



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 DAN PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

2.1.1 Penelitian Fenny Djaja (UMN)

Skripsi Fenny Djaja dilatarbelakangi oleh isu permasalahan global yang tak kunjung usai yakni korupsi. Bahkan, Indonesia sendiri masuk dalam urutan sepuluh besar negara dengan jumlah korupsi tertinggi. Berbagai macam cara dilakukan untuk mengurangi korupsi di Indonesia. Salah satunya berupa penyuluhan anti korupsi melalui film.

Menurut Fenny, film merupakan media yang mampu mempersuasi dan membangun persepsi khalayak secara efektif. Para sineas dan lembaga yang mendukung gerakan anti korupsi pun semakin gencar memanfaatkan media satu ini untuk menanamkan sikap anti korupsi kepada masyarakat. Salah satu hasilnya adalah film *Selamat Siang, Risa* karya Ine Febriyanti yang bekerja sama dengan KPK, TII, dan USAID.

Film semi dokumenter ini merupakan salah satu dari beberapa film pendek yang tergabung dalam omnibus film *Kita Versus Korupsi. Selamat Siang, Risa* menceritakan bagaimana seorang penjaga gudang beras bernama Arwoko dihadapkan pada pilihan untuk menerima atau menolak uang suap di saat keadaan ekonomi keluarganya sedang memburuk. Untuk menganalisis film tersebut, Fenny membuat penelitian berjudul *Representasi Anti Korupsi dalam Film (Sebuah Analisis Semiotika Peirce Pada Film Selamat Siang, Risa)*.

Beberapa teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian Fenny adalah teori semiotika, teori media dan konstruksi sosial, konsep representasi, dan konsep anti korupsi. Ia memakai pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan paradigma konstruktivis, serta model analisis semiotika milik Charles Sanders Peirce sebagai pisau analisis film *Selamat Siang, Risa*. Berikut ini adalah rumusan masalah penelitiannya:

- 1) “Apakah tanda-tanda film pendek Selamat Siang Risa merepresentasikan anti korupsi?”
- 2) “Apakah makna dari tanda-tanda film pendek Selamat Siang Risa merepresentasikan anti korupsi?”
- 3) “Apakah tanda-tanda dalam film pendek Selamat Siang Risa memperkuat tujuan pembuatan film tersebut sebagai upaya pencegahan korupsi?”

Penelitian ini mengungkapkan bahwa representasi anti korupsi digambarkan melalui tokoh Arwoko dan Risa Arwoko. Tanda visual dan nonvisual yang merepresentasikan anti korupsi pada film ini secara garis besar difokuskan pada kedua tokoh tersebut. Pesan untuk mencegah korupsi di Indonesia pun berhasil tersampaikan dengan baik dalam film ini (Djaja, 2014).

2.1.2 Penelitian Nila Ayu Savitri (UMY)

Skripsi Nila Ayu Savitri dilatarbelakangi oleh realita kemiskinan yang terjadi di Indonesia. Ia berupaya menganalisis bagaimana kemiskinan direpresentasikan melalui film *Alangkah Lucunya Negeri Ini*, dengan menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes. Oleh karena itu, skripsinya diberi judul *Representasi Kemiskinan dalam Film Indonesia (Analisis Semiotik dalam Film Alangkah Lucunya Negeri Ini)*.

Film *Alangkah Lucunya Negeri Ini* merupakan film hasil produksi dalam negeri bergenre drama komedi satir. Film yang dirilis pada 15 April 2010 ini mencoba mengangkat potret kehidupan nyata di tengah masyarakat Indonesia. Di antaranya persoalan pendidikan, pengangguran, kehidupan anak jalanan yang keras, hingga kritik yang sarat akan sindiran-sindiran sosial terhadap para penguasa di negeri ini. Maka dari itu, teori-teori serta konsep-konsep yang digunakan Savitri dalam penelitiannya adalah film sebagai representasi, konstruksi realita sosial, film sebagai kritik sosial, dan kemiskinan dalam media.

Setelah menganalisis data menggunakan semiotika model Barthes, Savitri mencapai kesimpulan bahwa film *Alangkah Lucunya Negeri Ini* berhasil merepresentasikan kemiskinan akses dalam beberapa adegan. Savitri menemukan adanya inisiatif kemandirian dari masyarakat untuk meningkatkan taraf hidup rakyat miskin. Akan tetapi, dalam film juga ditemukan adanya pertentangan antara rakyat miskin dan aparat. Di mana, Savitri menemukan bahwa aparat negara lebih menghormati koruptor dibanding mementingkan nasib rakyat. Keberadaan para koruptor tersebut membuat kritik terhadap pemerintah yang mengabaikan hak rakyat juga tergambar dalam film (Savitri, 2014).

2.1.3 Perbandingan Penelitian

Penelitian *Representasi Korupsi Sistematis dalam Film Negeri Tanpa Telinga (Analisis Semiotika Roland Barthes)* memiliki persamaan dan perbedaan dengan kedua penelitian terdahulu. Ketiga penelitian sama-sama mengkaji film Indonesia yang mengangkat isu-isu permasalahan utama dalam negeri, seperti korupsi dan kemiskinan/kesejahteraan rakyat. Di samping itu, ketiganya juga

sama-sama melakukan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, menggunakan paradigma konstruktivis, dan metode analisis semiotika meski dengan model yang berbeda.

Peneliti dan Fenny Djaja sama-sama mengangkat isu korupsi yang menjadi salah satu permasalahan di Indonesia. Akan tetapi, keduanya memiliki teknik analisis semiotika yang berbeda. Peneliti menggunakan model analisis semiotika Roland Barthes, sementara Fenny menggunakan model analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

Sebaliknya, isu atau topik yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini dan penelitian Nila Ayu Savitri justru berbeda. Peneliti tertarik pada isu korupsi dan politik, sementara Savitri berfokus pada isu kemiskinan. Berikut ini adalah tabel yang mewakili perbandingan ketiga penelitian.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Item	Penelitian I	Penelitian II	Peneliti
Milik	Fenny Djaja	Nila Ayu Savitri	Ignasia Findha R.
Judul	<i>Representasi Anti Korupsi dalam Film (Sebuah Analisis Semiotika Peirce Pada Film Selamat Siang, Risa)</i>	<i>Representasi Kemiskinan dalam Film Indonesia (Analisis Semiotika dalam Film Alangkah Lucunya Negeri Ini)</i>	<i>Representasi Korupsi Sistematis dalam Film Negeri Tanpa Telinga (Analisis Semiotika Model Barthes)</i>
Bentuk	Skripsi	Skripsi	Skripsi
Tahun	2014	2014	2015
Asal	Universitas Multimedia Nusantara	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	Universitas Multimedia Nusantara
Tujuan	Mendeskripsikan dan menemukan tanda-tanda serta makna yang merepresentasikan anti korupsi dalam	Untuk mengetahui representasi kemiskinan dalam film <i>Alangkah Lucunya Negeri Ini</i> .	Untuk mengetahui representasi korupsi sistematis dalam film <i>Negeri Tanpa Telinga</i> .

	film <i>Selamat Siang, Risa</i>		
Jenis & Sifat	Kualitatif & Deskriptif	Kualitatif & Deskriptif	Kualitatif & Deskriptif
Teknik Analisis	Semiotika Peirce	Semiotika Barthes	Semiotika Barthes
Objek	Film pendek dalam omnibus <i>Kita vs Korupsi: Selamat Siang, Risa</i>	Film <i>Alangkah Lucunya Negeri Ini</i>	Film <i>Negeri Tanpa Telinga</i>
Hasil	Film <i>Selamat Siang, Risa</i> merepresentasikan anti korupsi melalui tokoh Arwoko dan Risa Arwoko.	Film <i>Alangkah Lucunya Negeri Ini</i> merepresentasikan kemiskinan akses dalam beberapa adegan.	

2.2 Teori dan Konsep Penelitian

2.2.1 Representasi

Representasi adalah produksi makna dari kumpulan konsep dalam pikiran kita melalui bahasa (Hall, ed. 2003, h. 17). Lebih jelasnya, representasi didefinisikan sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan sebagainya) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi, 2012, h. 20). Representasi juga merupakan penghubung antara konsep-konsep dan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengacu entah pada dunia 'nyata' dari objek-objek, orang-orang atau peristiwa-peristiwa, atau bahkan pada dunia imajiner dari berbagai objek, orang, dan peristiwa fiksi. Oleh karena itu, terdapat dua proses yang terlibat, yakni dua sistem representasi (Hall, ed. 2003, h. 17).

