

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini dilakukan untuk menelaah representasi nasionalisme dalam film *Foxtrot Six*. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode penelitian analisis semiotika film Christian Metz, peneliti melihat bagaimana simbol nasionalisme dimunculkan dalam film. Film *Foxtrot Six* dipilih sebab merupakan salah satu film layar lebar mengandung unsur bela negara yang merupakan salah satu bentuk nasionalisme pasca reformasi dengan isu politik krisis pangan dan perekonomian Indonesia yang dikemas secara futuristik berlatarkan tahun 2031. Dari perilaku bela negara tersebut, maka peneliti hendak melihat unsur nasionalisme seperti apa yang dimasukkan ke dalam film *Foxtrot Six*.

Nasionalisme diartikan sebagai kecintaan dan loyalitas masyarakat terhadap kesatuan tanah air (Sujana, 2004). Dan menurut Charles Tilly dari situs resmi Kemhan.go.id bahwa nasionalisme Indonesia berbentuk “*State-led nationalism*” atau nasionalisme yang dibangun dari atas ke bawah. Maksudnya, nasionalisme ditimbulkan dari negara dan diajarkan pada warga negaranya.

Nasionalisme dan bela negara sesungguhnya memiliki akar pemikiran yang sama pada definisinya, yakni sikap masyarakat negara tersebut yang berasal dari rasa cinta terhadap tanah air Indonesia, sadar bahwa ia merupakan bagian dari bangsa dan negara ini, meyakini Pancasila sebagai ideologi, rela berkorban demi kesejahteraan negara dalam menghadapi ancaman, tantangan, hambatan, dan

gangguan (ATHG) yang datang dari dalam maupun luar negeri (Widodo, 2011). Dalam buku elektronik keluaran kemhan.go.id, WiRA edisi 2017 memaparkan maksud pengajaran bela negara pada masyarakat Indonesia ditujukan untuk membuat generasi muda peka akan sikap nasionalisme serta patriotisme dan diaplikasikan untuk menjaga keutuhan NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia). Konsep ini mulai tumbuh di masyarakat Indonesia pada zaman orde baru, ketika negara ini menerapkan sistem pemerintahan yang berbasis militer sentral, hegemonik serta represif dan terkontrol di satu pusat saja, yakni pemerintahan dibawah kepemimpinan Soeharto pada saat itu. Terjadinya pengaturan terpusat ini terjadi tidak hanya di sektor politik, namun juga menyasar sektor ekonomi dan sosial budaya (Umra, 2019). Sementara untuk maksud dari kata militer, seperti yang tertulis pada paralegal.id sebagai situs resmi Portal Hukum dan Peraturan Indonesia adalah satuan angkatan perang resmi milik negara yang tercantum aturannya pada undang-undang.

Dilansir dari Kemhan.go.id, konsep bela negara sebagai upaya untuk menyelamatkan negara dan kelangsungan hidup didalamnya serta menunjukkan bahwa Indonesia masih 'ada' di dunia dicetuskan Mr. Sjarifoeddin Prawiranegara dan dibentuk oleh Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI) pada 19 Desember 1948. Kemudian Mahfud MD dalam Umra (2019) juga menyatakan bahwa konsep bela negara berkaitan erat dengan sikap nasionalisme yakni mencintai dan rela berkorban demi kelangsungan hidup negara domisilinya. Selain itu, sikap nasionalisme juga timbul dari bagaimana seseorang berani mengungkap

identitas dirinya sebagai warga negara Indonesia ke mata dunia (Kusumawardani & Faturochman, 2004).

Hingga saat ini, pengertian terkait elemen ketahanan negara dan bela negara itu sendiri hanya mengacu pada tafsiran kementerian pertahanan yang mencetuskan UU SISHANKAMRATA pada UUD Pasal 30 Ayat 2 yang di dalamnya menyebutkan tentang komponen alat pertahanan negara untuk bela negara, yakni TNI (Tentara Nasional Indonesia), Polri (Polisi Republik Indonesia) dan masyarakat warga negara Indonesia (Umra, 2019). Kemudian, dilansir dari kemhan.go.id bahwa maksud bela negara diperjelas pada UU RI nomor 3 tahun 2002 tentang penyelenggaraan bela negara dapat melalui: 1. Pendidikan Kewarganegaraan, 2. Pelatihan dasar kemiliteran wajib, 3. Pengabdian sebagai prajurit Tentara Nasional Indonesia secara sukarela maupun wajib, dan 4. Pengabdian sesuai dengan profesi. Dua dari konsep bela negara yang dicanangkan oleh kementerian pertahanan mengandung dua unsur militerisme, yakni pada UU nomor 3 tahun 2002 tentang pertahanan negara, pasal 9 ayat (1) poin 2 dan 3. Kemudian oleh Mahfud MD dalam jurnal bertajuk *Penerapan Konsep Bela Negara, Nasionalisme atau Militerisasi Warga Negara* oleh Sri Indriyani Umra (2019) menjelaskan bahwa warga negara wajib menjalankan konsep bela negara dengan memiliki sifat kebangsaan atau nasionalisme yang mencintai dan rela berkorban demi kelangsungan bernegara. Hal ini menjadi menarik bagi peneliti untuk menelisik maksud dari bela negara yang dua kali berturut-turut dikaitkan dengan militer.

Rasa nasionalisme menjadi pemicu dan penggerak warga negara Indonesia dalam membela negara dengan cara memerangi penjajah puluhan tahun lalu. Oleh karena itu, nasionalisme dianggap sebagai hal sakral yang mampu meningkatkan nilai juang penduduk Indonesia dalam melawan penindasan. Adanya rasa nasionalisme pada tiap-tiap individu, hal ini menjadikan seseorang merasa memiliki kepentingan dan tujuan bersama untuk membela negara dan memutuskan untuk bersatu. Sarman (1995) dalam Kusumawardani & Faturochman (2004) mendefinisikan kerangka kecil pemikiran warga negara Indonesia terkait pengertian nasionalisme. Paparnya, masyarakat generasi muda saat ini menganggap nasionalisme sekedar rasa cinta tanah air, rasa patriotisme heroik, serta perasaan yang menghalalkan segala cara untuk memperjuangkan bangsa dan negara. Hal ini menyebabkan lunturnya nilai nasionalisme pada tiap-tiap individu karena mereka merasa tidak lagi berada di era “penjajahan” yang mengharuskan seseorang memiliki rasa nasionalisme untuk melindungi dan memperjuangkan Negara Indonesia. Kepemilikan rasa nasionalisme sesungguhnya lebih dari “perasaan turun-temurun” warisan nenek moyang (Hara, 2000). Nasionalisme berarti bangga akan suatu negara dan bangga menjadi bagian dari bangsa tersebut, serta perasaan memiliki kesamaan antar etnis berbeda selama masih dalam satu lingkup, yakni negara Indonesia.

Definisi nasionalisme yang diberikan oleh Mulyana dalam Martaniah (1990) ialah kesadaran bernegara dan semangat nasional. Dasar ini mengharuskan seorang warga negara mewujudkan nilai-nilai berbangsa dan bernegara serta

berfokus pada kepentingan bersama juga menghilangkan segala kepentingan pribadi yang bersifat merusak.

Turunnya kadar nasionalisme bangsa Indonesia saat ini sempat disinggung oleh opini Wignjosoebroto (2008) dalam skripsi Rahmi Ramadhani (2014) mengenai masyarakat muda yang mulai melupakan “janji” bangsa ketika bersatu dahulu. Janji yang dimaksud adalah ketika bangsa Indonesia bersatu dalam menentang kolonialisme (Supardan, 2011). Untuk itu, Tjokrowinoto (1996) dalam jurnal Tantangan Nasionalisme Indonesia dalam Era Globalisasi oleh Supardan (2011) menyatakan bahwa salah satu fungsi nasionalisme yang tertanam dalam diri ialah menghalau ancaman kekuatan dari luar bangsa seperti kekuasaan kolonial, perusahaan transnasional, hingga perusahaan multinasional sekalipun. Dari sanalah, elaborasi nasionalisme selayaknya nasionalisme romantik, ekonomi, budaya, kewarganegaraan, pertahanan, serta pendirian pemerintahan dibutuhkan untuk bersama-sama mempertahankan Negara Indonesia (Supardan, 2011). Maka penelitian ini dijadikan sebagai sarana untuk memaparkan bahwa rasa nasionalisme juga diperlukan bagi seluruh masyarakat Indonesia sehingga dapat menjadi alat penunjang kelangsungan hidup bernegara (Mahfud MD dalam Umra, 2019).

Nasionalisme tumbuh dari rasa bangga atas identitas bangsa yang dimiliki. Dalam buku Ilmu Tata Negara, oleh Budiyanto (1997) mencantumkan beberapa definisi bangsa menurut para ahli: Menurut Ernest Renan, terbentuknya bangsa didasari oleh keinginan hidup bersama, bersatu, dengan perasaan setia kawan. Lalu menurut Otto Bauer, bangsa adalah sekelompok individu yang berkumpul karena memiliki kesamaan karakter. Dan menurut Hans Kohn, sebuah bangsa tercipta dari

sejarah, beraneka ragam dan tidak bisa dirumuskan dengan eksakta. Banyak faktor yang membedakan suatu bangsa dengan bangsa lainnya, yakni faktor agama, keturunan, wilayah, adat istiadat, politik, perasaan, dan bahasa. Salah satu faktor terbentuknya bangsa adalah perekonomian (Molinari dalam Kohn, 1984). Faktor ekonomi yang dimaksud adalah ketika perwakilan negara mengatur kontrak ekonomis dan menyediakan kenyamanan memiliki harta benda bagi warganya (Kusumawardani & Faturochman, 2004).

Objek penelitian yang diamati dalam penelitian ini adalah film laga Indonesia *Foxtrot Six* yang telah tayang di layar lebar pada 2019 lalu, dimana mengandung permasalahan tentang peperangan antar kelompok reformis dan penguasa untuk mempertahankan kesejahteraan masyarakat Indonesia serta adanya keterkaitan soal nasionalisme dengan kemiliteran. Kelompok reformis dalam film ini digambarkan sebagai mantan kelompok TNI marinir yang masih senantiasa melakukan tindakan bela negara dengan melawan Partai Piranas. Film laga sendiri didefinisikan dalam tesis Valentijn Visch dengan judul *Looking for Genres: The Effect from Film Figure Movement on Genre Recognition* sebagai genre dasar yang pada film terkait menunjukkan narasi konflik antar pemain (pahlawan dan musuh). Konflik tersebut lalu diikuti dengan pahlawan yang jatuh bangun dan melewati rintangan berbahaya untuk menyelesaikan misi meraih kemenangan (Frye, 1957). Selain itu, sebuah film dinyatakan sebagai film genre laga dilihat dari keseluruhan film yang menayangkan adegan aksi secara terus menerus (Arroyo, 2000; Neale 2000).

Film *Foxtrot Six* yang digunakan sebagai objek dalam penelitian ini juga mengangkat cukup banyak unsur nasionalisme berupa bela negara yang dapat dilihat dari tindakan oleh para pemeran yang notabene merupakan mantan TNI marinir dalam melakukan kegiatan bela negara, yakni menjaga keamanan dan ketahanan Indonesia dari ATHG atau Ancaman, Tantangan, hambatan, maupun gangguan yang hadir dari luar maupun dalam negeri (Widodo, 2011). Sesuai dalam jurnal yang ditulis oleh Suwarno Widodo (2011) mengenai *Implementasi Bela Negara untuk Mewujudkan Nasionalisme*, penulis jurnal tersebut memaparkan bahwa tindakan bela negara didasari oleh rasa cinta terhadap tanah air, kesadaran bernegara, meyakini Pancasila sebagai ideologi berbangsa di Indonesia, perasaan rela berkorban, dan hal lainnya yang merujuk pada sikap nasionalisme. Unsur bela negara yang ditampilkan berupa perlawanan mantan pasukan TNI marinir (kelompok reformis) dengan penguasa, yang mana dapat dikaitkan dengan konsep militerisme di Indonesia yang menyebut bahwa TNI merupakan salah satu elemen ketahanan negara dalam UU SISHANKAMRATA atau Sistem Pertahanan Rakyat Semesta dalam UUD Pasal 30 Ayat 2.

