

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Sejarah perkembangan film sebenarnya sudah dimulai sejak manusia menggunakan media visual untuk berkomunikasi. Ditemukannya lukisan-lukisan dalam gua-gua purba telah menunjukkan bahwa sejak ribuan, bahkan jutaan tahun yang lalu manusia sudah mampu menuangkan idenya dalam bentuk gambar. Film sebagai genre seni merupakan salah satu bentuk sinematografi. Film sejak kemunculannya telah menjadi fenomena tersendiri bagi penikmatnya. Seiring perkembangan teknologi dan penerapannya dapat dimasukkan dalam disiplin seni. Mengkaji dunia perfilman dari macam komunikasi adalah usaha untuk melihat film dalam potensinya untuk dijadikan media komunikasi yang efektif karena kemampuannya setidaknya dua teknologi media sekaligus audio dan visual.

Film sebagai salah satu bentuk perkembangan media komunikasi, tidak lagi dipandang sebagai hiburan yang menyajikan tontonan cerita, lebih dari itu film sudah menjadi sebuah media komunikasi yang efektif, contohnya film-film propaganda yang banyak dibuat oleh negara-negara Barat. Seolah-olah terjadi pertempuran antara negara-negara tersebut, namun bukan pertempuran fisik, melainkan pertempuran yang lebih dahsyat yang mempengaruhi pikiran dan sudut pandang khalayak. Jika disalah gunakan maka akan fatal, karena film mempunyai kemampuan untuk merepresentasikan berbagai pesan, baik pesan-pesan moral, kemanusiaan, sosial,

politik, ekonomi, serta budaya. Sehingga akan menyebabkan kerusakan yang lebih kompleks dan mendasar.

Secara umum, film dikelompokkan menjadi dua pembagian besar yaitu film cerita dan film non cerita. Film cerita adalah film yang menyajikan kepada public sebuah cerita yang mengandung unsur-unsur yang menyentuh rasa manusia. Film yang bersifat audio visual yang dapat disajikan kepada publik dalam bentuk gambar yang dapat dihidangkan untuk dinikmati. Film mempunyai dampak tertentu kepenontonnya, dalam beberapa penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya film, baik yang ditayangkan di televisi atau bioskop selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibalikanya tanpa berlaku sebaliknya.

Dalam penerjemahan film (*subtitling*), makna juga mencakup kajian yang luas dan tidak hanyamengacu pada hal-hal yang tersurat, tetapi juga yang tersirat. Makna yang tersurat dapat dikaji langsung dengan bahasa verbal, yaitu dialog yang merupakan ujaran dari para aktor dan aktris film, serta dalam bentuk teks alih bahasa (*subtitle*) yang muncul dibawah layar televisi. Makna yang tersirat dapat dikaji melalui bentuk bahasa nonverbal yang terdapat pada gambar dan juga musik.

Dalam penerjemahan film (*subtitling*), makna juga mencakup kajian yang luas dan tidak hanyamengacu pada hal-hal yang tersurat, tetapi juga yang tersirat. Makna yang tersurat dapat dikaji langsung dengan bahasa verbal yaitu dialog yang merupakan ujaran dari para aktor dan aktris film, serta dalam bentuk teks alih bahasa (*subtitle*)

yang muncul dibawah layar televisi. Makna yang tersirat dapat dikaji melalui bentukbahasa nonverbal yang terdapat pada gambar dan juga musik.

Pada perkembangannya film telah melalui berbagai bentuk kemajuan dan inovasi, bahkan revolusi dari bentuk film sederhana potongan pendek gambar yang bergerak sampai menjelma menjadi sebuah bentuk yang kompleks dengan teknologi tinggi yang mampu menampilkan efek-efek khusus yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Film bisa dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu; dokumenter dan fiksi, kedua jenis film tersebut pun masih mempunyai banyak cabang sendiri-sendiri. Jika fungsi film dokumenter lebih kepada informasi, maka film fiksi lebih bersifat memberikan hiburan kepada penontonnya. Meskipun film fiksi berperan utama sebagai alat hiburan, namun jika kita cermati dengan teliti banyak pesan dan informasi yang disampaikan baik itu secara langsung bisa kita cerna dan ada juga yang membutuhkan pemikiran mendalam, bahkan terkadang secara tidak sadar pesan tersebut terekam dalam memori otak kita dan kita dan menjadi bagian dari gaya hidup.

Film mampu membangun keterikatan emosi pada penontonnya, sehingga penonton menjadi penggemar, menjadi fanatik, bahkan menerapkan gaya hidup dan mencontoh karakter-karakter yang terdapat pada film tertentu. Salah satu genre film yang digemari oleh masyarakat adalah film aksyen, hal ini dikarenakan film aksyen biasanya tidak membutuhkan pemikiran yang menyedot energi sang penonton. Penonton tinggal duduk menikmati adegan kejar-kejaran mobil, baku hantam, adegan tembak menembak antara tokoh baik dan tokoh penjahat dan biasanya dimenangkan

oleh tokoh baik atau protagonis atau superhero. Film bergenre aksyen sendiri sudah tak terhitung jumlah dan jenisnya, dari jenis *wild west/cowboy* yang merajai Amerika dengan aktor kawakan Jhon Wayne pada era 50-an sampai film action fiksi ilmiah pada masa kini.

Pencipta James Bond Agen 007 adalah Ian Fleming, dengan nama asli Ian Lancaster Fleming, lahir di Mayfair, London, Inggris, tanggal 28 Mei 1908, meninggal di Canterbury, Kent, Inggris, tanggal 12 Agustus 1964 pada umur 56 tahun. Ian Fleming adalah seorang sastrawan asal Inggris, pengarang, wartawan, dan mantan anggota angkatan laut Inggris. Fleming banyak dikenal orang sebagai pengarang dan pencipta karakter James Bond, tetapi selain itu juga, Fleming sempat menulis buku untuk anak-anak yaitu '*Chitty Chitty Bang Bang*'.

Ian Fleming merupakan keturunan keluarga pendiri bank dagang Robert Fleming & Co. Ayahnya Valentine Fleming, adalah seorang anggota parlemen Inggris mewakili daerah Henley. Fleming bersekolah di Eton College, Sandhurst yaitu akademi militer ternama di Inggris dan kuliah di Jerman dan Austria, tidak lantas Fleming jadi seorang agen rahasia, bahkan bergabung di militer pun karena wajib militer selama Perang Dunia 2. Pada tahun 1941 dan 1942, Fleming ditugaskan melakukan misi rahasia ke Amerika Serikat untuk menjalin kerjasama operasi dengan OSS (*Office of Strategic Service*), yang hasil kerjasamanya bersama agen-agen legendaris OSS, seperti William '*Intrepid*' Stephenson dan '*Wild*' Bill Donovan berkontribusi kepada pembentukan badan intelijen AS CIA di kemudian hari.

Pada tahun 1942, terinspirasi oleh komando intelijen Nazi Jerman, diminta mempersiapkan pembentukan 30 Assault Unit, detasemen intelijen khusus yg bertugas menyiapkan data intelijen sebelum serangan utama dimulai. Unit ini berawal dari 30 personil pada 1942 dan berkembang menjadi 60 personil pada 1945. Pengalamannya inilah yang mengilhami penulisan novel-novel fiksi James Bond. Fleming kemudian menggunakan seluruh pengalaman karier intelijennya sebagai alur utama cerita fiksinya, ditambah beberapa aspek kehidupan pribadinya sendiri. Dalam biografi resminya, Ian Fleming mengaku ia sudah merencanakan karier menulisnya sejak masih bertugas sebagai anggota kesatuan intelijen Angkatan Laut Inggris saat Perang Dunia II terjadi.

Nama James Bond diambil dari seorang ahli burung asal AS, dan juga seorang pengamat burung dari Karibia. Dalam biografi fiksi tentang agen 007, John Pearson memberikan hari lahir Bond yaitu pada 11 November 1920 (diperingati sebagai Hari Gencatan Senjata). Beberapa pengamat setuju bahwa James Bond seolah-olah menjadi biografi tidak resmi dari Ian Fleming, dimana dirinya seorang perayu wanita. Baik Fleming dan Bond merupakan lulusan dari sekolah yang sama, memiliki makanan kesukaan yang sama (telur dadar dan minum kopi), memiliki kegemaran yang sama yaitu: minum, merokok, dan mengenakan pakaian kemeja lengan pendek, dan sempat bekerja di Angkatan Laut dengan level Komandan.

Usaha-usaha sebelumnya untuk mengadaptasi novel James Bond ke layar kaca menghasilkan episode televisi Climax pada tahun 1954, yang berdasarkan novel pertamanya, *Casino Royale*, dan dibintangi oleh aktor Amerika Barry Nelson sebagai

“Jimmy Bond”. Ian Fleming ingin melangkah lebih jauh dan mendekati produser Sir Alexander Korda untuk membuat sebuah film adaptasi dari *Live and Let Die* atau *Moonraker*.

Pada tanggal 1 Oktober 1959, diumumkan bahwa Fleming akan menulis naskah film asli yang menampilkan Bond untuk produser Kevin McClory. Jack Whittingham juga ikut mengerjakan script, yang berpuncak pada naskah berjudul James Bond, Secret Agent. Namun, Alfred Hitchcock dan Richard Burton menolak peran sebagai sutradara dan bintang. Fleming menggunakan cerita itu untuk novel *Thunderball*. (1961).

Pada awal tahun 60-an muncul sosok karakter baru yang kemudian menjadi ikon tersendiri, karakter tersebut adalah James. James Bond atau dikenal dengan kode sandi angka 007, membawa era baru dalam khasanah perfilman bergenre *action-espionage* yang pada puncaknya menjadi pakem bagi film-film bertema espionase lainnya. Film-film James Bond yang telah diproduksi sebanyak 23 sekuel dari awal 1960 sampai dengan tahun 2009 ini telah melahirkan nama-nama besar para pemerannya seperti; Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton, Pierce Brosnan dan yang terkini adalah Daniel Craig.

Sejak tahun 1962 (*Dr. No*) sampai 2009 (*Quantum Solace*), film-film James Bond telah mengalami perubahan dan perkembangan baik dari pemeran, kecanggihan teknologi, alur cerita, dan juga para *Bond Girls* sesuai dengan perkembangan dan perubahan sosial, budaya, dan politik. Dalam film-film James Bond terdapat beberapa

ciri khas yang sepertinya telah menjadi kewajiban dalam tiap film sekuelnya, beberapa ciri khas tersebut adalah:

1. *Action*: adegan tembak menembak, ledakan, perkelahian, dan kejar-kejaran mobil.
2. *Gadget*: peralatan dengan teknologi tinggi dan perlengkapan wajib tokoh James Bond, pistol Walter PPK 7,66 mm, mobil berkecepatan dan berteknologi tinggi (Ashton Martin, BMW)
3. *Bond Girls*: mereka adalah wanita-wanita cantik yang selalu menyertai peran antagonis atau peran protagonis dalam tiap film-film James Bond 007.

