

# REPRESENTASI NILAI MARXISME DALAM FILM IN TIME

(Analisis Semiotika John Fiske)

*THE REPRESENTATION OF MARXISM CHARACTERISTIC IN IN TIME FILM*

*(Semiotics Analysis of John Fiske)*

<sup>1)</sup> Ari Primadana Mulya, <sup>2)</sup> Idola Perdini Putri S.Sos., M.Si

<sup>1)</sup>aryprimadana@student.telkomuniversity.ac.id , <sup>2)</sup> idolaperdiniputri@telkomuniversity.ac.id

## Abstrak

Film merupakan karya berformat audio visual yang merekam realitas sosial yang terjadi di masyarakat, realita kehidupan sehari-hari dan permasalahan di masyarakat tersebut sering diangkat dan diproyeksikan ke layar lebar. Film In Time merupakan salah satu film dengan genre sci-fi yang mengangkat permasalahan sosial tentang kesenjangan sosial. Film In Time menceritakan tentang perjuangan seorang proletar yang berprofesi sebagai buruh, ingin merebut kembali hak-hak yang telah diambil oleh para kaum borjuis, serta menghilangkan kesenjangan sosial akibat sistem kapitalisme yang berlaku. Pada film In Time terdapat dua ideologi yang bertentangan yaitu Kapitalisme dan Marxisme yang diselipkan oleh sutradara, oleh karena itu peneliti tertarik untuk menganalisis tentang representasi nilai Marxisme dalam film tersebut. Penelitian ini berjudul **Representasi Nilai Marxisme dalam film In Time (Analisis Semiotika John Fiske)** yang bertujuan mengetahui representasi pertentangan kelas dalam ideologi Marxisme melalui aspek latar dan kostum dalam unsur sinematik mise en scene, aspek jenis shot pada unsur sinematografi, lalu aspek dialog pada unsur sinematik suara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan semiotika John Fiske sebagai pisau bedah untuk menganalisis objek yang diteliti. Dengan proses analisis tersebut maka telah dihasilkan penelitian tentang representasi pertentangan kelas marxisme yang ditampilkan pada perbedaan latar, perbedaan kostum serta dialog yang menggambarkan pertentangan kelas sosial.

Kata kunci : Marxisme, Semiotika, Representasi, Pertentangan Kelas, Film

## Abstract

A movie is an audio-visual project that records social realities happening in the society. The social realities and their issues of the society are represented through a movie. In Time is a science fiction film that portrays social inequalities. In Time illustrates a proletarian's struggle that works as a labourer. The proletarian would like to reclaim his rights taken by the bourgeois and abolish the social inequalities affected by capitalism. There are two ideologies depicted in the movie namely Capitalism and Marxism. Therefore, the researcher is enthusiastic in investigating the Marxism characteristics in the movie. The research entitled "**The Representation of Marxism Characteristics in In Time film** (Semiotics Analysis of John Fiske) is aimed to explore social inequality in Marxism through some aspects namely costumes in mise en scene cinematic, shot size in cinematography and dialogs in sound cinematic. Qualitative method is used in this research and also include John Fiske' semiotics to analyse the object being investigated. From the investigation, a research about social inequality of Marxism that are portrayed in different settings, costumes, and dialogs is produced.

*Keywords: Marxism, Semiotics, Representation, Social Inequalities, Movie*

## 1. PENDAHULUAN

Film tidak hanya memberi hiburan untuk masyarakat, tapi juga memberikan sebuah kedekatan dengan pesan yang disampaikan melalui film tersebut. Banyak penelitian yang membahas film dan masyarakat, hubungan film dan masyarakat selalu berkaitan secara bersamaan, artinya film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat (Sobur, 2017 : 127). Film dapat memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan pesan yang ada dibalikinya, bahwa film merupakan gambaran keadaan masyarakat dimana film itu dibuat. Film tak jarang lahir dari keresahan suatu masalah yang disaksikan oleh sutradara, salah satu permasalahan yang sering dijadikan ide cerita pada film adalah tentang realitas sosial. Dengan menyajikan realita kehidupan sehari-hari yang berkembang di masyarakat umum. Seperti yang telah dijelaskan pada paragraf di atas, bahwa film memberikan sebuah kedekatan sebagai perwakilan perasaan orang banyak. Artinya pesan yang disampaikan dalam film tersebut pernah atau sedang dialami oleh orang yang menontonnya. Dari sekian banyak isu sosial, salah satu yang menarik untuk diangkat ke dalam film adalah tentang kesenjangan sosial.

Kesenjangan sosial menurut Soekanto adalah tidak seimbangny suatu keadaan sosial dalam masyarakat yang menghasilkan suatu perbedaan yang sangat nyata. Secara harafiah kesenjangan sosial merupakan bentuk perbedaan status sosial yang memisahkan orang kaya dan orang miskin. Kesenjangan sosial juga dipahami sebagai timpangnya pendapatan ekonomi antara dua golongan tertentu, seperti adanya masyarakat yang sangat kaya dan ada juga masyarakat yang sangat miskin di suatu daerah. Jika dilihat dari aspek ekonomi yang dijelaskan oleh Soekanto, kesenjangan sosial dipicu oleh kemiskinan dan kurangnya lapangan kerja. Mencari lapangan kerja dengan upah “lumayan” tentu harus memiliki keterampilan diri yang bagus serta wawasan yang tinggi. Namun

karena permasalahan awal adalah kemiskinan, menyebabkan mereka memilih bekerja sebagai buruh, karena pekerjaan ini dapat dilakukan tanpa harus mengenyam pendidikan tinggi. Akibatnya profesi buruh menjadi salah satu profesi yang banyak digeluti oleh masyarakat menengah ke bawah. Setelah bekerja sebagai buruh, terkadang ada oknum di dalam industri yang memanfaatkan mereka, dengan cara menggunakan tenaga pekerja secara berlebihan dan tidak memberikan hak secara cukup.

