



### **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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk hidup yang tidak dapat hidup tanpa komunikasi. Hanya dengan komunikasi manusia dapat menyampaikan pesan dan maksud sebagai bagian dari tujuannya bersosialisasi. Dalam praktiknya proses komunikasi mengalami perbedaan ketika ditujukan untuk lingkup sempit atau luas. Salah satunya adalah komunikasi massa yang tidak terlepas dari unsur teknologi untuk mencapai misinya yakni menyampaikan pesan secara massal kepada khalayak (McQuail, 2008, h. 3).

Sejak mengenal teknologi cetak massal yang diciptakan oleh Johannes Gutenberg pada 1440-an, khalayak dapat menikmati informasi melalui buku, koran, dan majalah di kota-kota yang berbeda. Penyebaran informasi melalui media massa ini berhasil membawa khalayak kepada pengalaman dan pengetahuan yang sama. Media massa kian memiliki peran penting dalam proses identifikasi nilai-nilai yang diterima oleh khalayak yang terus berubah (Vivian, 2008, h. 7).

Selaras dengan perkembangan zaman, teknologi membawa media massa memasuki masa transformasi yang dinamis. Perubahan ini dirasakan oleh Arthur Sulzberger Jr. selaku *publisher* dari *New York Times* sebagai suatu keharusan. Seperti yang diucapkan Arthur dalam Vivian (2008, h. 3) bahwa bisnis utama dari

media yang diembannya merupakan informasi atau pesan, sedangkan platform untuk mengemasnya tidak terbatas hanya dengan koran. Gagasan tersebut mengantar *Times* merambah roda bisnis yang lebih luas, seperti digitalisasi yang melahirkan portal *online*.

Lahirnya film sebagai media hiburan dan informasi yang berhasil mengolaborasikan seni bercerita dan fotografi ini menjadikannya berbeda dengan media massa lainnya. Menurut Effendy (2000, h. 201) film adalah gambaran teatrikal yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dan televisi. Medium ekspresi dan komunikasi ini mampu melahirkan representasi yang luar biasa dari seorang manusia.

Pengalaman mengasyikan saat menonton foto-foto bergerak dan berkembangnya teknologi audio di dalamnya membuat khalayak terkesima akan kemajuan yang dihadirkan oleh film. Medium ini mampu membuat khalayak tertahan dan intens dengan kekuatan magisnya (Vivian, 2008, h. 160).

Dalam Mukaddimah Anggaran Dasar Karyawan Film dan Televisi (1995) telah dijelaskan bahwa film memiliki fungsi yang mulia. Film bukanlah sekadar hal yang diperdagangkan, melainkan sarana pendidikan sekaligus penerangan yang memiliki pengaruh besar bagi masyarakat. Tak hanya itu, film disebut sebagai misi revolusi yang dapat menggalang persatuan nasional, serta membentuk masyarakat sosialis Indonesia berdasarkan Pancasila (Imanjaya, 2006, h. 28).

Definisi lain diutarakan oleh seorang pakar film yaitu Siegfried Kracauer, baginya film merupakan arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*)

masyarakat pada masa itu. Umumnya bila dikaji dari segi teknik, isi cerita, dan perkembangan film maka suatu bangsa dapat dipahami secara utuh dalam hubungannya dengan pola psikologis aktual bangsa itu (Imanjaya, 2006, h. 30).

Mulyana berpendapat bahwa film merupakan cermin dari realitas kebudayaan umat manusia di tempatnya berada. Nilai, norma, dan gaya hidup yang berlaku pada masyarakat disajikan dalam sebuah film yang diproduksi. Salah satu media massa ini memiliki kuasa untuk menetapkan nilai-nilai budaya yang penting dan perlu dianut oleh masyarakat, termasuk nilai yang merusak (Mulyana, 2008, h. 89).

Artinya, perkembangan film Indonesia dapat dipahami secara harafiah bila memiliki hubungan yang melatarbelakangi perkembangan sosial budaya bangsa Indonesia. Salah satu budaya yang hidup di Indonesia adalah budaya Jawa. Budaya yang luhur ini sudah ada dalam keseharian masyarakat dan mengatur norma yang berlaku di antara mereka.

Budaya Jawa adalah salah satu kultur yang tumbuh di masyarakat Indonesia. Meskipun dikenal sebagai budaya yang luhur, selalu ada dua persepsi dalam menilai budaya. Bagi mereka yang mengenal baik budaya sepuh ini, pastinya akan menggambarkan orang Jawa dengan pribadi yang hangat, ramah, toleran, jujur, sumarah. Akan tetapi tak sedikit juga yang memiliki perspektif negatif akan kultur ini, orang Jawa dinilai berbelit-belit, munafik, dan lembek (Handayani, 2004, h. 2).