Sebagai bagian dari kelompok militer negara, TNI sebagai bentuk wajib militer Indonesia telah menjadi elemen ketahanan negara secara tertulis, berarti mengabdikan untuk menjaga keamanan dan ketahanan negara dari segala ancaman dengan posisi yang sah dan berada dalam ketentuan resmi undang-undang serta bersedia menjadi angkatan perang milik negara, dikutip dari paralegal.id sebagai situs resmi Portal Hukum dan Peraturan Indonesia pada UU TNI nomor 34 tahun 2004 pasal 1 ayat 20.

Maka dari itu, *Foxtrot Six* dikategorikan sebagai film laga karena isi film dominan menunjukkan adegan aksi, perkelahian, hingga sadisme yang dilakukan antartokoh. Selain itu, film ini juga memiliki banyak unsur bela negara yang diterapkan dalam kemiliteran, ditunjukkan dari tindakan para pemeran yang merupakan mantan TNI marinir dengan menjaga keamanan dan pertahanan negara Indonesia dari ancaman yang datang dari dalam negeri. Pada film ini juga memiliki banyak unsur kemiliteran dilihat dari para peran pembantu dan *set* situasi yang dibawakan dalam film. Diperankan oleh Oka Antara, Julie Estelle, Verdi Solaiman, Rio Dewanto, Chicco Jerikho, Mike lewis, serta Arifin Putra, Film ini mengisahkan keadaan Indonesia di tahun 2031 dengan berbagai teknologi maju namun sebagian besar rakyat masih menderita kelaparan. Krisis pangan yang terjadi disebabkan oleh keserakahan pejabat negara yang semena-mena mengimpor bahan pangan dan hasil penjualannya diambil demi keuntungan pribadi. Tokoh utama Angga (Oka Antara) sebagai mantan pasukan marinir yang pada tahun 2031 bekerja sebagai anggota parlemen Piranas untuk mengawasi kepatuhan rakyat Indonesia terhadap pemerintahan dibawah kuasa partai. Suatu ketika ia mengemban pekerjaan yang mengharuskannya menyelidiki apa yang dilakukan kelompok reformis dalam gerakan perlawanan bawah tanah, tokoh Angga bertemu dengan istrinya yang dikisahkan telah lama hilang, Sari. Sari (Julie estelle) yang dulu berprofesi sebagai wartawan rupanya turut bergabung bersama kelompok reformis untuk memerangi kekuasaan Piranas. Dari sanalah Angga mulai membuka matanya terkait perilaku Piranas yang semena-mena setelah melihat sebuah gedung terbengkalai berisikan masyarakat Indonesia yang dilanda kemiskinan, tidak punya rumah, dan hidup

susah. Mengetahui hal itu, Angga memilih berpaling dari Piranas karena menyadari bahwa Piranas membodohi rakyat dengan cara kotor untuk mendapatkan keuntungan sepihak. Berpindahannya keberpihakan Angga dari kubu Piranas sebagai anggota parlemen ke kelompok reformis dengan tim baru bersama rekan kerja sesama marinir membuatnya merencanakan strategi untuk menguak kejahatan yang telah dilakukan Piranas selama ini. Dari hal ini, peneliti hendak melihat representasi nasionalisme seperti apa yang diterapkan Angga dan pasukan reformis lain, serta unsur bela negara yang dibawa para pemeran dalam film *Foxtrot Six*.

Foxtrot Six yang merupakan film laga berunsur militerisme terselubung digambarkan oleh sekelompok mantan marinir (bagian dari TNI AL) berisi adegan perlawanan melawan penguasa negara dirasa memiliki kriteria yang sesuai untuk diteliti dengan melihat bagaimana sikap nasionalisme disajikan dalam film *Foxtrot Six*. Film dengan unsur nasionalisme dan kemiliteran ini telah memenuhi kriteria untuk dijadikan objek penelitian serta sesuai dengan referensi dan argumentasi yang dibawa peneliti. Spesifiknya, bagaimana simbol nasionalisme dan penerapan sikap bela negara pada pertahanan Indonesia digambarkan dalam film tersebut.

Berkaitan tentang isi film yang juga banyak mengandung unsur militerisme dan konsep bela negara, peneliti menyatakan bahwa dalam UU SISHANKAMRATA atau Sistem Pertahanan Rakyat Semesta dalam UUD Pasal 30 Ayat 2, tertera elemen utama alat ketahanan Indonesia adalah TNI dan Kepolisian Negara Republik Indonesia (selanjutnya disebut Polri) serta masyarakat sebagai elemen pendukung. Pada film ini, Angga dan tim merupakan mantan marinir, salah satu bagian dari TNI AL serta banyak pemeran lain yang muncul

merupakan anggota TNI yang sama-sama ingin menyejahterakan keberlangsungan hidup rakyat. Militer sendiri merupakan satuan angkatan perang milik negara yang secara resmi diatur dalam undang-undang, tertulis dalam UU TNI nomor 34 tahun 2004 pasal 1 ayat 20. Hal ini menjadikan para pemeran yang secara tidak langsung merupakan kelompok militer mengemban tugas yang diharuskan memiliki sikap nasionalisme dengan membela negara yakni rela berkorban untuk menjaga Indonesia dari ATHG sebagai hal wajib dalam profesi mereka.

Singkat tentang film *Foxtrot Six*, selain mengangkat tema permasalahan politik korupsi pejabat negara serta krisis pangan yang sensitif dan jarang ditemui, film laga Indonesia *Foxtrot Six* dipilih untuk diteliti karena film ini dinilai cukup kontras dengan kebanyakan karya film Indonesia lain. Dilansir dari *e-book* bertajuk *Pemandangan Umum Industri Film Indonesia* (2019) karya kolaborasi antara film Indonesia dan BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif), keragaman film domestik yang diangkat ke layar lebar mayoritas bergenre drama, komedi, dan horor. Sedangkan film *Foxtrot Six* dengan berani menyelami genre laga (*action*) dikombinasikan dengan ilmiah (*fiction*) untuk dijadikan narasi utama dalam adegan-adegannya. Tayangan aksi, perkelahian, dan sadisme disajikan secara eksplisit tanpa sensor sehingga LSF (Lembaga Sensor Film) menghadiahi film dengan rating usia 21+. Tidak hanya itu, dikutip dari wawancara pada acara bincang-bincang *Show Anak Jaman Now* bersama penulis dan sutradara film *Foxtrot Six*, Rendy korompis, kemudian dua produser Andreas Ian Tika dan Wanyi Hindrawan, pemeran Spec (Chicco Jerikho), serta pemeran Sari (Julie Estelle) yang diunggah pada kanal Youtube Net.Z mengungkapkan bahwa film *Foxtrot Six* menyajikan narasi dan dialog

berbahasa Inggris (diikuti teks terjemah Bahasa Indonesia) dan menjadi film laga Indonesia pertama yang sepenuhnya terdukung dengan penggunaan *CGI* (*Computer-Generated Imagery*) atau teknologi hasil pencitraan komputer yang setara dengan perfilman Hollywood. Dibawah MD Entertainment dan Rapid Eye Pictures, Randy Korompis selaku sutradara film *Foxtrot Six* menggaet Manoj Punjabi serta Mario Kassar, seorang produser veteran film Hollywood demi menjalin kerjasama dalam mengantarkan film ini menuju pasar internasional. Pada tahun yang sama, dilansir dari situs resmi Tokyo Internasional Film Festival 2019 (tiff-jp.net), film yang menghabiskan biaya produksi sebesar 70 miliar rupiah ini telah berhasil tayang di Festival Film Internasional Tokyo, Jepang yang dilaksanakan di bioskop nomor 9 pada Toho Cinema, 31 Oktober 2019 dan dihadiri oleh 200 orang penonton. Setelah tayang di layar lebar, pencapaian penonton yang diperoleh film laga Indonesia *Foxtrot Six* sejumlah 557.863 orang, tercatat per 22 April 2019, dikutip dari filmindonesia.or.id dalam skripsi Novi Zumala Rahmi (2020) yang bertajuk *Representasi Feminisme Dalam Film Foxtrot Six*.

Foxtrot Six ditayangkan di layar lebar pada tahun 2019 yang merupakan tahun politik karena bertepatan dengan pemilihan presiden Indonesia ke-8. Dalam film, perselisihan timbul setelah kelompok reformis mengetahui kebusukan yang dilakukan partai, maka dari itu film ini merepresentasikan konflik politik bagian senjata pertempuran sebagai kekerasan fisik (Devurger, 1972), yang mencakup penjelasan terkait kekerasan antara kelompok warga negara melawan negara. Dari sinopsis film yang menyatakan adanya perseteruan antara kelompok reformis yang merupakan mantan TNI marinir sebagai elemen militer dengan petinggi negara,

sehingga membuat peneliti tertarik menelaah representasi nasionalisme seperti apa yang diperlihatkan dalam film dengan sikap bela negara dan kemiliteran terselubung ini.

Film Indonesia yang membahas tentang konflik politik senjata pertempuran pada poin kekerasan fisik seperti yang dijelaskan Devurger (1972) adalah film *Dibalik 98* (2015) yang mengisahkan tentang perlawanan mahasiswa yang mendemo orang dalam pemerintahan demi mengungkap kebenaran dan *Bumi Manusia* (2019) yang mengisahkan pribumi (orang asli Indonesia) melawan warga negara belanda yang pada saat itu memegang kendali penuh pada hukum peradilan Indonesia. Lainnya, film laga Indonesia yang sempat meraih kesuksesan besar sebelumnya ialah *The Raid: Redemption* (2011) dan sekuelnya, *The Raid 2: Berandal* (2014).

Terdapat salah satu film Indonesia yang pernah diteliti oleh Yenny Agustine (2012) pada skripsinya dengan berjudul *Nasionalisme Pemuda Indonesia dalam Film Merah Putih*. Menurutnya, nasionalisme yang digadang-gadang menjadi pemersatu bangsa dengan berbagai etnis, suku, agama, juga individu malah menimbulkan konflik. Dalam film yang ia bahas, nasionalisme pemuda Indonesia dibangun dari identitas masing-masing tokoh yang tidak sama. Agustine (2012) menyatakan bahwa nasionalisme dari penelitiannya ini merupakan *banal nationalism*; wujud nasionalisme yang ditunjukkan sedikit demi sedikit dan secara periodik dan menjadi sebuah kegiatan yang familiar di masyarakat (Shanti Sumartojo dalam Billig, 2017) yang dalam film ini dicirikan dengan keaktifan membela kemerdekaan dengan perang, pengorbanan identitas diri berupa agama,

ras, suku, serta kelas sosial. Meski sama-sama merupakan film dengan unsur nasionalisme, peneliti memilih film laga Indonesia *Foxtrot Six* karena: 1. Film *Foxtrot Six* memiliki unsur nasionalisme dalam alur ceritanya. 2. Film ini secara implisit memunculkan unsur militer yakni TNI, yang memiliki profesi wajib untuk membela negara Indonesia. 3. Dari riset yang dilakukan peneliti, masih belum ada yang meneliti film ini untuk melihat representasi nasionalisme.

Film atau sinema secara linguistik berasal dari kata *cinematographie* (*cinema* = gerak). *To* atau penulisan dasar sebagai *Tho* atau *Pythos* = cahaya dan *graphie* atau pada dasarnya *graph* = tulisan. Gambar atau foto yang akhirnya dapat diartikan sebagai kumpulan gambar bergerak didukung oleh peran pencahayaan yang menghasilkan makna dari sinkronisasi gambar-gambar yang ditayangkan. Menurut Effendi (1986), Film merupakan alat mengekspresikan diri berupa karya seni dan sebuah hasil budaya. Dalam konsep komunikasi, film dimaknai dengan kumpulan teknologi yang penyokongnya berupa fotografi, sinematografi, dan suara yang lalu dikombinasikan dan dibuat sedemikian rupa agar menjadi kesatuan terstruktur apik yang dapat dimaknai dan menyampaikan makna.

