

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Wood Job!* adalah sebuah film bergenre komedi-drama-rural yang berasal dari Jepang. Film yang disutradarai oleh Shinobu Yaguchi ini merupakan adaptasi dari novel “*Kamusari naa naa Nichijō*” (神去なあなあ 日常) karya Shion Miura yang diterbitkan oleh Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd pada bulan Mei tahun 2009 silam. Film ini dirilis secara *official* di Jepang pada tanggal 10 Mei 2014. ([https://en.wikipedia.org/wiki/Wood\\_Job!](https://en.wikipedia.org/wiki/Wood_Job!) diakses pada tanggal 11 Desember pukul 23.40)

Mengambil setting lokasi di desa-desa terpencil di prefektur *Miu* dan prefektur *Gifu*, yang berada di pegunungan dan dikelilingi oleh hutan belantara. Tidak tanggung-tanggung, film ini menghabiskan dana sebesar 107 juta yen atau sekitar 2 milyar rupiah selama proses penggarapannya.

Plot cerita bermula dari seorang pelajar SMA *Yuki Hirano* (diperankan oleh Shota Sometani) yang gagal dalam ujian masuk universitas, lalu diputuskan oleh pacarnya. Merasa frustrasi dengan kesialan yang menimpanya, Yuki akhirnya memutuskan untuk masuk dalam program untuk menjadi seorang *jagawana*<sup>1</sup>.

Awalnya Yuki tidak sengaja melihat sosok wanita cantik (Masami Nagasawa) pada *cover* sebuah pamflet yang berisikan penawaran untuk menjadi seorang *jagawana*. Terpesona oleh sosok wanita tersebut, Yuki

akhirnya memutuskan untuk bergabung dalam program yang mengharuskan dirinya mengikuti training selama 30 hari di sebuah desa terpencil di tengah hutan belantara. Jika berhasil melalui masa training, dia akan dipekerjakan sebagai jagawana dengan masa percobaan satu tahun.

*Wood Job!* sebenarnya mengusung tema yang sederhana, dan ditampilkan dengan gambar atau adegan yang sederhana pula. Walaupun sederhana, namun tema film ini tergolong *antimainstream*, jarang dijumpai dalam film lain. Mengambil setting di desa terpencil di pegunungan, dikelilingi oleh hutan belantara dan hanya dilewati oleh kereta setiap enam jam sekali.

Sesuai dengan judulnya, film ini sebagian besar menceritakan tentang bagaimana kehidupan sehari-hari seorang petani hutan. Semangat dan kerja keras mereka, kekuatan fisik dan mental, serta kesadaran diri untuk tidak merusak alam. Pekerjaan menebang dan menanam pohon tidak dilakukan secara sembarangan. Para jagawana melakukannya dengan sangat terampil. Mereka melakukan perhitungan dengan cermat dan teliti, serta tidak melakukan penebangan secara liar, sehingga ekosistem hutan dan kelestarian alam tetap terlindungi.

Dengan mengusung tema *antimainstream* itulah yang menjadikan film *Wood Job!* memiliki keunikan tersendiri. Film ini memperlihatkan sisi lain dari kehidupan di Jepang. Menanggalkan *image* Jepang yang dikenal dengan kecanggihan teknologinya dan kehidupan masyarakat yang modern, *Wood Job!* justru yaitu menyuguhkan nuansa alam pedesaan hijau nan asri di

pegunungan. Desa terpencil yang jauh dari keramaian dan kebisingan kota, dengan masih begitu banyak mitos, tradisi, dan sisi penghormatan. Menggambarkan sekelompok masyarakat yang memilih untuk tetap mempertahankan tradisi lama, budaya tradisional Jepang, serta hidup sederhana di desa.

Selain itu, dalam film ini juga menampilkan dua sisi kehidupan masyarakat Jepang. Pertama, dengan menampilkan keunggulan moral pada masyarakat di desa tersebut, dan kedua, menampilkan kemerosotan moral pada masyarakat kota yang telah termodernisasi. Namun kemerosotan moral yang ditampilkan hanya sedikit, tidak terlalu mendominasi film ini.

Dalam film yang sarat akan makna dan pesan moral ini juga tidak terlepas dari “pesan” tentang nilai-nilai budaya dan kearifan lokal di desa tersebut. *Wood Job!* menyelipkan kritik sosial dan kritik lingkungan hidup ke dalam adegan film. Bagaimana kita menjaga hubungan baik dengan Tuhan atau Dewa (dalam mitologi Jepang disebut “*Kami*”), hubungan kita dengan alam, serta hubungan kita terhadap sesama manusia.

