

# SKRIPSI

**DEKONSTRUKSI KARAKTER PAHLAWAN DALAM FILM  
*Dead Time: KALA*  
(ANALISIS SEMIOTIKA)**



**LINA BUDI ASTUTI  
1310121003**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS FAJAR  
MAKASSAR  
2017**

# SKRIPSI

**ANALISIS SEMIOTIKA KARAKTER PAHLAWAN DALAM  
FILM *KALA***



Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi

**LINA BUDI ASTUTI  
1310121003**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS FAJAR  
MAKASSAR  
2017**

# SKRIPSI

## DEKONSTRUKSI KARAKTER PAHLAWAN DALAM FILM *DEAD TIME : KALA* (ANALISIS SEMIOTIKA)

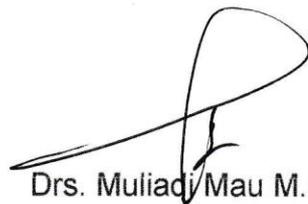
Disusun dan diajukan oleh

**LINA BUDI ASTUTI**  
**1310121003**

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

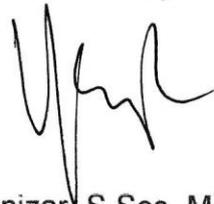
Makassar, 7 Agustus 2017

Pembimbing



Drs. Muliadi Mau M.Si

Ketua Program Studi S1 Komunikasi  
Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Universitas Fajar



Hj. Yusmanizar, S.Sos, M.I.Kom

# SKRIPSI

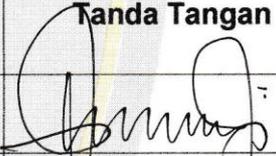
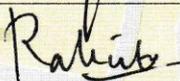
## DEKONSTRUKSI KARAKTER PAHLAWAN DALAM FILM DEAD TIME: KALA (ANALISIS SEMIOTIKA)

Disusun dan diajukan oleh

**LINA BUDI ASTUTI**  
**1310121003**

telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi  
pada tanggal **21 Agustus 2017** dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,  
Dewan Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	DR. Hj. Hadiati, M.Si	Ketua	
2.	Drs. Ibnu Qayyim Na'iem, M.Si	Sekretaris	
3.	Drs. Muliadi Mau, M.Si	Anggota	
4.	Rahmita Saleh, S.Sos., M.I.kom	Anggota	

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Universitas Fajar

UNIVERSITAS FAJAR



Hj. Yusmanizar, S.Sos, M.I.Kom

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : LINA BUDI ASTUTI  
NIM : 1310121003  
Program Studi : Komunikasi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul **"Dekonstruksi Karakter Pahlawan Dalam Film Dead Time: Kala (Analisis Semiotika)"** adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah dilakukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh oranglain, kecuali yang tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 9 September 2017

Yang membuat pernyataan,



Lina Budi Astuti

## ABSTRAK

### **Dekonstruksi Karakter Pahlawan Dalam Film Dead Time : Kala (Analisis Semiotika)**

**LINA BUDI ASTUTI  
MULIADI MAU**

Film bertema kepahlawanan ataupun kepemimpinan berorientasi mengenai tokoh utama yang memiliki karakter kuat dan berjiwa kepemimpinan yang tinggi. Banyaknya film terkait kepahlawanan sehingga memunculkan strotipe sendiri mengenai karakter yang harus dimiliki seorang pahlawan. Sedangkan dalam film Dead Time: Kala seorang pahlawan direpresentasikan secara unik sehingga berbeda dengan karakter pahlawan pada umumnya. Oleh karena itu untuk mendeskripsikan keunikan pesan yang dibuat dalam film Dead Time: Kala, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konstruksi karakter Eros dan Janus dan dekonstruksi representasi seorang pahlawan pada kedua karakter didalam film ini dengan karakter idealnya. Penelitian ini termasuk studi deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika model Ferdinand De Saussure untuk melihat penanda dan pertanda yang menggambarkan karakter Eros dan Janus, serta model Jaques Derinda terkait dekonstruksi, dalam hal ini karakter Eros dan Janus yang dikonstruksikan dalam film dibandingkan dengan oposisi biner strukturalnya.

Temuan penelitian menunjukkan bagaimana karakter pahlawan yang diidealkan dalam film Dead Time: Kala, adalah sosok Eros dan Janus. Dimana dalam film ini seorang pemimpin juga memiliki sisi gelap dalam dirinya dan sosok pahlawan tidak harus sosok yang gagah, tetapi karakter lemah pun dapat menjadi pahlawan. Meskipun tokoh utama dalam film ini direpresentasikan secara kompleks dan berbeda, akan tetapi ia masih memiliki sedikit persamaan dengan karakter heroisme pada umumnya. Oleh karena itu dapat disimpulkan karakter pahlawan dalam ini direpresentasikan secara berbeda dengan karakter pahlawan pada film bertema pahlawan atau pemimpin pada umumnya.

**Kata Kunci** : Karakter Pahlawan, Dekonstruksi, Karakter, Semiotika

**ABSTRACT****The Deconstruction of Hero Characters in the Dead Time Movie: Kala  
(Semiotics Analysis)****LINA BUDI ASTUTI  
MULIADI MAU**

Hero-oriented or leadership-oriented films about the main character who has a strong character and high-spirited leadership. The number of films related to heroism thus bringing out his own stereotype of the character that must be owned by a hero. While in the movie *Dead Time: Kala*, a hero is uniquely represented so different from the hero character in general. Therefore, to describe the uniqueness of messages made in the movie *Dead Time: Kala*, this research is intended to analyze the construction of characters Eros and Janus and deconstruction representation of a hero in both characters in this film with his ideal character. This research includes a qualitative descriptive study with the semiotic analysis approach of Ferdinand De Saussure model to see the signified and signifier depicting the character of Eros and Janus, as well as Jaques Derinda's model related to deconstruction, in this case Eros and Janus characters constructed in film compared to its structural binary opposition.

The research findings show how the idealized hero character in the movie *Dead Time: Kala*, is the figure of Eros and Janus. Where in this film a leader also has a dark side in him and the hero figure does not have to be a gallant figure, but a weak character can be a hero. Although the main character in the film is represented in a complex and different way, but he still has little in common with the character of heroism in general. Therefore it can be inferred that the hero character in this is represented differently by the hero character in a hero or leader movie in general.

**Keywords:** Hero Character, Deconstruction, Character, Semiotics

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah .....	6
1.2.1. Fokus Penelitian.....	6
1.2.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Kegunaan Penelitian .....	6
1.4.1. Kegunaan Teoritis .....	7
1.4.2. Kegunaan Praktis .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1. Komunikasi .....	8
2.1.1. Pengertian Komunikasi .....	8
2.1.2. Komunikasi Massa .....	9

2.1.3. Media Massa .....	9
2.2. Film .....	9
2.3. Film Noir.....	12
2.4. Film Sebagai Konstruksi Realitas .....	12
2.4.1. Konstruksi Realitas .....	12
2.4.2. Realitas Sosial .....	14
2.5. Semiotika .....	17
2.5.1. Semiotika Visual .....	17
2.5.2. Semiotika Charles Sander Pierce.....	20
2.5.2. Semiotika Ferdinand De Saussure .....	23
2.5.3. Dekonstruksi .....	28
2.5.4. Semiotika Film .....	28
2.6. Sinopsis Film Kala .....	30
2.7. Perilaku Seorang Hero dalam Film.....	30
2.8. Pengertian Pemimpin .....	32
2.9. Tinjauan Pahlawan .....	34
2.10. Tinjauan Empiris.....	40
2.11. Kerangka Pemikiran .....	42
2.12. Definisi Konseptual .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
3.1. Rancangan Penelitian .....	46
3.2. Kehadiran Peneliti .....	46
3.3. Lokasi Penelitian .....	47
3.4. Sumber Data .....	47
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.6. Teknik Analisis Data .....	48
3.7. Pengecekan Validitas Temuan .....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Diagram Saussurean .....	22
Gambar 2.2. Model <i>Dyadic</i> .....	22
Gambar 4.1. Poster Kala .....	54
Gambar 4.2. Eros Menayai Saksi .....	57
Gambar 4.3. Tatapan Serious Eros .....	57
Gambar 4.4. Eros dan Hendro .....	58
Gambar 4.5. Gedung Motel .....	60
Gambar 4.6. Eros bersama lelaki di motel .....	60
Gambar 4.7. Eros mendatangi TKP .....	62
Gambar 4.8. Eros bertanya ke ibu pembersih.....	62
Gambar 4.9. Eros menemui Kapolres .....	63
Gambar 4.10. Hendro menikmati kopinya .....	64
Gambar 4.11. Eros berbincang dengan Hendro.....	64
Gambar 4.12. Dewi dan Eros.....	66
Gambar 4.13. Eros memasuki rumah kosong .....	67
Gambar 4.14. Eros mengambil sebuah foto.....	67
Gambar 4.15. Eros dan Hendro dimobil .....	68
Gambar 4.16. Eros melirik Hendro.....	68
Gambar 4.17. Eros mengamati Janus .....	70
Gambar 4.18. Eros menghampiri penjahat.....	70
Gambar 4.19. Eros menodongkan pistol.....	70
Gambar 4.20. Ramalan Ratu Adil .....	71
Gambar 4.21. Janus menunggu bus .....	72
Gambar 4.22. Janus berdiri dalam bus .....	73

Gambar 4.23. Seorang ibu berusaha naik kedalam bus.....	73
Gambar 4.24. Janus memandangi sopir bus .....	73
Gambar 4.25. Janus memandangi Sari.....	74
Gambar 4.26. Janus meminta keterangan polisi .....	76
Gambar 4.27. Janus memandangi istri korban.....	76
Gambar 4.28. Janus meletakkan tape rekorder dalam pot.....	77
Gambar 4.29. Janus menelpon.....	78
Gambar 4.30. Janus panik.....	78
Gambar 4.31. Janus menelpon.....	78
Gambar 4.32. Janus memandangi sesuatu.....	79
Gambar 4.33. Seseorang tertabrak .....	79
Gambar 4.34. Janus bertemu Bandi .....	79
Gambar 4.35. Janus memandangi tape rekorder .....	81
Gambar 4.36. Tape rekorder.....	81
Gambar 4.37. Janus melihat sesuatu.....	82
Gambar 4.38. Janus berlari.....	82
Gambar 4.39. Janus dikejar .....	83
Gambar 4.40. Janus pingsan .....	83
Gambar 4.41. Janus disekap .....	84
Gambar 4.42. Pisau mengiris tangan Janus .....	84
Gambar 4.43. Tangan Janus berdarah .....	84
Gambar 4.44. Janus tidak sadar .....	86
Gambar 4.45. Janus berusaha bangun.....	86
Gambar 4.46. Janus tersadar .....	86
Gambar 4.47. Janus menghampiri Sari.....	87
Gambar 4.48. Janus memeluk Sari.....	87
Gambar 4.49. Janus dan Sari .....	87

Gambar 4.50. Janus menagis .....	89
Gambar 4.51. Janus diatas atap .....	89
Gambar 4.52. Janus merentangkan tangannya .....	89
Gambar 4.53. Janus melompat.....	89
Gambar 4.54. Janus terbangun dari tidur.....	90
Gambar 4.55. Kelompok pria mendatangi Janus .....	90
Gambar 4.56. Ramalan Sang Penidur .....	91
Gambar 4.57. Janus menunjukan arah .....	92
Gambar 4.58. Janus menuju tempat harta .....	92

**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
Tabel 2.1. Tinjauan Penelitian Sebelumnya .....	30
Tabel 2.2. Kerangka Pemikiran .....	31
Tabel 2.2. Kerangka Pemikiran .....	31
Tabel 4.1 .....	93
Tabel 4.2 .....	93

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Media massa merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi ke khalayak melalui media surat kabar, radio, televisi, film bahkan internet. Media massa juga adalah media yang mampu menimbulkan keserempakan di antara khalayak yang sedang memperhatikan perasaan yang dilancarkan oleh media tersebut, dalam hal ini film.

Film sebagai salah satu media massa memiliki sejarah yang cukup panjang dan menjadi media yang populer di kalangan masyarakat. Film memiliki penggemar di semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Film mampu menyihir penontonnya sehingga secara tidak sadar emosi dan pola pikirnya terpengaruh oleh film tersebut.

Sebagai salah satu jenis media informasi audio visual, film memiliki keunikan dibandingkan media lainnya. Film dapat memanipulasi gambar, suara dan juga realitas sebenarnya. Film memiliki kebebasan menarasikan konsepnya yang fiktif dan memanipulasi tanda, sehingga mampu melakukan penetrasi secara halus kedalam emosi dan pikiran penontonnya. Meski sebuah film bertentangan dengan konsep moral tetapi karena sudah berdasarkan alur ceritanya, film berubah menjadi tampak bermoral.

Berbicara tentang film pada zaman sekarang tak bisa dilepaskan dari unsur-unsur ideologis yang ada di balik film itu sendiri. Produksi tanda oleh sutradara berarti juga produksi gagasan, keyakinan dan nilai yang dibawah oleh pribadi sutradara itu. Keberhasilan penyampaian visi dan misi dari sebuah film tidak lekat dari peran sutradara dalam mengarahkan aktor. Aktor menjadi representasi tanda yang diinginkan sutradara.

Film merupakan tiruan realitas empiris yang sebenarnya juga tiruan terhadap dunia ide. Film sebagai tiruan dari realitas empiris memiliki kemandiriannya sendiri sebagai dunia film, terlepas dari dunia nyata. Dengan demikian film memiliki realitas sosial sendiri yang mungkin saja berbeda dengan realitas sosial sebenarnya.

Pada dasarnya film dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu film fiksi dan nonfiksi. Film fiksi adalah film yang dibuat berdasarkan kisah fiktif. Sedangkan film nonfiktif adalah film yang menampilkan tentang dokumentasi sebuah kejadian baik alam, flora, fauna, ataupun manusia.

Film juga bisa dikategorikan berdasarkan genre. Genre adalah klasifikasi tertentu pada sebuah film yang memiliki ciri tersendiri, dalam fiksi terdapat banyak genre seperti; drama, laga, komedi, horror, animasi, *science fiction*, musikal, *noir* dan kartun.

Film *noir* adalah salah satu genre film. Film *noir* digunakan untuk menggambarkan gaya film Hollywood yang menampilkan drama kriminal, khususnya yang menekankan keambiguan moral dan motivasi seksual. Film *Dead Time: Kala* menjadi film Indonesia pertama yang menggunakan genre *noir*. Di kutip dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Kala\\_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Kala_(film)) (diakses pada 12 April 2017).

*Dead Time: Kala* adalah film lokal Indonesia karya Joko Anwar. *Kala* memiliki karakter tema dan estetika bergaya *film noir*. Kisah ini dicampur dengan warna magis dan kepercayaan kuno seperti primbon Jawa dan ramalan Jayabaya terkait munculnya seorang sosok Ratu Adil yang akan membawa kedamaian sebuah negeri. Film dibuka dengan peristiwa-peristiwa pembunuhan yang harus dihadapi oleh seorang polisi bernama Eros (diperankan Ario Bayu) dan seorang wartawan bernama Janus (diperankan Fachri Albar). Rangkaian pembunuhan tadi sedikit demi sedikit dikuak dan menuju satu masalah, harta karun yang menjadi

rebutan banyak pihak dan selalu menimbulkan korban. Pembunuhan tadi melibatkan para petinggi-petinggi negara.

Setting dalam film berdurasi 102 menit ini menyiratkan sebuah gambaran negara yang hancur, negara yang dipenuhi dengan tingkat kriminalitas yang tinggi dan rusaknya moral pemimpinnya, sebuah negeri yang mendambakan datangnya seorang pemimpin yang dapat membawa kedamaian.

Film *Dead Time: Kala* banyak mendapatkan penghargaan dari dalam maupun luar negeri diantaranya pemenang di Festival Film Indonesia kategori sinematografi terbaik dan New York Asian Festival. Berdasarkan pembahasan di atas penelitian terfokus untuk mengulas alur cerita dalam film *Kala* dan penggambaran sosok pahlawan yang akan menjadi pemimpin yaitu seorang Ratu Adil dan Sang Penidur di film ini. Dalam film *Kala* sosok pahlawan yang disebut Ratu Adil digambarkan oleh sosok Eros sebagai seorang pria yang homoseksual dan Sang Penidur oleh Janus yang terkena penyakit tertidur. Dalam hal ini peneliti menafsirkan jika karakteristik seorang pahlawan sekaligus pemimpin dalam film ini bukanlah sosok pemimpin ideal yang ada pada realitas sebenarnya. Karakteristik seorang pemimpin tidak harus terkekang dalam tatanan struktural karakter yang ada.

Penelitian mengenai film sebagai media komunikasi di tengah masyarakat menjadi pilihan peneliti karena film merupakan karya seni dalam bentuk pengungkapan ide kreatif melalui penggambaran atau konstruksi realitas yang terjadi di masyarakat. Hal ini menjadikan film menjadi media yang mempunyai peranan penting di masyarakat. Sobur (2013:127) mengatakan bahwa kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya.

Dalam penelitian ini, semiotika digunakan sebagai pisau analisis. Semiotika disini adalah ilmu yang mempelajari pertandaan. Semiotika digunakan

dengan tujuan mempelajari bagaimana film menciptakan tanda dengan tujuannya sendiri. Melalui analisis semiotika film akan diketahui tanda-tanda dalam tokoh pahlawan di film *Dead Time: Kala*. Selain itu, peneliti juga mengambil semiotika postmodernisme terkait dekonstruksi untuk melihat bagaimana penggambaran seorang tokoh pahlawan dalam film *Dead Time: Kala* dengan realitas sesungguhnya. Dekonstruksi sendiri disebut sebagai pascastrukturalisme karena membangun teorinya atas dasar konsep-konsep strukturalisme semiotika Ferdinand de Saussure dengan menentang dan merusak konsep-konsep itu. Dekonstruksi berfokus pada pencarian makna baru melalui kebebasan berpikir. Segala sesuatu pada dasarnya memiliki makna yang memiliki arti tak terhingga, maka tak ada satu unsur pun dalam kehidupan yang tidak dipengaruhi oleh *difference*.

Penelitian terkait film *Dead Time: Kala* sebelumnya telah dilakukan oleh Husain Noval dalam skripsi tesisnya dengan judul *Analisis Genre Noir Dalam Film Kala*. Yang membedakan penelitian peneliti adalah peneliti akan memfokuskan pada karakter Eros sebagai Ratu Adil dan Janus sebagai Sang Penidur. Penelitian lainnya tentang film dilakukan oleh Dwi Anggraini, dalam jurnalnya yang meneliti “Stereotip Perempuan Dalam Film *Get Married* Analisis Semiotika Roland Barthes” (*eJournal Ilmu Administrasi Bisnis*, 2016) penelitian terfokus untuk mengetahui tanda-tanda dan pesan-pesan yang mestereotipekan perempuan dalam film *Get Married*. Metodologi penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif. Penelitian semiotika film lainnya dilakukan oleh Moh. Arif Afandi, yang meneliti “Masyarakat Ideal Dalam Film *PK* (Analisis semiotika) (Program Studi Filsafat Agama, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016) dengan menggunakan teori semiotika Derrida yaitu teori dekonstruksi dengan membongkar asumsi-asumsi dasar dalam film *PK*.

Dari dua penelitian semiotika yang pernah ada peneliti akan memfokuskan penelitian pada karakter Eros dan Janus dalam film *Dead Time: Kala*. Peneliti akan melihat adegan dan dialog Eros dan Janus dari perspektif semiotika khususnya signified dan signifier. Makna yang peneliti dapat di dekonstruksi ulang dengan melihat tatanan strukturalnya. Perbedaan penelitian dibanding penelitian diatas adalah objek penelitian yang berbeda.

Alasan lain peneliti mengambil film *Dead Time: Kala* karena film ini adalah film Indonesia pertama dalam menggunakan genre *noir*, yang mana film *noir* sendiri masih asing dikalangan penikmat film Indonesia karena kurangnya film dengan genre ini. Film *Dead Time: Kala* juga banyak mendapatkan penghargaan dari dalam maupun luar negeri. Alur cerita yang cukup eksentrik yang menjadi ciri khas *noir* menarik perhatian peneliti yaitu kebebasan pembentukan karakter yang digambarkan dalam film ini. Film ini bagai menyindir kepemimpinan di Indonesia dan cerminan masyarakat modern Indonesia saat ini. Beberapa pemimpin ataupun wakil masyarakat yang berburu harta untuk mengenyangkan perut sendiri. Kekuasaan yang disalah gunakan demi kepentingan pribadi, dan masyarakat individualisme yang sekarang banyak kita jumpai di Indonesia saat ini. Maka alasan lain peneliti mengambil film ini sebagai objek penelitian karena peneliti ingin melihat seperti apa seorang pemimpin yang diidam-idamkan untuk negeri dalam film ini. Dalam hal ini peneliti hendak menafsirkan gambaran seorang pahlawan dalam film *Kala*, seperti apa seorang pemimpin tergambar dalam film *kala*, sehingga peneliti mengambil judul

**“Dekonstruksi Karakter Pahlawan Dalam Film *Dead Time: Kala* (Analisis Semiotika)”**

## **1.2. Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1. Fokus Penelitian**

Dalam film “Kala” karakter seorang Ratu Adil dan Sang Penidur dikonstruksikan sebagai tokoh pahlawan yang akan menjadi pemimpin sejati yang membawa kemakmuran bagi negerinya. Peneliti akan terfokus pada karakter Eros dan Janus dalam film Kala. Bagaimana karakter dikonstruksikan dalam film.

Konstruksi karakter inilah yang kemudian peneliti ingin ungkap menggunakan pendekatan Ferdinand De Saussure terkait penanda dan pertanda di setiap adegan (*scene*) dan dialog yang ada didalam film Kala, yang mana makna yang peneliti dapatkan akan peneliti bongkar kembali menggunakan semiotika Derrida terkait dekonstruksi dengan melihat tatanan strukturalnya untuk dikonstruksi ulang.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Eros sebagai tokoh pahlawan digambarkan dalam film “Kala”.
2. Bagaimana Janus sebagai tokoh pahlawan digambarkan dalam film “Kala”.
3. Bagaimana dekontruksi tokoh pahlawan yang digambarkan dalam film “Kala”.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian film Kala, yaitu:

1. Mendeskripsikan karakter pahlawan Eros dalam film “Kala” secara semiotika.
2. Mendeskripsikan karakter pahlawan Janus dalam film “Kala” secara semiotika.
3. Mendekonstruksi tokoh pahlawan dalam film “Kala”.

