

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Superhero atau pahlawan super menjadi salah satu budaya populer masyarakat saat ini. Kehadiran superhero menjadi contoh yang mudah dalam membedakan baik dan jahat pada anak-anak. Peter Coogan (2009) mendefinisikan superhero sebagai karakter heroik yang melakukan misi sosial secara sukarela dan memiliki kekuatan super. Karakter ini memiliki kekuatan super, kemampuan fisik yang luar biasa, kekuatan mistik, teknologi canggih, yang melebihi manusia normal. Misi yang dilakukan superhero adalah melawan kejahatan dengan cara yang sesuai dengan adat masyarakat dan tidak boleh menguntungkan atau mengutamakan tujuan pribadi.

Superhero merupakan budaya populer yang berasal dari Amerika Serikat. Sejarah kehadiran superhero berkaitan dengan peristiwa *Great Depression* di Amerika Serikat. Kemunculan tokoh pahlawan yang memiliki kekuatan super diawali oleh Superman karya Jerry Siegel dan Joe Shuster pada Juni 1938. Komik-komik yang muncul pada era *Great Depression*, yang tidak lebih untuk konsumsi anak-anak pada masa itu, telah mewakili bagaimana bentuk masyarakat Amerika Serikat. Superman yang berasal dari keluarga Yahudi Amerika memberikan gambaran imigran yang ingin terlibat dalam masyarakat barunya dan sangat percaya dengan impian Amerika Serikat (Hall:2019). Batman mewakili ketakutan masyarakat Amerika Serikat terhadap kejahatan jalanan yang diakibatkan oleh depresi ekonomi besar-besaran. Pada tahun 1960, muncul beragam karakter pahlawan baru yang mendapatkan kekuatan dari radioaktif atau kecelakaan yang berkaitan dengan percobaan sains. Hal ini merepresentasikan ketakutan masyarakat pada saat itu terhadap zaman atom.

Kepopuleran komik superhero memberikan angin baru dalam industri film. pada tahun 1940an tercatat beberapa film superhero yang menjadi pioner

kehadiran film-film superhero lainnya, di antaranya seperti Captain Marvel (1941), The Batman (1943), Captain America (1944) dan Superman (1948). Genre ini tidak hanya berada pada layar lebar tetapi juga pada film serial televisi, seperti The Adventures of Superman (1952–1958), Batman (1966–1968), dan The Incredible Hulk (1978–1982). Kepopuleran genre film ini terus berkembang hingga saat ini.

Gelombang *blockbuster*, deretan film populer, superhero saat ini secara konsisten mendominasi *box office* di seluruh dunia dalam skala yang belum pernah terjadi sebelumnya (Brown:2017). Dilansir dari the-numbers.com, sepuluh besar film terlaris sepanjang masa didominasi oleh film laga dan fiksi ilmiah dan empat di antaranya bergenre superhero. Film Avengers: Endgame (2019) menduduki peringkat dua sebagai film terlaris sepanjang masa. Film ini merupakan bagian kedua dari film Avengers: Infinity War (2018) yang menduduki peringkat enam film terlaris sepanjang masa. Selain itu, peringkat tujuh diduduki oleh film Spiderman: Far From Home (2019). Deretan film terlaris sepanjang masa didominasi oleh film hasil produksi studio Marvel Cinematic Universe. Rata-rata film bergenre superhero didominasi oleh film Hollywood, seperti Spiderman, Ironman, Captain America, dan sebagainya, serta diadaptasi dari komik Amerika Serikat.

Popularitas film genre ini menjadi inspirasi hadirnya tokoh-tokoh superhero di negara lain, termasuk di Indonesia. Tokoh-tokoh superhero ini terinspirasi dari tokoh-tokoh pahlawan super Amerika Serikat dengan kearifan lokal, seperti Gundala, Sri Asih, Godam, Aquanus, dan sebagainya. Gundala adalah tokoh komik ciptaan Harya Suryaminata (Hasmi) yang sukses dan menjadi pionir kehadiran tokoh-tokoh superhero di Indonesia. Tokoh ini muncul pertama kali dalam komik “Gundala Putra Petir” pada tahun 1968. Kemudian Gundala diadaptasi menjadi film pertama kali pada tahun 1981 dengan judul serupa. Pada tahun 2019, Gundala kembali diadaptasi oleh Joko Anwar dalam film yang berjudul “Gundala”.

Gundala (2019) merupakan film superhero yang ditulis dan disutradarai oleh Joko Anwar. Film ini mengudara pada tanggal 29 Agustus 2019. Film ini merupakan adaptasi dari komik Gundala Putra Petir karya Harya Suraminata

(Hasmi) tahun 1968. Film yang merupakan hasil kolaborasi dari Screenplay Films, Legacy Pictures, dan Ideosource Entertainment ini, menjadi film superhero pertama sekaligus pembuka Jagat Sinema Bumilangit.

Pada film yang diadaptasi oleh Joko Anwar ini, Sancaka adalah security pabrik surat kabar di Jakarta. Sancaka memiliki ketakutan pada petir karena ia selalu diincar oleh petir. Suatu hari, Sancaka membantu tetangganya, Wulan, melawan beberapa preman yang menggangukannya. Para preman membalas Sancaka dengan menyerangnya di malam hari ketika ia sedang bekerja. Sancaka tewas setelah diserang dan dilempar dari atas pabrik oleh para preman. Kemudian tubuh Sancaka tersambar oleh petir sehingga ia hidup kembali dan mendapatkan kekuatan.

Dalam film ini, Pengkor menjadi musuh utama yang harus dilawan oleh Gundala. Pengkor adalah seorang konglomerat yang ditakuti oleh semua orang termasuk anggota parlemen. Ia merawat anak-anak yatim untuk dijadikan pasukan penjahat. Anak-anak yatim tersebut menjadi kekuatan Pengkor untuk menjalankan misinya menghancurkan masa depan umat manusia.

Sebagaimana dalam film-film superhero lain yang merepresentasikan lingkungan di sekitar cerita film, Sancaka (Gundala) diceritakan sebagai anak buruh pabrik miskin. Ayah Sancaka tewas dalam demo untuk menuntut kenaikan upah buruh pada pemilik pabrik. Ayah Sancaka dibunuh oleh teman sesama buruhnya yang berkhianat karena disuap oleh pemilik pabrik. Setelah ayahnya meninggal, ibu Sancaka memutuskan untuk bekerja keluar kota, namun ia tidak pernah kembali. Setelah kejadian tersebut, Sancaka menghabiskan masa kecilnya di jalanan Jakarta. Sancaka dewasa bekerja sebagai security sebuah pabrik surat kabar.

