

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pasca peristiwa 11 September 2001, citra Islam di Amerika semakin memburuk karena Islam diyakini bertanggung jawab atas peristiwa tersebut. Peristiwa 11 September 2001 atau yang biasa dikenal dengan peristiwa *nine eleven* adalah pembajakan pesawat oleh kelompok ekstremis Al-Qaeda yang berakhir dengan penabrakan gedung *World Trade Center* (WTC). Peristiwa itu bermula pada pukul 07.59 dengan pembajakan empat pesawat yang hampir bersamaan di lokasi berbeda. Pesawat tersebut yaitu American Airlines dengan nomor penerbangan AA11, United Airlines dengan nomor penerbangan UA175, American Airlines dengan nomor penerbangan AA77, dan United Airlines dengan nomor penerbangan UA93.

Setelah keempat pesawat ini dibajak oleh *Al-Qaeda*, mereka pun melaksanakan aksi teror dengan melakukan penabrakan pesawat di tempat-tempat yang telah ditentukan. Dua pesawat diantaranya menabrak Gedung World Trade Center (WTC), yaitu American Airlines (AA11) dan United Airlines (UA175). Sedangkan pesawat American Airlines (AA77) lainnya menabrak dinding barat Pentagon dan pesawat United Airlines (UA93) menjatuhkan diri ke tanah lapang dekat Shanksville, Pennsylvania (Pais dan Tombesi, 2021). Akibat peristiwa ini, 2.996 orang tewas dan instruksi “Perang Melawan Teror” diluncurkan pemerintah Amerika Serikat.

Menurut Yudhita (2013) dampak dari penyerangan WTC ini sangat besar terutama pada *image* Islam itu sendiri. Setelah terjadinya peristiwa 9/11, Muslim Amerika sering mendapat diskriminasi oleh warga Amerika non-Muslim yang memandang Islam sebagai teroris dan musuh negara. Bahkan CAIR (*Council on American-Islamic Relations*) mendapat ratusan laporan kasus diskriminasi yang terjadi pada Muslim di awal tahun 2001. Diskriminasi tersebut mulai dari perkataan kasar, pelecehan, pelemparan batu di masjid-masjid, pengrusakan properti milik orang Muslim di Amerika Serikat, sampai yang paling parah ialah pembunuhan seorang Muslim asal Pakistan karena ia menggunakan sorban. Adapun menurut Payani (2016), dampak penyerangan WTC ini telah membuahkan deklarasi *Global War on Terror* dari pemerintah Amerika Serikat. Kampanye ini lebih menekankan sebuah “ideologi” untuk memerangi “*Islamofacism*” dan membuat dunia semakin menjadi *Islamophobic*. Diskriminasi ini kemudian terus berlanjut hingga tahun-tahun berikutnya, termasuk pada tahun 2017 dimana mantan presiden Amerika Serikat yaitu Donald Trump membuat kebijakan pembatasan imigran dari 7 negara mayoritas Muslim, yaitu Irak, Suriah, Libia, Somalia, Sudan, dan Yaman. Kebijakan tersebut tentunya mengundang banyak pertentangan terutama dari aktivis HAM dan negara-negara Muslim tersebut.

Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa citra Islam dan Muslim di Amerika cenderung buruk, akibatnya Islam memiliki stereotip negatif. Hal ini dapat dilihat lelucon yang beredar seputar teroris yang seringkali berhubungan dengan identitas Islam itu sendiri. Lelucon maupun stereotip ini dapat dilihat di dalam film.

Menurut Wibowo (dalam Susanto, 2021), film merupakan alat penyampai pesan kepada khalayak melalui cerita. Lebih jauh lagi, film juga dapat dipahami sebagai media artistik bagi para seniman dan pembuat film untuk mengungkapkan ide dan gagasan cerita. Film secara harfiah diartikan sebagai teknik sinematografi yang berasal dari kata *cinema* yang berarti gerak, *tho/phytos* yang berarti cahaya dan *graphic/graph* yang berarti tulis/gambar. Jadi, makna dari film itu sendiri adalah menggambar gerak dengan cahaya dengan menggunakan alat khusus yaitu kamera (Riadi, 2012). Film memiliki bentuk yang beragam, contohnya dalam hal genre. Genre terdiri dari berbagai macam jenis, mulai dari *Action* (laga), komedi, horror, *thriller*, ilmiah, drama, dan romantis (Alfathoni & Manesah, 2020).

Faktor lain dari keberagaman film salah satunya dikarenakan sudut pandang manusia yang berbeda-beda. Dalam hal ini sudut pandang penulis menjadi pembeda yang utama dalam sebuah film yang satu dengan film lainnya. Namun sayang, keberagaman dan kebebasan ini kadang di iringi dengan stereotip negatif suatu budaya. Hal ini dikarenakan film dan budaya memiliki hubungan dinamis yang kompleks, dimana film dapat mempengaruhi budaya suatu masyarakat, namun film juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan, produk dan cerminan budaya, atau kepercayaan suatu masyarakat (Talia, 2021).

Salah satu contoh dari stereotip buruk Islam dapat dilihat dalam serial *Rick and Morty* episode 2 di musim 1, ada sebuah adegan saat Rick hendak meledakkan pesawat dia meneriakkan “*Allahu Akbar*”. Adegan tersebut tentunya mengacu pada Islam dan peristiwa 9/11, dan hal ini tentunya menyinggung umat Muslim. Selain aksi terorisme, pada episode 7 musim 1, terdapat adegan yang menampilkan *burqa*

yang disebut sebagai sebuah “pelanggaran HAM”. Untuk itu sangat disayangkan bahwa industri perfilman AS masih menggunakan stereotip demikian.

Namun, seiring berjalannya waktu masyarakat dunia mulai berubah. Amerika, juga sudah mulai membuka mata tentang keberadaan Islam yang positif. Hal ini dapat dilihat mulai dari masa pemerintahan Joe Biden, dimana beliau mencabut kebijakan Trump yaitu larangan masuk bagi penduduk dari 7 wilayah mayoritas Muslim. Tentunya ini menjadi kabar gembira bagi seluruh Muslim di dunia. Contoh lainnya juga dapat dilihat pada 2019 lalu, dimana walikota Muslim pertama terpilih di Amerika Serikat. Walikota tersebut bernama Sadaf Fatemah Jaffer, wanita keturuan Yaman-Pakistan yang tinggal di New Jersey dan menjadi walikota wanita Muslim pertama yang terpilih di kota Montgomery Township, New Jersey. Ia terpilih pada tahun 2019 lalu. Terpilihnya Hakim Zahid Quraishi menjadi hakim Federal pada 2021 lalu juga membuktikan bahwa Amerika sudah mulai menerima identitas Muslim. Seperti yang disebutkan dari laman Republika, alasan terpilihnya Hakim Zahid menjadi hakim federal Amerika Serikat menurut Senator New Jersey Bob Menendez adalah karena ia telah melayani negara dengan baik. Sebelum menjadi Hakim Federal, Hakim Zahid pernah bekerja menjadi Angkatan darat sebagai jaksa militer hingga menjadi asisten pengacara AS di Departemen Keamanan dalam Negri AS, dengan spesialisasi dalam kasus korupsi publik, kejahatan teorganisir, dan penipuan keuangan. Sepak terjang yang cemerlang membuat hakim Zahid menjadi orang yang dipercaya sebagai hakim federal AS.