#### **1.4. Kegunaan Penelitian**

##### **1.4.1. Kegunaan Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan kajian khususnya dibidang komunikasi dan semiotika.

##### **1.4.2. Kegunaan Praktis**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat dalam memahami pesan- pesan yang disampaikan dalam sebuah film.
2. Penelitian ini juga menjadi referensi bagi peneliti yang ini melakukan penelitian terkait penelitian ini.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Komunikasi

##### 2.1.1. Pengertian Komunikasi

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Kata komunikasi dari bahasa Latin, *communis*, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar katanya *communis* adalah *communico* yang artinya berbagi. Dalam hal ini, yang dibagi adalah pemahaman bersama melalui pertukaran pesan. Komunikasi sebagai kata kerja (*verb*) dalam bahasa Inggris, *communicate*, berarti; untuk bertukar pikiran, perasaan-perasaan, dan informasi. Sedangkan dalam kata benda (*noun*), *communication* berarti; pertukaran symbol, pesan-pesan yang sama, dan informasi (Vardiansyah, 2004:3).

Komunikasi sebagai usaha penyampaian pesan antarmanusia, dan karenanya, kita nyatakan ilmu komunikasi sebagai ilmu yang mempelajari usaha penyampaian pesan antarmanusia (Vardiansyah, 2004:8). Sedangkan menurut Dr. Everett Kleinjan dari *East West Center Hawaii*, komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernapas (Cangara, 2012: 1). Everett M. Rogers seorang pakar Sosiologi Perdesaan Amerika mendefinisikan komunikasi sebagai proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

### **2.1.2. Komunikasi Massa**

Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung di mana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dan film. Komunikasi massa memiliki ciri tersendiri, sifat pesannya terbuka dengan khalayak yang variatif, baik dari segi usia, agama, suku, pekerjaan, maupun dari segi kebutuhan. Pesan komunikasi massa berlangsung satu arah dan tanggapan baliknya lambat (tertunda) dan sangat terbatas (Cangara, 2012: 41).

### **2.1.3. Media Massa**

Media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak (penerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, dan televisi (Cangara, 2012: 140). Media massa digunakan pada tataran komunikasi massa. Media massa yang utama adalah surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film (Vardiansyah, 2004:104).

## **2.2. Film**

Film adalah salah satu media massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang menggambarkan sebuah realitas melalui seni dan hiburan yang dilakukan oleh pelakon atau pemeran cerita di setiap adegan (*scene*). Film adalah medium komunikasi yang ampuh, bukan saja untuk hiburan. Tetapi juga untuk penerangan pendidikan (edukatif) secara penuh (media yang komplit) (Nurhadi, Zikri, 2015).

Film memiliki nilai tersendiri karena tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang profesional di bidangnya. Film sebagai benda seni sebaliknya dinilai secara artistik bukan rasional. Film dapat dikelompokkan ke

dalam dua pembagian besar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Film cerita adalah film yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Film non cerita merupakan kategori film yang diambil kenyataan sebagai subjeknya. Jadi merekam kenyataan daripada fiksi tentang kenyataan (Sumarno, 1996).

Fenomena perkembangan film yang begitu cepat dan tak terprekdisikan membuat film kini disadari sebagai fenomena budaya yang progresif. Bukan saja oleh negara-negara yang memiliki industri film besar, tapi juga oleh negara-negara yang baru akan memulai industri filmnya. Dalam sejarah perkembangan film terdapat tiga tema besar dan satu atau dua tonggak sejarah yang penting (McQuail, 1987:13). Tema pertama ialah pemanfaatan film sebagai alat propaganda. Tema ini penting terutama dalam kaitannya dengan upaya pencapaian tujuan aslinya dan masyarakat. Hal tersebut berkenaan dengan pandangan yang menilai bahwa film memiliki jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. Kedua tema lainnya dalam sejarah film ialah munculnya beberapa aliran seni film (Huaco dalam McQuail, 1987:51) dan lahirnya aliran film dokumentasi sosial. Kedua kecenderungan tersebut merupakan suatu penyimpangan dalam pengertian bahwa keduanya hanya menjangkau minoritas penduduk dan berorientasi ke realisme. Terlepas dalam hal itu, keduanya mempunyai kaitan dengan tema "film sebagai alat propaganda".

Dalam konteks hubungan media dan publik, seperti halnya media massa yang lain, film juga menjalankan fungsi utama media massa seperti yang dikemukakan oleh Laswell dalam Mulyana (2007:37) sebagai berikut:

- a. *The Surveillance of the environment.* Artinya media massa mempunyai fungsi sebagai pengamat lingkungan, yaitu sebagai pemberi informasi tentang hal-hal yang berada di luar jangkauan penglihatan masyarakat luas.
- b. *The correction of the parts of society to the environment.* Artinya media massa berfungsi untuk melakukan seleksi, evaluasi dan interpretasi informasi. Dalam

hal ini peranan media adalah melakukan seleksi mengenai apa yang pantas dan perlu untuk disiarkan.

- c. *The transmission of the social heritage from one generation to the next.* Artinya media merupakan sarana penyampaian nilai dan warisan sosial budaya dari satu generasi ke generasi lainnya. Fungsi ini merupakan fungsi pendidikan oleh media massa.

Disamping itu film sebagai media komunikasi massa mengenal pula beberapa fungsi komunikasi sebagai berikut:

- a. Hiburan, film hiburan adalah film dengan sasaran utamanya adalah untuk memberikan hiburan kepada khalayaknya dengan isi cerita film, gerakannya, keindahannya, suara dan sebagainya agar penonton mendapat kepuasan secara psikologis. Film-film seperti inilah yang biasanya diputar di bioskop dan ditayangkan di televisi.
- b. Penerangan, film penerangan adalah film yang memberikan penjelasan kepada penonton tentang suatu hal atau permasalahan, sehingga penonton mendapat kejelasan atau paham tentang hal tersebut dan dapat melaksanakannya.
- c. *Propaganda*, film propaganda adalah film dengan sasaran utama untuk mempengaruhi penonton, agar penonton menerima atau menolak ide atau barang, membuat senang atau tidak senang terhadap sesuatu, sesuatu dengan keinginan si pembuat film. Film propaganda biasa digunakan dalam kampanye politik atau promosi barang dagangan.

### **2.3. Film Noir**

Film *noir* adalah istilah sinema untuk menyebut gaya yang sangat populer di Hollywood pada periode 1940-an dan 1950-an yang lebih mendayagunakan lighting dan silhouette dan biasanya diaplikasikan di film bergenre drama kejahatan. Tata cahaya low-key lazim digunakan sehingga penampakan visual hitam putih mendominasi film. Ciri lain film noir adalah karakter detektif bertopi sebagai tokoh protagonist.

### **2.4. Film Sebagai Konstruksi Realitas**

#### **2.4.1. Konstruksi Realitas**

Istilah konstruksi realitas menjadi populer sejak diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann melalui bukunya *The Social Construction of Reality: A Treatise in the sociological of knowledge*, dan kemudian diterbitkan dalam bahasa Indonesia di bawah judul *Tafsir Sosial atas kenyataan : Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan (1990)*. Di dalam buku tersebut mereka menggambar proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, dimana individu secara intens menciptakan suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif (Bungin, 2009:95) Mereka telah berhasil menunjukkan bagaimana posisi teoritis Weber dan Durkheim dapat digabungkan menjadi suatu teori yang komprehensif tentang tindakan sosial tanpa kehilangan logika intinya. Asal mula konstruksi sosial berasal dari filsafat konstruktivisme, yang dimulai dari gagasan-gagasan konstruktif kognitif. Beberapa ahli pun memiliki pendapat yang berbeda-beda mengenai kapan lahirnya pengertian konstruksi kognitif tersebut. Namun, dalam aliran filsafat, gagasan konstruktivisme telah muncul sejak beberapa filsuf terkenal seperti mengemukakan filsafatnya. Sejauh ini ada tiga macam konstruktivisme, (1) konstruktivisme radikal; (2) konstruktivisme realisme hipotetis; (3) konstruktivisme biasa (Suparno dalam Bungin, 2009:194). Dari ketiga macam

konstruktivisme tersebut, terdapat kesamaan, yaitu konstruktivisme dilihat sebagai sebuah kerja kognitif individu untuk menafsirkan dunia realitas yang ada, karena terjadi relasi sosial antara individu dengan lingkungan atau orang disekitarnya. Kemudian individu membangun sendiri pengatahuan yang telah ada sebelumnya, yang oleh Piaget disebut skema/skemata. Konstruktivisme macam inilah yang disebut oleh Berger dan Luckman sebagai konstruksi sosial. Berger dan Luckmann dalam Bungin (2009:195) memulai penjelasan realitas sosial dengan memisahkan pemahaman “kenyataan” dan “pengetahuan”. Mereka mengartikan realitas sebagai kualitas yang terdapat didalam realitas–realitas, yang diakui memiliki keberadaan yang tidak bergantung pada kehendak kita sendiri. Sementara, pengetahuan didefenisikan sebagai kepastian bahwa realitas-realitas itu nyata dan memiliki karakteristik spesifik.

Media sesungguhnya memainkan peran khusus dalam mempengaruhi budaya tertentu melalui penyebaran informasi media. Peran media sangat penting karena menampilkan sebuah cara dalam memandang realitas. Para produser mengendalikan isi medianya melalui cara-cara tertentu untuk menyandikan pesan-pesan. Media tidak bisa dianggap berwajah netral dalam memberikan jasa informasi dan hiburan kepada khalayak pembaca. Media massa tidak hanya dianggap sekedar hubungan antara pengirim pesan pada satu pihak dan pihak lain sebagai penerima pesan. Lebih dari itu media dilihat sebagai produksi dan pertukaran makna. Titik tekannya terletak pada bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang untuk memproduksi makna berkaitan dengan peran teks dalam kebudayaan. Pendekatan ini disebut sebagai pendekatan strukturalisme yang dikontraskan dengan pendekatan proses atau pendekatan linear (Fiske,2011:39).

Gagasan konstruksi sosial telah dikoreksi oleh gagasan dekonstruksi yang melakukan interpretasi terhadap teks, wacana dan pengetahuan masyarakat.

Gagasan ini dimulai Deridda (1978) yang terkenal dengan gagasan *deconstruction*. Gagasan ini kemudian melahirkan tesis-tesis keterkaitan antara kepentingan (*interest*) dan metode penafsiran (*interpretation*) atas realitas sosial. Gagasan Deridda sejalan dengan Habermas (1972), bahwa terdapat hubungan strategis antara pengetahuan manusia dengan kepentingan, walau tidak dapat disangkal bahwa pengetahuan adalah produk kepentingan. Dengan demikian gagasan-gagasan tersebut membentuk dua kutub dengan satu garis linear atau garis vertikal. Kajian-kajian mengenai realitas sosial dapat dimulai dengan gagasan dekonstruksi sosial dari Deridda dan Habermas ataupun dari Berger dan Luckmann tentang konstruksi sosial.

Kajian dekonstruksi menempatkan konstruksi sosial sebagai objek yang didekonstruksi, sedangkan kajian konstruksi sosial menggunakan dekonstruksi sebagai bahan analisisnya tentang bagaimana individu memaknakan konstruksi sosial tersebut. Dengan demikian maka dekonstruksi dan konstruksi sosial merupakan dua konsep yang senantiasa hadir dalam satu wacana perbincangan mengenai realitas sosial.

#### **2.4.2. Realitas Sosial**

Pada umumnya teori dalam paradigma definisi sosial sebenarnya berpandangan bahwa manusia adalah faktor yang kreatif dari realitas sosialnya. Artinya, tindakan manusia tak sepenuhnya ditentukan oleh norma-norma, kebiasaan-kebiasaan, nilai-nilai, dan sebagainya, yang kesemuanya itu tercakup dalam fakta sosial, yaitu tindakan yang menggambarkan struktur dan pranata sosial.

Manusia dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol struktur dan pranata sosialnya dimana individu berasal. Manusia secara aktif dan kreatif mengembangkan dirinya melalui respon-respon terhadap

stimulus dalam dunia kognitifnya. Karena itu, paradigma definisi sosial lebih tertarik terhadap apa yang ada dalam pemikiran manusia tentang proses sosial, terutama para pengikut interaksi simbolis. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya.

Dalam penjelasan ontologi paradigma konstruktivis, realitas merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu. Namun demikian, kebenaran suatu realitas sosial bersifat nisbi, yang berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial. Walaupun Ritzer (Bungin, 2009:191) mengatakan bahwa pandangan yang menempatkan individu adalah manusia bebas dalam hubungan antara individu dengan masyarakat merupakan pandangan beraliran liberal ekstrim, tetapi pengaruh aliran ini telah menyebar luas dalam paradigma definisi sosial. Terdapat pengakuan yang luas terhadap eksistensi individu dalam dunia sosialnya, bahwa individu menjadi “panglima” dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya. Individu bukanlah manusia korban fakta sosial, tetapi mesin produksi sekaligus reproduksi yang kreatif dan mengonstruksi dunia sosialnya.

Akhirnya, dalam pandangan paradigma definisi sosial, realitas adalah hasil ciptaan manusia kreatif melalui kekuatan konstruksi sosial terhadap dunia sosial di sekelilingnya. Dunia sosial itu dimaksud sebagai yang disebut oleh George Simmel, bahwa realitas dunia sosial itu berdiri sendiri di luar individu, yang menurut kesan kita bahwa realitas itu “ada” dalam diri sendiri dan hokum yang menguasainya.

Max Weber melihat realitas sosial sebagai perilaku sosial yang memiliki makna subjektif karena itu perilaku memiliki tujuan dan motivasi. Perilaku sosial itu menjadi sosial, oleh Weber dikatakan, kalau yang dimaksud subjektif dari perilaku sosial membuat individu mengarahkan dan memperhitungkan kelakuan orang lain

dan mengarahkan kepada subjektif itu. Perilaku itu memiliki kepastian kalau menunjukkan keseragaman dengan perilaku pada umumnya dalam masyarakat (Veeger dalam Bungin, 2009: 192). Pandangan realitas sosial tersebut, dibantah oleh pandangan teori konflik. Sebagaimana pemahaman Karl Marx mengenai kehidupan sosial-budaya ditentukan dari pertentangan antara dua kelas yang terlibat dalam proses produksi, yaitu kaum industriawan yang mengontrol alat-alat produksi dan kaum proletariat yang diandaikan hanya berhak melahirkan keturunan. Walaupun demikian pandangan Ralf Dahrendorf terhadap pendekatan fungsionalisme, bahwa setiap masyarakat merupakan struktur yang terdiri dari unsur-unsur yang relatif dan mantap. Tiap-tiap unsur itu berintegrasi satu sama lain dengan baik (Veeger dalam Bungin, 2009:192).

Pada kenyataannya, realitas sosial tidak berdiri sendiri tanpa kehadiran individu, baik di dalam maupun di luar realitas tersebut. Realitas sosial itu memiliki makna, manakala realitas sosial di konstruksi dan dimaknakan oleh individu lain sehingga memantapkan realitas sosial itu secara objektif. Individu mengonstruksi realitas sosial, dan merekonstruksikannya dalam dunia realitas, memantapkan realitas itu berdasarkan subjektivitas individu lain dalam institusi sosialnya.

Berger dan Luckmann dalam Bungin (2009:196) mengatakan bahwa realitas ada tiga macam yaitu realitas objektif, realitas simbolis, dan realitas subjektif. Realitas objektif adalah realitas yang terbentuk dari pengalaman di dunia objektif yang berada di luar diri individu, dan realitas ini dianggap sebagai kenyataan. Realitas simbolis merupakan ekspresi simbolis dari realitas objektif dalam berbagai bentuk. Sedangkan realitas subjektif adalah realitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali realitas objektif dan simbolis ke dalam individu melalui proses internalisasi. Frans M. Parera (Berger dan Luckman dalam Bungin, 2009:197) menjelaskan bahwa realitas sosial adalah proses

dialektika yang berlangsung dalam proses simultan: (1) eksternalisasi (penyesuaian diri) dengan dunia sosialkultural sebagai produk manusia; (2) objektivasi, yaitu interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi; (3) internalisasi, yaitu proses yang mana individu mengidentifikasikan dirinya dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi sosial tempat individu menjadi anggotanya. Melalui proses dialektika ini realitas sosial dapat dilihat dari ketiga tahap tersebut.

## **2.5. Semiotika**

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, *semiology* pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memakai hal-hal (*things*). Memakai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampur adukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179; Alex Sobur, 2013:15)

### **2.5.1. Semiotika Charles Sander Peirce**

Teori dari Peirce seringkali disebut dengan *grand theory* dalam semiotika hal ini disebabkan karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskriptif struktural dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasi pertikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal. Jika mengikuti Peirce, maka semiotika tidak lain dari pada sebuah nama lain dari logika, yakni “doktrin formal tentang tanda-tanda” (*the formal doctrine of signs*). Sebuah tanda atau representamen (*representamen*), menurut Peirce dalam Budiman

(2004:25), adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu dinamakan sebagai interpretan (*interpretant*) dari tanda yang pertama, pada gilirannya mengacu kepada objek (*object*). Dengan demikian, sebuah tanda atau representamen memiliki relasi triadik langsung dengan interpretan dan objeknya. Apa yang dimaksud dengan proses '*semiosis*' merupakan suatu proses yang memadukan entitas (berupa *representament*) dengan entitas lain yang disebut sebagai objek.

Proses semiosis ini sering pula disebut sebagai signifikansi (*signification*). Tanda dalam pandangan Pierce selalu berada di dalam proses perubahan tanpa henti, yang disebut proses semiosis tak terbatas, yaitu proses penciptaan rangkaian interpretan yang tanpa akhir. Artinya, pada gilirannya sebuah interpretan akan menjadi representamen, menjadi interpretan lagi, menjadi representamen lagi, dan seterusnya, *ad infinitum*. Model triadic Pierce memperlihatkan tiga elemen utama pembentuk tanda, yaitu representamen (sesuatu yang merepresentasikan sesuatu yang lain), objek (sesuatu yang direpresentasikan) dan interpretan (orang yang memberi interpretasi terhadap tanda) (Piliang 2003:267).

Berdasarkan objeknya Pierce mengelompokkan tanda menjadi tiga macam (Sobur, 2013:41), yang diistilahkan sebagai tanda sinematik, yaitu:

1. **Ikon**, yaitu tanda yang mengandung kemiripan "rupa" (*resemblance*) sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya.

Menurut Pierce dalam Sobur (2013:158) ikon adalah suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikannya. Reperentasi itu ditandai dengan kemiripan, misalnya foto Obama adalah ikon dari Obama. Zoest dalam Sobur (2006:158) menguraikan ikon ke dalam tiga macam perwujudan: (1) ikon spasial atau topologis, yang ditandai dengan adanya kemiripan antara ruang/ profil dan bentuk teks dengan apa yang diacunya; (2) ikon

relasional atau diagramatik di mana terjadi kemiripan antara hubungan dua unsur tekstual dengan hubungan dua unsur acuan; dan (3) ikon metafora, di sini bukan lagi dilihat adanya kemiripan antara tanda dan acuan, namun antara dua acuan, keduanya diacu dengan tanda yang sama; yang pertama bersifat langsung dan yang kedua bersifat tak langsung.

Pandangan Pierce tentang ikon (*icon*), pengertiannya relatif sama dengan istilah simbol (*symbol*) dalam wawasan Saussure. Hal ini ditegaskan oleh Eco dalam Sobur (2013:158), "*Saussure called symbol what Pierce called icons*". Dalam wawasan Saussuran, simbol merupakan diagram yang mampu menampilkan gambaran suatu objek meskipun objek itu tidak dihadirkan. Peta, umpamanya, bisa memberikan gambaran hubungan objek-objek tertentu meskipun objek itu tidak dihadirkan.

2. **Indeks**, adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial diantara representatemen dan objeknya.

**Indeks** adalah tanda yang hadir secara asosiasif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Kata *rokok*, misalnya memiliki indeks *asap*. Hubungan antara *rokok* dengan *asap* terjadi karena terdapatnya hubungan ciri yang bersifat tetap antara "*rokok*" dengan "*asap*" (Sobur, 2013:159). Di dalam indeks hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret, actual, dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal. Jejak telapak kaki di atas permukaan tanah, misalnya, merupakan indeks dari seseorang yang telah lewat disana; ketukan mengartikan indeks yaitu yang mengukur kualitas, bukan karena ia sama atau identik dengan itu, tapi karena ia mempunyai hubungan yang erat dengannya.

3. **Simbol**, yaitu tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara *signifier* dan *signified*. Hubungan ini berdasarkan konvensi (kesepakatan) masyarakat.

**Simbol** (*symbol*) biasa disebut Lambang. Dalam pengertian komunikasi, simbol seringkali diistilahkan sebagai lambang. Sobur (2013:157) mengatakan simbol atau lambang adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang lainnya. Berdasarkan kesepakatan sekelompok orang. Lambang meliputi : katakata (pesan verbal), perilaku nonverbal, dan objek yang maknanya disepakati bersama, misalnya tanda lampu lalu lintas. Kemampuan manusia menggunakan lambang verbal memungkinkan perkembangan bahasa dan menangani hubungan antara manusia dan objek (baik nyata maupun abstrak) tanpa kehadiran manusia dan objek tersebut. Simbol atau lambang merupakan salah satu kategori tanda (*sign*) dalam wawasan Pierce (Monaco: 1977:160), tanda (*sign*) terdiri atas ikon (*icon*), indeks (*indeks*), dan simbol (*symbol*).