Kesenjangan merupakan masalah keadilan yang sering terjadi bagi masyarakat bawah. Pada beberapa fenomena tersebut, terlihat adanya sistem kapitalisme yang malah merugikan orang-orang dengan kelas sosial bawah, khususnya buruh. Seperti mempekerjakan buruh secara tidak manusiawi, memberikan upah dibawah minimum, dan menerapkan jam kerja secara berlebihan. Itu semua bertujuan untuk meningkatkan jumlah produksi yang menguntungkan pengusaha, dan hanya akan dinikmati oleh pengusaha itu sendiri. Ketika pengusaha hidup dengan keuntungan yang diperoleh dari keringat pekerja, pekerja justru hidup tertekan, serba kekurangan akibat tidak mendapat kesejahteraan dari pengusaha.

Kapitalisme dapat diartikan sebagai paham ketika individu atau kelompok (borjuis) memiliki modal dan faktor produksi, mempekerjakan sekelompok masyarakat kecil (proletar) untuk meraup untung yang sebesar-besarnya. Purnomo menjelaskan dalam bukunya, bahwa kepemilikan kapital oleh perorangan ataupun sekelompok kecil masyarakat diibaratkan seperti dewa diatas dewa, yang berarti semua hal dunia ini harus dijadikan kapital pribadi dan kelompok-kelompok kecil (buruh) bekerja untuk menghasilkan keuntungan melalui sistem upahan. Kaum buruh berperan sebagai produsen yang ditindas, diperas dan dihisap oleh kaum kapitalis (Purnomo, 2007 : 28). Kapitalisme yang berlebihan memengaruhi perilaku individu di masyarakat menjadi negatif;

sifat individualisme muncul menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Semua orang mengejar kepentingan pribadi dalam memenuhi kebutuhan dan kenyamanan dalam menjalankan hidup. Manusia lebih mementingkan diri sendiri bahkan rela mengorbankan kepentingan orang lain untuk memenuhi hasratnya. Permasalahan ini digambarkan ketika kaum borjuis memiliki kekuasaan penuh dalam menjalankan sistem ekonomi, sedangkan kaum proletar dijadikan alat untuk mendapatkan keuntungan. Dalam keterikatan di atas bahwa yang terjadi tidak lebih dari eksploitasi karena masyarakat kelas sosial atas hidup dari keuntungan yang dihasilkan oleh masyarakat kelas sosial bawah.

Akibat kapitalisme yang berlebihan menimbulkan suatu keresahan pada masyarakat tertentu, bahwa akan terbaginya kelas sosial yang memisahkan mereka. Maka lahir ideologi baru untuk mengkritik sistem kapitalisme yaitu marxisme. Salah satu kritik yang ditujukan adalah karena secara umum sistem tersebut berpihak kepada pemilik modal. Sehingga membuat yang kaya semakin kaya dan yang miskin semakin miskin. Marxisme merupakan ideologi tentang perjuangan kaum buruh untuk menuntut kesetaraan hak, marxisme diperkenalkan oleh Karl Marx.

Film *In Time* merupakan salah satu film karya Andrew Niccol yang menampilkan sebuah kondisi realita kehidupan yang terjadi oleh masyarakat kelas bawah dan masyarakat kelas atas di suatu kota bernama Ghetto dan New Greenwich. Ghetto merupakan kota yang menjadi tempat tinggal masyarakat kelas bawah, sementara New Greenwich merupakan kota yang dihuni oleh orang-orang kaya yang memiliki kekuasaan. Terdapat perbedaan kelas yang didasarkan pada golongan tingkat penghasilan dan tempat tinggal dalam adegan film *In Time*. Film *In Time* mengangkat realitas kaum proletar yang mencoba keluar dari

belenggu sistem kapitalisme para penguasa. Dalam film ini sistem ekonomi Kapitalisme menyebabkan tidak meratanya hak-hak yang seharusnya diterima masyarakat Ghetto, sistem ini justru merugikan masyarakat. Pada film ini terlihat gambaran keserakahan para kaum borjuis sebagai pengusaha dengan menaikkan harga dan suku bunga secara terus menerus. Lalu buruh dieksploitasi dengan memberikan upah yang rendah, membuat mereka sengsara karena tidak bisa menghadapi tingginya biaya hidup yang ditetapkan kaum borjuis.

Pada film *In Time*, peneliti ingin menjelaskan representasi nilai kapitalisme dan pertentangan kelas marxisme melalui aspek latar dan kostum yang terdapat pada unsur sinematik *mise en scene* dan aspek dialog pada unsur sinematik suara. Dalam menggunakan teori penelitian, peneliti memilih untuk menggunakan teori semiotika model John Fiske sebagai pisau bedah dalam menganalisis film ini, karena peneliti menganggap teori semiotika dari John Fiske membahas secara lebih mendalam mengenai ideologi yang terkandung dalam sebuah film.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah setiap bentuk komunikasi yang menyampaikan pernyataan secara terbuka melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik (Maletzke 1936 dalam Sumadiria 2014:19). Komunikasi massa adalah sebuah proses penyampaian pesan pada orang banyak melalui saluran media massa, seperti surat kabar, radio, televisi, dan internet. Menurut Bittner (Vera, 2016 : 4) "*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*" yang mana artinya adalah komunikasi massa adalah pesan-pesan yang dikomunikasikan melalui media massa kepada orang dengan jumlah besar. Dapat dipahami bahwa pesan yang disampaikan diperuntukkan kepada

masyarakat luas dan harus menggunakan media massa. Pesan yang disampaikan pun bersifat umum sehingga penyampaian pesan harus jelas, singkat dan cepat. Media komunikasi yang termasuk kategori media massa yaitu radio dan televisi, yang dikenal sebagai media elektronik, lalu surat kabar dan majalah yang dikenal sebagai media cetak, serta media film. Film yang termasuk media massa adalah film bioskop. (Ardianto: 2009 : 3).