Karakter *Bond Girls* merupakan salah satu bagian terpenting dalam tiap film James Bond, mereka melengkapi bahkan mempengaruhi baik karakter maupun alur cerita film James Bond. Sesuai dengan perkembangan jaman, karakter para *Bond Girls* ini pun ikut berubah, jika pada film *Dr. No*, *Honey Ryder* (Ursula Andress) terkesan hanya sebagai pemanis film dengan muncul dari pantai dengan busana bikini dan berkarakter lugu dan pasrah terhadap James Bond, maka tidak demikian dengan Major Anya Amasova, seorang agen KGB Uni Soviet yang mempunyai kemampuan intelektual dan kemampuan yang hampir sama dengan James Bond atau pada karakter Tracy D. Vincenzo dalam film *On Her Majesty's Secret Service* yang mampu membuat James Bond seorang playboy bertekuk lutut dan menikahnya, hal ini tidak terdapat pada sekuel-sekuel film James Bond lainnya.

Gender serta feminisme menjadi elemen penting dalam mengkaji karakter para *Bond Girls*, sejak perkembangan sosial mengenai peran wanita dan gerakan feminisme mulai santer digulirkan, tampak terjadi perubahan yang cukup signifikan terhadap karakter-karakter *Bond Girls* dalam tiap film James Bond. Seiring peran wanita berkembang demikian juga dengan peran karakter Bond Girls dalam film-film James Bond, mulai dari *Honey Ryder* yang tampaknya hanya sekedar menjadi pemanis, sampai peran seorang Mayor Maya Amasova militer Uni Soviet, ilmuwan, sampai dengan *May Day* (Grace Jones) tokoh antagonis tangan kanan musuh James Bond yang pandai berkelahi. Para *Bond Girls* yang biasanya mudah jatuh cinta dengan James Bond pun berubah seiring dengan perkembangan jaman, mereka menjadi lebih mempunyai porsi yang lebih berarti dari sekedar pasangan bercinta James Bond. Menganalisa film James Bond terlebih spesifik lagi menganalisa karakter dan peran Bond Girls merupakan daya tarik tersendiri bagi penulis, tokoh dan karakter James Bond selama empat dasa warsa terakhir hampir tidak berubah, mengikuti perkembangan *superhero* yang ganteng, penakluk wanita, suka berjudi, meminum Martini dan mengendarai mobil mewah serta mempunyai perlengkapan berteknologi tinggi.

Film merupakan salah satu bentuk dari teks, menganalisa apa yang direpresentasikan Bond Girls dalam film-film Ian Flemings James Bond maka analisa semiotika akan berperan utama dalam hal ini. Semiotika memungkinkan kita mengembangkan sendiri penafsiran terhadap objek analisis dengan memecah dan menjabarkan teks film menjadi komponen-komponen unit makna. Selain itu semiotika

dapat memasok sejumlah penafsiran terhadap makna peristiwa, dalam hal ini karakter *Bond Girls* yang diwakili dengan karakterisasi dan peran mereka dalam film-film James Bond. Untuk itu peneliti menggunakan analisis semiotik sebagai alat analisis. Sebuah metode yang mempelajari tentang tanda dan lambang. Penggunaan metode ini didasarkan atas kenyataan bahwa film adalah suatu bentuk pesan komunikasi. Para semiology memandang film dan bentuk lainnya sebagai teks semacam dalam linguistik. Dalam hal ini film dapat bertugas untuk memperluas bahasa.

1.1.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian konteks penelitian di atas, maka peneliti memformulasikan sebuah fokus penelitian sebagai berikut: **"Bagaimana Representasi Film James Bond 007?" (Studi Analisa Semiotika pada Penonton Film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung dalam Pendekatan Roland Barthes).**

1.1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian dan focus penelitian, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana makna denotatif dalam representasi film James Bond 007 *Quantum of Solace*?

2. Bagaimana makna konotatif dalam representasi film James Bond 007 *Quantum of Solace*?
3. Bagaimana makna mitos dalam representasi film James Bond 007 *Quantum of Solace*?

1.1.3Maksud dan Tujuan Penelitian

1.1.3.1Maksud Penelitian

Adapun maksud diadakannya penelitian ini untuk menjawab fokus penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu: “**Mengetahui Representasi Film James Bond 007**”(Studi Analisa Semiotika pada Penonton Film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung dalam Pendekatan Roland Barthes).

1.1.3.2Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui makna denotatif dalam representasi film James Bond 007 *Quantum of Solace*.
2. Untuk mengetahui makna konotatif dalam representasi film James Bond 007 *Quantum of Solace*.
3. Untuk mengetahui makna mitos dalam representasi film James Bond 007 *Quantum of Solace*.

1.1.4 Jenis Studi

Menurut Roland Barthes (Ardianto, 2010: 81), ruang lingkup studi semiotika meliputi:

1. Denotasi adalah interaksi antara penanda (*signifier*) dengan petanda (*signified*) dalam tanda (*sign*), dan antara tanda dengan referensi dalam realitas eksternal. Denotasi dijelaskan sebagai makna sebuah tanda yang defisional, literal, jelas (mudah dilihat dan dipahami).
2. Konotasi adalah interaksi yang muncul ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pembaca/pengguna nilai-nilai budaya mereka. Maknanya menjadi subyektif atau intersubyektif. Konotasi merujuk pada tanda yang memiliki asosiasi sosiokultural dan personal.
3. Mitos adalah sebuah kisah (*a story*) yang melaluinya sebuah budaya menjelaskan dan memahami beberapa aspek realitas. Mitos muncul pada tataran konsep mental suatu tanda.

1.1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat diperoleh kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu:

1.1.5.1 Manfaat Filosofis

Secara filosofis penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan referensi bagi pengembangan konsep ilmu komunikasi yang berkaitan dengan

konstruksi makna pelestarian air dibumi. Selain itu dengan penelitian ini juga dapat mengembangkan pengetahuan kita tentang teknologi, pengetahuan, adat budaya, dan cara memanfaatkan sumber daya alam air dengan semestinya. Dengan memahami uraian yang dijelaskan pada penelitian ini diharapkan kita dapat memanfaatkan sumber daya alam dan sumber daya manusia.

1.1.5.2 Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dan orang lain untuk mengetahui representasi konstruksi makna tayangan film James Bond 007 *Quantum of Solace*, yang ingin menganalisa makna tanda dalam karya film dengan menggunakan metode semiotika.

1.1.5.3 Manfaat Praktis

Analisa semiotik konstruksi makna film James bond 007 *Quantum of Solace* dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang pelestarian air dibumi. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi wujud nyata peran serta dalam pengembangan pemikiran serta mengemukakan pendapat yang berhubungan dengan konstruksi makna film James Bond 007 *Quantum of Solace*.

1.2 Kajian Literatur

1.2.1 Review Matriks Hasil Penelitian Terdahulu

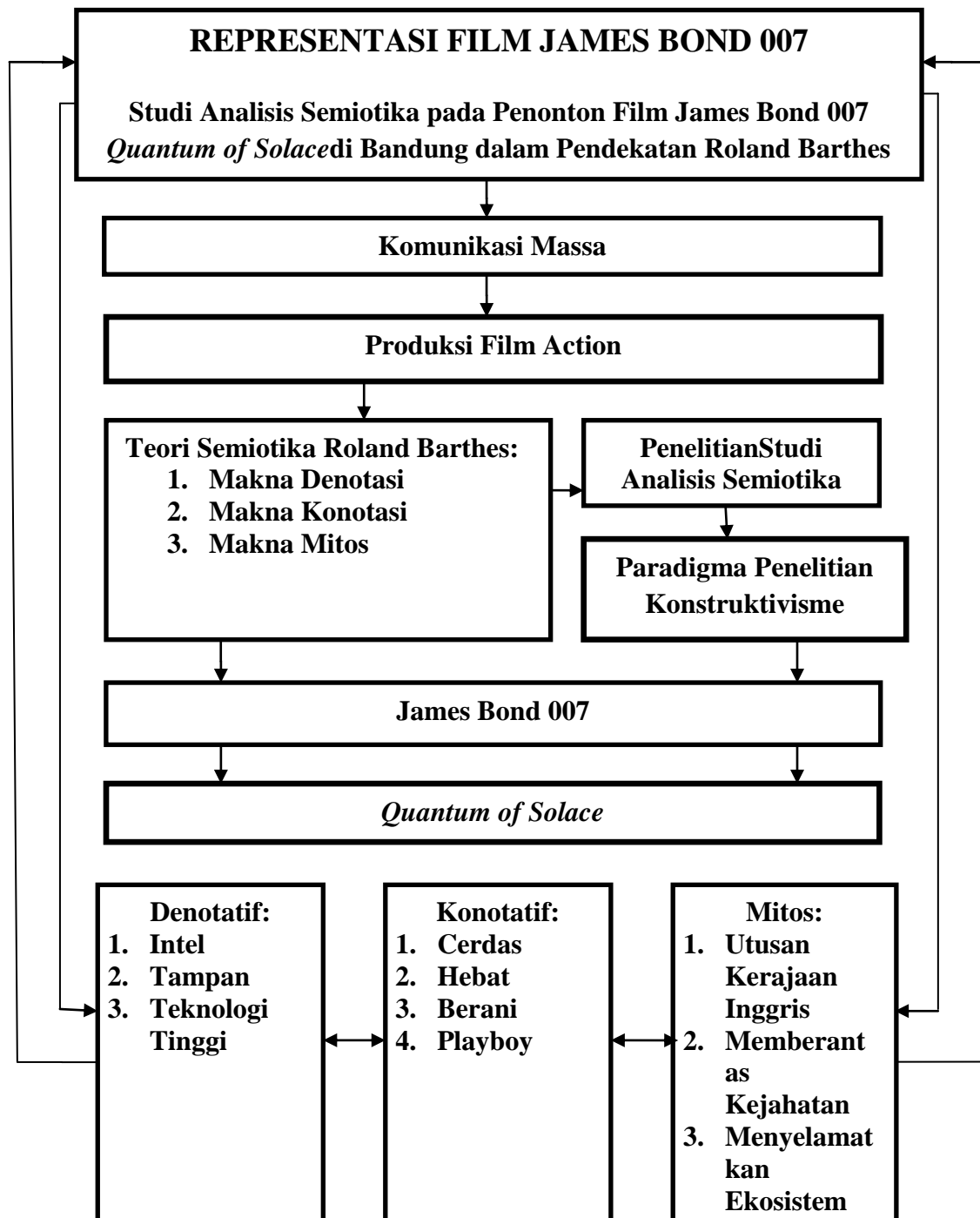
Tabel 1.1 Matriks Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul dan Subjudul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Nenna Astarika	Representasi Bali Sebagai Pulau Wisata Budaya dalam Film Dokumenter “ <i>Bali Heaven on Earth</i> ”	Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Rolland Barthes,	Hasil penelitiannya adalah kebudayaan Bali khususnya budaya religid dan budayakesenian Dilaksanakannya untuk memuja Tuhan Yang Maha Esa, namun simbol-simbol itu memiliki makna dan dapat dipakai sebagai daya tarik wisatawan.
2	Dewi Anggrahini Setyaningrum	Film <i>Anna and The King</i> Ditinjau dari Komunikasi Antarbudaya	Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Rolland Barthes,	Tanda gestural dan postural dalam kebudayaan Siam lebih terpengaruh pada status dan kedudukan seseorang, yang berstatus tinggi dan yang berstatus rendah: antar pria dan wanita dimana wanita kedudukannya masih dianggap rendah dibanding pria. Pada budaya Inggris gerak gestural dan postural sedikit yang terpengaruh pada tingkatan status

