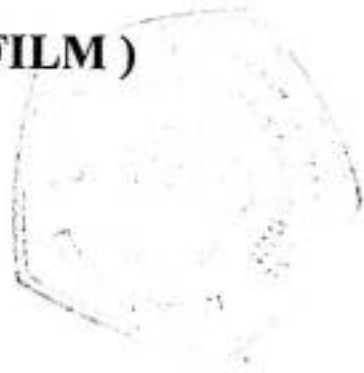


**REKONSTRUKSI FILM “SLUMDOG MILLIONAIRE”  
( ANALISIS SEMIOTIKA FILM )**

**OLEH :  
NOVANITA LESTARI  
E311 05 036**



LEMBAGA	UNIVERSITAS HASANUDDIN
Tgl. Peng.	17-06-09
Angka	FUIP
Parti	1 Lem
	WS
	GO
	SKR - SOG
	LES
	R



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2009**

**REKONSTRUKSI FILM “SLUMDOG MILLIONAIRE”  
( ANALISIS SEMIOTIKA FILM )**

**OLEH :  
NOVANITA LESTARI  
E311 05 036**



*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Jurusan Ilmu Komunikasi Program Studi Public Relations*

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR**

**2009**

## HALAMAN PENGESAHAN

**Judul Skripsi** : REKONSTRUKSI FILM "SLUMDOG MILLIONAIRE" (ANALISIS SEMIOTIKA FILM)  
**Nama Mahasiswa** : NOVANITA LESTARI  
**Nomor Pokok** : E 311 05 036

**Menyetujui**

**Pembimbing I**



Drs. H. Aswar Hasan, M.Si  
NIP. 131 992 458


**Pembimbing II**



Drs. Abdul Gafar, M.Si  
NIP. 131 468 460

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**  
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



  
Dr. Muh. Nadjib, M. Ed, M. Lib  
NIP. 130 676 952

## HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam jurusan Ilmu Komunikasi Program studi Public Relations pada hari Kamis, 4 Juni 2009

Makassar, 4 Juni 2009

Ketua : Dr. Hasrullah, MA.

Sekretaris : Murniati Muchtar, S.Sos., SH.

Anggota : 1. Drs. Abdul Gafar, M.Si.

2. Drs. Sudirman Karnay, M.Si.

3. Drs. Kahar, M.Hum.



The image shows four handwritten signatures in black ink, each positioned above a horizontal dotted line. The signatures are written in a cursive style. The first signature is the largest and most prominent, followed by three smaller ones stacked vertically below it.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirabbil'alamin....*

Sujud Syukur penulis panjatkan kepada Maha Pencipta, Allah SWT yang mempunyai segalanya. Atas Kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penghargaan tak terhingga kepada ayahanda **Tahmid Husein** dan ibunda **Mariani Kalidupa** atas kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis, dukungan moril dan materil, serta kesabaran menghadapi segala tingkah laku penulis semenjak dilahirkan.

Selama proses penyusunan skripsi ini, terdapat beberapa kendala yang penulis temui, namun atas bantuan dan bimbingan semua pihak, penulis dapat melewatinya dengan baik. Terima kasih sebesar-besarnya kepada bapak Drs. H.Aswar Hasan, M.Si dan Drs. Abdul Gafar, M.Si selaku Pembimbing I dan Pembimbing II atas waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan kritik dan masukan dalam penulisan skripsi ini.

Seiring dengan penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Kata terima kasih dari penulis hanya merupakan setitik balas jasa terhadap pihak-pihak yang mendukung penulis sehingga karya yang lazimnya disebut skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Hasanuddin Prof. Dr. dr. H. Idrus A. Paturusi, SP. B, SP. B.O.

2. Bapak Dr. Deddy T. Tikson selaku Dekan dan para pembantu dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
3. Bapak Dr. Muh. Nadjib, M.Lib selaku ketua jurusan ilmu komunikasi tempat penulis bernaung menimba ilmu.
4. Bapak serta Ibu dosen pengajar jurusan ilmu komunikasi Universitas Hasanuddin atas warisan ilmunya baik itu teori maupun praktek mengenai dunia komunikasi.
5. Staf jurusan Ilmu komunikasi Universitas Hasanuddin.
6. Ibu Ida ruang baca yang senantiasa membantu meminjamkan buku yang sangat berguna bagi literature yang penulis gunakan. Pak Saleh atas susah payahnya bolak-balik rektorat guna mempercepat berkas penulis dan teman-teman Guard lainnya.
7. Urie cingu a.k.a teman-teman Guard 05 dengan beragam spesifikasinya, mulai dari Hollywood hingga Korean Fever. Terimakasih sebesarnyanya untuk Cokz atas file trailer Slumdog Millionairenya yang sangat berguna bagi penulis. Teman seperjuangan Guardku yang tidak afdal kalau tidak penulis sebutkan satu persatu, Hana, Windy, Tami, Wawa, Syafa, Pajo, Nani, Eyyunk, Mel, Fadli, Tika, Phenk, Sally, Echonk, Ipul, Alya teman seperjuanganku di seminar, Ummie Wardah, Asri atas obrolan kita tentang banyak hal yang ternyata menjadi persamaan diri kita, Evi, bang Irwan, Jaya, Adri 'pepeng', Ifzan, Uchie, Didi Alan 'Chomsky', Jamil, lelaki maniak bola Mookz, Saldy, Ardhy, Nandar. Buat bunda Nasha, makasih atas semua *adviceny*a yang menyejukkan. Buat calon pemimpin masa depannya Guard '05, Sultan, Dede, Syahban, teruskan perjuangan kalian.

8. Sahabat-sahabatku yang dipertemukan ketika kuliah, Miz Never Ending Shopping, the leader Jowjack yang mengidap penyakit sama dengan penulis, 'penyakit rajin', begitu pula Ntiemoet, teman rajinku sewaktu masih semester awal, tapi sepertinya dapat disembuhkan duluan oleh ayat-ayat cinta dari anggota legislatif hati forevernya, Zul, makasih karena telah menyembuhkan temanku Zul. Warchan Panic at The Disco, masih ingatkah masa kebodohan kita di eksul gojukai? Onegaishimasu.... Bizta tit, diriku masih menggunakan panggilan tersebut karena sudah menjadi brand imagemu di otakku. Terima kasih karena percaya padaku untuk menjadi tempat curhat problem yang dirimu alami. Uthe sshi, yang mengidap Korean fever sama dengan penulis, serta yang paling dewasa diantara kami semua yang masih kekanakan & tak terorganisir. Buat 'tante' Iri, rekan seperjuanganku dibalik layar, penulis merasa cocok bekerja sama dengan dirimu karena tidak memaksakan ideologi sendiri dalam proses produksi, serta keseriusanmu ketika di lapangan. Panggil-panggil kalau ada next project ya. Miz Doctrine Minho a.k.a Vira, yang Korean's handsome man Feavernya sudah mencapai stadium akhir, lagi-lagi sama dengan penulis. Berterimakasihlah pada diriku yang senantiasa menyuntikkan nikotin cowok cakepnya korea, karena tanpa penulis dirimu tidak bisa mengenal lebih jauh Siwon oppa, apalagi Kyuhyunie ku. Terima kasih juga karena bisa menjadi tempat curhat bagi penulis disaat seisi dunia mengatakan dirimu baskom bocor. Buat Binchanchi 'ellen' teman pertukaran budaya korea-jepangku, dirimu sudah seperti nihon jin desu (warga jepang, red) karena dari dirimulah penulis belajar banyak tentang *showbiz* negara sakura. Buat Asma teman se-almamater waktu smp, kita

dipertemukan lagi oleh takdir ketika kuliah, karena Tuhan tahu kita cocok dalam banyak hal yang tidak sempat diketahui saat 'terpenjara' selama tiga tahun. Lagi-lagi kita mempunyai pemikiran yang sama tentang almamater kita dulu, karena tanpa sekolah tersebut, kita tidak semandiri sekarang. Buat 'mini' Ia teman sekampoengku, Nola yang tidak pernah marah. Buat Nilam, temanku yang murah banget senyumnya, semangat teman, saya doakan cepat nyusul menjadi pengangguran seperti kami ini. Temanku Tya yang mimpinya untuk menjadi tsukushi, penulis rasa Tya lebih unggul dalam beberapa hal dibanding tsukushi, misalnya, lebih unggul karena pernah membuat heboh & panik dengan penulis di hari pertama KKN, makasih karena telah menemani penulis berkeliling bone mencari tempat kacamata. Terima kasih tak terhingga pula untuk bantuan file format AVI nya Slumdog Millionairenya.

9. Teman-teman senasib sewaktu KKN di Kecamatan Dua Boccoe, terutama Personil posko Tocina, kk Ayi yang pernah menjadi *the only one* cowok Tocina diantara 4 Wonder Woman, k' Basran, dan 'satu bintang' Sofyan, selamat atas keberhasilannya terpilih sebagai anggota legislatif. Sungguh hebat di umurmu yang hanya berbeda beberapa hari dengan penulis. Perjuanganmu serta absen panjangmu di posko akhirnya membuahkan hasil kawan. Hanya satu pesanku, ingatlah janji yang kau berikan kepada pemilihmu. Personil Wonder Woman tocina, mba Nurul leader sekaligus abang kami, mba Citra, teman komentator cowok cakep di posko dan berlanjut hingga dunia kampus, ci' Intan teman tidurku yang sangat rajin dan keibuan. Serta teman-teman dari posko lainnya.



10. Buat temanku Ujieb yang masih berjuang di Jogja karena telah mengirimkan buku yang sangat berguna sebagai panduan bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
11. Buat senior-seniorku di Kosmik yang mengajarkanku tentang banyak hal, mulai dari masalah fotografi hingga masalah perfilman dimana ternyata diriku akhirnya menemukan bakat setelah selama hidup, penulis mengira hanya seseorang yang tak punya keahlian. K'Were atas pinjaman bukunya yang selama ini penulis cari, dan K'Baqir atas file PDFnya yang sangat berguna.
12. Buat adik-adikku dengan bermacam modelnya, Elhuw, Ayoe, Ical. buat Kiki atas bantuan laptonya, Bamz atas tumpangannya selama penyusunan.
13. Gumao, buat *my Role Model of Life*, Urie Kyuhyunnie dan ke dua belas personil SUJU. Penulis adalah ELF kalian yang sangat memimpikan bertemu kalian di Korea, Hanguk, Kitarikayo...(Amien...!!!), lagu ngebeatmu memberiku energi untuk tetap terjaga saat ngetik, balladamu membuatku terhanyut, palagi paduan suara oppa K.R.Y, darimanakah datangnya suara merdumu....!!!

Dan kepada semua pihak yang tidak tercantum diatas, namun secara sengaja maupun tidak sengaja telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, Kamsahamnida. Bantuan kalian Insya Allah akan mendapatkan ridho dari-Nya. Amien.

Makassar, Juni 2009

Penulis

## ABSTRAKSI

NOVANITA LESTARI. *Skripsi berjudul "Rekonstruksi Film Slumdog Millionaire" (Analisis Semiotika Film). Dibimbing oleh Drs. H. Aswar Hasan, Msi dan Drs. Abdul Gaffar Msi.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Rekonstruksi apa saja yang tercipta dalam film *Slumdog Millionaire*, (2) Tanda sinematik apa saja yang digunakan sebagaimana pendukung dari rekonstruksi dalam film *Slumdog Millionaire*.

Untuk mencapai tujuan penelitian diatas, maka digunakan teknik penelitian kualitatif-interpretatif dengan menggunakan studi semiotika oleh Charles Sanders Peirce yang menguraikan trikotomi tanda, yaitu ikon, indeks, dan simbol(lambang), dibantu dengan pemikiran semiotika film oleh Christian Metz, serta pendekatan semiotika melalui kebudayaan oleh John Fiske dimana lambang itu beroperasi, karena setiap budaya mengartikan lambang dengan caranya sendiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rekonstruksi dalam film *Slumdog Millionaire* terdiri dari pembangunan karakter inti dalam film tersebut, kemudian plot kuis fenomenal hingga fenomena kasus curang yang pernah terjadi dalam sejarah kuis *Who Wants To Be A Millionaire*. Adapun penggambaran India, khususnya kawasan kumuh Dharavi di India serta nilai budaya India lainnya seperti Taj Mahal. Tanda sinematik yang terdapat dalam film berupa gambar uang sebagai simbol kekayaan, foto Amitabh Bachan sebagai ikon yang dipaparkan oleh Peirce, penggambaran Salim yang mati dalam bak mandi, dimana penggunaan bak mandi sendiri mempunyai sejarah panjang dalam dunia perfilman dunia. Adapun pemunculan Taj Mahal sebagai simbol (lambang) warisan kekayaan India diantara kemiskinan di India yang masih merajalela, serta nonverbal seperti raut wajah hingga tindakan yang memiliki makna.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan & Kegunaan Penelitian .....	11
D. Kerangka Konseptual .....	12
E. Defenisi Operasional .....	16
F. Metode Penelitian .....	19
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	21
A. Film .....	21
1. Rekonstruksi Sosial dalam Film.....	25
2. Kajian Semiotika dalam Film.....	31
B. Memahami Semiotika Charles Sanders Pierce .....	36
1. Ikon .....	38
2. Indeks .....	39
3. Simbol ( <i>symbol</i> ) atau Lambang .....	39
C. Budaya dalam Semiotika John Fiske .....	41
D. Perbedaan ketiga tanda Pierce (Indeks, Ikon, Simbol) dengan Isyarat .....	43
E. Tanda (Ikon, Indeks, Simbol) sebagai bentuk nonverbal .....	46
F. Istilah-istilah Penting dalam Sinematografi .....	53

<b>BAB III GAMBARAN OBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>56</b>
A. Team Produksi <i>Slumdog Millionaire</i> .....	57
B. Cerita Singkat.....	58
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Sinopsis Film <i>Slumdog Millionaire</i> (Lima Menit Awal film <i>Slumdog Millionaire</i> .....	60
B. Rekonstruksi dalm Film <i>Slumdog Millionaire</i> .....	64
B.1 Karakter Inti <i>Slumdog Millionaire</i> .....	64
B.2 Mumbai dalam <i>Slumdog Millionaire</i> .....	73
B.3 Pertanyaan demi Pertanyaan hingga Jawabannya .....	75
C. Penggambaran Nilai Budaya India dalam Film <i>Slumdog Millionaire</i> .....	87
C.1 Pemunculan Taj Mahal .....	88
C.2 Tarian khas Film Bollywood .....	89
D. Tanda Sinematik dalam Film <i>Slumdog Millionaire</i> .....	90
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>95</b>
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
III.1. Poster film <i>Slumdog Millionaire</i> .....	56
VI.1. Pilihan pada menit awal .....	60
VI.2. Cincin emas dan Tumpukan Uang.....	61
VI.3. Interogasi Jamal (angle miring) .....	61
VI.4. Inspektur dan Asisten berdiskusi .....	62
VI.5. Lumuran Tinja .....	66
VI.6. Latika Remaja.....	67
VI.7. Latika Dewasa.....	67
VI.8. Salim Shalat .....	68
VI.9. Salim terbaring dalam bak mandi .....	70
VI.10. Tatapan Jengkel MC .....	71
VI.11 Gerakan frustrasi MC .....	71
VI.12 Inspektur .....	72
VI.13 Asisten Inspektur .....	73
VI.14 Penggambaran kawasan kumuh Dharavi 1 .....	74
VI.15 Penggambaran kawasan kumuh Dharavi 2 .....	74
VI.16 Penggambaran kawasan kumuh Dharavi 3 .....	74
VI.17 Foto Amitabh Bachan (ikon) .....	77
VI.18 Teriakan Ibu Jamal .....	80
VI.19 Anak menyerupai Dewa Rama .....	80
VI.20 Ruang Interogasi .....	81
VI.21 Inisial 'B' .....	85
VI.22 Montage kontras 1 (kemenangan Jamal) .....	87
VI.23 Montage kontras 2 (KematianSalim).....	87
VI.24 Montage kontras 3 (Sorak India) .....	87
VI.25 Montage kontras 4 (Sorak India 2) .....	87
VI.26 Pesawat melintas.....	87
VI.27 Taj Mahal 1 .....	89

VI.28	Taj Mahal 2 .....	89
VI.29	Tarian Bollywood .....	90
VI.30	Ruang Kelas .....	94
VI.31	Buku <i>Three Musketeers</i> .....	94
VI.32	Mengemis.....	94
VI.33	<i>Tour Guide</i> dadakan.....	94
VI.34	Pramusaji.....	94

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era Globalisasi sekarang ini merupakan era yang dipenuhi oleh media massa yang secara tidak sadar mempengaruhi ideologi atau pandangan dari setiap individu yang hidup di dalamnya. Tengok saja bagaimana pemberitaan misalnya di Seputar Indonesia mengenai berita politik berpengaruh akan sikap pemilih di Indonesia, atau berita kriminalitas yang dihiasi dengan pemberitaan seputar pemerkosaan dan semacamnya dikarenakan terpengaruh melihat tayangan kurang senonoh. Hal ini pula yang menimbulkan wacana bagi anggota DPR untuk menciptakan RUU yang akhirnya menjadi UU pornografi yang masih menjadi perdebatan di Indonesia.

Secara teoritis, media massa bertujuan menyampaikan informasi dengan benar secara efektif dan efisien. Pada praktiknya, apa yang disebut sebagai kebenaran ini sangat ditentukan oleh jalinan banyak kepentingan. Akan tetapi, di atas semua itu, yang paling utama tentunya adalah kepentingan survival media itu sendiri, baik dalam pengertian bisnis maupun politis.

Dalam kaitan ini kerap terjadi bahwa “kebenaran milik perusahaan” meminjam ungkapan Budi Susanto (dalam Sobur 2006 a:114), menjadi penentu atau acuan untuk kebenaran-kebenaran lainnya. Atas nama kebenaran milik perusahaan itulah realitas yang ditampilkan oleh media bukan sekadar realitas tertunda, namun juga realitas tersunting; suatu keadaan yang sebetulnya memang



tidak bisa tidak harus dikembalikan ke faktor luar perusahaan itu sendiri, terutama sekali politik.

Di belakang realitas tersunting ini terdapat pemilahan atas fakta atau informasi yang dianggap penting dan yang dianggap tidak penting, serta yang dianggap penting, namun demi kepentingan *survival* menjadi tidak perlu disebarluaskan. Media menyunting bahkan menggunting realitas dan kemudian memolesnya menjadi suatu kemasan yang layak disebarluaskan.

Tetapi media bukan cuma menentukan realitas macam apa yang akan mengemuka, namun juga siapa yang layak dan tidak layak masuk menjadi bagian dari realitas ini (Sobur 2006 b: 114). Seperti pemilihan peran dalam sebuah drama atau film. Dalam hal ini, media menjadi sebuah kontrol yang bukan lagi semata mata sebagaimana dicita-citakan, yaitu "...kontrol, kritik dan koreksi pada setiap bentuk kekuasaan agar kekuasaan selalu bermanfaat..." (Leksono dalam Sobur 2006 b:114), tetapi kontrol yang mampu mempengaruhi isi pikiran dan keyakinan-keyakinan masyarakat itu sendiri.

Sirkulasi citra-citra media dalam masyarakat, seperti dikatakan Lull (1998:51), jelas membantu sukses komersial dan memungkinkan tersebarnya ideologi dominan. Namun, sebagaimana sering kita lihat, apa yang populer di televisi dan kebudayaan komersial lainnya, terutama film dan musik, juga menjadi sumber-sumber daya yang dikenal luas dan dapat diakses oleh khalayak untuk menjalankan kekuasaan budaya. Banyak di antara konsekuensi sosial yang paling dalam dari budaya pop, baik yang mendukung dan menentang cara-cara berpikir



yang dominan, justru terletak pada pemakaian citra media oleh orang-orang untuk mengungkapkan diri mereka dan mempengaruhi orang lain.

Citra-citra yang muncul di media massa dalam perekonomian kapitalis dikerahkan secara kelembagaan guna memproduksi produk-produk tertentu, membantu menciptakan komunitas konsumsi untuk kelompok-kelompok produk serta merek, dan secara umum memperkuat konsumeristik.

Semua hasil penelitian oleh berbagai pakar komunikasi yang dijabarkan di atas tentu saja karena mereka sadar, bahwa media massa sangat ampuh untuk mempersuasi khalayaknya. Dapat diperhatikan bagaimana pemboikotan sejumlah film dalam negeri maupun luar negeri yang diboikot akibat dianggap tidak boleh ditonton karena akan mempengaruhi yang menyaksikannya. Mengapa film?, karena film merupakan bentuk media massa yang “merefleksi kemudian mengkonstruksikan realitas.”