## 2.2 Film

Film adalah rangkaian gambar hidup yang menyajikan gambar bergerak terdiri dari beberapa gambar yang berbeda dari setiap *frame*. Dalam UU no 8 Tahun 1992 menjelaskan film adalah karya seni budaya dan salah satu media massa audiovisual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, dengan atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dengan sistem proyeksi. Film menjadi salah satu media massa yang menyajikan informasi dalam bentuk visual dan merupakan bentuk dominan komunikasi massa visual di dunia. Masyarakat menonton film di bioskop, televisi dan video laser lebih dari ratusan juta orang setiap minggunya (Agee,et,al dalam Ardianto dkk, 2009 : 143).

## 2.3 Unsur Sinematik dalam Film

Selain unsur-unsur pembentuk struktur film yang telah dijelaskan diatas, secara umum film terdiri dari dua unsur yang membentuk, diantaranya unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur ini saling berhubungan dan berkesinambungan, sehingga membentuk unsur sinematik keseluruhan pada sebuah film. Dalam film, unsur sinematik merupakan hal teknis dalam pembentuk film. Unsur sinematik terbagi dalam empat unsur, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara (Pratista, 2008:1).

### 2.3.1 *Mise-en-scene*

*Mise-en-scene* adalah segala sesuatu yang ada di depan kamera dan gambar yang akan diambil dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* merupakan unsur sinematik yang paling mudah ditemui, karena bagian unsur sinematik meliputi seluruh gambar yang dilihat dalam film. *Mise-en-scene* terbagi menjadi empat aspek utama, yaitu sebagai berikut (Pratista, 2008:61).

1. *Setting* (latar)
2. Kostum dan tata rias wajah (*make up*)
3. Pencahayaan (*lighting*)
4. Para pemain dan pergerakannya (akting)

Dalam penelitian ini, peneliti hanya akan menjelaskan dua aspek di antara beberapa aspek *mise-en-scene*, yaitu aspek *setting* dan kostum. Aspek te dipilih karena aspek tersebut mengacu pada fokus penelitian yang akan diteliti oleh peneliti. Berikut penjelasan dari aspek kostum dan tata rias sebagai berikut:

1. *Setting* (Latar)

*Setting* adalah seluruh latar dan segala propertinya, dalam sebuah produksi film, pekerjaan dan perencanaan *setting* adalah tugas seorang penata artistik. *Setting* terbagi menjadi tiga jenis yaitu, Set Studio, Shot on Location, dan Set Virtual. Set studio lebih sering digunakan pada film-film aksi, drama, perang, fiksi ilmiah dan fantasi yang berlatar cerita masa jaman dulu, masa depan, serta alam fantasi. Lalu Shot on Location, Shot on location dapat lebih menguntungkan dibandingkan dengan set studio, dengan memakai shot on location dapat menghemat biaya dan efek realisme yang diambil lebih meyakinkan karena diambil dari lokasi sebenarnya. Terakhir adalah Set virtual, Set Virtual lebih mengedepankan teknologi digital, mulai dari membangun latar hingga membuat sebuah karakter (Pratista, 2008: 62-65).

Fungsi utama dari latar ini adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang mendukung cerita film tersebut. Selain sebagai latar cerita dan waktu pada narasi, setting ini



juga bisa membangun mood dan suasana pada tuntutan cerita dengan berhubungan bersama tata cahaya (*Lighting*). Seperti contoh pada suasana setting terang cenderung bersifat hangat, ceria, formal dsb, sementara pada suasana setting gelap bersifat dingin, suram, kelabu serta mencekam. *Setting* juga dapat berfungsi sebagai penunjuk status sosial, karena dekor *setting* menentukan status sosial para pelaku cerita (Pratista, 2008: 66-68).

## 2. Kostum dan Tata rias Wajah

Kostum merupakan pakaian yang dikenakan pemain bersama dengan asesoris pendukung lainnya. Dalam film kostum tidak hanya sekedar menjadi penutup tubuh, tapi memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai penunjuk ruang dan waktu, sebagai penunjuk kepribadian tokoh, sebagai penunjuk status sosial, dan yang terakhir sebagai penunjuk citra pada pelaku cerita.

Sebagai penunjuk ruang dan waktu kostum selalu mengikuti latar cerita yang terjadi pada saat diperankan, lalu akan mengalami perubahan sesuai waktu. Seperti contoh kostum masyarakat ratusan tahun dulu akan berbeda dengan kostum masyarakat jaman sekarang, ketika tokoh memerankan bangsawan inggris pada tahun 1800 an maka kostum yang dikenakan adalah pakaian orang kaya jaman dahulu.

Sebagai penunjuk status sosial, kostum dapat menggambarkan kelas atau status sosial tokoh yang diperankan dan dapat diartikan oleh penonton. Kostum yang dipakai tergantung pada latar cerita dalam film. Ketika tokoh berperan sebagai seorang bangsawan, maka kostum yang dikenakan adalah pakaian yang mewah dan mahal, sebaliknya jika memerankan buruh, maka kostum yang akan dikenakan adalah pakaian yang lusuh seperti pekerja kasar. Tokoh utama akan menggunakan kostum yang lebih detail dari pada karakter pendukung. Secara umum kostum dapat menentukan jabatan seorang tokoh serta dapat menunjukkan profesi yang diperankan.

Sebagai penunjuk kepribadian pelaku

cerita, kostum dan asesoris dapat memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian dari pelaku cerita. Penggunaan aksesoris dapat menggambarkan suatu karakter, contoh ketika seorang laki-laki yang memakai wig pada suatu adegan maka akan diartikan bahwa laki-laki tersebut adalah kemayu.

