



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan dua penelitian serupa sebagai acuan referensi dalam melakukan penelitian ini. Adapun penelitian tersebut adalah *Representasi Gaya Hidup Remaja Dalam Lirik Lagu Rock Studi Kasus Lagu-Lagu Jamrud* (2004) karya Ade Marlina, mahasiswi Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia dan *Utopia Heroisme Pada Film Hollywood Populer Analisis Semiotika Film The Lord of The Rings* (2004) karya Meirawei Nurtaeni Antieyamirda, mahasiswi Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia.

Representasi Gaya Hidup Remaja Dalam Lirik Lagu Rock studi kasus ini ingin menggali bagaimana suatu lagu sebagai sebuah karya seni bisa memengaruhi masyarakat atau penggambaran kehidupan masyarakat saat itu. Dalam melakukan penelitian Ade Marlina menggunakan analisis semiotika milik Pierce untuk membedah bagaimana gaya hidup remaja yang digambarkan dalam lagu-lagu milik Grup Band Jamrud saat itu terhadap gaya hidup remaja sesungguhnya.

Penelitian Ade Marlina terhadap lirik-lirik lagu milik Grup Band Jamrud bisa dikatakan berhasil karena hasil analisisnya menganggap antara lirik lagu yang diciptakan dengan kehidupan nyata itu sama. Maka dapat dikatakan bahwa lagu-lagu tersebut merepresentasikan bagaimana gaya hidup remaja yang sesungguhnya.

Yang menjadi perbedaan adalah karena Ade Marline hanya meneliti lirik lagunya saja, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan penulis menggunakan video klip sebagai objek utama yang akan diteliti. Dalam meneliti lagu Mafia Hukum akan lebih banyak dianalisis dari segi teknik kamera, gambar, pakaian, warna, dan lain-lain dari video klip tersebut.

Tabel 2.1.1

Judul	Representasi Gaya Hidup Remaja Dalam Lirik Lagu Rock (Studi Kasus Lagu-Lagu Jamrud) Oleh Ade Marlina. Program Studi Komunikasi Massa Program Ekstensi Ilmu Komunikasi 2004.
Teori dan Konsep yang Digunakan	• Representasi • Gaya Hidup Remaja • Fungsi Sosial Media Massa • Potensi Musik Sebagai Media Kontrol Sosial • Lirik Lagu Sebagai Konstruksi Realitas Sosial • Musik Sebagai Aspek Budaya Massa
Metode Penelitian	Semiotika Charles S. Pierce
Kesimpulan	• Remaja digambarkan sebagai sosok yang lebih menyukai kehidupan bebas, mementingkan kesenangan sesaat. • Gaya hidup remaja di kota-kota besar digambarkan konsumtif dan hedonis yang mengadopsi gaya hidup pergaulan bebas. • Lirik lagu melontarkan kritik-kritik terhadap gaya hidup remaja yang melanggar norma dan nilai budaya. • Dari segi kandungan isinya, lirik lagu masuk ke dalam budaya brutal, banyak menggunakan kata-kata yang tidak memiliki kedalaman makna, dampak terhadap masyarakat khususnya remaja tidak terlalu diperhatikan.

Penelitian yang kedua adalah *Utopia Heroisme Pada Film Hollywood Populer Analisis Semiotika Film The Lord of The Rings*, studi semiotika ini banyak menggambarkan secara visual keadaan-keadaan tentang sifat-sifat manusia pada umumnya. Namun, secara latar belakang film The Lord Of The Rings adalah salah satu film fiksi yang menggambarkan kehidupan masa lalu tepatnya saat Peran Dunia II. Korelasinya dengan kehidupan sekarang adalah bagaimana sifat-sifat dasar manusia yang sebenarnya tidak pernah berubah atau secara turun-temurun ada dalam kehidupan, seperti sikap egois, pesimistis, tidak berani menyuarakan pendapat, atau digambarkannya sosok penguasa yang haus akan harta kekayaan.