Penerimaan identitas Muslim tersebut juga dapat dilihat dalam sektor perfilman, dimana Marvel Studios mengumumkan perilisasi seri film superhero

baru di tahun 2022, yaitu *Ms. Marvel*. Serial ini tayang mulai 8 Juni – 13 Juli 2022 dan terdiri dari 6 episode di aplikasi layanan streaming Disney+ Hotstar. Film ini disutradarai oleh Bisha K. Ali dan menampilkan Iman Vellani sebagai karakter utama Ms Marvel, Kamala Khan. Film ini bercerita tentang seorang remaja Muslim keturunan Pakistan yang tinggal di kota Jersey. Remaja tersebut ialah Kamala Khan, dia adalah penggemar berat karakter superhero dan memiliki imajinasi yang kuat. Imajinasinya yang berlebihan membuat kehidupannya menjadi buruk. Namun, hal yang tak terduga terjadi, suatu hari Kamala Khan menemukan sebuah gelang yang membuatnya memiliki kekuatan seperti pahlawan super, seperti bergerak cepat, terbang, dan kekuatan cahaya. Kekuatan tersebut membuatnya bisa membantu orang-orang di sekitarnya, namun ternyata menjadi superhero tidak semudah yang ia kira (Septina, 2022).

Dari pemaparan diatas, serial film *Ms.Marvel* layak untuk dikaji dan diteliti lebih jauh untuk mengetahui bagaimana Muslim direpresentasikan dari sudut pandang rumah produksi film Amerika Serikat dan bagaimana *image* Muslim yang akan mereka tampilkan melalui serial film tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Pada abad ke-21 ini pandangan Amerika terhadap Muslim perlahan-lahan mulai membaik. Toleransi pun sudah dibangun dengan lebih moderat melalui masa pemerintahan presiden baru yaitu Joe Biden. Namun, mengingat stereotip buruk yang ada pada film-film komedi dewasa Amerika seperti *Rick and Morty* yang memasukkan lelucon teroris dalam serial mereka, yang tentunya tidak jauh dari identitas seorang Muslim. Hal tersebut rasanya mulai dapat ditinggalkan melalui

inovasi baru yang dibuat oleh Marvel Studios, yaitu serial *Ms. Marvel*. Serial ini menggunakan tokoh *superhero* utama yang beragama Islam. Hal ini menarik, mengingat jarang sekali Muslim digambarkan sebagai tokoh superhero dalam dunia perfilman Barat, bahkan seringkali Muslim digambarkan sebagai tokoh antagonis yang berkaitan dengan aksi “terorisme”. Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Muslim direpresentasikan dalam serial *Ms. Marvel*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai berdasarkan paparan rumusan masalah di atas ialah “Untuk memahami representasi Muslim yang ditampilkan melalui serial film *Ms. Marvel*.”

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Akademis

Diharapkan hasil penelitian ini akan membawa dampak positif bagi perkembangan keilmuan komunikasi mengenai makna-makna representasi Muslim dalam film *Ms. Marvel* dengan penggunaan teori semiotika komunikasi John Fiske dan Identity Negotiation Theory Stella Ting-Toomey.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik bagi praktisi *Film-maker* mengenai pentingnya representasi secara positif dalam sebuah film. Sehingga dapat diinterpretasikan dalam film-film di masa mendatang.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan bahan diskusi bagi masyarakat mengenai industri perfilman Amerika yang mulai menggambarkan Muslim sebagai identitas yang menonjol.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini ialah konstruktivisme. Model konstruktivisme didasarkan pada refleksi umum dari teori yang dibuat oleh peneliti konstruktivis. Teori-teori tersebut berakar pada gagasan dimana realitas tidak berbentuk objektif, namun dibangun melalui proses interaksi dalam sebuah budaya, kelompok dan masyarakat. Secara ontologis, model ini menganggap bahwa kebenaran dari suatu realitas bersifat relatif dan diterapkan sesuai dengan konteks tertentu yang dianggap relevan oleh aktor sosial. Secara epistemologis, model ini mengasumsikan bahwa pemahaman suatu fakta atau hasil penelitian merupakan hasil interaksi yang terjadi antara peneliti dengan objek/subjek yang diteliti (Wibowo, 2013: 36-37).

Penelitian ini menggunakan model paradigma konstruktivisme karena peneliti ingin melihat tanda-tanda yang dikonstruksi secara budaya yang terdapat dalam serial film *Ms.Marvel*. Khususnya mengenai penggambaran Muslim dalam serial film *Ms.Marvel*. Peneliti dalam penelitian ini akan berinteraksi dan mengamati objek penelitian secara langsung dengan berfokus pada pemaknaan berbagai simbol untuk memahami realitas yang berusaha ditampilkan dalam serial film *Ms. Marvel*.

1.5.2 State of The Art

1.5.2.1 Representasi Citra Positif Islam dalam Film *Kingdom of Heaven*

Jurnal ini ditulis oleh Nabila Putri Syafira dan Jalaluddin pada tahun 2019. Tujuan dari penelitian ini adalah memahami makna denotatif, konotatif, dan mitos melalui simbol-simbol mengenai citra positif agama Islam pada film *Kingdom of Heaven*. Penelitian ini mencakup teori semiotika Roland Barthes, konsep komunikasi Verbal dan non-Verbal, konsep representasi, dan konsep film sebagai *soft power* dan komunikasi massa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian interpretatif kualitatif. Sedangkan metode analisis yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes. Berdasarkan 6 unit analitis berupa potongan adegan dalam film, penelitian ini menyimpulkan representasi citra positif Islam dalam film tersebut.

1.5.2.2 Representasi Muslim dalam Film-Film Produksi Hollywood (Analisis

Dua Film Katryn Bigelow: *The Hurt Locker* dan *Zero Dark Thirty*)

Tesis penelitian ini ditulis oleh Rio Febriannur Rachman pada tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana film *The Hurt Locker* dan *Zero Dark Thirty* menggambarkan identitas Muslim beserta stereotipnya. Penelitian ini menggunakan teori representasi dengan sudut pandang *site of self* dalam memaknai dan menginterpretasikan diskursus tersebut. Hasil dari penelitian ini mencakup 3 poin. Poin pertama yaitu stereotip terhadap Muslim digambarkan radikal, yang berkaitan dengan kekerasan. Kedua, Muslim digambarkan sebagai umat yang kolot dan konservatif dalam menjalankan agama. Ketiga, Muslim digambarkan sebagai kaum yang lemah.