Lalu dapat menjadi *image* (citra), kostum dapat menjadi *image* khusus bagi pelaku cerita, kostum yang menjadi *image* tampak pada film-film *superhero* populer, seperti *captain america*, *spiderman*, dan *iron man*. Masing masing tokoh memiliki kostum dan aksesoris yang khas dan dikenal oleh para penonton. Selain itu kostum identik dengan *image* seorang bintang atau *superstar*, contohnya kostum yang dikenakan oleh *Michael Jackson* dengan topi, sarung tangan, jas dan *Marilyn Monroe* dengan gaun putih ikonik yang masing-masing menjadi ciri khas mereka. (Pratista, 2008: 71-73).

Tata rias wajah pada umumnya berfungsi untuk menunjukkan usia tokoh dan untuk menggambarkan wajah nonmanusia. Tata rias lazim digunakan agar wajah pemain yang diharapkan menyerupai tokoh seperti dalam cerita di film. Dalam beberapa film, tata rias wajah juga berguna untuk membedakan tokoh yang diperankan oleh pemain yang sama dalam satu film. Dalam film biografi, tata rias wajah memiliki fungsi untuk menyamakan wajah seorang pemain dengan wajah asli seorang tokoh yang diperankannya. Sementara wajah nonmanusia sering kali digunakan dalam film dengan genre fantasi, horror, serta fiksi ilmiah. (Pratista, 2008:75).

## 2.3.2 Sinematografi

Sinematografi adalah hal yang berhubungan dengan perlakuan pada kamera dan film serta hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil. Sinematografi membahas tentang teknik mengambil gambar dan menyusunnya sehingga menghasilkan susunan gambar yang bisa menyampaikan gagasan atau cerita tertentu. Dalam sinematografi, akan

dibahas beberapa teknik pengambilan gambar, yaitu jarak dan sudut kamera terhadap obyek gambar.

### 1. Jarak

Jarak dalam pembahasan ini yang dimaksud adalah jenis shot yang ada pada sebuah film yang berdasarkan posisi dan jarak kamera terhadap obyek dalam sebuah *frame*. Pada dasarnya jarak dapat dimanipulasi oleh lensa, obyek dalam film umumnya adalah manusia, jadi secara teknis jarak diukur menggunakan skala manusia. Ukuran jarak sangat relatif dan yang menjadi tolok ukur adalah obyek dalam sebuah *frame*. Jarak kamera terhadap obyek gambar terbagi menjadi 7 bagian diantaranya *Extreme Long Shot*, *Long Shot*, *Medium Long Shot*, *Medium Shot*, *Medium Close Up*, *Close Up* dan *Extreme Close Up* yang akan dijelaskan sebagai berikut :

#### *Extreme Long Shot*

Merupakan shot dengan jarak kamera yang paling jauh dari obyeknya. Wujud manusia tampak sangat kecil, dalam teknik ini biasanya digunakan untuk menunjukkan pemandangan sekitar secara luas, panorama, latar dalam sebuah adegan atau objek yang sangat jauh dari kamera. Pengambilan gambar menggunakan *Extreme long shot* memiliki motivasi untuk menampilkan situasi lingkungan dan pemandangan.

#### *Long shot*

Merupakan *shot* yang menampilkan tubuh fisik seseorang secara full pada kamera, namun latar belakang masih tampak dominan. *Long shot* biasa digunakan sebagai opening sebelum dilanjutkan *shot-shot* yang lebih dekat. Dalam *long shot* menggambarkan pergerakan sebuah obyek, baik itu manusia, binatang, atau benda bergerak lainnya.

#### *Medium long shot*

Merupakan *shot* yang memperlihatkan jarak dari tubuh manusia yang terlihat yaitu dari bawah lutut sampai atas kepala.

Komposisi antara obyek manusia/benda dan pemandangan sekitar relatif seimbang.

#### *Medium shot*

Merupakan *shot* yang memperlihatkan tubuh seseorang dari pinggang sampai ke atas kepala. Pada *shot* ini ekspresi wajah dan gestur mulai terlihat dan objek manusia mulai mendominasi *frame*. *Shot* jenis *medium* ini lebih menekankan pada gestur seseorang dalam sebuah *frame*.

#### *Medium close up*

Merupakan shot yang memperlihatkan bagian tubuh manusia mulai dari dada hingga ke atas. Ekspresi mudah terlihat dan wajah lebih dominan dibanding latar belakang. Shot ini yang paling sering digunakan untuk adegan dialog pada sebuah sinematografi.

#### *Close Up*

Merupakan shot yang memperlihatkan tubuh manusia mulai dari bahu hingga ke atas. Umumnya memperlihatkan detail seperti wajah, kaki, ataupun objek kecil lainnya. Pada shot ini ekspresi terlihat dominan pada *frame*, shot ini menunjukkan adanya keintiman pada adegan dialog.

#### *Extreme Close Up*

Merupakan shot yang memperlihatkan bagian yang lebih detail lagi untuk bagian-bagian tubuh manusia. Seperti mata, tangan, mulut, gigi, tanpa memperlihatkan latar belakang dari tubuh seseorang.

### 2. Sudut pengambilan (*Angle*)

Sudut pengambilan gambar atau *angle* merupakan sudut pandang kamera terhadap objek yang ada dalam sebuah *frame*, secara umum *angle* dibagi menjadi tiga jenis yaitu *high angle*, *eye level* dan *low angle*.

#### *High Angle*

Merupakan sudut pandang kamera yang diambil dari atas, kamera melihat objek yang berada dibawahnya. Motivasi dari *angle* ini adalah untuk menjelaskan

bahwa objek digambarkan lemah, dan terintimidasi penuh tekanan.

#### *Eye Level Angle*

Merupakan sudut pandang kamera yang diambil sejajar dengan objek yang diambil, angle ini merupakan penggambaran seolah olah penglihatan manusia pada umumnya.