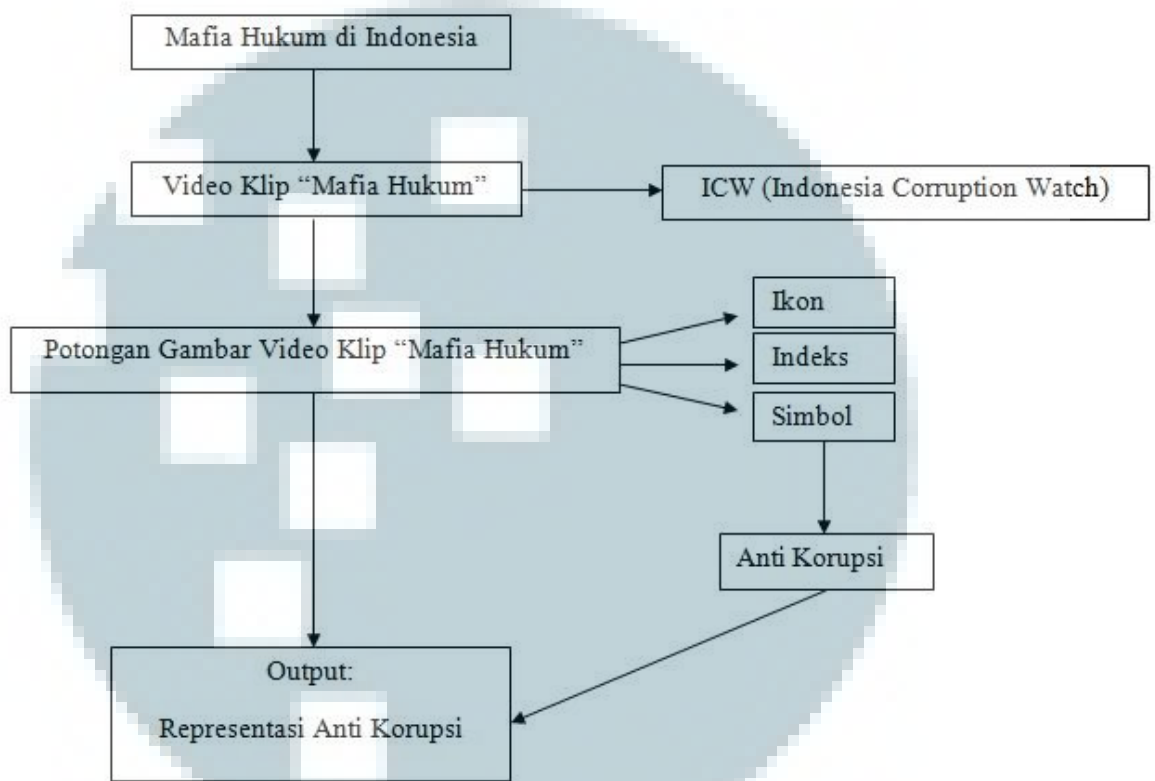
Dalam melakukan penelitian Nurtaeni menggabungkan analisis semiotika milik Pierce dan Saussure. Yang menjadi perbedaan adalah Nurtaeni meneliti sebuah film. Meskipun sama-sama menggambarkan secara visual, tetapi cara-cara teknik pengambilan gambar, *setting*, serta metode analisis yang digunakan berbeda dengan video klip Mafia Hukum.

UMN

Tabel 2.1.2

Judul	Utopia Heroisme Pada Film Hollywood Populer (Analisis Semiotika Film The Lord of The Rings) Oleh Nurtaeni Antieyanirda. Program Studi Komunikasi Massa 2004.
Teori dan Konsep yang Digunakan	• Film Sebagai Media Komunikasi Massa • Utopia (ideologi) • Heroisme • Semiotika
Metode Penelitian	Semiotika Ferdinand de Saussure dan Charles S. Pierce
Kesimpulan	• Film sebagai media komunikasi massa dapat menggambarkan kondisi sosial masyarakat melalui pembuatnya. • Utopia heroisme mengingatkan bahwa kondisi masyarakat pada umumnya saat ini penuh dengan kejahatan dan kekerasan di lingkungannya. Dihubungkan dengan kondisi sosial di Indonesia, bahwa masyarakat dinilai masih kurang berani dalam menegakkan kebenaran, pesimistis, egois, juga rakus akan kekayaan dan kekuasaan.'