Di sisi lain, Pengkor merupakan anak seorang tuan tanah yang difitnah dan dibunuh oleh para pekerjanya. Pengkor tumbuh menjadi konglomerat yang memiliki banyak kaki tangan di berbagai bidang, termasuk anggota dewan. Kaki tangan Pengkor diisi oleh anak-anak yatim dari panti asuhan miliknya di seluruh negeri. Anak-anak yatim ini menjadi mata-mata sekaligus tentara Pengkor untuk menjalankan aksinya menaklukkan dunia.

Dalam film Gundala yang disutradarai Joko Anwar, kesenjangan dan perlawanan melawan oligarki kerap ditampilkan dalam berbagai scene. Film ini dibuka dengan demo buruh pabrik yang dipimpin oleh ayah Sancaka. Demo pertama berakhir dengan dua orang buruh diperintahkan menemui pemilik pabrik untuk bernegosiasi. Beberapa hari kemudian, terjadi demo kedua yang merupakan jebakan untuk ayah Sancaka. Ayah Sancaka tewas dibunuh oleh salah satu buruh pabrik yang berkhianat.

Gerakan perlawanan sebagai wujud dari pergerakan sosial muncul dari kalangan kelompok yang merasa dirugikan. Gerakan sosial merupakan gerakan terorganisir yang mendorong atau menghambat perubahan sosial (Macionis, 2018). Gerakan perlawanan berusaha mengeliminasi perubahan yang sudah dibentuk sebelumnya. Hal ini didasari pada ketidakadilan dan kesenjangan yang dialami oleh kelompok yang melawan. Maran (2013) mengungkapkan gerakan-gerakan ini terjadi karena adanya kesengsaraan, permasalahan sosial, dan kesulitan ekonomi. Selain itu, gerakan perlawanan dapat terjadi karena adanya kekuatan yang mendorong terjadinya suatu pergerakan. Gerakan perlawanan terjadi atas kesadaran masyarakat yang terlibat untuk berpartisipasi dalam perubahan rekonstruksi masyarakat tersebut. Karl Marx (dalam Macionis, 2018:215) mengungkapkan bahwa konflik merupakan kekuatan pendorong perubahan sosial. Terkadang masyarakat berubah dengan laju evolusi yang lambat. Namun hal ini dapat memicu perubahan yang cepat dan revolusioner.

Konflik akibat pergerakan perlawanan ini tidak jauh dari pemikiran Karl Marx (1818-1883) tentang industri kapitalisme di Eropa. Kapitalisme telah mengubah masyarakat ke dalam dua kelompok, kelompok kapitalis yaitu sekelompok orang yang memiliki dan menggerakkan pabrik dan bisnis yang menghasilkan keuntungan, serta kelompok proletar, didominasi oleh masyarakat yang menjual tenaganya untuk mendapatkan upah. Marx (1818) dalam Macionis (2018:125) membedakan bentuk konflik akibat perlawanan dalam masyarakat kapitalis pada seberapa terbukanya konflik yang terjadi. Pada masyarakat agraria, bangsawan agraris dan budak terikat bersama oleh tradisi dan kewajiban bersama. Sementara itu kapitalisme industri mengubah

ikatan kesetiaan dan kehormatan menjadi kepentingan pribadi. Oleh karena itu, Marx tidak melihat alasan bagi kaum proletar untuk menahan penindasan yang mereka terima. Marx juga menambahkan kaum pekerja harus menyadari diri mereka sebagai kelas yang bersatu melawan dan mengakhiri kapitalisme tersebut. Morrison (1978) mengungkapkan masyarakat yang merasa tidak memiliki pendapatan yang layak, kondisi kerja yang aman, hak-hak politik dasar, atau hak asasi dasar dapat mengorganisir gerakan sosial untuk mewujudkan keadaan yang lebih adil (Macionis, 2018:633).

Film sebagai salah satu produk kebudayaan, juga berfungsi sebagai media komunikasi massa. Film dimanfaatkan sebagai media pembawa pesan dari pembuat film kepada para audiens. Jenis film juga bergantung pada tujuan dan pesan yang diberikan, seperti dokumenter, drama, romansa, fantasi, hingga propaganda. Dalam hubungannya dengan media massa, film cenderung seperti buku daripada televisi (Baran:2000). Audiens film cenderung lebih terkelompok sesuai dengan apa yang diminati oleh audiens, seperti buku dengan para pembacanya. Oleh karena itu, Baran juga mengungkapkan bahwa kekuatan massa film jauh lebih besar daripada televisi.

Dalam film Gundala yang disutradarai Joko Anwar, kesenjangan dan perlawanan melawan oligarki kerap ditampilkan dalam berbagai scene. Film ini dibuka dengan demo buruh pabrik yang dipimpin oleh ayah Sancaka. Demo pertama berakhir dengan dua orang buruh diperintahkan menemui pemilik pabrik untuk bernegosiasi. Beberapa hari kemudian, terjadi demo kedua yang merupakan jebakan untuk ayah Sancaka. Ayah Sancaka tewas dibunuh oleh salah satu buruh pabrik yang berkhianat.

Film Gundala tidak hanya memperlihatkan konflik antara buruh dengan pemilik pabrik, tetapi juga masyarakat melawan oligarki yang menguasai negeri. Mugiyanto (2022) mendefinisikan oligarki sebagai sistem politik dikuasai oleh sejumlah orang atau sekelompok elit. Mereka menjalankan pemerintahan dengan menggunakan berbagai cara agar rakyat dapat dikendalikan dan dikuasai. Oligarki menguasai pemerintahan sebagai upaya untuk mempertahankan kekayaannya. Hal ini kepemilikan sumber daya menjadi kekuatan utama dari oligarki. Dengan masuk ke dalam pemerintahan,

oligarki mampu membuat berbagai peraturan yang menguntungkan diri mereka. Hal ini semakin memperkuat oligarki dan menjaga posisi elit sosial mereka. Oleh sebab itu, oligarki mampu mengatur masyarakat agar sesuai dengan kehendak mereka.