Pada dasarnya ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu meskipun sesuatu yang lazim disebut sebagai objek acuan tersebut yang tidak hadir. Hubungan antara tanda dengan objek dapat juga dipresentasikan oleh ikon, indeks, namun ikon dan indeks tidak memerlukan kesepakatan (Mulyana dalam Sobur 2013: 158). Kemudian istilah simbol dalam pandangan Pierce dalam istilah sehari-hari lazim disebut kata (*word*), nama (*name*), dan label (*label*). Sebab itu tidak mengherankan apabila pengertian tanda, simbol, maupun kata sering tumpang tindih. Pada dasarnya, simbol adalah sesuatu yang berdiri/ ada untuk sesuatu yang lainnya. Kebanyakan di antaranya tersembunyi atau tidak jelas. Sebuah simbol dapat berdiri sendiri untuk suatu institusi, cara berpikir, ide, harapan, dan banyak hal lain. Dan kebanyakan dari apa yang paling menarik tentang simbol-simbol adalah hubungannya dengan ketidaksadaran. Simbol-simbol, seperti kata Asa Berger dalam Sobur (2013:163) adalah kunci yang memungkinkan kita untuk membuka pintu yang menutupi perasaan-perasaan ketidaksadaran dan kepercayaan kita melalui penelitian yang mendalam. Simbol-simbol merupakan pesan dari ketidaksadaran kita.

### 2.5.2. Semiotika Ferdinand De Saussure

Saussure melihat sebagai salah satu cabang dari “semiologi”. Aturan-aturan yang berlaku dalam linguistik juga berlaku dalam semiotika. Sebagai seorang ahli linguistik, Saussure melihat bahasa adalah jenis tanda tertentu dan semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda, proses penandaan dan menandai.

Sebagai seorang ahli linguistik, Saussure amat tertarik pada bahasa. Dia lebih memperhatikan cara tanda-tanda (atau dalam hal ini, kata-kata) terkait dengan tanda-tanda lain dan bukannya cara tanda-tanda terkait dengan objeknya. Model dasar Saussure lebih fokus perhatiannya langsung pada tanda itu sendiri. Bagi Saussure, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna; atau untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri atas penanda dan petanda (John Fiske, 2011:65).

Konsep semiotika yang dikembangkan oleh Ferdinand De Saussure adalah relasi antara penanda dan petanda tidak bersifat pribadi, melainkan bersifat sosial, yakni merupakan bagian dari kesepakatan (konvensi) sosial atau yang lebih dikenal dengan signifikasi dan merupakan bagian dari sistem tanda.

Menurut Stanley J. Grenz, kehebatan Saussure adalah ia berhasil menyerang pemahaman “historis” terhadap bahasa yang dikembangkan pada abad ke-19. Pandangan abad ke-19 memulai studi bahasa dengan fokus kepada perilaku linguistik yang nyata (ucapan manusia, *parole*). Studi demikian menelusuri perkembangan kata-kata dan ekspresi sepanjang sejarah, mencari faktor-faktor yang berpengaruh, seperti geografi, perpindahan penduduk, perubahan jumlah penduduk, dan faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi perilaku linguistik manusia (Alex Sobur, 2013: 44). Saussure menggunakan pendekatan anti-historis yang melihat bahasa sebagai sistem yang utuh dan harmonis secara

internal (*langue*). Ia mengusulkan teori bahasa yang disebut “strukturalisme” untuk menggantikan pendekatan “historis” dari para pendahulunya.

Bahasa di mata Saussure tak ubahnya sebuah karya musik. Untuk memahami sebuah simponi, kita harus memperhatikan keutuhan karya musik secara keseluruhan dan bukan kepada permainan individual dari setiap pemain musik. Untuk memahami bahasa, kita harus melihatnya secara “sinkronis”, sebagai sebuah jaringan hubungan antara bunyi dan makna. Kita tidak boleh melihatnya secara atomistic, secara individual. Saussure mempertanyakan pendekatan terhadap studi bahasa yang dilakukan oleh Pencerahan. Para studi bahasa abad Pencerahan melakukan studi dengan mengurus kepingan-kepingan detail dan “sebagai orang luar” (yang tidak terlibat dalam bahasa itu sendiri). Baginya, bahasa adalah sebuah keutuhan yang berdiri sendiri. Pendekatan inilah yang disebut-sebut sebagai “ilmu linguistik struktural”.

Pada perkembangan selanjutnya, pemahaman struktural demikian menjadi dasar bagi pemikiran postmodernisme yang diwariskan Saussure. Para ahli linguistik sebelum dia melihat bahasa sebagai fenomena alamiah yang berkembang sesuai hukum-hukum yang baku. Mereka mengatakan bahwa struktur bahasa kita mencerminkan proses logika berpikir. Misalnya, kategori dalam logika mengatakan “substansi” dan “kualitas”. Kategori dalam bahasa menerjemahkannya menjadi “kata benda” dan “kata sifat”. Kata-kata ini merupakan label bagi benda-benda yang bisa dikenali sehingga bahasa adalah klasifikasi. Saussure mengatakan sebaliknya bahasa adalah fenomena sosial.

Tampaknya memang, pandangan Saussure berbeda total dengan ilmu bahasa abad ke-19, dan juga dengan epistemologi Pencerahan. Jika bahasa adalah sebuah fenomena sosial, maka setiap sistem bahasa ditentukan oleh kebiasaan sosial. Menurut Greenz, 2001, bahasa itu bersifat otonom: struktur bahasa bukan merupakan cerminan dari struktur pikiran atau cerminan dari fakta-

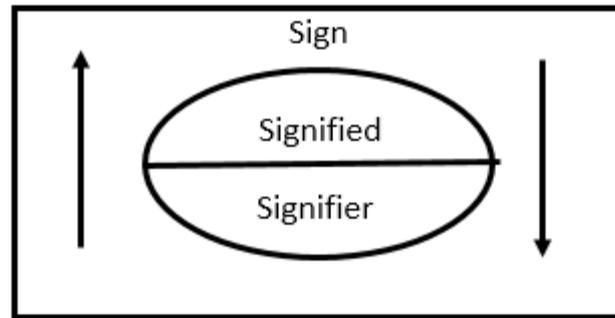
fakta. Struktur bahasa adalah milik dari bahasa itu sendiri. (Alex Sobur, 2013: 44-45).

Menurut Ferdinand De Saussure, tanda/symbol (termasuk bahasa) bersifat arbitari, yaitu tergantung pada *impuls* (rangsangan) maupun pengalaman personal pemakainya. Berdasarkan pandangan Saussure, dalam satu sistem penandaan, tanda merupakan bagian tak terpisahkan dari sistem konvensi. Sifat arbitari ini, menurut Saussure, artinya tidak ada hubungan alamiah antara bentuk (penanda) dengan makna (petanda) (Vera, 2014:18).

De Saussure menganggap bahwa seluruh yang ada didunia ini dapat disebut sebagai manusia dengan bahasa yang dimilikinya, tetapi tidak seperti pakar komunikasi lainnya, dia tidak menempatkan tanda/symbol sebagai dasar komunikasi. Mengapa? *Signs do not designate object, but rather constitute them* (symbol tidak menentukan objek, tetapi hanya sekedar memberi gambaran atas objek).

Dia membedakan pula antara bahasa (*language*) dan perkataan (*speech*). Bahasa adalah sistem formal yang dapat dianalisis secara terpisah dari penggunaannya di kehidupan sehari-hari, sedangkan *speech* adalah penggunaan bahasa untuk mengutarakan maksud.

Prinsip dari teori Saussure ini mengatakan bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (pertanda). Tanda adalah sebuah kesatuan dari sebuah bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau pertanda (*signified*) (Kaelan, 2009:183). Tanda adalah seluruh yang dihasilkan dari asosiasi penanda. Hubungan antara *Signified* disebut sebagai "signifikasi" dan ini diawali dengan diagram Saussurean oleh panah. Garis horizontal menandai dua elemen tanda ini disebut "bar".



Gambar 2.1 Diagram Saussurean

Penanda adalah bentuk-bentuk medium yang diambil oleh suatu tanda, seperti bunyi, gambar atau coretan yang membentuk kata disuatu halaman, sedangkan pertanda adalah konsep dan makna yang disandangnya atau pertanda, bukan merupakan hubungan yang pasti harus selalu demikian. Pengaturan hubungan antara penanda dengan pertanda bersifat arbitrer (Barker, 2004:90). Penanda dan pertanda merupakan kesatuan, seperti dua sisi dari sehelai kertas. Jadi meskipun antara penanda dan pertanda tampak sebagai entitas yang terpisah-pisah, namun keduanya hanya ada sebagai komponen tanda (Kaelan, 2009:184).

Model Saussure dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.2 Model *Dyadic*

Model *dyadic* dari Saussure dapat dijelaskan sebagai berikut: tanda itu adalah seluruh yang dihasilkan dari hubungan penanda dengan pertanda (Saussure, 1983, dalam Chandler, 2006). Hubungan antara *signifier* dan *signified* disebut makna, dan ini diwakili dalam diagram Saussurean oleh panah. Garis horizontal menandai dua elemen tanda ini sebut sebagai "bar". Contohnya kata

“open” atau “buka” yang ditempel didepan took yang terdiri atas : *signifier*, kata terbuka dan *signified* took terbuka untuk bisnis. Dalam hal ini, tanda adalah kombinasi yang dikenali dari sebuah penanda dan pertanda tertentu. Penanda yang sama (kata:*open*) dapat digunakan untuk *signified* yang berbeda (dengan demikian menjadi tanda yang berbeda) jika hal itu pada tombol tekan didalam lift (*push to open the door*).

### 2.5.3. Dekonstruksi

Dekonstruksi adalah sebuah istilah, yang digunakan untuk menerangkan lembaran baru dalam filsafat, strategi intelektual, atau model pemahaman, yang telah dikembangkan oleh Jacques Derrida, seorang filsuf Prancis. Derrida memusatkan pemikiran filsafatnya pada makna atau lebih tepatnya kemustahilan makna dari sebuah teks (Piliang, 2003:125). Dekonstruksi sangat sulit didefinisikan. Justru dekonstruksi menolak definisi karena Derrida menghalangi pendefinisian tersebut (Grenz, 2001:235; Sobur, 2013:97) Derrida menegaskan bahwa dekonstruksi bukan sebuah metode atau sebuah teknik, atau sebuah gaya kritik sastra literatur atau sebuah prosedur untuk menafsirkan teks. Meski sulit didefinisikan, intinya dekonstruksi berhubungan dengan Bahasa. Dekonstruksi adalah segala sesuatu yang Derrida tolak. Dekonstruksi menggunakan asumsi filsafat atau filologi tertentu untuk menghancurkan logosentrisme. Logosentrisme adalah anggapan adanya sesuatu diluar sistem Bahasa kita yang dapat dijadikan acuan untuk sebuah karya tulis agar kalimat-kalimatnya dapat dikatakan “benar” (Grenz, 2001:235; Sobur, 2013:97). Dekonstruksi, menurut Derrida adalah sebagai alternatif untuk menolak segala keterbatasan penafsiran ataupun bentuk kesimpulan yang baku (Sobur, 2013:100). Konsep dekonstruksi yang dimulai dengan konsep demistifikasi, pembongkaran produk pikiran rasional yang percaya kepada kemurnian realitas, pada dasarnya dimaksudkan menghilangkan struktur

pemahaman tanda-tanda (*signifier*) melalui penyusunan konsep (*signified*). Dalam teori *Grammatology*, Derrida menemukan konsepsi tak pernah membangun arti tanda-tanda secara murni, karena semua tanda senantiasa sudah mengandung artikulasi lain (Subangun, 1994:61; Sobur, 2013:100).

Derrida membentangkan sebuah lebaran baru filsafat, dengan mengkritik tradisi filsafat dan linguistik barat. Dalam linguistik ia secara khusus mengkritik analisis bahasa secara struktural/sinkronik yang telah dikembangkan oleh Ferdinand De Saussure. Dalam linguistik strukturalnya, Saussure mengembangkan prinsip oposisi biner (*binary opposition*) antara ucapan (*speech*) dan tulisan (*writing*). Oposisi biner dalam linguistik ini berjalan berdampingan dengan oposisi biner dalam tradisi filsafat barat antara makna/bentuk, jiwa/badan, baik/buruk, dan sebagainya. Dalam oposisi biner ini, menurut tradisi filsafat barat istilah-istilah yang pertama dianggap superior, dan menurut Derrida istilah tersebut milik logos kebenaran atau kebenaran dari kebenaran. Sedangkan istilah kedua hanya perantara atau representasi palsu dari kebenaran. Tradisi inilah yang disebut Derrida dalam sebagai politik logosentrisme (*logocentrism*) yang telah menjadi tradisi dalam filsafat barat. Istilah logocentrisme digunakan Derrida untuk menerangkan asumsi adanya hal istimewa yang disandang oleh istilah pertama (*speech*) dan pelecehan istilah kedua (*writing*), yang dianggap tak lebih dari bentuk yang sudah tercemar, yang ada diluar kawasan kebenaran (*speech*) (Piliang, 2003:125).

Ucapan (*speech*) atau ungkapan, menurut linguistik Saussurean adalah kesatuan dari petanda (*signified*) dan penanda (*signifier*), yang dianggap (kelihatan) menjadi satu dan sepadan, yang membangun sebuah tanda (*sign*). Dalam kaitan ini, kebenaran adalah petanda isi, yang diartikulasikan oleh penanda suara/bentuk. Kebenaran yang sesungguhnya eksternal dalam kaitannya dengan fisik penanda menurut Saussurean melekat pada penanda itu sendiri. Model

kesatuan antara bentuk (penanda) dan isi (petanda) inilah yang disebut Derrida metafisika ada (*metaphysics of presence*) asumsi bahwa sesuatu yang bersifat fisik dan melampaui fisik hadir secara bersamaan. Saussure melihat, bahwa metafisika ada ini hanya ada pada ucapan (*speech*) oleh karena ucapan adalah asal muasal bahasa. Bahasa dimulai melalui ucapan-ucapan mendahului tulisan. Tulisan itu sendiri, dilain pihak tak lebih dari sebuah tambahan, topeng atau pakaian yang dikenakan oleh ucapan. Tulisan tak lebih dari representasi palsu dari ucapan. Sebab, sebagaimana pakaian belum tentu mencerminkan jiwa seseorang, tulisan juga bisa menyesatkan seseorang dari kebenaran, oleh karena tulisan sangat dibatasi oleh medium. Ucapan adalah spirit murni, karena hanya ucapan yang langsung menyandang kebenaran karena hanya pada ucapan terdapat ikatan alamiah antara suara dan perasaan (Piliang, 2003:126).

Dekonstruksi menurut Derrida adalah penyangkapan akan oposisi ucapan/tulisan, ada/tak ada, murni/tercermar dan penolakan akan kebenaran yang logos itu sendiri. Tulisan, menurut Derrida pada kenyataannya melepaskan diri dari *ucapan* dengan segala asumsi kebenaran alamiah (*logos*)nya, dan dari predikat sebagai topeng dari *logos*. Tulisan adalah sebuah permainan bebas unsur-unsur dalam bahasa dan komunikasi. Tulisan adalah proses perubahan makna secara terus-menerus. Dikaitkan dengan linguistik struktural Saussurean, apa yang dikembangkan Derrida lebih jauh dari proses *difference* adalah penolakannya pada pertanda absolut atau makna absolut (Piliang, 2003:127).

#### **2.5.4. Semiotika Film**

Harus kita akui bahwa hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Oey Hong Lee (1965:40 dalam Sobur, 2013:126), misalnya menyebutkan “film sebagai alat komunikasi

massa yang kedua muncul didunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangikan perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap.

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak. Sejak itu, maka merebaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat. (Sobur, 2013:127).

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti yang dikemukakan Van Zoet, film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar) dan musik film. Film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaan. Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan proyektor dan layar (Sobur 2013:128).

Film juga sebetulnya tidak jauh beda dengan televisi. namun, film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda (sardar & Loon dalam Sobur, 2013:130). Tata bahasa itu terdiri atas semacam unsur yang akrab, seperti pemotongan (cut), pemotretan jarak dekat (close up), pemotretan jarak jauh (long shot), pembesaran gambar (zoom-in), pengecilan gambar (zoom-out), memudar (fade), pelarutan (dissolve), gerakan

lambat (slow motion), gerakan dipercepat (Speeded-up), efek khusus (special effect). Namun, bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah hingga simbol-simbol yang paling abstrak arbiter serta metafora. Metafora visual yang menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta menonotaskan makna-makna sosial dan budaya. Begitulah, Sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan (Sobur, 2013:131).

## **2.6. Sinopsis Film Kala**

Film Kala merupakan film kedua karya Joko Anwar. Kala memiliki karakter tema dan estetika bergaya *film noir* dan dibumbui dengan sedikit unsur horror. Cerita film diawali dengan seorang detektif bernama Eros dan seorang jurnalis bernama Janus yang secara terpisah menyelidiki kematian lima laki-laki yang tewas mengenaskan. Dikisahkan Janus adalah penderita narkolepsi dimana dia akan tertidur jika tertekan. Suatu ketika dalam penyelidikan Janus tanpa sengaja merekam pembicaraan istri dari seorang lelaki yang tewas. Tidak lama Janus menyaksikan kematian wanita itu dengan mengenaskan. Setiap kali orang lain mengetahui pembicaraan tersebut, orang tersebut juga akan tewas dibunuh sosok misterius. Janus dan Eros lebih jauh ternyata terlibat pada pencarian sebuah harta terpendam yang melibatkan sekelompok orang-orang pemerintah. Kala juga sarat dengan pertanda munculnya sosok Ratu Adil di akhir jaman. Dimana digambarkan seorang pemimpin yang akan membawa kedamaian dalam negerinya.

## **2.7. Perilaku Seorang Hero dalam Film**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran;

pejuang yang gagah berani. Ketika mendengar kata hero tentunya kita akan beranggapan bahwa ia adalah seorang tokoh utama yang gagah, baik hati, pembela keadilan dan kebenaran, idola, dan lain sebagainya. Anggapan ini menuntun kita bahwa semua perilaku *hero* mencerminkan sisi positif dari manusia ideal.

Kebosanan karakter hero dengan perilaku negative membuat industry perfilman membungkus karakter hero yang memiliki sisi negatif. Banyaknya film dengan karakter hero negatif seperti dalam film Robin Longstride (*Robin Hood*), Captain Jack Sparrow (*Pirates Of The Caribbean*), dan lain-lain, maka muncul aliran *Byronic Hero* untuk mendeskripsikan sosok hero dengan karakter negatif.

Ciri perwatakan *Byronic Hero* yang kompleks, yakni banyak mengalami perubahan suasana hati (*mood*) dan cenderung kontroversial menjadikannya sulit untuk ditentukan sebagai kategori tokoh protagonis atau antagonis. *Byronic Hero* difungsikan sebagai sindiran (*satire*) sekaligus perlambang terhadap perilaku masyarakat abad ke-18, yang mana diperbudak oleh teknologi, dan berperilaku layaknya mesin (Thorslev Jr., 1962). Sehingga *Byronic Hero* merupakan gambaran *hero* yang manusiawi dimana ia tidak dapat ditebak secara matematis dan akurat karena memiliki perasaan dan suasana hati, meskipun ia tidak bias lepas dari keharusan bersikap rasional.

Sementara Thorslev Jr. (1962:7) juga menyebutkan bahwa *Byronic Hero* sering juga disebut sebagai *Villainous Hero* atau pahlawan setengah jahat. Alasannya dikarenakan adanya manifestasi perilaku pendosa, atau disebut juga sebagai „*algolagnia*’, yakni perilaku yang berlawanan antara kegembiraan dan duka, rasa cinta dan rasa benci, kelembutan dan kekasaran yang bercampur menjadi satu.

Berdasarkan Wikipedia, *Byronic Hero* biasanya menunjukkan beberapa ciri- ciri sebagai berikut: a. Sombong, licik dan mampu beradaptasi; b. Sinis dan seringkali emosinya bertentangan, bipolar, atau *moody*; c. Menghormati pangkat dan hak istimewa; d. Memiliki kebencian terhadap lembaga sosial dan norma-norma; e. Memiliki masa lalu bermasalah atau menderita karena suatu kejahatan yang tidak disebutkan; f. Cerdas, perseptif, canggih dan berpendidikan; g. Misterius; h. Sifatnya senang merugikan diri sendiri; i. Berjuang dengan integritas. Diperlakukan dalam pengasingan, sebagai orang terbuang, atau sampah masyarakat (Wikipedia : *Byronic Hero*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Byronic\\_hero](http://en.wikipedia.org/wiki/Byronic_hero), yang diakses 28 Juli 2017).

Pada dasarnya manifestasi perilaku seorang *hero* bukanlah hal yang terbentuk secara mudah (instan) ataupun alamiah. Sulitnya memahami perilaku seorang *hero* juga dialami oleh tokoh-tokoh *Byronic Hero*. Seorang *Byronic Hero* tidak bisa secara tiba-tiba mengerti perilaku dan nilai-nilai kepahlwanan, namun mereka memerlukan waktu dan pengalaman yang terbentuk melalui proses belajar.

## **2.8. Pengertian Pemimpin**

Menurut Blogger (Aynul, 2009. *Pengertian KEpemimpinan Makalah Kelompok I Mata Kuliah Kepemimpinan Jurusan Ilmu Administrasi FISIPUH*, <http://kepemimpinan-fisipuh.blogspot.co.id> yang diakses 15 April 2017) Dalam bahasa Indonesia "pemimpin" sering disebut penghulu, pemuka, pelopor, pembina, panutan, pembimbing, pengurus, penggerak, ketua, kepala, penuntun, raja, tua-tua, dan sebagainya. Sedangkan istilah Memimpin digunakan dalam konteks hasil penggunaan peran seseorang berkaitan dengan kemampuannya mempengaruhi orang lain dengan berbagai cara. Istilah pemimpin, kepemimpinan,

dan memimpin pada mulanya berasal dari kata dasar yang sama "pimpin". Namun demikian ketiganya digunakan dalam konteks yang berbeda.