Fungsi film adalah hiburan, pendidikan dan penerangan. Filmnya sendiri merupakan sarana hiburan. Menurut Dominick (Effendy, 2003:31), hiburan merupakan salah satu fungsi media massa, dalam hal ini yaitu film. Orang menonton film tentunya untuk mencari hiburan, apakah film itu membuat tertawa, mencururkan air mata, atau membikin gemetar ketakutan. Sebagaimana anggapan Rivers (2004:252) bahwa film lebih sebagai media hiburan ketimbang media pembujuk, namun yang jelas, film sebenarnya punya kekuatan bujukan atau persuasi yang besar. Kritik publik dan adanya lembaga sensor juga menunjukkan bahwa film sangat berpengaruh.

Sobur (2006:127) menyatakan kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, membuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Pentingnya pemanfaatan film dalam pendidikan sebagian didasari oleh pertimbangan bahwa film memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang dan sebagian lagi didasari oleh alasan bahwa film memiliki kemampuan mengantar pesan secara unik.

Kalau saja film ini membawakan pesan yang sifatnya mendidik atau memberikan penerangan, barangkali dapat dinilai sebagai memenuhi salah satu unsur film bermutu.

Graeme Turner (Sobur 2006:127) menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekadar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekadar 'memindah' realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan 'menghadirkan kembali' realitas berdasarkan kode-kode, konvensi dan ideologi dari kebudayaannya. Semua itu merupakan proses rekonstruksi dari sebuah film.

Ini tentu saja menciptakan budaya baru pada masyarakat modern, yaitu budaya menonton. Piliang (2003:15) mendefinisikan masyarakat tontonan (*society of the spectacle*) adalah masyarakat yang hampir segala aspek kehidupannya dipenuhi oleh berbagai tontonan, dan menjadikannya sebagai rujukan nilai dan tujuan kehidupan. Maka tidak heran masyarakat tontonan sekarang lebih cerdas

dalam memilih tontonan mereka, khususnya memilih film yang akan mereka tonton.

Tatkala media dikendalikan oleh berbagai kepentingan ideologis di baliknya, maka ketimbang menjadi 'cermin realitas' (*mirror of reality*), media sering dituduh sebagai 'perumus realitas' (*definer of reality*) sesuai dengan ideologi yang melandasinya.

Salah satu tolak ukur sebuah film dikatakan sukses, yaitu dengan banyaknya penghargaan yang didapatkannya dari ajang penghargaan perfilman. Pada dasarnya para juri yang menentukan sebuah film yang memenangkan penghargaan, merupakan wakil dari masyarakat menonton (*society of the spectacle*).

#### **Film *Slumdog Millionaire* (Pemenang Oscar Potret Human Interest)**

Film *Slumdog Millionaire* merupakan salah satu contoh teranyar dari penjelasan di atas. Film ini merupakan film Bollywood (istilah populer untuk dunia perfilman India) besutan sutradara kenamaan Inggris, Danny Boyle, memenangkan beberapa penghargaan bergengsi, diantaranya yang paling menyedot perhatian adalah penghargaan *The Best Picture* (Film terbaik) Oscar 2009 yang dihelat pada bulan februari 2009 di kodak Theathre, Los Angeles, Amerika Serikat.

Penghargaan tahunan Oscar, merupakan salah satu penghargaan bergengsi bagi insan perfilman di dunia. Ratusan film dari berbagai belahan negara, termasuk negara-negara asia seperti Indonesia diseleksi sebelum akhirnya terpilih menjadi

nominasi. Film *Slumdog Millionaire* juga mendapat banyak Pujian dari para kritikus film.

Film ini berbeda dengan film pemenang Oscar pada tahun-tahun sebelumnya. Film pemenang Oscar biasanya merupakan film yang mengandung *glamour*, intrik yang rumit serta dibumbui dengan kekerasan, seperti pemenang Oscar untuk *Best Picture* tahun 2008, *No Country for Old Men*. *Slumdog Millionaire* lebih *human interest*, maksudnya lebih memotret kehidupan masyarakat kebawah.

Film ini berbeda dengan film-film Bollywood lainnya, Meskipun menari dan menyanyi sudah merupakan bagian penting dari film-film India, namun, dari keseluruhan durasi film ini, kita hanya akan melihat tarian khas Bollywood pada akhir cerita. Sangat berbeda dengan film bollywood yang biasanya mmemberikan banyak durasi bagi nyanyian dan tarian.

Menurut situs enslikopedi terkenal wikipedia.com, *Slumdog Millionaire* atau dalam bahasa Indonesia Sang Gembel Milyarder adalah sebuah film dengan latar belakang daerah kumuh Mumbai, India dan dibuat oleh seorang sutradara Inggris Danny Boyle. India sendiri termasuk dalam kategori negara dunia ketiga. Istilah-istilah subyektif Dunia Pertama, Dunia Kedua, dan Dunia Ketiga, dapat dipergunakan untuk membagi negara-negara di muka bumi ke dalam tiga kategori yang luas. Dunia Ketiga adalah istilah yang pertama kali diciptakan pada 1952 oleh seorang demografer Perancis Alfred Sauvy untuk membedakan negara-negara yang tidak bersekutu dengan Blok Barat ataupun Blok Soviet pada masa Perang Dingin. Namun sekarang ini istilah ini sering dipergunakan untuk merujuk negara-

menang dalam kuis *Who Wants To Be A Millionaire* versi India. Film ini diputar untuk pertama kalinya untuk umum Di Inggris pada 12 November 2008 dan di Mumbai pada 22 Januari 2009.

Film ini merupakan adaptasi dari novel "*Q & A*" karya Vikas Swarup. Novel ini telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa, termasuk bahasa Indonesia. Di Indonesia sendiri judulnya berubah menjadi "Teka Teki Cinta Sang Pramusaji" Sebenarnya film ini lebih cocok jika dikatakan terinspirasi oleh novel *Q&A*, karena karakter dalam novel dengan film dibuat berbeda, bahkan nama dari tokoh utama dalam novel dan film tidak sama.

Film ini mengambil latar belakang kuis fenomenal di dunia, yang telah disiarkan lebih dari 100 negara di dunia, yaitu *Who Wants To Be A Millionaire* (dalam bahasa Indonesia : Siapa yang ingin menjadi Jutawan?) adalah acara kuis Televisi fenomenal yang menawarkan hadiah uang dalam jumlah besar untuk peserta yang bisa menjawab 10 atau 15 soal pilihan ganda (tergantung kebijakan masing-masing negara). Acara ini pertama kali ditayangkan di Britania Raya pada 4 September 1998. Formatnya telah dilisensikan ke stasiun televisi lebih dari 100 negara, termasuk Indonesia dan India. Di India sendiri kuis ini lebih dikenal dengan nama "*Kaun Banega Crorepati*."

Sebelum maju untuk menjadi salah satu yang duduk di kursi panas, 10 calon peserta potensial harus bersaing satu sama lain untuk mengurutkan 4 buah kata secepat mungkin. Peserta yang menjawab dengan benar dan paling cepat bisa maju untuk memainkan kuis dan mencoba mendapatkan hadiah tertinggi.

Dalam menjawab pertanyaan, peserta memiliki tiga bantuan yaitu: (1) *Phone a Friend*, menelepon seseorang untuk bertanya selama 30 detik; (2) *Ask the Audience*, meminta penonton menjawab dan kemudian hasilnya disajikan dalam bentuk grafik; (3) *50:50 (Fifty-fifty)*, komputer akan menghilangkan dua pilihan yang salah.

Seperti yang dikutip penulis dari situs Enslikopedi populer di dunia, wikipedia.com bahwa dalam sejarah kuis *Who Wants To Be A Millionaire*, Seorang pemenang satu juta pound bernama Mayor Charles Ingram (*Who Wants To be A millionaire versi Inggris*) pernah dituduh berbuat curang dalam permainan dengan dibantu istri dan saudara iparnya. Hal ini diketahui dari suara batuk yang terdengar berpola sebelum ia memilih jawaban.

Kasus dari Tuan Charles Ingram mirip dengan plot cerita film *Slumdog Millionaire*, dimana Jamal Malik, seorang remaja 18 tahun yang berasal dari kawasan kumuh dituduh menipu dalam mengikuti kuis *Who Wants To Be A Millionaire India*.

Ini tentu saja merupakan suatu skandal. Di zaman global ini, masyarakat sangat tertarik dengan hal-hal yang berbau sensasional seperti skandal. Lihat saja betapa skandal sex mantan Presiden Amerika Bill Clinton yang sempat heboh di tahun 90-an, atau dugaan isu SARA yang diduga dilontarkan oleh pesepakbola Italia Marco Materazzi kepada Zinedine Zidane pada final piala dunia 2006 sehingga Materazzi harus membayar dengan sundulan yang berasal dari kepala Zidane.



Masyarakat film di dunia bosan dengan film-film yang terlalu glamour. Terbukti dengan terpilihnya *Slumdog Millionaire* sebagai film terbaik di ajang Oscar. Sekarang masyarakat film lebih tertarik kepada tema-tema yang lebih humanis, lebih memotret kehidupan masyarakat biasa, bahkan masyarakat kurang mampu atau kumuh seperti yang ditampilkan film-film sukses sekarang, misalnya *Laskar Pelangi*, dan tentu saja *Slumdog Millionaire*.

Cerita-cerita seperti inilah yang biasanya membuat perfilman sekarang semakin diminati. Hingga film bisa dijadikan sebagai barang komersial, mulai dari tiket nonton, hingga penjualan merchandise yang digunakan sebagai properti dalam sebuah film. Tak mengherankan, film telah lama menjadi barang komoditas ekspor yang dapat menaikkan devisa negara.

Selain itu, film juga dijadikan ajang promosi kebudayaan kepada negara di belahan dunia lain. Ini dapat dijadikan sebagai promosi pariwisata cuma-cuma dalam meningkatkan kunjungan turis di negara yang berpromosi. Lihat saja bagaimana industri bollywood sangat terkenal hingga ke Hollywood. Walaupun banyak orang yang memandang sebelah mata perindustrian Bollywood, namun pada kenyataannya nyanyian dan tarian khas Bollywood sangat melekat pada sebagian benak masyarakat Indonesia ketika diberikan pertanyaan mengenai hal pertama yang terlintas ketika mendengar India atau Bollywood.

Berlandaskan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai :

### **“Rekonstruksi Film *Slumdog Millionaire*”**

#### **(Analisis Semiotika Film)**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Rekonstruksi apa saja yang tercipta dalam film *Slumdog Millionaire* ?
2. Tanda sinematik apa saja yang terdapat pada film *Slumdog Millionaire* sebagaimana pendukung dari rekonstruksi ?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui rekonstruksi yang tercipta dalam film *Slumdog Millionaire*
  - b. Untuk mengetahui Tanda sinematik yang terdapat dalam film *Slumdog Millionaire* sebagai pendukung dari rekonstruksi yang terjadi.
2. Kegunaan Penelitian
  - a. Kegunaan Praktis

Diharapkan penelitian ini akan menjadi bahan pertimbangan sineas muda Indonesia khususnya sineas Makassar dalam membuat film berkualitas di masa akan datang.



b. Kegunaan Akademis

Dapat memberikan manfaat bagi kalangan akademis khususnya pada program studi ilmu komunikasi dalam mencari pengetahuan berkaitan dengan semiotika film. Serta memicu kesadaran kritis sosial mahasiswa terhadap nilai sosial yang terkandung dalam sebuah film.

## D. Kerangka Konseptual

### Film sebagai media konstruksi

Sebagaimana dikatakan Sobur (2006 b: 89) yaitu karena menceritakan berbagai kejadian atau peristiwa itulah maka tidak berlebihan bila dikatakan bahwa seluruh isi media, dalam hal ini film adalah realitas yang telah dikonstruksikan (*constructed reality*).

Film adalah salah satu media komunikasi massa yang ampuh untuk mempengaruhi orang yang menyaksikannya. Bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan (Effendy, 2003:209). Dalam seminar-seminar penerangan atau pendidikan kini banyak digunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan.

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika, seperti dikemukakan van Zoest (Sobur, 2006:128), film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan

rangkaian fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan.

Film umumnya dibuat dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Film yang pada dasarnya berkenaan dengan studi semiotik, dimana pusat pendekatan semiotic adalah pada tanda (*sign*). Menurut John Fiske (dalam Sobur 2006 b :94), terdapat tiga area penting dalam studi semiotik : (1) *The Sign itself*. (Tanda itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan beragam tanda yang berbeda, seperti cara mengantarkan makna serta cara menghubungkannya dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah buatan manusia dan hanya bisa dimengerti oleh orang yang menggunakannya); (2) *The codes or systems* (Kode atau system di mana lambang-lambang disusun. Studi ini meliputi bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun untuk mempertemukan dengan kebutuhan masyarakat dalam sebuah kebudayaan); (3) *The culture within which these codes and signs operate*. (Kebudayaan di mana kode dan lambang itu beroperasi).

Karena itu, bersamaan dengan tanda-tanda arsitektur, terutama indeksikal, pada film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan

realitas yang ditujukannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya.

Kata “Semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme*, yang berarti “penafsir tanda”. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda (Sobur 2006b:15). Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Karena pada dasarnya yang menciptakan tanda itu sendiri adalah manusia yang nantinya akan digunakan untuk berkomunikasi.

Semiotika atau dalam istilah Barthes, Semiologi, 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 dalam Sobur, 2006b:15).

Menurut Peirce, kata ‘semiotika’ merupakan kata yang sudah digunakan sejak abad kedelapan belas oleh ahli filsafat Jerman Lambert, merupakan sinonim kata logika. Logika harus mempelajari bagaimana orang bernalar. Penalaran, menurut hipotesis Peirce yang mendasar dilakukan melalui tanda-tanda.

Tanda-tanda memungkinkan manusia berfikir, berhubungan dengan orang lain dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Semiotika

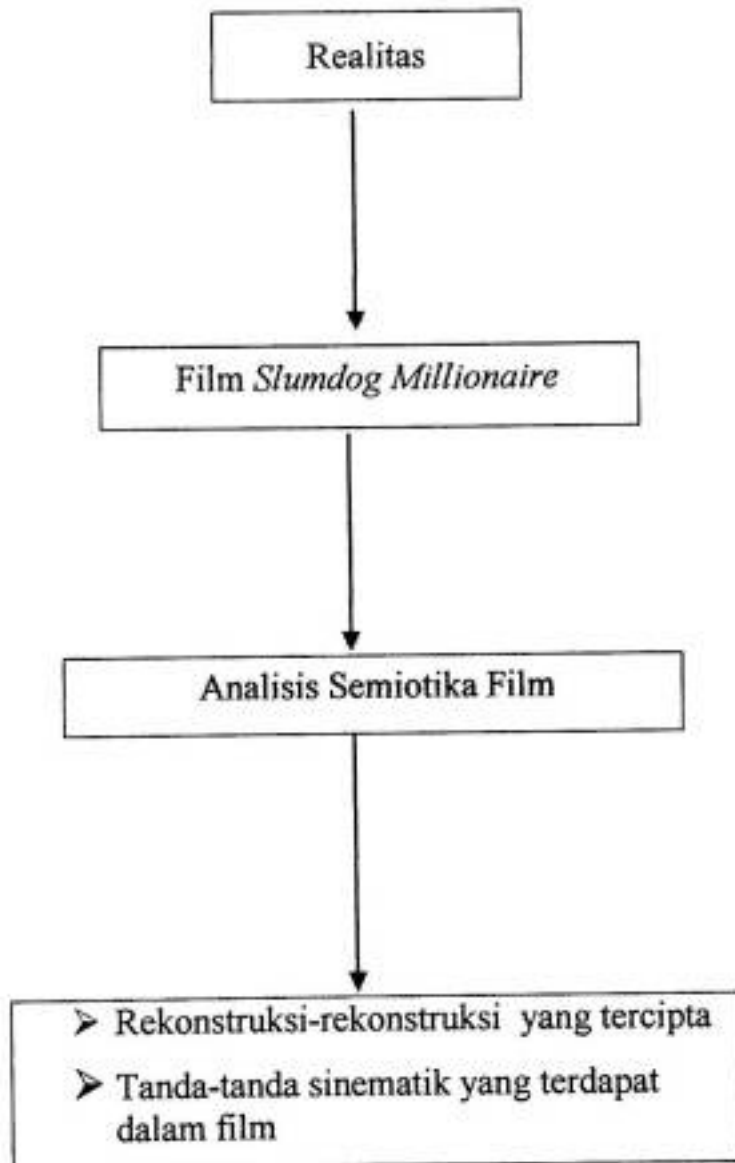
bagi Peirce adalah suatu tindakan (*action*), pengaruh (*influence*) atau kerja sama tiga subyek yaitu tanda (*sign*), obyek (*object*) dan interpretan (*interpretant*).

Menurut Peirce (dalam Sobur 2006a:134) tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu. Sesuatu itu dapat berupa pengalaman, pikiran, gagasan atau perasaan. Jika sesuatu, misalnya A adalah asap hitam yang mengepul di kejauhan, maka ia dapat mewakili B, yaitu misalnya sebuah kebakaran (pengalaman). Tanda semacam itu dapat disebut sebagai indeks; yakni antara A dan B ada keterkaitan (*contiguity*).

Pierce (dalam Sobur 2006 b:157) membagi tanda (*sign*) atas ikon (*icon*), indeks (*indeks*), dan simbol (*symbol*). Pada dasarnya ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu meskipun sesuatu yang lazim disebut sebagai objek acuan tersebut yang tidak hadir. Hubungan antara tanda dengan objek dapat juga dipresentasikan oleh ikon dan indeks, namun ikon dan indeks tidak memerlukan kesepakatan (Mulyana dalam Sobur 2006 b: 158). Penjelasan mengenai pembagian trikotomi Peirce mengenai Tanda akan diuraikan dalam bab selanjutnya.

Tanda juga bisa berupa lambang, jika hubungan antara tanda itu dengan yang diwakilinya didasarkan pada perjanjian (*convention*), misalnya lampu merah yang mewakili “larangan (gagasan)” berdasarkan perjanjian yang ada dalam masyarakat. Burung Dara sudah diyakini sebagai tanda atau lambang perdamaian; burung Dara tidak begitu saja bisa diganti dengan burung atau hewan yang lain, dan seterusnya.

### KERANGKA KONSEPTUAL



### **E. Definisi Operasional**

Sesuai dengan masalah yang diteliti yaitu mengenai analisis semiotika film *Slumdog Millionaire* dalam hubungannya dengan mengkonstruksi realitas yang terjadi dalam masyarakat, serta Tanda-tanda Sinematik yang tercipta di dalamnya, maka penulis memberikan batasan penelitian dalam definisi operasional sebagai berikut :

1. **Realitas** yang dimaksudkan disini adalah kejadian nyata, baik itu merupakan fenomena sosial maupun tingkah laku yang sering terjadi dalam masyarakat, sehingga direkonstruksikan kembali dalam film *Slumdog Millionaire*.
2. **Rekonstruksi** adalah menghadirkan kembali realitas yang di dalamnya berisi kode nonverbal, simbol ataupun lambang dan ideologi serta kebudayaannya.
3. *Who Wants To Be A Millionaire* (dalam bahasa Indonesia : Siapa yang ingin menjadi jutawan?) adalah acara kuis Televisi di India yang dengan hadiah tertinggi sebesar 20 juta Rupee India.
4. **Film** adalah bentuk media massa yang merupakan karya cipta seni dan budaya dengan Audio visual (dinamisasi suara & gambar) yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya yang dapat merekam gambar dinamis, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan.
5. **Film *Slumdog Millionaire*** adalah judul Film yang diteliti. *Slumdog Millionaire* merupakan gabungan dari dua kata, kata pertama *Slumdog* adalah istilah *Slang* (ungkapan populer) bagi orang yang berasal dari perkampungan kumuh atau bisa disebut orang miskin. Kata kedua yaitu *Millionaire*, yang dalam bahasa Indonesianya berarti jutawan. Jika kedua

kata ini digabungkan berarti 'seorang jutawan yang berasal dari kalangan miskin atau kumuh'.