Ada pula beberapa sentuhan menarik yang coba ditampilkan dalam film ini tentang ‘mistisime’, hal-hal yang berhubungan dengan legenda Jepang kuno dan Mitologi Jepang. Misalnya dalam salah satu adegan memperlihatkan saat masyarakat desa setempat mengadakan upacara sakral sebelum menebang pohon yang telah berusia ratusan tahun, serta mengadakan sebuah festival atau perayaan besar-besaran yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat, sebagai bentuk rasa syukur mereka terhadap alam.

Di Jepang, profesi seorang jagawana atau petani hutan memang masih tergolong sangat langka. Sebagian besar dari mereka adalah orang-orang tua yang telah secara turun-temurun tinggal di pedalaman hutan. Profesi ini masih dipandang sebelah mata, sangat sulit menemukan remaja usia produktif yang mau menjadi seorang petani hutan. Kebanyakan dari mereka, para remaja, lebih memilih untuk meninggalkan kampung halaman untuk merantau ke kota-kota besar dan mencari pekerjaan disana.

Sang sutradara ingin menanamkan sebuah pemahaman bahwa jagawana bukanlah sebuah profesi yang memalukan dan tidak penting. Justru sebaliknya, jagawana adalah sebuah pekerjaan yang mulia. Keberadaan mereka sangat diperlukan, karena kita perlu menjaga kelestarian hutan sebagai paru-paru kota, dan itu tidak bisa dianggap remeh oleh masyarakat.

Dalam film ini Shinobu berhasil menggambarkan secara detail tentang apa dan bagaimana sebenarnya jagawana itu. Ia ingin memotivasi para remaja untuk lebih mencintai dan menghargai alam. Tak hanya itu, ia juga ingin mengajak masyarakat, khususnya remaja usia produktif, untuk ikut melestarikan hutan. Salah satunya adalah dengan cara menjadi seorang jagawana. Tidak hanya di Jepang, namun juga di seluruh dunia dengan profesi serupa. Diadaptasi dari sebuah novel, Shinobu memvisualisasikannya ke dalam bentuk film agar lebih mudah dan tergambar jelas untuk disampaikan kepada khalayak.

Kata “kebudayaan” berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, bentuk jamaknya *budhi* yang berarti akal. Budaya adalah daya dari budi yang

berupa cipta, rasa, dan karsa. Sedangkan “kebudayaan” adalah hasil dari cipta, rasa, dan karsa itu. Sedangkan kata *culture* berasal dari bahasa latin *colere* yang berarti mengolah, mengerjakan terutama mengolah tanah atau bertani. Dari pengertian ini, arti culture lalu berkembang sebagai segala upaya serta tindakan manusia untuk mengolah tanah dan mengubah alam.

Menurut E.B Taylor, kebudayaan adalah keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Sedangkan menurut Koentjaraningrat (2005), kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kebudayaan mencakup sesuatu yang kompleks yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat, dan pembentukannya didukung dan diteruskan pula oleh anggota masyarakat.

Pengertian kearifan lokal dilihat dari kamus Inggris-Indonesia terdiri dari 2 kata, yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). *Local* berarti setempat dan *wisdom* sama dengan kebijaksanaan. Dengan kata lain maka kearifan lokal (*local wisdom*) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Jadi, kearifan lokal merujuk pada lokalitas dan komunitas tertentu.

Kearifan lokal merupakan produk budaya, sesuatu yang berkaitan secara spesifik dengan budaya tertentu serta mencerminkan cara hidup suatu masyarakat tertentu. Kearifan lokal berasal dari dalam masyarakat sendiri, disebarluaskan secara non-formal, dimiliki secara kolektif oleh masyarakat bersangkutan, dikembangkan selama beberapa generasi dan mudah diadaptasi, dan tertanam di dalam cara hidup masyarakat sebagai sarana untuk bertahan hidup.

Suatu kearifan lokal dapat menjadi kekuatan ketika pengetahuan dan praktik-praktiknya digunakan secara selaras dengan usaha pembangunan masyarakat. Dengan demikian, pengaruhnya tidak hanya terbatas pada proses pembangunan itu sendiri, tetapi juga pada keberlanjutan proses dalam jangka panjang.

Menurut Putu Oka Ngakan (dalam Andi M. Akhmar dan Syarifudin, 2007), kearifan lokal merupakan tata nilai atau perilaku hidup masyarakat lokal dalam berinteraksi dengan lingkungan tempatnya hidup secara arif. Maka dari itu kearifan lokal tidaklah sama pada tempat, waktu, dan suku yang berbeda. Perbedaan ini disebabkan oleh tantangan alam dan kebutuhan hidupnya berbeda-beda, sehingga pengalamannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya memunculkan berbagai sistem pengetahuan baik yang berhubungan dengan lingkungan maupun sosial.