1.5.2.3 Representasi Islam dalam Film *Java Heat*

Penelitian ini ditulis oleh Sandi Justitia Putra pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan menjelaskan representasi Islam yang ditampilkan sebuah film Hollywood berjudul *Java Heat* yang diproduksi di Indonesia. Metode analisis pada penelitian ini merupakan semiotika Roland Barthes melalui tiga tahapan yaitu denotasi, konotasi, dan mitos melalui suara dan gambar yang ditampilkan dalam film. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dokumentasi yang berorientasi pada teks. Adapun hasil dari penelitian ini memaparkan representasi Islam terbagi menjadi dua dalam cita rasa Hollywood. Pertama, Islam Arab direpresentasikan lekat dengan aktivitas terorisme, penuh kekerasan dan hipokrit. Kedua, Islam Amerika direpresentasikan sebagai Islam yang pluralis dan bersedia dalam bernegosiasi dengan Amerika Serikat.

1.5.2.4 *The Representation of Muslim in Eye in The Sky (2015) Movie*

Penelitian ini ditulis oleh Hanif Naufal Na'im pada tahun 2020. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah melihat bagaimana film *Eye in the Sky* merepresentasikan identitas Muslim beserta stereotipnya dalam persepektif orientalisme. Pada penelitian ini teori yang digunakan adalah narrative dan non-narrative. Temuan penelitian yang didapatkan adalah representasi Muslim dalam film ini negatif namun sudah dihaluskan. Film ini juga menyuguhkan penggambaran Muslim berdasarkan masa kolonial melalui media.

1.5.2.5 The Representation of Muslim Immigrants in *American East* Movie (2008)

Penelitian ini ditulis oleh Retno Dwi Wulandari pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan melihat bagaimana film *American East* merepresentasikan identitas Muslim dan mengkritisi film Hollywood yang beranggapan bahwa Warga Amerika dan umat Muslim tidak dapat hidup dengan rukun. Representasi Stuart Hall merupakan teori yang digunakan dalam penelitian ini, teori lainnya adalah konsep stereotip dan teori film Ed Sikov (*Mise-en-Scene*). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif interpretatif. Temuan penelitian ini adalah Muslim imigran menjadi korban rasisme di Amerika Serikat dan media barat harus bertanggungjawab atas stereotip negatif yang diberikan kepada Muslim.

1.5.2.6 An Analysis of Muslim Representation and Islamophobia as Portrayed in the *Dracula Untold* Film

Penelitian ini ditulis oleh Dina Fitria pada tahun 2022. Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggambaran Muslim dan Islamophobia dalam film *Dracula Untold*. Fokus pada penelitian ini adalah melihat bagaimana penggambaran Muslim yang negatif diakibatkan islamophobia. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa karakter Muslim digambarkan sebagai karakter yang kejam, sehingga ada unsur islamophobia dalam film ini.

1.5.2.7 The Representation of Muslim in *The Physician* Film

Penelitian ini ditulis oleh Martiya Nurni Khairita pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi Muslim melalui tokoh

dalam *The Physician Film* dengan menggunakan teori representasi Stuart Hall serta konsep ideologi John Storey. Metode pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Temuan pada penelitian ini adalah Muslim direpresentasikan secara moderat, dimana Muslim liberal dan Muslim fanatik memiliki perbedaan yang signifikan. Digambarkan pula perkembangan Muslim dalam bidang pengobatan.

Tabel 1.1 *State of the art*

No	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Representasi Citra Positif Islam dalam Film <i>Kingdom of Heaven</i>	Penelitian ini bertujuan untuk memahami makna denotasi, konotasi, dan mitos melalui tanda-tanda mengenai citra positif agama Islam pada film <i>Kingdom of Heaven</i> .	Teori semiotika Roland Barthes	Kualitatif Interpretatif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes	Melalui 6 unil analitis berupa potongan adegan dalam film hasil penelitian ini menunjukkan citra positif Islam.
2.	Representasi Muslim dalam Film-Film Produksi Hollywood (Analisis Dua Film Katryn Bigelow: <i>The Hurt Locker</i> dan <i>Zero Dark Thirty</i>)	Penelitian ini bertujuan untuk memahami penggambaran Muslim dan stereotip Muslim dalam film <i>The Hurt Locker</i> dan <i>Zero Dark Thirty</i> .	Teori representasi dengan sudut pandang <i>site of self</i>	Kualitatif	<ul style="list-style-type: none"> - Stereotip terhadap Muslim digambarkan radikal, yang berkaitan dengan kekerasan. - Muslim digambarkan sebagai umat yang kolot dan konservatif dalam menjalankan agama. - Muslim digambarkan sebagai kaum yang lemah.

3.	Representasi Islam dalam Film <i>Java Heat</i>	Penelitian ini bertujuan menjelaskan representasi Islam pada film Hollywood berjudul <i>Java Heat</i> yang diproduksi di Indonesia.	Teori oposisi biner dan Teori Semiotika Roland Barthes	Analisis semiotika Roland Barthes	Penelitian ini memiliki simpulan bahwa representasi Islam terbagi menjadi dua dalam cita rasa Hollywood. Pertama, Islam Arab direpresentasikan lekat dengan aktivitas terorisme, penuh kekerasan dan hipokrit. Kedua, Islam Amerika direpresentasikan sebagai Islam yang pluralis dan bersedia dalam bernegosiasi dengan Amerika Serikat.
4.	<i>The Representati on of Muslim in Eye in The Sky (2015) Movie</i>	Penelitian ini bertujuan untuk melihat representasi identitas Muslim beserta stereotipnya dalam perspektif orientalisme pada film <i>Eye in the Sky</i> .	Teori narrative dan non-narrative.	Kualitatif	Dalam film ini ditampilkan representasi Muslim dalam film ini negatif namun sudah dihaluskan. Film ini juga menyuguhkan penggambaran Muslim berdasarkan masa kolonial melalui media.
5.	The Representati on of Muslim Immigrants in <i>American East Movie (2008)</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana film <i>American East</i> merepresentasikan identitas Muslim dan mengkritik film Hollywood yang menganggap warga Amerika dan umat Muslim tidak dapat hidup rukun.	Teori Representasi Stuart Hall dan teori film Ed Sikov (<i>Mise-en-Scene</i>).	Kualitatif interpretatif.	Dalm film ini digambarkan bahwa Muslim imigran menjadi korban rasisme di Amerika serikat dan media barat harus bertanggungjawab atas stereotip negatif yang diberikan kepada Muslim.