2.2. Kerangka Pemikiran



2.2.1. Representasi

Secara sederhana, representasi selalu dikaitkan dengan realitas, melalui media dalam bentuk gambar yang pada umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan, ekspresi, dan lain-lain. Kemudian, representasi dalam proses ini digambarkan melalui perangkat teknis seperti tulisan atau teknologi, seperti gambar, grafik, animasi. Setelah itu akan sampai pada tahap ideologis, dimana proses penggambaran pesan dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam proses sosial di masyarakat atau kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat. Lebih jelasnya, representasi merujuk pada proses bagaimana realitas

disampaikan dalam komunikasi melalui kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasi keseluruhannya (Fiske, 2004:282).

Namun, jika kita uraikan lebih dalam lagi, representasi adalah istilah yang secara luas digunakan untuk menunjukkan penggambaran kelompok-kelompok dan institusi sosial. Penggambaran itu, tidak hanya berkenaan dengan tampilan fisik, melainkan juga terkait dengan makna yang ada dibalik tampilan fisik. Tampilan fisik dibayangkan seperti sebuah jubah yang menutupi bentuk makna sesungguhnya yang ada dibaliknya. Representasi juga berarti penghadiran kembali sesuatu bukan dalam gagasan asli atau objek fisik asli, melainkan sebuah versi baru yang dibangun darinya. (Burton, 2007:41-43)

Sementara itu, menurut Marcel Danesi representasi adalah sebuah proses yang terkait dengan aktivitas tanda atau merefleksikan atau mereka ulang apa yang kita rasakan, baik secara fisik ataupun non fisik. Danesi kemudian menjelaskan dalam fungsi XY, proses membangun bentuk X dengan tujuan mengarahkan perhatian ke sesuatu berbentuk Y.

Di dalam teori semiotika, proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik disebut sebagai representasi. Secara lebih tepat ini didefinisikan sebagai penggunaan tanda-tanda (auditif, visual, audio visual, teks) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindra, atau dirasakan dalam bentuk fisik. Hal ini bisa dicirikan sebagai proses membangun suatu bentuk X ke dalam rangka mengarahkan perhatian ke sesuatu Y, yang ada baik dalam bentuk material maupun koseptual dengan cara tertentu, yaitu $X=Y$. (Danesi,2010:03)

Menurut Stuart Hall (1997:15), terdapat dua proses representasi. Pertama representasi mental, yaitu konsep tentang 'sesuatu' yang ada di kepala kita

masing-masing. Kedua representasi diartikan sebagai cara menggunakan bahasa untuk menyampaikan sesuatu yang bermakna atau untuk mewakili dunia yang telah dimaknai kepada orang lain. Representasi menjadi hal penting dari sebuah proses dimana makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota suatu kebudayaan. Hal ini melibatkan penggunaan bahasa tanda-tanda, dan gambar-gambar yang merepresentasikan sesuatu.

Representasi bisa dituangkan ke dalam bentuk teks atau tanda. Sedangkan dalam melihat representasi, ada dua hal yang penting untuk diperhatikan (Eriyanto, 2001:113):

1. Apakah seseorang, kelompok, atau gagasan ditampilkan sebagaimana mestinya. Maksudnya, apakah seseorang atau kelompok tersebut diberitakan apa adanya, menjadi lebih buruk, atau menjadi lebih baik.
2. Bagaimana representasi tersebut ditampilkan. Hal ini dilihat melalui kata, kalimat, aksentuasi, dan foto yang digunakan untuk menggambarkan seseorang, kelompok, atau gagasan yang sedang diberitakan.

John Fiske dalam Eriyanto (2001:114) menyatakan bahwa saat menampilkan objek, peristiwa, gagasan, kelompok, atau seseorang, setidaknya ada tiga proses yang dihadapi oleh media:

1. Peristiwa yang ditandakan sebagai realitas, yaitu bagaimana peristiwa dikonstruksi sebagai realitas oleh media. Contohnya dalam bahasa gambar televisi, hal ini berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan, dan ekspresi.