Dalam film, hal-hal yang ditampilkan adalah pesan yang diinginkan sutradara untuk sampai ke masyarakat didukung oleh aspek audio visual yang diberikan. Keberadaan film juga dipercaya sebagai komunikasi massa karena dalam waktu singkat pesan bisa tersampaikan kepada banyak orang yang menonton. Stuart Hall mengutarakan bahwa teks visual adalah representasi yang diberikan oleh media kepada khalayak yang menontonnya. Menurutnya, pada pandangan lama representasi diartikan sebagai sesuatu yang telah ada ditempatnya dan disajikan

kembali melalui media (Stuart Hall, 1997). Maka, dapat diartikan bahwa representasi adalah bagaimana sesuatu dimaknai melalui kata, teks, gambar untuk memahami kembali apa yang sedang dibicarakan. Sedangkan pada pandangan baru, representasi dapat berubah dan terdistorsi tergantung dari proses penyampaian yang dilakukan. Pemaknaan dan arti bisa jadi terdistorsi ketika disampaikan dari satu orang ke orang lain, satu kelompok ke kelompok lain, satu bagian ke bagian lainnya (Stuart Hall, 1997).

Susunan teks (*shot* dan *scene*) dalam film penting untuk menghasilkan pemaknaan per adegan dilihat dari tiap-tiap struktur teks yang memiliki makna tersendiri. Representasi yang didapat dengan melihat dari bagaimana relasi antar teks dalam potongan adegan dipertunjukkan berarti menyiratkan arti verbal dan nonverbal yang hendak disampaikan. Diambil dari tulisan Sobur (2003) mengenai tanda dalam semiotika, Saussure menyatakan bahwa tanda merupakan bagian yang berkecimpung dalam kehidupan sosial, dimana sistem tanda dan sistem sosial mempunyai keterkaitan. Oleh karena itu, Saussure memberikan distingsi sintagma dan paradigma untuk melihat makna dari susunan terstruktur (Rusmana, 2014).

Untuk itu, representasi nasionalisme dilihat oleh peneliti dari mantan pasukan militer TNI AL yang memiliki sifat nasionalisme untuk menghalau ATHG bagi Indonesia dengan memunculkan sikap serta perilaku bela negara yang kemudian diteliti menggunakan metode analisis semiotika film Christian Metz dengan pendekatan kualitatif. Peneliti mengetahui bagaimana makna tersirat dan kemunculan nilai serta simbol-simbol nasionalisme dalam tiap-tiap adegan dengan mengamati *shot* dan *scene* yang memunculkan unsur nasionalisme. Makna yang

hendak disampaikan kepada penonton dilihat dari tanda-tanda apa saja yang dimunculkan dalam film kemudian digunakan sebagai objek penelitian. Sesuai yang dinyatakan Metz, peneliti hendak melihat dan menganalisis teks atau tanda-tanda dari tiap adegan dalam film yang menggambarkan simbol nasionalisme. Pada penelitian ini, bagian yang akan diteliti ada di potongan adegan dan *shot* yang memunculkan unsur nasionalisme serta keterkaitannya dengan militerisme dalam film *Foxtrot Six*.

1.2 Rumusan Penelitian

Dari penyusunan latar belakang penelitian diatas, maka dihasilkan rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi nasionalisme pada film *Foxtrot Six*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari penyusunan latar belakang penelitian dan rumusan penelitian diatas, maka didapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Melihat bagaimana representasi nasionalisme pada film *Foxtrot Six* dilihat dari simbol dan nilai yang bisa dimaknai.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penyusunan latar belakang penelitian, rumusan penelitian, dan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian yang dapat dibentuk oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharap dapat berguna bagi studi ilmu komunikasi dalam bidang analisis semiotika dan dapat menjadi acuan dalam riset representasi dalam film menggunakan analisis semiotika film Metz di masa mendatang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini akan memberikan pengetahuan mengenai representasi nasionalisme dalam film *Foxtrot Six* yang dapat dipahami masyarakat atau penonton. Selain itu, penelitian ini diharap dapat menggugah keinginan produksi sutradara serta produser film dalam menciptakan film-film cinta Indonesia didasari oleh rasa nasionalisme termasuk memasukkan unsur bela negara ke dalamnya, sehingga dapat membantu meningkatkan kesadaran nasionalisme masyarakat yang menonton.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Sebelumnya Tentang Nasionalisme, Bela Negara, dan Representasi

Beberapa penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Canceria Eka Wulandari, Anggi Susilawati, Esha Amelia P, Nurul Salsabila, serta Veronika Marshaulina yang merupakan mahasiswa Universitas Padjadjaran, kemudian Ricky Widiyanto, Desie. M.D. Warouw, juga Johny. J. Senduk serta Rico Arifin pada skripsinya yang sama-sama menganalisis tentang film dan representasi.

Pertama, terdapat penelitian dengan judul *Representasi Nilai-Nilai Nasionalisme Dalam Film “Di Balik 98”* (2018) oleh Canceria Eka Wulandari.

Dalam penelitiannya, ia membahas mengenai nilai-nilai nasionalisme terselubung dalam film *Dibalik 98*. Wulandari (2018) melihat simbol-simbol nasionalisme yang muncul dalam film dan diulas makna konotasi, denotasi, dan mitosnya menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika Barthes. Hasil yang ia temukan nasionalisme simbol adalah lagu Bagimu Negeri yang merupakan lagu kebangsaan Indonesia, lambang Burung Garuda, serta Bendera Merah Putih dalam film tersebut. Kesamaan pada penelitian Wulandari (2018) dengan penelitian ini adalah sama-sama melihat representasi nilai-nilai nasionalisme dalam film. Pun perbedaan yang dapat dilihat adalah penelitian *Representasi Nilai-Nilai Nasionalisme Dalam Film “Di Balik 98”* (2018) melakukan penelitian dengan analisis semiotika Barthes untuk menguak makna denotasi, konotasi, dan mitos, sedangkan penelitian ini menggunakan metode analisis film Christian Metz yang dilihat dari paradigma dan sintagmanya. Selain itu, judul film yang diangkat pun juga berbeda, Wulandari (2018) meneliti nilai nasionalisme pada film *Dibalik 98*, sedangkan penelitian ini meneliti unsur nasionalisme dari film *Foxtrot Six*.

Penelitian sejenis selanjutnya pernah dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Padjadjaran Anggi Susilawati, Esha Amelia P, Nurul Salsabila, serta Veronika Marshaulina yang berjudul *Film dan Representasi Kepentingan Politik: Kasus Pemutaran Film “A Man Called Ahok” dan “Hanum & Rangga” Menjelang Pemilu 2019* (2020) dalam JISPO (Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik) volume 10. Penelitian tersebut dilakukan untuk menganalisis representasi kepentingan politik calon presiden dan wakil presiden pada tahun 2019 yang diduga muncul dalam film.

Analisis dilihat dari perspektif komunikasi politik. Hasil yang didapat dari penelitian tersebut adalah tidak adanya komunikasi politik yang signifikan mempengaruhi proses pencalonan presiden dan wakil presiden 2019. Persamaan antara jurnal *Film dan Representasi Kepentingan Politik: Kasus Pemutaran Film “A Man Called Ahok” dan “Hanum & Rangga” Menjelang Pemilu 2019* (2020) dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti film layar lebar Indonesia berbau politik. Perbedaan dapat dilihat pada film yang diteliti, yakni jurnal tersebut meneliti film *A Man Called Ahok* dan *Hanum & Rangga*, sedangkan pada penelitian ini meneliti film *Foxtrot Six*. Juga dalam jurnal diatas ia meneliti dari perspektif komunikasi politik dan tanpa metode analisis yang spesifik, sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis semiotika Christian Metz. Jurnal tersebut meneliti adakah representasi kepentingan politik calon presiden dan calon wakil presiden tahun 2019 yang diduga muncul dalam film, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang representasi nasionalisme dalam film *Foxtrot Six*.

Selanjutnya, penelitian yang diangkat oleh Ricky Widiyanto, Desie. M.D. Warouw, dan Johny. J. Senduk dalam jurnal *Acta Diurna* yang berjudul *Analisis Semiotika pada Film Senyap Karya Joshua Oppenheimer* (2015). Penelitian tersebut membahas tentang konstruksi makna komunisme, fakta sejarah baru serta kesadaran rekonsiliasi yang dihasilkan oleh film *Senyap*. Film ditelaah dengan pendekatan kualitatif dan metode analisis semiotika Charles Sanders Pierce yang membagi tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol. penelitian dalam jurnal *Acta Diurna* ini lalu menghasilkan tidak adanya keterkaitan antara film *Senyap* dengan komunisme. Film ini hanya menceritakan tentang kekerasan yang dilakukan PKI

pada masanya. Persamaan antara penelitian *Analisis Semiotika pada Film Senyap Karya Joshua Oppenheimer* (2015) dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti film politik dan mengungkap representasi makna menggunakan analisis semiotika dengan pendekatan kualitatif. Perbedaan yang ditemukan pada penelitian *Analisis Semiotika pada Film Senyap Karya Joshua Oppenheimer* (2015) dengan penelitian ini adalah penelitian diatas mengkaji tentang konstruksi makna nilai-nilai komunisme yang terselubung dalam film, sedangkan pada penelitian ini mengkaji tentang simbol nasionalisme yang muncul pada film *Foxtrot Six*. Penelitian diatas juga menggunakan analisis semiotika Pierce, sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis semiotika film Metz.

Keempat, penelitian yang ditulis dalam skripsi Rico Arifin bertajuk *Representasi Jihad Bela Negara dalam Film Jenderal Soedirman* (2016) membahas tentang bagaimana representasi bela negara dalam film tersebut, namun dilihat dari perspektif islam, yakni jihad di jalan Allah. Film ini diteliti dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes. Arifin (2016) mencari makna yang ada menggunakan petanda atau *signified* serta penanda atau *signifier*. Penelitian ini kemudian menghasilkan pemaknaan bela negara yang dilakukan oleh Jendral Soedirman dalam film sesuai dengan upaya bela negara yang ada dalam undang-undang, serta dapat disebut sebagai jihad karena konsep jihad dalam Al Quran sesuai dengan analisis yang dilakukan peneliti skripsi tersebut. Perbedaan yang dapat ditemukan antara skripsi *Representasi Jihad Bela Negara dalam Film Jenderal Soedirman* dengan skripsi ini adalah pada penelitian Rico Arifin (2016) ia mengangkat representasi bela negara dalam film

dan dikaitkan dengan konsep jihad dalam islam yang juga tertera di Al Quran menggunakan metode semiotika Roland Barthes dengan petanda dan penanda, sedangkan penelitian ini menguak representasi nasionalisme dari segi militerisme menggunakan paradigma-sintagma ala Christian Metz.

Dari beberapa penelitian di atas, peneliti lalu menyimpulkan bahwa keempat penelitian tersebut memiliki kesamaan, yakni meneliti representasi kecintaan terhadap negara (nasionalisme) dengan unsur politik dari sebuah film, namun dengan teori atau metode analisis yang berbeda-beda. Pada penelitian pertama, *Dibalik 98*, nilai nasionalisme yang direpresentasikan cenderung pada simbol nasionalisme yang ditemukan dalam film secara keseluruhan. Kemudian pada penelitian film *A Man Called Ahok* dan *Hanum & Rangga*, ia meneliti representasi dari sisi kepentingan politik yang dipancarkan dari film tersebut. selanjutnya, penelitian pada film *Senyap* fokus pada representasi nilai komunisme yang pernah ada di Indonesia yang digambarkan dalam film terkait. Terakhir, penelitian representasi bela negara pada film *Jenderal Soedirman* dikaitkan dengan teori jihad dalam islam. Maka kebaharuan yang diangkat dalam skripsi ini adalah peneliti lebih menganalisis representasi nasionalisme banal yang muncul dalam profesi militer, karena peran utama yang berkonflik dengan kubu antagonis merupakan mantan kelompok militer TNI dan berperilaku bela negara untuk memperjuangkan kesejahteraan masyarakat Indonesia.