Upaya melawan tindakan perlawanan atau resistensi kerap dilakukan oleh pihak yang dilawan. Hal ini agar pihak tersebut dapat mempertahankan kekuasaan dan pengaruhnya. Dalam scene awal Gundala, Sancaka mengatakan bahwa temannya menyebut ayah Sancaka “tukang cari masalah” karena sering membuat demo. Upaya mengurangi resistensi dilakukan melalui berita-berita agar pihak pelaku perlawanan terlihat buruk di mata orang lain. Upaya lain yang terdapat dalam latar pabrik tersebut adalah negosiasi yang ternyata merupakan upaya untuk menjebak ayah Sancaka. Pihak pemilik pabrik menyogok teman ayah Sancaka untuk menjebak dan membunuh ayah Sancaka.

Film menjadi salah satu cara bagaimana budaya dihubungkan dengan bahasa dan makna. Film dibuat untuk mengkomunikasikan sebuah pesan dan makna kepada khalayak. Dalam film, budaya direpresentasikan dalam setiap adegan yang diberikan. Representasi menjadi bagian penting bagaimana sebuah makna dibentuk dan bertukar di antara anggota dalam sebuah kebudayaan (Hall:2003). Film memberikan representasi kepada khalayak tentang sebuah objek atau dunia, baik nyata maupun fiksi. Berbagai film tentang perlawanan dan perjuangan dibuat untuk memberikan pesan tentang sebuah peristiwa. Oleh karena itu, film tentang perlawanan biasanya berhubungan dengan sejarah peristiwa tertentu. Gundala merupakan film fiksi ilmiah yang bercerita superhero.

Film superhero merepresentasikan perlawanan terhadap tindak kejahatan. Tokoh superhero diciptakan sebagai bentuk perlawanan terhadap kriminalitas di lingkungan superhero tersebut dibuat. Superhero berkaitan dengan upaya perlawanan terhadap tindak kejahatan. dari sudut pandang pembuat film. Seperti film superhero lainnya, Gundala menggambarkan tindak kejahatan yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Gundala mengangkat fenomena-fenomena yang sangat dekat di masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia. Premanisme, penjarahan, dan

perundungan, menjadi permasalahan lain yang diangkat dalam film ini. Perlawanan Gundala terhadap Pengkor menggambarkan perlawanan masyarakat terhadap tindakan oligarki yang mereka alami. Bentuk perlawanan tersebut tidak hanya disajikan dalam gambar tetapi juga dialog yang terjadi di dalamnya.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Film superhero menggambarkan tindak kriminalitas dan kejahatan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Sebagai film bertema superhero, Gundala memberikan gambaran tindak kejahatan yang terjadi di masyarakat, khususnya Indonesia. Gundala hadir sebagai pahlawan pembela kebenaran dengan melawan kejahatan yang terjadi di masyarakat. Pengkor digambarkan sebagai seorang konglomerat yang memiliki kekuasaan untuk mengatur pemerintahan. Hal ini membuat Pengkor menjadi musuh yang ditakuti semua orang. Penggambaran Pengkor dalam film Gundala merepresentasikan oligarki yang disebabkan oleh praktik oligarki. Pengkor menggambarkan peristiwa yang sering terjadi di masyarakat. Masyarakat mengalami tindakan sewenang-wenang oleh pihak yang memiliki kekuasaan. perlawanan dalam film ini tidak hanya digambarkan dalam perlawanan antara Gundala dengan Pengkor saja, tetapi juga digambarkan dengan peristiwa-peristiwa lain dalam film. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, rumusan masalah yang dapat dirumuskan yaitu, “Bagaimana representasi perlawanan terhadap oligarki dalam film Gundala?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai yaitu, untuk mengetahui bentuk dari perlawanan masyarakat terhadap oligarki dan representasi dari oligarki di film Gundala (2019).

## **1.4 Signifikansi Penelitian**

### **1.4.1. Signifikansi Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis mengenai teori deprivasi yang direpresentasikan dalam film. Penelitian ini secara spesifik diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam mengkaji tanda-tanda perlawanan masyarakat dalam film.

### **1.4.2. Signifikansi Praktis**

Penelitian ini diharapkan secara praktis dapat memberikan referensi kepada praktisi film dengan memanfaatkan film superhero sebagai alat menyebarkan pesan perlawanan dan isu sosial.

### **1.4.3. Signifikansi Sosial**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi di bidang sosial kepada masyarakat sebagai wawasan dalam memahami representasi perlawanan dalam film, terutama film superhero. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat dalam memaknai isi pesan dalam film superhero.

## **1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis**

### **1.5.1. State of The Art**

Penelitian terdahulu dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian berikutnya. Oleh karena itu, perlu ditemukan relevansi antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ada. Berbagai penelitian telah menunjukkan bagaimana sebuah film merepresentasi suatu hal yang berkaitan dengan manusia. penelitian-penelitian tersebut mengkaji berbagai makna yang dikomunikasikan oleh berbagai simbol, gambar, dan bahasa di

dalam film. Kajian-kajian ini menemukan berbagai fenomena dan permasalahan sosial yang diangkat ke dalam film.

Penelitian yang dilakukan oleh Januar Dhika Bagaskara (2022) dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul “Representasi Perlawanan Kelas Melalui Tokoh Pada Film *Mary Poppins Return* Dengan Pendekatan Analisis Wacana Kritis”. Penelitian ini membahas tentang representasi kelas melalui tokoh yang terdapat dalam film. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teori kelas Karl Marx sebagai acuan dalam penelitiannya. Penelitian ini menggunakan analisis wacana kritis dan teknik *purposive sampling*. Hasil temuan peneliti adalah 25 *sample scene* dari 86 populasi *scene* yang merepresentasikan perlawanan kelas sosial.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Timotius Fernandes (2022) dari Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga dengan judul “Representasi Perlawanan Kaum Bawah Dalam Film *High Rise* (Analisis Semiotika Film *High Rise* Dengan Teori Semiotika John Fiske)”. Penelitian ini hendak menentukan, memahami, menjelaskan dan memperoleh gambaran yang mendalam tentang tanda yang mengungkapkan bentuk-bentuk perlawanan yang direpresentasikan dalam film. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang didasarkan pada semiotika John Fiske. Model semiotika John Fiske melihat representasi melalui tiga level, yaitu Level Realitas yang terdiri dari penampilan, kostum, tata rias, lingkungan, tingkah laku, cara bicara, gerak tubuh, ekspresi dan suara. Level Representasi yang terdiri dari ; kamera, pencahayaan, editing, musik yang mana mendukung penampilan para pelaku kekerasan. Level Ideologi Peneliti menemukan bentuk perlawanan kaum bawah ditampilkan dengan adegan anarkis seperti menculik, membunuh, menyiksa, hingga perkataan kasar.