Pemimpin adalah suatu lakon/peran dalam sistem tertentu; karenanya seseorang dalam peran formal belum tentu memiliki ketrampilan kepemimpinan dan belum tentu mampu memimpin. Istilah Kepemimpinan pada dasarnya berhubungan dengan ketrampilan, kecakapan, dan tingkat pengaruh yang dimiliki seseorang; oleh sebab itu kepemimpinan bisa dimiliki oleh orang yang bukan "pemimpin". Arti pemimpin adalah seorang pribadi yang memiliki kecakapan dan kelebihan, khususnya kecakapan/ kelebihan di satu bidang sehingga dia mampu mempengaruhi orang-orang lain untuk bersama-sama melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi pencapaian satu atau beberapa tujuan. Pemimpin adalah seorang pribadi yang memiliki kecakapan dan kelebihan - khususnya kecakapan-kelebihan di satu bidang , sehingga dia mampu mempengaruhi orang lain untuk bersama-sama melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk pencapaian satu beberapa tujuan. (Kartini Kartono, 1994 : 181).

Pimpinan yang dapat dikatakan sebagai pemimpin setidaknya memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

1. Pengaruh : Seorang pemimpin adalah seorang yang memiliki orang-orang yang mendukungnya yang turut membesarkan nama sang pimpinan. Pengaruh ini menjadikan sang pemimpin diikuti dan membuat orang lain tunduk pada apa yang dikatakan sang pemimpin. John C. Maxwell, penulis buku-buku kepemimpinan pernah berkata: Leadership is Influence (Kepemimpinan adalah soal pengaruh). Mother Teresa dan Lady Diana adalah contoh kriteria seorang pemimpin yang punya pengaruh.
2. Kekuasaan/power : Seorang pemimpin umumnya diikuti oleh orang lain karena dia memiliki kekuasaan/power yang membuat orang lain menghargai keberadaannya. Tanpa kekuasaan atau kekuatan yang dimiliki sang

pemimpin, tentunya tidak ada orang yang mau menjadi pendukungnya. Kekuasaan/kekuatan yang dimiliki sang pemimpin ini menjadikan orang lain akan tergantung pada apa yang dimiliki sang pemimpin, tanpa itu mereka tidak dapat berbuat apa-apa. Hubungan ini menjadikan hubungan yang bersifat simbiosis mutualisme, dimana kedua belah pihak sama-sama saling diuntungkan.

3. Wewenang : Wewenang di sini dapat diartikan sebagai hak yang diberikan kepada pemimpin untuk menetapkan sebuah keputusan dalam melaksanakan suatu hal/kebijakan. Wewenang di sini juga dapat dialihkan kepada bawahan oleh pimpinan apabila sang pemimpin percaya bahwa bawahan tersebut mampu melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan baik, sehingga bawahan diberi kepercayaan untuk melaksanakan tanpa perlu campur tangan dari sang pemimpin.
4. Pengikut : Seorang pemimpin yang memiliki pengaruh, kekuasaan/power, dan wewenang tidak dapat dikatakan sebagai pemimpin apabila dia tidak memiliki pengikut yang berada di belakangnya yang memberi dukungan dan mengikuti apa yang dikatakan sang pemimpin. Tanpa adanya pengikut maka pemimpin tidak akan ada. Pemimpin dan pengikut adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan tidak dapat berdiri sendiri.

## **2.9. Tinjauan Pahlawan**

Nilai merupakan ukuran tertinggi dari perilaku manusia dan dijunjung tinggi oleh sekelompok masyarakat serta digunakan sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Menurut Mulyana, nilai adalah rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan. Dengan kata lain, nilai adalah patokan normatif yang mempengaruhi

manusia dalam menentukan pilihan di antara cara-cara tindakan alternatif (Mulyana, 2004:11).

Konsep kepahlawanan harus dipahami dari konsep pahlawan. Ada yang beranggapan bahwa secara etimologi pahlawan berasal dari bahasa sansekerta *phala* yang bermakna hasil atau buah. Pahlawan adalah seseorang yang berpahala yang perbuatannya berhasil bagi kepentingan orang banyak. Perbuatannya memiliki pengaruh terhadap tingkah laku orang lain, karena dinilai mulia dan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat bangsa atau umat manusia. Dalam bahasa Inggris pahlawan disebut *hero* yang diberi arti suatu sosok legendaris dalam mitologi yang dikaruniakan kekuatan yang luar biasa, keberanian serta diakui sebagai keturunan dewa. Pahlawan adalah sosok yang membela kebenaran dan membela yang lemah. Dalam cerita pewayangan dikenal tokoh Arjuna dari Pandawa dinilai sebagai pahlawan yang membela kebenaran dan kebatilan (Soeprapto, 2008:57).

Pahlawan juga dipandang sebagai orang yang dikagumi atas hasil tindakannya, serta sifat mulianya, sehingga diakui sebagai contoh dan teladan. Pahlawan sering dikaitkan dengan keberhasilan dan prestasi gemilang dalam bidang kemiliteran. Pada umumnya pahlawan adalah seseorang yang berbakti kepada masyarakat, negara, bangsa dan umat manusia tanpa menyerah dalam mencapai cita-citanya yang mulia, sehingga rela berkorban demi tercapainya tujuan, dengan dilandasi oleh sikap tanpa pamrih pribadi. Ada banyak nilai tepuji yang harus dimiliki seseorang sehingga pantas disebut pahlawan, diantaranya rela berkorban, berani membela kebenaran dan keadilan, cinta tanah air, memiliki semangat nasionalisme dan patriotisme (Supardan, 2011).

Penjelasan tentang pahlawan diatas dapat disimpulkan bahwa pahlawan merupakan orang yang menunjukkan perilaku ideal sesuai dengan nilai-nilai yang dianut dalam masyarakat. Terdapat banyak nilai yang dapat dilekatkan dalam diri seseorang yang dipandang menunjukkan perilaku ideal. Nilai- nilai senantiasa melekat pada konteks permasalahannya. Nilai-nilai kepahlawannan yang terkandung dalam diri pahlawan diantaranya yaitu keberanian, kesabaran dan pengorbanan (Matta, 2004:9).

a. Keberanian

Keberanian adalah kekuatan yang tersimpan dalam kehendak jiwa, yang mendorong seseorang maju menunaikan tugas, baik tindakan maupun perkataan, demi kebenaran dan kebaikan, atau untuk mencegah suatu keburukan dan dengan menyadari sepenuhnya semua resiko yang akan diterimanya (Ibid, 9).

Oleh karenanya, seseorang yang memiliki keberanian akan selalu memiliki sifat: (Munawar, 2010, *Pengertian dan Ciri-Ciri Keberanian*, <http://indramunawar.blogspot.com/2010/03/pengertian-dan-ciri-ciri-keberanian.html>, yang diakses Kamis 1 Juni 2017)

1. Adanya tekad
2. Percaya diri
3. Konsistensi
4. Optimisme
5. Berpikir secara matang dan terukur sebelum bertindak
6. Mampu memotivasi orang lain
7. Selalu tahu diri, rendah hati, dan mengisi jiwa serta pikiran dengan pengetahuan baru menuju kearah yang benar
8. Bertindak nyata

9. Semangat
10. Menciptakan kemajuan
11. Siap menanggung resiko
12. Konsisten/istiqomah

b. Kesabaran

Kesabaran adalah nafas yang menentukan lama tidaknya sebuah keberanian bertahan dalam diri seorang pahlawan. Ada banyak pemberani yang tidak dapat mengakhiri hidupnya sebagai pemberani. Karena mereka gagal menahan beban resiko. Jadi keberanian adalah aspek ekspansif dari kepahlawanan. Akan tetapi, kesabaran adalah aspek defensifnya (Matta, 2004:13).

Ciri-ciri sabar: (Zuriah, 2007:86)

1. Tahan menghadapi cobaan (tidak lekas marah, tidak lekas putus asa, tidak lekas patah hati)
2. Tabah
3. Tenang
4. Tidak tergesah-gesa
5. Tidak terburu nafsu

c. Pengorbanan

Seorang pahlawan adalah bahwa ia tidak hidup dan berpikir dalam lingkup dirinya sendiri. Ia telah melampaui batas-batas kebutuhan psikologis dan biologis. Batas-batas kebutuhan itu bahkan telah hilang dan lebur dalam batas kebutuhan kolektif masyarakatnya dimana segenap pikiran dan jiwanya tercurahkan. Dalam makna inilah pengorbanan menemukan dirinya sebagai kata kunci kepahlawanan seseorang. Di sini ia bertemu dengan pertanggungjawaban, keberanian, dan kesabaran. Tiga hal terakhir ini adalah wadah-wadah kepribadian yang hanya akan menemukan makna dan fungsi

kepahlawanannya, apabila ada pengorbanan yang mengisi dan menggerakkannya. Pengorbananlah yang memberi arti dan fungsi kepahlawanan bagi sifat-sifat pertanggungjawaban, keberanian, dan kesabaran.

Ciri-ciri pengorbanan antara lain adalah: (Ibid 84)

1. Tidak kenal menyerah dan putus asa
2. Rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara, dan
3. Berjiwa pembaharu.

Ciri-ciri dari sikap kepahlawanan yakni:

**a. Berani**

Dalam riwayat tergambar jelas keberanian para pahlawan melawan penjajah Belanda. Dalam setiap usaha dan perjuangan kita harus berani menghadapi segala tantangan dan rintangan. Seorang pejuang bukanlah seorang yang penakut. Karena kita memperjuangkan kebenaran dan kebaikan, kita tidak boleh takut.

**b. Tangguh**

Tangguh artinya berjuang tanpa henti, tidak mudah goyah atau tidak mudah terpengaruh. Seorang pejuang akan terus berjuang sebelum cita-citanya tercapai. Agar memiliki ketangguhan kita harus memiliki rasa percaya diri, sabar dan teguh pendirian. Contohnya, Kapitan Pattimura merupakan seorang yang tangguh. Ini terlihat dari sikap Kapitan Pattimura yang tidak mau dibujuk untuk bekerja sama dengan Belanda.

**c. Bersemangat untuk Maju**

Setiap orang mempunyai keinginan untuk hidup lebih baik. Keinginan tersebut harus diikuti dengan semangat dan usaha yang sungguh-

sungguh. Tanpa semangat dan kesungguhan, maka apa yang diinginkan tidak akan tercapai.

**d. Ikhlas**

Seorang pahlawan sejati akan berjuang dengan ikhlas tanpa pamrih. Ikhlas artinya tidak mengharapkan imbalan. Suatu kebaikan yang dilakukan dengan ikhlas maka akan mendatangkan hasil yang baik pula. Namun sebaliknya suatu kebaikan yang dilandasi dengan pamrih tertentu, justru bisa mendatangkan suatu keburukan.

**e. Rela berkorban**

Dalam setiap perjuangan selalu membutuhkan pengorbanan. Pengorbanan ini bisa berupa pikiran, waktu, tenaga, harta, bahkan nyawa. Sikap rela berkorban telah ditunjukkan oleh Kapitan Pattimura. Ia rela dihukum gantung oleh Belanda demi memperjuangkan cita-cita rakyat Maluku.

**f. Pantang Menyerah**

Pantang menyerah berarti terus berjuang meskipun menghadapi berbagai rintangan. Jika perjuangan gagal, pahlawan tidak putus asa. Ia akan terus berjuang sampai kebenaran ditegakkan.

**g. Mendahulukan Kepentingan Orang Lain**

Pahlawan tidak mengejar kepentingan sendiri. Kepentingan bangsa, negara, dan kepentingan orang banyak ia dahulukan. Sampai hari ini pahlawan bangsa akan tetap lahir atau muncul. Karena selalu ada orang yang dengan berani dan rela berkorban membela kebenaran dan keadilan.

**h. Patriotisme dan Cinta Tanah Air**

Apa yang dimaksud dengan patriotisme? Patriotisme artinya cinta tanah air. Para pahlawan pendahulu kita berjuang mengusir penjajah tentunya

didasari oleh rasa cinta tanah air. Mereka tidak rela bangsanya diinjak-injak oleh para penjajah.

**i. Ksatria**

Berjiwa ksatria, maksudnya berani mengakui kesalahan bila salah, bertanggung jawab segala ucapan dan tindakan yang dilakukan.

**j. Membela kebenaran dan Keadilan**

Sikap membela keadilan maksudnya tidak memihak kepada sesuatu yang telah diketahui salah dan selalu berpegang teguh pada kebenaran dalam semua tindakannya.

## **2.10. Tinjauan Empiris**

Hasil pengamatan yang diperoleh dari studi pustaka bahwa Penelitian yang fokus terhadap karakter pahlawan (Ratu Adil dan Sang Penidur), film, dan analisis simiotika sudah pernah dilakukan, di antaranya.

1. **Moh. Arif Afandi**, yang meneliti “Masyarakat Ideal Dalam Film PK (Analisis Semiotika)” (Program Studi Filsafat Agama, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016) dengan menggunakan teori semiotika Derrida yaitu teori dekonstruksi dengan membongkar asumsi-asumsi dasar dalam film PK. Pada penelitian ini peneliti mengulas sebuah film India berjudul PK. Peneliti ingin menghadirkan seperti apa model masyarakat yang diinginkan pengarang melalui kritik-kritik tajam atas peradaban India yang ada di film tersebut dengan masyarakat yang dianggap ideal di planet PK.

Berdasarkan metode penelitian tersebut diperoleh bahwa apa yang idealkan dalam film PK atau apa yang diidealkan bagi sang sutradara tentang masyarakat adalah masyarakat komunis. Yaitu masyarakat yang memiliki pola

pikir saintifik atau positivistic, masyarakat yang tidak mengakui agama formal, masyarakat yang hidup secara natural yaitu yang tidak menggunakan busana, masyarakat yang tidak mengenal status sosial dan masyarakat yang tidak mengenal keuangan serta hak kepemilikan pribadi.

2. **Hani Taqiya**, yang meneliti “Analisis Semiotika Terhadap Film In The Name Of God” (Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ilmu Dakwa dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011).

pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskripsi dan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, karena menurutnya semua objek kultural dapat diolah secara tekstual. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat meneliti dokumen berupa teks, gambar, simbol, dan sebagainya lebih dalam untuk memahami budaya dari suatu konteks sosial tertentu, menggunakan metode penelitian semiotika, karena peneliti ingin melihat bagaimana tanda tanda dalam film itu merepresentasikan Islam. Dengan menggunakan pendekatan Barthes peneliti meneliti dengan melihat makna denotasi, konotasi dan mitos.

Hasil penelitian ini peneliti mengatakan bahwa representasi konsep jihad dalam film In The Name Of God ini berupa jihad yang dimaknai sebagai peperangan, jihad menuntut ilmu, dan jihad untuk mempertahankan diri dari ketidakadilan yang menimpa seseorang.

3. **Husain Noval**, dalam penelitiannya “Analisis Genre Noir Dalam Film Kala” (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Komunikasi Universitas Airlangga, 2011).

Penelitian ini ini menganalisis genre noir dalam film Dead Time: Kala, penelitian melihat elemen-elemen pembentuk dalam film yang mengidentifikasi pola-pola genre noir dalam film Dead Time: Kala.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik genre noir sangat mendominasi dalam film Dead Time: Kala walaupun banyak juga ditemukan karakteristik dari genre-genre lain seperti horror.

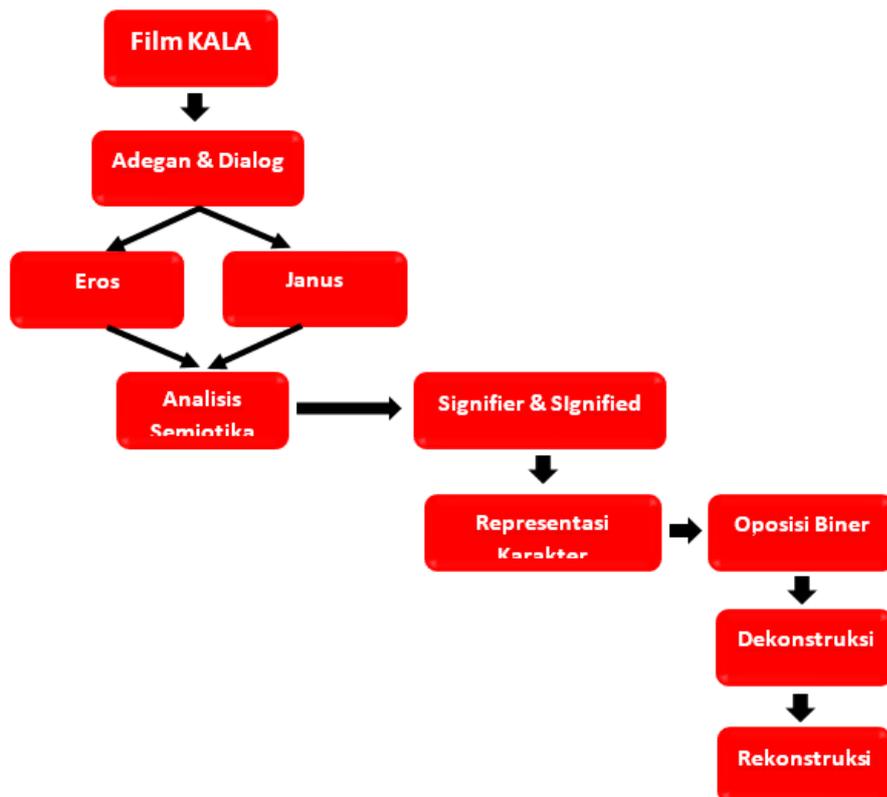
Nama/ Tahun       <b>Uraian</b>	<b>Moh. Arif Afandi</b>	<b>Hani Taqiya</b>	<b>Husain Noval</b>
	<b>2016</b>	<b>2011</b>	<b>2011</b>
<b>Perguruan Tinggi</b>	Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta	Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta	Universitas Airlangga
<b>Judul</b>	Masyarakat Ideal Dalam Film PK (Analisis Semiotika)	Analisis Semiotika Terhadap Film In The Name Of God	Analisis Genre Noir Dalam Film Kala
<b>Metode</b>	kualitatif	kualitatif	Kulitatif

**Tabel 2.1:** Tinjauan Penelitian Sebelumnya

## 2.11. Kerangka Pemikiran

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas.

Film dapat diteliti menggunakan analisis semiotika untuk mengetahui bagaimana media (film) mengonstruksi pemeran dalam pada realitas lingkungannya. Seperti dalam film Kala, penggambaran seorang pahlawan dalam hal ini Eros dan Janus akan diteliti melalui *scene* (adegan) dan dialog cerita dalam film yang mengacu berdasarkan analisis semiotika yang nantinya akan dipahami oleh khalayak (penonton) dan digambarkan pada kerangka pemikiran, sebagai berikut:



**Tabel 2.2:** Kerangka Pemikiran

## 2.12. Definisi Konseptual

### a. Film Kala

Film Kala merupakan film kedua karya Joko Anwar. Kala memiliki karakter tema dan estetika bergaya *film noir* dan dibumbui dengan sedikit unsur horror. Cerita film diawali dengan seorang detektif bernama Eros dan seorang jurnalis bernama Janus yang secara terpisah menyelidiki kematian lima laki-laki yang tewas mengenaskan.

### b. Analisis Semiotika

Analisis semiotika adalah salah satu model analisis yang digunakan untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama manusia (Bartes, 1988:179; Alex Sobur, 2013:15). Analisis semiotika Saussure digunakan untuk melihat penanda dan petanda dalam film yang menggambarkan karakter Eros dan Janus sedangkan semiotika Derrida terkait dekonstruksi digunakan untuk membandingkan kedua karakter tersebut dengan karakter ideal pada umumnya.

### c. Adegan

Adegan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah pemunculan tokoh baru atau pergantian susunan (layar) pada pertunjukan wayang atau film. Dalam Kala, tokoh Eros dan Janus digambarkan akan sebagai pahlawan yang akan menyelamatkan negerinya dari kehancuran dan membawa kedamaian.

### d. Dialog

Dialog adalah percakapan pemain dalam sebuah film. Menurut Agus M Hadjana dalam website galeripustaka.com (diakses pada Minggu, 13 April 2017), dialog merupakan salah satu bentuk komunikasi interpersonal. Dialog berasal dari kata Yunani dia yang berarti antaram di antara, dan

legein yang berarti berbicara, bercakap-cakap, bertukar pemikiran dan gagasan. Maka, secara harfiah dialog atau dialog adalah berbicara, bercakap-cakap, bertukar pikiran dan gagasan bersama. Dalam film Kala, penulis akan meneliti melalui dialog atau percakapan tokoh Eros dan Janus.

e. *Signifier* dan *Signified*

*Signifier* (Penanda) adalah bentuk-bentuk medium yang diambil oleh suatu tanda, seperti bunyi, gambar atau coretan yang membentuk kata disuatu halaman, sedangkan *Signified* (pertanda) adalah konsep dan makna yang disandangnya. Peneliti akan melihat setiap penanda dan pertanda yang menggambarkan karakter Eros dan Janus

f. Representasi Karakter

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia representasi adalah perbuatan mewakili atau keadaan yang mewakili sesuatu. Sedangkan karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Peneliti akan melihat bagaimana karakter Eros dan Janus di konstruksikan dalam film.

g. Oposisi Biner

Menurut blogger (Barri, 2014, *Makna Oposisi Biner*, <http://gajahhit.blogspot.co.id> yang diakses Minggu 13 April 2017), oposisi biner (binary opposition) sebenarnya, secara sederhana, dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang berusaha membagi dunia dalam dua klasifikasi yang berhubungan secara struktural. Peneliti akan membandingkan kedua karakter dalam film dengan karakter idealnya.

#### h. Dekonstruksi

Dekonstruksi, menurut Derrida adalah sebagai alternatif untuk menolak segala keterbatasan penafsiran ataupun bentuk kesimpulan yang baku (Sobur, 2013:100). Peneliti akan melihat bagaimana karakter pahlawan yang diidealkan dalam film.

#### i. Rekonstruksi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia rekonstruksi adalah penyusunan atau penggambaran kembali. Dimana dalam semiotika makna yang di bongkar dengan dekonstruksi disusun kembali untuk menghasilkan makna baru.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Rancangan Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan analisis simiotika secara kualitatif sebagai jenis penelitian. Menurut Sudarwan Danim (2002:35), penelitian kualitatif berangkat dari ilmu-ilmu sosial, termasuk antropologi. Esensinya adalah sebagai sebuah metode pemahaman atas keunikan, dinamika, dan hakikat holistik dari kehadiran manusia dan interaksinya dengan lingkungan.