Sistem pertama adalah 'sistem' di mana segala macam benda, orang, dan peristiwa berhubungan dengan serangkaian konsep atau representasi mental yang

kita bawa di dalam kepala. Tanpa hal tersebut, kita tidak bisa menafsirkan dunia sama sekali. Dalam hal ini, makna bergantung pada sistem konsep dan gambar yang terbentuk di pikiran kita yang dapat 'mewakili' dunia, memperbolehkan kita untuk merujuk kepada hal-hal baik di dalam maupun luar kepala. Singkatnya, representasi mental ini adalah konsep tentang 'sesuatu' yang ada di kepala kita masing-masing (peta konseptual) dan bersifat abstrak (Hall, ed. 2003, h. 17).

Lebih lanjut menurut Hall, ada kemungkinan bahwa peta konseptual yang kita bawa dalam pikiran sangat berbeda dengan orang lain sehingga interpretasi tentang dunia bisa jauh berbeda pula. Akan tetapi, ada kemungkinan pula bahwa kita bisa berkomunikasi dengan orang lain karena kita berbagi peta konseptual yang sama dan menginterpretasikan dunia dengan cara yang mirip. Peta konseptual bersama ini lah yang mengantar kita pada sistem representasi kedua (Hall, ed. 2003, h. 18).

Peta konseptual bersama (*a shared conceptual map*) tidaklah cukup karena kita harus bisa menggambarkan atau menukar makna dan konsep. Hal itu hanya dapat dilakukan ketika kita memiliki akses pada bahasa bersama (*a shared language*). Oleh karena itu, bahasa adalah sistem representasi kedua yang terlibat dalam keseluruhan proses konstruksi makna. Peta konseptual bersama kita harus diterjemahkan ke dalam bahasa umum sehingga kita bisa menghubungkan konsep-konsep dan ide-ide kita dengan kata-kata tertulis, suara yang diucapkan, atau gambar visual tertentu. Istilah umum yang digunakan untuk kumpulan kata, suara, atau gambar yang membawa makna adalah tanda (Hall, ed. 2003, h. 18).

Sementara dalam semiotika, representasi merupakan proses merekam ide atau gagasan; pengetahuan; dan pesan secara fisik. Pernyataan tersebut secara tidak langsung menyinggung penggunaan tanda-tanda verbal dan nonverbal, audio dan visual, atau teks (kata dan gambar) yang bertujuan untuk menampilkan sesuatu yang dapat diserap, diindera, atau dibayangkan (Danesi, 2012, h. 3-4).

Dalam kaitan antara tanda dan representasi terdapat penyeleksian. Proses ini bermaksud menggarisbawahi hal-hal tertentu dan mengabaikan hal lainnya. Yang mengalami penyeleksian dalam representasi media adalah tanda yang akan digunakan untuk menggambarkan sesuatu. Tanda yang sesuai dengan ideologi kepentingan dan pencapaian tujuan komunikasi akan diikutsertakan, sementara tanda-tanda lain akan diabaikan. Oleh karena itu, sesungguhnya apa yang tersaji dalam media tidak merepresentasikan realita secara keseluruhan karena telah mengalami penyeleksian dan pembatasan pada bagian-bagian tertentu (Croteau dan Hoynes, 2000, h. 214).

Dalam praktik representasi, asumsi yang berlaku adalah bahwa isi media tidak murni merupakan realitas, sehingga representasi lebih tepat dipandang sebagai cara bagaimana mereka membentuk versi realitas dengan cara-cara tertentu, tergantung pada posisi sosial dan kepentingannya. Pendapat Fiske ini berlaku dalam sebuah proses kerja media secara umum dan mulai menyinggung kaitan antara representasi dengan realitas bentukan yang diciptakan oleh suatu media (dikutip dalam Eriyanto, 2001, h. 113).

Ada dua hal penting berkaitan dengan representasi, pertama, bagaimana seseorang; kelompok; atau gagasan tersebut ditampilkan bila dikaitkan dengan

realitas yang ada. Maksudnya, apakah ditampilkan sesuai dengan fakta yang ada atau cenderung diburukkan sehingga menimbulkan kesan meminggirkan atau hanya menampilkan sisi buruk seseorang atau kelompok tertentu dalam pemberitaan. Kedua, bagaimana eksekusi penyajian objek tersebut dalam media. Eksekusi representasi objek tersebut bisa mewujud dalam pemilihan kata, kalimat, aksentuasi, dan penguatan dengan foto atau imaji macam apa yang akan dipakai untuk menampilkan seseorang, kelompok, atau suatu gagasan dalam pemberitaan (Eriyanto, 2001, h. 113).

Representasi pada media menunjukkan bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Sebagai suatu teks, media banyak menebarkan bentuk-bentuk representasi pada isinya. Perannya yang sangat efektif dalam melakukan penyebaran informasi secara massal memungkinkan banyak penyebaran bentuk representasi dalam isinya (Eriyanto, 2001, h. 113).

Dalam media, konsep representasi tidak hanya menghasilkan atau menayangkan kembali suatu fakta pada khalayak, tapi juga memunculkan makna tertentu. Memakai pendekatan konstruksionis dalam melihat konsep representasi, sesungguhnya makna dibuat oleh pembuatnya, sehingga menghasilkan makna yang dikehendaki. Kemudian, si pembuat tadi akan menggunakan makna tersebut untuk merepresentasikan konsep tertentu dalam masyarakat (Hall, ed. 2003, h. 25).

2.2.2 Komunikasi, Makna, dan Tanda

Manusia saling berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan tanda-tanda. Pada dasarnya tanda-tanda memang merupakan basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn, 1996, dikutip dalam Sobur, 2004, h. 15). Tanda adalah istilah umum yang digunakan untuk kumpulan kata, suara, atau gambar yang membawa makna. Tanda ini mewakili atau menggambarkan konsep-konsep dan hubungan konseptual antar keduanya yang kita bawa-bawa di kepala dan bersama-sama mereka membuat sistem makna budaya (Hall, ed. 2003, h. 18).

Tanda-tanda tersusun dalam bahasa dan itu adalah keberadaan bahasa umum. Hal tersebut memungkinkan kita menerjemahkan pemikiran kita (konsep-konsep) ke dalam kata-kata; suara; atau gambar, dan menggunakannya untuk mengekspresikan makna dan mengkomunikasikan pemikiran-pemikiran pada orang lain. Perlu diingat bahwa istilah 'bahasa' di sini luas, tidak hanya sistem penulisan atau pengucapan, tetapi juga gambar-gambar visual yang diproduksi secara manual, mekanik, elektronik, digital, atau yang lainnya yang digunakan untuk mengekspresikan makna (Hall, ed. 2003, h. 18).

Sebagai segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati, tanda memang tidak terbatas pada benda semata. Tanda adalah segala sesuatu -warna, isyarat, kedipan mata, objek, ada tidaknya suatu peristiwa, tradisi, suatu keheningan, kebiasaan makan, tren berpakaian, suatu reaksi atau sikap, perasaan, dan lain-lain- yang merepresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya dalam kapasitas dan pandangan tertentu (Danesi, 2012, h. 6). Tanda ada di mana-mana,

baik berupa kata; gerak isyarat; lampu lalu lintas; bahkan struktur karya sastra; struktur film; bangunan; atau nyanyian burung (Sobur, 2006, h. 124).

Tanda dapat dikenali sejak awal karena memiliki struktur. Secara spesifik, bentuk X adalah tanda jika ia dapat dibedakan dari bentuk lain (struktur paradigmatis) dan ia dikonstruksi dengan cara yang dapat diprediksi (struktur sintagmatis). Sesuatu dianggap tanda bila ia memiliki bentuk tertentu atau dapat diulang dan diprediksi, serta dikonstruksi dalam cara tertentu atau terpola (Danesi, 2012, h. 17-18).

Menurut Saussure, tanda disusun dari dua elemen, yakni aspek citra bunyi (kata/representasi visual) dan sebuah konsep di mana citra bunyi disandarkan. Hubungan keduanya tidak terpisahkan karena membutuhkan kehadiran satu sama lain. Saussure menyebut citra bunyi sebagai penanda dan konsep sebagai petanda. Singkatnya, ia ingin mengatakan bahwa tanda merupakan kesatuan dari suatu bentuk penanda dengan sebuah ide atau petanda (Sobur, 2004, h. 46). Sementara penandaan adalah proses yang terjadi di pikiran kita pada saat kita menggunakan atau menafsir tanda (Danesi, 2012, h. 15).