Berkaitan dengan aspek komunikasi, setiap film yang diproduksi pasti menawarkan suatu pesan kepada orang yang menontonnya, baik ditampilkan secara tersirat maupun tersurat. Sang pembuat film atau sutradara berusaha

untuk merepresentasikan ide atau gagasan yang dimilikinya. Ide atau gagasan tersebut lalu dibungkus dalam sebuah cerita agar dapat dikomunikasikan dengan baik kepada para penontonnya. Film dianggap sebagai sarana yang ampuh untuk memasukkan, memasarkan, dan menyebarluaskan ide, gagasan, nilai-nilai, serta ideologi tertentu.

Film adalah salah satu media komunikasi massa berupa gambar yang bergerak. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam artian berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim, serta menimbulkan efek tertentu.

Film hadir sebagai kebudayaan massa yang muncul seiring dengan perkembangan masyarakat yang semakin modern, sebagai bagian dari budaya massa yang populer. Budaya populer didefinisikan oleh kepercayaan dan nilai, oleh perilaku dan nilai, dan oleh pemahaman terhadap sejarah dan terhadap keberadaan. Semua hal tersebut dimiliki oleh kelompok sosial tertentu (Burton, 2012:52).

Menurut UU Nomor 33 tahun 2009 (UU Perfilman baru) tentang perfilman pada pasal 1 ayat 1, yang dimaksud dengan film adalah “karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”.

Dalam hal ini, yang perlu digarisbawahi adalah film merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa. Pranata sosial yang dimaksud disini berarti film mempunyai fungsi mempengaruhi seseorang, baik positif maupun negatif, tergantung dari pengalaman dan pengetahuan individu (Mabruri, 2013:3).

Keberadaan film di tengah masyarakat mempunyai makna yang unik diantara media komunikasi lainnya. Selain dipandang sebagai media komunikasi yang efektif dalam penyebarluasan ide dan gagasan, film juga merupakan media ekspresi seni yang memberikan jalur pengungkapan kreativitas, dan media budaya yang melukiskan kehidupan manusia dan kepribadian suatu bangsa. Perpaduan kedua hal tersebut menjadikan film sebagai media yang mempunyai peranan penting di masyarakat.

Film dapat dikatakan sebagai transformasi kehidupan masyarakat, karena dalam film kita bisa melihat gambaran atau cerminan yang sebenarnya. Bahkan terkadang kita tidak menyadarinya. Film juga memiliki dua fungsi, sebagai refleksi atau sebagai representasi masyarakat. Sebagai refleksi kenyataan, sebuah film hanya memindahkan kenyataan ke layar tanpa mengubah kenyataan tersebut, misalnya film dokumentasi atau dokumenter, upacara kenegaraan atau film dokumentasi peristiwa perang. Sedangkan sebagai representasi kenyataan berarti film tersebut membentuk dan menghadirkan kembali kenyataan berdasarkan kode-kode, konvensi dan ideologi dari kebudayaan. (Sobur, 2009).

Film merupakan cermin dari realitas, reproduksi dari kenyataan seperti apa adanya. Realitas yang ingin ditampilkan memiliki ciri yang berbeda-beda, tergantung dari sudut pandang sutradara atau si pembuat film. Beberapa aspek yang ditampilkan misalnya realitas sosial, politik, ekonomi, hukum, dan budaya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dapat dikemukakan suatu rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana Gambaran Nilai Budaya dan Kearifan Lokal dalam Film *Wood Job?*”

Dalam hal ini, ada sejumlah nilai budaya dan kearifan lokal masyarakat pedesaan Jepang yang coba disampaikan dalam bahasa visual melalui tanda-tanda.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran nilai budaya dan kearifan lokal dalam film “*Wood Job!*”

## **1.4 Signifikansi Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan studi analisis semiotika film dalam kajian media massa.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan banyak pengetahuan dan wawasan bagi penulis mengenai kebudayaan dan kearifan lokal masyarakat Jepang, dan semiotika film.

### **1.4.3 Manfaat Sosial**

Setelah dilakukannya penelitian ini semoga dapat membantu masyarakat Indonesia dalam menumbuhkan rasa kecintaannya terhadap nilai budaya dan kearifan lokal di tiap daerah agar terjaga dengan baik. Ikut melestarikan budaya dengan selalu menanamkan nilai-nilai kearifan lokal pada generasi-generasi penerus selanjutnya.

