

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Sejak dahulu, kekuasaan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Kekuasaan terus hadir dengan bentuk yang dinamis dalam struktur sosial. Kekuasaan menjadi elemen mendasar dalam kehidupan masyarakat yang idealnya berperan sebagai mekanisme sistem pengendalian sosial. Pada dasarnya kekuasaan tidak hanya dipahami dalam dunia politik formal, melainkan aspek yang lebih luas yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Lingkup kekuasaan ini lah yang akan menentukan besar kecilnya dampak yang dihasilkan dalam suatu bentuk kekuasaan yang dilakukan. Kekuasaan politik menjadi salah satu bentuk kekuasaan dengan lingkup yang kompleks dan besar, meliputi wewenang individu atau organisasi dalam mengendalikan tindakan hingga memutuskan kebijakan politik. Kekuasaan dalam konteks politik kerap dikaitkan dengan kemampuan dalam mengendalikan dan mempengaruhi masyarakat. Idealnya kekuasaan politik dibutuhkan dalam rangka mewujudkan stabilitas dan ketertiban dalam masyarakat, yakni terdapat struktur hierarkis yang terdiri dari pihak yang mengatur dan diatur. Namun pada praktiknya, kekuasaan di satu sisi menciptakan stabilitas, disisi lain juga dapat berpotensi memunculkan ketimpangan.

Kekuasaan dapat memunculkan perlawanan jika dijalankan menunjukkan dominasi dalam bentuk ketidakadilan sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Michel Foucault, bahwasanya dimana ada kekuasaan, disitu pula terdapat perlawanan. Kekuasaan dan perlawanan menjadi dua hal yang tidak dapat dipisahkan, yang kemudian berjalan secara dinamis¹. Perlawanan muncul sebagai bentuk respon sekaligus partisipasi masyarakat dalam memperjuangkan hak dan kebenaran yang seharusnya. Perlawanan politik biasanya disebabkan ketidakpuasan masyarakat atas keadaan sosial yang banyak merugikan sebagian besar orang dan hanya menguntungkan segelintir elit politik yang berkuasa. Perlawanan dapat beragam cara disesuaikan dengan konteks permasalahan. Perlawanan politik tidak hanya dalam bentuk fisik, namun dengan cara yang lebih strategis seperti media, seni, dan lain sebagainya yang relevan.

Bentuk perlawanan dan sistem kekuasaan seakan selalu hadir mewarnai situasi politik yang menjadi permasalahan banyak Negara, tak terkecuali di Indonesia. Wewenang kekuasaan yang diberikan untuk tujuan menstabilkan seringkali disalahgunakan untuk kepentingan pribadi. Contohnya, pergejolakan di ranah pemerintah seperti isu korupsi, kolusi, dan nepotisme seakan menjadi isu yang tidak pernah mati dan terus terulang, yang memicu perlawanan dari rakyat. Baru-baru ini mulai dari awal pemilu hingga di penghujung tahun 2025 banyak

¹ Najwa Fitri Sahira, Nehemia Diah K Sianturi, and Riva Amanda, "Kuasa Dan Resistensi : Analisis Narasi ' Panggil Aku Kartini Saja ' Karya Pramoedya Ananta Toer Dalam Perspektif Foucault," *Carong: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 1, no. 3 (2025): 450, <https://teewanjournal.com/index.php/carong/article/view/1481/770>.

terjadi kisruh politik yang menjadi isu serius yang menggambarkan keadaan politik, khususnya Indonesia yang tidak begitu stabil. Kasus korupsi menjadi isu yang banyak menjadi perhatian di sepanjang tahun 2025. Hal yang sangat memprihatinkan adalah terlalu banyak nya kasus korupsi yang terjadi, sehingga muncul istilah dalam publik, yakni “Klasemen Liga Korupsi Indonesia”, guna menggambarkan peringkat kasus-kasus korupsi terbesar yang terjadi di Indonesia. Seperti yang diberitakan [kompas.com](https://www.kompas.com) terkait klasemen liga korupsi Indonesia per Juni 2025, dari mulai Pertamina hingga melibatkan Kementerian Pendidikan ².