2.2.3 Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), fungsi tanda, serta produksi makna (Tinarbuko, 2012, h. 12). Berbicara mengenai semiotika, berarti berbicara mengenai ilmu yang membahas tentang tanda secara keseluruhan. Semiotika mengkaji suatu hubungan antara dua terma, yakni penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Ketika berhadapan dengan sistem semiologis, maka akan muncul terma ketiga yakni tanda (*sign*). Hal ini

dikarenakan pentingnya memahami korelasi antara terma-terma sehingga tanda menjadi totalitas asosiatif bagi kedua terma pertama, penanda dan petanda (Barthes, 2007a, h. 300).

Di sisi lain, semiotika mencoba menjawab pertanyaan mengenai ‘apa yang dimaksud dengan X?’, di mana X dapat berupa apa pun mulai dari sebuah kata atau isyarat hingga keseluruhan komposisi musik atau film. Tugas utama analisis semiotika adalah sebagai upaya untuk menemukan sifat relasi $X=Y$ (Danesi, 2012, h. 5). Tugas pokok semiotika adalah mengidentifikasi, mendokumentasikan, dan mengklasifikasi jenis-jenis utama tanda dan cara penggunaannya dalam aktivitas yang bersifat representatif. Saat kita membuat isyarat, berbicara, menulis, membaca, menonton acara TV, mendengarkan musik, melihat lukisan, kita tengah melakukan penggunaan dan penafsiran tanda (Danesi, 2012, h. 29).

Semiotika diartikan pula sebagai ilmu yang mengkaji mengenai tanda yang ada dalam kehidupan manusia. Semua yang hadir dalam kehidupan kita dapat dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna (Hoed, 2008, h. 3). Semiotika memperhatikan makna pesan dan cara pesan disampaikan melalui tanda-tanda. Hal ini didasarkan pada kekuatan semiotika memang digunakan untuk membongkar struktur makna yang tersembunyi dalam tontonan, pertunjukan sehari-hari, dan konsep-konsep umum (Danesi, 2012, h.12-13). Untuk mengetahui bagaimana suatu figur merepresentasikan atau mengindikasikan makna tertentu, kita harus membongkar akar-akar budaya dari setiap komponen tandanya (Danesi, 2012, h. 7).

Menurut Charles Morris, kajian semiotika pada dasarnya dapat dibedakan ke dalam tiga cabang penyelidikan (*branches of inquiry*) yakni sintaktik, semantik, dan pragmatik. Ketiganya saling berkaitan satu sama lainnya. Sintaktik (*syntactic*) berkaitan dengan studi mengenai tanda itu sendiri secara individual maupun kombinasinya, khususnya analisis yang bersifat deskriptif mengenai tanda dan kombinasinya. Semantik (*semantic*) adalah studi mengenai relasi antara tanda dan signifikansi atau maknanya. Sedang pragmatik (*pragmatic*) adalah studi mengenai relasi antara tanda dan penggunaannya (interpreter), khususnya berkaitan dengan penggunaan tanda secara konkrit dalam berbagai peristiwa (*discourse*) serta efek/dampak terhadap pengguna. Hal ini berkaitan dengan nilai, maksud dan tujuan sebuah tanda, serta menjawab pertanyaan mengenai pertukaran dan nilai utilitas bagi pengguna (Piliang, 2003, h. 256-257).

Tabel 2.2 Tingkat Penelitian Menurut Morris

(Sumber: Piliang, 2003, h. 257)

Level	Sintaktik	Semantik	Pragmatik
Sifat	Berkenaan dengan struktur tanda	Berkenaan dengan makna tanda	Berkenaan dengan efek tanda
Elemen	<ul style="list-style-type: none"> • Penanda/petanda • Sintagma/sistem • Konotasi/denotasi • Metafora/metonimi 	<ul style="list-style-type: none"> • Struktural • Kontekstual • Denotasi • Konotasi (ideologi/mitos) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reception</i> • <i>Exchange</i> • <i>Discourse</i> • <i>Effect</i> (psikologi, ekonomi sosial, gaya hidup)

Berdasarkan sifat dan elemen dalam tabel tersebut, penelitian ini menggunakan tingkatan penelitian pada level semantik. Penelitian ini lebih menunjukkan makna mengenai tanda dengan elemen struktural, kontekstual,

denotasi, dan konotasi (ideologi/mitos).

Selain itu, kajian semiotika mengenai hubungan sebuah tanda dengan tanda lainnya dapat diperlihatkan dalam hubungan sintagmatik dan paradigmatis. Hubungan sintagmatik bersifat horizontal dan membantu untuk menerka apa yang akan ada di depan setelah tanda tertentu, dan berkaitan dengan logika sebab-akibat. Sedangkan hubungan paradigmatis adalah hubungan yang mengatur substitusi. Suatu hubungan yang bersifat vertikal dan terdiri atas berbagai subsistem. Model hubungan ini akan memengaruhi makna sebuah tanda karena adanya kesadaran dan imajinasi paradigmatis yang dapat dibaca dalam sistem yang utuh (Hoed, 2008, h. 46).

Semiotika melihat teks atau pesan sebagai konstruksi tanda-tanda yang pada saat bersinggungan dengan penerimanya akan memproduksi makna (Fiske, 1992, dikutip dalam Sobur, 2006, h. 122). Dalam hal ini, pengertian teks harus dipandang dalam arti yang luas karena tidak hanya berkaitan dengan aspek linguistik semata. Semiotika dapat meneliti teks di mana tanda-tanda terkodeifikasi dalam sebuah sistem sehingga bermacam-macam teks seperti berita, film, iklan, fashion, fiksi, puisi, dan drama termasuk di dalamnya (Sobur, 2006, h. 123).

Semiotika juga berusaha menggali hakikat sistem tanda yang beranjak ke luar kaidah tata bahasa dan sintaksis, serta yang mengatur arti teks rumit, tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan (Sobur, 2006, h. 127). Hal tersebut kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (konotatif) dan arti penunjukan (denotatif), yakni kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. Pelaksanaan ini harus

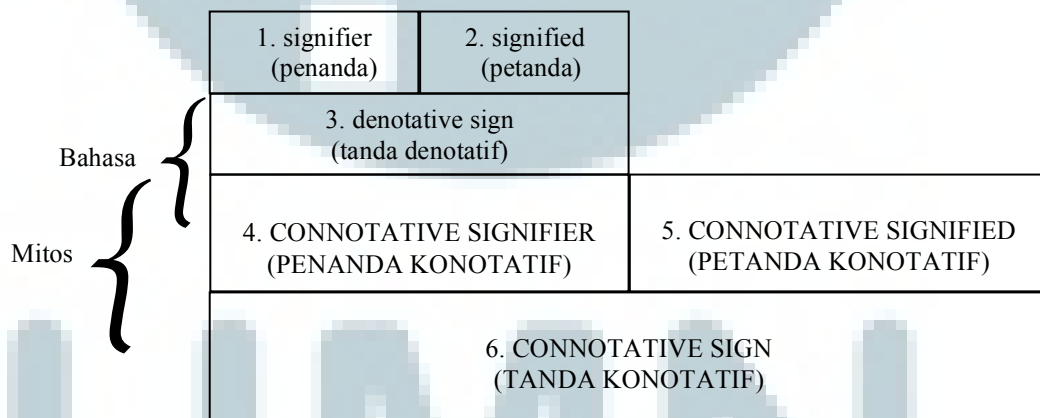
dilakukan dengan mengakui adanya mitos yang telah ada dan sekumpulan gagasan bernilai yang berasal dari kebudayaan (Sobur, 2006, h. 127).

2.2.4 Makna Denotatif dan Konotatif

Salah satu cara yang digunakan untuk membahas lingkup makna yang lebih luas adalah dengan membedakannya menjadi makna denotatif dan konotatif. Dalam mengembangkan teori semiotikanya, Roland Barthes mengembangkan konsep yang disebut denotasi dan konotasi (Piliang, 2010, h. 304). Istilah ini muncul pada model analisis semiotikanya, yaitu signifikasi dua tahap (*two order of signification*).