				sosial seorang.
3	Wita Margirahari	Makna Iklan Garuda Indonesia Airlines Versi Fascinating Journey	Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Rolland Barthes	Analisis iklan Garuda Indonesia versifascinatingjourne y banyak menampilkan simbol- simbol kebudayaan, ha l itu dilakukan agarmampumembang kitkankedekatan(prox imity) Dan rasa tertarik masyarakat seh ingga dapat menimbulkan stimulus dan reaksi pada target sasaran (khalayak ramai)

1.2.2 Kerangka Pemikiran

Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran



1.2.3. Landasan Teoritis

1.2.3.1 Teori Semiotika Roland Barthes

Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran ke-dua yang dibangun di atas bahasa sebagai sistem pertama. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut dengan *konotatif*, yang di dalam *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari *denotatif* atau sistem pemaknaan tataran pertama. (Sobur,2009:68)

Melanjutkan studi Hjelmslev, Barthes (dalam Sobur,2009:68)menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja:

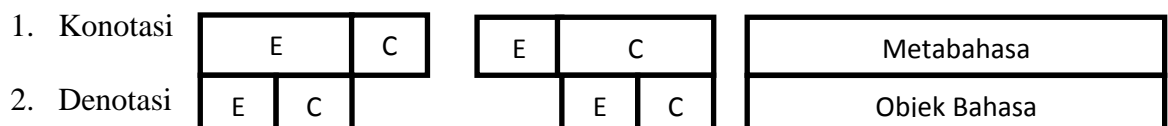
1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDAKONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 1.2 Peta Tanda Roland Barthes

Sumber: (Sobur,2009:68)

Dari peta Barthes di atasterlihat bahwa tanda denotative (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2).Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika Anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanianmenjadi mungkin. (Sobur,2009:69)

Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya.Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiology Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.Secara lebih rinci, linguistic pada dasarnya membedakan tingkat ekspresi (E) dan tingkat isi (C) yang keduanya dihubungkan oleh sebuah relasi (R).kesatuan dari tingkatan-tingkatan dalam relasinya ini membentuk sebuah sistem (ERC). Sistem demikian ini terdapat unsur sederhana dari sebuah sistem kedua yang akibatnya memperluasnya. Mengacu pada Hjelmslev, Barthes sependapat bahwa bahasa dapat dipilih menjadi dua sudut artikulasi demikian (Barthes, dalam Kurniawan,2001:67) yaitu:



Gambar 1.3 Dua Sudut Artikulasi Barthes

Sumber: (Sobur,2009:70)

Pada artikulasi pertama (sebelah kiri), sistem primer (ERC) mengkonstitusi tingkat ekspresi untuk sistem kedua: (ERC)RC. Disisi sistem 1 berkorespondensi

dengan tingkat denotasi dan sistem 2 dengan tingkat konotasi. Pada artikulasi kedua (sebelah kanan), sistem primer (ERC) mengkonstitusi tingkat isi untuk sistem kedua: ER(ERC). Di sini sistem 1 berkorespondensi dengan objek bahasa dan sistem 2 dengan metabahasa (*metalanguage*) (Kurniawan,2001:67).Pada dasarnya, ada beberapa antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes.Dalam pengertian umum, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang “sesungguhnya,” bahkan kadang kala juga dirancukan dengan referensi atau acuan. (Sobur,2009:70)

Proses signifikasi yang secara tradisional disebut sebagai denotasi ini biasanya mengacu kepada penggunaan bahasa denganarti yang sesuai dengan apa yang terucap. Akan tetapi, di dalam semiologi Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkatan kedua.Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan, dengan demikian, sensor atau represi politis.Sebagai reaksi yang paling ekstrim melawan keharifahan denotasi yang bersifat opresif ini, Barthes mencoba menyingkirkan dan menolaknya.Baginya, yang ada hanyalah konotasi semata-mata. Penolakan ini mungkin terasa berlebihan, namun ia tetap berguna sebagai sebuah koreksi atas kepercayaan bahwa makna “harfiah” merupakan suatu yang bersifat alamiah. (Sobur,2009:70)

Dalam kerangka Barthes, konotasi identic dengan operasi ideology, yang disebutnya sebagai “mitos”, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nila-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode

tertentu.(Budiman,2001:28) Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau, dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran kedua.Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda. Imperialisme Inggris, misalnya, ditandai oleh berbagai ragam penanda,seperti teh (yang menjadi minuman wajib bagi bangsa Inggris namun di negeri itu tidak ada satu pun pohon teh yang ditanam), bendera Union Jack yang lengan-lengannya yang menyebar kedelapan penjuru, bahasa Inggris yang kini telah menginternasional. (Sobur,2009:70)

Artinya dari segi jumlah petanda lebih miskin jumlahnya daripada penanda, sehingga dalam praktiknya terjadilah pemunculan sebuah konsep secara berulang-ulang dalam bentuk yang berbeda-beda.Mitologi mempelajari bentuk-bentuk tersebut karena mengulang konsep terjadi dalam wujud berbagai bentuk tersebut.Ia memampatkan ideologi dengan mitos karena, baik didalam mitos maupun ideologi, hubungan antara penanda konotatif dan petanda konotatif terjadi secara termotivasi. (Budiman, 2001:28)

Seperti Marx, Barthes juga memahami ideology sebagai kesadaran palsu yang membuat orang hidup di dalam dunia yang imajiner dan ideal, meski realitas hidupnya yang sesungguhnya tidaklah demikian. Ideologi ada selama kebudayaan ada, dan itulah sebabnya di dalam S/Z Barthes berbicara tentang konotasi sebagai suatu ekspresi budaya.Kebudayaan mewujudkan dirinya di dalam teks-teks dan, dengan demikian, ideologi pun mewujudkan dirinya melalui berbagai kode yang

merembes yang masuk ke dalam teks dalam bentuk penanda-penanda penting, seperti tokoh, latar, sudut pandang, dan lain-lain. (Sobur,2009:71)

1.2.3.2 Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

Terdapat tiga konsep penting dalam teori yang dikemukakan George Herbert Mead yaitu pikiran (*mind*), diri (*self*) dan Masyarakat (*society*):

1. Pikiran(*Mind*):

Kegiatan interaksi dalam diri sebagai kemampuan menggunakan simbol-simbol signifikan untuk menanggapi diri yang memungkinkan berpikir.

2. Diri(*Self*):

Memiliki dua sisi mewakili saya sebagai subyek (*I*) dan sebagai obyek (*me*). *I* bersifat menuruti dorongan hati, tidak teratur, tidak langsung, dan tidak dapat diperkirakan. *Me* konsep diri yang diterima secara sosial.

3. Masyarakat (*Society*):

Orang-orang yang sangat penting yang berpengaruh dalam hidup termasuk dalam konsep diri.

Ketiga konsep tersebut memiliki unsur unsur yang berbeda namun berasal dari proses umum yang sama, yang disebut “tindakan sosial” (*social act*) yaitu suatu tingkah laku lengkap yang tidak dapat dianalisis ke dalam bagian tertentu. Makna tidak semata mata hanya berada pada satu dari ketiga hal tersebut (isyarat, tubuh, tanggapan, dan hasil). (Littlejohn dan Foss, 1996: 155)

Interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide mengenai diri dan hubungannya dengan masyarakat. Karena ide ini dapat diinterpretasikan secara luas, akan dijelaskan secara detail tema-tema teori ini dan, dalam prosesnya, dijelaskan pula kerangka asumsi teori ini. Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes telah mempelajari teori interaksi simbolik yang berhubungan dengan kajian mengenai keluarga. Mereka mengatakan bahwa tujuh asumsi mendasari interaksi simbolik dan bahwa asumsi-asumsi ini memperlihatkan tiga tema besar:

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia
2. Pentingnya konsep mengenai diri
3. Hubungan antara individu dengan masyarakat

Teori Interaksi Simbolik menawarkan suatu cara, dalam menggambarkan komunikasi sebagai suatu proses sosial dan sebuah kerangka metode penelitian. Asumsi teori ini adalah orang-orang memiliki cara tertentu dalam melakukan pemaknaan, interpretatif (penafsiran), tindakan-tindakan. *Mind* (pikiran), *self* (diri sendiri), dan *society* (masyarakat) bekerja bersama-sama memengaruhi bagaimana orang-orang melakukan pemaknaan. Fondasi secara historik dalam ilmu-ilmu sosial, teori interaksionisme simbolik memiliki tiga asumsi tentang proses komunikasi. Teori ini mengasumsikan komunikasi berlangsung ketika orang-orang berbagi makna dalam bentuk simbol-simbol, seperti kata-kata atau gambar. Para interaksionis sosial atau yang melakukan penelitian teori interaksionisme memperoleh pengetahuan bahwa orang-orang dibentuk melalui komunikasi. Di sana terdapat asumsi bahwa sosial dan tindakan

kolektif terjadi ketika komunikator paham dan bernegosiasi tentang pemaknaan orang lain. (Littlejohn dan Foss, 1996: 155)

1.2.3 Teori Hiburan Harold Mendelsohn

Harold Mendelsohn memelopori sebuah percobaan untuk menerapkan teori psikologi dalam mengukur apa yang media hiburan lakukan untuk kita dan terhadap kita. Pendekatan analisi fungsional Mendelsohn terhadap hiburan yang bias kepada *status quo* yang sebetulnya tertata. Akan tetapi, pandangannya mengenai kebutuhan untuk memahami bagaimana sesungguhnya khalayak menggunakan hiburan saat ini tergambar dalam beberapa penelitian penting.