## **1.5 Kerangka Teori**

### **1.5.1 Paradigma Penelitian**

Paradigma dapat didefinisikan bermacam-macam, tergantung pada sudut pandang yang digunakan (Salim, 2006:63). Sebagian orang menyebut paradigma sebagai citra fundamental dari pokok permasalahan di dalam suatu ilmu paradigma menggariskan hal yang seharusnya dipelajari, pertanyaan-pertanyaan yang seharusnya dikemukakan dan kaidah-kaidah yang seharusnya diikuti dalam menafsirkan jawaban yang diperoleh.

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma adalah keyakinan dasar yang diyakini oleh penelitiannya dalam proses penelitian. Dengan kata lain,

gagasan yang mempresentasikan beragam cara yang dilakukan peneliti untuk memahami dunia atau realitas.

Paradigma merupakan akumulasi konsep, prinsip, serta nilai yang diterima suatu kelompok masyarakat guna memecahkan masalah maupun membuat keputusan. Di sisi lain, paradigma juga dapat disikapi sebagai sistematika konsep yang bersifat terbuka, disusun dengan menggunakan perspektif dan pola pemikiran tertentu untuk dijadikan kaidah dalam menyiasati realitas dan menemukan pemahaman (Maryaeni, 2005:6).

Keragaman karakteristik realitas, bentuk pemahaman, dan perspektif yang digunakan dalam memaknai realitas menyebabkan terbentuknya berbagai paradigma sebagai landasan pengembangan metodologi penelitian. Keragaman paradigma tersebut antara lain *postpositivis*, *konstruktivis*, dan *kritis*.

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang berlandaskan paradigma kritis. Paradigma kritis pada dasarnya adalah paradigma ilmu pengetahuan yang meletakkan epistemologi kritik Marxisme dalam seluruh metodologi penelitiannya.

Asumsi dasar dalam paradigma kritis berkaitan dengan keyakinan bahwa ada kekuatan laten dalam masyarakat yang begitu berkuasa mengontrol proses komunikasi masyarakat. Hal ini berarti paradigma kritis melihat adanya “realitas” dibalik kontrol komunikasi masyarakat.

Paradigma kritis merupakan paradigma penelitian yang melihat suatu realita secara kritis sebagai objek penelitian. Paradigma ini melihat realita yang terjadi tidak sesuai dengan apa yang sebaiknya terjadi pada masyarakat, bahwa pengkonstruksian suatu realitas itu dipengaruhi oleh faktor sejarah serta kekuatan-kekuatan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan media yang bersangkutan. Paradigma kritis melihat bahwa media bukanlah saluran yang bebas dan netral. Media justru dimiliki oleh kelompok tertentu dan digunakan untuk mendominasi kelompok yang tidak dominan (Eriyanto, 2001:48).

### 1.5.2 State of The Art

No	Judul	Penulis	Bentuk Publikasi	Hasil Penelitian	Metode Penelitian
1	Representasi Kearifan Lokal dalam Film Di Timur Matahari	Indiwan Seto Wahyu Wibowo	Penelitian oleh Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara	Peneliti menemukan bahwa dalam film tersebut dapat merepresentasikan nilai kearifan lokal di pedalaman Tiom, Kab. Lanny Jaya, Papua	Analisis Semiotika Charles S. Peirce

2	Representasi Budaya Jepang dalam Film Departures (Okuribito)	Oktavia	Skripsi dari mahasiswa Universitas Mercu Buana Jakarta, jurusan Broadcasting, tahun 2013	Film tersebut dapat merepresentasikan budaya Jepang, khususnya terhadap profesi <i>nokanfu</i> atau “pengantar jenazah”.	Analisis Semiotika Charles S. Peirce
3	Kearifan Budaya Lokal Madura Sebagai Media Persuasif dalam Iklan Samsung Versi Gading dan Giselle di Madura	Sri Wahyu Ningsih	Penelitian oleh Dosen Universitas Trunojoyo Madura	Terdapat banyak simbol dan bentuk fisik yang ditampilkan secara jelas mengenai budaya lokal suku Madura.	Analisis Semiotika Roland Barthes