Gambar 2.1 Peta Tanda Roland Barthes

(Sumber: Barthes, 2007a, h. 303)



Denotasi adalah tingkat petandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna pada apa yang tampak (Piliang, 2010, h. 304). Barthes menyebut denotasi sebagai sistem 'pertama'. Biasanya pemakai tanda mengembangkan pemakaian tanda ke dua arah, ke dalam apa yang disebut oleh

Barthes sebagai sistem 'kedua' (Hoed, 2011, h. 13). Apabila tanda sudah dimaknai dengan menggunakan sistem 'kedua' tersebut, maka tanda telah dimaknai secara konotatif.

Pada peta tanda milik Barthes memperlihatkan terjadinya dua kali tahap signifikasi. Di mana pada tahap pertama, tanda terdiri atas penanda dan petanda. Akan tetapi, Barthes menamainya 'tanda denotatif' untuk membedakan dengan tanda yang akan dihasilkan pada signifikasi tahap kedua. Di samping itu, bersamaan dengan selesainya tahap signifikasi pertama, tanda denotatif melaju sebagai penanda konotatif pada tahap signifikasi kedua. Ia akan menghasilkan tanda konotatif ketika digabungkan dengan petandanya yang disebut petanda konotatif (Barthes, 2007a, h. 303).

Dalam semiotik konotatif, penanda sistem kedua dibangun oleh tanda-tanda sistem pertama. Sistem pertama menjadi wilayah denotasi dan sistem kedua menjadi wilayah konotasi (Barthes, 2007b, h. 82 dan 84). Penanda-penanda konotatif disusun oleh tanda-tanda dari sistem yang berdenotasi. Secara natural, beberapa tanda yang berdenotasi bisa menyatu untuk membentuk satu penanda konotatif tunggal -jika penanda konotatif itu hanya memiliki satu petanda konotatif (Barthes, 2007b, h. 83). Oleh karena itu, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan, tapi juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya.

Konotasi adalah makna baru yang diberikan pemakai tanda sesuai dengan keinginan, latar belakang pengetahuannya, atau konvensi baur yang ada dalam masyarakatnya (Hoed, 2011, h. 13). Konotasi menjelaskan hubungan antara

penanda dan petanda yang di dalamnya memiliki makna yang tidak langsung dan tidak pasti (Piliang, 2010, h. 304). Makna yang tercipta dari makna lapis kedua ini terbentuk ketika penanda dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis seperti perasaan, emosi, atau keyakinan (Piliang, 2010, h. 305).

Denotasi bersifat objektif karena berlaku umum, sedangkan konotasi bersifat subjektif karena sudah ada penambahan rasa dan nilai tertentu sehingga terjadi pergeseran dari makna umum. Konotasi memungkinkan kita untuk mengembangkan penerapan tanda secara kreatif. Konotasi merupakan mode operatif penandaan dalam konstruksi dan interpretasi semua teks kreatif, seperti puisi; novel; komposisi musik; benda seni; dan semacamnya. Setiap tafsiran konsep yang sifatnya khas budaya seperti keibuan, maskulinitas, persahabatan, dan keadilan juga senantiasa melibatkan konotasi (Danesi, 2012, h. 16).

Studi mengenai konotasi membangun inti semiotika kontemporer. Hal ini dikarenakan kebanyakan makna yang dimiliki tanda dalam latar budaya adalah makna konotatif. Jarang sekali makna denotatif muncul dalam penafsiran tanda pada latar budaya semacam itu. Budaya dapat diklasifikasikan sebagai sistem makna konotatif yang sangat luas karena memungkinkan anggota budayanya untuk berinteraksi sepenuh tujuan serta untuk merepresentasikan dan memikirkan dunia dengan cara tertentu (Danesi, 2012, h. 17).

Perbedaan antara denotasi dan konotasi terletak pada soal konvensi kode. Konsep konotasi digunakan oleh Barthes untuk menjelaskan bagaimana gejala budaya -yang disebut sebagai tanda- memperoleh makna khusus dari anggota masyarakat (Hoed, 2011, h. 14). Konotasi adalah pengembangan segi petanda

(makna atau isi suatu tanda) oleh pemakai tanda sesuai dengan sudut pandangnya. Apabila konotasi sudah menguasai masyarakat, maka akan menjadi mitos (Hoed, 2011, h. 5).

2.2.5 Mitos

Mitos adalah suatu sistem komunikasi. Mitos adalah suatu pesan yang merupakan mode pertandaan (*a mode of signification*) dan suatu bentuk (*a form*), bukan suatu objek; konsep; atau gagasan. Ada batas-batas historis, kondisi-kondisi penggunaan, dan pengenalan pada masyarakat yang harus diterapkan kepada bentuk ini (Barthes, 2007a, h. 295).

Rangkaian mitos dapat menjadi mitologi yang memainkan peranan penting dalam kesatuan-kesatuan budaya. Mitologi merupakan bagian dari semiologi karena merupakan ilmu formal dan bagian dari ideologi karena merupakan ilmu sejarah, serta mempelajari gagasan dalam bentuk (Barthes, 2007a, h. 300).

Dalam mitos akan ditemukan pola tiga dimensi (terma) penanda, petanda, dan tanda. Meski begitu, mitos adalah suatu sistem yang janggal karena dibentuk dari rantai semiologis pemaknaan yang telah ada sebelumnya. Mitos merupakan sistem semiologis/pemaknaan tahap kedua. Apa yang merupakan tanda dalam sistem pertama, menjadi sekedar penanda dalam sistem kedua (Barthes, 2007a, h. 303).

Pada gambar 2.1 (lihat *Peta Tanda Roland Barthes*, h. 23), dapat dilihat bahwa dalam mitos terdapat dua sistem semiologis (istilah ini sama dengan sistem pemaknaan/signifikasi) yang salah satu di antaranya diatur berkaitan dengan

sistem lain, yaitu sistem linguistik: bahasa (akan disebut bahasa-objek), karena hal itu merupakan bahasa yang menjadi pegangan mitos untuk membantu sistemnya sendiri; dan mitos (akan disebut metabahasa), karena merupakan bahasa yang kedua (Barthes, 2007a, h. 304).

Mitos adalah sebuah tipe pembicaraan atau wicara (*a type of speech*). Mitos tidak didefinisikan oleh objek pesannya, tetapi oleh caranya menyatakan pesan tersebut. Menurut Barthes, semua hal dapat menjadi mitos. Setiap objek yang ada di dunia dapat beralih dari yang tertutup dan tidak terdengar, menjadi keadaan yang lisan, terbuka bagi penggunaan masyarakat; karena tidak ada hukum, alami ataupun tidak, yang melarang berbicara tentang berbagai hal (Barthes, 1991, h. 107).

Tentunya, segala sesuatu tidak diungkapkan pada saat bersamaan. Beberapa objek menjadi sasaran wicara mistis dalam beberapa waktu, lalu menghilang. Objek-objek lain menggantikan tempatnya dan mencapai status mitos. Kita memang dapat memahami mitos yang sangat kuno, namun tidak ada satu pun mitos yang abadi. Hal ini dikarenakan sejarah manusia yang mengubah realitas menjadi wicara dan wicara itu sendiri yang mengatur kehidupan dan kematian bahasa mistis (Barthes, 1991, h. 108).

Yang dimaksud pembicaraan dalam hal ini adalah pesan, sehingga tidak terbatas pada pembicaraan lisan. Wicara dapat berupa bentuk-bentuk penulisan atau penggambaran; tidak hanya wacana tertulis, tapi juga fotografi, perfilman, laporan, olahraga, pertunjukkan, publisitas, semuanya ini dapat mendukung wicara mitos (Barthes, 1991, h. 108).

Wicara mistis dibentuk dari suatu materi yang telah diolah sedemikian rupa untuk menjadikannya cocok bagi komunikasi. Oleh karena semua materi mitos, entah berupa gambar atau tulisan, mensyaratkan adanya kesadaran yang menandakannya, maka kita dapat melakukan penalaran terhadap materi-materi itu sembari mengabaikan substansinya (Barthes, 1991, h. 108)

Tidaklah mungkin ada kehidupan tanpa mitos. Kita hidup dengan mitos yang membatasi segala tindak tanduk kita. Ketakutan atau keberanian kita terhadap sesuatu ditentukan oleh mitos-mitos yang kita hidupi. Tak jarang ketakutan kita akan sesuatu lebih disebabkan karena ketakutan akan suatu mitos, bukan ketakutan karena keadaan sebenarnya. Pada akhirnya, kehadiran suatu mitos dianggap sebagai kemestian, terutama pada hal-hal yang sifatnya abstrak, tidak jelas baik buruknya, atau sesuatu yang ambigu (Sobur, 2006, h. 131).