6.	An Analysis of Muslim Representation and Islamophobia as Portrayed in the <i>Dracula Untold</i> Film	Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis penggambaran Muslim dan Islamophobia dalam film <i>Dracula Untold</i> .		Kualitatif deskriptif	Karakter Muslim digambarkan sebagai karakter yang kejam, sehingga ada unsur islamophobia dalam film ini.
7.	The Representation of Muslim in <i>The Physician</i> Film	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Muslim direpresentasikan melalui karakter dalam <i>The Physician</i> Film dengan menggunakan teori representasi Stuart Hall serta konsep ideologi John Storey.	Teori representasi Stuart Hall dan konsep ideologi John Storey.	Kualitatif deskriptif	Dalam film ini Muslim direpresentasikan secara moderat, dimana Muslim liberal dan Muslim fanatik memiliki perbedaan yang signifikan. Digambarkan pula perkembangan Muslim dalam bidang pengobatan.

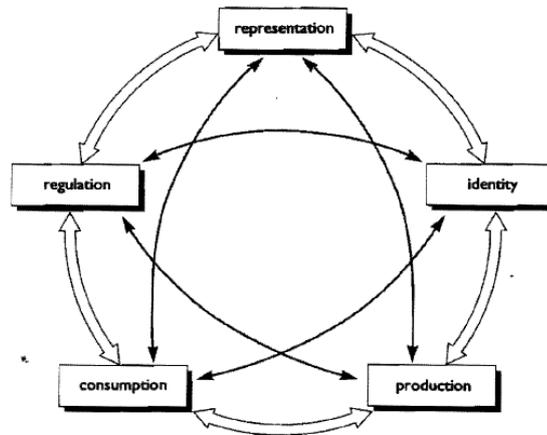
Kebaruan dari penelitian ini dibanding penelitian terdahulu adalah permasalahan penelitiannya. Penelitian ini akan terfokus untuk melihat representasi (penggambaran identitas) serta eksistensi Muslim dengan menggunakan paradigma konstruktivisme dan analisis semiotika John Fiske untuk memahami makna dibalik tanda-tanda yang terdapat dalam film *Ms.Marvel*. Adapun penelitian ini akan menggunakan teori *identity negotiation theory*.

1.5.3 Representasi Stuart Hall

Dalam konsep yang digagas oleh Stuart Hall yaitu *Circuit of Culture*, representasi berhubungan erat dengan 4 elemen lain yaitu identitas, regulasi, konsumsi, dan produksi. Hasil dari kolaborasi kelima elemen tersebut berkaitan

dengan penggambaran sebuah peristiwa dalam suatu aktivitas kebudayaan untuk menghasilkan suatu makna.

Gambar 1.1 Model *Circuit of culture*



(Sumber: *Representation: Cultural Representations and Signifying Practice*, Stuart Hall, 1997: 1)

Dari kelima elemen diatas dapat ditarik konsep dari sebuah representasi dimana representasi (*representation*) berhubungan dengan penggambaran suatu makna yang diproduksi (*production*), dengan suatu aturan (*regulation*) yang dipahami oleh suatu kelompok masyarakat (*identity*) dengan “makna bersama”, yang akhirnya akan diterima atau dikonsumsi (*Consumption*) oleh anggota masyarakat itu sendiri sebagai sebuah “makna” (Hall, 1997:1). Adapun proses kompleks ini dilakukan dengan menggunakan media yaitu bahasa yang berfungsi sebagai sistem representasional. Peran bahasa dalam hal ini adalah sebagai pusat dimana makna diproduksi dalam suatu kelompok budaya yang memiliki “makna bersama”.

Menurut Stuart Hall dalam bukunya yang berjudul *REPRESENTATION: Cultural Representations and Signifying Practices*, teori representasi merupakan:

“Representation means using language to say something meaningful about, or to represent, the world meaningfully, to other people.”

“Representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna tentang, atau untuk mewakili, dunia yang bermakna, kepada orang lain.” (Hall, 1997:15).

Dengan kata lain representasi dapat bermakna sebagai proses produksi dan pertukaran makna antara suatu anggota budaya menggunakan bahasa, yang dapat berupa tanda maupun gambar yang bermakna, mewakili, atau menggambarkan suatu hal. Secara singkat representasi dapat dimaknai sebagai produksi makna dari konsep-konsep yang ada dalam pikiran suatu anggota kelompok melalui bahasa.

Untuk membantu memahami konsep diatas, representasi dapat diartikan menjadi dua bentuk. Menurut *Shorter Oxford English Dictionary*, arti representasi pertama mengacu pada tindakan untuk menggambarkan, memunculkan, menghadirkan, maupun mendeskripsikan sesuatu melalui potret, deskripsi, maupun imajinasi. Sedangkan, pengertian kedua mengacu pada tindakan untuk menggantikan, menyimbolkan, mewakili, atau menjadi contoh dari suatu hal (Hall, 1997:16).

Dalam representasi, anggota budaya menggunakan tanda-tanda yang diorganisasikan kedalam bahasa-bahasa yang berbeda untuk mengkomunikasikan suatu makna kepada anggota lain. Tanda dalam bahasa digunakan untuk melambangkan, suatu objek ataupun peristiwa yang dianggap “nyata” maupun hal-hal yang tidak nyata atau imajiner.

Seperti yang sudah disebutkan diatas, bahwa representasi menghubungkan makna dan bahasa dengan budaya. Lalu apa hubungan representasi dengan budaya itu sendiri? Budaya merupakan “makna yang dipahami bersama”, dalam konsep representasi, anggota kelompok menggunakan bahasa, yaitu tanda dan simbol (suara, tulisan, gambar, dsb) untuk menyampaikan suatu makna kepada orang lain. Tanpa “makna yang dipahami bersama”, suatu makna tidak akan dipahami oleh orang lain. Oleh karena itu budaya sangat penting dalam representasi.

1.5.4 *The Codes of Television*

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari diksi Yunani “*semeion*” yang memiliki arti “tanda”. Pada studi semiotika tanda merupakan sesuatu yang mewakili hal lain, misalnya, asap, sirene alarm kebakaran, dan lain sebagainya. Adapun secara terminologis, istilah semiotika merupakan ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa, objek, maupun budaya sebagai tanda. (Wibowo, 2013: 7). Hal sesuai dengan pendapat Alex Sobur, Ia mendeskripsikan semiotika sebagai kajian terhadap subjek tanda yang ditafsirkan dari sumbernya sebagai sesuatu subjek akses ke hal lain. Semiotika dalam memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang “tandanya” adalah unit dasarnya. Oleh karena itu, kajian tentang sifat tanda merupakan pusat kajian semiotika.