Dolf Zillmann diakui sebagai yang membuka jalan dalam perkembangan teori hiburan kontemporer. Teori tersebut berada dalam konteks besar dari psikologi hiburan. Teori ini mencoba membuat konsep serta menjelaskan mekanisme psikologis utama yang mendasari hiburan dan untuk membedakan proses hiburan dari hal-hal lain yang mendasari informasi, pendidikan, atau persuasi. Teoritikus kini dapat mengambil lebih banyak penelitian daripada zaman Mendelsohn. Hal yang memisahkan teori hiburan kontemporer dengan pemahaman yang terdahulu adalah bahwa teori ini tidak melihat hiburan sesederhana sebagai sebuah konsekuensi afektif dari ekspos terhadap bentuk konten media tertentu.

Teori hiburan menggambarkan keseluruhan proses ketika aktivitas hiburan “terpengaruh, terpicu, dan mungkin terbentuk oleh produk media yang terpilih”. Anggota khalayak secara sukarela mengontrol pilihan konten hiburan mereka, tetapi

seperti yang terdapat dalam teori pengolahan informasi, ada banyak lapisan proses psikologis yang tidak dapat secara sadar mereka kontrol. Hal ini adalah proses yang menyediakan sebuah pemahaman menyeluruh mengenai bagaimana dan mengapa kita menggunakan media hiburan, serta membantu menjelaskan konsekuensi penggunaannya. (dalam McQuail, 2011: 318)

Teori hiburan menggabungkan temuan dari penelitian yang membahas efek dari berbagai jenis konten hiburan. Zillmann dan Vorderer (dalam McQuail, 2011: 318) merangkum penelitian mengenai horror, komedi, konflik, ketegangan, seks, acara bincang-bincang (*affect-talk*), olah raga, musik dan permainan video. Teori ini mengukur perbedaan gender dan usia serta mengidentifikasi serangkaian efek yang dihasilkan dari ekspos terhadap berbagai bentuk konten ini. Beberapa memang disengaja oleh pengguna, tetapi banyak hal yang tidak disengaja, sebagai contoh: penelitian menemukan bahwa ada manfaat kesehatan jika kita tertawa, maka menonton komedi situasi dapat membuat kita lebih sehat. Menonton televisi secara berkala yang menampilkan konten seksual dihubungkan dengan fenomena seperti ketidakseimbangan pernikahan, orang lain menilai frekuensi aktivitas seksual kita, dan sikap terhadap homoseksualitas. Kebanyakan pemirsa tidak bermaksud mendapatkan atau menyadari adanya efek ini. (McQuail, 2011: 318)

Banyak sekali proses psikologis yang dianggap terlibat atau dihubungkan dengan hiburan, termasuk ekspos selektif, motivasi, perhatian, pemahaman pengolahan informasi, atribusi, disposisi, empati, pengenalan karakter, keterlibatan, manajemen suasana hati (*mood*), identitas sosial, dan interaksi parasosial (interaksi

antara khalayak dengan karakter di dalam konten media: misalnya berbicara dengan pesawat radio atau televisi). Masing-masing dapat dipelajari atau beberapa digabungkan dan digunakan untuk mempelajari satu atau lebih bentuk konten hiburan. Beberapa proses cenderung lebih berkaitan dengan satu atau lebih bentuk konten hiburan. Salah satu cara supaya penelitian dapat maju di masa depan adalah dengan mengukur proses mana yang paling berkaitan dengan bentuk hiburan yang seperti apa. (McQuail, 2011: 316)

1.2.4. Landasan Konseptual

1.2.4.1. Tinjauan Umum Tentang Ilmu Komunikasi

Proses komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat. Pada hakikatnya, proses komunikasi adalah penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) dengan tujuan mendapatkan saling pengertian satu dan yang lainnya. Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, imbauan dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku. (Effendy, 1989:60).

Untuk mengetahui dengan jelas tentang komunikasi, maka dari itu kita terlebih dahulu harus memahami tentang pengertian komunikasi itu sebagai berikut:

“Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, imbauan dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku”. (Effendy, 1989: 60).

Komunikasi adalah bentuk nyata kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial, tiap individu dapat mengenal satu sama lain dan dapat saling mengungkapkan perasaan serta keinginannya melalui komunikasi. Setelah dapat menanamkan pengertian dalam komunikasi, maka usaha untuk membentuk dan mengubah sikap dapat dilakukan, akhirnya melakukan tindakan nyata adalah harapannya. Ketika berkomunikasi kita tidak hanya memikirkan misi untuk mengubah sikap seseorang, namun sisi psikologis dan situasi yang mendukung ketika itu juga harus diperhatikan. Apabila kita salah dalam memberikan persepsi awal dari stimuli, maka komunikasi akan kurang bermakna. Begitulah manusia, keunikannya memang menjadi pertimbangan dalam setiap keputusan begitu juga dalam berkomunikasi. Kita berkomunikasi untuk menciptakan dan memupuk hubungan dengan orang lain. Jadi komunikasi mempunyai fungsi isi yang melibatkan pertukaran informasi yang kita perlukan untuk menyelesaikan tugas dan fungsi hubungan yang melibatkan pertukaran informasi mengenai bagaimana hubungan kita dengan orang lain. (Mulyana, 2007: 4)

Dalam komunikasi terdapat tiga kerangka pemahaman konseptualisasi komunikasi yaitu komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi dan komunikasi sebagai transaksi. Menurut Deddy Mulyana (2007: 68), konseptualisasi komunikasi sebagai tindakan satu arah menyoroti penyampaian pesan yang efektif dan menginsyaratkan bahwa semua kegiatan komunikasi bersifat instrumental dan persuasif. Beberapa definisi yang sesuai dengan konsep ini adalah:

1. Bernard Berelson dan Gary A. Steiner :

"Komunikasi: transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan. dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol—kata-kata, gambar, figur, grafik, dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi."

2. Theodore M. Newcomb :

"Setiap tindakan komunikasi dipandang sebagai suatu transmisi informasi, terdiri dari rangsangan yang diskriminatif, dari sumber kepada penerima."

3. Carl L Hovland :

"Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikate)."

4. Gerald R. Miller :

"Komunikasi terjadi ketika suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima."

5. Everett M. Rogers :

“Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.”

6. Raymond S. Ross :

“Komunikasi (intensional) adalah suatu proses menyortir, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator.”

7. Mary B. Cassata dan Molefi K. Asante :

“Komunikasi adalah transmisi informasi dengan tujuan mempengaruhi khalayak.”

8. Harold D. Lasswell :

“(Cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut) *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*” Atau Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana?

Deddy Mulyana (2007: 76) mengatakan bahwa konseptualisasi komunikasi sebagai transaksi tidak membatasi kita pada komunikasi yang disengaja atau respons yang dapat diamati. Dalam komunikasi transaksional, komunikasi dianggap telah berlangsung bila seseorang telah menafsirkan perilaku orang lain, baik perilaku

verbal maupun perilaku nonverbal. Berdasarkan pandangan ini, orang-orang yang berkomunikasi adalah komunikator-komunikator yang aktif mengirimkan dan menafsirkan pesan. Beberapa definisi yang sesuai dengan konsep ini adalah:

1. John R. Wenburg dan William W. Wilmot :

"Komunikasi adalah usaha untuk memperoleh makna."

2. Donald Byker dan Loren J. Anderson :

"Komunikasi (manusia) adalah berbagi informasi antara dua orang atau lebih."

3. William I. Gorden :

"Komunikasi secara ringkas dapat didefinisikan sebagai transaksi dinamis yang melibatkan gagasan dan perasaan."

4. Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson :

"Komunikasi adalah proses memahami dan berbagi makna."

5. Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss :

"Komunikasi adalah proses pembentukan makna di antara dua orang atau lebih."

6. Diana K. Ivy dan Phil Backlund :

"Komunikasi adalah proses yang terus berlangsung dan dinamis menerima dan mengirim pesan dengan tujuan berbagi makna."

7. Karl Erik Rosengren :

"Komunikasi adalah interaksi subjektif purposif melalui bahasa manusia yang berartikulasi ganda berdasarkan simbol-simbol."

1.2.4.2 Tinjauan Umum Tentang Komunikasi Massa

Pengertian komunikasi massa (*mass communication*) menurut John R. Bittner (Ardianto, 2009: 3) adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Definisi komunikasi massa menurut George Gerbner adalah produksi pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. (Ardianto, 2009: 3)

Definisi komunikasi massa yang dikemukakan Wright ini nampaknya merupakan definisi yang paling lengkap, yang dapat menggambarkan karakteristik utama sebagai berikut: pesan diarahkan pada khalayak yang relatif besar, heterogen dan anonim; pesan yang disampaikan secara terbuka, seringkali dapat mencapai kebanyakan khalayak secara serentak, bersifat sekilas; komunikator cenderung berada atau bergerak dalam organisasi yang kompleks yang melibatkan biaya besar. (Ardianto, 2009: 4)

Komunikasi massa disebut juga komunikasi media massa terdiri dari: media cetak (surat kabar, majalah, tabloid); media siaran (radio, televisi, film) dan media jaringan (blog, website, media sosial). Saat ini berbagai terdapat konvergensi media massa yaitu alat komunikasi telepon genggam yang memiliki audio, visual dan jaringan yang disebut ponsel cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas. Bagi beberapa orang, ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat

lunaksistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti e-mail, internet dan kemampuan membaca e-book atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Menurut Steven M. Chaffee (dalam Ardianto, 2009: 50), efek komunikasi massa terdiri dari:

1. Efek Kehadiran Media Massa (efek ekonomi, efek sosial, penjadwalan kegiatan sehari-hari, efek hilangnya perasaan tidak nyaman, efek menumbuhkan perasaan tertentu).
2. Efek Pesan (efek kognitif, efek afektif, efek konatif).