Dari ketiga contoh State of The Art diatas, terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan dengan apa yang penulis teliti. Ketiganya meneliti dengan menggunakan analisis semiotika. Dua diaplikasikan dalam film, dan satu diaplikasikan dalam iklan. Ketiga penelitian tersebut memiliki objek penelitian yang sama, yakni tentang nilai budaya dan kearifan lokal.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Indiwana Seto Wahyu Wibowo yang berjudul **Representasi Kearifan Lokal dalam Film Di Timur Matahari**. Film ini bercerita tentang perdamaian, dan kehausan anak-anak pedalaman akan pendidikan. Film yang bertemakan pendidikan ini mengambil latar belakang konflik perang suku dan keunikan budaya Papua. Berbeda dengan penelitian penulis, penelitian oleh Indiwana tersebut menggunakan metode analisis Charles S. Peirce dengan berlandaskan paradigma konstruktivis. Indiwana menganalisis setiap adegan gambar dalam film dengan menggunakan representamen, interpretan, dan objek.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Oktavia yang berjudul **Representasi Budaya Jepang dalam Film Departures (Okuribito)**. Film ini mengisahkan tentang seseorang yang berprofesi sebagai *nokanfu* atau pengantar jenazah. Tugas seorang *nokanfu* adalah mengurus jenazah dari memandikan, merias, hingga mengadakan upacara “keberangkatan”. Penelitian Oktavia menggunakan metode analisis Charles S. Peirce dengan berlandaskan paradigma

konstruktivis. Jika penulis menganalisis adegan gambar yang bermuatan nilai budaya Jepang berdasarkan makna denotatif, konotatif, dan mitos, Oktavia menganalisisnya berdasarkan representamen, interpretan, dan objek.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuningsih yang berjudul **Kearifan Budaya Lokal Madura Sebagai Media Persuasif dalam Iklan Samsung Versi Gading dan Giselle di Pulau Madura**. Iklan smartphone *Samsung Galaxy* versi ini mengisahkan tentang perjalanan Gading dan Giselle di pulau Madura. Mereka kemudian berfoto dengan kamera Samsung Galaxy di dalam area karapan sapi saat kegiatan karapan sapi akan dimulai. Sri mengambil “karapan sapi” sebagai objek penelitiannya, budaya khas Madura yang paling menonjol ketimbang yang lainnya. Tanda-tanda denotatif dan konotatif yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah adegan-adegan yang membawakan pesan-pesan kearifan lokal budaya Madura dalam iklan sebagai media persuasif.

### 1.5.3 Kerangka Teori

Secara harfiah, film atau cinema berasal dari kata *cinematographie*, yang merupakan gabungan dari kata *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* atau *grhap* (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya (dalam Nawiroh Vera, 2014:91).

Definisi film di setiap negara berbeda-beda. Di Perancis, ada pembedaan antara film dan sinema. “*Filmis*” berarti berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Sedangkan di Yunani, film dikenal dengan istilah *cinema*, yang merupakan singkatan dari *cinematographie*. Ada juga istilah lain yang berasal dari Bahasa Inggris, yaitu *movies* ; berasal dari kata *move* yang berarti gambar bergerak atau hidup (Nawiroh, 2014:91)

Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap khalayak, hubungan antara film dan khalayak selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk khalayak berdasarkan muatan pesan didalamnya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Unsur film berkaitan erat dengan karakteristik utama, yaitu *audio visual*. Maka dari itu, yang terpenting dalam film adalah suara, gambar, musik film, dan kata-kata yang diucapkan (dialog) dalam adegan (Sobur, 2009).

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Pada dasarnya tanda-tanda dalam film terdiri dari tanda verbal dan nonverbal. Tanda verbal mencakup bahasa yang kita kenal, sedangkan tanda nonverbal adalah bentuk tampilan dan warna yang disajikan dalam film. Tanda-tanda dalam film mengacu pada suatu rencana konstruksi berisi positioning

pada karakteristik audiens tujuan. Untuk itu diperlukan suatu tampilan yang sesuai dengan karakteristik pasar ataupun penonton.

Tanda dan komunikasi tidak bisa dipisahkan, mereka saling berhubungan erat satu sama lain. Seperti yang diungkapkan oleh L.E Sarbaugh : “Komunikasi merupakan proses penggunaan tanda-tanda dan simbol-simbol yang mendatangkan makna bagi orang atau orang-orang lain” (Sarbaugh, 1993:2).

Sama halnya dengan Theodorson dan Theodorson yang memberikan suatu definisi yang menekankan pada penggunaan tanda atau simbol-simbol dalam komunikasi. Menurut mereka komunikasi adalah transisi dari informasi ide, perilaku atau emosi dari satu individu atau kelompok kepada lainnya terutama melalui simbol. Definisi ini mengatakan bahwa komunikasi menekankan pada pengiriman pesan dengan media utama simbol sebagai wahana pengiriman pesan.