Selain itu, penelitian kualitatif juga memunculkan data berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data itu mungkin telah dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman), dan yang biasanya “diproses” kira-kira sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi kualitatif tetap menggunakan kata-kata, yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas. (Miles, Matthew B & A. Michael Huberman, 1992:15).

Analisis simiotika pendekatan penelitian Derrinda dan Ferdinand De Saussure yang dipilih dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana konstruksi karakter seorang pahlawan (Eros dan Janus) dalam film “Kala” dengan melihat pertanda dan penandanya, kemudian mendekonstruksikan kedua karakter tersebut dengan membandingkan dengan karakter idealnya.

#### **3.2. Kehadiran Peneliti**

Dalam penelitian ini, penulis menjadi instrument kunci yang berperan aktif mulai dari pengumpulan, pemilihan hingga analisis data. Tidak seperti penelitian kuantitatif yang menggunakan rumus-rumus statistik, penelitian kualitatif mengharuskan penulis untuk terjun langsung ke lapangan mencari data. Penulis

berperan besar dalam seluruh proses penelitian, mulai dari memilih topik, mendekati topik tersebut, mengumpulkan data, hingga menganalisis dan menginterpretasikannya. (Gunawan, 2014:95).

### **3.3. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini diadakan di Makassar yang dilakukan dengan menonton film “Dead Time: Kala” secara berulang-ulang terhitung sejak Februari hingga Juni 2017 untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih detail.

### **3.4. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data yang merupakan faktor penting dalam penelitian. Jenis data yang digunakan dalam penelitian, antara lain:

#### **a. Data primer**

Yakni data yang diperoleh langsung dari objek penelitian, yaitu dengan menganalisa film “Kala”.

#### **b. Data sekunder**

Data sekunder adalah semua data pendukung yang berhubungan dengan penelitian ini, dapat diambil melalui sumber seperti buku, majalah, situs dan juga wawancara. Data ini juga diperoleh dari studi perpustakaan, dilakukan dengan cara membaca hasil penelitian, bahan kuliah yang ada relevansinya dengan masalah yang akan diteliti serta artikel-artikel terkait yang didapat melalui penelusuran internet.

### **3.5. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan penulis dalam penelitian ini adalah dengan melakukan teknik pengambilan data melalui observasi terhadap tayangan Film

“Kala”. Observasi dalam penelitian kualitatif merupakan proses pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan terhadap objek yang diteliti. Observasi yang dilakukan penulis dengan mengikuti dan mengamati seluruh tayangan dari Film “Kala”. Penulis akan menggunakan pendekatan Saussure terkait penanda dan petanda, yang mana hasil makna yang diperoleh akan dikonstruksi ulang. Penulis juga membuat penulisan transkrip dari film yang diteliti. Penulisan transkrip dimulai dengan tayangan pertama sampai terakhir. Apabila terdapat pengulangan adegan sebelumnya pada babak berikutnya, maka bagian tersebut tetap ditranskrip. Pencatatan transkrip dilakukan per babak. Setiap babak ditandai dengan pemindahan *scene* (adegan). Dalam pencatatan transkrip berisikan tokoh/karakter, dialog (lengkap dengan tanda baca), deskripsi adegan, dan mimik muka.

Sehingga penulis akan meneliti film “Kala” mengacu pada bagaimana penggambaran tokoh pahlawan dalam hal ini Eros dan Janus dalam film Kala dan bagaimana struktural realitas tokoh tersebut yang dibangun dalam film Kala.

### **3.6. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kualitatif, yaitu analisa yang diperoleh melalui proses observasi langsung terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang sesuai dengan penelitian dan studi pustaka yang tidak memungkinkan untuk menggunakan pengukuran secara uraian angka-angka atau analisis kuantitatif. Tahapan analisis data yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengapresiasi objek penelitian sebagai langkah awal untuk memahami film. Kemudian membedah objek penelitian untuk mencermati setiap bagiannya lalu mengombinasikan dengan data pendukung yang didapat, sehingga didapatkan pesan yang ingin disampaikan melalui film itu. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan Teknik analisis semiotika Derrida dan Saussure,

dimana penulis akan menganalisis penanda dan pertanda disetiap adegan dan dialog yang menggambarkan karakter Eros dan Janus, yang mana peneliti akan membandingkan konstruksi kedua karakter dengan oposisi biner membandingkan dengan karakter idealnya.

### **3.7. Pengecekan Validitas Temuan**

Untuk memperoleh temuan data yang absah, maka perlu dilakukan ketelitian kredibilitasnya. Kredibilitas berkaitan dengan seberapa jauh kebenaran hasil penelitian dapat dipercaya. Menurut Sugiono (2012:121), uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif, antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman, analisis kasus negatif dan *member check*.

Dalam penelitian ini, pengujian kredibilitas data penelitian dilakukan dengan cara:

1. Meningkatkan ketekunan, berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan meningkatkan ketekunan itu, maka penulis dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang dilakukan itu salah atau tidak. Demikian juga dengan meningkatkan ketekunan, maka penulis dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati.

### **3.8. Tahap-tahap Penelitian**

Pendekatan teori yang menjadi akar dari penelitian kualitatif pada intinya memiliki ciri-ciri berbeda bila dibandingkan dengan pendekatan dan teori yang menjadi akat dari penelitian kuantitatif. Oleh karena itu, prosedur dan tahap-tahap yang harus dilalui untuk melakukan penelitian kualitatif juga berbeda dari prosedur

dan tahap-tahap penelitian kuantitatif. Prosedur dan tahap-tahap yang harus dilalui apabila melakukan kualitatif adalah sebagai berikut:

#### 1. Menetapkan Fokus Penelitian

Prosedur penelitian kualitatif didasari pada logika berfikir induktif, sehingga perencanaan penelitiannya bersifat sangat fleksibel. Walaupun demikian, penelitian kualitatif harus melalui tahap-tahap dan prosedur penelitian yang telah ditetapkan. Sama halnya dengan penelitian kuantitatif, hal pertama yang dilakukan sebelum memulai seluruh tahap penelitian kualitatif adalah menetapkan *research question*. *Research question* yang dalam penelitian kualitatif disebut sebagai “fokus penelitian”, adalah pertanyaan tentang hal-hal yang ingin dicari jawabannya. Melalui penelitian tersebut.

Berbeda dengan penelitian kuantitatif, dalam penelitian kualitatif tidak dirumuskan dan ditulis dalam format yang kaku. Format penulisan fokus penelitian dalam penelitian kualitatif bisa sangat beragam dan tidak harus dalam bentuk pertanyaan seperti halnya dalam penelitian kuantitatif. Fokus penelitian dapat ditulis dengan berbagai bentuk, bahkan sering kali fokus penelitian ditulis dalam kalimat-kalimat yang meliputi beberapa alinea. Perlu ditekankan di sini, walaupun fokus penelitian tidak dirumuskan secara ketat dan dapat mengalami perubahan selama proses penelitian, tetapi fokus penelitian harus ditetapkan pada awal penelitian karena fokus penelitian berfungsi untuk “memberi batas” hal-hal yang akan diteliti. Fokus penelitian berguna dalam memberikan arah selama proses penelitian, utamanya pada saat pengumpulan data, yaitu untuk membedakan antara data mana yang relevan dengan tujuan penelitian kita. Fokus penelitian ini selalu disempurnakan selama proses penelitian dan bahkan memungkinkan untuk diubah pada saat berada di lapangan.

## 2. Menentukan Subyek Penelitian

Sebagai sebuah metode penelitian yang bersifat holistik, subyek dalam sebuah penelitian kualitatif merupakan hal yang sangat penting dan telah ditentukan ketika menentukan fokus penelitian. Subyek penelitian merupakan satu kesatuan yang telah ditentukan sejak awal penelitian. Hal ini berbeda dengan penelitian kuantitatif yang baru menentukan lokasi penelitian setelah ditetapkan beberapa hal sebelumnya, sebelum *research question* (rumusan masalah penelitian) populasi dan sampel.

## 3. Pengumpulan Data Pengolahan Data dan Analisis Data

Penelitian kualitatif merupakan proses penelitian yang berkesinambungan sehingga tahap pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data dilakukan secara bersamaan selama proses penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pengolahan data tidak harus dilakukan setelah pengolahan data selesai. Dalam hal ini, sementara data dikumpulkan, penulis dapat mengolah dan melakukan analisis data secara bersamaan. Sebaliknya, pada saat menganalisis data, penulis dapat kembali ke lapangan untuk memperoleh tambahan data yang dianggap perlu dan mengoahnya kembali.

Pada penelitian kualitatif, prosedur penelitian tidak distandarisasi dan bersifat fleksibel. Jadi yang ada adalah petunjuk yang dapat dipakai, tetapi bukan aturan. Ada beberapa metode pengumpulan data yang dikenal dalam penelitian kualitatif. Meski demikian, bisa dikatakan bahwa metode yang paling pokok adalah pengamatan atau observasi dan wawancara mendalam atau *in-depth interview*. Observasi (pengamatan) yang dimaksud disini adalah “deskripsi secara sistematis tentang kejadian dan tingkah laku dalam *setting* sosial yang dipilih untuk diteliti” (Marshall & Rosman, 1989:79). Pengamatan dapat bervariasi mulai dari yang sangat terstruktur dengan catatan rinci mengenai tingkah laku sampai dengan deskripsi yang paling kabur tentang

kejadian dan tingkah laku. Sedangkan wawancara mendalam adalah teknik pengumpulan data yang didasarkan pada percakapan secara intensif dengan suatu tujuan (Marshall & Rosman, 1989:82). Dalam hal melakukan wawancara mendalam, pertanyaan yang bersifat umum berdasarkan substansi *setting* atau berdasarkan kerangka konseptual.

#### 4. Penyajian Data

Prinsip dasar penyajian data adalah membagi pemahaman kita tentang sesuatu hal pada orang lain. Oleh karena ada data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan tidak dalam bentuk angka, penyajian biasanya berbentuk uraian kata-kata dan tidak berupa tabel-tabel dengan ukuran statistik. Seringkali data disajikan dalam bentuk kutipan-kutipan langsung dari kata-kata terwawancara sendiri. Kata-kata itu ditulis apa adanya dengan menggunakan bahasa asli informan (misalnya bahasa ibu, bahasa daerah, dan bahasa khusus) yang dalam penelitian kualitatif sering disebut sebagai "Transkrip". Selain itu, hasil penelitian kualitatif juga dapat disajikan dalam bentuk *life history*, yaitu deskripsi tentang peristiwa dan pengalaman penting dari kehidupan atau beberapa bagian pokok dari kehidupan seseorang dengan kata-katanya sendiri. (Hendrarso, Emy, 2011: 225).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Deskripsi Objek Penelitian

##### 4.1.1. Gambaran Umum Film Dead Time: Kala

###### a. Profil Film Dead Time: Kala



Gambar 4.1 Poster Kala

Film Dead Time: Kala adalah salah satu film karya Joko Anwar dimana film ini menjadi film pertama yang mengangkat genre noir. Film noir sendiri di Indonesia masih sangat asing. Film berdurasi 102 menit ini mengangkat kisah perjuangan seorang detektif dan seorang jurnalis yang terlibat misteri kasus pembakaran 5 orang pemuda yang membawa mereka mengetahui terkait harta tersembunyi presiden pertama yang menjadi rebutan kalangan atas.

Film Dead Time: Kala sendiri menuai banyak kontroversi karena isu yang diangkat dalam film ini dianggap sensitive karena menyinggung presiden pertama

Indonesia dan pemerintahan saat itu. Walaupun menuai banyak kontroversi film ini menuai banyak prestasi dari dalam dan luar negeri.

**b. Profil Rumah Produksi**

**c. Crew Film Dead Time: Kala**

- Sutradara : Joko Anwar
- Produser : Dhamoo Punjabi  
Manoj Punjabi
- Penulis : Joko Anwar
- Distributor : MD Pictures
- Durasi : 102 menit
- Musik : Haris Khaseli dan Aghy Narottama
- Sinemotografi : Ipung Rachmat Syaiful
- Artistik : Wencisiaus

**d. Pemain Film Dead Time: Kala**

Adapun nama -nama pemain dalam film Dead Time: Kala

- Fachri Albar sebagai Janus
- Ario Bayu sebagai Eros
- Shanty sebagai Sari
- Fahrani sebagai Ranti
- Tipi Jabrik sebagai Soebandi
- Arswendi Nasution sebagai Haryo Wibowo
- Agust Melasz sebagai Hendro Waluyo
- Frans Tumbuan sebagai Bambang Sutrisno
- Sujiwo Tejo sebagai Ronggoweni
- Jose Rizal Manua sebagai Pindoro
- Agung Udijana sebagai Bimo

#### **e. Sinopsis Dead Time: Kala**

Eros (Ario Bayu) adalah seorang polisi yang tengah menyelidiki kasus pembakaran terhadap 5 orang yang menewaskan kelimanya secara mengenaskan. Diluar kehidupannya sebagai polisi, Eros adalah seorang homoseksual. Sementara itu seorang wartawan bernama Janus (Fachri Albar) juga tengah menyelidiki kasus tersebut. Janus sendiri menderita penyakit narkolepsi yang membuatnya mudah sekali tiba-tiba tertidur apabila emosinya sedang memuncak misal terlalu panik, antusias ataupun marah. Hal itu jugalah yang membuat sang istri, Sari (Shanty) menggugat cerai Janus karena dia merasa sang suami tidak bisa memenuhi nafkah batinnya karena setiap akan berhubungan Janus selalu tiba-tiba tertidur. Janus yang masih menyelidiki kasus kematian 5 orang tersebut secara diam-diam meletakkan *tape recorder* dalam pot di kamar mayat dimana salah seorang istri korban ada disitu dan menolak diwawancara.

Tidak lama kemudian istri korban tersebut tewas tertabrak dan dilindas mobil tepat didepan mata Janus. Yang lebih aneh lagi, saat Janus mengambil *tape recorder* miliknya, dia menemukan rekaman suara wanita tersebut. Wanita itu mengatakan hal yang tidak dimengerti Janus yang intinya adalah menunjukkan lokasi sebuah tempat bernama "Bukit Bendonowongso". Lokasi tersebut diketahui menunjukkan tempat penyimpanan harta karun miik Presiden pertama. Sehingga Janus dan Eros terlibat dalam pemburuan harta tersembunyi

#### **4.2. Penyajian Data**

Hasil penelitian membahas bagaimana karakter Eros dan Janus di konstruksikan dalam film *Dead Time: Kala*, kemudian mendekonstruksi kedua tokoh pahlawan dalam film *Dead Time: Kala* dengan teori semiotika Jaques

Derinda melihat adegan dan scene didalam film yang memperlihatkan nilai terkait kepahlawanan dua tokoh dalam film ini, yaitu Eros dan Janus.

#### 4.2.1. Konstruksi Karakter Eros

Dalam film ini karakter Eros adalah salah satu karakter hero dalam film Dead Time: Kala, dimana Eros diramalkan akan menjadi sosok Ratu Adil yang membawa kedamaian bagi negerinya yang penuh dengan kriminalitas dan kesengsaraan. Sehingga penulis akan melihat seperti apa konstruksi karakter Eros yang digambarkan dalam film ini:



Gambar 4.2 Eros menanyai saksi



Gambar 4.3 Tatapan serius Eros

Dalam scene terlihat Eros sedang menanyai seorang warga yang menjadi saksi kasus pembakaran yang menewaskan lima orang korban. Eros memiliki penampilan yang rapi layaknya seorang polisi, terlihat dengan setelan kemeja yang dia masukkan kedalam celana, tas pistol yang melengkapi tampilannya dan juga potongan rambut yang simple. Dari nada bicara Eros digambarkan memiliki karakter yang tegas dan tidak berbelit.

Dalam scene kedua tergambar dari tatapan Eros merasa curiga dengan omongan saksi. Disini menandakan bahwa Eros tidak mudah percaya omongan orang. Sebagai seorang polisi Eros menjalankan tugasnya dengan baik, dimana dia menyelidiki kasus penembakan lima orang warga. Seorang polisi memiliki kewajiban untuk mengungkap kejahatan. Polisi juga harus mencari bukti nyata

terkait kasus kejahatan yang terjadi, dan tidak hanya percaya dari kesaksian saksi dari satu pihak saja.

**saksi** : *yang saya tahu mereka baru turun dari bus pak!, lalu tiba-tiba ada yang teriak maling, orang -orang langsung ngejar pak.*

**Eros** : *yang teriak maling pertama kali siapa?*

**Saksi** : *saya kurang tahu pak, yang saya tahu mereka sudah dikeroyok.*

**Eros** : *siapa yang membakar duluan ?*

**Saksi** ; *saya cuma lihat dari jauh pak, jadi ya kurang jelas.*

Dari dialog antara Eros dan saksi memperkuat jika Eros bukanlah tipe yang langsung percaya dengan kesaksian saksi. Eros juga bukan tipe yang bertele-tele dalam berbicara.



Gambar 4.4 Eros dan Hendro

Dalam scene ini menunjukkan Eros yang menghampiri rekannya Hendro yang sedang memotret bukti kasus pembakaran lima orang korban. Eros kemudian mengutarakan pendapatnya terkait kasus pembakaran kepada rekannya Hendro. Eros merasa ada yang disembunyikan dari kasus pembakaran itu. Eros merasa pesimis dengan perkembangan kasus yang dia tangani. Eros merasa warga sekitar tidak peduli dengan kematian lima orang korban.

**Eros** ; *begitu banyak orang, gak ada saksi*

**hendro** ; *karena mereka semua pelakunya, kamu juga tahu itu kan!*

**Eros** : orang orang membakar gedung, menyerang siapa saja yang mereka mau, sekarang mereka sudah mulai membunuh dan kita selalu terlambat

**Eros** : apa yang harus kita lakukan, kita tangkap saja semua.

**Hendro** ; tangkap saja satu.

**Eros** ; yang mana?

**Hendro** : yang benar-benar iblis.

**Eros** : hahah.... iblis sebagai metaphor atau laki-laki berwarna merah bertanduk dan berekor.

**Hendro** ; hahah.. kamu sudah salah orang, yang asli itu sangat pintar

**Eros** ; ohh dan ini kerjaan dia juga

**Eros** ; mas hendro terlalu percaya kepada manusia, bagaimana kalau cuman segini kemanusiaan kita mas, bagaimana kalau sifat alami kita yang seperti ini

**Hendro** ; kalau gitu gak ada artinya kita jadi polisi kan?

**Eros** : gak tau lah mas, saya juga gak tahu

Dalam film, karakter hero atau tokoh utama seringkali identik dengan percaya diri dan optimisme. Konsep percaya diri itu diwujudkan dalam film sehingga tokoh protagonis (hero) diibaratkan sebagai seorang yang memiliki kepribadian yang kuat dan yakin dengan dirinya sendiri. Sedangkan konsep optimisme dimana seorang tokoh protagonis (hero) selalu berpikir positif dan dan selalu berpikir kedepan.

Namun, dari dialog Eros Bersama Hendro, tergambar bagaimana ragunya Eros dengan hati nurani dan nilai kemanusiaan yang dimiliki masyarakat

dinegerinya itu. Eros meragukan apa yang sebenarnya dianggap dengan benar. Terlihat karakter Eros yang ragu dengan sekitarnya bahkan pada dirinya sendiri. Hal ini bertentangan dengan nilai percaya diri dan optimisme yang harus dimiliki seorang pemimpin pada umumnya.

Melalu hal itu nampak jika karakter pemimpin yang digambarkan dalam film Kala yaitu Eros , tidak selamanya seorang pemimpin selalu percaya diri dan optimis. Seorang pemimpin juga harus meragukan sekitarnya bahkan dirinya demi hal yang lebih baik.



Gambar 4.5 Gedung Motel



Gambar 4.6 Eros bersama lelaki di Motel

Dalam scene pertama terlihat bangunan motel pada malam hari dengan suasana yang sepi. Dalam scene kedua terlihat Eros yang sedang berduaan dengan seorang pria diranjang didalam kamar motel. Dalam scene Eros dan pria itu tidak menggunakan baju, kamar yang berantakan menggambarkan jika keduanya telah melakukan hubungan intim. Gaya Eros menandakan bukan pertama kalinya dia melakukan hubungan seksual dengan pria itu.

Scene ini menandakan sisi lain dari karakter Eros yaitu lelaki yang memiliki ketertarikan pada sama jenis atau biasa disebut homoseksual. Karakter Eros awalnya digambarkan sebagai polisi yang terlihat gagah, akan tetapi ada sisi lain bagian dari dirinya yang dia sembunyikan. Karakter pemimpin biasanya identik dengan pribadi yang sholeh, Jokowi contohnya, image lelaki beriman atau sholeh

melekat pada dirinya. Sedangkan dalam film ini karakter Eros yang nantinya akan menjadi Ratu Adil yaitu pemimpin yang membawa keadilan bagi negerinya digambarkan memiliki sisi gelap terkait selera seksualnya.

Dalam film karakter Eros diramalkan akan menjadi sosok Ratu Adil yang membawa kedamaian bagi negerinya. karakter Ratu pada umumnya identik dengan perempuan, bukannya laki-laki. Sedangkan dalam film sosok Ratu adil digambarkan sebagai sosok seorang pria. Peneliti berpendapat sosok perempuan yang mencerminkan sosok Ratu adalah karakter Eros yang memiliki sisi perempuan yaitu ketertarikan akan laki-laki.

***Kekasih Eros : sudah mau pergi? Biasanya kalau kamu merokok berarti sudah harus pergi***

***Eros : aku harus tugas***

***Kekasih Eros : sebenarnya alasannya bukan itukan? Ini memang jauh dari pusat kota tapi bukan berarti gak ada orang yang bakal datang ketempat ini. Kalau polisi saja takut sama orang perusuh apalagi dengan orang bisa kayak aku. Badai akan segera datang eros. Kamu tidak bisa bertahan hanya dengan sembunyi***

Dalam percakapan terlihat lelaki itu menyindir sikap Eros. Dia beranggapan Eros memiliki sikap pengecut yang tidak berani menghadapi kenyataan. Dalam film karakter hero (protagonis) sering kali identik dengan keberanian. Keberanian dalam hal ini Keberanian adalah kekuatan yang tersimpan dalam kehendak jiwa, yang mendorong seseorang maju menunaikan tugas, baik tindakan maupun perkataan, demi kebenaran dan kebaikan, atau untuk mencegah suatu keburukan dan dengan menyadari sepenuhnya semua resiko yang akan diterimanya (Ibid:9).

