu juga film ini banyak disebarakan dalam bentuk cuplikan beberapa potongan adegan yang mana semakin membuat terkenalnya film ini. Nilai keuntungan utama dari film ini bukanlah berupa keuntungan materil uang, namun berupa dikenalnya nama studio film mereka ke khalayak yang jauh lebih luas dari sebelumnya.

Faktor yang menarik dari film ini sebagai fenomena ialah bagaimana film ini merupakan film aksi berdurasi penuh yang dibuat dengan biaya produksi yang sangat minim, peralatan dan kostum seadanya, para pemeran yang sama tidak memiliki pengalaman dunia seni peran, serta hasil akhir film yang memiliki kualitas rendah dilihat dari editing film yang kasar dan akting para tokoh yang amatir, namun walaupun itu semua ternyata film ini mampu memikat beberapa kalangan pecinta film dan secara tidak langsung mengangkat nama Uganda. Film ini menjadikan kekurangan mereka sebagai nilai lebih mereka. Nilai lebih film “*Who Killed Captain Alex*” dibandingkan film-film lainnya berdasarkan dari berbagai review di situs Internet Movie Database(IMDb.com) ialah bagaimana film ini menampilkan

berbagai adegan yang berani dan bebas tanpa terikat kekhawatiran akan menerima kecaman atau kritikan pedas dari pihak luar, sehingga film ini mampu menampilkan adegan-adegan yang keras namun menghibur, terasa tulus, serta menunjukkan semangat dan usaha dari pembuatnya. Dan secara mengejutkan film “*Who Killed Captain Alex*” mendapatkan review yang cukup positif di internet bahkan mendapatkan skor 8,2/10 di situs IMDb.com.

Dunia akhirnya menjadi saksi betapa kerasnya film aksi Uganda. Wakaliwood diliput oleh berbagai *outlet* berita besar. Halaman Kickstarter dibuka. Film-film Nabwana menjadi primadona di berbagai festival film. Memang tidak semua orang menyukai atau bahkan menganggap bahwa Film-film Nabwana jelek dan terasa murahan, namun begitu Film-film produksi Nabwana telah mendapatkan penggemarnya tersendiri yang walaupun jumlahnya tidak banyak namun memiliki tingkat fanatisme yang kuat. Film-film Nabwana pun akhirnya menjadi sebuah Cult Film, yaitu film yang hanya disukai oleh tipe penonton tertentu yang spesifik. Saat virus ebola merebak di Afrika, Wakaliwood justru memanfaatkan momen ini untuk *me-remake* salah satu filmnya, *Tebaatusassula*. Bahkan Nabwana mengajak fans di seluruh dunia untuk tampil sebagai *cameo* figuran yang tewas terkena ebola. Dunia perfilman mendapatkan satu lagi film *cult* favorit. Fans dari seluruh dunia, bahkan termasuk Indonesia, ramai-ramai mengirim video mereka saat terserang ebola.

Melihat betapa suksesnya *Who Killed Captain Alex!* menimbulkan sebuah pertanyaan bagi penulis, “*Who Killed Captain Alex*” sebagai sebuah film

sebagaimana film-film lainnya berusaha menyampaikan pesan-pesan serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Walaupun film ini dibuat sesuai dengan apa yang memang ingin dibuat oleh pembuatnya, namun tidak menghindarkan kaedahnya sebagai sarana menyampaikan nilai pesan dari pembuatnya. Nilai serta pesan dan makna apakah yang terkandung dalam film “*Who Killed Captain Alex*”, serta bagaimana penggunaan simbol serta visual di dalam film untuk dapat menyampaikan pesan-pesan film ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

- Bagaimana pemaknaan film “*Who Killed Captain Alex*”.
- Bagaimana penggunaan simbol, dan visual dalam film “*Who Killed Captain Alex*”.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- Untuk mengetahui pemaknaan film “*Who Killed Captain Alex*”.
- Untuk mengetahui penggunaan simbol, dan visual dalam film “*Who Killed Captain Alex*”.