1.5.2 Film dan Genre Film

Film menurut Graeme Turner (1999) diartikan sebagai representasi dari realitas masyarakat. Maksudnya, film dibuat dengan menghadirkan kembali tanda-

tanda, kode-kode, jaringan konveksi, dan ideologi dari budaya yang dianut dalam produksi film. Menurutnya juga, film tidak lagi dimaknai sebagai karya seni, namun sekarang ini dimaknai sebagai praktik sosial yang didalamnya terkandung nilai-nilai budaya serta perilaku sosial yang mencerminkan sistem dan proses dari suatu budaya.

Film merupakan serangkaian teks berisi rangkaian citra fotografi yang lalu memunculkan ilusi gerak dengan tindakan dalam kehidupan realita (Danesi, 2010). Dalam tiap-tiap ilusi gerak atau bisa disebut dengan adegan film yang terekam memiliki makna yang hendak disampaikan produser atau pembuat film kepada khalayak yang menonton hasil karyanya. Disampaikan pula oleh Pratista (2008) bahwa film terdiri dari dua unsur, unsur naratif dan unsur sinematik.

Unsur naratif dalam film ialah hasil dari pemikiran produser atau pembuat film yang menuangkan bahan materi untuk dijadikan kisah dalam film. Dalam unsur tersebut terkandung elemen ruang dan waktu, pemeran, permasalahan, dan tujuan. Dari elemen-elemen tersebut lalu terjadi relasi dalam susunan berkesinambungan sedemikian rupa, lalu terbentuklah unsur naratif (Pratista, 2008). Hubungan antar elemen yang menghasilkan unsur naratif tersebut pasti dibarengi dengan konsep kausalitas (sebab-akibat). Seperti dalam film *Foxtrot Six*, unsur naratif yang diteliti adalah bagaimana latar ruang dan waktu, pemeran, permasalahan, serta tujuan yang dimasukkan pada tiap-tiap *scene* dan *shot* yang dimunculkan dalam film dengan mengandung simbol nasionalisme dan memiliki unsur kemiliteran.

Unsur sinematik merupakan metode dalam mengolah film, atau mengolah unsur naratif yang dimiliki secara teknik (Pratista, 2008). Jika unsur naratif masih berupa tulisan tersurat, maka dalam sinematik akan diubah menjadi susunan gambar yang dibarengi dengan suara serta efek suara, pencahayaan, yang lalu membuahkan karya film dengan durasi yang disepakati oleh para penggarap film lainnya. Dalam unsur sinematik terkandung 4 elemen utama, yaitu: *mise-en-scene*, sinematografi, suara, dan *editing*. Dalam film yang diteliti oleh peneliti, unsur yang akan dilihat untuk step memahami sebuah representasi adalah *mise-en-scene*, sinematografi, suara yang diperdengarkan, serta *editing* film yang mendukung pemaknaan nilai dari simbol-simbol yang didapat dalam *scene* dan *shot* film *Foxtrot Six*.

Menurut Buttler (2005) genre dari sebuah film dapat diidentifikasi melalui konvensi karakter, plot, lokasi, pendapat penonton, *mise-en-scene*, tema, serta struktur dalam film. Pada genre film strukturalisme dalam buku *Film/Genre*, Rick Altman (1999) menuliskan bahwa sebuah genre terbentuk dari respon kolektif penonton serta pengklasifikasian genre adalah hasil dari kondisi material yang dikomersilkan oleh tim produksi film (Schatz, 1981). Ia juga membagi genre menjadi dua kategori, yaitu genre semantik dan genre sintaksis. Genre semantik adalah ketika dalam narasi film terdapat latar tempat, tokoh baik dan jahat, karakter penengah, dan karakter pendukung. Sedangkan genre sintagmatis adalah ketika narasi dalam film sesuai dengan harapan atau yang dipikirkan oleh penonton. Seperti apabila seorang wanita dan pria bertemu, di akhir cerita akan menjadi saling jatuh cinta. Penetapan genre film *Foxtrot Six* pun dapat dilihat dari bagaimana akhir

kisah cerita yang dibawakan, tokoh yang terlibat, serta latar film seperti apa yang membentuk film ini sebagai film laga.

Genre dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai jenis, tipe, ragam sastra atau kelompok sastra dilihat dari bentuk strukturnya. Sedangkan menurut Rick Altman (1999) dalam bukunya *Film/Genre* menjelaskan bahwa genre dapat ditentukan melalui pengetahuan yang dimiliki seseorang tentang teks didalam film termasuk karakter, cerita, konvensi dan bermacam adegan dari yang tersusun dalam film. Dilansir dari penelitian Film Indonesia dan BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif), terdapat 9 genre film Indonesia yang biasa tayang di layar lebar, yaitu: drama, horor, komedi, *thriller*, musikal, laga, animasi, dokumenter, dan anak-anak.

Saat ini produksi film Indonesia telah mengacu pada kapitalisme (Kurnia, 2006) dimana industri perfilman Hollywood menjadi kiblat percontohan dari segala produksi film yang terjadi di Indonesia. Begitupun dengan produksi film *Foxtrot Six* yang diterapkan oleh sutradara Randy Korompis dengan berkolaborasi dengan produser veteran film Hollywood, Mario Kassar. Menganut perfilman Hollywood sebagai *market leader*, dilansir dari tirto.id (Film *Foxtrot Six* & Upaya Mengejar Hollywood), Randy Korompis bertujuan untuk mengangkat nama perfilman Indonesia agar dapat bersaing dengan industri film Hollywood.

1.5.3 Nasionalisme

Dasar kata nasionalisme berakar dari kata *nation* yang merujuk pada bangsa atau rakyat dibawah naungan negara (Supardan, 2007). Hadirnya konsep nasionalisme umum sebagai perasaan cinta dan loyal terhadap tanah air dan sesama

warga negaranya berawal dari arti bangsa yang dikemukakan Renan (1990) dalam Supardan (2007) bahwa rasa solidaritas dan kesetiakawanan hadir dalam tiap-tiap kelompok manusia.

Pada penelitian ini, karena peneliti melangsungkan analisis terhadap film *Foxtrot Six* dengan memaknai simbol untuk mendapatkan nilai di dalamnya, maka konsep nasionalisme yang diaplikasikan pada metode penelitian kali ini adalah nasionalisme banal. Dalam Buku *Banal Nationalism* Michael Billig (1995) bagian *Banal nationalism and the imagining of politics* menyebut bahwa nasionalisme banal dapat ditemukan dari tanda dan lambang yang mudah terlihat. Menurutnya, nasionalisme “banal” berarti memasukkan kata nasionalisme dalam segala hal dibawah kegiatan bernegara yang mengalami proses (dulu hingga sekarang) dan unsur nasionalisme akan ditemukan dan dapat dimaknai sesuai negara masing-masing ketika individu memperhatikan hal tersebut (Billig, 1995). Kemudian menurut Hutchinson dalam jurnal *Bendera Merah Putih dan Nasionalisme Banal* oleh Rusdiarti (2010) menyatakan bahwa nasionalisme banal diawali oleh *hot nationalism* yang bersifat pengajaran dan transformatif, sehingga dapat menghasilkan simbol-simbol nasional pada pengajaran jangka panjang. Simbol yang bermunculan ini kemudian menyajikan makna, status, serta pemahaman untuk kehidupan sehari-hari dan dinamakan sebagai nasionalisme banal. Penerapan nasionalisme model banal ini biasa terjadi secara tidak sadar pada pendekorasi rumah, penggunaan pakaian, rasa hormat terhadap segala simbol identitas negara, dan sejenisnya (Rusdiarti, 2010).

Di Indonesia, Ernest Douwes Dekker atau yang memiliki nama samaran dr. Danudirja Setiabudi dikenal dengan julukan Bapak Nasionalisme Indonesia sebab kegigihannya menyebarkan semangat nasionalisme pada masyarakat Indonesia untuk melawan Hindia Belanda pada masa lampau (Dimas, 2018). Douwes Dekker yang sebenarnya merupakan keturunan Eropa-Indonesia lebih memilih memihak pada warga bumiputera daripada Belanda. Dilansir pada makalah Clemens Dimas yang berjudul *Usaha Ernest Francois Douwess Dekker dalam Mengembangkan Nasionalisme di Hindia Belanda* (2018) menuliskan bahwa upaya Douwes Dekker menyebarkan semangat nasionalisme lewat tulisan yang ia masukkan pada *pers* Hindia Belanda dengan mengeritisi kebijakan pemerintah di sana tahun 1902. Pada 1912 kemudian Douwes Dekker mendirikan *Indische Partij* di Indonesia yang beranggotakan Ki Hajar Dewantara dan dr. Cipto Mangunkusumo untuk bersama melawan kolonialisme Belanda (Dimas, 2018). Sejak saat itu, dengan berbagai perjalanan membangun semangat nasionalisme masyarakat Indonesia yang menurutnya cukup besar, hingga kini Douwes Dekker dianggap dan dijuluki sebagai Bapak Nasionalisme Indonesia. Berikut beberapa upaya Douwes Dekker dalam menyebarkan rasa nasionalisme mengacu pada makalah Clemens Dimas (2018): 1. Meningkatkan kesadaran kolektif nasionalisme lewat *pers*; 2. Bergabung dalam partai politik *Indische Partij*, *Insulinde*, dan *National Indische Partij*; 3. Menggunakan sarana pendidikan lewat *Ksatrian Instituut*; 4. Berjuang dalam pengasingan tahun 1913 dan 1942.

Konsep nasionalisme yang dijunjung oleh pahlawan Indonesia dalam jurnal *Nasionalisme Indonesia: Nasionalisme Pancasila* oleh Miftahuddin (2008)

dijelaskan sebagai nasionalisme anti kolonialisme, atau keinginan untuk membebaskan bangsa dari tekanan kolonialisme. Kolonialisme yang dimaksud dalam jurnal ini adalah wujud keserakahan, ketidakadilan, serta diskriminasi atas hak asasi manusia. Secara umum, nasionalisme berarti konsep pemahaman bahwa kesetiaan warga negara harus diserahkan sepenuhnya kepada bangsa dan negara tempat ia tinggal (Miftahuddin, 2008). Munculnya kata nasionalisme di Indonesia diawali sejak masyarakat jaman penjajahan dahulu sudah muak dari rasa tertindas dan menderita karena kolonialisme penjajah di bidang ekonomi, hukum, politik, sosial, dan pendidikan. Dari sana, muncullah semangat meraih kemerdekaan yang menyatukan seluruh masyarakat Indonesia untuk bersama-sama melawan penjajah didasari oleh perasaan senasib dan ingin meraih tujuan yang sama (Rachmat, 1996 dalam Kusumawardani & Faturochman, 2004). Maka dari itu, sedikit banyak film *Foxtrot Six* dirasa memiliki unsur nasionalisme karena sama-sama memperjuangkan kesejahteraan bersama masyarakat Indonesia dan memerdekakan diri dari penindasan elit politik.

Konsep nasionalisme dianggap hampir sejenis dan saling berkaitan dalam konsep patriotisme, yang oleh Guntoro (2019), salah satu dosen Universitas Tujuh Belas Agustus dalam jurnalnya yang bertajuk *Menanamkan Semangat Nasionalisme & Patriotisme pada Generasi Muda di Tengah Pluralisme* memaparkan bahwa patriotisme merupakan sifat kepahlawanan dan rela berkorban demi tanah kelahiran untuk ia bela dari kekejaman penjajah dari luar maupun dalam negeri.