Agar pesan dapat diterima secara efektif, maka diperlukan adanya proses interpretasi terhadap pesan tersebut. Maka berkembanglah cabang ilmu yang membahas tentang bagaimana memahami simbol atau lambang, yaitu semiotika (*semiotics*) atau semiologi (*semiology*), yaitu ilmu tentang interpretasi tanda.

Tidak ada perbedaan pengertian yang terlalu tajam antara istilah semiotika maupun semiologi. Satu-satunya perbedaan diantara keduanya, menurut Hawkes adalah bahwa istilah semiologi lebih

banyak dikenal di Eropa yang mewarisi *Saussurean*, sementara istilah semiotika cenderung dipakai oleh pewaris *Peircian* (Budiman, 2011).

Semiotika, yang biasanya didefinisikan sebagai suatu ilmu atau metode analisis tentang pengkajian tanda-tanda (*the study of signs*), pada dasarnya adalah sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem apapun yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna (Scholes, 1982:9 dalam Kris Budiman, 2011).

Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179 dalam Sobur, 2009).

Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) adalah hubungan antara suatu objek atau ide dan suatu tanda (Littlejohn, 1996:64). Konsep dasar ini berhubungan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun (Sobur, 2009).

Kajian semiotika terbagi atas dua jenis, yaitu semiotika komunikasi dan semiotika signifikansi. Semiotika komunikasi

menekankan pada teori produksi tanda, yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yakni pengiriman, penerimaan kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan). Sedangkan semiotika signifikansi lebih menekankan pada teori pemahamannya dalam satu konteks tertentu (Sobur, 2009:15).

Semiotika memiliki dua “bapak” yang telah diakui oleh dunia, khususnya para pengkaji semiotika. Mereka adalah Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Selain Saussure dan Peirce, salah satu tokoh dalam semiotika lainnya adalah Roland Barthes, yang dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis. Teori semiotik Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori linguistik Saussure. Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2003:63 dalam Nawiroh Vera, 2014).

Barthes melontarkan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Barthes menggunakan versi yang jauh lebih sederhana saat membahas model ‘*glossematic sign*’ (tanda-tanda glosematik). Mengabaikan dimensi dari bentuk dan substansi, Barthes mendefinisikan sebuah tanda (sign) sebagai sebuah sistem yang terdiri dari (E) sebuah ekspresi atau signifier dalam hubungannya (R) dengan content atau signified (C) : ERC

Sebuah sistem tanda primer (*primary sign system*) dapat menjadi sebuah elemen dari sebuah sistem tanda yang lebih lengkap dan memiliki makna yang berbeda ketimbang semula. Lewat model ini Barthes menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* (ekspresi) dan *signified* (content) di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda (*sign*) (Wibowo, 2013:21)

Bila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Barthes menyempurnakan semiotika Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes mengembangkan semiotika Saussure dengan sistem penandaan bertingkat yang disebut denotasi dan konotasi. Ia juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai masyarakat.

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)	
3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotatif)		
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotatif)		5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotatif)		

Gambar 1.1 Peta Tanda Roland Barthes

Dari peta tanda diatas, terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4).

Denotasi merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup. Tataran denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas. Konotasi merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna dan menghasilkan makna yang implisit, tidak langsung, dan tidak pasti.

Dalam semiotika Barthes, denotasi merupakan sistem signifikansi tingkat pertama, sedangkan konotasi merupakan sistem signifikansi tingkat kedua. Dengan kata lain denotasi adalah makna objektif yang tetap, sedangkan konotasi adalah makna subjektif yang bervariasi.

Konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai 'mitos' dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, pertanda, dan tanda.

Sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya. Dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Di dalam mitos

pula, sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda (Budiman, 2001:28 dalam Sobur, 2004:71).

Dalam melakukan aktivitas sosialnya, setiap individu pasti berpedoman kepada nilai-nilai atau sistem nilai yang ada dan hidup dalam masyarakat itu sendiri. Suatu nilai yang sudah tertanam dalam diri seseorang, maka nilai tersebut akan dijadikan petunjuk atau acuan dalam bertindak laku. Nilai-nilai tersebut banyak mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang tentang pandangan benar-salah, baik-buruk, atau pantas-tidak pantas.