1.2.4.3 Film Mengabarkan Masa Depan

Industri film telah disebut sebagai “industri yang dibangun dari mimpi” karena sifatnya yang imajinatif dan sebagai media kreatif. Sesuatu yang mudah juga untuk menganggap industry film merupakan salah satu bisnis media terbesar karena publisitas di sekitarnya seperti selebriti film yang menangkap banyak perhatian. Sehingga, sering orang-orang terkejut mengetahui bahwa yang sebenarnya tidak lebih banyak menghasilkan uang setiap tahun dari industry Koran, televise, atau buku bisnis. (Biagi, 2010:169)

Kurun waktu 1877-sekarang film tumbuh dewasa sebagai media populer. Tahun 1877 Eadward Muybidge menangkap gambar bergerak dalam film ketika ia menggunakan 12 kamera untuk memotret seekor kuda untuk *Leland Stanford* di Palo Alto, California. Tahun 1915 sutradara D.W.Griffith mengenalkan konsep spektakuler dalam sebuah film di *The Birth of a National*. Pada tahun 1916 dua bersaudara Noble dan Geogre Johnson meluncurkan Lincoln Films, perusahaan film pertama yang membuat film “*race film*”, sebuah film bernarasi serius bagi penonton Afrika Amerika. (Biagi, 2010:170)

Pada tahun 1919 Oscar Micheaux meluncurkan *Within out Gates*, sebuah jawaban bagi film karya D.W.Griffith’s yang kontroversial, sebuah film rasial anti kulit hitam.tahun 1927 *The Jazz Singer*, film pertama yang berisi konten penuh dari film bergerak dan suara yang dibuka di kota New York. Tahun 1930 Mation Picture Producer and Distrbutors Association mengadopsi kode produksi untuk mengontrol isi konten film. Tahun 1947 Hollywood Ten dipanggil dalam suatu persidangan untuk bersaksi dihadapan komite perwakilan gerakan anti Amerika dan pada tahun 1948 MA memecahkan control studio film dalam keputusan pada kasus Pemerintahan melawan Paramount Picture,Inc. bahwa studio film melakukan monopoli. (Biagi, 2010:170)

Tahun 1966 *Motion Picture Association of America* memperkenalkan label konten secara sukarela dalam setiap film, dan pada tahun 1994 David Geffen, Steven Spielberg, dan effrey K meluncurkan Dream works SKG sebuah studio film independent yang pertama sejak United Artist. Pada tunun 2001 untuk menghentikan

pembajakan Motion Picture Association of America menentang keberadaan DVD perekam. Namun, pada akhirnya gagal karena DVD-Rs dijual secara bebas, tahun 2005 DreamWork dijual kepada Viacom, Inc. meniadakan kehadiran studio film independent. Sekarang bioskop menjual miliaran tiket setiap tahunnya namun, banyak orang yang lebih suka menonton film dirumah daripada dibioskop. Pasar film Amerika terus tumbuh di manca negara. Pengunduhan film menjadi jaringan yang menambah pemasukan film. . (Biagi, 2010:170)

Film dan bintang film membutuhkan publikasi karena penonton yang besar akan memberikan dampak yang besar pada kesuksesan film. film membutuhkan biaya yang besar untuk membuatnya, dan kebanyakan film tidak laku dipasaran dan merugi. Oleh karena itu, para investor lebih menyenangi untuk menggunakan para bintang mapan yang dapat menarik para penggemar dari pada bintang film yang telah terkenal tidak menjamin kesuksesan film. Tidak satu pun dari para pekerja industry yang tidak dapat memprediksi film mana yang akan menjadi terkenal. (Biagi, 2010:171)

Film cermin budaya mungkin lebih daripada media lainnya, film menjadi cermin masyarakat yang menciptakan mereka. Beberapa pembuatan dasar film menawarkan pesan politik. Film lain mencerminkan perubahan nilai-nilai social, meski beberapa film lainnya hanya baik untuk hiburan. Semua film membutuhkan penonton untuk berhasil. Seperti industri media lain film juga harus beradaptasi dengan perubahan teknologi. Sebelum penemuan televisi, film merupakan bentuk utama hiburan dalam bentuk visual. Penggunaan efek khusus—sesuatu yang jarang

anda dapatkan dari televise adalah salah satu cara industri film untuk bersaing dengan televisi dan meraih perhatian dan keuangan penonton. (Biagi, 2010:171)

Penemuan gambar bergerak dalam film diciptakan saat industri Amerika menyambut baik akan setiap hadirnya alat-alat baru yang hadir pada masa itu. Para investor mencari hak paten pada alat-alat dan perangkat listrik baru. Kamera gambar gerak dan proyektor merupakan dua alat baru yang hadir di masa revolusi industri. Film tidak ditemukan oleh satu orang. Pertama, perangkat untuk foto objek bergerak harus ditemukan diikuti dengan alat untuk menampilkan foto-foto itu. Proses ini melibatkan enam orang : Etienne Jules Marey, Eadward Muybridge, Thomas Edison, William K.L. Dickson, dan Auguste dan Lumiere. (Biagi, 2010:171)

Pembuatan film mengubah penemuan baru kedalam seni, semua film pada awal permulaan adalah hitam putih dan tanpa suara. Suara baru diperkenalkan ke dalam film pada tahun 1920an dan eksperimen warna dimulai pada tahun 1930an. Dua pembuat film yang mempengaruhi perkembangan film menjadi seni adalah: Georges Melies dan Edwin S. Porter. (Biagi, 2010:174)

Film menjadi bisnis besar. Bisnis film berubah dengan cepat, lima peristiwa penting pada tahun 1920an yang mengubah industri film:

1. Pindah ke California
2. Penerapan *block booking*
3. Pembentukan United Artist
4. Upaya industri untuk membuat peraturan sendiri
5. Pengenalan suara. (Biagi, 2010:176)

Film dan uang saat ini. Dalam sistem pembuatan film saat ini, masing-masing studio besar (seperti Disney, Viacom/Paramount, dan Sony Picture Entertainment) biasanya membuat lebih sedikit dari 20 film dalam setahun. Sisanya berasal dari produsen independent, dengan produksi, investasi, distribusi, dan bioskop masing-masing ditangani oleh perusahaan yang berbeda. Sebagian besar film independen yang dihasilkan didistribusikan oleh salah satu studio besar. Dalam upaya melawan pengaruh kuat dari studio film tradisional, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, dan Geffen meluncurkan sebuah perusahaan bernama *DreamWorks SKG* pada tahun 1994. (Biagi, 2010:185)

DreamWorks merupakan studio film besar pertama yang dibuat secara independent di Amerika Serikat sejak United Artist dibentuk pada tahun 1919. Perusahaan ini bertahan sebagai sebuah studio independent selama 11 tahun, tetapi pada tahun 2005 DreamWorks dijual ke Viacom yang meninggalkan Amerika Serikat tanpa sebuah studio film besar independent. Saat ini film diciptakan oleh satu kelompok (para penulis dan produser), didanai oleh kelompok lain (para investor), dijual oleh orang ketiga (distributor), dan dipertunjukkan oleh kelompok keempat (pemilik bioskop). Tidak ada industry media massa lain yang begitu terfragmentasi. (Biagi, 2010; 186)

1.2.4.4 Produksi Film

Arti penting film. Film bias membuat orang tertahan, setidaknya saat mereka menontonnya, secara lebih intens ketimbang medium lainnya. Bukan hal yang aneh jika seorang pengulas film menyarankan agar calon penonton menyiapkan sapu tangan. Anda tentu tidak pernah mendengar saran seperti itu dari pengulas music dan buku. mengapa film begitu kuat pengaruhnya? Bukan film itu sendiri saja yang memberi pengaruh. Dengan sedikit pengecualia, pengaruh ini hanya terjadi saat film ditayangkan di bioskop. (Vivian, 2008:159)

Penonton duduk di auditorium gelap di dapan layar lebar, dan tak ada yang mengganggu jalannya pemutaran film. Dunia luar disisihkan sementara. Film, tentu saja dapat dipertontonkan di luar ruang seperti teater drive-in dan di televisi, namun pengalaman yang terkuat adalah ketika menontonnya di ruang gelap gedung bioskop. Orang terpesona oleh film sejak awal penciptaan teknologi film itu, meski gambar saat itu tidak lebih dari gambar putus-putus dan goyang-goyang di tembok putih. (Vivian, 2008:159)

Medium ini tampaknya mempunyai kekuatan magis. Dengan masuknya suara pada akhir 1920an dan kemudian warna serta banyak kmajuan teknis lainnya, film terus membuat orang terpesona. Nonton film di bioskop masih merupakan pengalaman yang mengasikkan yang tidak bias diperoleh melalui media lain. Film adalah bagian kehidupan sehari-hari kita dalam banyak hal. Bahkan cara kita bicara sangat dipengaruhi oleh metafora film. Majalah *New Yorker* menggunakan metafora ini dalam edisi khusus tentang HollyWood: “Skenario pribadi kita terentang dalam

urutan *flashback*, percakapan, dan peran. Kita mendekat, memilah-milah dan lalu menghilangkan. (Vivian, 2008:160)

Karena adanya pengaruh film yang riil sebagian tidak, maka penting untuk mengetahui tentang industri yang membuatnya. Ini terutama amat perlu sekarang setelah program hiburan televisi sebagian besar dikuasai oleh Hollywood dan industri buku, majalah, serta rekaman sudah terkait erat dengan industri film ini. adaptasi dari fotografi pendahulu teknis film adalah fotografi. Penemuan tahun 1727 bahwa cahaya menyebabkan nitrat perak menjadi gelap adalah dasar dari perkembangan teknologi film. Demikian pula fenomena manusia yang disebut persistensi visi. Manusia menangkap gambar seperi detik. Jika serangkaian foto menangkap sesuatu yang bergerak dan jika foto itu digerakkan secara berurutan dengan cepat, maka mata manusia akan melihatnya sebagai gambar yang bergerak tak putus-putus. (Vivian, 2008:160)

Yang diperlukan adalah kamera yang tepat dan film untuk menangkap sekitar 16 gambar per detik. Peralatan ini muncul pada tahun 1888. William Dickson dari laboratorium Thomas Edison mengembangkan sebuah kamera film. Dickson dan Edison menggunakan film seluloid yang kemudian disempurnakan oleh George Eastman, yang memperkenalkan kamera Kodak. Pada tahun 1891 Edison telah memulai memproduksi film. Film Edison dilihat dengan cara melongok ke sebuah kotak. Di Perancis, Lumiere bersaudara, menggunakan proyeksi untuk film. Dengan memutar film di depan sebuah lampu yang terang, Lumiere bersaudara memproyeksikan gambar film ke tembok. Pada 1895 mereka membuka hall eksibisi

di Paris sebagai bioskop pertama. Edison menyadari keuntungan komersial dari proyeksi itu dan dia sendiri mematenkan proyektor Vitascope, yang dipasarkan pada tahun 1896. (Vivian, 2008:161)