6. **Analisis Semiotika film** adalah analisis mengenai ilmu interpretasi tanda (*sign*) dalam mengenali tanda yang ada dalam film *Slumdog Millionaire*, baik itu melalui audio, maupun visual. Namun dalam penelitian kali ini difokuskan pada pemaknaan gambar statis (tidak bergerak) maupun gambar dinamis (bergerak).
7. **Rekonstruksi yang tercipta** adalah tema-tema sosial apa saja yang ditkonstruksikan dalam film *Slumdog Millionaire*.
8. **Tanda-tanda Sinematik yang digunakan dalam film** yaitu shot-shot minus bahasa atau minus kata dalam film yang pada dasarnya mempunyai makna dibalikny. Tanda yang diuraikan Pierce tersebut adalah (1) **Ikon** yaitu suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikannya; (2) **Indeks** adalah tanda yang hadir secara asosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap; (3) **Simbol (lambang)** dalam istilah sehari-hari lazim disebut kata (*word*), nama (*name*), dan label (*label*) memiliki hubungan asosiatif dengan sesuatu yang dimaksud. Lebih lanjut akan diuraikan pada bab selanjutnya.



## F. Metode Penelitian

### 1. Obyek dan Waktu Penelitian

Obyek penelitian adalah film *Slumdog Millionaire* yang berdurasi 120' menit produksi *Celador Film* yang diproduksi tahun 2008. Film ini ditangani sutradara Inggris *Danny Boyle*.

Penelitian dan penulisan ini telah dimulai sejak awal bulan maret hingga bulan mei 2009 (kurang lebih 3 bulan).

### 2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah melalui pendekatan semiotik yang pada dasarnya bersifat kualitatif-interpretatif. Pendekatan kualitatif yang notabene bersifat subjektif dikarenakan film sebagai media merupakan sebuah ideologi yang menyusup dan menanamkan pengaruhnya lewat media yang digunakan secara 'tersembunyi' (tidak terlihat secara halus), dan ia (film) mengubah pandangan setiap orang secara 'tidak sadar' (Sobur, 2006: 113), sebagaimana dengan film *Slumdog Millionaire*.

Hasil dari pengumpulan data mengenai Film *Slumdog Millionaire* ini kemudian akan dianalisis melalui pendekatan semiotika film.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

- a. Data Premier, merupakan data yang diperoleh dari pengamatan per adegan (*scene*) dalam film *Slumdog Millionaire*.
- b. Data Sekunder, yaitu data pustaka (*library research*) baik itu berupa buku-buku, maupun data elektronik yang diperoleh diluar film



berdurasi 120' menit tersebut berkaitan dengan produksi hingga kritik yang dialamatkan kepada film tersebut.

#### 4. Teknik Analisis data

Penelitian ini menggunakan analisis data mengenai rekonstruksi yang terjadi digunakan teori rekonstruksi sosial oleh L. Berger dan Luckmann serta pemikiran mengenai realitas sosial oleh Goffmann. Adapun mengenai model semiotika oleh Charles Sanders Peirce, mengenai tanda beserta turunannya yang dikenal dengan trikotomi Peirce dibantu dengan pendekatan semiotika oleh Christian Metz dan pendekatan budaya oleh John Fiske.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Film

Film merupakan bentuk media massa. Dimana media massa mempunyai kekuatan menstimuli massa yang menyaksikannya. Sebagaimana menurut De Fleur (yang dikutip Rakhmat 2004:197) yaitu "*Instinctive S-R Theory*". Menurut teori ini, media menyajikan stimuli perkasa yang secara seragam diperhatikan oleh massa. Stimuli ini membangkitkan desakan, emosi, atau proses lain yang hampir tidak terkontrol oleh individu. Setiap anggota massa memberikan respons yang sama pada stimuli yang datang dari media massa. Teori ini juga disebut "teori peluru" (*bullet theory*) dengan mengasumsikan massa yang tidak berdaya ditembaki oleh stimuli media massa. Rakhmat, (2006:197) menganalogikan pesan komunikasi, dalam hal ini termasuk media dalam bentuk Film seperti obat yang disuntikkan dengan jarum ke bawah kulit pasien. Elisabeth Noelle-Neumann dalam Rakhmat menyebut teori ini "*The concept of powerfull mass media.*"

Film pertama kali lahir pada paruh kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar, bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sesuai perjalanan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi dan enak ditonton Effendy (2002:20).

Industri gambar gerak atau film, karena hubungannya yang unik dengan pasar massal budaya industri, sejak awal berkembang dengan berbagai karakteristik yang dimiliki industri penerbitan dan penyiaran. Teknik produksi dan produknya serba standar, kebijakannya berorientasi ke massa, dan semuanya serba besar. Fasilitas produksi terpusat secara vertikal dan horisontal. Dalam sejarah yang rentang waktunya kurang dari seabad, film dibagi dalam dua masa perkembangan. Pada putaran pertama perkembangan film dimulai oleh Joseph Niepce dengan melakukan eksperimen teknologi fotografi serta Thomas Edison menemukan fonograf sebagai teknologi rekaman suara yang kemudian keduanya berpadu menjadi kinetograf. Pada tahun 1886, Edison mempertontonkan kemajuan kinetografinya dengan membuat pertunjukan umum sinema komunal dengan layar lebar pertama (Miller 1999:85).

Film yang banyak muncul di masyarakat (film bioskop) dikenal dengan istilah film teatrikal (*theatrical film*). Effendy (2003:201) mendefinisikan film teatrikal sebagai berikut :

“Yang dimaksudkan film teatrikal (*theatrical film*) adalah film yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung pertunjukkan atau gedung bioskop (*cinema*). Film jenis ini berbeda dengan film televisi (*television film*) atau sinetron (singkatan dari sinema elektronik) yang dibuat khusus untuk siaran televisi. Film teatrikal dibuat secara mekanik, sedang film televisi dibuat secara elektronik.”

Lain pula yang dikemukakan Heru Effendy mengenai definisi film secara teknis. Definisi Teknis yang dikemukakan Effendy (2002:137) mengenai Film yaitu media untuk merekam gambar yang menggunakan seluloid sebagai

bahan dasarnya. Memiliki berbagai macam ukuran lebar pita, seperti 16 mm dan 35 mm.

Penggabungan dari beberapa definisi tentang film membuahkan sebuah kesimpulan bahwa film adalah bentuk media massa yang merupakan karya cipta seni dan budaya dengan audio visual (dinamisasi gambar) yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya yang dapat merekam gambar dinamis, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan.

Sebagaimana film dibedakan melalui ukuran, film juga umumnya terdiri dari jenis-jenis sebagai berikut (Effendy, 2002:11) :

**1. Film dokumenter (*documentary films*)**

Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Titik berat film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi.

**2. Film cerita pendek (*short films*)**

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan ilmu komunikasi atau jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik.

### 3. Film cerita panjang (*feature-length films*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Termasuk film *Slumdog Millionaire* yang dijadikan objek dalam penelitian kali ini. Kebanyakan film jenis ini bersifat komersial, dalam artian, salah satu tujuan pembuatannya adalah untuk memperoleh keuntungan.

### 4. Film jenis lain

Terdiri dari Profil Perusahaan (*Corporate Profile*), yaitu film yang diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan. Film jenis ini berfungsi sebagai alat bantu presentasi. Adapun yang dinamakan dengan iklan televisi (*TV Commercial*), yaitu film yang diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk, maupun layanan masyarakat.

Monaco berasumsi bahwa film bukanlah bahasa dalam arti seperti, bahasa Inggris, bahasa Perancis atau ilmu matematika. Pertama-tama, dalam film mustahil untuk tidak mematuhi tata-bahasa. Dan tidak perlu mempelajari kamus. Perbendaharaan kata-kata. Anak-anak, misalnya ternyata dapat memahami gambar-gambar televisi, berbulan-bulan sebelum mereka mulai mengembangkan kesanggupan berkata-kata. Bahkan kucing juga menonton televisi. Jelas, untuk berapresiasi terhadap film, setidaknya-tidaknya pada tingkat paling bawah, tidak diperlukan kewenangan intelektual (Monaco 1977:145).

## 1. Rekonstruksi Sosial dalam Film

Merekonstruksi realitas pada hakikatnya adalah pekerjaan media, dimana isi media adalah hasil para pekerja media yang mengamati realitas sosial di sekitarnya disebabkan sifat dan faktanya bahwa pekerjaan media massa adalah realitas yang telah dikonstruksikan (*constructed reality*). Realitas adalah kejadian nyata yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat. Film merupakan potret dari masyarakat di mana film itu dibuat. Irawanto (dalam Sobur 2006 b:127), mengatakan film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memroyeksikannya ke atas layar.

Film memiliki sejarah panjang berkaitan dengan masyarakat luas. Psikolog Amerika Serikat Profesor Spiegel (Effendy 2003: 208) menyatakan bahwa pembunuhan dan kekerasan di Amerika Serikat secara luas dicerminkan oleh film, baik yang dipertunjukkan di gedung bioskop maupun yang disiarkan oleh TV. Keterangan Prof. Spiegel ini diucapkan dalam suatu simposium di Universitas Stanford California Amerika Serikat mengenai sebab musabab banyak digunakannya kekerasan oleh orang yang tak bertanggung jawab. Kesimpulan simposium di Universitas Stanford itu ialah bahwa film yang dipertunjukkan di gedung bioskop dan TV merupakan sumber pendidikan bagi rakyat Amerika Serikat untuk meniru-niru kekerasan dalam kehidupan sehari-hari di Amerika Serikat.

Film juga merupakan alat propaganda yang besar dari ideologi tertentu untuk mempengaruhi khalayaknya secara tidak sadar. Seperti yang diungkapkan oleh McQuail (1987:14):

“Kita pun perlu menyimak unsur-unsur ideologi dan propaganda yang terselubung dan tersirat dalam banyak film hiburan umum, suatu fenomena yang tampaknya tidak tergantung pada ada atau tidak adanya kebebasan masyarakat. Fenomena semacam itu mungkin berakar dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat atau mungkin juga bersumber keinginan untuk memanipulasi.”

Graeme Turner (Sobur 2006 a:127) menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekadar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekadar ‘memindah’ realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan ‘menghadirkan kembali’ realitas berdasarkan kode-kode, konvensi dan ideologi dari kebudayaannya. Semua itu merupakan proses rekonstruksi dari sebuah film.

### **Konstruksi Realitas Sosial oleh Peter L. Berger & Luckmann**

Konstruksi realitas sosial yang banyak digunakan dalam film diperkenalkan oleh L. Berger dan Luckmann dalam bukunya *The Social Construction of Reality, Treatise in the Sociological Knowledge* (Badruddin pada situs, <http://www.digilib.ui.ac.id/file?file=digital/113819-TJPI-V-3-SeptDes2006-75.pdf>, diakses pada tanggal 05 Juni 2009 pukul 09.45 WITA). Berger dan Luckmann menggambarkan proses sosial, melalui tindakan dan



interaksinya, yang mana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif.

Berger yang menamakannya dengan istilah konstruksionisme (Badruddin, dalam [www.digilib.ui.ac.id/](http://www.digilib.ui.ac.id/)) berasumsi bahwa masyarakat sebagai produk manusia dan manusia sebagai produk masyarakat. Berangkat dari asumsi-asumsi konstruksionis, maka pembentukan rekonstruksi dalam sebuah film juga merupakan realitas yang unik bagi tiap-tiap individu, yang dikonstruksi secara sosial,

Lebih lanjut dipaparkan Berger adalah manusia dan masyarakat merupakan produk yang dialektis, dinamis, dan plural secara terus-menerus. Menurut Berger, seseorang baru menjadi seorang pribadi yang beridentitas sejauh ia tetap tinggal di dalam masyarakatnya. Identitas dalam konstruksi sosial realitas berada dalam hubungan dialektikal dengan masyarakat. Identitas terbentuk melalui proses sosial, dan dimodifikasi atau dipertahankan juga melalui hubungan sosial. Proses dialektis tersebut mempunyai tiga tahapan, yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Eksternalisasi adalah usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia ke dalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Objektivasi adalah hasil yang telah dicapai, baik secara mental maupun fisik, oleh kegiatan eksternalisasi manusia tersebut. Adapun internalisasi adalah proses penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sebaik-baiknya sehingga realitas subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Untuk keperluan heuristik, tipe realitas yang dimplikasikan dalam proses dialektikal ini dibedakan



menjadi tiga, yaitu realitas objektif, realitas simbolik, dan realitas subjektif. Realitas objektif adalah realitas yang dialami sebagai dunia objektif yang hadir di luar individu dan menjadi 'fakta' bagi mereka. Realitas simbolik terdiri dari bentuk-bentuk ekspresi simbolik dari realitas objektif seperti seni, sastra, atau isi media.

Adapun realitas subjektif adalah realitas yang dimiliki seorang individu. Proses konstruksi realitas itu sendiri didefinisikan sebagai 'sosial' karena hanya bisa didapatkan melalui interaksi sosial, baik nyata maupun simbolik. Dalam konstruksi sosial, identitas terbentuk melalui proses dan hubungan sosial yang melibatkan masyarakat, bukan hanya media yang dapat menjadi Input bagi realitas subjektif. Interaksi sosial Juga menjadi input. Agen sosialisasi sendiri dapat dikelompokkan menjadi empat agen utama, yaitu keluarga, kelompok bermain, media massa, dan pendidikan.

### **Teori Goffman tentang Pengelolaan Kesan (Pendukung Rekonstruksi Aktor dalam Film)**

Goffman memiliki premis hampir sama dengan Schutz (Goffman dalam Rakhmani 2007: 14) dalam pandangannya tentang realitas bahwa semua manusia di dalam pikirannya membawa apa yang dinamakan *stock of knowledge*, baik tentang barang fisik, tentang sesama manusia, artefak dan koleksi-koleksi sosial maupun objek budaya. Ia beranggapan bahwa dunia sosial itu pada dasarnya adalah ambigu, dimana objek, aktor, kondisi dan peristiwa tidak memiliki makna yang inheren.

Film sebagai salah satu bentuk media massa dan sarana publikasi lainnya (spanduk, bokeh, poster, kalender, dan lainnya) adalah dekorasi 'panggung depan' (*Front Stage*) yang mendukung pementasan/penampilan. Tim yang terlibat dalam pementasan mengatur persoalan ini. Tujuannya, supaya sang aktor politik misalnya nampak atau memang diketahui saleh, mulia, baik hati, empati, dermawan, merakyat dan visionernya sebagai calon penguasa.

Film sebagai konstruksi realitas menggunakan pandangan Goffman, yang menyatakan bahwa semua atribut, simbol dan berbagai asesoris dapat digunakan untuk presentasi diri. Presentasi dilakukan untuk memberitahu orang lain siapa 'aku' atau 'kita' dan mengendalikan orang lain supaya memandang 'aku' atau 'kita' sebagai aktor yang ditunjukkan. Menunjukkan apa yang ingin di ketahui sama pentingnya dengan menunjukkan apa yang tidak ingin di ketahui. Itulah sebabnya pada kasus kans politik misalnya, seseorang bertahan bukan bergantung pada 'apakah' dia *sebenarnya*, tapi pada 'bagaimana' dia *kelihatannya*. Bukan apa yang *dilakukan*, tapi apa yang banyak *dijanjikan*.

Menurut Goffman bahwa salah satu aturan dasar interaksi sosial adalah komitmen yang saling timbal-balik diantara individu-individu yang terlibat mengenai peran (role) yang harus dimainkannya

Seperti yang dikuti dari situs [www.edwias.com](http://www.edwias.com), Goffman mengajukan syarat-syarat yang perlu dipenuhi bila individu dalam hal ini

termasuk aktor mengelola kesan secara baik (menciptakan imege baiknya), yaitu :

### **1) Penampilan muka (*proper front*)**

Yakni perilaku tertentu yang diekspresikan secara khusus agar orang lain mengetahui dengan jelas peran si pelaku (aktor). Front ini terdiri dan peralatan lengkap yang kita gunakan untuk menampilkan diri. Front ini mencakup 3 aspek (unsur) *setting* (serangkaian peralatan ruang dan benda yang digunakan); *appearance* (penggunaan petunjuk artifaktual, misal pakaian, rencana, atribut-atribut, dll; *manner* (gaya bertingkah laku, misal cara berjalan duduk, berbicara, memandang, dll.).

### **2) Keterlibatan dalam perannya**

Hal yang mutlak adalah aktor sepenuhnya terlibat dalam perannya. Dengan keterlibatannya secara penuh akan menolong dirinya untuk sungguh-sungguh meyakini perannya dan bisa menghayati peran yang dilakukannya secara total.

### **3) Mewujudkan idealisasi harapan orang lain tentang perannya.**

Misalnya seorang dokter harus mengetahui tipe perilaku apa yang diharapkan dan orang-orang pada umumnya mengenai perannya, dan memanfaatkan pengetahuan ini untuk diperhitungkan dalam penampilannya. Kadang-kadang untuk memenuhi harapan orang pada

umumnya, dia harus melakukan sesuatu yang sebenarnya tidak perlu. Misalnya, seorang dokter yang ahli dan sudah berpengalaman sebenarnya dia dapat mendiagnosa penyakit pasiennya hanya dengan menatap sekilas pada warna kulit atau pupil matanya. Jika dia melakukan hal ini sebelum menuliskan resep obat yang cocok, maka pasien mungkin merasa dibohongi. Untuk menghindari masalah ini, maka dokter itu akan melengkapi pemeriksaan dengan stethoscope, thermometer, dll. Meskipun hal tersebut sesungguhnya tak diperlukan untuk membuat diagnosa.

#### 4) *Mystification*

Akhirnya Goffman mencatat bahwa bagi kebanyakan peran performance yang baik menuntut pemeliharaan jarak sosial tertentu diantara aktor dan orang lain. Misalnya seorang dokter harus memelihara jarak yang sesuai dengan pasiennya, dia tak boleh terlalu kenal/akrab, supaya dia tetap menyadari perannya dan tidak hilang dalam proses tersebut.

## 2. Kajian Semiotika dalam Film

Pada dasarnya studi media massa seperti film mencakup pencarian pesan dan makna-makna dalam materinya, karena sesungguhnya semiotika komunikasi, seperti halnya studi komunikasi, adalah proses komunikasi, dan intinya adalah makna. Dengan kata lain, mempelajari media adalah mempelajari makna, dari mana asalnya, seperti apa, seberapa besar tujuannya,

bagaimanakah ia memasuki materi media, dan bagaimana ia berkaitan dengan pemikiran kita sendiri (Sobur 2006 b:110). Maka dari itu, metode penelitian dalam komunikasi semestinya mampu mengungkapkan makna yang terkandung dalam materi pesan komunikasi.

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti dikemukakan Van Zoest (Sobur 2006 b:128), film dibangun dengan tanda semata mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai system tanda yang bekerjasama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Lebih lanjut dijelaskan Van Zoest, pada film terutama digunakan tanda tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya.

Adapun pengertian semiotika film oleh Abrams (2001:305):

*“(The first word is used in Europe, the second in the USA). The study of signs. Analyzing the audio-visual content of a film, in the context of cultural practices and social conventions, can reveal how meanings are produced and communicated.”*

Artinya studi mengenai tanda. dengan menganalisis konten suara (*audio*) maupun gambar (*visual*) dari film tersebut, yang mengandung konteks mengenai kebudayaan dan ketentuan sosial, sehingga dengan semiotika film itu sendiri dapat terungkap makna yang diproduksi dan dikomunikasikan lewat film.

Film pada dasarnya mempunyai sintaksis dan tata bahasa berbeda dengan media audio visual populer yang lain seperti televisi. Sardar &Loon

(dalam Sobur 2006 a:130) memaparkan tata bahasa film itu sendiri terdiri atas semacam unsur yang akrab, seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak dekat (*close-up*), pemotretan dua (*two shot*), pemotretan jarak jauh (*long shot*), pembesaran gambar (*zoom-in*), pengecilan gambar (*zoom-out*), memudar (*fade*), pelarutan (*dissolve*), gerakan lambat (*slow motion*), gerakan yang dipercepat (*speed-up*), efek khusus (*special effect*).

Namun, bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah hingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbiter serta metafora. Metafora visual sering menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta mengkonotasikan makna-makna sosial dan budaya.

Film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukan dengan proyektor dan layar. Seperti yang dibahas Van Zoest mengenai semiotika film, yaitu untuk membuktikan hak keberadaannya, yang dalam hal-hal penting menyimpang dari sintaksis dan semantik teks dalam arti harfiah, untuk itu harus memberikan perhatian khusus pada hal tersebut.