Kajian tentang semiotika tidak dapat dipisahkan dari para penulis konsep semiotik. Tokoh-tokoh tersebut antara lain Ferdinand De Saussure, Umberto Eco, Charles Sander Peirce, John Fiske, dan Roland Barthes. Penelitian ini akan menggunakan konsep semiotika John Fiske karena dinilai relevan terhadap bidang kajian film.

Menurut John Fiske (dalam Vera, 2014: 34-36) semiotika merupakan sebuah bidang keilmuan tentang bagaimana tanda dan makna diintergrasikan ke dalam "teks" komunikasi, dan bagaimana tanda-tanda dalam karya seni di masyarakat menyampaikan sebuah makna. Terdapat tiga elemen dalam semiotika menurut John Fiske, yaitu:

1. Tanda itu sendiri. Kajian semiotika mencakup berbagai macam tanda, cara tanda menyampaikan makna, dan hubungan tanda dengan masyarakat budaya.
2. Kode. Kode merupakan sistem yang mengorganisasikan tanda. Kajian semiotika meliputi bagaimana komunikasi dimanfaatkan sebagai media penyampai kode yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat budaya.
3. Kebudayaan. Setiap budaya memiliki kesamaan ataupun perbedaan kode serta pemaknaan pada kode tersebut.

Selain itu, John Fiske juga menemukan teori *The Codes of Television*. Teori tersebut berpendapat bahwa berbagai kode yang hadir di acara televisi berkaitan dan membentuk sebuah makna. Selain itu, teori ini juga berpendapat bahwa realitas tidak hanya datang melalui kode-kode yang terlihat saja, melainkan diproses sesuai dengan referensi yang dimiliki pemirsa melalui penginderaan mereka. Sehingga setiap orang dapat mempersepsikan kode yang berbeda. Menurut teori ini, acara televisi dikodekan oleh kode-kode sosial yang dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu:

1. Level realitas. Pada tingkat ini peristiwa dikodekan (dienkode) menjadi kenyataan (penampilan, pakaian, perilaku, percakapan, gerak tubuh, suara, ekspresi, dll).
2. Level representasi. Pada tingkat ini kenyataan yang ter-enkode secara elektronik harus diperlihatkan pada kode teknis, seperti *lighting*, kamera, *editing*, suara dan musik. Elemen-elemen ini kemudian ditransformasikan menjadi kode representasi yang memanifestasi karakter, aksi, dialog, narasi, latar, dan lainnya.
3. Level ideologi. Seluruh elemen diatas disusun dan diklasifikasikan ke dalam kode ideologis pada level ini, seperti kelompok ras, individualisme, patriarki, kelas sosial, kapitalisme, dan lainnya.

1.5.5 Identity Negotiation Theory

Teori Negosiasi Identitas adalah teori yang diprakarsai oleh Stella Ting-Toomey karena dia tertarik pada bagaimana domain atau identitas budaya tertentu memengaruhi interaksi komunikasi, lebih tepatnya bagaimana individu mengelola atau menegosiasikan ketegangan antara diri pribadi dan budaya dengan cara meningkatkan rasa hormat dan pertimbangan kelompok budaya lain. Teori ini dimulai dengan membedakan antara identitas pribadi dan identitas budaya. Identitas pribadi adalah karakteristik unik yang membedakan seseorang dari orang lain (minat, kemampuan, keterampilan, dan preferensi). Sementara itu, identitas budaya adalah identitas yang terkait dengan keanggotaan dalam kelompok budaya atau sosial tertentu (ras, etnis, agama, dan jenis kelamin) (Littlejohn, 79: 2017). Identitas budaya juga dapat dipahami sebagai kesadaran dasar terhadap ciri khas suatu

kelompok masyarakat ditinjau dari kebiasaan hidup, adat istiadat bahasa, dan nilai-nilai budaya (Dorais, 1998). Sehingga dapat diketahui bahwa identitas diri pribadi sangat berhubungan dengan identitas budaya, di mana identitas diri seseorang juga dipengaruhi oleh identitas budayanya sehingga nilai-nilai budaya, kebiasaan hidup, maupun keterampilan yang dilakukan oleh orang tersebut sedikit banyak dipengaruhi oleh budaya yang dianutnya.

Dalam teori ini parameter keberhasilan individu dalam menegosiasikan identitasnya adalah ketika seseorang yang menegosiasikan identitasnya dapat mempertahankan rasa diri yang kuat tetapi mampu mempertimbangkan dan memahami identitas orang lain serta mengizinkan dan menghormati identitasnya, betapapun berbedanya dengan dirinya. Situasi ini dikenal sebagai *bikulturalisme fungsional*.

Adapun untuk mencapai kondisi tersebut diperlukan kompetensi antarbudaya yang terdiri dari pengetahuan identitas, perhatian penuh, dan keterampilan negosiasi. Pengetahuan identitas adalah pemahaman tentang pentingnya identitas budaya/etnis dan kemampuan untuk melihat pentingnya identitas itu bagi orang lain. Perhatian penuh berarti terhabituasi dan sadar secara sadar (siap untuk beralih ke perspektif baru). Sedangkan keterampilan negosiasi adalah sebuah kemampuan dalam menegosiasikan identitas melalui pengamatan yang cermat, empati, mendengarkan, kepekaan nonverbal, membingkai ulang, kesopanan dan kolaborasi.

1.5.6 Muslim

Kata Islam sendiri berasal dari istilah *aslama*, *yuslimu*, *islamun*, yang berarti tunduk, patuh, dan menyerah penuh. Islam juga diambil dari akta *assilmu*, *salama*, *yaslimu*, *silmun*, yang artinya damai. Adapun islam diambil juga dari kata *salama*, *yaslamu*, *salamun*, yang berarti selamat. Jadi, secara garis besar Islam berarti pasrah, tunduk, patuh dan taat sepenuhnya pada kehendak Allah SWT, ketaatan inilah yang menghasilkan keselamatan, kesejahteraan, dan kedamaian (Estuningtyas, 15:2016).

Secara terminologis Islam dimengerti sebagai agama yang diturunkan oleh Allah S.W.T. kepada Nabi Muhammad S.A.W., dan merupakan penyempurnaan wahyu-wahyu Allah yang telah diturunkan kepada Nabi dan Rasul sebelumnya (Estuningtyas, 15:2016).

Menurut Endang Saefudin Anshari dalam “*Wawasan Islam*” sistematika garis besar ajaran islam adalah Aqidah, Syariah, dan Akhlak. Aqidah Islam adalah keyakinan utama atau keyakinan inti dari hati umat Islam yang bersumber dari ajaran yang harus dipegang oleh umat Islam sebagai sumber keyakinan yang mengikat. (Estuningtyas, 93:2016). Sedangkan syariah wahyu yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW oleh Allah SWT dan tertuang dalam Al-Quran dan As-Sunnah. Adapun akhlak berasal dari kata *al-akhlaq* yang berarti tingkah laku, tabiat atau watak. Akhlak Islam dapat dipahami sebagai tingkah laku/sikap yang berdasarkan ajaran Islam (Estuningtyas, 93-103:2016).