D-Cinema, teknologi digital tampaknya ditakdirkan untuk menggantikan film pita. Kecepatan transisi ini sulit diperkirakan. Ada hambatan teknis dan finansial untuk proyeksi digital layar lebar, tetapi keuntungan ekonomi digital merupakan alasan di balik transisi ke digital. Kamera dan kelengkapan *editing* lebih mudah dipakai ketimbang peralatan film seluloid. Juga, pengiriman produk akhir pada *disc optic* lebih efisien ketimbang menggunakan peti film yang harus dikirim ke gudang-gudang bioskop dengan truk. Bahkan dalam ruangan proyeksi, reel film tampak aneh. Secara teoretis, akan tiba masa ketika film digital dapat ditransmisikan lewat satelit ke proyektor film di rumah-rumah, bahkan dengan control proyeksi sentral. (Vivian, 2008:161)

Studio besar. Beberapa studio adalah *brand name*, sekitar 90 persen dari pendapatan *box office* berasal dari Bix Six: Columbia, Paramount, 20th Century Fox, Universal, Disney, dan Warner. Perusahaan ini disebut studio karena masing-masing dahulu pernah punya area set panggung. Pada masa jayanya, studio mendominasi seluruh industri. Mereka bukan hanya membidani dan membesarkan film tetapi juga mengontrol distribusi produk mereka dan menguasai banyak gedung bioskop. Cakupan kekuasaan studio menyusut pada 1948 setelah muncul keputusan antimonopoli dari MA Amerika, tetapi peran penting studio dalam memproduksi film Hollywood masih berlanjut. Selama beberapa decade mesin publisitas studio menyanjung-

nyanjung penulis naskah film, sutradara, dan actor dan mempromosikan mereka sekaligus secara berlebihan. Bahkan di era pasca 1948 yang tidak pasti, studio mempertahankan reputasi glamornya. Tak ada negara lain yang mengembangkan industri film sedemikian pesat. (Vivian, 2008:164)

Hollywood adalah industri dalam negeri yang dibangga-banggakan, sampai kemudian kemudian guncang setelah Sony, perusahaan elektronik dari Jepang membeli Columbia pada 1989. Public biasanya tak peduli pada pemilik *brand name*, tapi mereka sedikit ingin tahu ketika beberapa tahun sebelumnya perusahaan Coca Cola membeli studio film. Tetapi kini Sony, perusahaan dari kultur yang benar-benar berbeda, tiba-tiba menjejakkan kakinya di dalam industri film AS. Ternyata Sony tak punya agenda ideologis, social, atau politik. Sony adalah perusahaan yang cari untung sebagaimana perusahaan induk raksasa lainnya. Columbia di bawah Sony pernah mengalami banyak kegagalan dan kesuksesan sebagaimana studio film lainnya. Beberapa tahun kemudian 20th Century Fox menjadi bagian dari kerajaan media *Rupert Murdoch* dari Australia. Universal dikuasai perusahaan Kanada, kemudian jatuh ke tangan perusahaan Perancis. Kini Universal kembali ke perusahaan Amerika Serikat dibawah General Electric dan Merger dengan NBC. Salah satu pelajaran dari transaksi ini adalah apa pun Negara tempat perusahaan induknya, studio film sangat menarik untuk diakuisisi karena potensi profitnya atau peluangnya sinergisnya. (Vivian, 2008:164)

1.2.4.5 Sejarah dan Karakter James Bond 007

Sebagai acara dokumenter baru, kisah nyata di balik film waralaba James Bond nyaris sama dramatisnya dengan kisah agen rahasia itu sendiri. Penuh dengan kejutan, bentrokan antar individu, pahlawan, penjahat, perempuan cantik, dan jalan keluar yang sempit. "*Everything or Nothing*" dirilis di bioskop pada Jumat sekaligus menjadi peringatan "Global James Bond Day", 50 tahun sejak pemutaran perdana "Dr.No" di dunia yang memperkenalkan pada publik tentang agen rahasia yang berkelas serta ramah ciptaan penulis Ian Fleming. Peringatan James Bond juga melahirkan box set Blu-ray, lelang amal yang megah di Christie, dan parfum lelaki baru bernama "007", menggarisbawahi pesona karakter yang terus menerus diciptakan kembali.

Tokoh fiksi agen rahasia Inggris itu terlihat masih populer, terlihat dari upacara pembukaan Olimpiade London, saat pemeran Bond Daniel Craig dan Ratu Elizabeth berbagi momen bersama dalam adegan singkat nan lucu yang syutingnya dilakukan di Istana Buckingham. Dua film pertama Craig dalam serial Bond menuai pendapatan sekitar 600 juta dolar di *box office*. Dan film terbarunya, "Skyfall" yang menjadi film ke-23 dari serial Bond akan ditayangkan di bioskop dalam beberapa minggu ke depan. Namun, dokumenter baru yang disutradarai Stevan Riley dan menampilkan lima wawancara dari enam aktor pemeran Bond menggarisbawahi bahwa serial itu tidak selamanya tenteram. "Kami sudah mengalami dua kali kebangkrutan studio, dan juga beragam serangan dari serial serupa jadi kami juga

mengalami pasang surut," kata produser Bond Michael G. Wilson menceritakan rintangan yang dialami film 007 itu.

Sutradara *Everything or Nothing*, Riley, setuju: "Bond selalu hidup untuk bertarung keesokannya dan memang banyak tantangan," kata dia, "Maksud saya, bagaimana Bond tetap eksis selama 50 tahun. Semua orang menganggap itu berjalan begitu saja, padahal banyak rintangan yang dihadapi sepanjang itu." menurut Cubby dan Harry. Selain Fleming, dua orang tokoh yang penting dalam sejarah film Bond adalah produser Albert "Cubby" Broccoli dari Amerika Serikat dan Harry Saltzman dari Kanada. Ketertarikan mereka pada tokoh dan novel Bond adalah alasan mengapa Bond bisa muncul di layar lebar, setelah "Dr No" pada 1962, menyusul pula "*From Russia With Love*" tahun berikutnya, dan "*Goldfinger*" pada 1964. Saat itu James Bond sudah menjadi fenomena budaya internasional yang memperlihatkan tontonan aksi kejar-kejaran penuh adrenalin, kebut-kebutan mobil, perangkat futuristik, setelan jas rapi, perempuan cantik, dan lokasi yang eksotis. Sean Connery, Bond pertama, lama kelamaan bosan dengan ketenarannya yang mendunia dan *dia merasa pengorbanannya tidak setimpal. Jadi, setelah film kelima Bond "You Only Live Twice"*, sang bintang yang kecewa itu pun mengundurkan diri. Kepergiannya menjadi salah satu alasan awal dibuatnya audisi besar-besaran dari para produser untuk menemukan pemain yang tepat sebagai Bond.

George Lazenby pun didaulat memerankan film "On Her Majesty's Secret Service" sebelum Connery akhirnya kembali dengan "*Diamonds Are Forever*" lalu disambung oleh Roger Moore yang membintangi tujuh film selanjutnya. Memerankan

007 tidak selamanya mudah, lima pemeran Bond -selain Connery- diwawancara untuk dokumenter itu, dan Lazenby mengingat-ingat tentang masa-masa bermain perempuan dan mengakui bahwa dia melewatkan kesempatannya. Dalam sebuah pesta, Roman Polanski menyebutnya aktor mubazir dan Lazenby bercanda bahwa dia mencari arti kata itu di kamus.

Pierce Brosnan blak-blakan menceritakan saat dia dipecat lewat telepon, sementara itu Craig mengatakan dia terkejut sekaligus kesaldengan reaksi negatif saat dia mulai memerankan Bond pada 2005. Saat Moore masih bertahta, Saltzman menginvestasi usaha-usaha baru yang membuahkan hutang sehingga dia terpaksa menjual sahamnya dari waralaba Bond. Fakta bahwa dia menjualnya ke studio Hollywood United Artists, bukan ke rekan jangka panjangnya membuat Broccoli terkejut sehingga keduanya berpisah. "Saya kira yang paling kacau dari Harry dan Cubby adalah karena mereka sama-sama membuat kesuksesan, lalu seorang dari mereka mengalami masalah keuangan dan..itu membuat keretakan," kata Wilson, putra angkat Broccoli.

Berpisahnya mereka membuat "*The Spy Who Loved Me*" yang dirilis pada 1977 menjadi sebuah pertarungan besar, dan adegan pembukanya saat Bond berski di atas tebing untuk membuka parasut Union Flag, dilihat sebagai metafora betapa besar taruhan yang dimainkan Broccoli. Pada 1983, sebuah pertarungan antara "*Octopussy*" yang dimainkan Moore dan "*Never Say Never Again*" yang diperankan Connery oleh para produser yang menjadi rival itu dikenal sebagai "pertarungan bond" dan itu dapat merusak franchise Broccoli. Kevin McClory, salah satu penulis asli untuk plot

cerita "*Thunderball*" sudah lama menjadi onak dalam bagian serial "asli" dan menuntut Fleming ke pengadilan pada 1963 sembilan bulan sebelum pengarang itu meninggal. Jeda enam tahun antara "*License to Kill*" dan debut Pierce Brosnan pada 1995 dengan "*Golden Eye*" bertepatan dengan jatuhnya komunisme dan banyak individu dicari pembuat Bond untuk membuat cerita yang relevan pasca Perang Dingin.

Peran yang dimainkan Brosnan terbukti sukses dan dengan kesehatan Broccoli yang menurun, tugas itu dialihkan pada anaknya Wilson dan Barbara yang hingga kini masih mengontrol franchise tersebut. Broccoli wafat pada 1996.

"Kamu tahu, ini adalah bayi kami dan kami merasa sangat, sangat melindungi *franchise* Bond," kata Broccoli. "Ini adalah sesuatu yang dimulai oleh ayah kami lebih dari 50 tahun lalu dan kami pun sangat tertarik pada itu dan menjaganya tetap hidup. Aksi Brosnan sebagai Bond berakhir pada "*Die Another Day*" di tahun 2002, walaupun sukses secara komersial, itu menunjukkan berakhirnya ketergantungan film Bond pada efek spesial, mobil kasat mata yang terkenal serta surfing dalam gelombang pasang dengan layang-layang.