Dengan mempelajari mitos, kita dapat mempelajari bagaimana masyarakat yang berbeda menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar tentang dunia dan tempat bagi manusia di dalamnya. Selain itu, kajian mengenai mitos dapat digunakan untuk mempelajari bagaimana orang-orang mengembangkan suatu sistem sosial khusus dengan banyak adat istiadat dan cara hidup, serta memahami nilai-nilai yang mengikat para anggota masyarakat untuk menjadi suatu kelompok dengan lebih baik. Lebih lanjut, mitos dapat digunakan sebagai kerangka referensi yang mendasari tidak hanya karya-karya besar di bidang arsitektur; sastra; musik; lukisan; dan seni pahat, tetapi juga hal-hal kontemporer seperti iklan dan program televisi (Danesi, 2012, 168). Dalam hal ini, film juga termasuk di antaranya.

2.2.6 Film sebagai Media Massa

Pembahasan dan pengkajian mengenai film sebatas sebagai suatu seni semata nampaknya sudah menjadi sejarah. Film dewasa ini lebih banyak dilihat dan dikaji dari berbagai perspektif ilmu, seperti komunikasi massa dan semiotika. Dalam perspektif ini pada intinya memandang film sebagai suatu bentuk media komunikasi massa yang membawa pesan-pesan tertentu dan sebagai teks yang mengandung tanda untuk dikaji menggunakan analisis semiotika. Pada perkembangannya, film juga dianggap sebagai suatu representasi dari realitas hidup dan budaya masyarakat.

Film tidak lagi dimaknai sekedar sebagai seni (*film as art*), tetapi lebih sebagai 'praktik sosial' serta 'komunikasi massa' (Turner, 1991, Jowett dan Linton, 1981 dikutip dalam Irawanto, 1999, h. 11). Film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial, dan demografi yang merintanginya kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya pada abad ke-18 dan awal ke-19 (Lee dikutip dalam Sobur, 2004, h. 126). Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera, dan pertunjukannya dengan layar dan proyektor (Sobur, 2004, h. 130).

Dalam *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman* (2009) juga tercantum bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa. Penekanan film sebagai media komunikasi massa tertera jelas dalam kutipan berikut:

“...film sebagai media komunikasi massa merupakan sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, pemajuan kesejahteraan masyarakat, serta wahana promosi Indonesia di dunia internasional, sehingga film dan perfilman Indonesia perlu dikembangkan dan dilindungi” (UU RI/No.33/Th.2009/Perfilman, 2009).

Dalam perspektif komunikasi massa, film dimaknai sebagai pesan-pesan yang disampaikan dalam komunikasi filmis, yang memahami hakikat, fungsi, dan efeknya (Irawanto, 1999, h. 11). Artinya, film (khususnya di Indonesia) sendiri diharapkan menjadi media penyampai pesan yang mampu mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi masing-masing individunya, mengajarkan nilai-nilai positif, memajukan kesejahteraan rakyat, dan mempromosikan Indonesia di dunia internasional. Perspektif ini memerlukan pendekatan yang terfokus pada film sebagai proses komunikasi.

Sebagai media massa berarti film harus mampu menjangkau banyak orang atau khalayak dari berbagai kelas sosial. Hal ini tidaklah sulit tercapai mengingat film akan terus menarik sejumlah besar pemirsa karena alasan sederhana, film lebih 'mudah diproses' (Danesi, 2010, h. 164). Misalnya saja, jika dibandingkan dengan membaca novel yang membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan dan memahami ceritanya, menonton film dapat segera dilakukan dalam waktu kurang dari tiga jam. Film mampu memberikan dampak yang sifatnya cenderung lebih segera dan langsung pada intinya. Belum lagi film juga memiliki kekuatan besar dari segi estetika karena menjajarkan dialog; musik; pemandangan; dan tindakan bersama-sama secara visual dan naratif (Danesi, 2012, h. 100).

Sudah tentu kekuatan medium film ini menarik perhatian banyak orang baik dalam negeri di mana film itu dibuat, maupun di kancah internasional. Hal

ini bisa terjadi karena film telah menjadi medium internasional di mana berbagai negara berupaya memantapkan produksi filmnya sebagai masalah penting kebudayaan nasional dan mempromosikan serta mendistribusikannya ke negara lain (Danesi, 2010, h. 139). Pergi menonton film telah menjadi 'hal yang perlu dilakukan' bagi sejumlah orang hingga menjadikan sinema sebagai status pembuat tren budaya pop (Danesi, 2010, h. 145).

Hal ini tidak lepas dari film yang berpotensi mempengaruhi dan membentuk khalayaknya berdasarkan muatan pesan di baliknya (Irawanto, 1999, h.13). Di satu sisi, sebagaimana media massa pada umumnya, film mencerminkan nilai; norma; dan gaya hidup yang berlaku di masyarakat dan tersaji dalam film yang diproduksi di mana media massa itu berada (Mulyana, 2008, h. 89).

Sementara di sisi lain, film juga berkuasa menetapkan nilai-nilai budaya yang dianggap 'penting' dan 'perlu' dianut oleh masyarakat, bahkan nilai-nilai yang merusak sekalipun (Mulyana, 2008, h. 89). Dalam konteks ini, Melvin DeFleur (1970 dikutip dalam Mulyana, 2008, h. 90) mengatakan lewat teori norma budayanya (*The Cultural Norms Theory*) bahwa pada dasarnya media massa, termasuk film, berkuasa mendefinisikan norma-norma budaya bagi khalayaknya. Akibatnya, medium film menjadi kekuatan besar dalam perkembangan budaya pop (Danesi, 2010, h. 137-138).

2.2.7 Kajian Semiotika dalam Film

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Hal ini dikarenakan film pada umumnya dibangun dengan banyak tanda, termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik (Sobur,

2004, h. 128). Film juga merupakan salah satu teks yang mengandung data kualitatif dan biasa digunakan pada penelitian yang membahas sistem tanda (Kriyantono, 2009, h. 38).

Penggunaan gambar, suara, dan tanda-tanda ikonis pada film adalah sistem tanda penting yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Misalnya dalam sistem suara terdiri dari bunyi yang langsung mengiringi gambar (kata-kata yang diucapkan, efek suara, dsb) dan musik film, sedangkan tanda ikonis adalah tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Musik film dan tanda ikonis dapat bekerja sama dengan cara yang misterius, seperti ketika musik yang semakin keras 'mirip' dengan ancaman yang mendekati kita (Sobur, 2004, h. 128).

Di samping itu, kompleksitas film terjadi karena memiliki banyak elemen penentu di dalamnya. Elemen-elemen di dalam film tersebut sebenarnya dapat diperlakukan menggunakan variabel-variabel yang sangat fleksibel (nyaris tak berhingga). Film berbahasa melalui sejumlah variabel. Dalam sebuah *shot* (satuan rekaman gambar gerak yang dimulai saat tombol kamera ditekan sampai dilepaskan), terdapat sejumlah variabel pembentuk makna (Gumira, 2008, h. 21).

Beberapa variabel pembentuk makna yang dimaksud di antaranya adalah *types of shot*, tata cahaya, *angle*, warna, *speed*, gerak kamera, *aspect ratio*, tata suara, dan musik.

- 1) *Types of shot* atau jenis-jenis shot yang paling umum adalah *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Tujuan paling sederhana dari jenis-jenis *shot* ini adalah untuk memperkenalkan sesuatu dalam film.