1.4. Signifikansi Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana study dan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi semua pihak yang memiliki kepentingan untuk mengembangkan penelitian tentang analisis konten film dan semiotika dalam ilmu komunikasi, serta memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya dalam kalangan akademis.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan bagi publik dan lembaga perfilman dan praktisi pembuat film dalam membangun cerita dan memproduksi film .

1.4.2 Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman pada masyarakat sebagai bahan pembelajaran tentang perfilman bagi publik.

1.5 Kerangka konsep

1.5.1 State of the Arts (SOTA)

NO.	PENELITI (TAHUN)	SKRIPSI / JURNAL	METOD OLOGI	HASIL
1.	Fatma (2017)	STUDI ANALISIS NARATIF McDonaldisasi	Analisis Naratif	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya tujuh karakter penokohan

		Rumah Sakit dalam Serial Drama Televisi Doctors		dan 31 fungsi cerita
2.	Anderson Daniel Sudarto, Jhony Senduk, Max Rembang (2015)	ANALISIS SEMIOTIKA FILM “ALANGKAH LUCUNYA NEGERI INI”	Analisis Semiotika	• Makna denotasi dalam penelitian ini adalah gambaran tentang potret kehidupan Anakanak terlantar di Indonesia yang dahulunya pencopet menjadi pengasong, khususnya di Jakarta, Sehingga, ada beberapa lokasi yang diwakilkan, serta Lingkungan kehidupan rakyat Indonesia di Jakarta. • Makna konotasi yang terlihat dalam film ini adalah perjuangan yang dilakukan Muluk terkait dengan Penerapan dan pengimplementasia n Pendidikan yang

				sesungguhnya dalam kehidupan. Lebih khusus lagi, Muluk berjuang dengan caramerubah kehidupan sekelompok pencopet cilik kepada profesi yang ‘halal’ yaitu menjadi pengasong cilik. • Ada beberapa mitos yang terlihat dalam film ini, yaitu tentang apakah pendidikan itu penting di Negara Kita, Masih banyak Orang yang ‘salah’ dalam berpendidikan sukses menjadi Koruptor, dan UUD 1945 Pasal 34 (1) yang katanya melindungi anak-anak terlantar yang justru malah menangkap
--	--	--	--	--

				mereka layaknya seorang ‘penjahat’. Secara singkat, mitos yang ada dalam film ini adalah Negara Indonesia yang masih perlu dibangun dari segi ilmu pengetahuan yaitu pendidikan secara teori dan penerapan, khususnya pendidikan moral dan spiritual.
3.	Afrilia Wening Anindya (2017)	Representasi Kecantikan (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Akun Youtube Rachel Goddard)	Analisis Semiotika	representasi cantik masih merujuk pada kriteria yang ada, namun dengan adanya perkembangan teknologi, kriteria cantik mengalami perluasan. Kriteria cantik yang telah mengalami perluasan adalah alis yang tebal dan rapi; kelopak mata yang terlihat besar dan berwarna; bulu mata yang lentik, tebal, dan panjang; mata yang terlihat besar; <i>under eye</i> atau

				bagian bawah mata yang cerah; wajah yang sempurna, mulus, dan tanpa cacat; pipi yang merah merona; dan bibir yang berwarna agar tidak terlihat pucat. kriteria cantik masih berkiblat pada budaya barat.
--	--	--	--	--

Berdasarkan pemaparan diatas, , penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya karena :

1. Objek yang diteliti ialah sebuah film berbiaya rendah produksi Uganda
2. Penelitian ini berusaha mendeskripsikan pesan apa saja yang disampaikan dalam film baik berasal dari dialog ataupun gerak fisik tokoh
3. Analisis data yang digunakan ialah berdasar teori Analisis Semiotika Roland Barthes. Menurut Roland Barthes, semiotika memiliki beberapa konsep inti, yaitu signifikansi, makna denotasi dan konotasi, dan mitos. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan film produksi Afrika sebagai bahan penelitiannya.