Sebuah keberanian yang dimiliki seorang hero untuk menumpas kejahatan dan menghadapi kejahatan itu,

Namun dalam film tergambar ketakutan Eros menghadapi situasi dalam negerinya saat itu. Masyarakat pemberontak yang semakin liar, sistem pemerintahan yang tidak nampak serta ketakutan akan dirinya sendiri. Tergambar sisi pengecut yang ada dalam karakter Eros.



Gambar 4.7 Eros mendatangi TKP



Gambar 4.8 Eros bertanya ke ibu pembersih

Dalam scene pertama terlihat Eros mendatangi tempat kejadian perkara kasus pembakaran lima orang warga. Dengan gaya khas detektif era 50-an, Eros menggunakan jubah panjang dilengkapi topi dan rokok. Lokasi yang sepi dan suasana malam menandakan betapa penasarannya Eros terkait kasus pembakaran itu. Di scene kedua Eros menanyai seorang ibu pembersih terkait kasus tersebut. Dalam scene ini Eros penasaran dengan omongan ibu pembersih terkait kasus pembakaran yang dihubungkan dengan budaya ogoh-ogoh untuk menghilangkan stress warga. Eros menganggap kasus pembakaran itu disegaja.



Gambar 4.9 Eros menemui Kapolres

**Eros** : yang teriak maling pertama kali adalah adik salah satu korban. Anehnya pada hari yang sama istri korban juga meninggal ditabrak mobil dan sehari sebelum kejadian bapak dari korban juga meninggal. Tidak ada laporan soal itu. Saya curiga meninggalnya tidak wajar pak jadi saya minta izin untuk lakukan usul kuburanyan untuk di visum

**Bambang** : begini ros. Aku kira ini masalah sepeleh yang bisa ditangani siapa saja

**Eros**: sepele. Pak saya punya firasat kalau kasus ini

**Bambang** : aku hanya minta kamu menyerahkan kasus ini pada anak buah kamu. Aku memerintahkan kamu

Dalam scene ini Eros mendatangi Bambang sebagai kepala kepolisian untuk berbicara mengenai kasus pembakaran lima orang warga. Eros kesal karena Bambang menyuruhnya berhenti mengusut kasus pembakaran lima orang warga. Eros merasa ada yang aneh dengan kasus itu ditambah runtutan kematian-kematian misterius yang mengikuti kasus itu.



Gambar 4.10 Hendro menikmati kopinya



Gambar 4.11 Eros berbincang dengan Hendro

**Eros:** *sekarang sudah tambah kacau. Negara ini sudah semakin terpecah-pecah*

**Hendro :** *aku gak terlalu khawatir. Aku percaya negara ini nanti akan bersatu lagi*

**Eros:** *seandainya saya bisa optimis seperti mas hendro*

**Hendro :** *jayabaya. Raja raja yang dianggap bisa meramal sudah memprediksikan ini semua bakal terjadi. Kekacauan. Disintegrasi. Tapi nanti keadaan akan jadi lebih baik. Bangsa ini akan menjadi bangsa yang makmur dan bukan aku saja yang percaya sama ramalan itu. Banyak orang yang juga percaya.*

**Eros :** *apa yang bisa membuat semuanya berubah? Susah mas keadaan sudah terlalu parah*

**Hendro :** *ratu adil*

**Eros:** *apa?*

**Hendro:** *jaya baya meramalkan bahwa suatu hari akan muncul pemimpin yang akan membawakan bangsa ini menjadi bangsa yang makmur dan aman dan dia menyebutnya ratu adil*

***Eros:** ya setidaknya dia masih menghormati perempuan. Sudahlah kita bicara yang kongkrit-kongkrit aja.*

Dalam scene pertama terlihat Hendro dan Eros yang sedang bersantai disebuah cafe. Dalam scene kedua terlihat Eros yang serius mendengarkan omongan Hendro. Eros dan Hendro duduk berdua membicarakan kasus pembakaran lima orang warga. Eros mengeluhkan kekacauan dalam negerinya yang semakin parah pada Hendro. Dilain sisi terlihat orang-orang yang berada disekeliling Eros dalam cafe itu duduk dengan tenang sembari meminum kopi dan bercengkrama. Hal ini membuat peneliti beranggapan kekacauan yang terjadi dalam negeri Eros hanya dirasakan mereka kaum miskin dan yang tidak memiliki kekuasaan saja, sedangkan mereka yang memiliki segalanya masih menjalani hidupnya dengan tenang tanpa memusingkan penderitaan orang lain. Pada kenyataannya situasi itu bukan hanya tergambar dalam film saja, dalam dunia nyata. Indonesia contohnya masih banyak kaum yang berjuang untuk hidupnya dan ada kaum-kaum yang duduk manis menikmati hidupnya.

Dalam scene ini memperkuat karaktet pesimis yang dimiliki Eros, dimana dia menyerah dengan keadaan dalam negerinya. seorang pemimpin seharusnya memiliki jiwa pembaruan yang mana memiliki tekad mengubah sesuatu yang buruk menjadi lebih bagus, bukannya mengeluh akan keburukan itu. Seorang pemimpin seharusnya tabah dan tahan menghadapi cobaan yang ada serta memikirkan solusi-solusi pembaruan yang terbaik untuk mengubah menjadi lebih baik.

Namun dalam film ini, Eros terlalu pesimis dengan kenyataan yang dihadapi negerinya dia bahkan tidak percaya jika negerinya bisa berubah menjadi lebih baik. Eros seharusnya memikirkan pembaharuan untuk negerinya bukannya menyerah akan negerinya. terlihat pula karakter Eros yang tidak mempercayai hal yang tidak masuk akal.



Gambar 4.12 Dewi dan Eros

**Dewi** : *aku tahu kalau hujan, dingin, kamu pasti kesini*

**Eros** : *pacar-pacarku kamu jagain kan mbak*

**Dewi** : *kalau kamu gak datang gak ada yang berani nyentuh. Orang orang lebih suka nonton tv*

**Eros** : *aku bakal lama*

**Dewi** : *oh seperti biasa. Pintu belakang akan aku buka. Dikota ini gak ada yang bakal nyuri buku toh*

**Eros** : *bos gak pernah marah kan?*

**Dewi** : *kalau dia marah suruh cari orang lain. Siapa lagi yang mau kerja disini selain perawan tua*

**Eros** : *aku lebih milih ketemu mbak dewi disini ketimbang ketemu perempuan-perempuan diluar sana*

**Dewi** : *makanya aku masih kerja disini mas eros.*

Dalam scene ini terlihat Eros yang sedang berbicara dengan Dewi seorang perawan tua penjaga perpustakaan. Eros mendatangi perpustakaan untuk mencari informasi terkait ayahnya yang ternyata pengawal pribadi presiden pertama. Dalam scene terlihat sikap ramah Eros terhadap Dewi penjaga perpustakaan. Walaupun Eros memiliki ketertarikan terhadap sesama jenis tetapi Eros tetap bersikap baik kepada wanita. Saat Bersama Dewi, terlihat sisi lain Eros yang asik dengan sikap lucu dan bercandanya kepada Dewi. Tergambar dalam dialog jika Eros sering mendatangi perpustakaan itu saat malam hari untuk membaca. Terlihat minat membaca tinggi yang di miliki karakter Eros

Dalam karakter seorang pemimpin identik dengan pengetahuan. Seorang pemimpin harus selalu mengisi jiwa dan pikirannya dengan pengetahuan baru kearah yang benar. Seorang pemimpin harus bertindak cerdas bukan untuk menyombongkan diri tetapi untuk lebih mengetahui setiap hal untuk membantu orang lain. Dalam film terlihat sisi lain Eros yang rajin mengisi dirinya dengan pengetahuan baru dengan membaca. Dalam scene terlihat rasa penasaran Eros mencari kebenaran terkait hubungan ayahnya dengan presiden pertama.

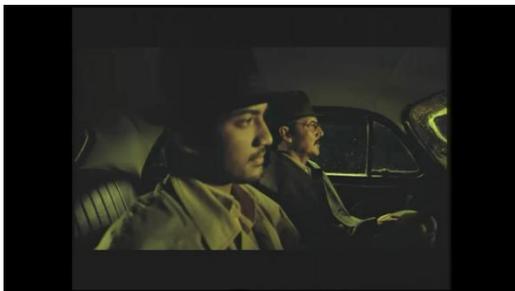


Gambar 4.13 Eros memasuki rumah kosong

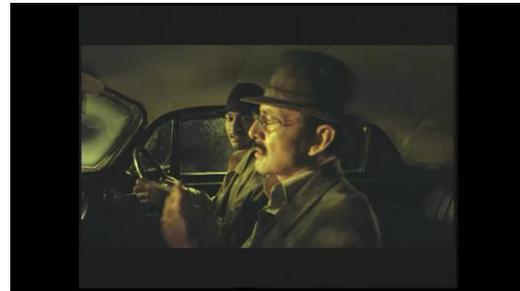


Gambar 4.14 Eros mengambil sebuah foto

Dalam scene pertama terlihat Eros yang memasuki rumah tua tak dihuni. Dari tingkahnya rumah itu adalah rumah Eros. Debu dan barang yang tak terurus menggambarkan rumah itu lama tak dihuni. Dalam scene kedua Eros meraih sebuah foto keluarga didalam rumah itu. Eros memandangi foto itu. Dalam film ini karakter Eros tidak pernah menampilkan keluarga Eros. Dalam scene Eros memasuki rumah keluarganya yang hanya menyimpan foto dan suasana rumah yang lama tidak terurus menandakan karakter Eros yang yatim piatu dan sebatang karang. Sisi tegas yang dimiliki Eros menutupi sisi kesepian yang ada dalam dirinya



Gambar 4.15 Eros dan Hendro dimobil



Gambar 4.16 Eros melirik Hendro

**Hendro** : kamu ngarepin apa ngebongkar kuburan Ronggoweni?

**Eros** : aku mau mastiin dia mati dibunuh. Dengan demikian ini semua bukan cuma kebetulan. Harta karun Presiden Pertama, besar kemungkinan mas semua ini adalah kejahatan yang disebabkan oleh legenda yang gak masuk akal.

**Hendro** : jadi kamu gak percaya dengan cerita harta karun itu?

**Eros** : dari mana Presiden Pertama dapat harta itu?

**Hendro** : *cerita makmurnya bangsa ini waktu jaman raja-raja dulu, yang dulu kamu baca dari teks buku sekolah itu bukan isapan jempol. Bangsa ini dulu kaya raya. Kemana harta kekayaan itu?*

**Eros** : *ya mungkin, sudah dipake negara lain membendung lautan dan membuat kota.*

**Hendro** : *hemhemhem... berarti kamu gak bisa membayangkan kayanya kita waktu dulu*

**Eros** : *kalau presiden pertama tahu tentang harta itu, kenapa dia gak gunain aja buat dirinya sendiri. Setahuku dia adalah mantan presiden yang paling miskin.*

**Hendro** : *dan paling jujur. Berapa banyak orang jujur yang kaya yang pernah kamu dengar*

**Eros** : *aku sudah baca banyak berita tentang harta itu. Yang aku tahu mulai dari pengusaha, politikus bahkan manta presiden pun punya organisasi rahasia untuk mencari dimana harta itu disembunyikan. Benar atau tidak harta itu ada yang pasti banyak orang mati dan yang bunuh pasti manusia juga.*

Dalam scene pertama dan kedua Hendro yang sedang mengendarai sebuah mobil dan membawa cakul dibagasi belakangnya. Eros mengajak Hendro untuk membantunya membongkar kuburan Ronggoweni karena Eros merasa curiga dengan kematiannya. Walaupun telah mendapatkan larangan untuk menyelidiki kasus itu oleh kapolres. Eros diam-diam tetap menggali kebenaran kasus kematian beruntun itu tanpa sepengetahuan kapolres.

Dalam film karakter pemimpin dengan sikap pantang menyerah. Hal ini terlihat sisi Eros yang terus berjuang dalam menjalankan profesinya sebagai polisi untuk mengungkap kebenaran.



Gambar 4.17 Eros mengamati Janus

Dalam scene ini terlihat Eros yang memata-matai kediaman Janus. Dan melihat Janus yang dibawa oleh beberapa orang berbadan kekar kedalam bus saat waktu malam secara diam-diam. Eros mengetahui jika Janus menjadi kunci terkait kebenaran kasus pembakaran yang dia tangani.

Mengamati secara diam-diam juga adalah tugas seorang polisi dimana polisi bisa melindungi target secara diam-diam demi kenyamanan dan keamanan target.



Gambar 4.18 Eros menghampiri penjahat



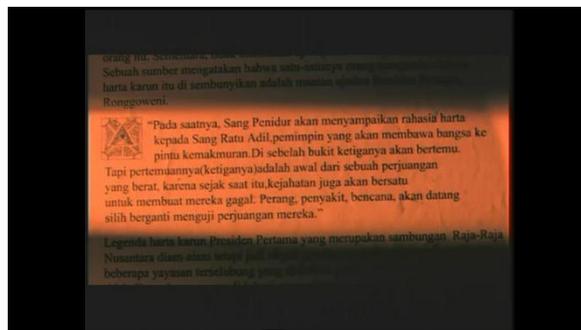
Gambar 4.19 Eros menodongkan pistol

Dalam scene pertama terlihat Eros yang berlari sambil memegang pistolnya dan mengarahkannya kepada pria-pria yang menyekap Janus. Dalam

scene kedua Eros menyuruh pria yang menodongkan pistol kearah Janus untuk meletakkan pistol itu ketanah.

Karakter pemimpin identik dengan sikap menolong. Seorang pemimpin harusnya memiliki jiwa untuk menolong orang yang dalam kesulitan dan menghukum tidak kejahatan.

Dalam film terlihat Eros yang datang untuk menolong Janus yang ingin dibunuh. Janus juga datang untuk memergoki pria -pria itu termasuk kapolres yang telah melakukan tindak kejahatan.



Gambar 4.20 Ramalan Ratu Adil

Dalam film ini Eros adalah sosok Ratu Adil yang diramalkan oleh Raja terdahulu yaitu ramalan Jayabaya. Dimana Ratu Adil adalah pemimpin yang akan membawa bangsanya ke pintu kemakmuran. Dalam film sosok Ratu Adil digambarkan adalah karakteristik dalam diri Eros.

#### 4.2.2. Konstruksi Karakter Janus

Dalam film *Dead Time: Kala* karakter Janus adalah karakter pendukung karakter Eros yang mana Janus adalah hero dalam ramalan yang disebutkan dalam ramalan Bersama Eros yang akan di kenal sebagai Sang Penidur. Sehingga peneliti akan melihat bagaimana konstruksi karakter Janus dalam film *Dead Time: Kala*



Gambar 4.21 Janus menunggu bus

Dalam scene ini terlihat sosok Janus yang sedang menunggu bus ditengah kerumunan orang saat hujan. Sosok Janus digambarkan seorang pria kurus tinggi, dengan pakaian celana kain dan kemeja polos yang dimasukkan kedalam, serta kancing kemeja yang terlepas dan gaya rambut yang sedikit berantakan, terlihat karakter Janus yang tidak terlalu peduli dengan penampilannya. Suasana dalam scene yang sedang hujan tetapi Janus tidak menggunakan payung seperti orang disekitarnya. Dalam scene Janus terlihat jalan sempoyongan, sehingga karakter Janus terlihat sebagai orang lemah.

Dalam film sosok hero biasanya digambarkan sebagai lelaki yang kuat, bertubuh kekar dan memiliki keunggulan tertentu, namun dalam film ini sosok Janus yang merupakan salah satu tokoh hero digambarkan sebagai lelaki kurus, lemah dan mengidap penyakit.



Gambar 4.22 Janus berdiri dalam bus



Gambar 4.23 Seorang ibu berusaha naik ke dalam bus



Gambar 4.24 Janus memandangi sopir bus

Dalam scene pertama terlihat Janus berdiri diatas bus yang penuh penumpang. Dalam scene kedua terlihat seorang wanita membawa anaknya yang sedang berusaha naik keatas bus yang berjalan. Dalam scene ketiga Janus berusaha berbicara dengan supir bus itu, terlihat pantulan wajah sopir bus yang tidak bergeming dengan omongan Janus. Masyarakat sekitar yang berada dalam bus itupun hanya terdiam dan tidak memperdulikan Janus. Suasana dalam bus yang tergambar dalam scene bagaikan kota mati, walaupun bus dipenuhi oleh manusia-manusia akan tetapi seakan bus itu dipenuhi manusia tanpa jiwa.

Dalam scene ini menceritakan janus yang kaget melihat seorang perempuan berusaha naik ke dalam bus akan tetapi sopir bus tidak peduli dan menjalankan mobilnya, sehingga membuat wanita itu terjatuh. Masyarakat yang berada dalam bus tidak memperdulikan ibu itu. Dalam dialog tergambar Janus yang berusaha memberitahu sopir bus mengenai ibu itu.

*Janus ; pak itu ada perempuan baru mau naik kok bapak main jalan aja, bapak denger tidak*

Peduli dengan sesama adalah memperhatikan dan memahami sesama manusia. Di era sekarang ini masyarakat cenderung hidup individualis terutama masyarakat yang tinggal di kota besar. Hal ini dikarenakan tuntutan hidup yang semakin tinggi dan masyarakat saling berlomba untuk mengejar target agar hidupnya lebih baik dari hidup orang lain. Kepedulian sesama dapat ditunjukkan dengan membantu menyelesaikan masalah orang lain, menunjukkan kebaikan terhadap sesama, dan saling melindungi satu sama lain. Namun tak jarang masih banyak masyarakat yang mengacuhkan orang yang meminta pertolongan dan menghindari mereka. Hal ini masuk akal, karena semua orang punya kesibukan dan kepentingan masing-masing yang dirasa kepentingan diri sendiri jauh lebih penting.

Namun dalam scene diatas terlihat sikap Janus yang ingin membantu ibu itu, walaupun dirinya disibukkan dengan masalah pribadi yang dimilikinya. Janus masih peduli dan tidak menutup mata atau acuh dengan sekitarnya.



Gambar 4.25 Janus memandangi Sari

Dalam scene ini terlihat Janus yang duduk bersebelahan dengan istrinya Sari. Tergambar Janus sedang menjalani sidang perceraianya. Terlihat pula beberapa orang yang menjadi penonton dan saksi sidang perceraianya itu. Orang-

orang tertawa terkait alasan yang diberikan Sari agar dapat bercerai dari Janus karena penyakit narkolepsi. Dimana penyakit itu akan kambuh jika Janus berada dalam situasi tertekan, kecapean dan terlalu bersemangat maka Janus akan jatuh tertidur.

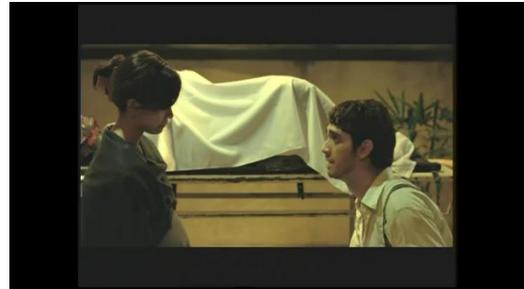
Karakter Janus dalam film ini digambarkan sebagai lelaki yang gagal dalam pernikahannya karena penyakit yang dia derita. Sari sebagai istri Janus tidak kuat menghadapi Janus dan penyakitnya. Terlihat Janus hanya memandangi Sari, Janus masih ingin mempertahankan pernikahannya dengan Sari tetapi Janus tidak ingin Sari menderita. Tergambar jika Janus lebih mementingkan orang lain dalam hal ini Sari dibanding dirinya.

Narkolepsi adalah gangguan tidur yang gejala awalnya ditandai dengan rasa kantuk yang tidak tertahankan di siang hari, lalu pada umumnya berlanjut dengan serangan tidur atau tidur secara tiba-tiba tanpa mengenal waktu dan tempat. Penderita narkolepsi juga mengalami gejala-gejala pertama Katapleksi atau melemahnya otot secara tiba-tiba yang dapat ditandai dengan kaki terasa lemas, kepala lunglai dan rahang turun, penglihatan tidak fokus, serta bicara cadel. Hilangnya kendali otot ini bersifat sementara dan biasanya dipicu oleh emosi tertentu, seperti akibat terkejut, marah, senang, atau tertawa. Frekuensi waktu terjadinya katapleksi pada penderita narkolepsi berbeda-beda, ada yang bisa mengalaminya beberapa kali dalam sehari dan ada juga yang hanya satu atau dua kali dalam setahun. Masing-masing kondisi berdurasi waktu beberapa detik sampai beberapa menit. Kedua, sakit kepala. Ketiga, gangguan ingatan. Keempat,

berhalusinasi, sleep paralysis dan terakhir depresi  
(<http://www.alodokter.com/narkolepsi>)



Gambar 4.26 Janus meminta keterangan polisi



Gambar 4.27 Janus memandang istri korban

Dalam scene pertama Janus sedang mewawancarai beberapa polisi yang ada di ruangan mayat untuk mengali informasi terkait kasus pembakaran lima orang warga. Tetapi polisi menolak memberikan keterangan apapun terkait kasus pembakaran kepada Janus. Polisi memberi penjelasan kepada Janus jika pihak kepolisian telah melakukan pers confers terkait kasus tersebut, sehingga polisi menolak memberikan keterangan lebih lanjut kepada Janus.

Dalam scene kedua Janus berusaha meminta keterangan dari salah satu istri korban pembakaran yang duduk terdiam disamping mayat suaminya. Terlihat istri korban pembakaran itu sedang hamil tua dan dia hanya diam membisu dan tidak menjawab sapaan Janus. Janus berusaha menanyai istri korban dengan lembut dan berusaha bertatap muka secara langsung. Terlihat tatapan Janus yang merasa iba dengan istri korban.