- 2) Ada dua pengaturan tata cahaya yang biasa digunakan dalam pembuatan film, yakni *high key* untuk dibuat terang atau *low key* untuk kegelap-
gelapan. Pengaturan tata cahaya ini digunakan untuk menciptakan suasana
tertentu. Misalnya, suasana riang dalam film komedi akan menggunakan
tata cahaya *high key*. Sementara suasana muram dalam film horor akan
menggunakan tata cahaya *low key* khusus dengan pencahayaan dari
bawah.
- 3) Pengambilan sudut pandang (*angle*) biasanya terbagi menjadi dua, yakni
high angle atau *low angle*. Sebagai contoh, sudut pandang dengan sudut
pengambilan gambar dari bawah atau *low angle* biasanya digunakan
untuk menunjukkan kekuasaan tokoh yang disorot tersebut atas seseorang
atau sesuatu.
- 4) Yang dimaksud dengan *speed* adalah kecepatan gerak film dalam
menampilkan gambar. Ada dua jenis *speed* yang biasa digunakan dalam
pembuatan film, yakni *slow motion* dan *fast motion*. Uniknya, terkadang
untuk menggambarkan suatu adegan yang berlangsung sangat cepat, justru
ditampilkan dengan *speed slow motion* dalam film. Sementara itu, *speed
fast motion* lebih sering digunakan dalam film-film komedi.
- 5) Beberapa gerak kamera bisa mempengaruhi hasilnya menjadi objektif atau
subjektif. Kamera menjadi 'objektif' ketika bergerak mendekati objek
(*tracking*), berjalan bersama objek (*follow*), mengikuti objek tanpa
beranjak (*panning*). Jika dimaksudkan memberi kesan kewajaran atau
alamiah pada rekaman gambar, akan membuat penonton tidak merasakan

kehadiran kamera itu. Kamera menjadi 'subjektif' ketika kehadirannya terasa karena bukan mata penonton yang terwakili kamera, melainkan mata salah satu pemeran (Gumira, 2008, h. 21-26).

Menurut Zoest, ciri-ciri gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya. Hubungan antara suara dan gambar sebagai tanda pun terjalin sangat erat karena mampu membentuk tanda-tanda yang lebih kompleks dan bersifat ikonis. Akan tetapi, pada akhirnya kekuatan keberadaannya diperoleh dari indeksialitas karena realitas yang ditampilkan tidak hanya mirip tetapi juga memiliki keterkaitan dengan realitas kehidupan (dikutip dalam Sobur, 2004, h. 128-129).

Senada dengannya, Danesi juga mengatakan bahwa film dalam bahasa semiotika dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri atas serangkaian imaji yang merepresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata. Sementara pada tingkat petanda, film adalah cermin metaforis kehidupan (2012, h. 100).

Film memang hadir sebagai potret dari realitas kehidupan masyarakat di mana film itu dibuat. Terkait dengan hal ini, ada dua pandangan yang saling bertentangan. Menurut Garth Jowett, lebih mudah disepakati jika film disebut sebagai refleksi dari masyarakatnya. Di sini film dianggap mencerminkan dan merekam kembali apa yang menjadi nilai-nilai hidup atau kepercayaan dalam budaya suatu masyarakat. Akan tetapi, Graeme Turner menolak pandangan umum tersebut dengan menyatakan bahwa film tidak serta-merta 'memindahkan' realitas

kehidupan masyarakat ke dalam layar tanpa mengubahnya. Film lebih tepat disebut sebagai representasi dari realitas karena film membentuk dan 'menghadirkan kembali' gambaran realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, mitos, dan ideologi dari kebudayaannya (dikutip dalam Irawanto, 1999, h. 13-15).

Topik tentang film merupakan salah satu topik sentral dalam semiotika karena *genre-genre* dalam film merupakan signifikasi yang mendapat respons sebagian besar orang saat ini dan yang dituju orang untuk memperoleh hiburan, ilham, dan wawasan pada level interpretan (Danesi, 2012, h. 100). Hadir sejak awal dengan menawarkan berbagai variasi dan kombinasi genre, salah satu faktor utama *genre* awal sinematik adalah kedekatannya dengan penonton. Penonton akan mengidentifikasi *genre* dengan mudah karena cerita, tata letak, dan konvensi busananya mudah ditebak (Danesi, 2010, h. 140).

Klasifikasi film berdasarkan *genre* adalah metode yang paling mudah dan sering digunakan dengan mengelompokkan film yang memiliki karakter atau pola sama. Film *Negeri Tanpa Telinga* termasuk dalam *genre* film drama dan komedi. *Genre* film drama adalah film yang kisahnya kerap menggugah emosi dan bersifat dramatis. Topik yang diangkat biasanya isu-isu sosial seperti kekerasan, ketidakadilan, penyakit, dan sebagainya. Sementara *genre* film komedi adalah film yang bertujuan untuk menghibur dan memancing tawa penonton (Pratista, 2008, h. 4).

Film *Negeri Tanpa Telinga* juga termasuk dalam kategori film fitur. Film fitur merupakan karya fisik yang strukturnya selalu berupa narasi dan terbagi

dalam tiga tahap, yakni praproduksi, produksi, dan pascaproduksi (Danesi, 2010, h. 134). Hampir semua film fitur pada dasarnya adalah narasi visual. Teks yang sinematik mengembangkan kategori bahasa dengan membaurkan dialog, musik, pemandangan, dan aksi secara kohesif. Film yang secara alamiah bersifat campuran itu membuat representasi sinema menjadi sangat kuat (Danesi, 2010, h. 150). Dalam menggabungkan citra, narasi, dan musik, film menciptakan representasi yang termasuk paling hebat yang pernah diciptakan oleh kecerdasan manusia (Danesi, 2010, h. 136).

2.2.8 Korupsi

Korupsi telah menjadi persoalan utama yang sangat serius bagi sejumlah negara di berbagai belahan dunia. Masalah korupsi termasuk dalam salah satu tindak pidana yang cukup fenomenal karena tidak hanya merugikan keuangan negara, tetapi juga melanggar hak-hak sosial dan ekonomi masyarakat (Hartanti, 2007, h. 1). Sebagian besar tindak korupsi ditandai dengan adanya praktik penyalahgunaan kekuasaan para pemimpin dan pejabat tinggi negeri itu sendiri.

Korupsi adalah gejala di mana para pejabat dan/atau badan-badan negara menyalahgunakan wewenang dengan terjadinya penyuapan, pemalsuan, serta ketidakberesan lainnya (Hartanti, 2007, h. 8). Umumnya, korupsi merupakan suatu tindakan mengambil, menyelewengkan, dan/atau menggelapkan uang negara untuk kepentingan pribadi/kelompok (Haryono, Bake, dan Syafei, 2002, h. 1). Yang dimaksud dengan pengambil, penyeleweng, dan/atau menggelap uang negara ini lebih mengacu pada para perwakilan rakyat yang duduk dalam jajaran eksekutif, legislatif, maupun yudikatif. Karena sebagaimana yang dikatakan Lopa

(2002, h. 65), sesungguhnya kasus suap-menyuap justru banyak terjadi di kalangan atas.

Korupsi juga sering diartikan sebagai perbuatan busuk, karena secara harafiah merupakan sesuatu yang busuk; jahat; dan merusak (Hartanti, 2007, h. 9). Kebusukkan dan merusakkan yang dimaksud dalam korupsi adalah moral atau akhlak dari oknum yang melakukan perbuatan korupsi tersebut (Gatenby dan Wakefield dikutip dalam Lopa, 2002, h. 67). Beberapa karakteristik yang mencerminkan perilaku atau tindak korupsi adalah:

- 1) selalu melibatkan lebih dari satu orang,
- 2) secara keseluruhan melibatkan kerahasiaan, kecuali sudah menyebar,
- 3) melibatkan elemen saling menguntungkan dan berkewajiban,
- 4) para pelaku biasanya berlindung di balik justifikasi hukum,
- 5) pihak-pihak yang terlibat ialah yang berkepentingan terhadap suatu keputusan dan dapat mempengaruhi keputusan tersebut,
- 6) melibatkan kebohongan atau kecurangan terhadap publik,
- 7) merupakan pengkhianatan terhadap kepercayaan,
- 8) melibatkan fungsi ganda yang saling bertolak belakang dari si pelaku, dan
- 9) melanggar norma-norma tugas dan tanggung jawab dalam aturan sipil (Alatas, 1999, dikutip dalam Haryono, Bake, dan Syafei, 2002, h. 2-3).

Secara umum, perbuatan korupsi dapat dibagi berdasarkan bentuk dan sifatnya. Menurut Lopa, yang termasuk dalam korupsi berdasarkan bentuknya adalah *material corruption*, *political corruption*, dan *intellectual corruption*.

Sementara itu, yang termasuk dalam korupsi berdasarkan sifatnya adalah korupsi bermotif terselubung dan korupsi bermotif ganda (Lopa, 2002, h. 69-71).