Sebuah film pada dasarnya melibatkan bentuk simbol-simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang ingin disampaikan. Pada tingkat paling dasar misalnya 'suara di luar layar', mungkin hanya menguraikan objek dan tindakan yang ada di layar-bentuk paling umum dalam kebanyakan film fokumenter. Namun, unsur suara (*voice over*) dan dialog dapat juga mengkodekan makna kesusastraan, sebagaimana ketika gambar memudar



kemudian diiringi bait 'pada jaman dahulu kala'. Pada tataran gambar bergerak, kode-kode gambar dapat diinternalisasikan sebagai bentuk representasi mental. Jadi, orang yang berpikir dengan gambar bergerak dalam kilas balik, gerakan cepat maupun lambat, pelarutan (*fade*) ke dalam waktu lain atau tempat lain.

Semiotika Komunikasi Menurut Umberto Eco (Piliang 2003:266) adalah semiotika yang menekankan aspek produksi tanda (*sign production*), ketimbang sistem tanda (*sign system*). Di dalam semiotika komunikasi, khususnya film, tanda atau signal ditempatkan di dalam rantai komunikasi, sehingga mempunyai peran yang penting dalam proses komunikasi.

Metode Semiotika pada dasarnya bersifat kualitatif-interpretatif (*interpretation*), yaitu sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (*decoding*) di balik tanda dan teks tersebut (Piliang, 2003: 270). Pada analisis tanda secara individual dapat digunakan berbagai metode analisis tanda, misalnya analisis tipologi tanda, struktur tanda, dan makna tanda.

### **Pemikiran Semiotika Film oleh Metz**

Christian Metz merupakan figur utama dalam pemikiran semiotika film yang diakui hingga sekarang karena banyaknya pemikiran semiotika sinematografi. Sumbangan Metz dalam teori film adalah usaha untuk menggunakan, baik peralatan konseptual linguistik struktural untuk meninjau kembali teori film yang ada. Petanda sinematografis selalu kurang lebih



(Metz dalam Sobur 2006 b: 132). Hubungan motivasi itu berada baik pada tingkat denotatif yang beralasan itu lazim disebut analogi, karena memiliki persamaan perspektif/auditif antara penanda/petanda dan referen. Dalam hal ini Metz memberi contoh: bila pada pita gambar (=gambar anjing menyerupai seekor anjing), demikian pula dengan pita suara (=kanon di dalam sebuah film menyerupai bunyi yang sebenarnya).

Perlu diketahui bahwa analogi ini hanyalah salah satu bentuk dari motivasi karena konotasi sinematografis juga termasuk di dalamnya. Meskipun analogi perspektif/auditif bukanlah prasyarat keberadaannya. Metz mengatakan bahwa konotasi sinematografis bersifat simbolis: petanda memotivisir penanda, tetapi melampauinya.

Christian Metz mengidentifikasikan adanya lima saluran informasi dalam film (dalam Monaco 1977:67) yaitu imaji visual, tulisan dan grafis lainnya; suara manusia; musik; kebisingan (efek suara).

Teori standar memahami film sebagai bahasa, menjelaskan penggalan yang kemudian dimaksudkan sebagai bagian film meliputi :

- **Shot** sebagai kata dalam film yang didefinisikan sebagai rangkaian gambar tanpa interupsi. Tiap shot berasal dari satu take (pengambilan gambar)
- **Scene** atau adegan didefinisikan sebagai kalimat dimana kejadian diangkat sebagai suatu adegan berkesinambungan yang dikumpulkan dari sejumlah shot

- *Sequence* yang merupakan paragraph dimana kumpulan shot dalam beberapa scene menjadi satu rangkaian yang membentuk kesatuan yang utuh. Biasanya dikenal dengan istilah *track*.

## B. Memahami Semiotika Charles Sanders Pierce

Semiotika (*semiotics*) adalah ilmu tentang tanda dan kode-kode serta penggunaannya dalam masyarakat. Semiotika komunikasi mengaji tanda atau signal dalam konteks komunikasi yang lebih luas, yaitu yang melibatkan berbagai elemen komunikasi. Pierce melihat tanda (*representamen*) sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda (*interpretant*).

Pierce merupakan salah satu dari sedikit tokoh terkenal semiotika lama selain Bartes dan Saussure. Seperti yang dikutip dalam Abram (2001:217) :

*"Peirce is seen as the founder of semiotics, which is really the American word for what is called semiology in Europe. The beginnings of the latter were developed by Ferdinand de Saussure, a Swiss professor of linguistics, in the late nineteenth century. There is some-times some confusion because Peirce and Saussure worked independently and sometimes used the same words to mean slightly different things."* (Pierce terlihat sebagai penemu semiotika, dimana 'semiotika' merupakan kosa kata Amerika, dan 'semiologi' bagi orang Eropa. Awalnya dikembangkan oleh Ferdinand de Saussure, seorang professor linguistik dari Swiss pada akhir abad 19. Ada kalany terjadi keraguan karena Pierce dan Saussure menganalisis dengan caranya masing-masing, dan terkadang menggunakan kata yang sama namun dengan makna yang berbeda.

Tanda, menurut pandangan Pierce (Piliang, 2003:266) adalah *"...something which stands to somebody for something in some respect or capacity."* Tampak pada definisi Pierce ini, peran subjek (*somebody*) sebagai

bagian yang tak terpisahkan dari petandaan, yang menjadi landasan bagi semiotika komunikasi.

Menurut Pierce, sebuah tanda itu mengacu pada sebuah acuan, dan representasi adalah fungsi utamanya. Hal ini sesuai dengan definisi dari tanda itu sendiri, yaitu sebagai sesuatu yang memiliki bentuk fisik, dan harus merujuk kepada sesuatu yang lain dari tanda tersebut. Dalam pengertian semiotik, yang termasuk tanda adalah : kata-kata, citra, suara, bahasa tubuh atau *gesture* dan juga objek.

Tanda dalam pandangan Pierce selalu berada di dalam proses perubahan tanpa henti, yang disebut proses semiosis tak terbatas (*unlimited semiosis*), yaitu proses penciptaan rangkaian interpretan yang tanpa akhir.

Model triadic Pierce memperlihatkan tiga elemen utama pembentuk tanda, yaitu representamen (sesuatu yang merepresentasikan sesuatu yang lain), objek (sesuatu yang direpresentasikan) dan interpretan (interpretasi seseorang tentang tanda (Piliang 2003: 267). Diantara tipologi Pierce yang terkenal adalah pengelompokan tanda menjadi tiga macam oleh Pierce (Monaco, 1977:160), yang diistilahkan sebagai tanda sinematik oleh Monaco, yaitu :

1. **Indeks**, yaitu tanda yang hubungan antara penanda dan petanda di dalam bersifat kausal, misalnya hubungan antara asap dan api.
2. **Ikon (*icon*)** adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petanda bersifat keserupaan (*similitude*), misalnya foto Soekarno yang merupakan tiruan dua dimensi dari Soekarno.

3. Sementara **simbol (lambang)** adalah tanda yang hubungan penanda dan petandanya bersifat arbiter.

### 1. Ikon (*icon*)

Menurut Pierce (Sobur 2006 b:158) **Ikon** adalah suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikannya. Representasi ini ditandai dengan kemiripan. Misalnya, foto Megawati adalah ikon Megawati. Gambar Amien Rais adalah ikon Amien Rais. Zoest (Sobur b: 158) menguraikan ikon dalam tiga macam perwujudan: (1) *ikon spasial* atau topologis, yang ditandai dengan adanya kemiripan antara ruang/profil dan bentuk teks dengan apa yang diacunya; (2) *ikon relasional* atau diagramatik di mana terjadi kemiripan antara hubungan dua unsur tekstual dengan hubungan dua unsur acuan; dan (3) *ikon metafora*, di sini bukan lagi dilihat adanya kemiripan antara tanda dan acuan, namun antara dua acuan: kedua-duanya diacu dengan tanda yang sama; yang pertama bersifat langsung dan yang kedua bersifat tak langsung. Biasanya dalam konteks seni, ikon ini muncul dalam parable, alegori atau kisah metafisis.

Beda kepala, beda pula pemikirannya. Pandangan pierce tentang ikon (*icon*), pengertiannya relatif sama dengan istilah *symbol* (*symbol*) dalam wawasan Saussure (**ikon oleh Pierce=symbol oleh Saussure**). Hal ini ditegaskan Eco (dalam Sobur 2006 b:158), "*Saussure called symbols what Pierce called icons.*" Dalam wawasan Saussurean, simbol merupakan diagram yang mampu menampilkan gambaran suatu objek meskipun objek itu dihadirkan. Peta, umpamanya, bias memberikan gambaran hubungan

objek-objek tertentu meskipun objek itu tidak dihadirkan. Untuk penelitian ini, penulis memberikan batasan menggunakan konsep pengertian oleh Pierce agar mencegah ambiguitas atau pemaknaan ganda.

## 2. Indeks

*Indeks* adalah tanda yang hadir secara asosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Kata *rokok*, misalnya, memiliki indeks *asap*. Hubungan indeksial antara rokok dengan asap terjadi karena terdapatnya hubungan ciri yang bersifat tetap antara '*rokok*' dan '*asap*'. Kata-kata yang memiliki hubungan indeksial masing-masing memiliki ciri utama secara individual. Ciri tersebut antara satu dengan yang lain berbeda dan tidak dapat saling menggantikan. Ciri utama pada *rokok*, misalnya, berbeda dengan *asap*. Monaco (1977:160) mengartikan Indeks yaitu yang mengukur kualitas, bukan karena ia sama atau identik dengan itu, tapi karena ia mempunyai hubungan yang erat dengannya.

## 3. Simbol (*Symbol*) biasa disebut Lambang

Dalam "bahasa" komunikasi, **simbol seringkali diistitilahkan sebagai lambang**. Sobur (2006 b: 157) mengatakan simbol atau lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang lainnya, berdasarkan kesepakatan kelompok orang. Lambang meliputi: kata-kata (pesan verbal), perilaku nonverbal, dan objek yang maknanya disepakati bersama, misalnya memasang bendera di halaman rumah untuk menyatakan penghormatan atau kecintaan kepada negara. Kemampuan manusia menggunakan lambang verbal memungkinkan perkembangan bahasa dan

menangani hubungan antara manusia dan objek (baik nyata maupun abstrak) tanpa kehadiran manusia dan objek tersebut.

Simbol atau lambang merupakan salah satu kategori tanda (*sign*). Dalam wawasan Pierce (Monaco 1977:160), tanda (*sign*) terdiri atas ikon (*icon*), indeks (*indeks*), dan simbol (*symbol*). Pada dasarnya ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu meskipun sesuatu yang lazim disebut sebagai objek acuan tersebut yang tidak hadir. Hubungan antara tanda dengan objek dapat juga dipresentasikan oleh ikon dan indeks, namun ikon dan indeks tidak memerlukan kesepakatan (Mulyana dalam Sobur 2006 b: 158).

Kemudian istilah **simbol** dalam pandangan Pierce dalam istilah sehari-hari lazim disebut kata (*word*), nama (*name*), dan label (*label*). Sebab itu tidak mengherankan apabila pengertian tanda, simbol, maupun kata sering tumpah tindih. Seperti halnya Pierce, Ogden dan Richards juga menggunakan istilah simbol dengan pengertian yang kurang lebih sama dengan dalam wawasan Pierce. Dalam pandangan Ofden dan Richards (Sobur 2006: 159), simbol memiliki hubungan asosiatif dengan gagasan atau referensi serta referen atau dunia acuan. Sebagaimana dalam wawasan Pierce, hubungan ketiga butir tersebut bersifat konvensional. Hubungan antara simbol, *thought of reference* (pikiran atau referensi), dengan acuan *referent* (acuan) dapat digambarkan dalam sebuah segitiga seperti model triadic Pierce yang sebelumnya. Berdasarkan dari model segitiga simbol, *thought of reference* (pikiran atau referensi), dengan acuan *referent* (acuan),



dapat dijelaskan bahwa pikiran merupakan mediasi antara simbol dengan acuan. Atas dasar hasil pemikiran itu pula terbuahkan referensi: hasil penggambaran maupun konseptualisasi acuan simbolik. Referensi dengan demikian merupakan gambaran hubungan antara tanda kebahasaan berupa kata/kata-kata maupun kalimat dengan dunia acuan yang membuahkan satuan pengertian tertentu.

Pada dasarnya, simbol adalah sesuatu yang berdiri/ada untuk sesuatu yang lain. Kebanyakan di antaranya tersmbunyi atau tidak jelas. Sebuah simbol dapat berdiri sendiri untuk suatu institusi, cara berpikir, ide, harapan dan banyak hal lain. Sosok pahlawan pria atau wanita acapkali simbolis sifatnya dan dengan demikian dapat dipresentasikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan keberadaan sosok pahlawan tersebut. Dan kebanyakan dari apa yang paling menarik tentang simbol-simbol adalah hubungannya dengan ketidaksadaran. Simbol-simbol, seperti kata Asa Berger (dalam Sobur 2006b: 163) adalah kunci yang memungkinkan kita untuk membuka pintu yang menutupi perasaan-perasaan ketidaksadaran dan kepercayaan kita melalui penelitian yang mendalam. Simbol-simbol merupakan pesan dari ketidaksadaran kita.

### **C. Budaya dalam Semiotika John Fiske**

#### **Pemaknaan tergantung dimana *sign* (tanda) beroperasi**

Pemikiran John Fiske yang paling populer tentang semiotika adalah yang Fiske sebut dengan tiga area penting dalam studi semiotik. Film yang pada



dasarnya berkenaan dengan studi semiotik, dimana pusat pendekatan semiotik adalah pada tanda (*sign*). Tiga area penting yang dimaksud John Fiske yaitu sebagai berikut (Sobur 2006 b :94) :

1. *The Sign itself. This consist of the study of different varieties of signs, of the different ways they have of conveying meaning, and of the way they relate to the people who use them. For signs are human constructs and can only be understood in terms of the uses people put them to.* (Tanda itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan beragam tanda yang berbeda, seperti cara mengantarkan makna serta cara menghubungkannya dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah buatan manusia dan hanya bisa dimengerti oleh orang yang menggunakannya).
2. *The codes or systems into which signs are organized. This study covers the ways that a variety of codes have developed in order to meet the needs of a society or culture.* (Kode atau sistem di mana lambang-lambang disusun. Studi ini meliputi bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun untuk mempertemukan dengan kebutuhan masyarakat dalam sebuah kebudayaan).
3. *The culture within which these codes and signs operate.* (Kebudayaan di mana kode dan lambang itu beroperasi).

Penulis sendiri setuju dengan pemikiran John Fiske, yang menyinggung kebudayaan sebagai salah satu area penting dalam kajian semiotika. Budaya berkenaan dengan cara manusia hidup. manusia belajar berpikir, merasa, mempercayai dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya. Bahasa, persahabatan, kebiasaan makan, praktik komunikasi, tindakan-tindakan sosial, kegiatan-kegiatan ekonomi dan politik, dan teknologi, semua itu berdasarkan pola-pola kebudayaanya (Mulyana & Rakhmat, 2006: 18).

Williams (dalam Lull, 1998:77) secara ringkas-tegas mendefinisikan budaya sebagai “suatu cara hidup tertentu” yang dibentuk oleh nilai, tradisi, kepercayaan, objek material, dan wilayah (*territory*). Budaya adalah konteks.

Budaya adalah cara kita berbicara dan berpakaian, berkomunikasi melalui verbal maupun non verbal akan berbeda di tiap wilayah yang berbeda kebudayaannya.

Kekuasaan budaya berinteraksi dengan dan mengasimilasikan kekuasaan simbolik (Thompson dalam Lul, 1998:84), karena kebudayaan dewasa ini tidak hanya terdiri dari nilai-nilai tradisional, keunggulan-keunggulan yang tahan lama, dan aktivitas-aktivitas rutin yang membentuk lingkungan hidup lokal, tetapi juga sekelompok sumber daya simbolik yang luas dan menarik yang diekspresikan oleh media massa dan lembaga-lembaga sosial lainnya. Orang-orang secara rutin memilih dan merangkaikan representasi-representasi dan wacana-wacana simbolik melalui media yang tersedia untuk publik menjadi wacana-wacana budaya tertentu dalam kehidupan sehari-hari mereka, sambil memproduksi apa yang Joli Jensen namakan “percakapan budaya (*cultural conversations*).”

#### **D. Perbedaan ketiga tanda Pierce (Indeks, Ikon, Simbol) dengan Isyarat**

Orang seringkali dibingungkan dengan istilah tanda (dalam hal ini indeks, ikon, simbol atau lambang) dengan istilah isyarat. Sobur (2006 b:160) menjelaskan bagaimana hubungan atau perbedaan atau perbedaan antara ketiga istilah tersebut. Banyak orang yang selalu salah mengartikan simbol sama dengan tanda, padahal seperti yang telah diuraikan oleh Pierce bahwa simbol merupakan salah satu turunan dari tanda. Sebetulnya, tanda berkaitan langsung dengan objek, sedangkan simbol memerlukan proses pemaknaan yang lebih intensif setelah menghubungkan dia dengan objek. Dengan kata lain, simbol lebih substantif

daripada tanda. Oleh karena itu, salib yang dipajang di depan gereja, umpamanya, hanya merupakan tanda bahwa rumah tersebut rumah ibadah orang Kristen. Namun, salib yang terbuat dari kayu merupakan simbol yang dihormati oleh semua orang Kristen.

Jadi, *isyarat* ialah suatu hal atau keadaan yang diberitahukan oleh subjek kepada objek. Artinya, subjek selalu berbuat sesuatu untuk memberitahu kepada objek yang diberi isyarat agar objek mengetahuinya pada saat itu juga. Isyarat tidak dapat ditangguhkan pemakaiannya. Ia hanya berlaku pada saat dikeluarkan oleh subjek. Isyarat yang ditangguhkan penggunaannya akan berubah bentuknya menjadi tanda. *Tanda* itu sendiri berarti suatu hal atau keadaan yang menerangkan objek kepada subjek. Sementara *simbol* atau *lambang* ialah suatu hal atau keadaan yang memimpin pemahaman subjek kepada objek. Tanda selalu menunjukkan kepada sesuatu yang riil (beda), kejadian, atau tindakan. Umpamanya, sebelum Guntur berbunyi selalu ditandai dengan munculnya kilat. Tanda alamiah ini merupakan bagian dari hubungan alamiah; sebelum Guntur menggelegar, didahului kilat.

Untuk lebih memperjelas perbedaan, maka berikut ini adalah contoh-contoh berkenaan dengan isyarat dan tanda khususnya lambang atau simbol. *Pertama* isyarat dapat berupa gerak tubuh atau anggota badan, suara-suara atau bunyi-bunyian, sinar dan asap. Sementara itu, isyarat-isyarat morse bias berupa kibaran bendera yang dipakai pramuka atau anggota Angkatan Laut. Gerakan tubuh polisi lalu lintas, bunyi telegraf, suara peluit pramuka dan polisi, kepulan asap orang Indian, juga termasuk kategori Isyarat.

*Kedua*, tanda berupa simbol atau lambang dapat berupa lambang partai, palang merah, salib, bulan bintang, simbol matematika dan logika, badan atau organisasi seperti PBB, departemen, sekolah, universitas, institut dan lain-lain. Seloka, pepatah kisah dan dongeng pun bisa menjadi lambang atau simbol yang tidak berbentuk benda.

Mead (dalam Sobur 2006b:163) membedakan simbol signifikan (*significant symbol*) yang merupakan bagian dari dunia makna manusia dengan tanda alamiah (*natural signs*) yang merupakan bagian dari dunia fisik. Yang pertama digunakan dengan sengaja sebagai sarana komunikasi; yang kedua digunakan secara spontan dan tidak disengaja dalam merespons stimuli. Makna tanda alamiah ditemukan, karena hal ini adalah bagian dari hukum (hubungan sebab-akibat) alam, seperti asap yang merupakan tanda alamiah dari api. Akan tetapi makna simbol secara sembarang dipilih dan berdasarkan kesepakatan yang tidak memiliki hubungan kausal dengan apa yang direpresentasikannya. Respons manusia terutama bersifat simbolik, sedangkan respons hewan terutama bersifat alamiah (otomatis dan spontan).

Adapun tambahan mengenai tanda selain simbol (lambang) yang dapat berupa benda-benda seperti tugu-tugu jarak jalan, tanda-tanda lalu lintas, tanda pengkat dan jabatan, tanda-tanda baca dan tanda tangan. Sedangkan tanda-tanda yang merupakan keadaan misalnya munculnya awan pada siang hari (tanda akan turun hujan), adanya asap tanda ada api, munculnya kilat tanda akan ada Guntur.