Hakikatnya, nasionalisme dianggap sebagai ideologi modern. Ketika nasionalisme dipandang sebagai ideologi, maka diperlukan aktualisasi untuk tetap menunjukkan nilai-nilai nasionalisme masih tertanam pada individu seiring berkembangnya zaman. Musuh nasionalisme bukan hanya kolonialisme, separatisme, dan sejenisnya, namun juga segala bentuk penindasan yang mengakibatkan penderitaan bagi bangsa, negara, juga individu-individu di dalamnya (Rachmat, 1996 dalam Kusumawardani & Faturochman, 2004). Sesuai dengan niat baik dibalik adanya rasa nasionalisme, tindakan melawan penindasan, kolonialisme, dan sejenisnya dilakukan karena nasionalisme berarti mengedepankan keadilan bagi seluruh bangsa, serta kepentingan bersama daripada kepentingan individu yang merusak.

Nasionalisme tidak hanya diartikan sebagai semangat berbangsa dan bernegara karena berada di suatu wilayah yang sama dan memiliki tujuan sejenis, namun juga tempat untuk mengekspresikan identitas diri bahwa seseorang merupakan bagian dari suatu bangsa dan negara tersebut. Dalam konteks nasionalisme Indonesia, warga negara akan merasa saling memiliki meski bangsa Indonesia terdiri dari berbagai macam ras, etnis, dan kultur. Menurut Soekarno (Irwan, 2001 dalam Kusumawardani & Faturochman, 2004) nasionalisme dirasakan sebagai wahyu di kehidupan.

Nasionalisme menjadi hal yang perlu dipertahankan terutama pada kondisi Indonesia dengan lebih dari 270 juta jiwa, dengan keberagaman suku, etnis, ras dan agama. Selain itu, keputusan Bangsa Indonesia yang menyerahkan pengaturan negara kepada sistem kepemimpinan pemerintah yang bersifat presidensial dan

menjunjung tinggi demokrasi menjadikan nasionalisme penting untuk dipelihara, agar terciptanya nasionalisme Pancasila, seperti yang dibahas dalam jurnal *Nasionalisme Pancasila* oleh Miftahuddin (2008) tentang bagaimana Bangsa Indonesia mewujudkan masyarakat yang berketuhanan, adil, berjiwa saling memiliki dan berdemokrasi untuk menciptakan kemakmuran bangsa.

1.5.4 Bela Negara dan Militerisme Indonesia

Jurnal buatan Suwarno Widodo (2011) yang berjudul *Implementasi Bela Negara untuk Mewujudkan Nasionalisme* menyebut bahwa bela negara didefinisikan sebagai tindakan atau perilaku masyarakat bernegara yang didasari oleh perasaan cinta tanah air, sadar atas bangsa dan negaranya, mengakui Pancasila sebagai ideologi, rela berkorban demi negara untuk bersama-sama dengan warga negara Indonesia lain menghalau ATHG atau Ancaman, Tantangan, Hambatan, dan gangguan yang datang dari dalam maupun luar negeri yang menyebabkan krisis kesejahteraan bagi Indonesia dan membahayakan kelangsungan bernegara.

Pada jurnal Widodo (2011) juga dicantumkan beberapa indikator bela negara, yakni cinta tanah air yang ditunjukkan dengan menjaga tanah Indonesia, mengakui jiwa dan raganya sebagai bagian dari Bangsa Indonesia, berkontribusi pada kemajuan bernegara serta berjiwa patriotisme, dan tetap menjaga nama Indonesia dalam perspektif baik di mata siapapun. Kemudian kesadaran berbangsa dan bernegara dapat ditunjukkan dari keaktifan mengikuti organisasi masyarakat, menjalankan kewajiban dan hak yang telah diberikan oleh negara pada warga negaranya, berpikir dan berbuat baik untuk negara serta berkontribusi dalam kedaulatan negara. Selanjutnya untuk poin meyakini Pancasila sebagai ideologi,

masyarakat warga negara harus memahami dan mengamalkan lima nilai-nilai Pancasila dan yakin bahwa Pancasila adalah yang menjadi pemersatu bangsa ini. Terakhir, masyarakat Indonesia yang bersikap bela negara juga sebaiknya rela berkorban untuk negara dan bangsa Indonesia dengan cara bersedia memberi pikiran, waktu, dan tenaga untuk membangun Indonesia, membela negara dari segala bentuk ancaman serta yakin bahwa pengorbanan yang telah diberikan tidaklah sia-sia (Widodo, 2011).

Konsep bela negara ini juga dimunculkan pada undang-undang dasar 1945 pada pasal 27 ayat (3) yang berbunyi “Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya pembelaan negara” dan pasal 30 ayat (1) dengan “Tiap-tiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam usaha pertahanan dan keamanan negara”. Beberapa poin penting yang juga ditekankan pada UU RI nomor 3 tahun 2002 menuliskan bahwa keikutsertaan masyarakat dalam membela negara dapat dilakukan dengan cara: 1. Pendidikan kewarganegaraan; 2. Pelatihan dasar kemiliteran wajib; 3. Pengabdian sebagai prajurit TNI (Tentara Nasional Indonesia) secara sukarela maupun wajib; dan 4. Mengabdikan sesuai dengan profesi.

Pada unsur keikutsertaan warga negara dalam bela negara, terdapat dua poin yang menyebutkan militer sebagai salah satu bentuk kontribusi bela negara yang tertera dalam UU RI tersebut. Militer yang dimaksud disini adalah salah satu bentuk hak dan kewajiban yang harus dilakukan warga negara (Umra, 2019). Wajib militer bagi masyarakat sipil diartikan sebagai hak pelatihan untuk memberikan pendidikan dasar pertahanan rakyat bila berada dalam keadaan darurat, sedangkan wajib militer sebagai kewajiban profesi dilakukan oleh para TNI yang mengemban

pendidikan khusus untuk kedepannya mengabdikan pada negara, menjaga keamanan serta ketahanan negara selaku salah satu elemen pertahanan negara (Umra, 2019). Dalam situs resmi Portal Hukum dan Peraturan Indonesia, paralegal.id, yang memuat tentang UU TNI nomor 34 tahun 2004, pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa militer diartikan sebagai angkatan perang milik negara yang diatur dalam perundang-undangan. Berarti, pasukan militer milik Indonesia yang diatur dalam perundang-undangan adalah TNI, seperti yang banyak dimunculkan dalam film *Foxtrot Six* ini.

Bela negara yang berhubungan dengan sistem pertahanan negara juga disebutkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 30 ayat (2) tentang Sistem Pertahanan dan Keamanan Rakyat Semesta (SISHANKAMRATA). Pada undang-undang tersebut, disebutkan bahwa TNI adalah elemen pertama sistem ketahanan dan keamanan negara ini, kemudian diikuti oleh Polri (Polisi Republik Indonesia), serta dibantu oleh segenap masyarakat Indonesia yang bersama membantu menjaga keamanan serta pertahanan negara.

Dilansir dari situs resmi yang memuat peraturan perundang-undangan lengkap dan kredibel, dpr.go.id, kegiatan militer TNI dibahas lebih lanjut dalam undang-undang TNI nomor 34 tahun 2004 pasal 6 ayat (1) yang menegaskan fungsi TNI adalah sebagai penangkal segala bentuk ancaman militer dan bersenjata dari luar maupun dalam negeri yang mengancam kedaulatan, keutuhan, serta keselamatan bangsa, menindaklanjuti ancaman yang ada, serta memulihkan kondisi keamanan negara apabila terjadi kekacauan. Kemudian pada pasal 6 ayat (2), TNI

sekali lagi ditegaskan bahwa mereka adalah bagian dari komponen utama sistem pertahanan negara.

Informasi yang disampaikan pada buku elektronik keluaran kemhan.go.id juga mencanangkan tentang Hari peringatan Bela Negara belakangan ini dimunculkan oleh Presiden Joko Widodo pada 19 Desember 2014 dan terus berjalan hingga kini. Kesenambungan antara bela negara dan kemiliteran khususnya prajurit TNI dapat dilihat dari peringatan hari Bela Negara 2014 yang dihadiri Jenderal TNI Purnawirawan Ryamizard Ryacudu yang kemudian mencanangkan program Pembinaan Kesadaran Bela Negara yang dimulai pada tahun 2015. Pada peringatan HUT Bela Negara itu juga dihadiri oleh banyak pasukan TNI dan mengindikasikan bahwa kegiatan bela negara salah satunya merupakan bagian dari tugas TNI sebagai salah satu elemen pertahanan negara.

Dalam buku elektronik keluaran kemhan.go.id berjudul *Kewaspadaan Nasional, Bela Negara, dan Integrasi Nasional* (2017), bentuk bela negara di Indonesia ini pun perlu dukungan sikap nasionalisme yang tertanam dalam warga negara Indonesia dan menjadi ideologi yang ditegakkan dalam bernegara. Karena menurut buku tersebut, Nasionalisme dianggap sebagai landasan yang sangat berpengaruh untuk menggerakkan perasaan dan sikap seseorang dalam menerapkan bela negara.

Pada Widodo (2011), sikap bela negara belum tentu sama dengan bela pemerintah, begitupun sebaliknya yakni bela pemerintah tidak selalu sama dengan bela negara. Apabila tujuan dan kebijakan pemerintah justru membawa ancaman bagi negara seperti yang ada dalam film *Foxtrot Six*, ketika Piranas mengambil alih

pemerintahan dan malah mengacaukan kesejahteraan dan kemakmuran negara, maka sikap bela negara tentu tidak sama dengan sikap bela pemerintah. Lain halnya dengan bila pemerintah memiliki kebijakan yang bertujuan untuk memajukan bangsa dan negaranya, maka sikap bela negara bisa diterapkan sama dengan bela pemerintah (Widodo, 2011).

1.5.5 Representasi

Stuart Hall (1997) menyebutkan bahwa dalam kajian media, teks visual berupa tanda, kode, gambar diam maupun bergerak adalah gambaran yang disebarkan oleh media. Pada pandangan lama, representasi diterjemahkan sebagai menyajikan kembali suatu tanda yang telah ada dan disebarluaskan ke khalayak oleh media. Sedangkan pada pandangan baru, representasi bersifat konstitutif, yaitu makna yang sifatnya tidak selalu esensial dan tetap, melainkan suatu hal dimaknai secara pribadi oleh individu. Makna dari suatu hal bisa jadi berbeda antara seorang individu dengan individu lain.

Representasi adalah cara seseorang memberi makna (Hall, 1997). Makna diberikan kepada hal-hal yang bisa dilihat oleh indera mata melalui gambar, layar, maupun melalui kata-kata untuk membantu memahami keseluruhan topik pembicaraan. Sebagaimana yang peneliti terapkan pada analisis film *Foxtrot Six* ini, peneliti akan melihat bagaimana representasi dari simbol nasionalisme dan yang ditampilkan dalam film sehingga bisa ditemukan nilai-nilai yang melekat pada simbol tersebut.