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Faishal Al Ghifari (2021) dari Universitas Padjajaran Bandung yang memiliki judul “Representasi Resistensi Rasisme Dalam Film *Harriet* 2019”. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap gambaran-gambaran resistensi atau perlawanan rasisme dalam film *Harriet* melalui unsur-unsur pembangunan suatu film. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskripsi dan menggunakan pendekatan

sinematik Amy Villarejo. Penelitian dalam film ini menggunakan konsep representasi Stuart Hall dengan menganalisis data-data di dalam film. Temuan dalam penelitian ini adalah gambaran perlawanan atau resistensi terhadap rasisme yang bersifat terbuka (*public transcript*).

*Keempat*, penelitian terkait representasi perlawanan terdapat pada penelitian Miranda Mariani Wijaya (2019) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Perlawanan Rasisme Di Amerika Dalam Film Green Book”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk representasi perlawanan terhadap rasisme yang terdapat dalam film Green Book. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskripsi dan semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis data berupa teks dan gambar. Dalam penelitian ini ditemukan adanya perlawanan yang dibagi dalam tiga bentuk, yaitu perlawanan individual, institusional, dan personal,

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Puji Zakhiah Tun Nopus (2020) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Representasi Perlawanan Terhadap Rasisme dalam Series Netflix Self-Made: Inspired By The Life Of Madam C.J. Walker”. Penelitian ini hendak mengetahui bentuk perlawanan rasisme yang dialami oleh kelompok afro-amerika yang direpresentasikan dalam series Netflix Self-Made: Inspired By The Life of Madam C.J. Walker. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan deskriptif dan analisis semiotika Roland Barthes untuk menemukan tanda perlawanan dalam film. Penelitian ini menemukan tiga bentuk perlawanan terhadap rasisme. Pertama yaitu perlawanan secara personal yang dilakukan baik verbal maupun nonverbal. Kedua perlawanan secara institusional yang ditunjukkan oleh tokoh Madam C.J. Walker dan Booker T. Washington sebagai perwakilan dari kelompok kulit hitam. Terakhir kesetaraan antara ras kulit hitam dan ras kulit putih dengan upaya mematahkan ideologi *white supremacy*.

Berdasarkan kelima penelitian di atas, dapat ditemukan bahwa film mampu merepresentasikan sebuah perlawanan terhadap ketidakadilan dan kesewenang-wenangan. Penelitian pertama hingga keempat menjelaskan *resistance theory* atau teori resistensi yang dikemukakan oleh James C.

Scott dalam bentuk resistensi atau perlawanan. Penelitian *kedua*, *keempat*, dan *kelima* memiliki kesamaan metode pada semiotika tetapi ketiga penelitian tersebut memiliki perbedaan pada jenis semiotika yang digunakan. Kelima penelitian di atas memberikan gambaran faktor utama yang menjadi penyebab resistensi atau perlawanan, yaitu tindak ketidakadilan dan kesewenang-wenangan kaum superordinat atau yang memiliki kekuasaan. Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan hendak meneliti bagaimana sebuah perlawanan terhadap tindak keadilan dan kesewenang-wenangan direpresentasikan dalam film Gundala (2019).

### **1.5.2. Paradigma Penelitian**

Paradigma sering diartikan sebagai perspektif seseorang dalam bertindak. Namun, paradigma secara umum dipahami sebagai kepercayaan atau keyakinan seseorang dalam bertindak maupun melakukan penelitian. Penelitian ini akan menggunakan paradigma kritis. Paradigma kritis menekankan pada analisis sejarah konstruksi sosial dalam penelitiannya. Paradigma ini berusaha mengungkapkan kondisi sebenarnya dan membantu masyarakat agar dapat melihat dunia yang lebih baik.

Paradigma kritis sejalan dengan penggunaan analisis semiotika pada penelitian ini. Paradigma ini berperan dalam menentukan penafsiran pada subjek penelitian. Karakteristik paradigma ini juga membantu dalam melihat dan menafsirkan bentuk representasi dari segala sudut film. Fairclough (2003) berpendapat bahwa paradigma kritis mengedepankan hubungan antara praktik sosial dan bahasa, serta penyelidikan sistematis tentang hubungan antara sifat proses sosial dan sifat teks bahasa.

### **1.5.3. Teori Representasi Stuart Hall**

Stuart Hall mengungkapkan representasi sebagai bahasa untuk menyampaikan sesuatu yang memberikan makna pada orang lain. Dalam representasi, makna dibentuk dan disebarkan kepada khalayak dalam sebuah kelompok kebudayaan. Representasi memiliki hubungan yang erat dengan bahasa, khususnya dalam hal bagaimana bahasa bekerja untuk membentuk sebuah makna.

Kaitannya dengan film, bahasa dikonstruksikan dalam setiap dialog-dialog film untuk membuat sebuah realitas tertentu. Ketika film diproduksi, film akan membentuk sebuah makna yang akan disampaikan kepada penonton sebagai khalayak. Film sebagai bagian dari dunia fiksi, mengkonstruksikan realitas-realitas yang membentuk makna. Setidaknya ada tiga pendekatan yang diajukan Hall (2003) berkaitan dengan representasi:

a. Pendekatan reflektif (Reflective Approach)

Pada pendekatan reflektif, bahasa memiliki fungsi untuk merefleksikan makna dari elemen-elemen yang diproduksi. Bahasa digunakan untuk mencerminkan makna pada objek, ide, individu, dan peristiwa dalam kehidupan nyata.

b. Pendekatan intensional (Intentional Approach)

Pendekatan intensional menjadikan bahasa sebagai saluran atau media menyampaikan makna yang diinginkan oleh manusia. Hal ini berkaitan dengan manusia sebagai penutur bahasa aktif yang secara sadar memberikan makna kepada objek atau hasil karya. Bahasa dituturkan untuk menyalurkan makna dari objek.

c. Pendekatan Konstruksionis (Constructionist Approach)

Pada pendekatan ini, bahasa difungsikan sebagai sistem untuk mengkonstruksikan makna untuk menjadi sebuah representasi. Bahasa berusaha membuat representasi dari makna yang tidak memiliki karakter yang stabil dan tetap. Bahasa digunakan untuk mengenali publik dan karakter-karakter seperti suara, gambar, dan tanda.