1.5.2 Paradigma Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini ialah paradigma kritis. Penulis memilih menggunakan paradigma ini agar dapat memahami nilai yang

hendak disampaikan didalam film ini berdasarkan dari nilai sosial yang ada di masyarakat. Menurut Littlejohn (2017: 68), penelitian kritis mencoba memahami sistem yang sudah dianggap benar, struktur kekuatan, dan keyakinan atau ideology yang mendominasi masyarakat, dengan pandangan tertentu dimana minat-minat disajikan oleh struktur-struktur kekuatan tersebut. Kritik menciptakan kesadaran untuk menggabungkan teori dan tindakan. Analisis wacana kritis memperhatikan fitur-fitur aktual dalam teks yang memunculkan rangkaian penekanan tersebut, tanpa memisahkan komunikasi dari faktor lain pada keseluruhan sistem kekuatan yang bersifat menekan. Penelitian kualitatif dengan paradigma kritis bersifat subjektif. Sehingga penelitian yang menggunakan paradigma kritis tidak bebas nilai. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan suatu kebenaran mengenai suatu fenomena. Keabsahan penelitian kualitatif berdasar pada letak sejarah, yaitu analisis secara historik dengan memperhatikan konteks sejarah, sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Asumsi dasar dalam paradigma kritis berkaitan dengan keyakinan bahwa ada kekuatan laten dalam masyarakat yang begitu berkuasa mengontrol proses komunikasi masyarakat. Yang berarti paradigma kritis melihat adanya “realitas” di balik kontrol komunikasi masyarakat. Yang menjadi pertanyaan adalah siapa yang mempunyai kekuatan kontrol tersebut? Mengapa mengontrol? Ada kepentingan apa?. Dengan beberapa kalimat pertanyaan itu, terlihat bahwa teori kritis melihat adanya proses dominasi dan marginalisasi kelompok tertentu dalam seluruh proses komunikasi masyarakat. Hal ini menyatakan bahwa proses penyebaran dan aktivitas

komunikasi massa juga sangat dipengaruhi oleh struktur ekonomi politik masyarakat yang bersangkutan.

Denzin dan Lincoln dalam buku Nina Widyanti (2014: 30), menyebutkan bahwa ada tiga hal dalam menilai suatu paradigma, yaitu ontologi, epistemologi, dan metodologi. Secara ontologi, yaitu asumsi mengenai objek yang diteliti. Pendekatan kritis melihat objek penelitian dengan cara realism historis. Realitas virtual tersebut dibentuk dari kekuatan social, politik, ekonomi, etik, dan nilai gender yang sudah terbentuk dalam waktu yang lama. Dari sisi epistemologis, pendekatan kritis melihat adanya hubungan antara peneliti dengan objek yang diteliti yang bersifat transaksional atau subjektif. Dan dari sisi metodologis, asumsi mengenai cara memperoleh pengetahuan tentang objek suatu pengetahuan bersifat dialogis atau dialektis.

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975, dalam Moleong, 2012: 04) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari orang-orang serta perilaku yang dapat diamati. Dengan demikian penelitian kualitatif merupakan penelitian interpretatif dengan menggunakan berbagai penafsiran yang melibatkan banyak metode. Seperti yang telah dijelaskan diatas, dengan demikian penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif agar peneliti dapat mendeskripsikan dengan jelas tanda-tanda yang ada di dalam film. Tanda-tanda tersebut merupakan data-data seperti gambar, suara, musik, unsur-unsur audio dan visual lainnya, serta

data pendukung lainnya, yang akan diteliti dan diinterpretasikan ke dalam bentuk kata-kata dan bahasa.

Seperti yang sudah penulis tulis sebelumnya, Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada teori Semiotika Roland Barthes yang telah ditulis sebelumnya. Tanda-tanda yang ada pada film *Who Killed Captain Alex!* Akan dijabarkan berdasar pada signifikansi, makna denotasi dan konotasi, serta mitos.

1.5.3 Teori Penelitian

1.5.3.1 Teori Semiotika Roland Barthes

Menurut pandangan Halim (2017: 61) Semiotika adalah adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Yang berarti semua yang hadir dalam kehidupan manusia dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus diberi makna. Merujuk pada pendapat Ferdinand de Saussure (1916), melihat antara bentuk (yang terdapat dalam kognisi seseorang) dan makna (atau isi, yakni yang dipahami oleh manusia pemakai tanda). Semiotika dapat digunakan untuk menganalisis sejumlah besar “sistem tanda”, dan tidak ada alasan untuk tidak bisa diterapkan dalam bentuk media atau bentuk cultural apapun. Semiotika sendiri merupakan metode yang interpretative dalam menganalisis teks.