Dalam scene pertama dan kedua saling berhubungan dimana Janus sedang menjalankan tugasnya sebagai seorang wartawan, meskipun Janus sedang mengalami masalah pribadi Janus tetap menjalankan pekerjaannya. Dalam scene pertama dan kedua Janus berusaha mendapatkan informasi dari

kedua narasumbernya, tetapi mereka tidak memberikan informasi yang berguna terkait kasus pembakaran itu.

Sikap professional harus dimiliki seseorang dan menjalankan pekerjaannya sesuai dengan keahlian dan kemampuan yang dimiliki dan harus melakukan sesuatu secara objektif. Dimana seorang professional harus bisa memposisikan dirinya agar mampu mamahami tugas dan tanggung jawab, hubungan dan relasi serta fokus dan konsisten dengan urusan pekerjaannya.

Hal ini tercermin dari karakter Janus dalam film, dimana Janus tetap berusaha menjalankan pekerjaannya sebagai wartawan meskipun dirinya sendiri sedang menghadapi masalah. Terlihat sisi Janus yang tidak mencampur adukkan masalah pribadinya saat dia bekerja.



Gambar 4.28 Janus meletakkan tape recorder dalam pot

Dalam scene diatas terlihat Janus diam-diam meletakkan alat perekam suara kedalam pot bunga di dalam kamar mayat karena tidak mendapatkan informasi apa-apa dari narasumbernya. Dalam scene ini terlihat bagaimana perjuangan Janus dalam mencari informasi untuk beritanya hingga dia rela menyembunyikan alat perekam suaranya untuk menguping pembicaraan istri korban. Tetapi dilain sisi terlihat jika Janus berusaha berjuang keras demi pekerjaannya.



Gambar 4.29 Janus menelpon



Gambar 4.30 Janus panik



Gambar 4.31 Janus menelpon

Dalam scene pertama terlihat Janus menggunakan telepon umum di rumah sakit untuk menelpon rekannya di Post Metropolitan. Dalam scene kedua terlihat mata Janus yang tiba-tiba melebar dan matanya menjadi tidak fokus, seakan-akan Janus kaget mendengar sesuatu yang tidak terduga. Dalam scene ketiga terlihat Janus yang berusaha mencari koin di sakunya karena batas menelponnya hampir berakhir.

Ketiga scene diatas saling berhubungan satu sama lain dimana terlihat Janus yang sedang menelpon rekan kerjanya di Post Metropolitan untuk memberitahukan perkembangan berita pembakaran lima orang untuk beritanya. Dalam scene kedua Janus terkejut dengan jawaban dingin rekannya untuk berhenti mengusut berita itu dan kenyataan bahwa Janus dibebaskan tugas dari Post Metropolitan, terlihat tatapan mata Janus yang goyah mendengar kabar itu. Dalam scene ketiga Janus tetap berusaha meyakinkan rekannya dengan berusaha yang terbaik agar penyakitnya tidak akan menghalangi tugasnya.

Dari beberapa scene yang telah peneliti bahas, terlihat bahwa penyakit narkolepsi yang diderita Janus menghalangi semua pekerjaan maupun hubungan percintaannya. Penyakit narkolepsi membuat Janus tidak sadarkan diri jika dirinya terlalu tertekan, bersemangat ataupun lelah. Jika Janus menghadapi hal itu Janus akan jatuh tertidur.



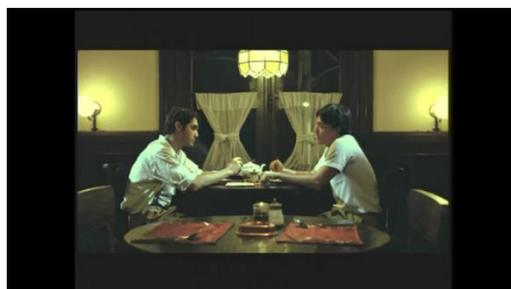
Gambar 4.32 Janus memandangi sesuatu



Gambar 4.33 Seseorang tertabrak

Dalam scene pertama terlihat Janus yang sedang berdiri di pinggir jalan dan melihat sesuatu secara serius. Dalam scene kedua terlihat seorang wanita yang merupakan salah satu istri korban pembakaran terlindas oleh bus saat menyebrang.

dalam scene satu dan dua menandakan betapa kagetnya Janus melihat istri salah satu korban yang dia temui tadi tertabrak oleh bus dan meninggal dunia. Karena paniknya akhirnya Janus jatuh tertidur. Terlihat karakter Janus tidak bisa menghadapi tekan apapun karena dia akan pingsan oleh situasi itu.



Gambar 4.34 Janus bertemu Bandi

Dalam scene terlihat Janus yang duduk berhadapan dengan seorang pria didalam sebuah restoran. Dalam scene ini menjelaskan Janus yang bertemu temannya Bandi. Bandi mengajak Janus pindah ke selatan setelah mendengar cerita mengenai pekerjaan dan juga perceraian yang dialami Janus. Bandi mengajak Janus untuk bekerja pada seorang pengusaha kaya yang selalu memberi amplop kepada wartawan. Namun Janus menolak tawaran Bandi karena masih menjunjung kehormatan profesinya.

***Bandi** : aku dengar keadaan di tenggara makin baik, selama mereka pisah dari republik makin aman makin tertib. Minggu depan aku pindah sana, cari kerja. Kamu mestinya ikut sama aku*

***Janus** : aku punya uang aja enggak di untuk pindah*

***Bandi** : telepon munawarman, perusahaanya sangat kuat sekarang. Dia bagi-bagi amplop ke wartawan. Kamu tuh buat aku frustrasi tau gak. Tapi orang kayak kamu membuat aku masih punya harapan. Bahwa gak semua orang aku temuiin itu iblis.*

Dalam dialog percakapan Janus dan Bandi terlihat bagaimana Janus tidak tergoda dengan tawaran Bandi terkait uang.

Dalam buku Kamus Jurnalistik (Simbiosis Bandung 2009) Kode Etik Jurnalistik atau Kannon of Journalism diartikan sebagai pedoman wartawan dalam menjalankan tugasnya sebagai landasan moral atau etika profesi yang bisa menjadi pedoman operasional dalam menegakkan integritas dan profesionalitas wartawan. Dalam film ini adanya praktek amplop untuk wartawan merupakan bentuk lain dari penyuaipan bagi wartawan dimana wartawan memilih uang dari pada kehormatan pekerjaannya.

Namun dalam film ini terlihat karakter Janus yang tidak tergoda dan tetap menjunjung kehormatan profesinya sebagai seorang wartawan. Terlihat sisi lain yang dimiliki Janus yang mana Janus lebih memiliki nilai kejujuran yang tinggi.



Gambar 4.35 Janus memandangi tape rekorder



Gambar 4.36 Tape rekorder

Dalam scene pertama terlihat Janus yang memegang alat perekam yang dia sembunyikan dia dalam pot. Sedangkan dalam scene kedua terlihat tangan Janus yang memutar alat perekam itu.

Dalam scene ini tergambar Janus yang merasa penasaran dengan apa yang terekam dalam alat perekamnya.

**Istri korban** : wonten bukit Bendonowongso, wonten ajeng candi Pitu Anak Tonggo (didepan bukit Bendonowongso , didepan candi Tujuh Anak Tangga)

**Bandi** : bukit Bendonowongso? Aku tahu dimana tempatnya. Memang ada apa disana ?

**Janus**: gak tahu

**Bandi** : lah itu suara siapa ?

**Janus** : gak tahu, sudahlah di gak penting.

**Bandi** : *nanti kalau kamu udah gak punya kendala kamu harus janji ngomong sama aku. Kalau gak aku bisa sinting lama-lama temenan sama kamu*

Dalam dialog dan scene diatas terlihat Janus yang kaget mendengar rekaman itu. Bandi merasa penasaran dengan suara direkaman itu dan menanyakannya ke Janus. Janus hanya menyuruh Bandi tidak memusingi isi dari rekaman itu.

Janus tetap merahasiakan terkait kebenaran rekaman itu dari Bandi. Disini terlihat profesionalitas Janus sebagai wartawan yang mana tetap menjaga kerahasiaan narasumbernya. Dilain sisi peneliti merasa Janus takut terkait kebenaran rekaman itu sehingga dia tidak berani memberitahukan sesuatu terkait rekaman itu.



Gambar 4.37 Janus melihat sesuatu



Gambar 4.38 Janus berlari

Dalam scene pertama terlihat epresi Janus yang terkejut melihat sesuatu. Dalam scene kedua terlihat sosok Janus yang lari kearah sebuah mobil diujung jalan yang sepi dan gelap. Dalam scene menggambarkan Janus yang panik melihat Ranti diculik oleh pria misterius. Janus berusaha lari kearah mereka untuk menolong Ranti.

Dalam film, konsep kepahlawanan identik dengan nilai keberanian. Keberanian bisa nilai sebagai perbuatan berani untuk berkorban. Konsep

keberanian diwujudkan, sehingga tokoh protagonis dibaratkan sebagai seseorang yang berani berkorban dan menolong orang-orang disekitarnya. Dalam scene ini terlihat sosok Janus yang mencoba menolong RAnti tanpa memperhatikan situasinya saat itu. Sikap spontan yang dilakukan Janus dengan langsung menghampiri mobil itu terlihat sikap karakter Janus yang sedikit gegabah dalam bertindak.



Gambar 4.39 Janus dikejar



Gambar 4.40 Janus pingsan

Dalam scene pertama terlihat Janus yang balik berlari menjauh dari mobil itu. Dalam scene kedua terlihat langkah Janus yang melambat dan ekspresi muka yang tertekan. Dalam scene ini Janus terkejut melihat pria misterius itu tidak segan-segan membunuh orang lewat yang melihatnya menculik Ranti. Karena ketakutan Janus berusaha menyelamatkan dirinya dan pingsan karena tekanan yang dia dapat.

Sudah menjadi naluri untuk lari menghindari bahaya. Dalam diri manusia memiliki sisi dimana sisi itu akan bertindak lebih dahulu jika diri dihadapkan dari bahaya. Dalam scene terlihat niat awal Janus yang ingin menolong Ranti, akan tetapi melihat sosok pria misterius yang tidak segan-segan menghabiskan nyawa seseorang membuatnya takut berada dalam posisi yang membuat dirinya kehilangan nyawanya. Sehingga tanpa sadar Janus berlari menghindari pra

misterius itu. Akan tetapi tekanan yang dia dapatkan membuat penyakitnya kambuh dan jatuh tertidur.



Gambar 4.41 Janus disekap



Gambar 4.42 Pisau mengiris tangan Janus



Gambar 4.43 Tangan Janus berdarah

**Pria Misterius** : *janus apa saja yang kamu bicarakan dengan anaknya rongggoweni*

**Janus** : *saya gak ngerti bapak ngomong apa?*

**Pria Misterius** : *masih belum mau bicara? Jadi dimana tempatnya?*

**Janus** : *tempat apa?*

**Pria Misterius** : *coba kamu katakana kamu mau apa. Saya juga belum tahu seberapa besar yang akan kita dapatkan disana tapi yang pasti kamu dapat bagian. Seumur hidup kamu tidak akan berkerja lagi, hidup kamu akan berubah. Kamu bisa berobat dan menyembukan penyakitmu*

**Janus** : *saya bener-bener gak ngerti maksud bapak*

***Pria Misterius*** : *sekali lagi kamu tertidur kamu tidak akan pernah bangun lagi. Dengar ini bukan air. Sekali lagi aku bertanya dimana tempatnya.*

Dalam scene pertama terlihat Janus yang terikat dalam sebuah ruangan dan dihadapannya duduk pria misterius dan suasana dalam ruangan itu penuh tekanan. Dalam scene kedua terlihat sebuah pisau yang mengiris tangan Janus. Dalam scene ketiga terlihat tangan Janus yang berdarah akibat irisan pisau, terlihat pula sebuah tangan yang menyiramkan cairan alcohol keluka Janus.

Dalam scene ini terlihat Janus yang sedang disekap. Pria misterius menanyai Janus terkait isi rekaman yang ditinggalkan istri korban pembakaran. Pria misterius itu menyiksa Janus agar Janus memberitahukan isi rekaman istri korban pembakaran ke dirinya. Walaupun sedang dalam siksaan Janus tetap bungkap dan pura-pura tidak mengetahui apa-apa dengan semua yang ditanyakan pria misterius kepadanya.

Terlihat Janus tetap menjaga kerahasiaan isi rekaman itu karena dia mengetahui bahwa isi rekaman itu sangat penting dan akan memebawa bencana jika dia memberitahu ke sembarang orang. Peneliti juga beranggapan Janus takut memberitahukan isi rekaman itu karena omongan Ranti yang memberitahu jika Janus memberitahu isi rekaman itu kepada orang lain salah satu dari mereka akan mati.

Tangguh dalam diri seorang hero menggambarkan bagaimana dia berjuang tanpa henti, tidak mudah goyang dan tidak mudah terpengaruh. Hal ini terlihat dari sikap Janus yang tidak mudah terpengaruh dengan bujuk manis pria misterius dan tetap bertahan dengan siksaan yang dia dapatkan demi menjaga rahasia isi rekaman suara itu.



Gambar 4.44 Janus tidak sadar



Gambar 4.45 Janus berusaha bangun



Gambar 4.46 Janus tersadar

Dalam scene pertama terlihat Janus yang terbaring pingsan di sebuah ruangan. Dalam scene kedua terlihat Janus yang sadar dan berusaha berdiri dengan tenaga terakhirnya. Dalam scene ketiga terlihat Janus yang memperhatikan sekelilingnya. Ruangan tempat Janus tersadar tampak kosong dan tak terurus. Terlihat pria misterius dan anteknya meninggalkan Janus karena tidak bisa mendapatkan informasi apa-apa dari mulut Janus.

Dalam scene menggambarkan Janus yang tersadar setelah disekap oleh beberapa pria misterius, Janus tidak lupa untuk mencari keberadaan Ranti. Dalam keadaan terdesak dan tidak bisa menemukan Ranti, Janus melarikan diri dari gedung itu sendiri. Disini terlihat sisi pengecut yang dimiliki Janus karena berusaha menyelamatkan dirinya sendiri.



Gambar 4.47 Janus menghampiri Sari



Gambar 4.48 Janus memeluk Sari

Dalam scene pertama terlihat Janus menghampiri Sari yang ingin pergi dari rumahnya. Dalam scene kedua terlihat Janus yang memeluk erat Sari.

Dalam scene ini menggambarkan Sari yang tiba-tiba mendatangi rumah Janus untuk kembali bersama Janus. Janus merasa ragu dengan omongan Janus. Sari berusaha terlihat menyedihkan dan tulus kepada Janus. Janus akhirnya percaya dengan omongan Sari. Janus kembali menerima Sari setelah Sari menceraikannya.

Scene diatas memperlihatkan karakter Janus yang mudah percaya kepada omongan sari dan mudah memaafkan perbuatan Sari, dilain sisi Janus terlihat masih mencintai Sari. Terlihat sisi keraguan dalam diri Janus dimana dia tidak yakin dengan keputusan yang diambil, terlihat bagaimana sikap Janus yang awalnya dingin kepada Sari, namun dengan sedikit bujukan dari Sari, Janus dengan mudah memberikan kesempatan lain.



Gambar 4.49 Janus dan Sari

Dalam scene ini terlihat Sari dan Janus yang berdua. Terlihat Sari yang menyiapkan makanan untuk Janus yang sedang bersantai di atas Kasur. Terlihat kenyamanan yang dirasakan Janus berada didekat Sari dan sudah melupakan masalah antara dirinya dan Sari dulu.

***Janus** : perempuan itu ngasih tahu aku sesuatu tempat. Cuma aku gak pernah denger nama tempatnya.*

***Sari** : apa katanya?*

***Janus** : tempatnya di Bukit Bendonowongso didepan candi Tujuh Anak Tangga*

Dalam scene dan dialog diatas terlihat Janus yang memberitahukan isi rekaman suara istri korban pembakaran kepada Sari. Janus tetap mempertahankan rahasia isi rekaman itu kepada sahabatnya Bandi, Janus juga rela disiksa dan tetap menutup mulutnya tentang isi rekaman itu. Akan tetapi dengan mudah Janus memberitahukan isi rekaman itu kepada Sari.

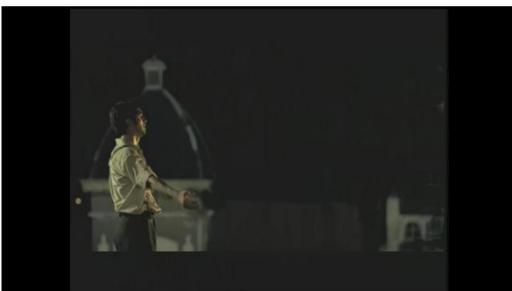
Dalam film tergambar karakter Janus yang sangat mencintai Sari dan percaya dengannya, sehingga tidak ada rahasia yang di sembunyikan dari Sari. Sehingga karakter lain sosok Janus dalam film ini adalah seorang pria yang mementingkan cintanya.



Gambar 4.50 Janus menagis



Gambar 4.51 Janus diatas atap



Gambar 4.52 Janus merentangkan tangannya



Gambar 4.53 Janus melompat

Dalam scene pertama terlihat Janus duduk menagis disebuah atap gedung. Dalam scene kedua terlihat Janus yang duduk sendirian. Dalam scene ketiga terlihat Janus yang berdiri diujung gedung dan merentangkan tangannya seakan ingin melompat. Dalam scene terakhir terlihat Janus yang melompat dari atas gedung.

Keempat scene diatas menggambarkan Janus yang terpukul setelah mendengar kematian Sari. Janus merasa dia yang telah menyebabkan Sari meninggal karena memberitahukan lokasi harta itu ke Sari. Tidak kuat menghadapi kenyataan kematian Sari Janus memutuskan untuk bunuh diri.

Stress menurut Hans Selye 1976 merupakan respon tubuh yang bersifat tidak spesifik terhadap setiap tuntutan atau beban atasnya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan stress apabila seseorang mengalami beban atau tugas yang berat, tetapi orang tersebut tidak dapat mengatasi tugas yang

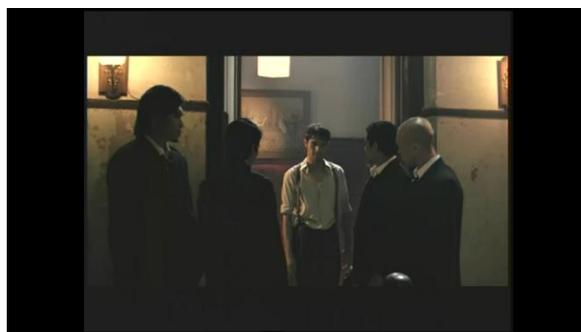
dibebankan. Maka tubuh akan merespon dengan tidak mampu terhadap tugas tersebut. Respon tersebut termasuk respon psikologis.

Ketidak mampuan Janus menghadapi kematian Sari dan rasa bersalah berlebih membuat dirinya putus asa dan memilih jalan termudah menyelesaikan dan menghilangkan rasa bersalahnya dengan mengakhiri hidupnya sendiri. Tergambar sisi lain Janus yang selalu lari dari kenyataan dan tidak bertanggung jawab.



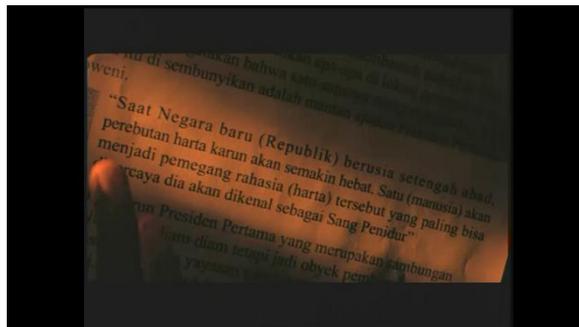
Gambar 4.54 Janus terbangun dari tidur

Dalam scene ini terlihat Janus yang terbaring di ranjang rumahnya. Dalam scene ini menceritakan Janus yang tersadar dari tidurnya setelah memimpikan dirinya yang berusaha bunuh diri. Dalam film tergambar karakter Janus yang mudah putus asa, rasa bersalah berlebih membuat Janus menjadi stress.



Gambar 4.55 Kelompok pria  
mendatangi Janus

Dalam scene terlihat beberapa pria misterius menggunakan pakaian serba hitam mendatangi rumah Janus. Tanpa perlawanan Janus menuruti dan mengikuti perintah pria misterius itu. Sepeninggalan Sari sosok Janus terlihat seakan orang yang telah kehilangan arti hidupnya dan tidak memperdulikan apapun lagi. Terlihat karakter Janus yang sangat mencintai Sari sehingga sepinggalan Sari membuat dirinya menjadi tidak berarti.



Gambar 4.56 Ramalan Sang Penidur

Dalam scene terlihat tulisan mengenai sosok Sang Penidur yang diramalkan menjadi pemegang rahasia paling dipercaya. Sosok dalam ramalan itu dalam film ini adalah karakter Janus. Janus akan diramalkan menjadi sosok Sang Penidur yang akan menyampaikan rahasia terkait harta tersembunyi itu kepada sang Ratu Adil yaitu Eros.

Dalam film ini karakter dalam ramalan yaitu Sang penidur, di konstruksikan dengan sosok Janus yang memiliki penyakit tidur yaitu Narkolepsi, yang mana Janus akan jatuh tertidur jika merasa tertekan, semangat ataupun kelelahan. Hal ini memiliki hubungan terkait ramalan sebagai pemegang rahasia paling dipercaya, karena setiap menghadapi tekanan Janus akan jatuh tertidur sehingga Janus tidak dapat menyampaikan informasi apapun kepada orang lain karena kondisinya.

Disisi lain Janus akan dengan mudah menyampaikan informasi apapun jika dalam keadaan yang tidak mengancam, seperti saat dia memberitahukan informasi terkait harta tersembunyi kepada Sari.



Gambar 4.57 Janus menunjukan arah



Gambar 4.58 Janus menuju tempat harta

Dalam scene pertama terlihat Janus berada di dalam sebuah mobil dengan beberapa pria misterius menuju suatu tempat. Keempat pria misteris itu mendengarkan arahan Janus dengan seksama. Dalam scene kedua Janus dan keempat pria misterius berjalan diatas bukit, terlihat salah satu pria menodongkan pistol kearah Janus.