#### 1.5.4. Deprivation Theory

Pergerakan sosial menjadi upaya masyarakat untuk melakukan sebuah perubahan sosial. Dalam teori deprivasi atau *deprivation theory* pergerakan sosial muncul dari kalangan masyarakat yang merasa dirugikan. Masyarakat melakukan perlawanan karena adanya keterbatasan berpendapat, kondisi kerja yang kurang aman, hak-hak dasar politik yang terbatas, hingga hak asasi manusia yang direndahkan. Kondisi-kondisi tersebut memicu timbulnya tindak perlawanan untuk mewujudkan sebuah keadilan untuk mereka. Pergerakan sosial dilakukan secara kolektif oleh masyarakat yang memiliki perasaan yang sama untuk menuntut atau menjaga hak-hak yang mereka miliki.

Macionis (2016) mengungkapkan bahwa deprivasi merupakan tindakan yang relatif. Hal ini merujuk pada kondisi sosial, jabatan, maupun ekonomi yang mereka alami jika dibandingkan dengan orang lain. Oleh karena itu, deprivasi relatif dapat didefinisikan sebagai sebuah kerugian yang dirasakan dan timbul dari beberapa perbandingan tertentu. Tedd Robert Gurr (2016) memaknai deprivasi relatif sebagai pandangan atau persepsi pelaku mengenai ketidaksesuaian antara nilai harapan dan nilai kemampuan mereka. Nilai harapan dimaknai sebagai nilai kehidupan yang mereka yakini sebagai hak mereka, sedangkan nilai kemampuan merupakan kondisi yang mereka rasa mampu untuk mereka dapatkan atau pertahankan. Ketidak sesuaian antara nilai harapan dan nilai kemampuan ini memicu pergerakan masyarakat yang dilakukan secara kolektif. Masyarakat secara sadar memiliki tujuan yang sama berupaya melakukan pergerakan sosial berupa tindakan perlawanan.

Kesenjangan sosial menjadi salah satu pemicu timbulnya tindak pergerakan sosial. Perlawanan muncul karena masyarakat menuntut hak-hak yang seharusnya mereka dapatkan. Pergerakan sosial muncul dari tindakan kolektif masyarakat berdasarkan perasaan yang sama. Pergerakan sosial dimaknai sebagai upaya masyarakat untuk membuat sosial dalam hidup mereka. Teori deprivasi berpendapat bahwa masyarakat berupaya untuk mendapatkan atau menjaga hak mereka karena adanya ketidakadilan atau kesenjangan yang mereka terima.

## **1.6 Operasionalisasi Konsep**

Marx berargumen bahwa konflik merupakan mesin untuk menggerakkan perubahan sosial (Macionis: 2016). Pergerakan sosial dilakukan masyarakat karena adanya ketidaksesuaian tatanann masyarakat. Deprivasi teori menganggap pergerakan sosial muncul dari masyarakat yang mengalami ketimpangan dari berbagai hal, seperti ekonomi, hak hidup, hingga hak berpolitik.

Kesenjangan yang dialami masyarakat ini muncul dari perbandingan antara suatu masyarakat dengan masyarakat lain. Kesenjangan yang terjadi

karena adanya perbedaan antara nilai ekspektasi dengan nilai kemampuan atau yang dikenal dengan sebutan deprivasi relatif. Nilai ekspektasi dapat didefinisikan sebagai kondisi yang diyakini sebagai hak yang dimiliki seseorang. Sedangkan nilai kemampuan kondisi seseorang atau masyarakat yang mereka rasa mampu untuk dipertahankan. Maka deprivasi relatif dapat dipahami sebagai kesenjangan akibat adanya perbedaan antara kondisi hak seseorang yang harus dimiliki dengan kondisi yang dapat dipertahankan. Tedd Robert Gurr (2016) membagi deprivasi ke dalam tiga pola yaitu, *decremental deprivation*, *aspirational deprivation*, dan *progressive deprivation*.

*Decremental deprivation* atau deprivasi bertahap adalah keadaan di mana nilai ekspektasi suatu kelompok cenderung stabil tetapi nilai kemampuan mereka menurun. *Aspirational deprivation* adalah kondisi di mana nilai ekspektasi suatu masyarakat meningkat tetapi nilai kemampuan tidak mengalami perubahan. *Progressive deprivation* merupakan keadaan di mana nilai ekspektasi mengalami peningkatan, sedangkan nilai kemampuan mengalami penurunan.

Masyarakat yang berada dalam posisi *decremental deprivation* mengalami kemarahan karena hilangnya sesuatu yang pernah atau mereka pikir bisa mereka miliki. Deprivasi relatif yang dialami oleh masyarakat tersebut mengacu pada kondisi masa lalu mereka.

Dalam *aspirational deprivation*, masyarakat tidak merasakan kehilangan yang signifikan terhadap apa yang mereka miliki. Kemarahan masyarakat dipicu oleh tidak adanya sarana untuk mencapai harapan baru atau harapan yang semakin meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai ekspektasi tanpa disertai perubahan nilai potensi.

*Progressive deprivation* terjadi ketika perbaikan nilai posisi masyarakat yang bersifat jangka panjang menghasilkan harapan terhadap perbaikan yang berkelanjutan. *Progressive deprivation* dapat terjadi ketika nilai kapabilitas cenderung stabil atau menurun setelah periode perbaikan. Contoh umum yang sering terjadi adalah ketika masyarakat mengalami perubahan ideologi dan sistem secara bersamaan.

## **1.7 Argumen Penelitian**

Resistensi atau perlawanan merupakan upaya yang dilakukan suatu kelompok agar bebas dari pengaruh kelompok lain. Upaya perlawanan disebabkan oleh kesenjangan serta penindasan yang dilakukan oleh kelompok tertentu. Film sebagai hasil dari kebudayaan, memberikan representasi tentang peristiwa atau kejadian di dunia. Keberadaan film superhero menjadi gambaran perlawanan terhadap tindak kejahatan di dunia. Gundala sebagai film superhero menggambarkan perlawanan terhadap tindak kejahatan di dalam negeri. Penggambaran cerita dalam film Gundala disesuaikan dengan keadaan Indonesia saat ini agar peristiwa dan linimasa di dalam film masih relevan dengan keadaan saat ini.

## **1.8 Metode Penelitian**

### **1.8.1. Tipe Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dengan tipe deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memanfaatkan data berupa teks dan gambar. Creswell (2016) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian interpretatif. Karena dalam penelitian ini melibatkan pengalaman yang berkelanjutan dan intensif dengan subjek penelitian. Penelitian kualitatif didasarkan pada latar fenomena alamiah yang menjadi daya tarik peneliti untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian dalam bentuk kata dan bahasa, dalam konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

### **1.8.2. Korpus Penelitian**

Korpus dari penelitian ini adalah film Gundala (2019) yang disutradarai oleh Joko Anwar. Film Gundala (2019) merupakan adaptasi dari komik berjudul Gundala Putra Petir (1965) karya Harya Suraminata atau yang dikenal

dengan nama Hasmi. Film ini dipilih karena konflik dalam film ini menggambarkan perlawanan terhadap tindak sewenang-wenang pihak yang memiliki kekuasaan terhadap masyarakat.