Penelitian ini menggunakan Analisis Roland Barthes. Terdapat alasan mengapa penulis memilih menggunakan teori analisis Roland Barthes, yaitu karena teori analisis ini banyak digunakan sebagai dasar penelitian-penelitian semiotika sehingga terbukti keandalannya dan penulis memilih menggunakan teori analisis ini.

Barthes mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti atau singkatnya makna literal. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti atau singkatnya makna tersirat. Barthes adalah penerus pemikiran Ferdinand de Saussure. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang berbeda situasinya. Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “order of signification”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah signifier-signified yang diusung Saussure. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. “mitos” menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem sign-signifier-signified, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang

menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut akan menjadi mitos. misalnya: pohon beringin yang rindang dan lebat menimbulkan konotasi “keramat” karena dianggap sebagai hunian para makhluk halus. konotasi “keramat” ini kemudian berkembang menjadi asumsi umum yang melekat pada simbol pohon beringin, sehingga pohon beringin yang keramat bukan lagi menjadi sebuah konotasi tapi berubah menjadi denotasi pada pemaknaan tingkat kedua. pada tahap ini, “pohon beringin yang keramat” akhirnya dianggap sebagai sebuah mitos.

Barthes (Iskandar dan Rini, 2016:43) menjelaskan bagaimana cara untuk mengeksplorasi makna yang beragam dari apa yang ia teliti. Pertama-tama dengan mencari makna literalnya(denotasi), kemudian makna konotasinya. Dalam penelitian tersebut Barthes mengungkapkan, citra akan bersifat polisemik atau memiliki beragam makna dan terbuka bagi bermacam-macam penafsiran. Menurut Roland Barthes, semiotika memiliki beberapa konsep inti, yaitu signifikansi, denotasi dan konotasi , dan *metalanguage* atau *myth* (Yan dan Ming, 2014).

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. Connotative (Konotatif)	5. Connotative Signified (Petanda Konotatif)

6. Connotative Sign (Tanda Konotatif)

(Sumber: Iskandar dan Rini. 2016:43)

1. Signifikansi

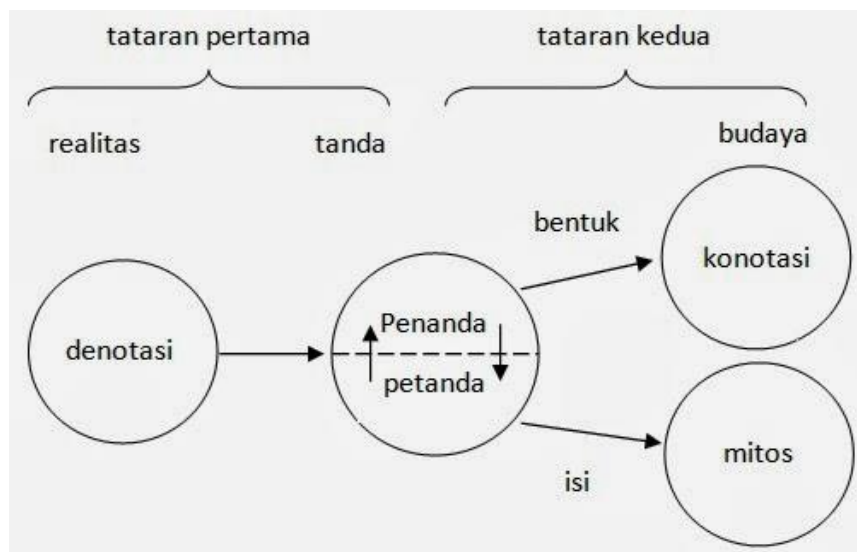
Menurut Barthes, signifikansi dapat dipahami sebagai sebuah proses yang berupa tindakan, yang mengikat *signifier* dan *signified*, dan yang menghasilkan sebuah tanda. Dalam proses tersebut, dua bagian dari sebuah tanda tergantung satu sama lain dalam arti bahwa *signified* diungkapkan melalui *signifier*, dan *signifier* diungkapkan dengan *signified*. Misalnya kata “kucing”, Ketika kita mengintegrasikan *signifier* “kucing” dengan *signified* “hewan berkaki empat yang mengeong”, maka bahasa tanda “kucing” pun muncul. Proses ini disebut sebagai *signification* atau sebuah sistem signifikasi.