Islam juga menerapkan lima rukun bagi penganutnya yaitu umat Muslim. Dalam Samovar (2012: 226), kelima rukun tersebut ialah Syahadat, Sholat, Zakat,

Puasa, dan Haji. Selain secara spiritual dan ritual ibadah, Islam juga menuntut penganutnya untuk berpakaian dengan sopan, baik itu laki-laki ataupun perempuan. Ada suatu konsep dalam Islam yang bernama Aurat yang wajib ditutup oleh pria maupun wanita Muslim. Bagi pria Muslim aurat mereka ialah lutut sampai ke pusar. Sedangkan bagi wanita aurat mereka ialah seluruh tubuh kecuali wajah dan telapak tangan (ini mungkin berbeda di beberapa pendapat ulama). Dari sini dapat dilihat bahwa penampilan wanita Muslim cenderung berbeda dengan wanita non-Muslim karena mereka dituntut untuk menutupi kepala mereka. Penutup kepala ini disebut sebagai Jilbab atau Hijab. Dalam Samovar (2012: 226) dijelaskan bahwa Jilbab secara harfiah berarti “tirai”. Jilbab biasanya menutupi rambut sepenuhnya dan memanjang ke pinggang dan menutupi payudara. Adapun yang bernama niqab adalah jilbab yang menutupi seluruh tubuh kecuali mata. Niqab ini yang biasanya di salah artikan oleh sebagian besar orang sebagai pakaian teroris. Fungsi dari Jilbab atau Hijab itu sendiri untuk menghindari tatapan pria terhadap lekuk tubuh seorang perempuan Muslim.

1.6 Operasionalisasi Konsep

Film merupakan alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada masyarakat melalui cerita. Ketika berbicara tentang film dan budaya, keduanya memiliki hubungan dinamis yang kompleks di mana film dapat memengaruhi budaya suatu masyarakat. Akan tetapi film juga merupakan produk internal dan cerminan dari budaya atau kepercayaan masyarakat tersebut. Jadi, sedikit banyak unsur yang tersaji dalam film merupakan hasil dari olah budaya sang pembuat film. Namun sayangnya, unsur kebudayaan ini di sisi lain dapat merugikan jikalau ada

unsur-unsur stereotip negatif yang dimasukkan kedalam film. Oleh karena itu, penting untuk melihat unsur representasi dari sebuah budaya dalam sebuah film untuk mengetahui apakah negosiasi budaya yang dilakukan oleh budaya tersebut sudah berhasil. Representasi budaya yang akan diamati dalam penelitian ini adalah budaya Islam dalam film *Ms.Marvel*.

Representasi merupakan perbuatan atau keadaan yang mewakili suatu simbol, gambar dan semua hal yang memiliki makna. Representasi Muslim yang akan diamati dalam penelitian ini adalah penggambaran identitas Muslim melalui kode-kode semiotika yang berhubungan dengan identitas Muslim itu sendiri. Adapun ciri yang menggambarkan seorang Muslim dapat dilihat melalui penampilan seseorang. Muslim identik dengan pakaian Gamis baik bagi perempuan maupun Laki-laki karena tujuannya adalah menutupi aurat. Pada bagian kepala, laki-laki Muslim biasanya mengenakan peci maupun kopiah, sedangkan perempuan mengenakan Hijab atau kerudung yang menutupi seluruh bagian kepala kecuali wajah hingga ke dada. Pada segi perilaku, Muslim identik dengan gerakan ibadah Salat (bersedekap, ruku, sujud, tahiyat, salam) dan gerakan menyucikan diri atau yang biasa disebut dengan Wudu (gerakan mencuci tangan, membasuh wajah, mengusap rambut, dan mencuci kaki). Adapun dari segi bahasa Muslim identik dengan istilah-istilah berbahasa Arab karena agama Islam sendiri berasal dari wilayah jazirah Arab. Beberapa ungkapan ataupun istilah istilah tersebut contohnya kalimat salam **السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ** (Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh) yang berarti "Semoga kedamaian bersamamu serta pengampunan dan berkah dari Allah SWT." salam ini dapat dibalas dengan kalimat **وَعَلَيْكُمُ السَّلَامُ**

وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ (Waalaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh) yang memiliki arti "Dan semoga keselamatan dan rahmat Allah serta keberkahannya terlimpah juga kepada kalian." Selain kalimat tersebut ada kalimat lain yaitu takbir (اللَّهُ أَكْبَرُ), tasbih (سُبْحَانَ اللَّهِ), Tahmid (الْحَمْدُ لِلَّهِ), dan lain sebagainya. Selain itu, seorang muslim yang baik dan taat dapat dilihat melalui perilaku atau akhlaknya. Akhlak terpuji seorang Muslim di antaranya adalah Sabar, Jujur, Rendah hati, Sopan, lembut, santun, dan lain sebagainya. Representasi yang ditampilkan dalam film ini merupakan hasil dari negosiasi identitas budaya Islam. Adapun keberhasilan negosiasi dari Muslim dapat dikatakan berhasil jika telah terjadi keseimbangan antara kedua belah pihak. Jadi, dari serial film *Ms.Marvel* dapat dilihat apakah negosiasi identitas budaya yang dilakukan oleh umat Islam sudah berhasil atau belum.

1.7 Argumen Penelitian

Dalam film serial *Ms.Marvel* kebudayaan Islam ditampilkan mulai dari perkataan dan penyebutan istilah-istilah berbahasa Arab sampai perbuatan yang berhubungan dengan nilai-nilai Islam. Sehingga argumen dari penelitian ini adalah representasi Muslim di serial film *Ms.Marvel* melalui kode-kode semiotika mengaktualisasikan identitas Muslim seperti yang seharusnya.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk mempelajari dan menafsirkan peran individu atau kelompok dalam masalah sosial maupun manusia (Creswell, 2014: 32). Bentuk analisis data penelitian kualitatif adalah induktif, yaitu

dari topik khusus ke topik umum. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan, situasi atau berbagai fenomena realitas sosial yang terjadi di masyarakat atau pada subjek penelitian. Tujuan lain dari penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk memunculkan realitas sebagai properti, figur, properti, tanda, model, atau gambaran dari keadaan, situasi atau kejadian tertentu (Bungin, 2014: 68).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan bagaimana umat Islam digambarkan atau direpresentasikan dalam film *Ms. Marvel* menggunakan metode semiotika John Fiske (*The Codes of Television*).