### **1.8.3. Sumber Data**

#### **1.8.3.1. Sumber Data Primer**

Data primer dalam penelitian ini akan menyeleksi adegan yang terdapat dalam film Gundala (2019). Sumber data ini akan menjadi sumber data utama yang diteliti dalam penelitian ini. Penelitian ini akan melihat segala gerak-gerik tindakan tokoh serta kejadian yang merepresentasikan bentuk perlawanan dalam film Gundala.

#### **1.8.3.2. Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah literatur dan jurnal penelitian, yang terkait dengan penelitian representasi perlawanan terhadap oligarki dalam film Gundala.

### **1.8.4. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis wacana untuk mengamati adegan serta dialog yang menggambarkan bentuk perlawanan dalam film Gundala. Analisis wacana mengeksplorasi pola-pola yang muncul pada dan lintas pernyataan dan mengidentifikasi konsekuensi-konsekuensi sosial representasi-representasi yang berbeda atas realitas (Jorgensen & Phillips : 2010). Wacana dapat dipahami sebagai penetapan makna dalam ranah tertentu. setiap tanda yang ditetapkan dalam wacana memiliki hubungan yang saling terkait dan membentuk makna-makna tertentu. Analisis wacana berupaya memahami dan menemukan makna dari setiap tanda dalam suatu wacana yang merepresentasikan realitas berbeda.

### 1.8.5. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dapat dipahami sebagai proses memahami data penelitian untuk menemukan hal-hal penting yang terdapat di dalam penelitian. Penelitian ini akan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Semiotika merupakan kajian mengenai tanda dan cara kerjanya. John Fiske (2018) menyebutkan tiga wilayah kajian dari semiotika antara lain, tanda itu sendiri, kode-kode atau sistem di mana tanda-tanda diorganisasi, serta budaya di mana kode dan tanda tersebut beroperasi.

Fiske memaknai tanda sebagai konstruksi manusia dan hanya dapat dipahami di dalam kerangka penggunaan atau dalam konteks orang-orang yang menempatkan tanda tersebut. Tanda kemudian diorganisasi dalam sebuah kode yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya. bentuk dan keberadaan kode dan tanda tersebut akan bergantung pada penggunaannya dalam sebuah kebudayaan.

Semiotika melihat komunikasi sebagai pembentukan makna di dalam pesan, baik oleh pengirim maupun penerima (Fiske:2018). Makna merupakan hasil dari interaksi dinamis antara tanda, hasil interpretasi, dan objek yang muncul dalam konteks historis. Karena semiotik berfokus pada tanda serta budaya di mana tanda tersebut beroperasi, maka fokus utama dari semiotika adalah teks. Pembaca atau penerima pesan memiliki peranan aktif dalam memaknai sebuah tanda.

John Fiske (1987) dalam Vera (2014:35) mengemukakan teori bahwa kode-kode dalam tayangan televisi memiliki keterkaitan sehingga membentuk sebuah makna. Fiske juga menyebutkan peristiwa-peristiwa dalam tayangan tersebut diencode ke dalam kode-kode sosial yang terbagi menjadi tiga level sebagai berikut:

#### 1. Level Realitas

Dalam level realitas, segala bentuk peristiwa yang terekam sudah ditandakan sebagai realitas. Penanda ini ditunjukkan dengan berbagai tanda realitas seperti

penampilan, pakaian, riasan, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur, dan ekspresi.

## 2. Level Representasi

Pada level representasi realitas ditandakan pada kode teknis seperti, kamera, *lighting* (pencahayaannya), *editing* (penyuntingan), musik, dan suara. Kemudian elemen-elemen ini ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mencerminkan keadaan sebenarnya.

## 3. Level Ideologi

Level ideologi merupakan pengorganisasian dan kategorisasi semua elemen dari level realitas dan level representasi ke dalam kode ideologi. Pengkodean ini tidak luput dari upaya dalam merepresentasikan suatu realitas. Fiske menuturkan bahwa kita tidak dapat menghindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas ketika hendak melakukan representasi suatu realitas (Vera, 2014:36).

### **1.8.5.1. Level Realitas**

#### **1.8.5.1.1. Penampilan (*Appearance*)**

Penampilan menjadi salah satu elemen penting dalam sebuah film yang berperan dalam memperkuat cerita pada film. Penampilan secara keseluruhan mampu memberikan citra diri dalam tokoh film. Penampilan berperan dalam mengirimkan pesan tentang kepribadian, status sosial, dan konformitas (Fiske:2011). Argyle (1972) dalam Fiske (2011:96) membagi penampilan menjadi dua aspek, aspek yang berada di bawah kontrol sukarela dan aspek yang kurang bisa dikontrol. Dalam hal ini, kita mampu mengontrol gaya rambut, pakaian, hingga perhiasan yang kita kenakan. Namun, sulit untuk mengontrol aspek-aspek seperti tinggi badan, berat badan, serta warna kulit yang kita miliki.

Penampilan yang dimiliki tiap orang memiliki perbedaan. Perbedaan ini pula yang menyebabkan persepsi yang berbeda tiap orangnya. Setiap individu mampu memberikan makna yang berbeda melalui pakaian, perhiasan, gaya rambut, hingga bentuk tubuh. Sebagai contoh, penggunaan pakaian formal pria lengkap dengan jas dan dasi dapat menggambarkan masyarakat kota dan masyarakat kelas sosial atas.