2. Bagaimana realitas digambarkan, yaitu dengan menggunakan perangkat secara teknis. Dalam bahasa gambar, alat itu berupa kamera, pencahayaan, editing, atau musik.
3. Bagaimana peristiwa tersebut diorganisir ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis. Pada proses ini dilihat bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial, seperti kelas sosial atau kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat.

2.2.2 Musik

Staubhaar (2012: 17) dalam bukunya *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology* disebutkan bahwa salah satu media komunikasi massa adalah rekaman musik. Disebutkan pula komunikasi massa merupakan komunikasi *one-to-many* (satu sumber ke banyak khalayak) di mana pesan disampaikan dari satu *source* (sumber) kepada banyak *receiver* (khalayak) dengan kesempatan terbatas bagi khalayak untuk memberikan *feedback* (umpan balik).

Terlepas dari sasaran khalayak berdasarkan demografi dasar seperti jenis kelamin dan usia, khalayak dalam komunikasi massa sesungguhnya adalah massa yang acak atau anonim. Begitu pula dengan rekaman musik yang merupakan media massa penyampai pesan dari satu sumber kepada khalayak yang acak atau anonim, yang biasa disebut sebagai pendengar musik.

Musik Indie

Indie berasal dari bahasa Inggris yakni *independent* yang berarti merdeka atau bebas. Asal mula kata *independent* menjadi indie bermula dari tingkah laku pemuda-pemudi di Inggris yang kerap menyingkat kata atau istilah tertentu untuk pelafalan informal, seperti *distribution* menjadi *distro*, *british* menjadi *brit* (Tantagede 2008: 33, 37)

Secara harafiah indie memiliki arti merdeka atau bebas, tetapi musik indie tidak diartikan dengan hanya bertumpu pada unsur kata independen saja. Musik indie adalah aliran atau genre musik yang digunakan sebagai istilah untuk membedakan dengan musik *mainstream*. Musik indie memiliki kecenderungan untuk lebih mengedepankan unsur humanisme dalam karya-karyanya (Tantagede, 2008: 33).

Pada umumnya, musik indie melalui proses penggarapan musik yang juga independen. Dimulai sejak rekaman, pendistribusian, dan promosi dilakukan secara mandiri. Berbeda dengan musik *mainstream* yang bernaung di bawah label besar. Sebuah industri yang mapan sehingga sejak mulai proses rakaman hingga produksi, distribusi, dan promosi pun didukung penuh oleh pihak label (Tantagede, 2008: 34).

Sejarah kemunculan musik indie sendiri dipelopori oleh Inggris sejak akhir 70-an hingga awal 80-an. Orang Inggris kala itu mulai menggunakan istilah khusus untuk menamai kecenderungan musik punk yang semakin pop, yakni dengan istilah indie.

Meskipun secara musikal karakter punk-nya telah mulai berkurang, namun pendekatan maupun sikap mereka terhadap musik masih menunjukkan anomali punk (Jube, 2008: 38-39).

Indie berakar dari improvisasi punk yang merambah independensi menuju pop dan dari pertentangan stereotipe yang menganggap musik pemberontakan harus identik dengan gaya atau musik rock n roll (Jube, 2008: 39-40).

2.2.3 Korupsi

Kata “korupsi” berasal dari bahasa Latin “*corruptio*” (Fockema Andrea : 1951) atau “*corruptus*” (Webster Student Dictionary : 1960). Selanjutnya dikatakan bahwa “*corruptio*” berasal dari kata “*corrumpere*”, suatu bahasa Latin yang lebih tua. Dari bahasa Latin tersebut kemudian dikenal istilah “*corruption, corrupt*” (Inggris), “*corruption*” (Perancis) dan “*corruptie/korruptie*” (Belanda).