1.8.2 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah kumpulan teks (korpus) dalam serial film *Ms. Marvel*. Korpus adalah sekumpulan tulisan ataupun lisan yang terdapat dalam komputer (Baker, 2010: 93). Korpus sejatinya memiliki 2 bentuk yaitu *Hard* dan *Soft Copy*. *Hard Copy* contohnya seperti buku, koran, artikel majalah, novel dan lain sebagainya, sedangkan *Soft Copy* dapat berupa kamus online, website, maupun film. Oleh karena itu subjek dari penelitian ini merupakan korpus *Soft Copy* yang berupa film serial berjudul *Ms. Marvel* yang terdiri dari 6 episode berdurasi sekitar 38-50 menit per-episodenya. Film ini memiliki format audio visual mp4. Adapun kumpulan teks yang akan menjadi bahan penelitian meliputi dialog, latar tempat, simbol-simbol, kostum, dan lain sebagainya. Penelitian ini akan berfokus untuk melihat representasi Muslim yang dihadirkan dalam serial film *Ms. Marvel*.

1.8.3 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data berupa adegan-adegan dalam serial *Ms. Marvel* yang berkaitan dengan representasi Muslim. Menurut Asul (2002) Adegan merupakan bagian dari babak, yang menggambarkan suatu suasana dalam suatu babak. Adegan juga dapat dimengerti sebagai suatu bagian dalam film yang menandakan perubahan peristiwa, yang ditandai dengan pergantian latar tempat, latar waktu, maupun tokoh. Adegan-adegan yang akan dianalisis mencakup Tindakan(gesture), kata-kata (dialog), tata lingkungan dan hal lainnya yang berkaitan dengan representasi Muslim.

1.8.4 Sumber Data

1.8.4.1 Data Primer

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari 6 episode serial film *Ms. Marvel* (2022) karya Bisha K. Ali yang berupa adegan dalam film, *setting* tempat, dialog, dan lain sebagainya.

1.8.4.2 Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari buku, jurnal penelitian, artikel ilmiah, serta acuan dari internet yang berhubungan dengan topik penelitian.

1.8.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan observasi. Observasi kualitatif adalah kegiatan peneliti dalam membuat catatan lapangan tentang objek/subjek penelitian. Pengamat kualitatif

bervariasi bentuknya, mulai dari non-partisipan hingga partisipan lengkap. (Creswell, 2014: 239).

Dalam penelitian ini akan dilakukan dokumentasi terhadap subjek penelitian yaitu adegan dalam serial film *Ms.Marvel* dengan melakukan *screen-shoot* (tangkapan layar) pada setiap adegan penting yang berkaitan dengan representasi Muslim. Hasil gambar tersebut kemudian akan dianalisis dan diobservasi secara semiotika untuk dapat dilihat tanda-tanda apa saja yang menggambarkan Muslim dan bagaimana Muslim digambarkan melalui tanda-tanda tersebut.

1.8.6 Analisis dan Interpretasi Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis dan interpretasi data yaitu Analisis Semiotika John Fiske, yang didasarkan pada konsep teoritis "The Codes of Television". Fokus dari analisis ini adalah pada teks yang mencakup tidak hanya teks tertulis saja, tetapi apa pun dengan sistem tanda komunikatif. Fiske juga mengungkapkan bahwa kode-kode dalam acara TV saling terkait untuk membentuk makna. Adapun penerapan analisis akan melalui tiga level yaitu level Realitas, Representasi, dan Ideologi. Level-level tersebut memiliki kode-kode sosial yang akan dianalisis pada penelitian ini. Tiga level kode tersebut adalah:

1.8.6.1 Level Reality

Pada level realitas, peristiwa yang ditandai sebagai nyata (realitas) harus memiliki indikasi tentang peristiwa tersebut. Contohnya ialah jika suatu film merepresentasikan tentang Muslim, maka harus terlihat karakter yang menggunakan busana Muslim seperti hijab contohnya. Pada level ini, kode yang

ditampilkan adalah penampilan, pakaian, tata rias, lingkungan, sikap, kata-kata, gerak tubuh dan ekspresi.

1) *Appearance* (Penampilan)

Penampilan adalah suatu pembeda antara suatu karakter dengan karakter lain. Penampilan dalam hal ini mencakup pakaian dan perawakannya... (Suwanto, 2020: 23). Penampilan yang akan diamati dalam penelitian ini mencakup busana (kostum), riasan wajah, maupun aksesoris yang digunakan oleh tokoh karakter. Penampilan perlu diamati dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana karakter Muslim diperlihatkan dalam busana yang dikenakan para tokoh karakter.

2) *Environment* (Lingkungan)

Environment merupakan latar gambaran tentang ruang, waktu serta suasana saat terjadinya suatu peristiwa (Yanti, 2022: 26). Latar dapat dipahami sebagai atmosfer atau keadaan lingkungan sekitar saat terjadinya suatu peristiwa dalam suatu film. Latar yang diamati dalam penelitian ini adalah latar dimana tokoh-tokoh *Ms.Marvel* melakukan dialognya, seperti di rumah, sekolah ataupun lain sebagainya untuk melihat bagaimana budaya di negosiasikan.

3) *Behaviour* (Perilaku)

Perilaku adalah tindakan atau fungsi yang dapat diamati atau diukur secara objektif (Swarjana, 2022: 19). Perilaku merupakan gerakan yang dilakukan oleh tokoh karakter berdasarkan sifat dan sikap sebuah peran yang mereka peragakan. Perilaku yang akan diamati dalam penelitian ini mencakup gaya bahasa, ekspresi wajah, dan gestur tubuh dari karakter yang merepresentasikan Muslim. Melalui perilaku nantinya dapat dilihat bagaimana karakter Muslim direpresentasikan.

1.8.6.2 Level Representation

Pada level representasi realitas yang dikodekan secara elektronik harus ditampilkan oleh kode-kode teknis seperti kamera, cahaya, penyuntingan, musik, maupun suara, kemudian ditransformasikan menjadi sebuah kode representasional yang dapat menggambarkan aksi, narasi, karakter, konflik, setting, dialog, maupun *casting*.