Tidak hanya kasus korupsi, *power abuse* atau penyalahgunaan kekuasaan menjadi permasalahan yang seakan tidak pernah tuntas. Representasi kekuasaan yang menyimpang banyak terpotret dalam beragam kasus dan melibatkan banyak pemegang kuasa. Bulan Agustus 2025 lalu, yang seharusnya menjadi bulan kebanggaan bagi rakyat Indonesia justru menjadi bulan yang penuh kericuhan. Perlawanan rakyat massif muncul dari mulai regional yang ditandai dengan demonstrasi di Pati, hingga berskala nasional yang menghimpun ragam tuntutan mayoritas tertuju pada DPR. Secara singkat, kasus yang menjadi tuntutan utama dari kisruh selama bulan Agustus ini yakni kemarahan rakyat atas kebijakan yang dianggap menguntungkan para pejabat khususnya DPR, ditengah kesulitan ekonomi dan kesulitan dalam lapangan pekerjaan. Salah satu penolakan yakni,

² Retia K Dewi and Inten E Pratiwi, “Klasemen Liga Korupsi Indonesia Per Juni 2025, Terbaru Kasus Wilmar Rp 11,8 Triliun,” [kompas.com](https://www.kompas.com/tren/read/2025/06/18/064500165/klasemen-liga-korupsi-indonesia-per-juni-2025-terbaru-kasus-wilmar-rp-118?page=3), 2025, <https://www.kompas.com/tren/read/2025/06/18/064500165/klasemen-liga-korupsi-indonesia-per-juni-2025-terbaru-kasus-wilmar-rp-118?page=3>.

terkait kebijakan tunjangan rumah DPR yang dianggap sebagai bentuk pemanfaatan kekuasaan untuk memperkaya diri. Menurut data Komnas HAM, dari serangkaian gelombang demonstrasi sepekan terakhir bulan Agustus di beberapa daerah menunjukkan angka korban meninggal dunia sebanyak 10 orang³. Situasi ini menunjukkan keadaan politik Indonesia yang semestinya menjadi permasalahan yang cukup serius dan menjadi tugas bersama.

Diera saat ini, kritik sosial terhadap realita dan isu politik seringkali dikomunikasikan melalui film. Banyak film lokal maupun internasional yang mengangkat isu politik sebagai bagian dari bentuk penyampaian aspirasi. Bentuk kekuasaan dan perlawanan politik yang terjadi di dunia nyata banyak digambarkan melalui film dengan berbagai genre. Di Indonesia ada beberapa film terkait, yang mengangkat isu yang sejalan dengan kekuasaan dan perlawanan politik. Adapun beberapa contoh antara lain, Alif Lam Mim yang mengangkat isu distopian di 2036 yaitu manipulasi ideologi yang menyebabkan konflik agama dan politik yang dibenturkan. Kemudian film Aum yang berlatar tahun 1998 mengisahkan perlawanan dalam memperjuangkan kebebasan bersuara. Film serupa selanjutnya yang baru saja tayang 2025, yaitu Pengepungan di Bukit Duri yang mengisahkan perjuangan seorang guru ditengah Negara dengan situasi diambang kehancuran

³ C N N Indonesia, "Data Komnas HAM: 10 Meninggal Dunia Saat Gelombang Demo Akhir Agustus," *CNN Indonesia*, 2025, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20250902182057-20-1269371/data-komnas-ham-10-meninggal-dunia-saat-gelombang-demo-akhir-agustus>.

karena banyaknya kasus diskriminasi dan kekerasan yang disebabkan oleh gagalnya sistem.

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa yang dipresentasikan melalui audio visual. Film menjadi media dalam menyampaikan pesan kepada khalayak melalui gaya menghibur dengan alur yang menarik. Film menjadi wadah bagi para pembuatnya dalam menyampaikan pesan moral baik dari kisah nyata maupun imajinasi secara kreatif yang disampaikan tersirat ⁴. Pesan yang disampaikan beragam dari mulai pesan ringan hingga pesan yang mengandung potret realita hingga kritik sosial. Pesan yang ingin disampaikan kemudian diproduksi dengan berbagai genre film yang disesuaikan dengan sasaran audiens. Tidak hanya menjangkau khalayak secara luas, siaran televisi, salah satunya film memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk perilaku khalayak ⁵. Isu yang diangkat dalam sebuah film dapat mempengaruhi pandangan maupun persepsi penonton hingga melibatkan aspek emosional.

Di Indonesia sendiri mulai marak pembuatan film laga fiksi yang mengangkat isu sosial yang merepresentasikan realita kehidupan politik. Film seringkali digunakan sebagai media dalam merepresentasikan kekuasaan baik dominasi, kendali, maupun ketidakadilan. Sehingga dalam hal ini, film dapat dilihat

⁴ Rahman Asri, "Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film 'Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI),'", *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* 1, no. 2 (2020): 75, <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>.