#### *Low Angle*

Merupakan sudut pandang kamera yang diambil lebih rendah dari objek, kamera melihat objek dalam frame yang berada di atasnya. Motivasi angle ini adalah untuk menjelaskan bahwa objek digambarkan superior, penuh power dan mendominasi.

### 2.3.3 Suara

Suara dalam film dapat dipahami sebagai seluruh suara yang keluar gambar visual yang ditampilkan yaitu dialog, musik dan efek suara. Penggunaan suara (Dialog) belum dimungkinkan pada saat ditemukannya teknologi suara. Pada suara akan membantu mendukung keseluruhan aspek naratif dan estetik dalam film.

#### *Dialog*

Dialog merupakan bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Dialog dalam film tidak bisa lepas dari bahasa yang digunakan dan dipengaruhi oleh aksen. Bahasa yang digunakan adalah yang menyangkut wilayah (negara) dan waktu (periode). Film yang diproduksi suatu negara biasanya menggunakan bahasa induk negara bersangkutan, dan aksen akan mempengaruhi keberhasilan sebuah cerita film karena bisa menyakinkan penonton bahwa cerita tersebut terjadi di sebuah wilayah yang menunjukkan dari mana seorang karakter itu berasal.

### 2.4 Representasi

Representasi menurut Marcel Danesi (dalam Wibowo 2013 : 148) adalah proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan

dalam beberapa cara fisik disebut representasi. Representasi merupakan proses konstruksi dengan menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu yang mempunyai makna terhadap semua aspek realitas dapat berbentuk kata-kata, tulisan, atau dalam bentuk gambar yang bergerak seperti film. Setiap orang merepresentasikan sesuatu secara berbeda, tergantung pada tanda dan citra yang sudah dipahami sejak dahulu. Dalam sebuah film tidak hanya mengkonstruksi suatu nilai budaya tertentu, tetapi juga melihat bagaimana nilai-nilai itu diproduksi dan bagaimana nilai itu dimaknai oleh khalayak.

### 2.5 Semiotika

Semiotika merupakan suatu ilmu analisis dalam mengkaji tanda. Tanda-tanda merupakan perangkat yang kita gunakan dalam cara mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Tanda tanda (sign) adalah landasan dari seluruh komunikasi (Littlejohn dalam Sobur 2017). Menurut Sobur secara umum, semiotika merujuk pada studi tentang tanda, yaitu suatu tanda yang menandakan sesuatu selain dirinya sendiri dan makna merupakan hubungan antar suatu ide / objek dengan suatu tanda. Konsep ini mengikat berbagai teori yang luas berurusan dengan bahasa, wacana, simbol, dan bentuk-bentuk non-verbal. Semiotika merupakan teori yang menjelaskan hubungan tanda dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. (Sobur, 2017 : 15-16).

#### 2.5.1 Semiotika John Fiske

John Fiske mengemukakan teori mengenai kode-kode televisi (*The codes of television*). Fiske berpendapat, kode kode yang muncul pada acara televisi saling berhubungan sehingga menghasilkan sebuah makna, sebuah realitas juga tidak hadir begitu saja melalui kode-kode yang timbul, melainkan diolah dengan penginderaan sesuai acuan yang dimiliki khalayak sehingga sebuah kode akan

dimaknai secara berbeda oleh setiap orang. Pada umumnya, semiotika John Fiske tidak hanya digunakan dalam menganalisis program televisi saja, namun bisa digunakan dalam menganalisis media lain seperti film, iklan, dan lain sebagainya. Ketika menganalisis teks seperti gambar bergerak (*moving picture*) yang sering digunakan adalah teori tentang *The Codes of Television*. Teori ini menjelaskan bahwa sebuah peristiwa yang digambarkan dalam sebuah gambar bergerak memiliki kode-kode sosial sebagai berikut

1. *Level reality, an event to be televised is already encoded by social codes as those of: appearance, dress, make up, environment, behaviour, speech, gesture, and expression.*
2. *Level Representation, these are encoded electronically by technical codes such as those of: camera, lightning, editing, music, and sound.*
3. *Level ideology, which transmit the conventional representational codes, which shape the representations of, for example: narrative, conflict, character, action, dialogue, setting, and casting* (Fiske, 1987 : 3 dalam Vera, 2014 : 35)

### 2.6 Dampak Kapitalisme

Dalam perkembangannya, Kapitalisme memiliki pengaruh bagi kehidupan masyarakat kecil. Karl Marx menjelaskan bahwa pada sistem Kapitalisme, petani atau kelas bawah akan mengalami puncak kematian. Petani yang semula memproduksi barang dengan alat produksi sendiri, secara perlahan berubah menjadi kapitalis kecil di satu pihak dan berubah menjadi buruh upahan dipihak lain. Dalam perjalanannya, mayoritas petani akan berubah menjadi proletaria (Harris dalam Purnomo, 2007:36). Menurut peneliti dampak kapitalisme pada saat ada suatu intensi untuk memperkaya diri sendiri oleh para pemilik modal maka akan terjadi ketimpangan kekayaan dan kemiskinan yang memunculkan *gap* antara kelas sosial atas

dan kelas sosial bawah yang lambat laun akan melebar.

### 2.7 Marxisme

Marxisme sebuah teori pemikiran dibentuk oleh Karl Marx dengan merumuskan teori yang berkaitan dengan sistem ekonomi, sosial, dan juga politik. Marxisme merupakan bentuk penolakan dan kritik Karl Marx terhadap sistem ekonomi kapitalisme yang menyebabkan adanya pembagian kelas sosial antara kelas bawah dan kelas atas. Pada tahun 1847 di Paris, pertama kali Marx melahirkan buah pikirannya yang penting, dengan judul "*The Poverty of Philosophy*" atau yang dimaksud kemiskinan filsafat. Tahun selanjutnya Marx menerbitkan Manifesto Komunis bersama Engels pada Januari 1848. Sebulan setelahnya pecah revolusi 48 yang berawal terjadi di Perancis hingga akhirnya melanda Austria. Jilid pertama Das Kapital, karya ilmiah Marx yang memuat kritik terhadap kapitalisme terbit di tahun 1867 (Kristeva, 2011: 74).