Saat Craig yang tidak terlalu terkenal diumumkan sebagai Bond keenam pada 2005, banyak media Inggris yang protes atas pilihan itu dan mereka berspekulasi bahwa kelanjutan filmnya akan gagal. Craig lalu membuktikan bahwa pendapat itu salah, walaupun filmnya "*Casino Royale*" menuai kritik namun tetap laku di pasaran.

Sejumlah kesalahan pada film-film James Bond diperlihatkan di dunia maya sebagai peringatan 50 tahun film perdananya, Dr. No. Para penggemar dari seantero

dunia akan memperingati setengah abad sang agen 007 pada layar besar pada Hari Bond Global. Sementara pakar kesalahan film di moviemistakes.com menandai peringatan tersebut dengan memperlihatkan bahwa sang agen rahasia tidak sempurna. Editor Jon Sandys dan timnya telah mengumpulkan 1.000 kesalahan dari semua 22 film Bond sejak tahun 1962. Umumnya kesalahan pada kelanjutan adegan (kontinuiti) seperti menghilangnya pernak-pernik pada pakaian atau kendaraan yang dipakai. Namun ada tiga kesalahan fatal yang terlihat jelas, yaitu pertama, mobil sport pada film *"You Only Live Twice"* berubah posisi kemudi dari kanan menjadi kiri; kedua, awak produksi film terlihat dari pantulan kaca cermin pada film *"The Man With the Golden Gun"*, dan ketiga, kur dan penonton terlihat dari pantulan jendela pada *"Casino Royale"*. "Ada banyak kesalahan pada James Bond, terutama pada film terbaru, namun yang terbanyak adalah pada film *'You Only Live Twice'* dengan 110 kesalahan. Seperti reinkarnasi antek-antek, pakaian ninja yang muncul tiba-tiba, dan orang Rusia memakai baju luar angkasa Amerika.

1.2.4.6 Sinopsis Film James Bond 007 *Quantum of Solace*

Quantum of Solace adalah film James Bond ke 22 yang dirilis pada tanggal 31 Oktober 2008. Film ini merupakan sekuel dari *Casino Royale* yang dirilis tahun 2006. *Quantum Of Solace* juga merupakan film kedua Daniel Craig sebagai James Bond.

Dalam film ini, Bond (Daniel Craig) menghadapi Dominic Greene (Mathieu Amalric), seorang anggota organisasi Quantum yang bertindak sebagai ahli lingkungan, dan memimpin kudeta di Bolivia untuk menguasai penyediaan air

disana. Bond membalas dendam atas kematian Vesper Lynd, ia dibantu oleh Camille (Olga Kurylenko), yang juga ingin membunuh Greene.

Bond berusaha mati-matian mengungkap rahasia apa di balik Organisasi yang mengakibatkan kematian sahabat karibnya Vesper Lynd. Setiap dalam menghadapi musuh-musuhnya Bond selalu membunuhnya. Sehingga Bond dikeluarkan sementara dari organisasi 007 karena melanggar peraturan. Tapi itu tidak membuat Bond patah semangat untuk menyelidiki kasus itu dan pembalasan dendamnya. Bond tidak sendirian dalam membalas dendam kematian sahabatnya, Bond dibantu oleh Camille (Olga Kurylenko) yang awalnya di kira salah satu dari musuhnya. Camille juga berniat ingin membalas dendam atas kematian keluarganya yang di bantai, kakak dan adiknya diperkosa lalu kemudian rumahnya dibakar.

Berbagai rintangan dihadapi mereka berdua dalam misi menyelidiki Organisasi itu dan pembalasan dendamnya. Pada akhirnya pesawat mereka terjatuh di jurang dan menemukan sebuah bendungan yang berisi mata air yang berlimpah. Hal inilah yang menyebabkan wilayah Bolivia kekeringan dan mata air itu dijadikan ajang bisnis dalam organisasi Quantum.

1.3 Metode Penelitian Kualitatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang menurut N. Abererombie bertujuan untuk memahami gejala-gejala yang sedemikian rupa tidak memerlukan kuantifikasi, atau karena gejala-gejala tersebut tidak memungkinkan untuk diukur secara tepat (Garna, 1999: 32), sedangkan menurut Nasution (1996: 5)

penelitian kualitatif pada hakekatnya mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahas dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya.

Penelitian kualitatif menurut Creswell (2002: 19) adalah proses penelitian untuk memahami yang didasarkan pada tradisi penelitian dengan metode yang khas meneliti masalah manusia atau masyarakat. Peneliti membangun gambaran yang kompleks dan holistik, menganalisis kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan melakukan penelitian dalam seting alamiah.

Menurut Sugiono yang dikutip pada bukunya yang berjudul “Memahami Penelitian Kualitatif”, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. (2007:1)

Menurut Deddy Mulyana yang di kutip dari bukunya “Metodologi Penelitian Kualitatif”.Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik.Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif. (Mulyana, 2003:150)

Untuk meneliti fenomena ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif (*descriptive reaserch*) yaitu suatu metode yang dilakukan untuk

mendeskripsikan suatu situasi atau area populasi tertentu yang bersifat faktual, secara sistematis dan akurat. Penelitian deskriptif dapat di artikan sebagai penelitian yang dimaksudkan memotret fenomena individual, situasi atau kelompok yang terjadi secara kekinian. Penelitian deskriptif juga berarti penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena atau pun karakteristik individual, situasi, atau kelompok tertentu secara akurat

Alasan menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah:

1. Representasi atau konstruksi makna komunikasi dalam film James Bond 007 *Quantum of Solace* yang bersifat subyektif dan majemuk sebagaimana terlihat dari para penonton yang antusias menonton film James Bond 007 *Quantum of Solace*.
2. Data bersifat emik yaitu berdasarkan sudut pandang penonton.
3. Peneliti harus menjadi bagian dari penonton.
4. Proses penarikan sampel bersifat purposif.

1.3.1. Paradigma Penelitian Konstruktivisme

Paradigma konstruktivisme berusaha memahami dunia pengalaman nyata yang kompleks dari sudut pandang individu-individu yang tinggal di dalamnya dalam rangka mengetahui makna, definisi dan pemahaman pelakunya tentang suatu realitas. Menurut Schwandt (Denzin dan Lincoln, 2009: 146), “dunia realitas kehidupan dan makna-makna situasi-spesifik yang menjadi obyek umum penelitian dipandang sebagai konstruksi para pelaku sosial”.

Paradigma konstruktivisme adalah pendekatan secara teoritis untuk komunikasi yang dikembangkan tahun 1970-an oleh Jesse Delo dan rekan-rekan sejawatnya. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa individu melakukan interpretasi dan bertindak menurut berbagai kategori konseptual yang ada dalam pikirannya. Menurut teori ini, realitas tidak menunjukkan dirinya dalam bentuknya yang kasar, tetapi harus disaring terlebih dahulu melalui bagaimana cara seseorang melihat sesuatu (Morissan, 2009:107)

Konstruktivisme menolak pandangan positivisme yang memisahkan subjek dan objek komunikasi. Dalam pandangan konstruktivisme, bahasa tidak lagi hanya dilihat sebagai alat untuk memahami realitas objektif belaka dan dipisahkan dari subjek sebagai penyampai pesan. Konstruktivisme justru menganggap subjek sebagai faktor sentral dalam kegiatan komunikasi serta hubungan-hubungan sosialnya. Subjek memiliki kemampuan melakukan kontrol terhadap maksud-maksud tertentu dalam setiap wacana.

Paradigma konstruktivisme menyatakan bahwa individu menginterpretasikan dan beraksi menurut kategori konseptual dari pikiran. Realitas tidak menggambarkan diri individu namun harus disaring melalui cara pandang orang terhadap realitas tersebut. Teori konstruktivisme dibangun berdasarkan teori yang ada sebelumnya, yaitu konstruksi pribadi atau konstruksi personal (*personal construct*) oleh George Kelly. Ia menyatakan bahwa orang memahami pengalamannya dengan cara mengelompokkan berbagai peristiwa menurut kesamaannya dan membedakan berbagai hal melalui perbedaannya.

Paradigma konstruktivisme ialah paradigma dimana kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif. Paradigma konstruktivisme ini berada dalam perspektif interpretivisme (penafsiran) yang terbagi dalam tiga jenis, yaitu interaksi simbolik, fenomenologis dan hermeneutik. Paradigma konstruktivisme dalam ilmu sosial merupakan kritik terhadap paradigma positivis. Menurut paradigma konstruktivisme realitas sosial yang diamati oleh seseorang tidak dapat digeneralisasikan pada semua orang, seperti yang biasa dilakukan oleh kaum positivis. Konsep mengenai konstruksionis diperkenalkan oleh sosiolog interpretatif, Peter L. Berger bersama Thomas Luckman. Dalam konsep kajian komunikasi, teori konstruksi sosial bisa disebut berada diantara teori fakta sosial dan defenisi sosial (Berger dan Luckmann, 2011: 43)

Paradigma konstruktivisme yang ditelusuri dari pemikiran Weber, menilai perilaku manusia secara fundamental berbeda dengan perilaku alam, karena manusia bertindak sebagai agen yang mengkonstruksi dalam realitas sosial mereka, baik itu melalui pemberian makna maupun pemahaman perilaku menurut Weber, menerangkan bahwa substansi bentuk kehidupan di masyarakat tidak hanya dilihat dari penilaian objektif saja, melainkan dilihat dari tindakan perorang yang timbul dari alasan-alasan subjektif. Weber juga melihat bahwa tiap individu akan memberikan pengaruh dalam masyarakatnya.

Paradigma konstruktivis dipengaruhi oleh perspektif interaksi simbolis dan perspektif strukturan fungsional. Perspektif interaksi simbolis ini mengatakan bahwamanusia secara aktif dan kreatif mengembangkan respons terhadap stimulus

dalam dunia kognitifnya. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya. Realitas sosial itu memiliki makna manakala realitas sosial tersebut dikonstruksikan dan dimaknakan secara subjektif oleh individu lain, sehingga memantapkan realitas itu secara objektif.