2. Denotasi (arti penunjukan) dan Konotasi (makna tambahan)

Dalam semiotika, denotasi dan konotasi adalah dua istilah yang menggambarkan hubungan antara *signifier* dan *signified*. Selain itu, denotasi dan konotasi juga menggambarkan sebuah perbedaan analitis yang dibuat antara dua jenis *signified*, yaitu *denotative signified* dan *connotative signified* (Chandler, 2008). Denotasi dan konotasi selalu digambarkan dalam istilah *level of representation* atau *level of meaning*. Dalam bukunya yang berjudul *Elements of Semiology* (1964), Roland Barthes membedakan denotasi dan konotasi dengan

merujuk pada pendapat **Louis Hjelmslev** dengan menggunakan istilah *orders of signification*.

Denotasi adalah *order of signification* yang pertama. Pada tingkatan ini terdapat sebuah tanda yang terdiri atas sebuah *signifier* dan sebuah *signified*. Dalam artian, denotasi merupakan apa yang kita pikirkan sebagai sebuah literal, bersifat tetap, dan memiliki makna kamus sebuah kata yang secara ideal telah disepakati secara universal. Sedangkan, konotasi adalah *order of signification* yang kedua yang berisi perubahan makna kata secara asosiatif. Menurut Barthes, hal ini hanya berlaku pada tataran teoritis. Pada tataran praktis, membatasi makna ke dalam sebuah *denotative* akan sangat sulit karena tanda selalu meninggalkan jejak makna dari konteks sebelumnya.



(Iskandar dan Rini. 2016:44)

3. *Metalanguage* atau *Myth* atau Mitos

Pada bagian akhir dari bukunya yang berjudul *Mythologies*, Roland Barthes mengkombinasikan beberapa contoh kasus ke dalam sebuah teori yang diramu melalui tulisannya yang berjudul *Myth Today*. Barthes mencoba untuk mengkonseptualisasikan mitos sebagai sebuah sistem komunikasi, oleh karena itu sebuah pesan tidak dapat mungkin menjadi sebuah obyek, konsep, atau gagasan, melainkan sebuah bentuk *signification*. Ia juga menganalisa proses mitos secara jelas dengan menyajikan contoh-contoh yang khusus.

Berdasarkan definisi yang dirumuskan oleh Ferdinand de Saussure, Barthes berpendapat bahwa *signification* dapat dibagi kedalam *denotation* dan *connotation*. Yang dimaksud dengan *denotation* tingkatan makna deskriptif dan literal yang dibagi oleh sebagian besar anggota dalam sebuah kebudayaan. Sedangkan, yang dimaksud dengan *connotation* adalah makna yang diberikan oleh *signifiers* yang terhubung dengan kebudayaan yang lebih luas seperti kepercayaan, sikap, kerangka kerja dan ideologi bentukan sosial.

Menurut Barthes, mitos adalah *signification* dalam tingkatan *connotation*. Jika sebuah tanda diadopsi secara berulang dalam dimensi *syntagmatic* maka bagian adopsi akan terlihat lebih sesuai dibandingkan dengan penerapan lainnya dalam *paradigmatic*. Kemudian *connotation* tanda menjadi dinaturalisasi dan dinormalisasi. Naturalisasi mitos adalah sebuah bentukan budaya.

Mitos merupakan *a second-order semiological system*. Sebuah tanda dalam sistem pertama menjadi *signifier* pada sistem kedua. Menurut Barthes, tanda adalah

sistem pertama, atau bahasa, sebagai bahasa obyek, dan mitos sebagai *metalanguage*. *Signification* mitos menghapus sejarah atau narasi tanda dan mengisi ruang kosong tersebut dengan makna yang baru.