Tabel 2.3 Korupsi Berdasarkan Bentuknya

(Sumber: Lopa, 2002, h. 69-71)

Bentuk	Pengertian	Contoh
<i>Material corruption</i>	Penyelewengan di bidang materi (uang) yang merugikan negara dan kesejahteraan rakyat.	Pembayaran terselubung dalam bentuk pemberian hadiah, ongkos administrasi, pelayanan, kedudukan sosial, pengaruh, dsb.
<i>Political corruption</i>	Perbuatan memanipulasi pemungutan suara atau korupsi dalam pemilu.	Memperoleh suara dengan uang, melakukan intimidasi, paksaan, dan campur tangan dalam kebebasan memilih di lingkup legislatif atau sehubungan putusan administratif.
<i>Intellectual corruption</i>	Memanipulasi ilmu pengetahuan untuk kepentingan tertentu.	Memberi informasi atau pengetahuan ilmiah palsu, melakukan plagiat.

Tabel 2.4 Korupsi Berdasarkan Sifatnya

(Sumber: Lopa, 2002, h. 69-71)

Sifat/Motif	Pengertian	Contoh
Korupsi motif terselubung	Korupsi yang sepintas bermotif politik, tapi sebenarnya demi uang semata.	Pejabat yang menjanjikan jabatan namun mengabaikannya setelah menerima uang suap.
Korupsi motif ganda	Korupsi yang bermotif uang dan kepentingan politik.	Pejabat menggunakan uang hasil korupsinya untuk kepentingan jabatan atau fasilitas yang lebih tinggi.

2.2.8.1 Korupsi Sistematis

Demikian halnya yang terjadi di Indonesia, korupsi telah menjadi permasalahan nasional yang menyentuh berbagai aspek kepentingan negara. Sekretaris Jendral *Transparency International Indonesia* atau TII Dadang Trisasongko (dalam TII, 2014) menyimpulkan bahwa akar dari masalah korupsi di

Indonesia adalah korupsi politik. Korupsi jenis ini menjadi salah satu penyebab utama terganggunya stabilitas dan pertumbuhan ekonomi, sosial, serta kesejahteraan masyarakat.

Kesimpulan Dadang tersebut berdasar pada hasil *Global Corruption Barrometer 2013* yang menyatakan bahwa partai politik, polisi, parlemen, peradilan, dan birokrasi secara global merupakan lembaga yang paling korup (TII, 2013). Bahkan, Hartanti (2007, h. 3) memberi label tingkat kejahatan korupsi politik sebagai ‘kanker ganas stadium kritis’ yang terus menggerogoti ‘saraf vital’ dalam tubuh negara. Pelaku korupsi politik yang dimaksud ini lagi-lagi ialah orang atau institusi yang memiliki kekuasaan politik atau konglomerat yang melakukan hubungan transaksional kolusif dengan pemegang kekuasaan.

Jika mengacu pada pengertian korupsi politik menurut David M. Chalmers (dikutip dalam Lopa, 2002, h. 68), istilah tersebut berfokus pada tindak korupsi dalam pemilihan umum atau penentuan keputusan lainnya mengenai pemerintahan.

“Political corruption is electoral corruption includes purchaces of votes with money, promises of office or special favors, coercion, intimidation, and interference with freedom election. Corruption in office involves sale of legislative votes, administrative of judicial decision, or governmental appointment.

(Korupsi politik adalah korupsi pada pemilihan umum, termasuk memperoleh suara dengan uang, janji tentang jabatan atau hadiah khusus, paksaan, intimidasi, dan campur tangan terhadap kebebasan memilih. Korupsi dalam jabatan melibatkan penjualan suara dalam legislatif, keputusan administratif, atau keputusan menyangkut pemerintahan).”

Beberapa contoh kasus besar di Indonesia yang termasuk dalam korupsi politik di antaranya:

- 1) Kasus suap dalam pemilihan Deputy Gubernur Senior Bank Indonesia Periode 2004 oleh Miranda S. Goeltom.
- 2) Kasus suap terkait penanganan sengketa Pilkada Lebak oleh Gubernur nonaktif Banten Ratu Atut Chosiyah.
- 3) Kasus penerimaan suap dan tindak pidana pencucian uang mantan Ketua Mahkamah Konstitusi Akil Mochtar dalam menangani sengketa Pilkada Kabupaten Gunung Mas, Kalimantan Tengah, dan Kabupaten Lebak (Nugraha, 2015, para. 3).

Sementara itu, kasus korupsi besar di Indonesia yang melibatkan pejabat politik dan pemerintah pada faktanya tidak hanya seputar korupsi dalam pemilihan umum saja. Sejumlah kasus korupsi hasil temuan Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) yang menjadi sorotan media dan publik lebih sesuai jika dikategorikan sebagai *material corruption* (korupsi material). Istilah ini dicetuskan oleh Lopa yang merangkum uraian definisi korupsi milik Chalmers. Di mana, korupsi material lebih banyak menekankan pada tindak penyuaipan, penyelewengan, pembayaran terselubung, pemberian hadiah atau pelayanan yang bersifat manipulatif, membahayakan, dan merugikan perekonomian negara (dalam Lopa, 2002, h. 68). Kasus-kasus yang termasuk di dalamnya antara lain:

- 1) Suap dalam proyek pembangunan wisma atlet SEA Games oleh mantan Bendahara Umum Partai Demokrat Muhammad Nazaruddin dan mantan anggota DPR Fraksi Partai Demokrat Angelina Sondakh.
- 2) Pengadaan proyek simulator ujian Surat Izin Mengemudi (SIM) yang melibatkan mantan Kepala Korps Lalu Lintas RI Irjen Djoko Susilo.

- 3) Gratifikasi dan pencucian uang proyek Hambalang oleh mantan anggota DPR dan Ketua Umum Partai Demokrat Anas Urbaningrum serta mantan Menteri Pemuda dan Olahraga Andi Malarangeng.
- 4) Pengadaan alat kesehatan kedokteran umum Kota Tangsel yang melibatkan Gubernur nonaktif Banten Ratu Atut Chosiyah.
- 5) Penerimaan suap dan tindak pidana pencucian uang terkait pengurusan kuota impor daging sapi oleh mantan anggota DPR dan Presiden Partai Keadilan Sejahtera (PKS) Luthfi Hassan Ishaq.
- 6) Suap terkait pelaksanaan proyek di lingkungan SKK Migas oleh mantan Kepala Satuan Kerja Khusus Pelaksana Kegiatan Usaha Hulu Minyak dan Gas Rudi Rubiandini.
- 7) Korupsi dana penyelenggaraan ibadah haji oleh mantan Menteri Agama dan Ketua Umum Partai Persatuan Pembangunan Suryadharma Ali (Nugraha, 2015, para. 3).

Kasus-kasus korupsi politik maupun korupsi material yang terjadi di Indonesia merupakan korupsi yang tersistematis. Sistematis artinya pelanggaran tersebut sudah dilakukan dengan perencanaan dan pengkoordinasian secara matang. Korupsi yang telah berkembang secara sistematis tidak lagi berfokus pada perilaku segelintir orang yang melanggar hukum, melainkan berfokus pada tindak korupsi yang dilakukan oleh suatu rezim dengan menggunakan kebijakan-kebijakan resmi pemerintah seperti keputusan presiden, menteri, atau pejabat di tingkat yang lebih rendah (Klitgaard, Abaroa, dan Parris, 2000, h. xi).

Korupsi sistematis adalah korupsi yang menimbulkan kerugian ekonomi; sosial; dan politik, melalui pembelokan insentif; perusakan institusi; dan pembagian kekayaan serta kekuasaan pada yang tidak seharusnya menerima (Klitgaard, Abaroa, dan Parris, 2000, h. 4). Untuk melakukan korupsi diperlukan aktivitas:

- 1) mencari rekan yang juga korup,
- 2) melakukan pembayaran,
- 3) menyerahkan apa yang dibeli secara korup,
- 4) dan melakukan semuanya ini dengan diam-diam.

Apabila korupsi telah menjadi sistematis, itu berarti bahwa suatu peluang telah diketahui bersama, suatu relasi antar pelaku telah terjalin, mekanisme untuk pembayaran telah disepakati, dan penyerahan dilakukan secara teratur (Klitgaard, Abaroa, dan Parris, 2000, h. 86). Korupsi sistematis adalah korupsi yang paling melumpuhkan, korupsi yang merusak aturan main. Korupsi sistematis adalah salah satu sebab mengapa perkembangan sebagian besar negara berkembang terhambat (Klitgaard, Abaroa, dan Parris, 2000, h. 96).

Korupsi ini dianggap sebagai praktik kejahatan luar biasa berupa kejahatan kekuasaan yang berlangsung secara sistematis (Hartanti, 2007, h. 3). Pola perbuatan ini sudah menjadi salah satu gejala umum dan sulit diberantas karena dilakukan dengan rapi oleh oknum kalangan atas/menengah, seperti petinggi/pejabat pemerintah/politik, sehingga pengusutannya sering terhambat (Lopa, 2002, h. 81).