1) Kode Teknis

a. *Camera* (kamera)

Prinsip dalam pengambilan gambar pada kamera merupakan perwakilan dari mata penonton yang seolah-olah menyaksikan suatu peristiwa secara langsung (Widagdo dan Hasfi, 2013: 57). Melalui teknik pengambilan gambar dari kamera dapat dilihat bagaimana suatu makna direpresentasikan dan divisualisasikan. Contohnya dalam teknik *Extreme Long Shoot*, dimana teknik ini berfungsi untuk menggambarkan suasana atau latar tempat terjadinya suatu kejadian sehingga penonton dapat memahami dimana peristiwa tersebut terjadi. Dalam penelitian ini cara pengambilan gambar kamera akan menjadi bahan analisis untuk melihat makna dibalik gambar tersebut. Adapun beberapa teknik dalam pengambilan gambar menggunakan kamera adalah *Close-Up* (Jarak dekat, contohnya: *Big Close-Up / Extreme Close Up, Close-Up, Medium Close-Up*), *Medium shot* (Jarak menengah, contohnya: *Medium Full Shot/Knee Shot, Medium Long Shot*), *Long shot* (Jarak jauh, contohnya *Long Shot, Extreme Long Shot*), Dll.

b. *Lighting* (tata cahaya)

Di dalam buku “Produksi Berita Televisi” dijelaskan bahwa tata cahaya berperan penting dalam pembuatan suatu video. Fungsi dari tata cahaya adalah menghadirkan suatu kesan atau suasana dari suatu peristiwa (Widagdo dan Hasfi, 2013: 80). Jenis cahaya terbagi menjadi dua yaitu *Available light* (cahaya yang sudah tersedia dari alam seperti cahaya matahari, cahaya bulan, api, dan lain sebagainya) dan *Artificial light* (cahaya buatan manusia, seperti lampu contohnya). Pencahayaan sangat berguna untuk menggambarkan suatu kesan, contohnya saat pencahayaan diredupkan maka akan membawa kesan kelam, suram, ataupun jahat, sehingga setiap karakter yang digambarkan dengan demikian memiliki sifat jahat dan seram. Lighting akan menjadi salah satu elemen yang dianalisis dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana kesan Islam yang diperlihatkan dalam serial *Ms.Marvel*.

c. *Music & Sound* (musik dan suara)

Musik memiliki peran penting dalam membangun efek dramatis dalam sebuah film (Minawati, 2018). Musik juga memengaruhi respon emosional penonton... (Supiarza, 2022). Suara dan musik sangat berpengaruh terhadap jalan cerita dalam film, karena musik dan suara akan membangun atmosfer, serta menggambarkan suasana dalam latar cerita tersebut. Sebagai contoh penambahan sound effect pintu berdecit, suara yang sunyi, ataupun rintihan wanita dalam film horror akan membangun suasana mencekam dan seram. Oleh karena itu musik dan suara akan menjadi bahan analisis dalam penelitian ini untuk melihat pemaknaan yang ditampilkan dari *sound effect*, musik, dan suara dalam film.

2) Kode Konvensional

a. *Narrative*

Unsur naratif dalam film merupakan bahan (materi) yang nantinya akan diolah menjadi sebuah cerita yang memiliki alur. Hal ini mencakup tokoh, tema, sosial budaya, konflik, tempat kejadian, dan waktu kejadian (Alfathoni, 2020: 39). Singkatnya, narasi merupakan jalan cerita yang runtut dalam sebuah film. Adapun alur cerita narasi memiliki 3 jenis yaitu maju, mundur dan campuran. Melalui alur cerita dapat diketahui maksud dari si pembuat film dan apa yang hendak dia visualisasikan. Oleh karena itu dari sini dapat dilihat bagaimana Muslim akan direpresentasikan oleh si pembuat film.

b. *Character* (karakter)

Karakter merupakan tokoh yang berperan dalam adegan dan melaksanakan dialog. Karakter dalam film dapat berupa manusia, hewan, dan lain sebagainya. Secara garis besar karakter dapat dibedakan menjadi karakter protagonis (baik), antagonis (jahat) dan tirtagonis (penengah) (Latief, 2021: 85). Setiap karakter memiliki perbedaan, entah dalam perilakunya maupun perawakannya. Karakter sangat mempengaruhi alur cerita dan berhubungan erat dengan kode budaya maupun sosial di dunia nyata. Oleh karena itu, penting untuk di analisis agar dapat diketahui bagaimana karakter Muslim dalam film *Ms.Marvel* digambarkan.

c. *Dialogue* (Dialog)

Dialog merupakan salah satu unsur penting dalam film, karena dialog dapat mempengaruhi simpati audiens. Dialog berbeda-beda pada setiap peran / karakter, pada karakter jahat dialog yang dilakukan seputar rencana jahat mereka ataupun ketidaksepakatan mereka, sedangkan karakter baik (superhero) dapat lebih santai

dengan menggunakan candaan (Fiske, 2010: 11). Dalam penelitian ini dialog juga akan menjadi bahan analisis untuk memahami karakter satu dan yang lainnya dan bagaimana mereka direpresentasikan.

d. Setting

Setting merupakan latar tempat terjadinya suatu peristiwa dalam film. *Setting* tempat dalam film dibuat berbeda-beda berdasarkan kebutuhan cerita. (Fiske, 2010: 10). *Setting* suatu film dapat menggambarkan dimana suatu peristiwa terjadi, dan biasanya berkaitan dengan kode-kode budaya maupun sosial. Contohnya suatu rumah yang dipenuhi ornamen kaligrafi dan barang seperti sajadah, latar tempat ini tentunya menggambarkan bahwa tempat tersebut dimiliki oleh orang Muslim.

3) *Level Ideology* (Level Ideology)

Level terakhir adalah ideologi, dimana seluruh elemen di atas diatur dan dikategorikan ke dalam kode-kode ideologis seperti kelas, ras, patriarki, feminisme, kapitalisme, materialisme, dll. Maka, dari pengamatan kode-kode diatas, kita dapat melihat bagaimana Muslim direpresentasikan dalam serial film *Ms.Marvel* melalui kode ideologis tertentu.

1.9 Goodness Criteria

Kualitas penelitian atau *Goodness Criteria* dari penelitian ini didapatkan dari konteks historis (*Historical Situatedness*). Konteks historis merupakan sebuah situasi yang berdasarkan pada latar belakang sosial, etnis, budaya, ekonomi, politik, maupun gender dari sebuah peristiwa atau keadaan yang diteliti (Creswell, 2000). Adapun peneliti akan mengidentifikasi konteks historis melalui representasi

Muslim di Amerika seiring berjalannya waktu, penggambaran Muslim dalam film Hollywood, serta bagaimana tanggapan masyarakat terhadap karakter Muslim yang ditampilkan dalam film. Selanjutnya akan dijelaskan lebih lanjut pada bab II yang akan membahas gambaran umum tentang perkembangan representasi Muslim dalam film-film Hollywood sampai tahun 2022.

1.10 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini adalah terbatas pada teks yang berkaitan dengan representasi Muslim dalam serial film *Ms.Marvel* dan hanya berfokus pada bagaimana representasi Muslim yang ditampilkan dalam serial *Ms.Marvel*. Adapun penelitian ini menggunakan teknik analisis Semiotika John Fiske dengan pemilihan beberapa adegan yang akan digunakan sebagai bahan analisis, dengan kata lain tidak semua adegan akan digunakan sebagai bahan analisis.