Dalam sebuah mitos ditemukan tiga pola, yaitu penanda, petanda, dan tanda, dimana mitos merupakan bentuk semiologis tatanan kedua. Secara sederhana mitos adalah pesan atau sebuah konotasi yang lama terbentuk dalam masyarakat.

1. Penanda	2. Petanda	
2. Tanda		II Petanda
I Penanda		
III Tanda		

(Iskandar dan Rini. 2016: 47)

1.6 Operasionalisasi Konsep

1.6.1 Analisis Konten

Analisis konten (content analysis) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. Analisis konten juga dapat diartikan sebagai Teknik penyelidikan yang berusaha menguraikan secara objektif, sistematis dan kualitatif. Analisis ini biasanya digunakan pada penelitian kualitatif, dan pendekatannya induktif yaitu dari khusus ke

umum. Pelopornya adalah Harold D. Lasswell, yang memelopori teknik symbol coding, yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi.

Ada beberapa definisi mengenai analisis isi. Analisis isi secara umum diartikan sebagai metode yang meliputi semua analisis mengenai isi teks, tetapi di sisi lain analisis isi juga digunakan untuk mendeskripsikan pendekatan analisis yang khusus. Metode analisis isi adalah suatu teknik untuk mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalis. Objektif berarti menurut aturan atau prosedur yang apabila dilaksanakan oleh orang (peneliti) lain dapat menghasilkan kesimpulan yang serupa. Sistematis artinya penetapan isi atau kategori dilakukan menurut aturan yang diterapkan secara konsisten, meliputi penjaminan seleksi dan pengkodean data agar tidak bias. Generalis artinya penemuan harus memiliki referensi teoritis. Informasi yang didapat dari analisis isi dapat dihubungkan dengan atribut lain dari dokumen dan mempunyai relevansi teoritis yang tinggi. Definisi lain dari analisis isi yang sering digunakan adalah: *research technique for the objective, systematic and quantitative description of the manifest content of communication*.

Analisis isi dapat digunakan untuk menganalisis semua bentuk komunikasi, baik surat kabar, berita radio, iklan televisi maupun semua bahan-bahan dokumentasi yang lain. Hampir semua disiplin ilmu sosial dapat menggunakan analisis isi sebagai teknik/metode penelitian. Holsti menunjukkan tiga bidang yang banyak mempergunakan analisis isi, yang besarnya hampir 75% dari keseluruhan studi

empirik, yaitu penelitian sosioantropologis (27,7 persen), komunikasi umum (25,9%), dan ilmu politik (21,5%). Namun, analisis isi tidak dapat diberlakukan pada semua penelitian sosial. Analisis isi dapat dipergunakan jika memiliki syarat berikut.

- a) Data yang tersedia sebagian besar terdiri dari bahan-bahan yang terdokumentasi (buku, surat kabar, pita rekaman, naskah/manuscript).
- b) Ada keterangan pelengkap atau kerangka teori tertentu yang menerangkan tentang dan sebagai metode pendekatan terhadap data tersebut.
- c) Peneliti memiliki kemampuan teknis untuk mengolah bahan-bahan/data-data yang dikumpulkannya karena sebagian dokumentasi tersebut bersifat sangat khas/spesifik.

1.6.2 Semiotika

Semiotika merupakan cabang ilmu yang membahas tentang bagaimana cara memahami simbol atau lambang, dikenal dengan semiologi. Semiologi sendiri adalah salah satu ilmu atau cabang yang digunakan untuk menginterpretasikan pesan (tanda) dalam proses komunikasi. Bicara tentang konsep symbol harus diawali dengan pemahaman tentang konsep tanda (“sign”), dimana tanda merupakan unsur yang mewakili unsur yang lain. Pengembangan semiotika dalam bidang studi dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu semantic, syntatics, dan Pragmatics. Semiotika sering digunakan dalam analisis teks. Teks tersebut dapat berupa verbal maupun nonverbal dan bisa berada dalam media apapun. Istilah teks

mengacu pada pesan, dan kumpulan tanda-tanda yang dikonstruksi dengan mengacu dalam genre atau media tertentu (Cahndler, 2006 dalam Vera, 2014: 08). Metode semiotika digunakan untuk membongkar makna konotatif yang tersembunyi di balik teks media secara menyeluruh, sehingga susah untuk objektif karena banyak faktor yang mempengaruhi seperti, budaya, pengalaman, ideologi, dan lain-lain.