Munculnya ragam norma yang tumbuh dan hidup dalam budaya Jawa telah mempengaruhi pola pikir masyarakat. Salah satunya adalah pola hubungan

paternalistik yang mempengaruhi gaya kepemimpinan negara kita. Salah satunya adalah Presiden Kedua Republik Indonesia, almarhum Soeharto yang mengadopsi gaya kepemimpinan khas Jawa. Menjabat selama 32 tahun, Soeharto mengklaim dirinya menggunakan gaya kepemimpinan bapakisme selama menjabat di masa orde baru (Endraswara, 2010, h. 158).

Praktik kepemimpinan yang dilakukan Soeharto ini diadaptasi dari hubungan “bapak” dan “anak” (*patron-client*) yang akan melahirkan suatu kebiasaan mengagungkan pemimpinnya sebagai tanda bakti. Tak dipungkiri bahwa gaya kepemimpinan ini lekat dengan feodalisme, di mana kepemimpinannya menekankan pada kekuasaan sepihak atau otoriter (Endraswara, 2010, h. 160).

Gaya kepemimpinan ini tidak hanya berlaku di dalam pemerintahan negara, melainkan di dalam rumah tangga pula. Seperti yang dikisahkan dalam film *Minggu Pagi di Victoria Park*, yang ditayangkan pada tahun 2011. Film karya Lola Amaria ini menceritakan tentang lika-liku kehidupan para TKW di Hongkong. Terinspirasi dari kisah nyata, film ini menyampaikan sisi lain kehidupan keluarga para perempuan yang memutuskan pilihannya untuk mengabdikan sebagai pahlawan devisa.

Ideologi paternalistik, bapakisme, patriarki, dan psikologi Jawa digambarkan secara implisit melalui beberapa *scene*. Apa yang disajikan dalam film ini merupakan sebuah pesan untuk memberitahu pada masyarakat bagaimana budaya Jawa itu hidup dan membentuk karakter masyarakat selama ini. Hal ini

membawa kita pada cermin pemaknaan budaya Jawa yang dianggap tidak kenal demokrasi, dan sulitnya menerima kesetaraan gender.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan medium film. Film *Minggu Pagi di Victoria Park* dipilih karena karakter tokoh yang berada dalam film ini mampu mewakili tradisi yang terjadi dalam suatu keluarga Jawa.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang mengutamakan konsep mitologi. Dalam konsep mitologi Barthes, terdapat tiga dimensi yakni penanda (*signifier*), petanda (*signified*), dan tanda (*sign*). Sedangkan mitos merupakan kumpulan dari konotasi yang terkumpul dan telah ada sebelumnya (Barthes, 2011, h. 161).

Melalui analisis semiotika Roland Barthes, diharapkan peneliti mampu menggali dan membaca makna yang terepresentasikan dalam film lebih dalam. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk mengkaji mengenai representasi budaya Jawa dalam film "*Minggu Pagi di Victoria Park*" (analisis semiotika Roland Barthes).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan pada latar belakang, rumusan masalah yang diteliti yakni:

1. Apakah ragam budaya Jawa yang direpresentasikan dalam *Minggu Pagi di Victoria Park* ?

2. Bagaimana budaya Jawa direpresentasikan dalam film *Minggu Pagi di Victoria Park* ?
3. Bagaimana konotasi dan mitos tentang budaya Jawa terdapat dalam film *Minggu Pagi di Victoria Park* ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini untuk mencari representasi budaya Jawa dalam film *Minggu Pagi di Victoria Park*.

### **1.4 Signifikansi Penelitian**

#### **1.4.1 Signifikansi Akademis.**

Signifikansi akademis dari penelitian ini adalah memberikan referensi tentang teks media, khususnya film melalui pendekatan semiotika. Penelitian ini dapat memberikan gambaran konsep dan analisis yang memungkinkan khalayak memahami apa yang media konstruksikan lewat seperangkat tanda dan bagaimana konstruksi tersebut dilakukan.

#### **1.4.2 Signifikansi Praktis.**

Signifikansi praktis dari hasil penelitian ini adalah membangun daya literasi media khalayak supaya tidak langsung menerima konstruksi media secara utuh. Dan diharapkan mampu membangun daya pikir khalayak untuk lebih kritis dalam memandang konstruksi media (film). Apabila khalayak

bersikap kritis diharapkan dapat menyadari tujuan atau maksud pembentukan makna yang ingin disampaikan melalui konstruksi realitas.