Sheldon (1940) dalam Septiana (2019) mengungkapkan bahwa bentuk tubuh manusia dapat mengkomunikasikan berbagai makna. Setidaknya ada tiga tipe bentuk umum yang ditentukan oleh Sheldon mampu menimbulkan stereotip tentang kepribadian:

- (1.) *Ektomorfi*, merupakan bentuk tubuh dengan penampakan tinggi, kurus, dan mudah rapuh. Bentuk tubuh ini diidentikkan dengan seseorang yang bersifat tegang, mudah cemas, pendiam, pemalu, dan penuh keraguan.
- (2.) *Mesomorfi*, merupakan bentuk tubuh berotot dan atletis. Ciri tubuh ini diidentikkan dengan seseorang yang bersifat dominan, energik, serta banyak bicara.
- (3.) *Endomorfi*, bentuk tubuh ini memiliki karakteristik lembek, gemuk, bulat, berlemak. Ciri fisik ini diidentikkan dengan seseorang yang bersifat puas dengan dirinya sendiri, hangat, dan *sociable*.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa bentuk tubuh yang berotot dan atletis cenderung diidentikkan sebagai karakter yang mendominasi. Tokoh dengan bentuk tubuh ini sering dijadikan sebagai tokoh utama dalam sebuah film karena sifat dominan tersebut. Tokoh dengan bentuk tubuh gemuk biasanya diidentikkan dengan sifat malas dan ingin mencari cara yang mudah. Namun bentuk tubuh ini juga diidentikkan dengan tokoh yang memiliki sifat penyayang dan hangat. bentuk tubuh yang kurus dan lemah sering diidentikkan sebagai tokoh dengan sifat yang curiga, pesimis, dan penakut.

#### **1.8.5.1.2. Pakaian (*Dress*) dan Tata Rias (*Makeup*)**

Pakaian atau kostum dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dikenakan oleh pemeran dalam film. Kostum atau pakaian yang dikenakan pemeran dalam sebuah film memiliki fungsi tidak hanya sebagai penutup tubuh tetapi juga untuk memperjelas *setting* cerita sehingga mampu meyakinkan penonton. Prastita (2017) menyebutkan ada beberapa aspek fungsi dari penggunaan kostum dalam film. Pertama, kostum dikenakan sebagai penunjuk ruang dan waktu. Kegunaan kostum dalam hal ini berkaitan dengan latar atau *setting* dari film tersebut, apakah di masa lalu atau masa kini, apakah di rumah,

pabrik, kantor, bahkan luar angkasa. *Kedua*, kostum atau pakaian dapat menggambarkan status sosial seseorang atau kelompok. Pakaian berfungsi memperlihatkan apakah tokoh tersebut merupakan masyarakat kelas atas atau masyarakat kelas bawah. *Ketiga*, pakaian dan aksesoris yang dikenakan tokoh mampu merepresentasikan sifat atau kepribadian tokoh. Sebagai contoh kacamata mampu menggambarkan sifat tokoh kutubuku atau memiliki intelegensi tinggi. Atau pakaian kaos berwarna hitam dan celana *ripped jeans* biasanya menggambarkan tokoh tersebut merupakan seorang musisi *rock*. *Keempat*, penggunaan warna tertentu pada pakaian tokoh film mampu memberikan simbol tertentu, baik atau jahat, bahkan suatu golongan atau kelompok tertentu. Sebagai contoh pemilihan warna hitam dan putih sebagai kelompok yang baik dan jahat. *Kelima*, pakaian dan aksesoris juga dapat menjadi motif penggerak cerita. Dalam beberapa film atribut berupa gelang, cincin, atau perhiasan, dapat menjadi objek utama yang memunculkan permasalahan dalam film. *Keenam*, pakaian atau kostum juga menjadi *image* atau gambaran yang menjadi ciri khas suatu tokoh.

Tata rias berperan besar membentuk wajah dari tokoh dalam film. tata rias tidak hanya membuat seorang tokoh terlihat enak dipandang, tetapi juga menggambarkan siapa yang sedang diperankan. Tata rias mampu membuat tokoh terlihat tua atau lebih muda. Tata rias juga berfungsi memperlihatkan luka yang dialami tokoh seperti lebam dan luka sobek. Bahkan tata rias mampu membentuk tokoh menjadi makhluk nonmanusia, seperti alien atau hantu. Sejalan dengan fungsi pakaian, tata rias atau *makeup* memiliki fungsi dalam memberikan rasa nyata pada penonton terhadap apa yang diperankan pemain film.

#### **1.8.5.1.3. Perilaku (*Behavior*)**

Perilaku mengacu pada aksi reaksi tokoh film dalam hubungannya dengan tokoh lain maupun lingkungan di sekitarnya (Septiana:2019). Perilaku menunjukkan bagaimana tubuh bereaksi terhadap suatu hal.

#### **1.8.5.1.4. Gaya Bicara (*Speech*)**

Gaya berbicara suatu tokoh dalam film biasanya mencerminkan daerah asal tokoh tersebut dan dapat pula mencerminkan latar tempat kejadian dalam film. Gaya bicara mencerminkan daerah atau negara dalam film. sebagai contoh film Amerika yang menggunakan Bahasa Inggris berlogat Amerika atau *English-American* atau film berlatar Inggris dengan tokoh-tokohnya berlogat *English-British*. Pada film Indonesia, penggunaan bahasa formal cenderung digunakan pada latar tempat yang bersifat formal seperti perkantoran dan gedung parlemen.

#### **1.8.5.1.5. Gestur (*Gesture*)**

Gestur adalah gaya komunikasi nonverbal yang dilakukan seseorang dalam menyampaikan sebuah pesan. Gaya komunikasi ini ditandai dengan berbagai cara seperti, gerakan tangan dan kaki. Gerak sebentar-sebentar, gerak naik turun yang empatis sering menunjukkan upaya mendominasi, gestur sirkulasi yang memiliki sifat lebih cair dan kontinyu menunjukkan hasrat untuk menjelaskan atau meraih simpati (Fiske:2011).

#### **1.8.5.1.6. Ekspresi (*expression*)**

Ekspresi wajah atau *facial expression* menunjukkan bentuk atau kondisi dari seseorang. Ekspresi wajah yang muncul dari seseorang dapat menggambarkan emosi yang mereka keluarkan. Hal ini membuat sikap atau tanggapan seseorang terhadap suatu hal mampu terbaca. Darwin mengungkapkan bahwa ekspresi wajah terhadap emosi adalah universal, yang mana tidak dipelajari berbeda dalam tiap kebudayaan, tetapi ditentukan secara biologis (Ekman&Friesen:1975, dalam Putraningsih, dkk:2013).