1.3.2. Pendekatan Penelitian Studi Analisis Semiotika

Sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial, semiotika memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan “tanda”. Dengan demikian, semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Isi media pada hakikatnya adalah hasil konstruksi realitas dengan bahasa sebagai perangkat dasarnya. Sedangkan bahasa bukan saja sebagai alat mempresentasikan realitas, melainkan juga bisa menentukan relief seperti apa yang akan diciptakan oleh bahasa tentang realitas tersebut. Akhirnya, media massa mempunyai peluang yang sangat besar untuk memengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikannya (Sobur, 2009: 87)

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. (Sobur, 2003: 11) Dalam metode semiotika, dikenal istilah denotasi, konotasi dan mitos. Roland barthes menggunakan istilah *first order of signification* untuk denotasi, dan *second order of signification* untuk konotasi. Tatanan yang pertama mencakup penanda dan petanda yang berbentuk tanda. Tanda inilah yang disebut makna

denotasi. Kemudian dari tanda tersebut muncul pemaknaan lain, sebuah konsep mental lain yang melekat pada tanda (yang kemudian dianggap sebagai penanda). Pemaknaan baru inilah yang kemudian menjadi konotasi (Birowo, 2004: 56)

Denotasi adalah interaksi antara *signifier* (penanda) dengan *signified* (petanda) dalam tanda, dan antara *sign* dengan referensi dalam realitas eksternal. Denotasi dijelaskan sebagai makna sebuah tanda yang defisional, literal, jelas, (mudah dilihat dan dipahami) atau *commonsense*. Sedangkan konotasi adalah interaksi yang muncul ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pembaca/pengguna dan nilai-nilai budaya mereka. Maknanya menjadi subyektif dan intersubyektif. Istilah konotasi merujuk pada tanda yang memiliki asosiasi sosiokultural dan personal. Tanda lebih terbuka dalam penafsirannya pada konotasi daripada denotasi. Mitos muncul pada tataran konsep mental suatu tanda. Mitos bisa diartikan sebagai ideologi dominan pada waktu tertentu. Menurut Barthes, mitos adalah sebuah kisah (*a story*) yang melaluinya sebuah budaya menjelaskan dan memahami beberapa aspek realitas. (Birowo, 2004: 58)

1.3.2.1. Penentuan Sumber Data Penelitian

Pemilihan informan dilakukan dengan strategi *purposive*. Strategi ini menghendaki informan dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti dengan tujuan tertentu. Dijadikan informan dengan pertimbangan bahwa merekalah yang paling mengetahui informasi yang akan diteliti. Informan dalam penelitian ini adalah penonton film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung.

1.3.2.2. Proses Pendekatan Terhadap Informan

Proses pendekatan terhadap informan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pendekatan struktural, dimana peneliti melakukan kontak guna meminta izin kesediannya untuk diteliti dan bertemu di tempat yang nyaman seperti ruang café untuk melakukan wawancara dengan informan pangkal. Selain itu juga peneliti menjadi penonton film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung.
2. Pendekatan personal (*rapport*), dimana peneliti berkenalan dengan pakar atau pengamat film yang akan dijadikan sebagai informan kunci.

1.3.3. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1.3.3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini difokuskan tepatnya pada pakar pengamat film yang telah menonton film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung. Pemaknaan tanda dalam semiotika meliputi: audiografi, teknik sinematik, sinematografi, animasi, editing, naskah, suara, efek gambar dan efek musik, lagu dan lain-lain film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung.

1.3.4. Teknik Pengumpulan Data

Creswell dalam Kuswarno (2008: 47), mengemukakan tiga teknik utama pengumpulan data yang dapat digunakan dalam studi interaksi simbolik yaitu: partisipan observer, wawancara mendalam dan telaah dokumen.

Peneliti dalam pengumpulan data melakukan proses observasi seperti yang disarankan oleh Creswell (2008: 10), sebagai berikut:

1. Memasuki tempat yang akan diobservasi, hal ini membantu peneliti untuk mendapatkan banyak data dan informasi yang diperlukan.
2. Memasuki tempat penelitian secara perlahan-lahan untuk mengenali lingkungan penelitian, kemudian mencatat seperlunya.
3. Di tempat penelitian, peneliti berusaha mengenali apa dan siapa yang akan diamati, kapan dan dimana, serta berapa lama akan melakukan observasi.
4. Peneliti menempatkan diri sebagai peneliti, bukan sebagai informan atau subjek penelitian, meskipun observasinya bersifat partisipan.
5. Peneliti menggunakan pola pengamatan beragam guna memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang keberadaan tempat penelitian.
6. Peneliti menggunakan alat rekaman selama melakukan observasi, cara perekaman dilakukan secara tersembunyi.
7. Tidak semua hal yang direkam, tetapi peneliti mempertimbangkan apa saja yang akan direkam.

8. Peneliti tidak melakukan intervensi terhadap partisipan, tetapi cenderung pasif dan membiarkan partisipan yang mengungkapkan perspektif sendiri secara lepas dan bebas.
9. Setelah selesai observasi, peneliti segera keluar dari lapangan kemudian menyusun hasil observasi, supaya tidak lupa.

Teknik diatas peneliti lakukan sepanjang observasi, baik pada awal observasi maupun pada observasi lanjutan dengan sejumlah informan. Teknik ini digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data selain wawancara mendalam.

1.3.4.1. Teknik Observasi Terlibat

Teknik ini digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang tidak terbahasakan yang tidak didapat hanya dari wawancara. Seperti yang dinyatakan Denzin (dalam Mulyana, 2006: 163), pengamatan berperan serta adalah strategi lapangan yang secara simultan memadukan analisis dokumen, wawancara, partisipasi dan observasi langsung sekaligus dengan introspeksi. Sehubungan dengan hal ini, maka dalam penelitian lapangan peneliti turut terlibat langsung ke dalam berbagai aktivitas komunikasi secara online yang dilakukan oleh penonton film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung. Peneliti tinggal di lokasi penelitian yakni di Bandung untuk melihat dari dekat atau mengamati secara langsung bagaimana penonton film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung dalam kehidupan sehari-hari ketika mengkonstruksi makna semiotika pada gambar dan animasi, efek suara dan musik instrumental, dan interaksi simbolik.

Melalui teknik observasi terlibat ini, peneliti berupaya untuk masuk dalam representasi film film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung dalam pelestarian air di bumi untuk dapat mengetahui secara pasti logika subjektif seperti apakah makna semiotika yang dibangun penonton ketika mengkonstruksi makna bumi kekurangan air. Berkenaan dengan hal ini, peneliti telah berupaya untuk menempatkan diri sebatas di belakang layar atau tidak menonjolkan diri dalam situasi tertentu pada tayangan film James Bond 007 *Quantum of Solace* yang ditonton oleh penonton di Bandung. Peneliti menganggap hal ini sangat penting dilakukan dengan maksud agar dengan posisi yang demikian, peneliti tetap memiliki peluang untuk secara lebih leluasa mencermati situasi yang berkembang, saat mereka selesai berkomunikasi diantara gamer, peneliti meminta waktu mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait untuk kepentingan analisis.

1.3.4.2. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam dilakukan dengan tujuan mengumpulkan keterangan atau data mengenai objek penelitian yaitu komunikasi informan dalam kegiatannya menonton film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung. Wawancara mendalam bersifat terbuka dan tidak terstruktur serta tidak formal. Sifat terbuka dan terstruktur ini maksudnya adalah pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara tidak bersifat kaku, namun bisa mengalami perubahan sesuai situasi dan kondisi lapangan (fleksibel) dan ini hanya digunakan sebagai *guidance*.

Langkah-langkah umum yang digunakan peneliti dalam proses observasi dan juga wawancara adalah sebagai berikut:

1. Peneliti memasuki tempat penelitian dan melakukan pengamatan pada penonton film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung yang sudah dihubungi.
2. Setiap berbaur ditempat penelitian, peneliti selalu mengupayakan untuk mencatat apapun yang berhubungan dengan fokus penelitian.
3. Di tempat penelitian, peneliti juga berusaha mengenali segala sesuatu yang ada kaitannya dengan konteks penelitian ini, yakni seputar makna film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung
4. Peneliti juga membuat kesepakatan dengan sejumlah informan untuk melakukan dialog atau diskusi terkait makna film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung dan juga segala yang berhubungan dengan produksi dan kritik film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung
5. Peneliti berusaha menggali selengkap mungkin informasi yang diperlukan terkait dengan fokus penelitian ini.

1.3.5. Teknik Analisis Data

Analisis dan kualitatif menurut Bogdan dan Biklen (1982) yang dikutip Moleong (2005: 248) merupakan upaya “mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain”.

Data yang terkumpul dianalisis melalui tahap-tahap berikut:

Tahap I : Mentranskripsikan Data

Pada tahap ini dilakukan pengalihan data rekaman kedalam bentuk skripsi dan menerjemahkan hasil transkripsi. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh tim dosen pembimbing.

Tahap II : Kategorisasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan klasifikasi data berdasarkan item-item masalah yang diamati dan diteliti, kemudian melakukan kategorisasi data sekunder dan data lapangan. Selanjutnya menghubungkan sekumpulan data dengan tujuan mendapatkan makna yang relevan.

Tahap III : Verifikasi

Pada tahap ini data dicek kembali untuk mendapatkan akurasi dan validitas data sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian. Sejumlah data, terutama data yang berhubungan dengan konstruksi makna film James Bond 007 *Quantum of Solace* di Bandung dan juga segala yang berhubungan dengan film *action* tersebut.

Tahap IV : Interpretasi dan Deskripsi

Pada tahap ini data yang telah diverifikasi diinterpretasikan dan dideskripsikan. Peneliti berusaha mengkoneksikan sejumlah data untuk mendapatkan makna dari hubungan data tersebut. Peneliti

menetapkan pola dan menemukan korespondensi antara dua atau lebih kategori data.

1.3.6. Validitas Data

Guna mengatasi penyimpangan dalam menggali, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian, peneliti melakukan triangulasi data baik dari segi sumber data maupun triangulasi metode yaitu:

1. Triangulasi Data:

Data yang dikumpulkan diperiksa kembali bersama-sama dengan informan. Langkah ini memungkinkan dilihat kembali akan kebenaran informasi yang dikumpulkan diperiksa kembali bersama-sama dengan informan. Langkah ini memungkinkan dilihat kembali akan kebenaran informasi yang dikumpulkan selain itu, juga dilakukan *cross check* data kepada narasumber lain yang dianggap paham terhadap masalah yang diteliti.

2. Triangulasi Metode:

Mencocokkan informasi yang diperoleh dari satu teknik pengumpulan data (wawancara mendalam) dengan teknik observasi berperan serta. Penggunaan teori aplikatif juga merupakan atau bisa dianggap sebagai triangulasi metode, seperti menggunakan teori semiotika juga pada dasarnya adalah praktik triangulasi dalam penelitian ini. Penggunaan triangulasi mencerminkan upaya untuk mengamankan pemahaman mendalam tentang unit analisis. Unit

analisis dalam penelitian ini adalah representasi film James Bond 007

Quantum of Solace di Bandung.