### 3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian mengenai representasi nilai-nilai Marxisme pada film *In Time* ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis semiotika John Fiske. Pendekatan kualitatif digunakan dalam menemukan serta menumbuhkan teori yang sudah ada. Pendekatan kualitatif berupaya dalam menjelaskan realitas dengan cara deskriptif dalam bentuk kalimat. Penelitian kualitatif lebih memfokuskan realitas dengan dimensi interaktif, jamak, dan pertukaran pengalaman yang diinterpretasikan oleh individu. Penelitian kualitatif mempunyai tujuan yaitu untuk melakukan penafsiran terhadap realitas sosial atau fenomena sosial (Pujileksono, 2015 : 35-36).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma kritis, menurut (Hidayat, 2002:201) paradigma kritis mendefinisikan ilmu sosial sebagai suatu



cara dalam mengungkap "struktur nyata" secara kritis dibalik ilusi, *false needs*, yang ditampakan oleh dunia materi, yang bertujuan untuk membangun suatu kesadaran sosial agar dapat mengubah serta memperbaiki keadaan pada kehidupan manusia. Namun Denzin dan Guba berpendapat bahwa teori kritis pada dasarnya tidak bisa dikatakan sebagai sebuah paradigma, tetapi dapat dikatakan dengan *ideologically oriented inquiry*, yaitu suatu cara memandang realitas yang memiliki orientasi ideologis terhadap paham tertentu. Ideologi ini diantaranya adalah Neo-Marxisme, Materialisme, Feminisme, Freireisme, dan paham lain yang serupa (Ardianto, 2011:168). Peneliti menggunakan paradigma kritis untuk mengungkap nilai Marxisme yang terkandung dalam film *In Time*. Marxisme merupakan sebuah gerakan pertentangan kelas yang lahir untuk melakukan revolusi kepada pihak kapitalis.

Peneliti memilih paradigma kritis sebagai paradigma yang cocok karena peneliti ingin membedah secara mendalam pada representasi nilai pertentangan kelas Marxisme yang terdapat dalam film *In Time*. Dengan hal ini peneliti berharap dapat mengetahui bagaimana representasi nilai pertentangan kelas Marxisme dalam film *In Time* dan dianalisis menggunakan semiotika model John Fiske.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Dari hasil analisis yang telah peneliti lakukan pada film *In Time*, peneliti menemukan bahwa terdapat representasi dari nilai Marxisme pada film ini. Ideologi Marxisme menjadi sebuah ideologi yang dominan yang terdapat di dalam film tersebut. Ideologi Marxisme merupakan ideologi yang lahir sebagai jalan keluar untuk mengkritisi efek negatif dari sistem ekonomi kapitalisme yang berlaku. Ideologi Marxisme menjelaskan adanya pembagian kelas antara masyarakat, Karl Marx mengatakan bahwa masyarakat

kapitalis terbagi dalam tiga kelas, namun karena dalam analisis keterasingan dan akhir kapitalisme membuat kelas terbagi menjadi dua. Seperti proletar sebagai kelas bawah yang bekerja dan hidup dari upah yang diberikan oleh borjuis, lalu borjuis sebagai kelas sebagai pemilik modal, pemilik tanah serta pemilik alat-alat produksi. Perbedaan dan pertentangan dari dua kelas yang berbeda tersebut, melahirkan kesenjangan sosial dan kesenjangan keadilan yang ditampilkan pada film *In Time*.

Ideologi Marxisme ditampilkan dalam adegan pada film *In Time* melalui tanda-tanda yang merepresentasikan perbedaan serta pertentangan kelas. Peneliti melakukan analisis menggunakan tiga level yang terdapat pada teori semiotika model John Fiske, diantaranya level realitas, level representasi dan level ideologi. Pada level realitas peneliti menemukan makna dari film *In Time* sebenarnya adalah tentang dampak negatif dari kapitalisme yang membuat penduduk Ghetto sengsara, berbagai cara dilakukan para pengusaha untuk mendapatkan untung sebesar-besarnya. Akibat dari efek negatif tersebut menimbulkan gejolak, lalu melahirkan Marxisme sebagai cara untuk mendapatkan kesetaraan hak. Film *In Time* menceritakan seorang buruh yang tidak tahan dengan sistem kapitalisme, dan berjuang untuk mendapatkan kembali hak masyarakat di daerahnya yang dulu diambil.

Selanjutnya, pada level representasi, peneliti menemukan bagaimana film *In Time* mengandung ideologi Marxisme. Marxisme ditampilkan pada lingkungan latar, penggunaan kostum serta dialog yang diucapkan para pemain dalam setiap adegan. Seperti lingkungan orang miskin yang dipisahkan dari orang kaya, latar tempat kaum proletar sangat kontras dengan latar kaum borjuis. Lalu pada penggunaan kostum terlihat kaum borjuis selalu menggunakan jas, kontras dengan buruh yang hanya menggunakan baju khusus pekerja, *workpack*. Terakhir penggunaan dialog seperti pajak dan harga

selalu naik secara bersamaan. Selain itu, terdapat adegan merepresentasikan nilai Marxisme, yaitu ketika pekerja menuntut upah kerja yang kurang, namun hanya diabaikan oleh pihak pabrik yang mewakili orang borjuis.