### **1.8.5.2. Level Representasi**

#### **1.8.5.2.1. Kamera**

Kamera menjadi unsur teknis dalam pembuatan film. Pengambilan sudut gambar pada kamera dapat memberikan gambaran kenyataan yang diberikan film pada penonton. Penentuan sudut pandang kamera selain untuk menambah nilai estetika juga akan mempengaruhi bagaimana efek yang diberikan

kamera. Widagdo dan Gora (2007:59-67) menentukan terdapat beberapa jenis *camera angle* atau sudut kamera dalam pengambilan gambar film:

- (1.) **High angle, Top Angle, Bird Eye View**, merupakan pengambilan gambar dari sudut atas objek sehingga mampu memperlihatkan bagian atas objek gambar,
- (2.) **Low Angle, Frog Angle**, merupakan pengambilan gambar dari sudut bawah objek. Frog angle memiliki sudut yang lebih rendah dibanding low angle,
- (3.) **Eye level, Profil Shot**, merupakan pengambilan gambar sejajar dengan tinggi badan tokoh. Hasil gambar yang diambil terlihat datar dan cenderung monoton.
- (4.) **Over Shoulder**, merupakan pengambilan dari sudut punggung bahu salah satu subjek film. Pengambilan gambar ini dilakukan sebagai alternatif dalam adegan dialog.
- (5.) **Walking Shot, Fast Road Effect**, merupakan pengambilan gambar dengan mengikuti langkah tokoh film. Pengambilan gambar ini menitikberatkan pada gerakan kaki atau pergerakan objek kamera.
- (6.) **Artificial Shot**, merupakan pengambilan gambar dengan objek berada dibelakang objek lain, seperti dedaunan, pagar, dan sebagainya. Pengambilan gambar ini dilakukan dengan maksud menambah efek lingkungan sekitar film.
- (7.) **Reflection Shot**, merupakan gambar yang mengarah ke cermin atau kaca dengan bayangan diri tokoh di dalam cermin.
- (8.) **Tripod Transition**, merupakan pergerakan kamera pada tripod. Pergerakan ini dilakukan untuk mengambil area yang lebih luas dari framing lensa.
- (9.) **Back Light Shot**, pengambilan gambar ini dilakukan dengan berhadapan langsung dengan sumber cahaya sehingga menghasilkan siluet dari objek gambar.
- (10.) **Door Frame Shoot**, merupakan pengambilan gambar dari luar pintu yang sedikit terbuka. Pengambilan gambar ini dimaksudkan untuk

memberikan imajinasi pada penonton terhadap peristiwa yang terjadi di balik pintu.

- (11.) **One Shot, Two Shot, Group Shot**, merupakan pengambilan gambar yang disesuaikan dengan jumlah objek, satu, dua, atau berkelompok.

#### **1.8.5.2.2. *Lighting* (Pencahayaannya)**

*Lighting* atau pencahayaan dalam pembuatan film menjadi unsur teknis yang penting. Hal ini tentu jelas untuk memperjelas gambaran dalam film agar mudah dilihat oleh mata. Pencahayaan dalam film mampu menciptakan *image* elegannya gambar yang diambil dan membantu mempertegas suasana cerita dalam film (Widagdo&Gora:2007). Ada dua jenis pencahayaan jika dilihat dari sumbernya, *available light* atau cahaya yang berasal dari alam, dan *artificial light* atau cahaya yang berasal dari hasil rekaan.

#### **1.8.5.2.3. *Editing* (Penyuntingan)**

Penyuntingan atau editing merupakan tahapan pasca produksi dimana rekaman-rekaman film akan dipotong, digabungkan, dan diubah sedemikian rupa sehingga film dapat dinikmati oleh penonton. *Editing* atau penyuntingan memiliki peran penting dalam mengemas pesan program produksi agar penonton dapat menangkap apa yang ingin disampaikan melalui produk media audiovisual (Hasfi&Widagdo:2012).

#### **1.8.5.2.4. Musik**

Musik menjadi elemen penting dalam membangun suasana dan nuansa dalam sebuah film. Oleh karena itu, musik dapat diibaratkan sebagai jiwa dalam film. Prastita (2017) membagi musik ke dalam dua macam, musik ilustrasi dan lagu. Musik ilustrasi merupakan musik yang mengiringi latar film. Musik ilustrasi biasanya disajikan sebagai musik tema. Dimana musik tema mampu membangun dan memperkuat *mood* cerita. Berbeda dengan musik ilustrasi yang diisi dengan instrumen saja, lagu dalam film juga terdapat vokal

di dalamnya. Namun kegunaan lagu juga sama-sama untuk memperkuat *mood* atau suasana dalam film.

#### **1.8.5.2.5. Suara**

Unsur suara dalam film dapat dipahami sebagai seluruh suara yang keluar dari dalam film. Secara umum unsur suara dalam film dapat dibagi menjadi tiga, dialog, musik, dan efek suara (Pratista:2017). Dialog merupakan bentuk komunikasi verbal yang digunakan seluruh karakter di dalam film. Musik dalam film merupakan iringan musik dan lagu yang melatarbelakangi film tersebut. Sedangkan efek suara merupakan semua suara yang dihasilkan oleh objek di dalam dan di luar film.

#### **1.8.5.3. Level Ideologi**

Hasil pengorganisasian dari level realitas dan level representasi akan disusun secara koheren sehingga dapat diterima oleh kode-kode ideologi. Hal ini karena realitas dan representasi tersebut merupakan hasil dari ideologi tertentu. Ideologi seperti, kelas sosial, patriarki, ras, resistensi, dan sebagainya, merupakan sebuah jalan untuk melakukan pemaknaan yang membuat sesuatu menjadi masuk akal. Ideologi dalam cara pandang ini dimaknai sebagai sebuah praktik atau tindakan sosial.

Penelitian ini akan memilih adegan-adegan yang dinilai merepresentasikan perlawanan di dalam film Gundala (2019). Adegan-adegan tersebut berisi tanda-tanda dalam potongan gambar di beberapa *scene* yang berbeda. Kemudian adegan-adegan yang terpilih akan dianalisis melalui dua tahap, yaitu sintagmatik dalam level realitas dan ideologi, serta paradigmatik dalam level ideologi.

#### **1.8.6. Kualitas Data (*Goodness Criteria*)**

Data pada penelitian ini akan didasarkan pada konteks historis (*historical situatedness*). Konteks historis menyesuaikan analisis dengan konteks sosial dan

budaya serta konteks waktu dan historis yang spesifik sesuai dengan latar kejadian penelitian. Peneliti menyajikan kehidupan atau keadaan subjek penelitian yang dapat peristiwa, masyarakat, tren sejarah, hubungan sosial, atau politik pada masa subjek penelitian (Creswell, 2013). Penelitian dengan analisis historis akan berfokus pada tindakan masyarakat serta dampak yang dihasilkan dalam skala besar. Gambaran perlawanan secara historis dibentuk dan dipengaruhi oleh kondisi sosial, budaya, politik, serta ekonomi masyarakat.