Arti kata korupsi secara harfiah adalah kebusukan, keburukan, kejahatan, ketidakjujuran, dapat disuap, tidak bermoral, penyimpangan dari kesucian. (Tim Anti Korupsi untuk Perguruan Tinggi, 2011: 23)

Dengan demikian arti kata korupsi adalah sesuatu yang busuk, jahat dan merusak, berdasarkan kenyataan tersebut perbuatan korupsi menyangkut: sesuatu yang bersifat amoral, sifat dan keadaan yang busuk, menyangkut jabatan instansi atau aparatur pemerintah, penyelewengan kekuasaan dalam jabatan karena pemberian, menyangkut faktor ekonomi dan politik dan penempatan keluarga atau

golongan ke dalam kedinasan di bawah kekuasaan jabatan. (Tim Anti Korupsi untuk Perguruan Tinggi, 2011: 23)

Macam-macam korupsi

Dalam UU No 31 Tahun 1999 dan UU No 20 tahun 2001 dalam pasal-pasal nya, terdapat 33 jenis tindakan yang dapat dikategorikan sebagai korupsi. 33 tindakan tersebut dikategorikan ke dalam 7 kelompok, yaitu:

1. Korupsi yang terkait dengan penggelapan dalam jabatan
2. Korupsi yang terkait dengan suap-menyuap
3. Korupsi yang terkait dengan merugikan keuangan negara
4. Korupsi yang terkait dengan pemerasan
5. Korupsi yang terkait benturan kepentingan dalam pengadaan
6. Korupsi yang terkait dengan perbuatan curang

Bentuk/jenis tindak pidana korupsi dan tindak pidana yang berkaitan dengan korupsi berdasarkan UU Tindak Pidana Korupsi dapat dikelompokkan :

1. Melawan hukum untuk memperkaya diri dan dapat merugikan keuangan Negara
2. Menyalahgunakan kewenangan untuk kepentingan diri sendiri dan dapat merugikan keuangan Negara
3. Menyuaup pegawai negeri
4. Memberi hadiah kepada pegawai negeri karena jabatannya
5. Pegawai negeri menerima suap
6. Pegawai negeri menerima hadiah yang berhubungan dengan jabatannya

7. Menyuap hakim
8. Menyuap advokat
9. Hakim dan advokat menerima suap
10. Pegawai negeri menggelapkan uang atau membiarkan penggelapan
11. Pegawai negeri memalsukan buku untuk pemeriksaan administrasi
12. Pegawai negeri merusakkan bukti
13. Pegawai negeri membiarkan orang lain merusakkan bukti
14. Pegawai negeri membantu orang lain merusakkan bukti

2.2.4. Semiotika

Seperti sempat disinggung pada bagian sebelumnya, Pierce melihat tanda sebagai sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas (Wibowo, 2006: 29).

Sesuatu yang dianggap oleh Pierce disebut dengan interpretant yang dinamakan sebagai interpretant dari tanda yang pertama. Dengan demikian menurut Pierce sebuah tanda atau representemen memiliki relasi ‘triadik’ langsung dengan interpretan dan objeknya.

Ketika semiotika struktural memiliki sifat dikotomis, dengan penekanan pada relasi antara bentuk dan makna, semiotika pragmatis memiliki pandangan yang bersifat trikotomis, di mana terdapat tiga elemen utama. Tiga elemen utama yang merupakan proses pemaknaan didasari pada relasi antara tiga hal yaitu:

a. Tanda (Representamen)

Suatu bentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merepresentasikan hal lain di luar tanda itu sendiri. Menurut Pierce dalam teorinya, “sesuatu” yang pertama – yang konkret adalah sesuatu “perwakilan” yang disebut representamen. Acuan tanda ini disebut objek.

b. Acuan Tanda (Objek)

Merupakan “sesuatu” yang ada di dalam kognisi atau konteks social yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

c. Pengguna Tanda (Interpretan)