Dalam scene ini menceritakan Janus yang memberitahukan keberadaan harta tersembunyi itu kepada empat orang pria yang merupakan aparat-aparat negara. Janus memberitahukan dengan pasti dimana lokasi harta itu berada. Janus tidak memperdulikan lagi untuk menyembunyikan lokasi harta itu.

Dalam film terlihat sosok Janus yang tidak memperdulikan apapun lagi sepeninggalan Sari. Sehingga dengan santai dia memberitahukan lokasi harta itu ke orang yang tidak berhak.

### 4.2.3. Dekonstruksi Karakter Eros dan Janus

#### 4.2.3.1 Oposisi Biner Sifat Karakter Eros Sebagai Ratu Adil

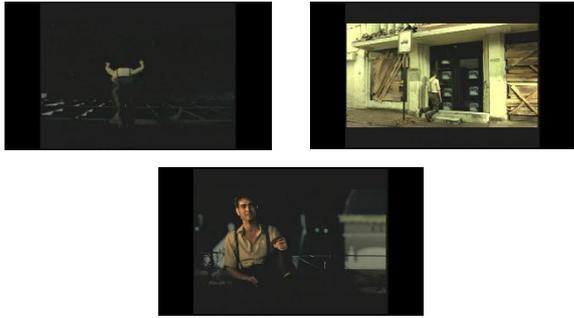
Karakter Ideal	Karakter Eros	Penjelasan
Optimisme	Pesimis	 <p><b>Eros:</b> <i>sekarang sudah tambah kacau. Negara ini sudah semakin terpecah-pecah</i></p> <p><b>Hendro :</b> <i>aku gak terlalu khawatir. Aku percaya negara ini nanti akan bersatu lagi</i></p> <p><b>Eros:</b> <i>seandainya saya bisa optimis seperti mas hendro</i></p> <p>Dalam karakter ideal seorang pemimpin identik dengan sikap optimis dalam dirinya. Namun dalam film ini karakter Eros menunjukkan sikap pesimis saat menghadapi situasi.</p>
Percaya Diri	Peragu	 <p><b>Eros ;</b> <i>mas hendro terlalu percaya kepada manusia, bagaimana kalau cuman segini kemanusiaan kita mas, bagaimana kalau sifat alami kita yang seperti ini</i></p> <p><b>Hendro ;</b> <i>kalua gitu gak ada artinya kita jadi polisi kan?</i></p> <p><b>Eros :</b> <i>gak tau lah mas, saya juga gak tahu</i></p> <p>Karakter ideal seorang pemimpin pada umumnya memiliki kepercayaan diri yang tinggi, namun dalam film ini karakter Eros digambarkan dengan sosok yang memiliki keraguan dalam dirinya.</p>

beriman	Homoseksual	 <p>Dalam film di konstruksikan sosok Eros yang suka sesama jenis. Karakter pemimpin identik dengan sosok yang kuat iman dan menjaga citranya. Jokowi contohnya sosok pemimpin yang sholeh melekat pada dirinya. Sedangkan dalam film Eros menyukai sesama jenis yang mana dalam agama itu diharamkan.</p>
---------	-------------	--

Tabel 4.1

#### 4.2.3.2 Oposisi Biner Figur Karakter Janus Sebagai Sang Penidur

Karakter Ideal	Karakter Janus	Penjelasan
Kuat	Lemah	 <p>Karakter Janus digambarkan sebagai lelaki kurus, tinggi dan memiliki penyakit sehingga kesan lemah identik dengan karakternya. Sosok hero dalam film biasanya digambarkan dengan pria kekar berotot dengan kelebihan khusus, namun dalam film ini karakter hero digambarkan dengan sosok yang lemah.</p>
Berani	Pengecut	

		Janus yang lari karena melihat seseorang meninggal. Karakter pahlawan melekat dengan sikap gagah berani, namun dalam film terlihat sosok Janus yang kabur menyelamatkan dirinya sendiri
Tangguh	Pasrah	 <p>Janus tidak peduli lagi dengan masalah kerahasiaan lokasi harta, karena meninggalnya Sari dan mengikuti pria misterius yang ingin mendapatkan informasi darinya dengan sukarela. Janus diramalkan menjadi seorang penjaga rahasia yang terpercaya namun setelah meninggalnya Sari dia tidak peduli lagi untuk menjaga kerahasiaan informasi yang dia punya.</p>
Tabah	Putus asa	 <p>Janus shock atas kematian Sari dan memutuskan untuk bunuh diri. Karakter pahlawan harusnya memiliki pendirian yang kuat dan pantang menyerah sedangkan dalam film ini karakter Janus memiliki sikap yang mudah putus asa.</p>

Tabel 4.2

#### 4.2.4 Pembahasan Dekonstruksi dalam Film Dead Time: Kala

Berdasarkan hasil penelitian diatas peneliti menyimpulkan konstruksi karakter Eros dan Janus yang digambarkan dalam film Dead Time: Kala adalah, pertama karakter Eros memiliki penampilan yang gagah dan juga memiliki wibawa Eros digambarkan sebagai seorang polisi dalam film ini, terlihat dari gambar 4.2, Eros terlihat memiliki sisi yang rapi dan memiliki nada bicara yang tegas hal itu membuat karakter Eros tergambar sebagai orang yang berwibawa. Disisi lain

karakter Eros memiliki beberapa sisi negatif dalam dirinya. Dalam film digambarkan Eros sebagai pria yang memiliki ketertarikan sesama jenis atau homoseksual. Sisi negatif lain dalam karakter Eros adalah sikap pesimis yang dia miliki terhadap masalah dalam negaranya. Hal ini terlihat dalam dialog sinis yang dia sampaikan. Namun karakter Eros juga memiliki sisi positif dalam dirinya dimana dia memiliki sikap kompeten terhadap pekerjaannya sebagai seorang detektif, Eros berusaha semaksimal mungkin dalam menguak kasus pembakaran warga. Hal ini terlihat pada gambar 4.7, 4.8, 4.9, 4.15 dan gambar 4.16 Eros tetap melaksanakan tugasnya meskipun mendapat banyak halangan. Jadi dapat disimpulkan konstruksi karakter Eros dalam film adalah pria gagah, profesional dalam pekerjaan, tekun, kritis, rendah diri, dan peragu.

Kedua, konstruksi karakter Janus dalam film *Dead Time* : Kala adalah, dalam gambar 4.21 Janus digambarkan sebagai lelaki bertubuh kurus dengan penampilan sedikit urakan, gaya berjalannya yang semboyongan menggambarkan diri lemahnya. Dalam gambar 4.22 tergambar karakter Janus yang memiliki kepedulian kepada sesamanya, hal ini terlihat saat Janus iba dengan wanita yang terjatuh saat menaiki bus. Janus juga digambarkan sebagai lelaki yang gagal dalam pernikahannya karena penyakit nekolepsi yang dia derita hal ini terlihat dalam gambar 4.25 disaat Janus menghadiri sidang perceraian bersama Sari. Disisi lain Janus memiliki beberapa sisi positif dalam dirinya, dalam gambar 4.34, Bandi menawari Janus bekerja sebagai wartawan yang menerima amplop, tetapi Janus tidak tergoda oleh uang dan lebih memilih bekerja secara jujur dan menjunjung kehormatan profesinya walaupun kehidupannya dalam keadaan susah. Sisi lain dari karakter Janus dimana dia memegang teguh prinsipnya dengan tidak membocorkan informasi narasumbernya walaupun dalam keadaan disiksa hal ini terlihat dalam gambar 4.41. selain sisi positif, karakter Janus juga memiliki beberapa sisi negatif dalam dirinya yaitu, Janus memiliki

penyakit nekolepsi yang mana jika dia merasa tertekan, bersemangat ataupun lelah dia akan jatuh tertidur, hal ini menghalangi segala aktivitas Janus dan membuatnya tampak lemah. Janus juga memiliki karakter mudah terpuruk, dimana terlihat disaat karakter Sari meninggal karena dirinya. Dari beberapa hal diatas peneliti menyimpulkan karakter Janus dalam film ini adalah lelaki lemah, penyakitan, suka menolong, penayang, penakut, dan mudah menyerah.

Sebelumnya dijelaskan terkait rekonstruksi pada penokohan Eros dan Janus. Berdasarkan rekonstruksi kedua karakter, peneliti akan menyimpulkan bentuk-bentuk dekonstruksi yang terjadi dalam film ini.

Hal pertama yang berada dibenak pikiran penonton film mendengar kata pemimpin atau tokoh pahlawan identik dengan sosok yang gagah, beriman dan berjiwa patriot tinggi, contohnya film-film yang mengangkat tema pahlawan seperti Sang Pencerah, Soekarno, Soegija dan lain sebagainya. Ketiga contoh diatas memiliki kesamaan terhadap konstruksi karakter pahlawannya, yaitu sosok yang memiliki citra baik dalam masyarakat dan menjunjung rasa nasionalis.

Dead Time : Kala datang sebagai film dengan genre *noir* pertama yang di produksi di Indonesia yang mencoba menggabungkan tema *noir* dan pemimpin. Film yang dirilis tahun 2007 dan disutradarai oleh Joko Anwar memiliki ulasan sebuah karya sinema yang mencoba memberikan angin segar genre *noir* di Indonesia.

Dead Time : Kala bercerita tentang seorang detektif bernama Eros dan seorang jurnalis bernama Janus yang secara terpisah menyelidiki kematian lima laki-laki yang tewas mengenaskan. Dikisahkan Janus adalah penderita narkolepsi dimana dia akan tertidur jika tertekan. Tidak lama Janus menyaksikan kematian wanita itu dengan mengenaskan. Setiap kali orang lain mengetahui pembicaraan tersebut, orang tersebut juga akan tewas dibunuh sosok misterius. Janus dan Eros

lebih jauh ternyata terlibat pada pencarian sebuah harta terpendam yang melibatkan sekelompok orang-orang pemerintah. Kala juga sarat dengan pertanda munculnya sosok Ratu Adil di akhir jaman. Dimana digambarkan seorang pemimpin yang akan membawa kedamaian dalam negerinya.

Film berjalan dengan baik dengan memperkenalkan sosok Eros dan Janus, yang mana mereka mendapatkan ramalan menjadi sosok Ratu Adil dan juga Sang Penidur yang dalam film ini menjadi hero yang membawa kemakmuran. Kedua karakter dalam film ini mengalami dekonstruksi dengan karakter pahlawan atau pemimpin pada umumnya.

Dekonstruksi dalam film membakar tradisi sebuah pernyataan kultrul dan mengubah makna yang sudah dikonvensionalkan. Film-film menurunkan intensitasnya, merubah makna dari kata pemimpin sendiri, membongkar tradisi atau klise dan kadang memiliki narasi kritis.

Dekonstruksi yang tergambar dalam film, *Dead Time* : Kala adalah, pertama sosok pemimpin yang dianggap ideal dalam film ini yaitu ada pada karakter Eros. Dimana jika melihat karakter Eros dalam film. Pemimpin yang ideal dalam film adalah pemimpin yang memiliki rasa pesimis, pengecut, peragu, tidak mempermasalahkan ketertarikan seksual ( dalam hal ini karakter Eros yang homoseksual) sehingga dalam film ini dapat diartikan seorang pemimpin tidak haruslah seseorang yang sempurna, seorang pemimpin juga bisa memiliki sisi negatif dalam dirinya.

Kedua, karakter Janus yang diramalkan sebagai karakter hero yaitu sang penidur adalah karakter yang lemah, peragu, penakut dan memiliki penyakit. Karakter hero dalam film biasanya identik dengan karakter dengan tubuh kekar, kuat, tabah, dan pantang menyerah, namun dalam film ini karakter Janus digambarkan berlawanan dengan karakter hero pada umumnya. Sosok Sang Penidur dalam karakter Eros digambarkan sebagai seorang yang memiliki

penyakit nekolepsi dimana dia akan jatuh tertidur dalam situasi tertentu. Sehingga peneliti beranggapan karakter dalam ramalan digambarkan dalam film ini secara sederhana yaitu seorang dengan penyakit tertidur.

Dalam film *Dead Time: Kala* didasarkan kepada sosok Ratu Adil dan Sang Penidur, namun sutradara mengkonstruksikan karakter Ratu Adil dan Sang Penidur bertentangan dengan konsep seorang pemimpin serta hero idealnya, sehingga terjadi dekonstruksi pada kedua karakter. Gambaran sosok Ratu Adil dan Sang Penidur dalam film memiliki banyak kekurangan sebagai seorang pemimpin sejati sesuai ramalan. Penggambaran sosok Ratu Adil oleh Eros digambarkan dengan seorang pria yang homoseksual, dimana kata Ratu identik dengan perempuan, karakter homoseksual yang dimiliki Eros terkait dengan rasa sayang yang hanya dimiliki perempuan. Sedangkan sosok Sang Penidur oleh Janus digambarkan dengan seorang pria yang memiliki penyakit tidur (nekolepsi), dimana sang penidur adalah sang penjaga rahasia yang baik, dalam hal ini penyakit nekolepsi akan membuat Janus tertidur jika menghadapi tekanan, bersemangat dan kelelahan. Sehingga informasi yang dimiliki tidak dapat diketahui orang lain jika Janus tidak ingin memberitahukannya secara baik-baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Penelitian ini dimaksud untuk mendeskripsikan bagaimana dekonstruksi karakter Eros sebagai Ratu Adil dan karakter Janus sebagai Sang Penidur dikonstruksikan dalam film *Dead Time : Kala*. Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakter Eros yang di konstruksikan dalam film *Dead Time: Kala* adalah pria gagah, professional dalam pekerjaan, tekun, kritis, rendah diri, peragu dan memiliki ketertarikan sesama jenis.
2. Karakter Janus yang di konstruksikan dalam film *Dead Time: Kala* adalah lelaki lemah, penyakitan, suka menolong, penyayang, penakut, dan mudah menyerah.
3. Dalam film *Dead Time: Kala* didasarkan kepada sosok Ratu Adil dan Sang Penidur, namun sutradara mengkonstruksikan karakter Ratu Adil dan Sang Penidur bertentangan dengan konsep seorang pemimpin serta hero idealnya, sehingga terjadi dekonstruksi pada kedua karakter. Gambaran sosok Ratu Adil dan Sang Penidur dalam film memiliki banyak kekurangan sebagai seorang pemimpin sejati sesuai ramalan terkait Eros sebagai Ratu Adil dan Janus sebagai Sang Penidur, antara lain: dalam karakter Eros pemimpin yang memiliki rasa pesimis, tidak mementingkan citra dirinya (dalam hal ini Eros yang homoseksual), kritis, dan peragu. Serta karakter Janus yang digambarkan sebagai sosok yang lemah, penyakitan, mudah terguncang dan peragu. Dalam film ini gambaran seorang pemimpin sejati yang telah diramalkan yaitu sosok Ratu Adil dalam diri Eros tidak harus pemimpin yang sempurna, seorang pemimpin juga memiliki nilai negatif dalam dirinya. Serta

dalam sebuah film umumnya karakter hero dikonstruksikan dengan sosok gagah, kuat dan pejuang keras, namun dalam film karakter Janus digambarkan bertolak belakang dengan karakter hero idealnya. Sehingga tergambar tidak selamanya seorang hero adalah sosok yang kuat, sosok lemah pun bisa menjadi seorang hero.

## 5.2. Implikasi

Hasil penelitian ini dilakukan sebagaimana dituliskan diatas, membawa implikasi baik dalam perspektif teoritis, metodologis, maupun kebijakan. Dalam perspektif teoritis, penelitian ini membawa implikasi bahwa film adalah cerminan realitas sosial yang ada, sehingga dengan mengamati dan memahami film-film yang ada dapat membantu peneliti memahami bagaimana realitas sosial yang ada dalam masyarakat yang tidak peneliti ketahui.

Dalam perspektif Metodologi, penelitian ini membawa implikasi penting bahwa penggunaan metode semiotika komunikasi merupakan metode yang masih sesuai bagi peneliti-peneliti lain yang berupaya memahami makna pesan audio visual, serta menganalisis bagaimana pesan itu bekerja. Disamping itu semua upaya penelitian dalam mendapatkan kedalaman data tanpa campur tangan ahli perfilman, maka data yang diperoleh masih kurang memuaskan. Oleh karena itu tidak mengherankan jika analisis data tidak optimal dilakukan.

Dalam perspektif kebijakan, penelitian ini membawa implikasi untuk mendorong perubahan pada isi-isi pesan yang ditampilkan oleh pekerja industri film Indonesia. Sejauh ini film bergenre *noir* masih kurang familiar di kalangan penonton Indonesia. Dan kurangnya pencipta film menggunakan genre ini dalam membuat filmnya.

### 5.3. Saran

Terkait penelitian ini terdapat beberapa saran yang peneliti dapat sampaikan diantaranya sebagai berikut:

1. Sebelum menonton sebuah film, penonton harus siap dihadapkan dengan *stereotype* yang dibuat oleh sutradara sebagai penggambaran realitas yang diinginkan. Karena, film bukan semata-mata pemindahan realitas yang ada pada masyarakat pada umumnya, tetapi ada nilai-nilai si pembuat film yang dimasukkan. Sehingga realitas itu menjadi sebuah representasi saja atau sebuah gambaran yang sudah dimeditasi.
2. Untuk akademisi terutama dibidang ilmu komunikasi, diharapkan penelitian ini dapat untuk menambah referensi tentang studi semiotika. Hal ini dikarena studi semiotika sangat efektif untuk mengkaji tanda dan makna dalam sebuah film. Selain itu dikarenakan studi pustaka yang sangat kurang mengenai dekonstruksi karakter maka diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi. Secara teknis kepada peneliti yang ingin melanjutkan atau ingin memperdalam penelitian ini disarankan untuk mencari unsur-unsur yang lebih kompleks. Sebab untuk menganalisis isi pesan dalam film *noir* masih banyak unsur-unsur yang dapat diamati.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, Hafied. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. 137. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. 35. Bandung: Pustaka Setia.
- Effendy, Heru. 2008. *Industri Perfilman Indonesia*. 1. Jakarta: Erlangga
- Fiske, John. 2011. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komperensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. 95. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendrarso, Emy Susanti. 2011. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kaelan. 2009. *Filsafat Bahasa Semiotika dan Dinamika dan Hermeneutika*. Yogyakarta: Paradigma.
- Marshall, Catherine and Rossman, B. Gretchen. 1989. *Designing qualitative research*. London, New Neldi: Sage Publications.
- McQuail, Dennis. 1987. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Edisi Kedua. Terjemahan oleh Agus Dharma & Aminuddin Ram. 1994. Jakarta: Erlangga.
- Miles, Matthew B & A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. 15. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurhadi, Zikri Fachrul. 2015. *Teori-teori Komunikasi*. 80. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nugroho, Garin dan Herlina S, Dyna. 2015. *Krisis dan Paradoks Film Indonesia*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. 121. Bandung: Alfabeta.

Sumarno, Marseli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. 10. Jakarta: Pt. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Vardiansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi: Pendekatan Taksonomi Konseptual*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Vera, Nawiroh. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Wiryanto. (Ed). 2000. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : PT Grasindo.

Sumber Online :

Chandler, Daniel. 2006. *Semiotic for Beginners*, (Online)  
(<http://www.aber.ac.uk/media/documents/SB4/semiotic.html> diakses 13 April 2017)

Damaruta. 2015. *Menghargai Jasa Para Pahlawan*, (Online)  
<https://damaruta.blogspot.com/2015/02/halaman-122-perilaku-sehari-hari-dalam.html> diakses)

Barri, Sayful. 2014. *Makna Oposisi Biner*, (Online)  
(<http://gajahhit.blogspot.co.id/2014/02/makna-oposisi-biner.html> diakses 13 April 2017)

Wikipedia. *Kala* (film), (Online) ([https://id.wikipedia.org/wiki/Kala\\_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Kala_(film))) diakses 13 April 2017)

Aynul. 2009. *Pengertian Kepemimpinan Makalah Kelompok I Mata Kuliah Kepemimpinan Jurusan Ilmu Administrasi FISIPUH*, (Online)  
(<http://kepemimpinan-fisipuh.blogspot.co.id/2009/03/pengertian-pemimpin-dalam-bahasa.html> diakses 15 April 2017)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) . *Adegan*, (Online)  
(<http://kbbi.web.id/adegan> diakses 13 April 2017)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) . *Karakter*, (Online)  
(<http://kbbi.web.id/karakter> diakses 13 April 2017)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) . *Representasi*, (Online)  
(<http://kbbi.web.id/representasi> diakses 13 April 2017)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) . *Rekonstruksi*, (Online)  
(<http://kbbi.web.id/rekonstruksi> diakses 13 April 2017)

Munawar, Indra 2010. *Pengertian Dan Ciri-Ciri Keberanian*, (Online)  
<http://indramunawar.blogspot.com/2010/03/pengertian-dan-ciri-ciri-keberanian.html> diakses 1 Juni 2017)

Wikipedia. *Byronic Hero*, (Online) ([http://en.wikipedia.org/wiki/Byronic\\_hero](http://en.wikipedia.org/wiki/Byronic_hero)) diakses 28 Juli 2017)

M. Hadjana, Agus. 2013. *Definisi Syarat dan Manfaat Dialog*, (Online)  
(<http://www.galeripustaka.com/2013/03/definisi-syarat-dan-manfaat-dialog.html> diakses 13 April 2017).

## BIODATA

### Identitas Diri

Nama : LINA BUDI ASTUTI  
Tempat, Tanggal Lahir : Sukoharjo, 21 Mei 1995  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat Rumah : Jalan Dg. Kuling no 22.  
Nomor Telepon : 082189364490  
Alamat *E-mail* : [linaastuti210595@gmail.com](mailto:linaastuti210595@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal : SDN Kapota Yudha MAKASSAR, tahun 2007  
SMP NEGERI 2 TAWANGSARI, tahun 2010  
SMK NASIONAL MAKASSAR, tahun 2013

### Pengalaman

Organisasi : Filmmaker and Movie Appreciation (FRAME)  
Unifa.

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya.

Makassar, September 2017

Lina Budi Astuti