### **E. Tanda (ikon, indeks, lambang) sebagai bentuk nonverbal.**

Menurut Hall (Setianti 2007:38), manusia dapat berkomunikasi dengan berbagai macam cara, tidak hanya dengan bahasa verbal. Meskipun hal juga mengakui peran bahasa dalam komunikasi, hanya bahasa yang memberikan peluang bagi pembentukan variasi-variasi komunikasi antara-budaya. Namun, kata Hall banyak kasus belum tentu semua konsep pesan dapat diwakili oleh kata-kata dalam bahasa verbal. Kebebasan manusia telah memungkinkan setiap kelompok budaya untuk menentukan bermacam-macam cara penyampaian pesan. Diantaranya melalui “bahasa” jarak dan ruang antar tubuh di saat berkomunikasi.

Dalam Mulyana (2007:351), Ray L. Birdwhistell berasumsi 65% dari komunikasi tatap muka adalah nonverbal, sementara menurut Albert Mehrabian, 93% dari semua makna social dalam komunikasi tatap muka diperoleh dari isyarat-isyarat nonverbal. Sedangkan dalam pandangan Birdwhistell, kita sebenarnya mampu mengucapkan ribuan suara vokal, dan wajah, kita dapat menciptakan 250.000 ekspresi yang berbeda. Secara keseluruhan, seperti dikemukakan para pakar, kita dapat menciptakan sebanyak 700.000 isyarat fisik fisik yang terpisah, demikian banyak sehingga untuk mengumpulkannya akan menimbulkan frustrasi.

Jika definisi harfiah komunikasi nonverbal adalah komunikasi tanpa bahasa atau komunikasi tanpa kata, maka tanda nonverbal (index, ikon, lambang maupun isyarat) berarti tanda minus bahasa atau tanda minus kata (Sobur 2006b: 122). Jadi, secara sederhana, tanda nonverbal dapat kita artikan semua tanda yang bukan kata-kata.

Ada beberapa cara untuk menggolongkan tanda-tanda berdasarkan sumbernya (Pateda dalam Sobur 2006b: 122). Cara itu yakni :

- (i) Tanda yang ditimbulkan oleh alam yang kemudian diketahui manusia melalui pengalamannya; misalnya, kalau langit sedang mendung menandakan akan turun hujan, dan kalau hujan sudah turun terus menerus, ada alasan untuk mengatakan banjir, dan kalau banjir ada alasan untuk timbulnya penyakit, bahkan meninggal.
- (ii) Tanda yang ditimbulkan oleh binatang; misalnya kalau anjing menyalak, kemungkinan ada tamu yang memasuki halaman rumah, atau tanda bahwa ada pencuri.
- (iii) Tanda yang ditimbulkan oleh manusia

Tanda yang ditimbulkan oleh manusia dapat dibedakan atas yang bersifat verbal dan yang bersifat non verbal. Yang bersifat verbal adalah tanda-tanda yang digunakan sebagai alat komunikasi yang dihasilkan oleh alat bicara, sedangkan yang **bersifat nonverbal** dapat berupa :

- (i) **Tanda yang menggunakan anggota badan**, lalu diikuti dengan lambang, misalnya "Mari"
- (ii) **Suara**, misalnya bersiul, atau membunyikan "Ssst.." yang bermakna memanggil seseorang
- (iii) **Tanda yang diciptakan oleh manusia untuk menghemat waktu, tenaga dan menjaga kerahasiaan**, misalnya rambu-rambu lalu lintas, bendera, tiupan terompet



- (iv) **Tanda-tanda yang bermakna kultural dan ritual**, misalnya buah pinang muda yang menandakan daging, gambir menandakan darah, bibit pohon kelapa yang menandakan bahwa kedua pengantin harus banyak mendatangkan manfaat bagi sesama manusia dan alam sekitar. Contoh benda benda yang baru disebut ini merupakan tanda yang bermakna kultural bagi masyarakat gorontalo (Pateda dalam Sobur 2006 b: 122).

Seperti halnya kata-kata, kebanyakan tanda-tanda nonverbal juga tidak universal. Bagi orang Amerika misalnya, mempertemukan jempol dan telunjuk sehingga membentuk lingkaran dan jari-jari lainnya berarti “baik !”, tetapi bagi orang brazil, ini merupakan isyarat “jorok” yang menjijikkan (Tubbs&Moss dalam Mulyana dan Rakhmat 2006 : 98). Banyak gerakan tangan kita ditentukan secara kultural. Jadi, isyarat tangan atau gerakan tangan yang sama dapat memiliki arti yang berbeda bagi anggota-anggota budaya yang lain. (Mehrabian dalam Sobur 2006 b:123). Mehrabian berpendapat bahwa 93% dari makna sosial dalam komunikasi tatap-muka diperoleh dari tanda-tanda nonverbal, sementara Birdwhistell ( Sobur 2006 b:123) memperkirakan bahwa 65% dari komunikasi semacam itu adalah nonverbal yang berupa isyarat.

Secara garis besar, Larry A. Samovar dan Richard E. Porter (Setianti 2007:67) membagi tanda nonverbal menjadi dua kategori besar, yakni :

1. **Perilaku** yang terdiri dari penampilan dan pakaian, gerakan dan postur tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, sentuhan, bau-bauan, dan parabahasa.



## 2. Ruang, waktu, dan diam.

Klasifikasi Samovar dan Porter ini sejajar dengan klasifikasi John R. Wenburg dan William W. Wilmot, yakni tanda-tanda nonverbal perilaku (Behavioral) dan tanda nonverbal bersifat publik seperti ukuran ruangan dan faktor-faktor situasional lainnya.

Meskipun tidak menggunakan pengkategorian diatas, kita akan membahas berbagai jenis pesan nonverbal yang kita anggap penting, mulai dari pesan nonverbal yang bersifat perilaku hingga pesan nonverbal yang terdapat dalam lingkungan kita.

Manusia telah memaknai banyak saluran pengalihan pesan antara lain melalui sensoris-sensoris tubuh, yang dalam banyak hal sangat dipengaruhi oleh latar belakang kebudayaan manusia. Menurut Ray Birdwhistell (Setianti 2007:56), komunikasi nonverbal merupakan suatu proses berkesinambungan karena manusia tidak menggunakan satu saluran secara tetap, yang pasti manusia selalu menggunakan lebih dari satu saluran untuk komunikasi antar pribadi.

Ray Birdwhistell dalam karyanya kinesik dan konteks (Setianti 2007:58) menggarisbawahi tujuh asumsi yang melandasi teori yang dibangunnya itu. Tujuh asumsi itu adalah :

- a. Semua kejadian alam mempunyai arti dan makna tertentu, sama dengan setiap gerakan tubuh atau setiap pernyataan manusia tidak mungkin tidak mewakili dan menampilkan makna tertentu.
- b. Sama seperti aspek-aspek perilaku manusia yang lain yang telah terpola, maka penampilan tubuh, gerakan tubuh, dan anggota tubuh, pernyataan

wajahjuga merupakan suatu pola yang mempunyai reguralitas sehingga dapat dijadikan sebagai objek penelitian yang dapat ditelaah secara sistematis.

- c. Semua gerakan tubuh dan anggota tubuh dapat dijelaskan secara biologis. Namun karena gerakan-gerakan itu dapat dilakukan oleh manusia yang mempunyai relasi social dan budaya, maka sistematika gerakan-gerakan tersebut dapat dijelaskan dari sudut pandang social dan budaya. Sistematika gerakan tubuh dan anggota tubuh dipandang sebagai fungsi sosialisasi dan pembudayaan yang berlaku pada kelompok tertentu.
- d. Ada kesamaan antara aktivitas tubuh dengan aktivitas gelombang suara. Secara sistematis dua bentuk aktivitas tersebut berpengaruh terhadap pola-pola aktivitas tubuh dan suara dari para anggota suatu kolompok sosial dan budaya tertentu.
- e. Demikian pula, apabila masih ada bentuk-bentuk perilaku lain manusia yang belum ditampilkan maka hal itu dapat dijelaskan melalui penelitian yang mendalam tentang fungsi komunikasi dan perilaku tersebut.
- f. Makna suatu pesan dapat diperoleh dari fungsi-fungsi perilaku yang ditampilkan manusia, makna tersebut masih bisa dijadikan sebagai objek penyelidikan lanjutan.
- g. Sebagian sistem biologis dan pengalaman khusus manusia menentukan unsur-unsur ideosinkratik pada sistem kinesik.

## **Bentuk-bentuk tanda nonverbal lain**

Penjelasan mengenai tanda beserta turunannya oleh Pierce (ikon, indeks, simbol (lambang) maupun isyarat) merupakan bentuk nonverbal, yang artinya, minus kata dan minus bahasa. Adapun bentuk dan tipe umum dari tanda nonverbal menurut Beliak dan Barker (Setianti 2007:60) ada tiga, yakni (1) kontak mata, (2) ekspresi wajah, (3) gerakan anggota tubuh. Agar jelasnya diuraikan secara singkat sebagai berikut :

### **1. Kontak Mata**

Kontak mata juga mengacu pada sesuatu yang disebut dengan *gaze* yang meliputi suatu keadaan penglihatan secara langsung antar orang (selalu pada wilayah wajah) disaat sedang berbicara. Kontak mata sangat menentukan kebutuhan psikologis dan membantu kita memantau efek komunikasi. Melalui kontak mata, kita dapat menceritakan kepada kepada orang lain suatu pesan sehingga orang akan memperhatikan kata demi kata melalui tatapan. Misalnya pandangan yang sayu, cemas, takut, terharu, dapat mewarnai latar belakang psikologis anda. Jumlah dan cara-cara penataan mata berbeda dari seseorang dengan orang yang yang lainnya, dari budaya yang satu ke budaya yang lainnya.

### **2. Ekspresi Wajah**

Ekspresi wajah meliputi pengaruh raut wajah yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara emosional atau bereaksi terhadap suatu pesan. Wajah setiap orang selalu menyatakan hati dati dan perasaanya. Wajah ibarat cermin dari pikiran, dan perasaan. Melalui wajah orang juga bisa membaca

makna suatu pesan. Pernyataan wajah menandai masalah ketika : (1) ekspresi wajah tidak merupakan tanda perasaan, (2) ekspresi wajah yang dinyatakan tidak seluruhnya/tidak secara total merupakan tanda pikiran dan perasaan. Dengan demikian penampilan wajah sangat tergantung pada orang yang menanggapi atau menafsirkannya. Ekspresi wajah dari budaya yang lain memandang berbeda.

### **3. Gerakan Anggota Tubuh**

Gerakan Anggota Tubuh (*gestures*) merupakan bentuk perilaku nonverbal pada gerakan tangan, bahu, jari-jari. Kita sering menggunakan gerakan anggota tubuh secara sadar maupun tidak sadar untuk menekankan suatu pesan. Ketika seseorang berkata: pohon itu tinggi, atau rumahnya dekat; maka orang tersebut bisa saja menggerakkan tangan untuk menggambarkan deskripsi verbalnya. Ketika seseorang mengatakan: letakkan barang itu! Lihat pada saya!, maka yang bergerak adalah telunjuk yang menunjukkan arah. Manusia mempunyai banyak cara dan bervariasi dalam menggerakkan tubuh dan anggota tubuhnya ketika mereka sedang berbicara. Mereka yang cacat bahkan berkomunikasi hanya dengan tangan saja.

#### **Kategori Gerakan Tubuh**

Adapun kategori gerakan tubuh menurut Ekman dan Friesen, (dalam Setianti 2007:62) yaitu :

##### **1. Emblem**

Emblem merupakan terjemahan pesan nonverbal yang melukiskan suatu makna bagi suatu kelompok sosial. Tanda V menunjukkan suatu tanda

kekuatan dan kemenangan yang biasanya dipakai dalam kampanye presiden di Amerika Serikat. Emblem harus dipelajari melalui proses yang mungkin saja merupakan bentuk lain dari *arbitrary*, *iconic* dalam pelambangan saja.

## **2. Ilustrator**

Ilustrator merupakan tanda-tanda nonverbal dalam komunikasi. Tanda ini merupakan gerakan anggota tubuh yang menjelaskan atau menunjukkan contoh sesuatu. Misalnya seorang menggambarkan tinggi badan anaknya dengan menaik turunkan tangannya dari permukaan tanah.

### **1.1 Batons**

Merupakan suatu gerakan yang menunjukkan suatu tekanan tertentu pada suatu pesan yang disampaikan.

### **1.2 Ideographs**

Adalah gerakan yang membuat peta atau mengarahkan pikiran. Dengan demikian penampilan wajah sangat bergantung terhadap orang yang menanggapi atau menafsirkannya. Ekspresi wajah dari budaya yang satu dengan budaya yang lain memang berbeda.

## **F. Istilah-istilah penting dalam sinematografi**

Istilah-istilah penting di bawah ini merupakan istilah yang mempengaruhi sebuah *motion picture* akan tercipta dengan nilai seni penandaan yang mendekati kesempurnaan, sehingga pesan yang terkandung dalam film tersampaikan (Effendy, 2002:148). Istilah-istilah di bawah ini akan lebih banyak ditemukan dalam bab selanjutnya.

1. *Camera angle*

Sudut kamera. Ruang pandang kamera ketika sebuah gerakan diambil gambarnya. Istilah tinggi, rendah dan lebar didasari oleh norma imajiner dengan perkiraan kamera 35 mm dengan lensa 2 inchi (50 mm) mengarah pada adegan setinggi bahu. Monaco (1977:204) membagi *Camera angle* terdiri atas sudut tinggi (*high angle*), setinggi mata (*eye level*), dan sudut rendah (*low angle*). Lanjut Monaco, sudut kamera sangat berperan penting dalam pemaknaan mengenai adegan yang nampak. Pada shot-shot tinggi (*high angle*) pada umumnya digunakan untuk mengurangi pentingnya subyek, sedangkan *low angle* menonjolkan kemampuannya.

2. *Frame* (kata benda)

Suatu gambar dari banyak gambar pada film yang telah diekspose. Ukuran frame bervariasi sesuai format yang akan diambil gambarnya.

3. *Montage*

Petunjuk adanya gabungan beberapa gambar (*shots*) yang saling berkaitan, dan membentuk satu kesatuan ide.

4. *Cut (in) to*

Perpindahan ke gambar/adegan lain secara langsung

5. *Off Screen* ( OS)

Suara yang bersumber dari adegan yang sedang berlangsung yang sedang berlangsung tapi tak tampak pada gambar.

6. *Point Of View* (POV)

Kamera menunjukkan sudut pandang dari satu karakter.



6. *Score* (kata benda) dan *scoring*

Score adalah musik untuk Film, sedangkan *scoring* yang merupakan perekaman musik. Peranan musik sendiri dalam sebuah film adalah sebagai menciptakan suasana dan menguatkan makna yang ingin disampaikan (*created mood and strengthens meaning*) dalam Abrams (2001:111).

7. *Sound Effects* dan *Lightening*

Semua suara, di luar suara manusia dan musik, atau koleksi rekaman suara untuk digunakan dalam film, mulai dari suara kepalan tangan memukul rahang sampai dengan suara pesawat jet. Sedangkan *lightening* atau tata cahaya, dapat berupa *highlighting* (penyinaran untuk penonjolan pada bagian tertentu); *backlighting* (sorotan cahaya dari belakang) yang merupakan tata cahaya yang diambil dari seni lukis. Sumber cahaya pada *backlighting* menonjolkan lipatan tubuh ataupun muka; tata cahaya keras, yaitu tata cahaya yang ekstrim sehingga menimbulkan efek siluet, yang bermakna berani dan menenggelamkan subjek. Adapun membawa kesan mengintip yang diberikan dari tata cahaya siluet tersebut (Monaco (1977:200).



### BAB III

## GAMBARAN OBYEK PENELITIAN



Gambar III.1 Poster Film Slumdog Millionaire

## A. Team Produksi Slumdog Millionaire

Diadaptasi dari Novel karangan Vikas Swarup berjudul "Q &A"

Produser : Christian Colson

Sutradara : Danny Boyle, Loveleen Tandan

Penulis Skenario : Simon Beaufoy

Musik oleh : A. R. Rahman

Sinematografi : Anthony Dod Mantle

Editor : Chris Dickens

Negara : Britania Raya

Bahasa : Inggris, Hindi

Anggaran : \$15 juta

Studio : Celador Film, Warner Independent

Category : Drama

Durasi : 120 menit

Tanggal rilis : 12 November 2008

Distributor : Fox Searchlight Pictures

Warner Bros. (AS) Pathé (Intl.)

Pemain : - Dev Patel sebagai Jamal Malik.

- Freida Pinto sebagai Latika.

- Maddhur Mittal sebagai Salim, Kakak Jamal.

- Anil Kapoor sebagai Prem Kumar, pembawa acara *Kaun Banega Crorepati*.

- Irrfan Khan sebagai inspektur polisi.

- Ayush Mahesh Khedekar sebagai Jamal kecil.
- Tanay Chheda sebagai Jamal remaja.
- Rubina Ali sebagai Latika kecil.
- Tanvi Ganesh Lonkar sebagai Latika remaja.
- Azharuddin Mohammed Ismail sebagai Salim kecil.
- Ashutosh Lobo Gajiwala sebagai Salim remaja.
- Sanchita Choudhary sebagai ibu Jamal dan Salim.
- Raj Zutshi sebagai produser Kaun Banega Crorepati.
- Saurabh Shukla sebagai konsultan Srinivas.
- Mahesh Manjrekar sebagai Javed.
- Ankur Vikal sebagai Maman.
- Shah Rukh Munshi sebagai anak miskin.
- Mozhim Shakim Sheikh Qureshi sebagai anak miskin.

## **B. Cerita Singkat**

Film *Slumdog Millionaire* berlatar belakang kehidupan sosial masyarakat India. Film ini diadaptasi dari novel yang ditulis oleh seorang diplomat Vikas Swarup berjudul "Q & A". *Slumdog Millionaire* atau dalam bahasa Indonesia Sang Gembel Milyarder adalah sebuah film dengan latar belakang daerah kumuh Mumbai, India dan dibuat oleh seorang sutradara Inggris Danny Boyle. Film ini berhasil meraih empat Golden Globes dan delapan piala Oscar, termasuk penghargaan paling bergengsi Film Terbaik dan Sutradara Terbaik.

Film ini dimulai dengan inspektur polisi (Irrfan Khan) di Mumbai, India, menginterogasi dan menyiksa Jamal Malik (Dev Patel), anak jalanan dari kawasan kumuh Dharavi. Jamal adalah kontestan Who Wants to Be a Millionaire? versi India (*Kaun Banega Crorepati*) yang dibawakan oleh Prem Kumar (Anil Kapoor). Jamal berhasil mencapai pertanyaan terakhir, dijadwalkan diadakan besok, tetapi polisi menuduhnya curang. Pada saat diinterogasi, Jamal menjelaskan bahwa setiap pertanyaan yang diajukan padanya mempunyai hubungan dengan apa yang pernah dialaminya selama ini. Dan inspektur polisi menerima penjelasan dari Jamal dengan sebutan "keanehan yang masuk akal".

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### A. Sinopsis Film Slumdog Millionaire

##### Lima Menit Awal dalam Film Slumdog Millionaire

Film ini dibuka dengan gambar seorang lelaki gendut yang sedang mengepulkan asap rokoknya ke arah wajah seorang remaja pria, kemudian pria gendut itu menamparnya. Film ini mengambil setting tahun 2006, terbukti pada frame tersebut, tertulis Mumbai 2006, yang mengisahkan adegan ini direkonstruksikan di Mumbai, ibukota India pada tahun 2006. Adapun tulisan selanjutnya yang berbunyi seperti di bawah ini : *Mumbai, 2006. Jalam malik is one question away from winning 20 juta rupee , How did he do it? a. He Cheated, b. He's Lucky, c.He's a Genius, d. It is Written. (Jamal Malik menyisakan satu pertanyaan lagi agar dapat meraih 20 juta rupee, bagaimana dia melakukannya? a. Dia curang, b. Dia Beruntung, c. Dia jenius, d. Itu telah ditakdirkan.*



*Gambar IV.1 Pilihan yang muncul pada menit awal film a. Dia curang, b. Dia Beruntung, c. Dia jenius, d. Itu telah ditakdirkan. berlatar tumpukan uang pecahan 1000 rupee bergambar Mahatma Gandhi. Uang merupakan simbol (lambang) kejayaan.*

Kemudian gambar selanjutnya yang muncul adalah gambar ratusan lembar uang yang dihamburkan. Hanya tangan yang menggunakan cincin emas di jari kanannya yang tampak dalam frame tersebut. Tangan yang menggunakan cincin emas yang sedang menghamburkan lembaran uang 1000 rupee tersebut adalah sebagai **simbol hubungan linear antara uang, dan emas**. Kedua benda tersebut adalah simbol dari kekayaan dan kekuasaan pada jaman dahulu hingga sekarang. Seperti yang dijelaskan oleh Monaco (1977:163) pada film Bergman *Shame* (1968), mengenai gambar gulungan uang kertas disamping gambar gadis, yang melambangkan prostitusi, sedangkan hamburan uang pada gambar diatas, dapat dikatakan lambang kekayaan dan kekuasaan.