Pada level ideologi, peneliti menemukan tanda-tanda yang mengandung nilai ideologi Marxisme tentang perbedaan dan pertentangan kelas. Tanda-tanda tersebut terdapat pada lingkungan latar dan pemakaian kostum yang ditampilkan sangat kontras. Dari perbedaan latar dan kostum yang dikenakan tersebut, mengandung nilai ideologi Marxisme dalam adegan di film *In Time*. Latar daerah Ghetto merepresentasikan tempat tinggal masyarakat dengan kelas sosial proletar dan daerah New Greenwich merepresentasikan tempat tinggal masyarakat kelas sosial borjuis. Lalu pada kostum para pemain yang lusuh dan sangat sederhana merepresentasikan kaum proletar dan kostum pemain yang bersih, rapi dan mewah merepresentasikan kaum borjuis. Selain dari latar dan kostum, nilai ideologi Marxisme juga terdapat dalam adegan-adegan yang menyiratkan pertentangan kelas. Seperti pihak pabrik yang berada di Ghetto yang membayar pekerja dengan upah kecil, lalu pabrik mengeksploitasi tenaga pekerja dan memperlakukan pekerja secara tidak manusiawi.

Pada dasarnya kesetaraan hak adalah suatu berhak semua orang dapatkan, tanpa membedakan manusia berdasarkan jenis profesi dan tingkat ekonominya. Seringkali ketidakadilan berlaku pada orang-orang yang memiliki kelas ekonomi rendah salah satunya seperti buruh. Di Indonesia, masih ada saja perusahaan nakal yang mengeksploitasi tenaga buruh, salah satu kasus yang telah penulis sebutkan ialah kasus eksploitasi buruh pada perusahaan PT. Alpen Food Industry yang memproduksi es krim AICE. Pada dasarnya, sebuah perusahaan berkembang karena kinerja para pekerja nya, buruh merupakan pekerja khusus pada bagian produksi, namun kesejahteraan pada

sebagian buruh masih saja susah untuk didapatkan. Kesetaraan hak bagi seluruh umat manusia adalah merupakan hal yang wajib, perusahaan harus menyejahterakan semua elemen sumber daya manusianya, agar menciptakan hubungan harmonis antara para pekerja dengan majikan atau atasan.

Film merupakan sebuah mahakarya yang di dalamnya terdapat tanda-tanda yang merepresentasikan pada pemahaman tertentu. Representasi menurut Marcel Danesi merupakan proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik. Representasi juga dapat dimaknai sebagai proses konstruksi dengan menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu yang mempunyai makna terhadap semua aspek realitas dapat berbentuk kata-kata, tulisan, atau dalam bentuk gambar yang bergerak seperti film. Dalam film *In Time*, terdapat sebuah proses tentang konsep perbedaan kelas dan pertentangan kelas yang ada dalam pikiran kita, lalu selanjutnya diartikan melalui bahasa, bahasa yang dimaksud adalah bentuk visual dari adegan, latar, kostum serta dialog. Dengan proses representasi pada adegan tersebut, penonton dapat mengkonstruksi makna tentang perbedaan kelas dan pertentangan kelas dalam film *In Time*.

Will Salas, sebagai tokoh utama dalam film ini ditampilkan menjadi dua peran yang berbeda. Jika dilihat dari sisi ideologi Marxisme, Will lebih dominan divisualisasikan sebagai orang miskin yang termasuk dalam golongan proletar. Karena pada dasarnya film ini menceritakan Will sebagai kaum proletar yang memperjuangkan hak-hak masyarakat Ghetto. Will juga merupakan orang yang memulai revolusi untuk merebut kembali hak kaum proletar yang dulu diambil oleh para orang kaya. Selanjutnya pada aspek latar, film *In Time* seimbang menampilkan lingkungan masyarakat proletar yang berada di Ghetto dan lingkungan masyarakat borjuis di New Greenwich. Lalu pada aspek kostum yang dikenakan, Will justru pernah berperan menggunakan

kostum yang melambangkan orang kaya atau borjuis. Ketika ia sedang berada di New Greenwich, ia harus berbaur dan juga mengenakan pakaian yang dikenakan orang kaya pada umumnya.

Pada film *In Time* ketidakadilan ditemui pada orang miskin, rata-rata penduduk miskin daerah Ghetto berprofesi sebagai buruh. Terlihat bahwa orang kaya bersikap seenaknya dalam memeras orang miskin. Perusahaan yang dimiliki orang kaya mengeksploitasi tenaga buruh dengan menaikkan target produksi dan melakukan pengurangan upah untuk memperkecil pengeluaran biaya operasional. Lalu para kapitalis menghisap pendapatan orang miskin dengan menaikkan harga barang, pajak serta bunga pinjaman agar proletar bekerja lebih keras untuk bisa memiliki pendapatan yang cukup.

Jadi kesimpulan yang didapat dalam film *In Time* adalah film ini dapat menampilkan tentang nilai Marxisme yang lahir dari sistem Kapitalisme. Beberapa adegan yang menampilkan nilai marxisme dapat dilihat saat kenaikan harga, kesenjangan sosial, hingga perampokan pada kaum borjuis untuk diberikan kepada rakyat miskin. Pada aspek latar, nilai marxisme ditampilkan dengan kontrasnya tempat tinggal yang dihuni oleh masing masing kelas proletar dan borjuis. Lalu pada aspek kostum yang dikenakan juga terlihat perbedaan yang kontras dalam melambangkan perbedaan kelas sosial para pemain.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis *scene* film *In Time* yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya tentang representasi nilai pertentangan kelas sosial Marxisme, dengan menggunakan pisau bedah semiotika model John Fiske, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut ini :

**Bentuk representasi nilai pertentangan kelas Marxisme dalam unsur latar dan kostum pada *mise en scene***

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti bedah menggunakan semiotika model John Fiske, maka terdapat *scene-scene* yang menunjukkan adanya nilai marxisme dalam aspek latar dan kostum. Penggambaran latar pada film *In Time* terbagi dua dan terlihat sangat berbeda, kontrasnya latar yang ditampilkan pada film untuk menggambarkan terpisahnya tempat tinggal kaum borjuis dan proletar. Selanjutnya penggunaan kostum juga terlihat berbeda pada film *In Time*. Kontrasnya kostum antar pemain menggambarkan kaum borjuis mengenakan pakaian yang bagus, rapi dan bersih. Sedangkan kaum proletar mengenakan pakaian yang lusuh, kotor, dan tidak berwarna cerah. Visualisasi perbedaan latar dan kostum ini menjelaskan pertentangan kelas Marxisme dalam film *In Time*.