Dalam *Konfrensi Nasional Pemberantasan Korupsi*, Ketua KPK Abraham Samad (dikutip dalam “Ketua KPK: Anatomi Korupsi Indonesia Sistematis, Terstruktur, Masif”, 2014, para. 1) menyatakan bahwa korupsi di Indonesia bersifat sistematis, terstruktur, dan masif. Menurutnya, apabila sistem yang berlaku adalah untuk memproduksi korupsi, maka sebaik dan sebenar apapun individu di dalamnya akan mudah tergelincir.

Berbicara mengenai korupsi di Indonesia tidak lepas dari tradisi atau kebiasaan-kebiasaan masyarakat di masa lalu. Sejak jaman kerajaan dahulu, rakyat sudah terbiasa dengan aturan atau sistem upeti sebagai bentuk kewajiban dan tidak menganggapnya sebagai tindakan korupsi. Oleh karena itu, kebiasaan memberikan sesuatu kepada pejabat tersebut terus dilakukan tanpa merasa bersalah (Haryono, Bake, dan Syafei, 2002, h. 6-7).

Di samping praktik atau kebiasaan yang dilakukan turun-temurun, budaya korupsi juga secara tidak langsung diekspresikan dalam bahasa lisan. Melalui penggunaan istilah, peribahasa, dan ungkapan yang tidak merujuk langsung namun mengarah bahkan mendukung korupsi secara konotatif, budaya korupsi akhirnya terwarisi dari generasi ke generasi. Di Indonesia sendiri telah ditelusuri praktik, kebiasaan, istilah, dan peribahasa yang berkonotasi atau berimplikasi pada korupsi di beberapa kota, seperti Medan; Surabaya; Bandung; Padang; Pontianak; Makassar; dan Jakarta (Haryono, Bake, dan Syafei, 2002, h. 9).

Berikut ini peneliti mengutip yang berasal dari kota Jakarta.

a. Praktik dan Kebiasaan

- 1) Pemotongan (penyunatan) dana proyek.
- 2) Pembuatan surat-surat resmi melalui jalur tidak resmi (nembak).
- 3) Praktik suap dalam penerimaan siswa baru.
- 4) Pemberian hadiah kepada anggota DPRD.
- 5) Memberikan uang kepada wartawan.
- 6) Memberikan uang kepada polisi agar tidak ditilang.
- 7) Memberikan uang kepada penegak hukum (hakim, jaksa).
- 8) Meminta uang di putaran jalan.
- 9) Meminta uang ketika menaikkan penumpang.
- 10) Pinjam bendera untuk pelaksana proyek.
- 11) Bekerja sama dengan petugas BPKP.
- 12) Percaloan tiker KA dan Kapal Peln.
- 13) Memberi uang pada oknum di KPKN.
- 14) Penyambungan line telepon baru.
- 15) *Mark-up* pembuatan jalan layang.
- 16) Pembuatan SIM secara cepat.
- 17) Memberikan uang kepada oknum petugas di terminal (Haryono, Bake, dan Syafei, 2002, h. 103-107).

b. Istilah

Tabel 2.5 Istilah Berimplikasi Korupsi

(Sumber: Haryono, Bake, dan Syafei, 2002, h. 107-116)

No.	Istilah	Arti
1.	Atensi	Uang yang diberikan pada pejabat yang tinggi posisi jabatannya.
2.	Balas jasa	Uang yang diberi sebagai balas jasa, biasanya dalam jumlah kecil. Maksud pemberian adalah untuk mempercepat pengurusan surat-surat administratif.
3.	<i>Diel</i>	Uang untuk oknum aparat pusat terkait pemberian ijin/proyek.
4.	<i>Hangki pengki</i>	Uang rangsangan dalam jumlah kecil untuk orang-orang yang bertugas menguru surat-surat agar mempercepat proses pencatatan.
5.	<i>Jatah reman</i>	Praktik pembagian sisa hasil usaha uang korupsi.
6.	<i>Jot/ngejot</i>	Makanan/uang yang diberikan dengan maksud tertentu pada saat pesta.

7.	Kado	Hadiah dengan maksud dan tujuan tertentu, biasanya diberi saat hari perayaan besar.
8.	<i>Kick back</i>	Uang yang diberikan pada oknum petugas perijinan agar surat ijin cepat selesai.
9.	<i>Kliming kisit</i>	Komisi yang diperoleh dari hasil menjual tanah sebagai perantara sehingga dapat jatah/komisi dari penjual.
10.	Komisi	Uang yang didapat karena berjasa dalam membantu pengurusan administratif atau uang sisa hasil proyek.
11.	<i>Kongkalikong</i>	Kerja sama dan kesepakatan dua orang atau lebih untuk membagi uang dana proyek.
12.	KUHAP	Kasih uang habis perkara.
13.	<i>Meres</i>	Tindakan meminta uang lebih secara paksa pada warga yang dilakukan oleh petugas/aparat.
14.	<i>Nembak</i>	Mempercepat pengurusan SIM atau surat penting lain dengan memberi uang lebih pada petugas/aparat.
15.	<i>Ngejot</i>	Pemberian uang pada atasan/pimpinan supaya mendapat naik jabatan dan posisi.
16.	<i>Ngemplang</i>	Penyogokkan terhadap oknum hakim, jaksa, maupun polisi agar mendapat keringanan hukum/dibebaskan.
17.	<i>Nyatut</i>	Tindakan menaikkan harga barang atau tiket dengan tidak wajar.
18.	Pembengkakan	Praktuk menaikkan biaya (<i>mark-up</i>) dalam perencanaan program pemerintah. Akibatnya, terjadi pemborosan biaya dan penurunan kualitas proyek/program.
19.	Persen/persenan	Uang yang diberikan pada seseorang sebagai tip atau ucapan terima kasih atas jasanya.
20.	Pungli	Pungutan liar yang diambil di luar prosedur
21.	Sesajen	Pemberian uang pada petugas untuk mempercepat dan mempermudah urusan.
22.	Uang administrasi	Uang yang dibayar melebihi ketentuan yang berlaku.
23.	Uang damai/akur	Uang yang diberikan agar masalah tidak diproses lebih lanjut ke pengadilan.
24.	Uang jasa	Uang yang diberikan pada perantara

		yang membantu mengurus SIM atau KTP, sehingga merugikan yang sudah sesuai prosedur karena diabaikan.
25.	Uang keamanan	Uang yang diberikan bandar saat akan membuka kegiatan, seperti tempat perjudian atau prostitusi, kepada oknum aparat agar tetap legal.
26.	Uang kerohiman, uang persahabatan	Uang untuk berterima kasih karena urusannya sudah diperlancar.
27.	Uang kompromi, damai, atau titipan sidang	Uang dari seseorang yang terkena razia kendaraan bermotor dan bermasalah dengan kelengkapan surat-surat atau tata tertib lalu lintas.
28.	Uang lender/proyek lender	Uang/proyek dihasilkan dengan cara-cara amoral untuk mendapat tender dari instansi pemerintah, seperti menugaskan wanita cantik terlatih sebagai negosiator. Uang lender dihasilkan dari upeti para penjaja seks/germo/bandar judi untuk memenangkan proyek/bisnis berskala besar.
29.	Uang pelicin	Uang yang diberikan pada seseorang agar urusannya lancar/cepat.
30.	Uang siluman	Uang yang diwajibkan pada seseorang tapi tidak tertulis atau tanpa bukti pembayaran.
31.	Uang sumpel/tutup mulut	Uang suap agar seseorang tidak membongkar atau membuka rahasia/skandal tertentu. Biasa dilakukan pejabat.
32.	Uang transport/makan/jalan, salam tempel, angpao	Uang balas jasa/imbalan pada orang yang memberikan bantuan, namun tidak resmi.
33.	Uang <i>warming up</i>	Uang yang diberikan saat melobi proyek tertentu sebagai uang muka agar dapat memenangkan proyek.
34.	Upeti	Hadiah dari yang jabatan/posisinya lebih rendah untuk pejabat/petinggi/kepala sekolah agar mendapat keuntungan-keuntungan seperti naik jabatan, posisi lebih baik, dsb.
35.	UUD	Ujung-ujungnya duit. Segala urusan selalu diselesaikan dengan uang.

2.3 Kerangka Pemikiran