Sebuah analisis semiotika secara khusus meneliti bagaimana beberapa bagian teks (kata, gambar, film, iklan majalah, lagu, dan lain-lain) digunakan untuk membentuk makna. Teks dapat dibentuk oleh seorang produser untuk satu orang atau khalayak umum. Teks juga dapat dibentuk secara bersama-sama oleh para partisipan namun dalam banyak kasus makna akan sangat bervariasi bagi partisipan. Oleh karena itu, semiotika dapat menjadi sebuah metode untuk membentuk serta menganalisa bagaimana komunikasi bekerja. Sebagai sebuah hasil adalah teori semiotika bermanfaat sebagai alat untuk meneliti atau menyelidiki berbagai kesalahpahaman dalam komunikasi antarbudaya (Hurwitz, 2009).

Menurut Roland Barthes, analisis semiotika melibatkan dua kegiatan yaitu diseksi dan artikulasi.

- **Diseksi** mencakup pencarian berbagai elemen yang ketika diasosiasikan satu dengan yang lain menyarankan makna yang pasti. Para analis umumnya mencari beberapa paradigma seperti kelas, kelompok dari elemen yang telah dipilih. Unit-unit atau elemen-elemen dalam kelompok membagikan sejumlah

karakteristik. Dua unit dari paradigma yang sama harus menyerupai satu sama lain sehingga perbedaan yang memisahkan keduanya menjadi minimal.

- **Artikulasi** mencakup penentuan aturan-aturan kombinasi. Ini adalah sebuah kegiatan artikulasi. Analis mengambil obyek, mengurainya, dan menyusun ulang. Analis membuat sesuatu menjadi muncul yang dapat dilihat.

1.6.3 Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986, dalam Fatma, 2017) Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang – lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens. Dewasa ini terdapat berbagai ragam film, meskipun cara pendekatannya berbeda-

beda, semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan-muatan masalah yang dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan non fiksi. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan. Dalam perkembangannya, film cerita dan non cerita saling mempengaruhi dan melahirkan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya dan corak masing-masing. Seperti halnya dengan film Pendekar Awan dan Angin yang saat ini dibahas penulis, film ini termasuk film cerita karena ceritanya dikarang yang dipertunjukkan di televisi dengan dukungan iklan. Film cerita agar tetap diminati penonton harus tanggap terhadap perkembangan zaman, artinya ceritanya harus lebih baik, penggarapannya yang profesional dengan teknik penyuntingan yang semakin canggih sehingga penonton tidak merasa dibohongi dengan trik-trik tertentu bahkan seolah-olah justru penonton yang menjadi aktor/aktris di film tersebut. Dalam pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran dan proses teknis, yaitu berupa

pencarian ide, gagasan atau cerita yang digarap, sedangkan proses teknis berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan segala ide, gagasan atau cerita menjadi film yang siap ditonton.

1.6.4 Film “*Who Killed Captain Alex!*”

“*Who Killed Captain Alex*” adalah film laga dan komedi yang diproduksi oleh Ramon Film Productions atau disebut Wakaliwood, studio film beranggaran rendah di Kampala, Uganda. Produksi film tersebut dimulai pada akhir 2009 di perkampungan kumuh Nateete dipinggir Kampala, Ibukota Negara Uganda. Pembuat filmnya yaitu Nabwana Isaac Godfrey Geoffrey (Nabwana I.G.G.) Film buatannya terinspirasi oleh film-film laga Hong Kong dan Hollywood. Dalam film-filmnya, bahasa yang digunakan ialah Luganda dengan dialek Buganda, yaitu suku terbesar di Uganda, walaupun dialog yang digunakan berbahasa local untungnya film tersebut bersubtitle bahasa Inggris. Trailer film “*Who Killed Captain Alex*” dirilis di YouTube pada Januari 2010 oleh Nabwana IGG dan seketika viral, berawal dari Trailer itu film “*Who Killed Captain Alex*” mulai dikenal luar dan mengangkat nama Nabwana IGG dan rumah produksinya. Serta membuat diri Nabwana IGG diundang ke berbagai Festival film internasional. Film “*Who Killed Captain Alex*” telah ditonton jutaan kali hanya dari kanal Youtube saja, belum termasuk penayangannya di beberapa Festival Film.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penulis berusaha mengartikan atau menelaah makna-makna pesan yang terdapat dalam adegan-adegan film “*Who Killed Captain Alex*”.