Menurut Hall (1997) representasi yang dihasilkan oleh masing-masing orang akan mengacu pada studi kultural atau kebiasaan yang telah ditetapkan sejak

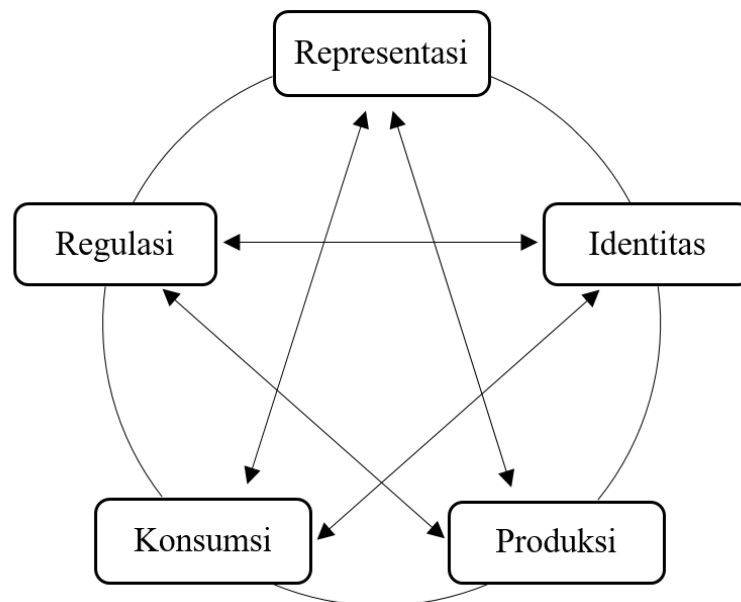
dahulu kala. Dalam sebuah film, ditemukan adanya teks visual (tidak hanya kata-kata) yang diartikan oleh Hall (1997) sebagai representasi yang disampaikan lewat media. Representasi berarti memberikan makna pada suatu ikon, indeks, dan simbol untuk merepresentasikan sebuah topik, acara, situasi, bahkan orang (Hall, 1997).

Lebih jauh, representasi menurut Hall (1997) dibagi menjadi 3 bentuk, yaitu: Representasi reflektif, representasi intensional, dan representasi konstruksionis. Bahasa merupakan salah satu elemen pembangun dari pemberian makna dalam ketiga bentuk representasi yang dikemukakannya. Seperti pada film ini yang dalam keseluruhan film hampir semuanya menggunakan bahasa Inggris sebagai dialog antar pemeran sehari-hari. Karenanya, ketika ada bahasa Indonesia yang dipergunakan dalam film menjadikan hal tersebut adalah simbol nasionalisme yang masih diusung, karena merupakan bahasa asli.

Dalam bukunya yang berjudul *Representation and The Media*, Hall (1997) menyebutkan bahwa bahasa tidak hanya berasal dari kata-kata, namun termasuk juga bahasa elektronik, bahasa digital, bahasa yang dikomunikasikan dengan gerak wajah, gerak tubuh, alat musik, dan apapun yang bisa dimaknai dan digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada representasi reflektif, bahasa digunakan sebagai simbol yang mencerminkan makna asli suatu hal. Dalam representasi intensional, bahasa maupun tanda dan simbol membantu memberikan maksud dari komunikan ke komunikator. Pada bentuk ini dibutuhkan bahasa yang telah menjadi konvensi di masyarakat (bukan kode pribadi) agar makna dapat tersampaikan dengan benar. Sedangkan dalam representasi konstruksionis, makna akan dikonstruksi dan disusun kembali melalui bahasa.

Salah satu contoh analisis makna yang dilakukan pada teks dalam penelitian ini, keseluruhan film menggunakan bahasa Inggris untuk dialog sehari-hari para pemeran. Namun pada satu waktu, ada satu kata bahasa Indonesia yang tetap dipergunakan meski film ini menggunakan bahasa Inggris untuk percakapan sehari-harinya. Hal itu menjadi salah satu unsur bahasa yang akan direpresentasikan peneliti terkait makna dan maksud penggunaan bahasa Indonesia diantara bahasa Inggris dalam film *Foxtrot Six* pada bab pembahasan.

Lewat representasi yang dikemukakan oleh masing-masing individu atau berasal dari satu pemikiran saja, maka makna yang dihasilkan tidaklah bersifat “*fixed meaning*“ atau bermakna tetap dan pasti (Hall, 1997). Seperti pada teori Hall (1997) di beberapa paragraf di atas, makna akan berubah-ubah pada tiap pemikiran individu, mengacu pada studi kultural, latar historis, maupun kondisi lingkungan dan sosial seseorang.



Gambar 1.1 Sirkuit Budaya Stuart Hall

Sirkuit budaya oleh Hall (1997) dibuat untuk menunjukkan bagaimana representasi dapat disusun dan dikonstruksikan ke dalam pemikiran manusia. Sebuah representasi yang dihasilkan oleh individu terdukung dari keterkaitan antara identitas, produksi, konsumsi dan regulasi. Hubungan antar lima elemen diatas dimaksudkan sebagai bagaimana pemaknaan muncul melalui representasi identitas (objek) dan fenomena yang terjadi didasari oleh aturan atau regulasi (dalam konteks masyarakat adalah nilai dan norma) yang hasilnya (berupa pemaknaan) dikonsumsi oleh khalayak luas (Ida, 2018).

1.5.6 Semiotika Film Christian Metz untuk Film *Foxtrot Six*

Christian Metz adalah ahli teori film dari Perancis yang menerapkan teori bahasa dari Saussure dan memperkenalkan paradigma strukturalis serta psikoanalisis dalam memahami sebuah film. Ia memberi satu inti penting dari teori film pada bukunya yang berjudul *Film Language*. Film memberikan impresi dari realita yang hampir nyata bagi penonton (Metz, 1991). Film tampak nyata ketika disajikan karena ditampilkan dengan elemen-elemen yang mendukung yang membuat penonton dapat berimajinasi. Hal yang terlihat nyata dalam film bisa jadi hanya dapat dipahami dalam pikiran, bukan dalam praktik sosial (Metz, 1991).

Metz (1991) menuliskan kutipan penelitian Edgar Morin tentang *Le Cinéma ou L'homme imaginaire* dalam bukunya *Film Language* (1991) terkait perbedaan sajian fotografi dan film:

"The combination of the reality of motion and the appearance of forms gives us the feeling of concrete life and the perception of objective reality. Forms lend their objective structure to movement and movement gives body to the forms," (Metz, 1991 : 7)*

Maksud dari kutipan tersebut adalah berbeda dengan fotografi yang menghasilkan gambar diam, dalam film terdapat kombinasi antar gambar bergerak yang ditampilkan dalam film memunculkan kesan “nyata” dan bisa dicerna dalam pikiran. Dari gambar bergerak yang didukung oleh elemen lain (seperti suara, latar, bahasa, dan lainnya) membuat sebuah film terlihat nyata (kejadiannya). Maka kumpulan gambar bergerak atau yang bisa disebut sebagai *scene* inilah yang diteliti oleh peneliti untuk menemukan simbol nasionalisme dan memaknai nilai yang melekat di dalamnya.

Menurut Metz (1991) representasi film disebut sebagai pemaknaan nyata yang meniru hal yang tidak nyata, bukan sebagai realisasi yang tidak nyata. Maksudnya, film memiliki unsur realitas yang nyata di dalamnya seperti kontur grafis, gerakan yang terlihat nyata (seperti berjalan, melempar, kobaran api, dan lainnya) yang memberikan informasi pada penonton dan mengkonstruksinya sebagai sesuatu yang “benar terjadi”.

Ada lima karakteristik dasar yang dikemukakan Metz (1991) dalam menganalisis film:

1. Potongan gambar dan adegan dalam film (seperti kata-kata, gerakan, dan apapun yang saling berkaitan dalam satu potong gambar atau adegan).
2. Penemuan dari pembicara (yang dimaksud dalam konteks penelitian ini adalah sutradara dan produser film) yang menuangkan pikirannya ke dalam narasi cerita.

3. Penyajian kepada penonton (audiens) mengenai informasi yang tidak terbatas (informasi dalam konteks ini berupa film yang dapat dimaknai secara tidak terbatas oleh penonton).
4. Satuan unit dalam film yang direalisasikan (unit yang dimaksud bukan kenyataan, namun bentukan teknologi atau unit virtual yang tersaji dalam film).
5. Banyaknya gambar dalam film (gambar diam) yang tidak terbatas jumlahnya memunculkan pemaknaan paradigmatik terhadap gambar lain (saling berkesinambungan).

Mengikuti distingsi paradigma dan sintagma Saussure, Metz lalu mengaplikasikannya dalam pemaknaan film. Film membutuhkan “*grammar*” atau potongan *scene* untuk menyusun denotasi dan konotasi dari isi cerita (Metz, 1991). Ia juga mengemukakan mengenai *grammar of the film* atau unsur pembentuk makna dalam film untuk menciptakan kesinambungan antar-unit (*shot* film atau gabungan *scene*) sehingga menghasilkan proses pemaknaan semiotika film yang dinamai *Grande Syntagmatique* (dalam buku terjemahan “*Film Language*” ditulis sebagai *Large Syntagmatic Category*) dan digunakan untuk memaknai film *Foxtrot Six* dalam penelitian ini.

1. *Autonomous shots*, merupakan pengambilan satu perspektif dalam satu adegan. *Shot* yang diambil ini dapat berdiri sendiri tanpa berhubungan dengan *shot* lain.

2. *Parallel syntagma* yang tersusun dari *shot-shot* non kronologis (tidak menceritakan kisah secara berurutan) berupa gabungan gambar-gambar atau *shot* berbeda dan memiliki maksud simbolik dibaliknya.
3. *Bracket syntagma*: juga bersifat non kronologis, merupakan gabungan gambar dan *shot* berbeda namun memiliki tema yang sejalan.
4. *Descriptive syntagma* yang bersifat kronologis, melihat hubungan antar-adegan yang berurutan dan menceritakan rangkaian cerita secara langsung.
5. *Narrative syntagma* atau bisa juga disebut sebagai *alternate syntagma* merupakan penyatuan dari semua kesinambungan adegan yang runtut (penyatuan dari *descriptive syntagma*) sehingga membentuk sajian secara simultan atau sekaligus (berupa hasil film)
6. *Scene*, berupa adegan yang secara spesifik ditampilkan tanpa ada jeda *shot* lain. Biasa terjadi ketika menampilkan situasi tempat atau adegan percakapan antartokoh yang menyelesaikan dialognya hingga akhir sebelum berganti *shot* atau *scene* lain.
7. *Episodic sequence* atau menyatukan adegan yang terpisah dengan *shot* lain atau efek optik (seperti *fade*, *blur*, dan lain-lain) yang menghasilkan urutan secara kronologis membahas suatu hal yang sama. Biasanya mengandung kesimpulan dari adegan sebelumnya.
8. *Ordinary sequence*, masing-masing *shot* atau adegan yang disajikan tidak berhubungan dengan adegan-adegan sebelumnya.

Untuk melakukan penelitian film dengan sintagma oleh Metz, peneliti akan menyambungkan potongan-potongan *scene* dan adegan dilihat dari unsur naratif

dan sinematik sebagai paradigma untuk mendapatkan sintagma atau kesinambungan dalam film. Hasil penemuan tersebut lalu digunakan sebagai cara melihat representasi nasionalisme dalam film *Foxtrot Six*.

1.5.7 Unsur Naratif dan Unsur Sinematik

Dalam buku *Memahami Film* oleh Himawan Pratista (2008), memahami film bisa dilakukan dengan menelaah unsur naratif dan sinematik yang ditampilkan dalam film. Seorang sineas menyampaikan pesan lewat bahasa film (*film language*) yang diartikan sebagai gabungan antara bahasa gambar dan bahasa suara yang dapat dipahami oleh penonton secara sadar maupun tidak sadar didasari oleh pengalaman mental dan budaya masing-masing individu. Pratista (2008) dengan referensi buku *Film Art: an Introduction* karya David Bordwell dan Kristin Thompson (1996) menjelaskan secara rinci mengenai unsur naratif: ruang dan waktu, pemeran, permasalahan, dan tujuan serta unsur sinematik: *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara sebagai berikut:

Unsur naratif adalah elemen utama yang membantu penonton untuk memahami cerita dalam film. Naratif sendiri diartikan sebagai rantai kejadian yang saling berkaitan dan ada dalam logika kausalitas (sebab-akibat). Dalam film, naratif akan terbentuk apabila pemeran melakukan sesuatu akan memotivasi peristiwa yang akan terjadi di adegan berikutnya, dan terus bersambung hingga film tamat.

Elemen pokok yang ditekankan oleh pratista (2008) dalam unsur naratif ialah: ruang dan waktu, pemeran, permasalahan, dan tujuan. Berikut penjelasan terkait masing-masing elemen yang kemudian diterapkan penulis pada bab pembahasan.