### **Bentuk representasi nilai pertentangan kelas Marxisme dalam unsur dialog pada unsur sinematik suara**

Berdasarkan hasil analisis yang telah peneliti bedah menggunakan semiotika model John Fiske, maka terdapat *scene-scene* yang menunjukkan adanya nilai marxisme dalam aspek dialog. Aspek dialog dijelaskan langsung dalam bentuk verbal. Hampir keseluruhan dialog dalam unit analisis mengandung nilai marxisme. Seperti dalam *scene* 2 dan 4 yang menjelaskan serakahnya para borjuis dalam meraih keuntungan yang diperas melalui proletar, lalu pada *scene* 5 dan 9 yang menjelaskan pertentangan kelas proletar pada borjuis.

### 5.2 Saran

Dari kesimpulan di atas, penelitian tentang “Representasi nilai Marxisme dalam Film *In Time*”, peneliti memberikan masukan berupa saran-saran sebagai berikut yaitu:

1. Diharapkan penelitian ini memberi manfaat pada penelitian serupa untuk Ilmu Komunikasi, khususnya yang membahas Nilai Marxisme tentang pertentangan kelas dalam sebuah film. Selanjutnya diharapkan semakin banyak film yang mengangkat isu sosial tentang kesetaraan hak khususnya

pada perjuangan buruh. Dengan mengangkat isu tentang perjuangan buruh maka secara tidak langsung juga akan membantu masyarakat melek terhadap hak hak yang menjejahterakan buruh.

2. Diharapkan bagi masyarakat agar lebih peduli dan peka terhadap hal yang berbau penindasan, penghisapan, pada elemen buruh. Perusahaan harus berlaku adil dalam menjejahterakan pekerja, menjunjung tinggi hak asasi buruh agar kasus eksploitasi yang berlebihan tidak terulang dan dapat menciptakan hubungan yang harmonis antara pekerja dengan perusahaan.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Buku :

- Adian, Donny Gahril. (2005). Setelah Marxisme Sejumlah Teori Ideologi Kontemporer. Jakarta : Jalasutra.
- Ardianto, Elvinaro. (2009). Komunikasi Massa : Suatu Pengantar. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro. (2011). Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Bungin, Burhan. (2006). Sosiologi Komunikasi. Jakarta : Kencana Prenada Medi Group.
- Ebenstein, W & Fogelman, E. (1990). Isme-Isme Dewasa Ini. Jakarta : Erlangga
- Ghony, Djunaidi., & Almanshur, Fauzan. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hall, Stuart. (1997). Representation : Cultural Representations and Signifying Practices. Walton Hall : The Open University.
- Hidayat, Syarifudin & Sedarmayanti. (2002). Metodologi Penelitian. Bandung : Mandar Maju.
- Kristeva, Nur Sayyid Santoso. (2011). Negara Marxis dan Revolusi Proletariat. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kristeva, Nur Sayyid Santoso. (2010). Sejarah Ideologi Dunia. Yogyakarta: Lentera Kreasindo.
- Magnis-Suseno, Franz. (2019). Pemikiran Karl Marx dari Sosialisme Utopis ke Perselisihan Revisionisme (Cetakan ketigabelas). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Marx, Karl., & Friedrich, Engels. (2014). *Manifesto Partai Komunis*. Yogyakarta : Cakrawangsa.
- Maulana, Syarif. (2015). Filsafat Komunikasi : Dari Sokrates hingga Buddhisme Zen. Bandung : Publika Edu Media.
- McQuail, Denis. (1987). Teori Komunikasi Massa : Suatu Pengantar (Edisi Kedua). Jakarta : Erlangga.
- Moleong, Lexi J. (2012). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Morissan, (2010). Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Pratista, Himawan. (2008). Memahami Film. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Pujileksono, Sugeng. (2015). Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif. Malang : Kelompok Intrans Publishing.
- Purnomo, Arif. (2007). *Sejarah Ideologi*. Semarang : Jurusan Sejarah FIS Universitas Negeri Semarang.
- Sobur, Alex. (2017). Semiotika Komunikasi. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Soekanto, Soejono & Budi Sulistyowati. (2017). Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono. (2012). Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumadiria, Haris. (2014). Sosiologi Komunikasi Massa. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.



- Suryajaya, Martin. (2016). *Teks-teks Kunci Filsafat Marx*. Yogyakarta : Resist Book.
- Vera, Nawiroh. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Vera, Nawiroh. (2016). *Komunikasi Massa*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Wibowo, Indiwani Seto Wahyu. (2013). *Semiotika Komunikasi - Aplikasi Praktis Bagi penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta : Mitra Wacana Media.
- Wibowo. (2011). *Semiotika komunikasi aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi* . Jakarta: Mitra Wacana Media.

**Internet:**

- <https://www.imdb.com/name/nm0629272/bio>
- <https://www.imdb.com/title/tt1637688/mediaviewer/rm3224122880>
- <https://www.imdb.com/title/tt1637688/awards>
- <https://regional.kompas.com/read/2020/02/28/20550061/banyak-kasus-keguguran-ratusan-buruh-es-krim-aice-mogok-dan-tuntut-shift?page=all>
- <https://tirto.id/eksploitasi-kerja-di-pabrik-es-krim-aice-sponsor-asian-games-2018-cA7h>
- <https://fsedar.org/posisi/siaran-pers-mendukung-pemogokan-buruh-pabrik-es-krim-aice/>
- <https://tirto.id/lingkaran-setan-ketimpangan-sosial-di-indonesia-cFhB>