Scene selanjutnya yaitu adegan yang memperlihatkan Jamal yang diperkenalkan oleh pembawa acara kuis *Who Wants to be A Millionaire India*, Prem Kumar. Pada saat sedang duduk di kursi peserta yang lazimnya dijuluki kursi panas, Jamal mengayunkan pipinya seakan-akan ada seseorang yang baru saja menamparnya, shot selanjutnya menampilkan Jamal yang pipinya terayun karena baru saja ditampar oleh pria gemuk yang menginterogasinya. Pria tersebut adalah asisten Inspektur Mumbai, India. Shot selanjutnya menggambarkan muka Jamal yang dipaksa yang diceburkan paksa oleh asisten inspektur tersebut.

#### Shot Awal film



*Gambar IV.2 (pria yang mengenakan cincin emas di jarinya sedang menghamburkan uang). Emas dan uang adalah simbol kejayaan.*



*Gambar IV.3 (pengambilan gambar dengan angle miring ketika Jamal sedang diinterogasi) Melambangkan ketidakstabilan fisik dan mental Jamal karena disiksa.*



Kemudian *cut to* shot seorang wanita yang tersenyum dari lantai dasar stasiun kereta api di India. Shot ini merupakan shot Point of View (POV) dari Jamal. *Cut to scene* ruang penyiksaan, pada kali ini Inspektur polisi datang dan mengecek hasil interogasi yang telah dilakukan anak buahnya. Pada scene ini, mereka mencoba memaksa Jamal 'mengaku', dengan mencoba memasang kabel aliran listrik bertekanan tinggi ke tubuh Jamal.



*Gambar IV.4 Inspektur dan asistennya sedang berdiskusi dengan latar Jamal yang tergantung tak berdaya. Shot dengan backlighting (Monaco 1977:201) dengan memberi ruang sempit pada subjek utama. Memberi efek 'mengintip' bagi penonton, sekaligus menandakan objek dalam shot yang tersudut.*

Ada sebuah komentar yang dilontarkan sang Inspektur pada scene itu, yang mewakili pertanyaan banyak orang mengenai bagaimana Jamal. Kalimat ini juga menjadi salah satu kalimat dalam trailer Film *Slumdog Millionaire* yang beredar.

#### INSPEKTUR

Profesor Dr. Vayes Junlet Loluipalas

tidak pernah mendapatkan lebih dari 15 ribu rupee,

Dia dapat 10 juta, apa yang dapat diketahui seorang gembel?

JAMAL

Jawabannya...

(*sambil meludah darah*)

Aku tahu jawabannya....

Kata-kata dari inspektur tadi merupakan komentar *stereotype* terhadap orang terhadap seorang yang berasal dari daerah kumuh. Apalagi kalau orang tersebut putus sekolah hingga menyebabkannya menjadi seorang buta aksara.

Film ini menempatkan drama turki pada awal film. ini biasa digunakan pada film-film Hollywood karena mereka berasumsi bahwa jika ditempatkan di awal, orang akan dibuat penasaran dan tertarik untuk menonton sebuah film hingga selesai.

Adegan selanjutnya merupakan adegan *flash back* masa kecil jamal. Diiringi *score* (musik) yang berupa dentuman alat perkusi dan suara wanita India. Musik (*score*) yang ditempatkan pada drama turki sebuah film juga sangat mempengaruhi ketegangan yang semestinya diciptakan pada drama turki. Sebagaimana yang dikemukakan Abrams (2001:111) musik dalam film menciptakan suasana dan menguatkan makna yang ingin disampaikan (*created mood and strengthens meaning*). Begitu pula yang terjadi pada *Slumdog Millionaire*. Penempatan *score* yang berirama cepat pada awal film *Slumdog Millionaire* mewakili scene kejar-kejaran antara Jamal, Salim dan kawan-kawannya dengan polisi India pada awal film..

Scene-scene selanjutnya merupakan scene masa kecil hingga remaja Jamal beserta kakaknya dan Latika yang mengarungi kehidupan berkelana India. Scene-Scene selanjutnya inilah juga yang dapat menjawab mengapa dia mengetahui setiap jawaban dari pertanyaan di kuis *Who Wants to be A Millionaire* hingga alasan mengapa dia ingin ikut dalam kuis yang mempunyai hadiah sebesar 20 Juta Rupee.

## **B. Rekonstruksi dalam Film Slumdog Millionaire**

### **B.1 Karakter Inti Slumdog Millionaire**

Tokoh dalam sebuah film pada dasarnya merupakan sebuah organisme yang tak lepas dari aspek konstruksi, karena itulah karakter yang ditampilkan dalam film ini merupakan bangunan yang lepas dari penggambaran realitas. Karakter dalam film *Slumdog Millionaire* di bawah ini merupakan contoh yang mewakili dari penjelasan diatas. Seperti yang telah dijelaskan pada Tinjauan Pustaka, bahwa pada dasarnya seorang aktor memainkan perannya, menampilkan panggung depan dengan memainkan karakter lain dari keseharian mereka.

#### **1. Jamal Malik**

Seorang remaja berusia 18 tahun yang berasal dari kawasan kumuh Mumbai, India. Pada scene perkenalan Jamal di depan audiens yang memadati studio *Kaun Banega Crorepati (Who Wants to be A Millionaire India)*, oleh Prem Kumar, sang presenter kuis sebagai remaja yang berasal dari daerah Amci, Mumbai. Jamal melewati masa kecil bersama sang kakak Salim serta bertemu dengan cinta pertamanya ketika terjadi

kerusuhan akibat penyerangan terhadap kaum muslim di India. Ibu Jamal tewas dalam peristiwa tersebut. Jamal diceritakan putus sekolah semenjak peristiwa kematian ibunya, hingga menyebabkan dirinya menjadi seorang yang buta huruf. Jamal beserta kakaknya Salim dan Latika bersama-sama mencari penghidupan di jalanan. Namun suatu ketika terjadi suatu peristiwa mengenai Jamal yang matanya akan dieksekusi dengan sebuah besi panas oleh seorang bos kumpulan anak jalanan, kemudian Salim datang dan mencoba membawa kabur adiknya dari tempat eksekusi tersebut, dari situ pula Jamal berpisah dengan Latika, wanita yang disayanginya. Jamal dewasa yang pada saat mengikuti kuis adalah seorang *office boy* perusahaan *Excel 5 Mobile Phone*. Pada saat bekerja di tempat itu pula, dia mencari data pelanggan yang bernama sama dengan kakaknya Salim. Dia mencoba peruntungan siapa tahu salah satu nama pelanggan atas nama Tuan Salim adalah kakak yang sedang dia cari. Pada awal cerita, penonton akan menyangka seseorang yang miskin seperti Jamal mengikuti kuis yang total hadiahnya sangat besar itu, sebesar 20 juta Rupee semata-mata untuk mencoba peruntungan untuk memperbaiki kondisi ekonominya. Namun pada akhir cerita penonton akan memahami, bahwa Jamal adalah contoh orang yang tidak mengejar harta dan kekuasaan.



*Gambar IV.5 Jamal kecil yang baru saja nekat melompat ke kubangan tinja demi bertemu dan mendapatkan tanda tangan sang idola, Amitabh Bachan. Tinja sendiri merupakan Indeks dari kotoran.*

## 2. Latika

Cinta pertama Jamal, tipe wanita yang tidak terlalu memiliki keberanian untuk menjalankan yang dia inginkan. Latika digambarkan tidak memiliki orang tua semenjak peristiwa penyerangan terhadap kaum muslim di India. Saat itulah pula di bertemu dengan Jamal dan kakaknya Salim. Sama seperti Jamal dan Salim, Latika juga mengarungi hidup berkelana keliling India. Namun, akibat peristiwa yang terjadi di kamp perkumpulan anak jalanan, Latika terpisah dengan Jamal dan Salim. Latika remaja dilatih untuk menjadi seorang ‘penghibur’, yang biasa disebut “*Geisha*” dalam budaya Jepang, sedangkan dalam budaya korea kuno disebut “*Gisaeng*”. Adapun sebutannya dalam masyarakat metropolitan yaitu pekerja seks komersial (PSK). Isu ini merupakan salah satu isu yang paling berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Kembali pada karakteristik Latika, pada akhir film karakter Latika berusaha untuk keluar dari ‘penjara’ yang dibuatkan untuknya. Antara Latika, Jamal dan Salim, terdapat hubungan cinta segitiga, seperti lazimnya film Bollywood yang hampir semuanya mengusung tema percintaan.



*Gambar IV.6 Latika remaja yang dididik untuk menjadi seorang penghibur. Isu eksploitasi anak dan perempuan masih menjadi salah satu masalah yang tidak habis di dunia, terutama di negara berkembang seperti India. Shot diatas merupakan kamera subyektif (kamera sebagai mata penonton yang mengintip).*



*Gambar IV.7 Shot Fokus tajam sempit (Monaco 1977: 202) dengan objek utama Latika yang tersenyum pada Jamal ketika mereka bertemu di Stasiun.*

### 3. Salim

Karakter yang berbeda dengan sang adik Jamal, ambisius akan materi dan kekuasaan. Ini dapat dibuktikan ketika dia bersama Jamal dan Latika berada di perkumpulan Anak Jalanan. Salim berusaha sebisa mungkin untuk menjadi orang kepercayaan dari bos perkumpulan tersebut. Namun, pada dasarnya Salim termasuk orang yang masih mempunyai hati, karena walaupun sempat terjadi persaingan antara dirinya dan Jamal, dia tetap menolong sang adik ketika terjebak dalam bahaya. Persaingan kakak-adik ini sebenarnya telah dimulai pada awal film, ketika ibu mereka masih hidup. Ketika Jamal diceritakan sedang berada dalam wc umum, Salim



menyuruhnya agar segera keluar karena seorang bapak yang telah membayar uang kepadanya ingin menggunakan wc umum tersebut. Akibat dari marahnya bapak tersebut, hingga menyebabkan uang yang telah diterimanya diambil kembali, Salim pun menguncikan Adiknya Jamal dalam wc tersebut. Padahal saat itu diceritakan aktor idola Jamal, Amitabh Bachan sedang mendaratkan helikopternya disekitar situ. Alhasil, Jamal pun yang ketika itu mengeluarkan foto Amitabh Bachan dari dalam sakunya, nekat keluar wc umum tersebut dengan melompat ke kubangan tinja dengan posisi tangannya mengarah keatas untuk menjaga foto sang idola agar tak ternoda, demi meminta langsung tanda tangan Amitabh Bachan. Adapun adegan penggambaran karakter Salim, ketika hasil tanda tangan yang didapatkan Jamal dengan susah payah, dijual dengan beberapa koin rupee ke seorang bapak. Adapun adegan yang menunjukkan Salim masih memiliki sisi positif selain selalu melindungi orang yang disayanginya, yaitu ketika sebelum pergi bekerja Salim menjalankan kewajibannya sebagai seorang Muslim, yaitu Shalat.



*Gambar IV.8 Salim yang sedang menjalankan kewajibannya sebagai seorang Muslim, yaitu Shalat sebelum bekerja menjadi kaki tangan seorang mafia India. (Penggambaran kaum muslim dimata sutradara Inggris yang merupakan negara barat).*

Tentu saja pada saat itu Jamal yang kebetulan berada di situ melihat terheran-heran. Karena beberapa menit sebelumnya dia melihat kakaknya menyiapkan senjata pistolnya. Seperti seseorang yang akan melakukan kejahatan.

Pada kenyataanya yang membuat film *Slumdog Millionaire* adalah seorang warga Inggris, dimana pemberitaan di media-media barat mengenai kaum muslim sangat subjektif. Banyak media barat yang berasumsi bahwa Muslim adalah teroris. Seperti yang dijelaskan sebelumnya di bab I tentang teori peluru (*bullet theory*) yang berasumsi massa yang tidak berdaya ditembaki oleh stimuli media massa. Dalam hal ini termasuk media dalam bentuk Film seperti obat yang disuntikkan dengan jarum ke bawah kulit pasien. Sutradara Danny Boyle yang notabene selalu disajikan berita tentang dunia islam yang sepihak, mencoba mengangkatnya ke dalam film yang dia buat. Dimana seorang muslim yang taat, bisa saja melakukan kejahatan sebagaimana banyak pemberitaan media barat seperti itu.

Pada menit-menit akhir film terdapat *intercut* yang sangat kontras antara Jamal dan Salim, dimana shot Jamal yang baru saja memenangkan kuis *Who Wants to be A Millionaire* sedangkan Salim divisualkan yang tertembak oleh anak buah dari bosnya (setelah sebelumnya menembak bosnya sendiri) di sebuah bak mandi yang dipenuhi dengan uang yang berhamburan disekitar tubuh tak bernyawanya.



*Gambar IV.9 Salim yang terbaring tak bernyawa dalam bak mandi dengan uang berserakan disekitar tubuhnya. Bak mandi merupakan kode klasik yang memiliki sejarah panjang dalam film (Monaco 1977: 180)*

Konsep penggunaan bak mandi memiliki sejarah panjang dalam film. Monaco menguraikan (1977:179) dalam kebudayaan barat, mandi dalam bak merupakan kegiatan yang mengandung unsure keterpisahan pribadi, seksualitas, kebersihan, kesantiaian, keterbukaan dan regenerasi. Dengan kata lain, Hitchcock (seorang pembuat film) telah menemukan tempat yang paling tepat untuk menonjolkan unsur-unsur pelanggaran dan seksualitas dalam serangan itu. Adegan pembunuhan buatan Hitchcock dalam bak mandi hanya merupakan contoh dari sekian banyak pembunuhan yang terjadi dalam bak mandi dalam sejarah film. contoh film yang menyertakan adegan pembunuhan dalam bak mandi seperti *Psycho* (1959), *Les Diaboliques* (1955), dan masih banyak lagi (dalam Monaco 1977: 181).

Seperti teori standar mengenai bak mandi, disini sutradanya mencoba memvisualkan seorang yang dalam kehidupannya ambisius akan materi dan kekuasaan, pada saat matinya nanti pun uang sebagai simbol

materi dan kekuasaan tidak dapat dia nikmati pada saat dia telah menghadapi ajalnya. Berserakannya uang di sekitar tubuhnya makna dari materi yang dia dapatkan dengan cara ambisius semasa hidupnya hanya menjadi barang yang tidak berguna.

#### 4. Prem Kumar (Presenter Kuis)

Sebagai presenter, tipe presenter yang cerdas dalam berkata-kata, termasuk cerdas juga dalam membuat orang lengah. Namun, itu hanya image yang dia ciptakan di media.



*Gambar IV.10 Prem Kumar sebagai Presenter Kaun Banega Crorepati yang sedang menatap jengkel ke arah Jamal karena Jamal selalu menjawab pertanyaan dengan benar. Kontak mata serta raut wajah (Beliak & Barker dalam Setianti 2007:60) sang MC menggambarkan suasana hatinya pada saat itu.*



*Gambar IV.11 Presenter yang sedang frustrasi karena Jamal tidak memilih jawaban yang dia berikan (gerakan anggota tubuh gelisah). Karakter Prem kumar merupakan contoh dari wujud Panggung Depan (Front Stage) dari pekerja media. Karakter Prem Kumar telah memenuhi kriteria yang disebut Goffman (dalam edwias.com) sebagai syarat untuk menciptakan kesan baik.*



## 5. Inspektur dan Asistennya

Pencerminan inspektur India yang sering digambarkan dalam film-film bollywood di TV, yaitu selalu mendakwa hingga menyiksa yang dianggapnya tersangka walaupun bukti tuduhan terhadap tersangkanya tidak kuat atau sama sekali tidak ada. Hanya mengandalkan keterangan orang yang menuduh. Contoh kasus yang pupoler di dunia bisa kita lihat pada kasus penjara Guantanamo, yang disebut-sebut sebagai pelanggaran HAM dunia, karena narapidananya disiksa sedemikian rupa seakan mereka bukan manusia. Pada awal interogasinya dengan Jamal, dia menggunakan argument yang menurutnya mana mungkin pertanyaan yang jawabannya saja diketahui oleh putrinya yang masih kecil, sedangkan untuk pertanyaan yang rumit, Jamal dengan mudah menjawabnya. Di akhir film terlihat Inspektur seperti terbius dengan hipotesa-hipotesa yang diberikan Jamal.



*Gambar VI.12 Inspektur yang sedang menginterogasi dengan menyiksa Jamal agar mengaku atas perbuatan yang tidak dilakukannya*



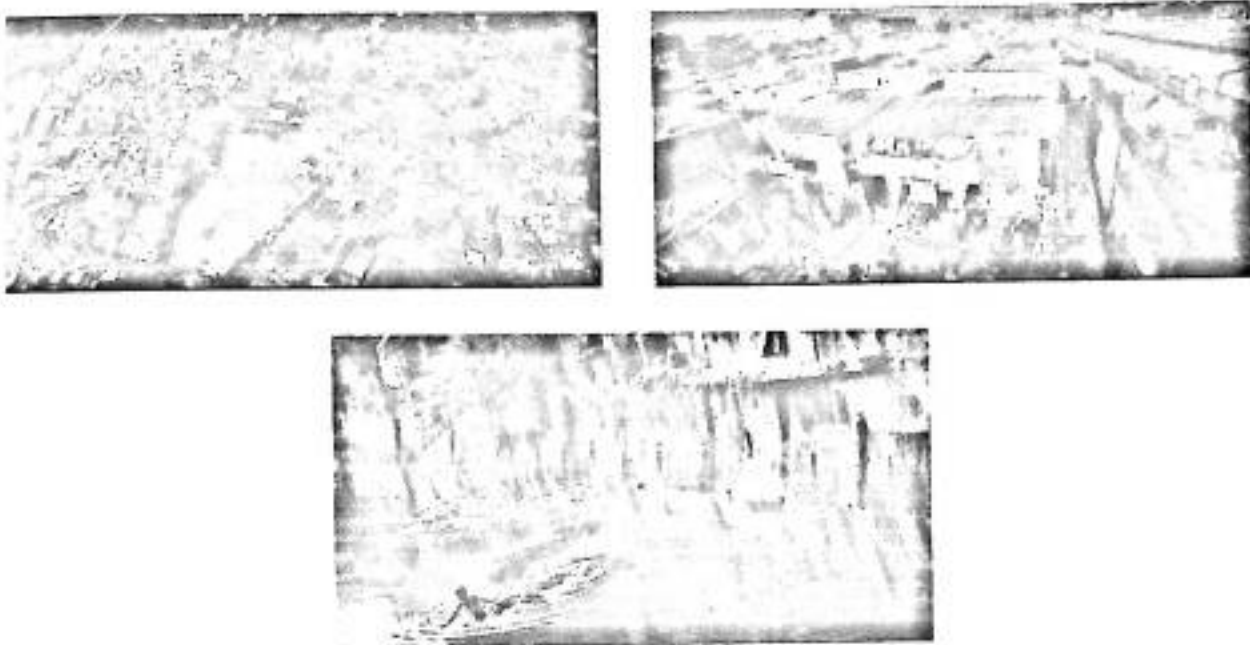
Gambar IV.13 Asisten Inspektur yang sedang menginterogasi Jamal

## B.2 Mumbai dalam *Slumdog Millionaire*

Mumbai (dulunya Bombay), adalah ibukota India negara bagian Maharashtra. Mumbai adalah kota kedua paling padat penduduknya di dunia dengan sekitar 14 juta orang. Mumbai merupakan pusat komersial dan hiburan di India. Mumbai adalah tempat untuk lembaga-lembaga keuangan dan markas perusahaan dari berbagai perusahaan India dan berbagai perusahaan multinasional. Kota ini juga dari rumah india hindi film dan industri televisi, yang dikenal sebagai *Bollywood*. Mumbai merupakan kota dengan peluang bisnis, sekaligus sebagai potensi untuk menawarkan lebih baik dari standar hidup, menarik pendatang dari seluruh India dan, pada gilirannya, membuat sebuah kota dari berbagai masyarakat dan budaya.