1. Ruang dan waktu

Ruang adalah tempat bagi pemeran untuk beraktivitas, dimana pemeran atau tokoh dalam cerita ditunjukkan berada di sebuah tempat fisik maupun nonfisik. Sebuah ruang disebut “fisik” apabila berada di satu tempat yang tegas dan nyata seperti kamar tidur, gedung sekolah, lapangan, dan sebagainya. Lain halnya dengan ruang “non fisik”, ruang dalam film digambarkan berada di tempat yang tidak nyata seperti alam gaib, dunia dalam komputer, atau tempat-tempat lainnya yang dibuat dari imajinasi atau rekayasa manusia. sedangkan waktu adalah hal yang mengikat kejadian peristiwa. Terdapat beberapa aspek yang berhubungan dengan kausalitas pada sebuah film yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

Urutan waktu menunjukkan bagaimana adegan-adegan dalam film saling bersambung. Secara umum, urutan cerita memiliki pola linier atau waktu berjalan sesuai peristiwa dan pola non linier yang berarti susunan kejadian berada dalam plot waktu yang terpisah-pisah, dibalik, atau segala urutan yang tidak urut.

Selanjutnya, durasi waktu terbagi menjadi dua jenis, yaitu durasi film dan durasi cerita. Durasi film merupakan panjang pendeknya sebuah film dalam satu kali penayangan, sedangkan durasi cerita adalah rentang waktu yang dikisahkan dalam film, biasanya mengambil rentang waktu yang berbagai macam. Mulai dari beberapa menit. Beberapa jam, hingga berabad-abad (Pratista, 2008).

Ketiga, frekuensi waktu adalah adegan yang hanya ditampilkan sesekali dan bukan merupakan durasi cerita utama. Teknik yang digunakan biasanya memunculkan adegan dengan kilas balik dan kilas depan.

2. Pemeran

Pemeran atau pelaku cerita adalah karakter yang menjalankan alur naratif dari awal hingga akhir cerita. Pemeran dalam film terdiri dari pemeran utama dan pemeran pendukung.

3. permasalahan

Permasalahan atau konflik didefinisikan oleh Pratista dalam bukunya Memahami Film (2008) sebagai penghalang yang dihadapi pemeran sebelum mencapai tujuan di akhir cerita.

4. Tujuan

Tujuan adalah hal-hal yang hendak dicapai, harapan, atau cita-cita pemeran di akhir cerita. Tujuan tersebut dapat bersifat fisik atau nyata berupa materi yang jelas hasilnya dan bersifat nonfisik atau nonmateri seperti kebahagiaan, kepuasan batin, aktualisasi diri, dan sebagainya.

Selanjutnya adalah unsur sinematik yang berisikan tentang 4 elemen dasar, yakni *Mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Berikut penjelasan terkait masing-masing elemen yang kemudian diterapkan penulis pada bab pembahasan untuk menganalisa film *Foxtrot Six*.

1. *Mise-en-scene*

Mise-en-scene berasal dari bahasa Prancis dengan bunyi bacaan “*mis ong sen*” dengan arti “*putting in the scene*”. Diartikan juga sebagai subjek,

objek, maupun segala hal yang ditempatkan di depan kamera dan diambil gambarnya untuk sebuah produksi film. Terdapat empat unsur penting dalam *mise-en-scene*, yaitu: latar (*setting*), Kostum pemeran dan tata rias wajah (*make up*), pencahayaan (*lighting*), serta pergerakan para pemeran (*acting*).

Setting adalah seluruh latar beserta properti yang ada didalamnya (Pratista, 2008). *Setting* berguna sebagai pendukung adegan dalam menunjukkan ruang dan wilayah, waktu, status sosial, pembangun *mood* hingga penunjuk motif tersirat. *Setting* sendiri terdiri dari beberapa jenis, yaitu *set studio*, *shot on location*, dan *set virtual*. *Set studio* melakukan pengambilan gambar didalam ruangan dengan memanfaatkan *background* dan properti buatan. Set ini biasa digunakan dalam pembuatan film laga, perang, dan fantasi yang latarnya membutuhkan latar megah mirip dengan aslinya. Kemudian terdapat *shot on location* dengan menggunakan lokasi nyata sebagai latar proses pengambilan gambar. Pada set ini bisa didapatkan efek realisme karena menggunakan latar nyata dan hampir tidak terbantu manipulasi komputer atau *CGI*. Lalu *set virtual* yang berasal dari teknologi modern untuk memanipulasi *setting* dengan menggunakan gambar proyeksi, lukisan, maupun *CGI*.

Kostum dan tata rias wajah pemeran adalah segala hal yang dikenakan tokoh untuk mendukung peran yang ia mainkan. Elemen kostum berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, status sosial, penonjolan kepribadian tokoh, simbol dari suatu kejadian, penggerak cerita hingga *image* dari pemeran yang menggunakan kostum serta tata rias wajah yang diaplikasikan

padanya. Lalu elemen tata rias wajah berfungsi sebagai penunjuk usia serta gambaran wajah manusia maupun wajah karakter non manusia.

Pencahayaan memiliki empat unsur yang berada didalamnya, berupa kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya. Cahaya juga membentuk objek berupa bayangan yang tercipta dari balik sorotan terang objek utama. Bayangan pun terdiri dari dua jenis, ialah bayangan dari objek dan bayangan pada objek.

Kualitas pencahayaan dilihat dari besar-kecilnya sorot pencahayaan. Kualitas cahaya terang (*hard light*) dapat menunjukkan objek utama secara jelas dan memiliki bayangan yang jelas pula, sedangkan cahaya lembut (*soft light*) menggunakan sudut pencahayaan yang lebih menyebar dan menghasilkan bayangan yang tipis.

Arah pencahayaan dapat dilihat dari sumber cahaya yang menyorot objek, dengan beberapa pembagiannya, yakni: *frontal lightning* yang menghapus bayangan dan menegaskan objek, *side lighting* yang menampilkan bayangan ke arah sejajarnya, *back lighting* untuk mempertontonkan siluet objek, *under lighting* yang diarahkan dari arah bawah, serta *top lighting* yang jarang digunakan namun bisa menjadi suatu cara untuk mempertegas objek.

Pergerakan para pemeran atau yang biasa dikenal sebagai *acting* dikelompokkan menjadi beberapa jenis, berupa pemeran karakter manusia, pemeran karakter non manusia, pemeran karakter non fisik serta pemeran karakter animasi. Dalam pergerakan pemeran juga memiliki unsur pemain,

yaitu posisi yang diambil pemeran dalam isi cerita. Jenis-jenis pemeran dapat dikategorikan sebagai: pemeran figuran, aktor amatir, aktor profesional, bintang, *superstar*, dan *cameo*.

2. Sinematografi

Sinematografi didefinisikan sebagai perlakuan sineas untuk mengontrol penggunaan kamera dan stok filmnya (Pratista, 2008). Dalam sinematografi, terdapat tiga elemen mendasar, yakni kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar.

Kamera dan film yang menjadi elemen utama dalam sinematografi dibagi menjadi dua jenis, ialah kamera digital dan kamera film. Kamera digital lebih sering digunakan untuk produksi film dokumenter atau independen, sedangkan tayangan layar lebar lebih sering menggunakan kamera film. Selanjutnya terdapat tonalitas (kualitas gambar dan warna) yang dihasilkan dapat diatur melalui komputer untuk menyesuaikan dengan kebutuhan estetika dan *tone* warna dalam film.

Terdapat aspek kecepatan gerak gambar *slow motion* sebagai pemberi efek dramatis, *fast motion* untuk menunjukkan rutinitas pemeran maupun suasana dalam film serta *reverse motion* untuk efek fantasi. dalam pengambilan *shot* adegan menggunakan kamera film. Penggunaan lensa juga penting untuk memberi perspektif berbeda dalam penyajian *shot-shot* film. Beberapa jenis lensa seperti *short focal length* atau *wide angle*, *normal focal length*, *long focal length* atau *telephoto* untuk menunjukkan berbagai perspektif, *zoom* untuk memperjelas suatu adegan atau ekspresi pemeran, dan

yang terakhir *deep focus* dan *rack focus* untuk mencapai efek kedalaman gambar.

Dalam pengelolaan kamera dan film, sineas juga sering menambahkan efek khusus seperti *superimpose* yakni memadukan dua gambar dalam satu *frame* serta teknik *bank and front projection* yang merupakan teknik pengambilan gambar dalam studio dan dimanipulasi menggunakan *CGI*.

Setelah aspek kamera dan film, dilanjutkan oleh *framing* yang dituliskan oleh Pratista (2008) sebagai pembatasan gambar oleh sisi-sisi kamera sesuai kebutuhan atau adegan yang hendak dipertontonkan. Dalam *framing*, terdapat bentuk dan dimensi *frame* yang terbagi menjadi *aspect ratio* (ukuran lebar dan tinggi sebuah *frame*), *fullscreen* (1,33:1), *widescreen* (1,85:1), *anamorphic* (2,35:1), *mask* untuk memfokuskan objek atau peristiwa, *iris* (*frame* berbentuk lingkaran), dan *multiple frame* atau *split screen* yang menyajikan beberapa gambar sekaligus dalam satu *shot* atau satu layar.

Dalam *framing*, film tidak harus memperlihatkan keseluruhan ruang. Maksud ini disebut sebagai *offscreen* dan *onscreen*, dimana gambar dapat dipotong sesuai kebutuhan estetika. Ruang yang terlihat dalam *frame* disebut *onscreen*, dan yang diluar *frame* atau tidak tampak dalam *frame* disebut *offscreen*.

Dimensi jarak, sudut, kemiringan dan ketinggian dalam pengambilan gambar menggunakan kamera merupakan aspek penting terakhir pada *framing*. Dimensi ini telah dibagi oleh Pratista (2008) kedalam tujuh jarak,

yaitu *extreme long shot* untuk menggambarkan pemandangan atau panorama, *long shot* yang menunjukkan fisik manusia sepenuhnya namun masih dominan dengan latar, *medium long shot* yang menunjukkan tubuh manusia dari lutut ke atas, *medium shot* yang memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas, *medium close up* untuk memperlihatkan dada hingga kepala manusia, *close up* memperlihatkan bagian-bagian tubuh yang dipertegas dan detail, dan *extreme close up* untuk *shot* yang lebih detail daripada *close up*.

Sudut kamera adalah perspektif kamera terhadap objek yang dibungkus dalam *frame*. Sudut kamera terbagi menjadi *high-angle* (posisi kamera di atas mengarah ke objek yang berada dibawahnya), *low-angle* (posisi kamera di bawah mengarah ke objek yang berada di atasnya), dan *straight-on angle* (posisi kamera lurus sejajar mengarah pada objek).

Kemiringan kamera yang dimaksud adalah tingkat lurus tidaknya arah pandang kamera terhadap garis horizontal objek dalam sebuah *frame*. Sedangkan ketinggian kamera adalah posisi tinggi rendahnya kamera terhadap objek dalam *frame*.

Pergerakan kamera selalu berubah-ubah dalam pengambilan sebuah film. Biasanya pergerakan kamera berfungsi untuk mengikuti pergerakan pemeran atau objek dalam *frame*. Secara umum, pergerakan kamera yang sedang digunakan dikelompokkan menjadi empat, yaitu *Pan* (singkatan dari panorama dan menggambarkan pemandangan), *tilt* (pergerakan kamera secara vertikal), *tracking shot* atau *dolly shot* (pergerakan secara horizontal seiring berpindahnya posisi kamera yang masih menyentuh tanah), dan

terakhir *crane shot* (pergerakan secara vertikal, horizontal, dan abstrak yang terjadi secara melayang).

3. *Editing*

Elemen ketiga dalam unsur sinematik, yaitu *editing*. Definisi *editing* atau penyuntingan pada tahap produksi ialah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang berhasil diambil. Sedangkan definisi *editing* pasca produksi ialah teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap-tiap *shot* (Pratista, 2008). *Editing* terbagi menjadi dua jenis berdasarkan aspek temporal, yakni *editing* kontinu (perpindahan *shot* secara langsung) dan *editing* diskontinu (perpindahan *shot* dengan lompatan waktu).