Clyde Kluckhohn dalam Pelly (1994), mengemukakan bahwa nilai budaya adalah suatu konsep dengan ruang lingkup luas yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar masyarakat mengenai apa yang paling berharga dalam hidup. Rangkaian konsep tersebut merupakan sebuah sistem nilai budaya yang saling berkaitan satu sama lain. Menurut Kluckhohn, terdapat lima masalah dasar dalam kehidupan manusia di setiap kebudayaan yang dapat ditemukan secara universal. Kelima masalah tersebut adalah :

1. Hakikat Hidup (MH)
2. Hakikat Karya (MK)
3. Hakikat Kedudukan Manusia dalam Ruang dan Waktu (MW)
4. Hakikat Hubungan Manusia dengan Alam (MA)
5. Hakikat Hubungan Manusia dengan Sesamanya (MM)

## 1.6 Operasionalisasi Konsep

### 1.6.1 Semiotika

Secara etimologis, semiotika berasal dari istilah Yunani “*Semion*” yang berarti “tanda”. Tanda sendiri didefinisikan sebagai sebuah konvensi sosial atas dasar dimasukkan sebelumnya, dapat dianggap memiliki sesuatu yang lain. Pokok perhatian dalam studi semiotika adalah tanda dan bagaimana cara tanda-tanda itu bekerja (Fiske, 2007:60).

Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco, 1979:61). Van Zoest (1996:5) mengartikan semiotika sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya : cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimnya, dan penerimanya oleh mereka yang mempergunakannya”.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di kehidupan ini, di tengah-tengah manusia dan bersama dengan manusia. Tradisi semiotika mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada diluar diri (Morissan, 2013:27)

Pengertian semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut “tanda” dengan demikian semiotika mempelajari hakekat tentang keberadaan tanda, baik itu dikonstruksikan oleh simbol dan kata-kata yang digunakan dalam konteks sosial (Sobur, 2003:87).

Semiotika dipakai sebagai pendekatan untuk menganalisa suatu baik itu berupa teks gambar ataupun symbol di dalam media cetak ataupun elektronik. Dengan asumsi media itu sendiri dikomunikasikan dengan simbol dan kata.

### **1.6.2 Film**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Yang pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup.

Dalam konteks khusus, film diartikan sebagai lakon hidup atau gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media seluloid tipis dalam bentuk gambar negatif. Meskipun kini film bukan hanya dapat disimpan dalam media selaput seluloid saja, film dapat juga disimpan dan diputar kembali dalam media ([https://id.wikipedia.org/Perkembangan\\_Film](https://id.wikipedia.org/Perkembangan_Film) diakses pada tanggal 9 Januari pukul 12:19).

Pengertian lebih lengkap dan mendalam tercantum jelas dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 tahun 1992 tentang Perfilman Nasional,

dijelaskan bahwa film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran yang ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan/atau lainnya (Mabruri, 2013).

Sedangkan menurut Effendi (1986), film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

### **1.6.3 Nilai Budaya dan Kearifan Lokal**

Nilai budaya merupakan seperangkat nilai yang disepakati dan tertanam dalam suatu masyarakat, lingkup organisasi, lingkungan masyarakat, yang mengakar pada suatu kebiasaan, kepercayaan rakyat, simbol-simbol, dengan karakteristik tertentu yang dapat dibedakan satu dan lainnya sebagai acuan perilaku dan tanggapan atas apa yang akan terjadi atau sedang terjadi. Nilai-nilai budaya akan tampak pada simbol-simbol, slogan, moto, visi misi, atau sesuatu yang nampak sebagai acuan pokok moto suatu lingkungan atau organisasi. ([http://fransiska-aprilia-fib13.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-104292/Pengertian-Budaya-Nilainilai-Budaya-dan-Karakteristik-Budaya.html](http://fransiska-aprilia-fib13.web.unair.ac.id/artikel_detail-104292/Pengertian-Budaya-Nilainilai-Budaya-dan-Karakteristik-Budaya.html) diakses pada tanggal 12 Januari pukul 13:41)

Clyde Kluckhohn (dalam Pelly, 1994) mendefinisikan nilai budaya sebagai konsepsi umum yang terorganisasi, yang mempengaruhi perilaku yang berhubungan dengan alam, kedudukan manusia dalam alam, hubungan sesama manusia tentang hal-hal yang diinginkan atau tidak diinginkan yang mungkin bertalian dengan hubungan manusia dengan lingkungan dan sesama manusia.