Visualisasi Mumbai dalam *Slumdog Millionaire* adalah Mumbai yang kumuh dan kelam. Terlihat dari kata '*Slumdog*', dan gambar-gambar yang ditampilkan sebagai pencerminan kota Mumbai pada tahun 2006.





*Gambar IV. 14,15,16 Beberapa Shot mengenai kota Mumbai yang mewakili penggambaran Negara India pada masa sekarang, lokasi kumuh yang digunakan bernama Dharavi. Visualisasi Dharavi, daerah kumuh yang digunakan sebagai tempat tinggal Jamal dalam film Slumdog Millionaire*

Daerah kumuh yang digunakan sebagai latar *Slumdog Millionaire* adalah Dharavi, di pinggiran Mumbai. Daerah ini sering disebut sebagai pemukiman kumuh terluas di Asia. Di Mumbai, sekitar 2,6 juta anak-anak tinggal di daerah kumuh dan sekitar 400.000 orang bekerja menjajakan diri dalam bisnis prostitusi. “Dharavi memang kumuh, namun memegang peranan penting dalam perekonomian kota Mumbai.” Dikutip dari koresponden harian *The National*, Anuj Chopra di Uni Emirat Arab, pada situs [vivanews.com](http://vivanews.com). Sebagian besar penduduk Dharavi merupakan pendatang. Profesi mereka bermacam-macam, mulai dari pekerja di pabrik tekstil, makanan, perhiasan imitasi, dan kerajinan kulit. Beberapa produk karya penduduk Dharavi bahkan diekspor ke Italia.

### B.3 Pertanyaan demi Pertanyaan hingga Jawabannya

*Who Wants To Be A Millionaire* (dalam bahasa Indonesia: Siapa yang ingin menjadi jutawan?) merupakan acara yang dalam kehidupan nyata sangat fenomenal di dunia, dikonstruksikan ke dalam film *Slumdog Millionaire*. Di India sendiri kuis ini lebih dikenal dengan nama "*Kaun Banega Crorepati*."

*Kaun Banega Crorepati* adalah sebuah acara permainan di televisi di India yang merupakan yang menawarkan hadiah uang dalam jumlah besar untuk peserta yang bisa menjawab 10 soal pilihan ganda. Total Hadiah yang ditawarkan kuis adu kecerdasan ini senilai 20 juta Rupee. Peraturan kuis *Kaun Banega Crorepati* sebagaimana yang diciptakan pula dalam *Kaun Banega Crorepati* ala *Slumdog Millionaire* adalah sebagai berikut: Sebelum maju untuk menjadi salah satu yang duduk di kursi panas, 10 calon peserta potensial harus bersaing satu sama lain untuk mengurutkan 4 buah kata secepat mungkin. Peserta yang menjawab dengan benar dan paling cepat bisa maju untuk memainkan kuis dan mencoba mendapatkan hadiah tertinggi.

Peserta yang terpilih mempunyai tiga bantuan yang tersedia dalam menjawab pertanyaan: (1) *Phone a Friend*, menelepon seseorang untuk bertanya selama 30 detik; (2) *Ask the Audience*, meminta penonton menjawab dan kemudian hasilnya disajikan dalam bentuk grafik; (3) *50:50 (Fifty-fifty)*, komputer akan menghilangkan dua pilihan yang salah.

Seperti yang dikutip penulis dari situs Enslikopedi populer di dunia, wikipedia.com bahwa dalam sejarah kuis *Who Wants To Be A Millionaire*, Seorang pemenang satu juta pound bernama Mayor Charles Ingram (*Who Wants*

*To be A millionaire versi Inggris*) pernah dituduh berbuat curang dalam permainan dengan dibantu istri dan saudara iparnya. Hal ini diketahui dari suara batuk yang terdengar berpola sebelum ia memilih jawaban. Kasus dari Tuan Charles Ingram mirip dengan plot cerita film *Slumdog Millionaire*, dimana Jamal Malik dituduh menipu dalam mengikuti kuis *Kaun Banega Crorepati*.

Pada awal film, Jamal Malik diceritakan telah berhasil menjawab 9 pertanyaan senilai 10 juta Rupee. dikarenakan durasi untuk kepentingan penayangan pada stasiun TV, acara tersebut akan dilanjutkan pada minggu berikutnya.

Untuk mendapatkan penjelasan mengapa Jamal dapat menjawab pertanyaan demi pertanyaan dalam *Kaun Banega Crorepati*, maka penulis akan menguraikan pertanyaan yang muncul, dimana jawabannya akan terkuak seiring dengan scene flash back tentang masa kecil Jamal.

1. Siapakah bintang terkenal di India yang membintangi film populer *Zanjeer* tahun 1973?

Adegan selanjutnya dimulai dengan *flashback* Jamal ketika sang Ibunda masih hidup. Shot yang menunjukkan foto Amitabh Bachan yang digenggam Jamal merupakan contoh apa yang dinamakan Pierce (dalam Sobur 2006) sebagai **Ikon** yang dimunculkan dalam film. Ikon menurut Pierce adalah suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikannya, yaitu berupa foto Amitabh Bachan yang mewakili sosok Amitabh Bachan aslinya.



*Gambar IV.17 Foto Amitabh Bachan dalam scene diatas mewakili apa yang dinamakan Pierce Ikon. Ingatan Jamal akan bintang idolanya, Amitabh Bachan membuat Jamal dapat menjawab pertanyaan pertama.*

Jawabannya adalah Amitabh Bachan, Jamal pun telah memegang 1.000 Rupee. Ketika itu ada pernyataan menarik dari Jamal ketika kembali diinterogasi oleh sang inspektur, yaitu:

JAMAL

Kau tidak perlu menjadi seorang yang jenius...

ASISTEN INSPEKTUR

Aku juga tahu itu Amitabh Bachan

JAMAL

Seperti yang kukatakan, tidak perlu menjadi seorang yang jenius

Asisten Inspektur pun tersinggung mendengar ucapan yang dilontarkan Jamal, kemudian memutar paksa tangan Jamal. Jamal pun membela diri dengan mengatakan *"Dia pria yang paling terkenal di India.."*

Berbicara tentang figur Amitabh Bachan, sama halnya berbicara tentang dunia Bollywood. Amitabh dikenal dengan film-film bollywoodnya hingga ke mancanegara. Tidak heran ketika Jamal mengetahui

jawabannya, karena sosok Amitabh Bachan merupakan sosok terkenal di India yang dia kagumi.

2. Sebuah gambar dari tiga singa terlihat di lencana nasional India. Apa yang tertulis dibawah gambar tersebut ?

Pilihannya terdiri dari: (a) kebenaran bersama keberhasilan; (b) kebohongan bersama keberhasilan; (c) fashion bersama keberhasilan; (d) uang bersama keberhasilan.

*Cut to* ruang interogasi. Ketika itu, dengan nada meremehkan, sang presenter bertanya: *"apa menurutmu jawabannya? Apa kau ingin menelpon soerang teman?."* Spontan komentar itu mengundang tawa dari penonton, seolah menertawakan jawaban dari pertanyaan yang menurut mereka sangat mudah. Jamal pun menggunakan pilihan bantuan pertama, yaitu *Ask the Audience*. Scene pun berlanjut pada saat proses interogasi. Senada dengan tertawanya audience tadi, Inspektur bertanya heran : *"Anakku yang berumur lima tahun saja dapat menjawab pertanyaan tersebut, tapi kau tidak? Ini sangat memalukan untuk seseorang yang jenius. Apa yang terjadi? Kau beralih ini untuk perdamaian?"*

Jamal pun memberikan hipotesanya seperti ini:

JAMAL

Berapa harga kue ketan tradisional yang dijual di pasar tradisional ?

INSPEKTUR

Apa?

JAMAL

Sepiring berapa harganya?

ASISTEN INSPEKTUR

10 rupee

JAMAL

Salah, harganya 15 sen..

Siapa yang mencuri sepeda agen polisi Varmas di luar stasiun Santa Crus  
selasa lalu?

INSPEKTUR

Apa Kau tahu?

JAMAL

*(sambil tersenyum meremehkan ke arah Inspektur)*

Semua orang tahu itu, bahkan anak umur lima tahun

Hipotesa Jamal itu membalik pertanyaan Inspektur, bahwa tidak selamanya, satu informasi yang ditahu oleh seseorang, akan diketahui oleh orang lain.

3. Pada lukisan Dewa Rama, dia terkenal memegang apa di tangan kanannya?

Pencarian jawaban pada pertanyaan ini membuat kita menyadari adanya rekonstruksi mengenai pertikaian antaragama yang terjadi pada kehidupan di luar film, yang sering memakan banyak korban. Pada beberapa negara,



pertikaian antara kelompok-kelompok agama kerap terjadi. Sebut saja kerusuhan yang terjadi di beberapa daerah di Indonesia, seperti Ambon, dan Poso. Pada pencarian jawaban kali ini, kita akan disuguhkan perang antara kaum Hindu dan Muslim di India. Peristiwa ini pula yang merenggut nyawa ibu Jamal dan Salim. Shot dibawah ini merupakan shot yang menggambarkan ibu Jamal yang berteriak kepada kedua anaknya, namun dirinya sendiri pada akhirnya tidak selamat. Simbol refleksi gambar dari ibu Jamal dari sebuah cermin, mewakili jalan cerita selanjutnya tentang ibu Jamal yang telah tiada.



*Gambar IV.18 Ibu Jamal yang berteriak kepada Jamal dan Salim agar segera lari untuk menyelamatkan diri, namun dirinya sendiri tak tertolong. Ibu Jamal merupakan refleksi korban tidak bersalah yang berjatuh ketika terjadi perang antar kelompok agama.*



*Gambar IV.19 Gambar saeorang anak yang berpakaian seperti dewa rama, dewa yang diagungkan di India.*

*Cut to shot* berlari, tiba-tiba saja Jamal dan Salim melihat seorang anak yang mengenakan pakaian mirip seorang dewa dengan posisi tangan kiri naik menaikkan tangannya ke atas, dengan tangan kanan yang memegang sebuah busur dan panah., dimana memori itulah yang menolongnya menjawab pertanyaan yang bernilai 16.000 rupee.

4. Lagu "*Darshan Do Ghanshyam*" ditulis oleh seorang penyair terkenal di India, siapakah dia? Jawabannya adalah Surdas.

Flashback akan pencarian jawabannya merupakan babak baru dalam kehidupan Jamal dan Salim, yaitu kehidupan dimana mereka betul-betul menjadi yatim untuk seterusnya. Scene-scene berikutnya sekaligus menandai hadirnya Latika dalam kehidupan Jamal. Fenomena eksploitasi terhadap anak dibawah umur yang dijadikan pengemis digambarkan pada scene *flashback* selanjutnya.



Gambar IV. 20

Ketika diinterogasi, Jamal mengatakan "Kau tahu kan penyanyi buta dapat dua kali lipat" (seperti yang tampak pada gambar). Seperti legenda sang penyanyi Surdas yang buta.

5. Pada lembaran uang seratus dollar, terdapat gambar seorang presiden Amerika, yang manakah diantara Jawaban diibawah ini? (a) George Washington; (b) Franklin Roosevelt; (c) Benjamin Franklin; (d) Abraham Lincoln.

Pertanyaan ini mengingatkan Jamal kembali ketika dia menjadi seorang *tour guide* dadakan bagi turus asing yang berkunjung ke Taj Mahal dan sekitarnya. Pada saat itu, kita akan melihat bermacam pekerjaan yang dilakoni Jamal dan kakaknya Salim, mulai dari *Tour Guide*, pencuri sepatu, hingga pramusaji restoran. Peristiwa yang membuat Jamal dapat menjawab pertanyaan ini adalah ketika dia mengantarkan sepasang turis mengunjungi pusat pembuatan kain sari, sementara kakanya Jamal beserta komplotannya berusaha merampok seluruh isi mobil taksi yang ditumpangi turis tersebut. Spontan supir tersebut marah dan memukuli Jamal hingga dihentikan oleh turis tersebut. Kasihan melihat Jamal terluka, turis itu pun memberikan selembar uang 100 dollar pada Jamal sebagai tanda permintaan maaf.

6. Siapa yang menciptakan senjata api ?

Dan jawabannya adalah Samuel Colt. Penulis sendiri disini lebih fokus terhadap scene yang mengantarkan Jamal dapat menjawab pertanyaan tersebut. dimana, terlihat prostitusi dan eksploitasi terhadap anak di bawah umur. Latika remaja yang Jamal temukan merupakan Latika yang sementara dilatih untuk menjadi seorang penghibur ketika dia menjadi dewasa. Ada perkataan yang dilontarkan oleh Maman, mantan bos mereka

ketika masih di penampungan anak jalanan tentang betapa menguntungkannya bisnis prostitusi *"Apa kamu pernah berpikir berapa harga untuk seorang Gadis Perawan?"*

Adapun dialog antara Inspektur, Jamal dan asisten Inspektur setelah melihat tayangan dari jawaban pertanyaan yang bernilai 2.500.000 rupee.

JAMAL

Dia adalah wanita tercantik di dunia..,

ASISTEN INSPEKTUR

*(nada meremehkan)*

Maksudnya pelacur yang cantik dari daerah kumuh...

Jamal marah dan mencoba menyerang asisten inspektur tersebut. namun dihentikan oleh beberapa polisi yang datang.

INSPEKTUR

Uang dan Wanita adalah hal

yang dapat membuat kesalahan dalam hidup..

kelihatannya kau ingin menggabungkan keduanya..

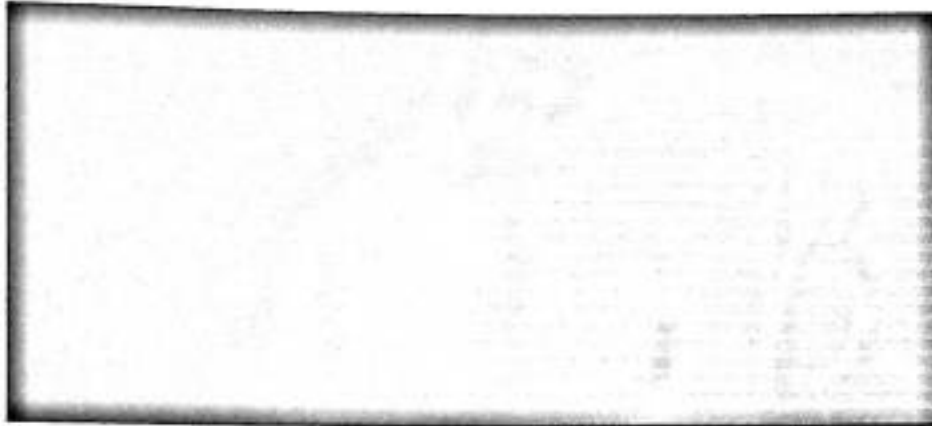
7. Sirkus Cambridges terletak di kota mana di Inggris ?

(a) Oxford; (b) Leeds; (c) Cambridge; (d) London.

Jawabannya adalah London. Pada pertanyaan ini Jamal cukup menggunakan analisisnya dengan mengingat pengetahuan yang dia dapat

ketika bekerja menjadi pembawa teh di perusahaan telekomunikasi Excel 5 Mobile Phone. Namun, flash back berikutnya mengantarkan dia bertemu kembali dengan kakanya Salim. Suatu ketika salah seorang pegawai operator meminta Jamal untuk menggantikannya sebentar duduk di depan komputer kerjanya. Kesenpatan yang langka itu tidak disia-siakan oleh Jamal, Jamal pun kemudian mencoba menulis *keyword* (kata kunci) Latika dalam pencarian data pelanggan. Ketika telah muncul ribuan daftar orang yang bernama Latika, Jamal kemudian memutuskan untuk mengganti pencarian dengan *keyword* Salim. Dinaungi oleh dewi keberuntungan atau hal selanjutnya memang telah diatur oleh penulis skenario bahwa Jamal berhasil menemukan kakaknya pada kali kedua menelepon ke nomor dengan nama pelanggan Salim .

8. Pemain Kriket mana yang memiliki skor kelas pertama dalam sejarah?
- (a) Sachin Tendukar; (b) Ricky Ponting; (c) Michael Slater; (d) Jack Hobbs. Jamal menggunakan pilihan bantuan kedua, yaitu *fifty-fifty* untuk membuang dua pilihan jawaban yang salah. (b) Ricky Ponting adalah Jawaban yang diberikan secara tersirat oleh Prem Kumar, pembawa acara kuis Kaun Banega Crorepati sewaktu dia dan Jamal berada dalam toilet. Dengan menuliskan alpabet "B" pada cermin yang di toilet yang berembun. Sedangkan (d)Jack Hobbs adalah jawaban yang dipilih Jamal untuk menjawab pertanyaan senilai 10 juta rupee tersebut. Jamal berkaca dari lingkungan masa kecilnya, dimana semua orang hampir tidak dapat dipercaya.



*Gambar IV.21* Inisial 'B' yang ditulis oleh presenter licik merupakan tanda nonverbal yang diberikan kepada Jamal agar Jamal meyakini sebagai jawabannya. Adapun frame diatas termasuk yang dikatakan pateda (Sobur 2006b:122) sebagai tanda yang ditimbulkan oleh manusia, dalam hal ini oleh MC.

9. Dalam buku Alexander Dumas, "*Three Musketeers*", dua diantara mereka adalah Athos dan Porthos, siapakah nama kesatria yang ketiga ?

*Cut to flashback* ketika Jamal dipukul kepalanya oleh sang guru sambil menyebut nama "Porthos". Setelah dicermati secara mendalam, Legenda *Three Musketeers* (Tiga Kesatria) merupakan analogi dari tiga tokoh utama dalam film *Slumdog Millionaire*. Dalam situs ensiklopedi terkenal, wikipedia.com, Kesatria pertama, Athos, adalah figur ayah diantara ketiga kesatria. Dia digambarkan sebagai mulia dan tampan tetapi juga diam-diam tenggelam dalam rahasia kelim masa lalunya. Athos merupakan refleksi karakter Jamal. Plot cerita tentang perjalanan hidup Jamal pun kemungkinan terinspirasi dari karakter Athos dalam *Three Musketeers*. Kesatria kedua, Porthos, jujur dan sedikit mudah ditipu. Portos merupakan inspirasi penciptaan karakter Latika walaupun secara gender, mereka berbeda. Kesatria ketiga, yaitu Aramis. Aramis sering terlibat dalam intrik dan masalah perempuan. dan perempuan. Diantara



dua kesatria yang lain, dialah yang mempunyai ambisi yang paling besar. Kesatria ini merupakan refleksi dari karakter Salim yang sama-sama berakhir tragis.

Kembali pada shot dalam mengungkap pertanyaan terakhir ini. Melihat Jamal tersenyum presenter kumar berkomentar : *"Pertanyaan terakhir senilai 20 juta rupee, dan dia tersenyum. Aku rasa kau tahu jawabannya."* Jamal pun menjawabnya masih dengan senyum *"Anda percaya tidak, aku tidak tahu."*, *"Kau tidak tahu, jadi kau akan mengambil 10 juta rupee dan berhenti bermain?"* tanya presenternya lagi, *"Tidak, aku akan tetap bermain"* balas Jamal.

Jamal pun memilih bantuan terakhirnya *Phone A friend*, saluran telepon mulai berdering ke ponsel Salim. *Cut to* Latika yang sedang menyimak Jamal di layar TV, baru menyadari ponsel yang telah diberikan Salim padanya sekarang berada dalam mobil yang dia bawa. Hampir saja sambungan telepon tersebut terputus. Meskipun Latika tidak tahu sama sekali jawaban dari pertanyaan tersebut, namun, Jamal sudah cukup senang mendengar suara orang yang membuatnya mengikuti kuis *who Wants to be A Millionaire*. Pada pertanyaan final ini, faktor *Lucky* (keberuntungan) memang sedang berpihak padanya. Shot-shot dibagian ini merupakan *Intercut* yang terdiri dari shot kemenangan Jamal di studio kuis, sorak kemenangan warga India, dan kematian Salim.



*Gambar IV.22,23,24,25 Intercut kontras yang terdiri dari shot-shot kemenangan Jamal di studio kuis, sorak kemenangan warga India, dan kematian Salim dalam bak mandi..*

### **C. Penggambaran Nilai budaya India dalam Film Slumdog Millionaire**

India merupakan salah satu dari negara dunia ketiga di dunia. Seperti ibukota negara(*capital city*) dunia ketiga pada umumnya, yang semrawutan, terdiri dari banyak kendaraan bermotor dengan polusi yang tinggi, serta banyaknya perkampungan kumuh yang berdekatan dengan Gedung-gedung tinggi sebagai pusat pemerintahan serta perekonomian ibukota negara.