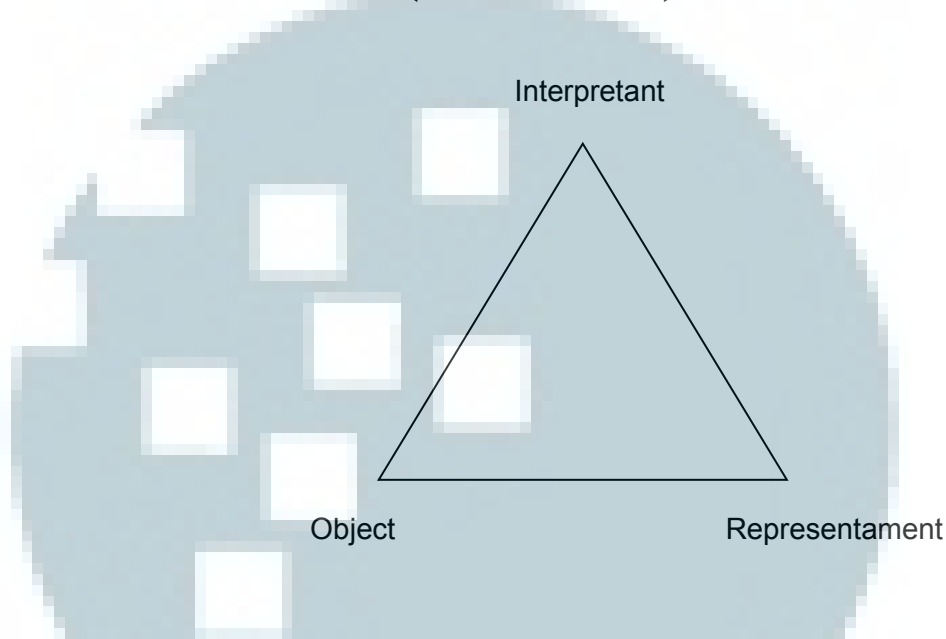
Proses hubungan dari representamen ke objek disebut semiosis (semeion, Yun, ‘tanda’). Dalam pemakaian suatu tanda, proses semiosis ini belum lengkap karena kemudian ada satu proses lagi yang merupakan lanjutan yang disebut interpretan (proses penafsiran) (Hoed dalam Atmaja, 2011: 30)

UMN

Tipologi Tanda versi Charles S. Pierce

Gambar 2.1 Segitiga Makna

(Wibowo, 2006: 29)



Upaya klasifikasi yang dilakukan oleh Pierce terhadap tanda mempunyai kekhasan meski tidak sederhana. Pierce membedakan tipe-tipe tanda menjadi ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya (Wibowo, 2006:29).

Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan ‘rupa’ sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. Di dalam ikon, hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas. Contohnya sebagian besar rambu lalu lintas merupakan tanda yang ikonik karena ‘menggambarkan’ bentuk yang memiliki kesamaan dengan objek yang sebenarnya.

Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dengan objeknya bersifat konkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kasual. Contoh jejak telapak di atas permukaan tanah, misalnya, merupakan indeks dari seseorang atau binatang yang telah lewat di sana, ketukan pintu merupakan indeks dari kehadiran seorang ‘tamu’ di rumah kita.

Simbol, merupakan jenis tanda yang bersifat arbiter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol. Tidak sedikit dari rambu lalu lintas yang bersifat simbolik (Wibowo, 2013: 29-30).

Menurut Arthur Asa Berger (2005:16) merangkum beberapa poin penting mengenai semiotika:

1. Semiotika menekankan pada bagaimana makna dibuat dan disampaikan dalam teks dan, secara khusus, dalam narasi.
2. Fokus dalam semiotika adalah pada tanda yang ada dalam teks. Tanda dimengerti sebagai kombinasi dari penanda dan petanda.
3. Karena tidak ada yang memiliki makna pada dirinya sendiri, maka hubungan yang terjalin antara tanda menjadi sangat penting. Sebuah analogi dapat dibuat dengan kata-kata dan tanda bahasa. Itulah cara di mana kata-kata dikombinasikan yang kemudian menentukan apa makna mereka. Bahasa adalah sebuah institusi sosial yang mengajarkan bagaimana kata-kata harus digunakan.

4. Teks dapat dipandang sebagai hal yang serupa dengan ceramah dan sebagai sebuah tata bahasa atau bahasa yang membuat teks memiliki makna. Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dan segala hal yang berhubungan dengan tanda. Kata ‘*semiotik*’ sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme*, yang berarti “penafsir” tanda. Contohnya, asap yang membumbung tinggi menandai adanya api. Semiotika berusaha menjelaskan jalinan tanda atau ilmu tentang tanda; secara sistematis menjelaskan esensi, ciri-ciri, dan bentuk suatu tanda, serta proses signifikasi yang menyertainya (Sobur,2004:16).

UMN