Sedangkan menurut Koentjaraningrat, nilai budaya terdiri dari konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam fikiran sebagian besar masyarakat mengenai hal-hal yang mereka anggap sangat mulia. Sistem nilai yang ada dalam suatu masyarakat dijadikan orientasi dan rujukan dalam bertindak. Oleh karena itu, nilai budaya yang dimiliki seseorang mempengaruhinya dalam menentukan alternatif, cara-cara, alat-alat, dan tujuan-tujuan pembuatan yang tersedia. (<http://wirasaputra.wordpress.com/2011/10/13/nilai-budaya-sistem-nilai-dan-orientasi-nilai-budaya> diakses pada tanggal 13 Januari pukul 11:20)

Nilai-nilai budaya yang dipertahankan oleh masyarakat kemudian akan berubah menjadi sebuah tradisi, sekaligus merupakan identitas budaya bagi masyarakat tersebut. Jika produk budaya berusaha untuk dipertahankan secara turun temurun dari waktu ke waktu, maka dengan sendirinya nilai budaya itu akan menjadi proyek dalam membentuk identitas budaya lokal.

Selanjutnya, nilai yang terdapat dalam budaya lokal itu disebut kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan produk budaya, sesuatu yang

berkaitan secara spesifik dengan budaya tertentu serta mencerminkan cara hidup suatu masyarakat tertentu. Kearifan lokal merupakan cara-cara dan praktik-praktik yang dikembangkan oleh sekelompok masyarakat yang berasal dari pemahaman mendalam mereka akan lingkungan setempat yang terbentuk dari tinggal di tempat tersebut secara turun temurun. (<http://duniaglobalislam.blogspot.co.id/2011/05/dakwah-dengan-berpijak-pada-kearifan.html> diakses pada tanggal 20 Januari pukul 22:34)

Dari penjelasan itu dapat dilihat bahwa kearifan lokal merupakan langkah penerapan dari tradisi yang diterjemahkan dalam artefak fisik. Hal terpenting dari kearifan lokal adalah proses sebelum implementasi tradisi pada artefak fisik, yaitu nilai-nilai dari alam untuk mengajak dan mengajarkan tentang bagaimana membaca potensi alam dan menuliskannya kembali sebagai tradisi yang diterima secara universal oleh masyarakat, khususnya dalam berarsitektur. Nilai tradisi untuk menyelaraskan kehidupan manusia dengan alam lingkungan.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Tipe Penelitian**

Tipe penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Tipe penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan kejadian penelitian secara detail dan menyeluruh. Dalam penelitian ini, fenomena yang diteliti adalah gambaran nilai

budaya dan kearifan lokal dalam film *Wood Job!* dengan menggunakan metode semiotika, yakni sebuah metode untuk mengkaji tanda-tanda.

Pemilihan pendekatan semiotika dalam penelitian ini dipilih karena semiotika dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai hal yang tidak tampak di permukaan. Semiotika mampu mengupas lebih dalam mengenai makna-makna yang tersembunyi di dalamnya, sehingga akan sangat menentukan kedalaman dan keluasan informasi yang diperoleh.

Metode semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah model semiotika dari Roland Barthes. Peneliti akan mengkaji dengan menggunakan tiga tingkatan makna, yakni denotasi, konotasi, dan mitos, serta ideologi dibalik itu.

### **1.7.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah Film *Wood Job!* dan objek penelitiannya adalah nilai budaya dan kearifan lokal dalam film tersebut.

### **1.7.3 Jenis Data**

Jenis data dalam penelitian ini berupa teks, kalimat tertulis, frasa-frasa, simbol atau lambang, suara (musik), dan gambar yang ada dalam adegan film.

### **1.7.4 Sumber Data**

- **Data Primer**

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber data pertama, yaitu subjek penelitian.

Data primer dalam penelitian ini adalah DVD Original film *Wood Job!*

- **Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari tangan kedua (secara tidak langsung) atau dari sumber-sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dimulai.

### **1.7.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan terhadap teks, suara, simbol atau lambang, dan gambar dalam adegan film *Wood Job!*

### **1.7.6 Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan mengacu pada penggunaan model semiotika Roland Barthes. Peneliti akan memaparkan hasil capture adegan yang memperlihatkan nilai budaya dan kearifan lokal dalam film tersebut.

### **1.7.7 Unit Analisis Data**

Unit analisis data dari penelitian ini adalah cuplikan gambar dari adegan film *Wood Job!* serta teks percakapan yang menggambarkan nilai budaya dan kearifan lokal masyarakat. Kemudian data tersebut akan dianalisis menggunakan tiga tingkatan yaitu denotatif, konotatif, dan Mitos, guna mengetahui makna yang terkandung dalam tanda dan simbol tersebut.

### **1.7.8 Kualitas Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan paradigma kritis, dimana kualitas data diperoleh melalui analisis *Historical Situatedness*. Analisis *Historical Situatedness* adalah sejauh mana penelitian memperhatikan konteks latar belakang historis, sosial, budaya, ekonomi dan politik.