Ada salah satu scene yang menggambarkan keadaan sosial yang terjadi pada negara dunia ketiga seperti India pada awal film, yaitu ketika pesawat melintas tepat diatas Jamal kecil yang sedang bermain di lapangan udara.



*Gambar IV.26*

*Pesawat yang sedang melintas tepat di atas kepala Jamal kecil yang sedang bermain dengan temannya.*

Sekilas, shot diatas mirip dengan salah satu shot dalam film dengan tokoh utama Roger Thornhill (Monaco 1977:314) Dalam shot tersebut digambarkan Thornhill mencoba menyelamatkan nyawanya disuatu ladang jagung. Ia dikejar pembunuh tak dikenal yang naik pesawat penyebar anti hama. Pakaian dan dasi Thornhill menurut Monaco sangat istimewa kontras dengan ladang Jagung tempat dia berlari. Namun, dalam shot diatas, yaitu kontras dengan pesawat yang melintas diatas Jamal kecil.

Kemudian datang polisi India yang coba mengusir mereka dari tempat tersebut. Sambil berlari mengejar anak-anak tersebut mereka berteriak mengatakan "*Lahan Pribadi...!*". seolah melihat keadaan di negeri sendiri, Indonesia, bahwa hidup di negara dunia ketiga, yang kaya semakin kaya, dan yang miskin semakin hari semakin tidak mempunyai apa-apa, karena tanah milik mereka pun diambil untuk membangun gedung ataupun kawasan bagi perkembangan bisnis orang kaya.

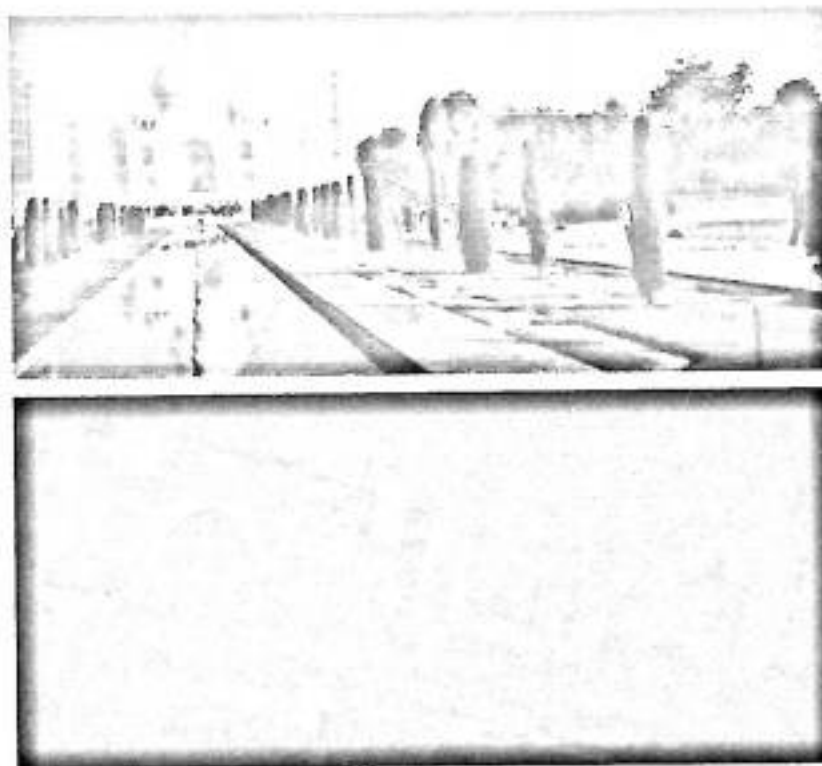
### C.1 Pemunculan Taj Mahal

**Warisan kekayaan yang merupakan simbol India, diantara kemiskinan yang masih melanda India.**

Taj Mahal adalah sebuah monumen yang terletak di Agra, India. Dibangun atas keinginan Kaisar Mughal Shāh Jahān, anak Jahangir, sebagai sebuah musoleum untuk istri Persianya, Arjumand Banu Begum, yang wafat sewaktu melahirkan putrinya Gauhara Begum, anak ke-14 mereka juga dikenal sebagai Mumtaz-ul-Zamani atau Mumtaz Mahal. Pembangunannya

menghabiskan waktu 23 tahun (1630-1653) dan merupakan sebuah adi karya dari arsitektur Mughal.

Taj mahal juga merupakan kebanggaan India di mata dunia, kerana selalu dikaitkan dengan 10 keajaiban dunia. Namun sayangnya, kemewahan Taj Mahal tidak segaris dengan kehidupan rakyat India. India hingga kini masih tergolong negara berkembang. Berikut ini merupakan shot-shot Taj Mahal dengan keadaan yang berbeda.



*Gambar IV.27,28 beberapa shot yang menggambarkan Taj Mahal dari berbagai angle, yang merupakan warisan kekayaan India yang tersisa diantara kemiskinan yang masih melanda India*

## **C.2 Tarian Khas film Bollywood**

Film bollywood terkenal dengan nyanyian dan tariannya yang khas. Dalam satu film India, setidaknya terdapat tiga sampai lima lagu yang mewakili suasana hati sang tokoh, baik itu ketika sedang gembira dan sedih.

Namun khusus untuk film *Slumdog Millionaire*, karena film ini pada dasarnya merupakan film produksi negara Inggris, dengan sutradara Inggris Danny Boyle dengan bantuan asisten sutradara yang berasal dari India, yaitu Loveleen Tandan. Penonton hanya akan disuguhkan tarian dan nyanyian khas film bollywood pada *endingnya* saja, ketika Jamal telah bertemu kembali dengan pujaan hatinya, alasan satu-satunya kenapa Jamal nekat mengikuti kuis tersebut.



Gambar IV 29 Tarian nyanyian khas film bollywood yang ditampilkan pada ending film.

#### D. Tanda Sinematik dalam Film *Slumdog Millionaire*

Sebagian tanda sinematik, baik itu berupa Ikon, Indeks, maupun Simbol (lambang) telah diuraikan secara tidak langsung dalam penjelasan mengenai sinopsis, rekonstruksi yang terjadi hingga penggambaran nilai budaya India diatas. Seperti gambar Gambar IV.1 (pilihan yang muncul pada menit awal film a. Dia curang, b. Dia Beruntung, c. Dia jenius, d. Itu telah ditakdirkan. berlatar tumpukan uang pecahan 1000 rupee bergambar Mahatma Gandhi. Uang merupakan simbol (lambang) kejayaan seperti diuraikan Monaco (1977:163) pada film *Shame* (1968). Adapun gambar IV.17 Foto Amitabh Bachan,

mewakili apa yang dinamakan Pierce Ikon. Ingatan Jamal akan bintang idolanya, Amitabh Bachan membuat Jamal dapat menjawab pertanyaan pertama.

Adapun Tanda sinematik yang bersifat nonverbal yang belum sempat dipaparkan diatas, Seperti bahasa verbal, bahasa nonverbal suatu kelompok orang juga tidak kalah rumitnya. Bila kelompok-kelompok budaya yang memiliki sandi non verbal yang berbeda ini berinteraksi, fenomena yang terjadi akan semakin rumit, sekalipun kelompok-kelompok budaya tersebut memahami bahasa verbal yang sama.

Perilaku nonverbal kita terima sebagai suatu “paket” siap pakai dari lingkungan sosial kita, khususnya orang tua. Kita tidak pernah mempersoalkan mengapa kita harus memberi isyarat begini untuk mengatakan suatu hal atau isyarat begitu untuk mengatakan hal lain. Sebagaimana lambang verbal, asal-usul isyarat nonverbal sulit dilacak, meskipun adakalanya kita memperoleh informasi terbatas mengenai hal itu, berdasarkan kepercayaan agama, sejarah, atau cerita rakyat (*Folklore*).

Klasifikasi Samovar dan Porter ini sejajar dengan klasifikasi John R. Wenburg dan William W. Wilmot, yakni isyarat-isyarat nonverbal perilaku (Behavioral) dan isyarat-isyarat nonverbal bersifat publik seperti ukuran ruangan dan faktor-faktor situasional lainnya.

Banyak gerakan tangan kita ditentukan secara kultural. Jadi, isyarat tangan atau gerakan tangan yang sama dapat memiliki arti yang berbeda bagi anggota-anggota budaya yang lain. (Mehrabian dalam Sobur 2006 b:123).



### Gerakan Kepala ( Nonverbal khas India)

Mulyana (2007: 362) menguraikan di beberapa negara, anggukan kepala ala berarti “tidak,” seperti di Bulgaria, sementara isyarat untuk “ya” di negara itu adalah menggelengkan kepala. Orang Inggris, seperti orang Indonesia, menganggukkan kepala untuk menyatakan bahwa mereka mendengar, dan tidak berarti menyetujui. Di Yunani, orang mengatakan “tidak” dengan menyentak kepala ke belakang dan menengadahkan wajahnya, begitu juga di Timur Tengah. Sementara di Ethiopia orang menggoyangkan jari dari sisi ke sisi, namun mengatakan “ya” dengan melemparkan kepalanya ke belakang .

Sebagian orang Arab dan Italia megatakan “tidak” dengan mengangkat dagu, yang bagi orang Maori di Selandia Baru berarti “ya”. Di beberapa wilayah di India dan Ceylon, “ya” dapat dikomunikasikan dengan melemparkan kepala ke belakang dan memutar leher sedikit, dengan menyentak kepala ke bawah-kanan, atau memutar kepala secara cepat dalam suatu gerakan melingkar. Gelengan kepala yang berarti tidak “tidak” di Indonesia malah berarti “ya” di India.

Ada beberapa shot yang memperlihatkan Gelengan kepala khas India, salah satunya seperti Jamal kecil yang ditawarkan minuman botol oleh ketua yang mengumpulkan anak jalanan untuk dijadikan pengemis.

MAMAN

*( memberikan minuman botol dingin pada Jamal dan Salim )*

“panas ya....?”

## JAMAL

( diam namun menggelengkan kepala tanda iya sambil  
menerima minuman yang diberikan )

**Pengalaman sebagai guru selain sekolah**

Semua orang pasti bertanya, bagaimana mungkin anak gembel yang tinggal di kawasan kumuh bisa memenangi lomba. Apalagi lawannya adalah orang-orang berpendidikan. Ini mengingatkan kita pada seorang loper koran yang berhasil meraih hadiah sebesar 500 juta rupiah pada kuis *Who wants to be a Millionaire* versi Indonesia, yang menurutnya bahwa sebelum mengantarkan koran ke tempatnya, dia selalu berusaha untuk membaca koran tersebut.

Jamal yang menjelaskan dengan apa adanya kepada Inspektur yang menginterogasinya. Pertyanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pembawa acara, telah menjadi bagian dari kehidupannya. Dalam film itu ditampilkan kilas balik dari kehidupan Jamal bersama saudaranya serta teman-teman sebayanya. Kemiskinan menyebabkan Jamal dan teman-temannya harus berkelana, menyambung hidup dengan mengamen, atau mencopet. Pengalaman hidup berpindah-pindah itu semakin menambah pengetahuan Jamal. Ini mengajarkan kita bahwa pengetahuan bukan hanya didapat di bangku selolah, melainkan juga didapat melalui pengalaman-pengalaman yang kita lalui selama hidup.



*Gambar IV.30,31* Jamal kecil bersama kakaknya yang sempat bersekolah bersama teman sebayanya ketika ibunya masih hidup, salah satu pelajaran membekas di ingatan Jamal yaitu tentang legenda Tiga Kesatria (Three Musketeers) yang membawanya memenangkan hadiah utama senilai 20 juta rupiah. Pada gambar 31, buku "three Musketeers menjadi ikon dari kisah tersebut. Ikon merupakan benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikannya Pierce (dalam Sobur 2006)



*Gambar IV.32,33,34* Beberapa profesi yang pernah dilakoni Jamal untuk melanjutkan hidup mulai dari pengemis, Tour Guide dadakan, pencuri sepatu hingga pengantar teh di perusahaan telekomunikasi. Pengalaman itu pula yang membuat Jamal dapat menjawab pertanyaan demi pertanyaan kuis.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Film merupakan hasil rekonstruksi dari realitas, seperti yang terjadi pada film *Slumdog Millionaire*. Film *Slumdog Millionaire* merupakan contoh sederhana produk konstruksi sineas film berdasarkan realitas yang ada di masyarakat. Berbagai problem sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat di negara dunia ketiga sangat kental pada film *Slumdog Millionaire*.

#### 1. Rekonstruksi yang tercipta dalam film *Slumdog Millionaire*

Adapun rekonstruksi yang terdapat dalam film *Slumdog Millionaire* yaitu :

- 1) Rekonstruksi karakter inti yang menciptakan nuansa konflik natural karena perbedaan karakter dari masing-masing. Seperti yang biasa terjadi pada masyarakat di dunia nyata. Film ini memperlihatkan bahwa dua saudara kandung pun yang dilahirkan dari rahim yang sama bisa mempunyai karakteristik berbeda. Ini pula yang membuat mereka memilih jalan hidup yang berdepa pula. Kemudian karakter seorang Prem Kumar sebagai MC kuis yang dia ciptakan di depan layar (panggung depan/*front stage*) berbeda dengan sifat yang dia perlihatkan pada Jamal ketika kamera studio sedang off.
- 2) Plot mengenai kasus curang dalam kuis *Who Wants to be A Millionaire* dalam kehidupan nyata (kasus tuan Charles Ingram misalnya pada *Who Wants To Be A Millionaire* versi Britania) coba dibangun kembali dalam

film *Slumdog Millionaire*, dimana dibumbui dengan penangkapan tak terbukti terhadap Jamal ditangkap atas tuduhan melakukan kecurangan dalam kuis. Penggunaan konsep kuis fenomenal *Who Wants To Be A Millionaire* juga merupakan bagian dari kontruksi dalam film tersebut.

- 3) Penggambaran India, khususnya kota Mumbai sebagai ibu kota negara. Adapun kawasan kumuh Dharavi, Pemunculan Taj Mahal yang merupakan kebanggaan India sekaligus warisan kekayaan diantara kemiskinan yang masih menjadi masalah utama negara India.

## 2. Tanda Sinematik pada film *Slumdog Millionaire*

Tanda sinematik berupa ikon, indeks, simbol (lambang) beserta isyarat yang kesemuanya termasuk tanda nonverbal merupakan tanda minus bahasa yang digunakan sebagaimana terdapat dalam masyarakat nyata yang terdapat pula dalam film *Slumdog Millionaire* berupa; uang simbol kekayaan, atau foto Amitabh Bachan dalam film merupakan bentuk dua dimensi yang mewakili sesuatu yang tidak hadir, yang disebut oleh Pierce sebagai Ikon. Adapun gerakan kepala lazim ala India yang kita ketahui bersama merupakan kode nonverbal khas India. Adapaun nonverbal yang ditimbulkan dari karakter dalam film, misalnya huruf 'B' yang ditulis oleh sang MC, sebagai bentuk kode nonverbal yang dia berikan kepada Jamal. Pemunculan foto tokoh terkenal India, Amitabh Bachan yang dinamakan Pierce dengan ikon, ataupun setiap mimik yang dihasilkan oleh masing-masing karakter yang tentu saja mempunyai arti selain untuk mendukung efektifnya pesan yang ingin disampaikan masing-masing tokoh.

## B. Saran

Pendekatan semiotika yang digunakan pada penelitian ini diberikan batasan dengan teoritis ahli semiotika Charles Sanders Peirce dengan dibantu dengan pemikiran dari beberapa *expert*, seperti Christian Metz yang dikenal dengan semiotika filmnya, dan John Fiske dikenal dengan analisis budayanya. Namun, tidak mutlak sebuah penenilaian semiotika akan terbatas pada ahli yang disebutkan saja, karena sebuah ilmu senantiasa berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Adapun beberapa catatan penting penulis seiring dilakukan penelitian ini, diantaranya :

1. Pendekatan semiotika oleh Charles Sanders Peirce lebih cocok dalam penelitian ini karena banyak pemahaman Peirce tentang Tanda beserta turunannya. Dalam artian, karena salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tanda sinematik yang terdapat dalam *Slumdog Millionaire*, maka penulis memberikan batasan referensi dengan menggunakan semiotika ala Peirce.
2. Maka dari itu, penelitian yang lebih menekankan tentang verbal, sebaiknya menggunakan pemikiran semiotika oleh Saussure karena Saussure terkenal dengan beragam pemikiran semiotikanya melalui bahasa atau teks.
3. Tentunya pemahaman mengenai semiotika film akan semakin beragam dari sineas maupun kritikus film di masa yang akan datang yang tentu saja akan memberikan referensi baru bagi penelitian selanjutnya. Untuk itu, akan lebih berguna jika dalam pengembangan keilmuan pada dunia



komunikasi, diberikan kajian berbentuk kuliah khusus semiotika, yang nantinya akan digunakan dalam meneliti sebuah iklan, buku, maupun film di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, Nathan. dkk. 2001. *Studying Film*. New York: Oxford University Press
- Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Yayasan Konfiden.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Lull, James. 1998. *Media Komunikasi Kebudayaan: Suatu Pendekatan Global*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- McQuail, Dennis. 1987. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. Terjemahan oleh Agus Dharma & Aminuddin Ram. 1994. Jakarta: Erlangga.
- Miller, Toby. Robert Stam. 1999. *A Companion To Film Theory*. Australia: Blackwell Publishing.
- Monaco, James. 1977. *How To Read A Film*. Terjemahan. Jakarta: Yayasan Citra.
- Mulyana, Deddy & Jalaluddin Rakhmat. 2006. *Komunikasi Antar Budaya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jalasutra.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2004. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakmani. 2007. *Mitos Kepahlawanan (Analisis Semiotika Film Superman Returns)*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
- Rivers, William L., et al. 2004. *Media Massa & Masyarakat Modern*. Edisi Kedua. Terjemahan oleh Haris Munandar & Dudy Priatna. Jakarta: Prenada Media.
- Riza, Riri. 2005. *Gie: Naskah Skenario*. Jakarta: Nalar.
- Setianti, Yanti. 2007. "Bahasa Tubuh sebagai Komunikasi Nonverbal"

Sobur, Alex. 2006. (a) *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan analisis Framing*. Edisi keempat. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

-----, 2006. (b) *Semiotika Komunikasi*. Edisi Ketiga. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

### **Rujukan Internet :**

Badruddin, Yena. *Penggunaan Media Dalam Konstruksi Identitas Di Era Globalisasi*  
<http://www.digilib.ui.ac.id/file?file=digital/113819-TJPI-V-3-SeptDes2006-75.pdf>, diakses pada tanggal 05 Juni 2009 pukul 09.45 WITA.

*Di Balik Fenomena Film "Slumdog Millionaire"*

[http://showbiz.vivanews.com/news/read/11501/di\\_balik\\_fenomena\\_film\\_slumdog\\_millionaire](http://showbiz.vivanews.com/news/read/11501/di_balik_fenomena_film_slumdog_millionaire). Diakses pada 15 maret pukul 14.55 WITA

Kumala, Ratih. 2009. *Slumdog Millionaire: Merayakan Kemenangan*

<http://ratihkumala.com/blog/slumdog-millionairemerayakan-kemenangan-353.php>, diakses pada 08 Maret pukul 15.45 WITA

*Membaca Alam Teks Komunikasi Visual (Semiotika Film)*

<http://islamicgraphicdesign.blogdetik.com/2008/09/25/semiotika/>, diakses pada 28 Februari pukul 17.35 WITA

*Oscar Joy For Slumdog Millionaire*

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/oscars/7904567.stm>  
diakses pada 10 maret pukul 13.35 WITA

*Slumdog Millionaire*

[http://id.wikipedia.org/wiki/Slumdog\\_Millionaire](http://id.wikipedia.org/wiki/Slumdog_Millionaire). diakses pada 08 maret pukul 16.05 WITA

*Teori Goffman Tentang Pengelolaan Pesan*

<http://www.edwias.com> , diakses pada 04 Juni pukul 19.45 WITA

*Who Wants to Be a Millionaire*

[http://id.wikipedia.org/wiki/Who\\_Wants\\_to\\_Be\\_a\\_Millionaire%3F](http://id.wikipedia.org/wiki/Who_Wants_to_Be_a_Millionaire%3F),  
diakses pada 28 Februari pukul 17.42 WITA