Bentuk *editing* yang sering digunakan dalam pembuatan film adalah *cut* yang merupakan transisi secara langsung, *wipe* adalah transisi menggeser *shot* atau *frame* sebelumnya, *dissolve* ialah transisi dengan menumpuk *frame* sebelum dengan *frame* yang hendak ditampilkan selanjutnya, dan *fade* yang merupakan transisi secara bertahap dengan mengurangi intensitas cahaya pada *shot* sebelumnya (bertambah gelap) dan memunculkan *shot* setelahnya dengan ditambahkan intensitas cahaya (bertambah terang).

4. Suara

Suara menjadi unsur sinematik terakhir yang didefinisikan oleh Pratista (2008) sebagai segala sesuatu yang dapat didengar dari gambar seperti dialog, efek suara, dan musik. Jenis suara dalam unsur sinematik dibagi menjadi tiga: dialog, segala suara yang disampaikan dengan bahasa verbal oleh pemeran, musik, adalah seluruh bunyi musik, lagu maupun nada

yang mengiringi gambar didalam maupun diluar film, serta efek suara yang merupakan segala bentuk bunyi yang dihasilkan objek didalam maupun diluar film.

Suara pada film juga memiliki dua tipe yang dikenal dengan *diegetic* dan *nondiegetic sound* (Pratista, 2008). *Diegetic sound* ialah suara yang dapat didengar oleh pemeran dalam film, sedangkan *nondiegetic sound* ialah suara yang tidak dapat didengar oleh pemeran dalam film namun dapat didengar oleh penonton.

1.5.8 Konflik Dalam Film

Dalam film yang diteliti, peneliti melihat ada unsur konflik atau kesenjangan pendapat yang menyebabkan ada perbedaan antara kelompok reformis dengan Piranas, dan hal tersebut mengakibatkan terjadinya peperangan bersenjata.

Menurut KBBI, konflik diartikan sebagai sebuah percekocokan yang terjadi antar dua kekuatan atau lebih. Pada umumnya, konflik bermula dari adanya perbedaan yang tidak dapat diselesaikan secara damai, lalu berakhir dengan kekerasan maupun kericuhan. Teori konflik paling terkenal dikemukakan oleh Karl Marx tentang teori kelas. Dalam teori ini dijelaskan bagaimana pembeda kelas yang dicetuskan Karl Marx (Ellya, 2015) antara penguasa alat produksi dan pemilik tenaga. Karena perbedaan kelas itulah kaum pemilik tenaga atau proletar memberontak dan mulai melakukan perlawanan kepada kaum borjuis (penguasa alat produksi).

Stephen P. Robbins dalam bukunya Perilaku Organisasi (*Organizational Behaviour*) menuturkan bahwa konflik memiliki beberapa definisi yang berbeda.

Nurjana (1994) dalam jurnal berjudul *Konflik, Konsep Teori dan Permasalahan* oleh Andri Wahyudi memaparkan definisi konflik sebagai perbedaan keinginan antara dua orang sehingga salah satu diantaranya merasa terganggu akibat adanya perbedaan tersebut. Sedangkan menurut Daniel Webster, ia mendefinisikan konflik dengan memberikan 2 poin, yaitu:

1. Pertentangan atau persaingan yang terjadi antar pihak karena ketidakcocokan.
2. Keadaan saling bertentangnya perilaku.

Munir Fuady mengutarakan teori konflik modern yang dikutip dalam jurnal *Konflik pada Kehidupan Masyarakat* (Ellya, 2015) bahwa peranan manusia sebagai sistem evolusi dalam persaingan antarkelompok dilakukan demi menyamaratakan pembagian sumber-sumber ekonomi yang dikuasai oleh salah satu kelompok elite industri kontemporer. Dari sana didapati asumsi dasar yang terbagi dalam 5 poin, yakni:

1. Kompetisi terjadi antarkelompok demi sebuah kepentingan.
2. Berbagai bentuk dominasi elitisme, kapitalis dan sentralisasi diberikan lapangan kontribusi oleh industrialisasi.
3. Organisasi sosial dengan kondisi tertentu dapat menimbulkan konflik antarkelas atau konflik sosial.
4. Kelangkaan sumber daya dan monopoli dapat memicu terjadinya konflik sosial.
5. Selanjutnya, konflik sosial yang dilalui dapat dijadikan bahan evaluasi masyarakat untuk beradaptasi pada masa mendatang.

Basis konflik yang dipaparkan di atas lalu menjadi acuan peneliti dalam memahami konflik yang terjadi dalam film *Foxtrot Six* untuk membantu menemukan sisi nasionalisme dari simbol yang dimaknai.

1.5.9 Konflik Politik dan Perlawanan

Dalam film yang diteliti dalam skripsi ini, peneliti melihat adanya unsur konflik politik dan perlawanan antar kubu. Maurice Duverger (1972) mengutarakan dua jenis konflik politik yang telah ia klasifikasikan dalam bukunya di bab 5 yang berjudul *The Form of Political Conflict*. Dua jenis konflik politik tersebut ialah: 1. Senjata-senjata pertempuran (*the weapons of combat*) dan 2. Strategi politik (*political strategies*). Salah satu dari dua jenis konflik politik tersebut dirasa sesuai dengan penelitian ini adalah senjata-senjata pertempuran. yang dimaksud dalam kategori ini tidak hanya senjata militer atau “alat” untuk berperang seperti senjata tajam maupun senjata api, namun juga termasuk kekerasan fisik, uang (kekayaan), media informasi, dan organisasi.

1. Kekerasan fisik

Terdapat dua jenis kekerasan fisik yang digunakan sebagai senjata dalam terjadinya konflik politik, yaitu: negara melawan negara (antarnegara atau konflik internasional) dan kelompok warga negara melawan kelompok warga negara lainnya atau melawan negara.

2. Kekayaan

Kekayaan atau uang dapat menjadi pemicu terjadinya konflik politik. Uang sering kali di agung-agungkan dan menjadi kepala dari semua

pemikiran penguasa. Kekayaan yang dimaksud bisa berupa sumber daya alam, sumber daya manusia, dan sebagainya.

3. Media informasi

Media informasi mengambil peran pada terjadinya konflik politik karena ia merupakan alat untuk menyebarkan pengetahuan, peristiwa, maupun fenomena konflik yang terjadi ke khalayak luas. Konflik politik yang terjadi dalam ranah media informasi disebabkan oleh banyaknya media yang berada dibawah kontrol negara, sehingga menghasilkan berita yang berpihak atau tidak netral.

4. Organisasi

Organisasi yang terlibat dalam konflik politik adalah suatu kelompok yang terstruktur dan berperang demi meraih tujuan yang sama. Organisasi politik dibagi menjadi dua kategori oleh Duverger (1972) yaitu: partai-partai politik dan kelompok kepentingan. Konflik yang terjadi antarpolitis biasanya mengenai pengambilan bagian dalam kekuasaan, sedangkan konflik pada kelompok kepentingan adalah menekan mereka yang memegang kekuasaan agar sejalan dengan apa yang diinginkan oleh kelompok kepentingan.

Menurut Scott (1985) dalam jurnal *James Scott's Resistance/Hegemony Paradigm Reconsidered* karya Wing Chung Ho (2011), perlawanan adalah tindakan melawan dominasi dan tindakan tersembunyi (tidak terlihat) yang memerlukan sedikit koordinasi bahkan tidak menggunakan koordinasi sama sekali (tanpa perencanaan) untuk menggulingkan atau mengubah suatu sistem dominasi

kekuasaan. Perlawanan dijelaskan oleh Scott (1985) bersifat terorganisir, berprinsip, memiliki tujuan revolusioner, dan bertujuan untuk meniadakan sistem dominasi. Hal inilah yang dilihat penulis pada kelompok reformis yang sepakat dan membentuk pasukan untuk melawan Piranas.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian kualitatif untuk menganalisis representasi nasionalisme dalam film laga Indonesia *Foxtrot Six*. Fokus penelitian ini terletak pada paradigma yang diambil dari unsur naratif dan unsur sinematik dan dihubungkan agar menghasilkan sintagma sesuai pengkategorian pada teori semiotika film Christian Metz (1991). Sintagma yang telah dihasilkan nanti dimaknai sehingga memunculkan representasi peneliti terkait apakah rasa nasionalisme dan pengalaman mereka membela negara menjadi dasar perlawanan kelompok reformis terhadap Partai Piranas.

1.6.2 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif untuk menjelaskan dan menjabarkan secara rinci poin-poin paradigma (unsur naratif dan unsur sinematik) serta pengkategorian sintagma sesuai *grand syntagmatique* oleh Metz (1991). *Shot* dan *scene* yang diambil hanyalah adegan-adegan yang menunjukkan simbol nasionalisme serta penerapan sikap di keseharian dalam film *Foxtrot Six* untuk dimaknai maksudnya.

1.6.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika film oleh Christian Metz untuk menganalisis struktur tanda dan teks yang membentuk suatu makna serta disajikan secara audio visual (berbentuk film) dari keterkaitannya. Unsur naratif dan unsur sinematik dalam film yang diteliti akan menjadi paradigma dan digabungkan agar menghasilkan sintagma atau pemaknaan dari film laga Indonesia *Foxtrot Six*.

1.6.4 Unit Analisis

Unit analisis yang digunakan di penelitian ini adalah teks dalam *Foxtrot Six*. Teks yang dimaksud adalah adegan dalam film *Foxtrot Six* yang menunjukkan unsur nasionalisme. Adegan yang dikumpulkan akan dikaji menjadi tanda dan makna dengan melihat paradigmanya untuk menemukan bagaimana konsep nasionalisme dimunculkan. Unsur naratif serta unsur sinematik dalam film akan menjadi poin-poin yang diteliti dalam bab pembahasan.

Paradigma adalah garis tegak lurus yang berkaitan dengan asosiasi, sedangkan sintagma adalah garis lurus horizontal yang diibaratkan sebagai sekuen atau urutan (Ida, 2014). Sintagma akan digunakan untuk memaknai teks berdasarkan kronologi kejadian yang telah disatukan dari paradigma-paradigma yang berdiri sendiri.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah unsur naratif dan unsur sinematik pada adegan yang menunjukkan unsur nasionalisme. Sedangkan sintagma yang diteliti adalah gabungan antar paradigma yang membentuk pada akhirnya membuahkan representasi nasionalisme sesuai teori yang ada.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memilah tiap *shot* dan *scene* dari film laga Indonesia *Foxtrot Six* yang mengandung representasi nasionalisme. Subjek penelitian adalah film laga Indonesia *Foxtrot Six*, sedangkan objek yang diteliti adalah beberapa *shot* dan *scene* yang disortir sesuai kebutuhan peneliti.

Data yang diambil dibagi menjadi dua tipe, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa peneliti menonton dan menelaah secara langsung teks dalam film laga Indonesia *Foxtrot Six* yang dipublikasikan ulang lewat Youtube dengan durasi 114 menit. Hal yang diteliti berupa tanda, simbol, dan lambang terkait adegan yang merepresentasikan nasionalisme, sedangkan data sekunder diambil dari kajian data dan literasi pendukung seperti jurnal dalam negeri maupun luar negeri, buku cetak maupun elektronik (*e-book*), karya tulis ilmiah maupun sumber lain dari internet yang kredibel.

1.6.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah menganalisis teks berupa *shot* dan *scene* yang memuat simbol, tanda, dan lambang mengenai nasionalisme pada film *Foxtrot Six* secara induktif. *Shot* dan *scene* yang terkumpul lalu dianalisis menggunakan semiotika film Christian Metz dengan memahami paradigma dan sintagma yang telah ditentukan terkait penyajian representasi nasionalisme dalam film tersebut.