1.7.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dipakai penulis dalam penelitian ini ialah film “*Who Killed Captain Alex*”.

1.7.3 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah potongan adegan-adegan visual maupun dialog antar tokoh serta suasananya di film “*Who Killed Captain Alex*”.

1.7.4 Jenis dan Sumber Data

1.7.4.1 Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti. Dalam penelitian ini, data primer berupa potongan-potongan adegan dan dialog tokoh didalam film “*Who Killed Captain Alex*”.

1.7.4.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung, dan merupakan pendukung dari data primer, yaitu : intrnet, buku, jurnal, dan penelitian terdahulu.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi karena objek penelitian berupa dokumen yaitu film. Adapun tahap pengumpulan data sebagai berikut.

- a. Menonton secara cermat dan keseluruhan film “*Who Killed Captain Alex* “ untuk memperoleh gambaran tentang tema umum film tersebut.
- b. Mengidentifikasi bagian-bagian cerita dalam film “*Who Killed Captain Alex* “ sesuai dengan tujuan penelitian.
- c. Mengelompokan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan.
- d. Memasukan data berupa potongan-potongan gambar film “*Who Killed Captain Alex* “ kedalam tabel analisis.

1.7.6 Teknik Pengolahan Data

Setelah seluruh data diperoleh, peneliti akan memilih data-data yang diperlukan saja atau melakukan proses reduksi data. Setelah data direduksi, selanjutnya adalah penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan sejenisnya. Setelah itu akan dilanjutkan dengan proses analisis data dan kesimpulan.

1.7.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah pemaknaan dua tahap dari teori semiotika Roland Barthes. Tahap pertama, peneliti akan memaknai tanda secara denotasi. Pada tahap ini tanda dimaknai secara objektif atau memaknai tanda dengan menghubungkannya pada realitas yang telah disepakati bersama secara social.

Analisis tahap pertama dilakukan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Identifikasi Scene

Shot	Dialog/suara/teks	Visual
	Pembicaraan Lirik musik	Setting Akting Wardrobe

		<i>Angle Kamera</i> <i>Type of shot</i>
--	--	--

Selanjutnya peneliti akan menganalisis tanda ke dalam tabel pemaknaan tahap pertama yaitu, denotasi (pemahaman nyata yang terdapat dalam gambar), kedua, konotasi (makna yang ingin diungkapkan oleh pengarang teks/ makna dibalik gambar), yang terakhir adalah mitos (kebiasaan yang dibuat oleh masyarakat, dan ditanamkan serta mulai dijadikan sebagai keyakinan).

Tabel 3.2 Tabel Kerja Analisis Data

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)	
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)		
4. Connotative (Konotatif)	5. Connotative Signified (Petanda Konotatif)	
6. Connotative Sign (Tanda Konotatif)		

(Sumber: Iskandar dan Rini. 2016:43)

1.7.8 Kualitas Data Penelitian

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma kritis, dimana kualitas data yang diperoleh melalui analisis *Historical Situadness*. Analisis *Historical Situadness*, yaitu sejauh mana penelitian memperhatikan konteks historis, social, budaya, ekonomi, dan politik.

1.8 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan agar tetap fokus pada permasalahan yang sudah dirumuskan penulis. Batasan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Film yang digunakan hanya film “*Who Killed Captain Alex* “.
2. Penelitian berfokus pada potongan-potongan gambar atau visual serta dialog antar tokoh untuk mempermudah penganalisisan konten.