⁵ Trivosa Pah and Rini Darmastuti, "Analisis Semiotikaa John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula," *Communicare : Journal of Communication Studies* 6, no. 1 (2019): 2, <https://doi.org/10.37535/101006120191>.

sebagai cerminan dari kondisi sosial politik suatu Negara. *Foxtrot Six* merupakan salah satu film laga fiksi ilmiah Indonesia yang menceritakan terkait dengan kondisi Indonesia di masa depan yaitu 2030, yang penuh dengan kontroversi sosial politik. Meskipun aspek yang ditonjolkan yaitu efek visual dan juga teknologi CGI yang digunakan, film ini dibuat bukan untuk tujuan hiburan semata. Film ini memuat representasi kekuasaan yang sangat relevan dan dekat dengan realitas sosial politik saat ini. Film ini menggambarkan terkait kekuasaan yang digunakan oleh elit politik, yang kemudian melalui film ini mengajak audiens untuk lebih mengkritisi fenomena atau isu yang diangkat.

Dibalik pembuatan film *Foxtrot Six* yang cukup populer, belum ada pemahaman yang mendalam terkait dengan isu spesifik representasi kekuasaan dan perlawanan politik dalam film. Fokus pada film ini sebagian besar lebih ditonjolkan pada aspek hiburan dan juga teknis, belum pada makna semiotika yang terkandung didalamnya. Film ini menjadi menarik untuk dikaji terkait dengan tema isu yang diangkat, kemudian dibenturkan dengan realita saat ini. Isu yang diangkat menunjukkan bagaimana media film membingkai isu ini menjadi satu kesatuan dari berbagai sudut pandang, budaya, pemerintahan, hingga kekuasaan yang diwarnai dengan konflik dan kontroversial. Film *Foxtrot Six* menjadi media dalam menyampaikan pesan kepada audiens secara kritis untuk turut merefleksikan isu sosial politik yang menjadi permasalahan saat ini. Selain itu, film *Foxtrot Six* merupakan film Indonesia pertama yang menggunakan efek CGI atau pencitraan

hasil komputer secara penuh yang memaksimalkan efek visual dari setiap adegan yang ingin ditampilkan ⁶

Analisis semiotika John Fiske menjadi acuan yang relevan dalam menganalisis film *Foxtrot Six*. Teori ini menawarkan pendekatan yang mengulik dari mulai dialog, visual hingga ideologi dalam film secara menyeluruh. Studi ini menjadi kajian penting terkait dengan analisis semiotika yang digunakan menjadi pisau analisis untuk membongkar makna dalam film yang disampaikan melalui simbol-simbol. Film *Foxtrot Six* menjadi kajian yang menarik menggabungkan laga dan juga fiksi ilmiah sekaligus mengangkat isu yang relevan yang banyak menjadi permasalahan di Indonesia. Penelitian sebelumnya telah banyak membahas terkait dengan kritik sosial menggunakan pendekatan semiotika John Fiske. Namun, belum ada penelitian yang membahas secara spesifik representasi kekuasaan dan perlawanan politik melalui kerangka semiotika John Fiske dalam film ini. Sehingga penelitian dapat menjadi kajian yang mengisi kekosongan dalam aspek ini. Penelitian dapat menjadi wawasan baru bagaimana isu kekuasaan dan politik disampaikan dengan gaya yang berbeda, dikemas melalui film dengan genre laga fiksi ilmiah yang masih jarang di Indonesia.

⁶ M D Entertainment, "7 Fakta dan Ending Foxtrot Six, Film Laga Berbahasa Inggris" (MD Entertainment, 2023), <https://mdentertainment.com/pictures/id/news-id/ending-foxtrot-six/>.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan fenomena yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang diangkat oleh penulis yaitu Bagaimana representasi kekuasaan dan perlawanan politik dalam film *Foxtrot Six* melalui pendekatan semiotika John Fiske?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian adalah untuk memahami representasi kekuasaan dan perlawanan politik dalam film *Foxtrot Six* melalui pendekatan semiotika John Fiske.

1.4.Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian dibagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis atau akademis, dan manfaat secara praktis. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan diatas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1.Teoritis

- a. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, penelitian ini dapat menambah kajian semiotika dalam analisis film, khususnya film laga fiksi ilmiah
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya terkait dengan komunikasi massa, khususnya film.

1.4.2.Praktis

- a. Meningkatkan literasi media khususnya film bagi masyarakat umum untuk dapat mengkritisi setiap film yang ditonton bukan hanya sebagai hiburan semata.
- b. Menjadi acuan bagi para pembuat film untuk lebih mengembangkan strategi komunikasi visual melalui simbol-simbol untuk mengangkat isu-isu lain yang lebih beragam dan kompleks.

1.5.Metodologi Penelitian

1.5.1.Paradigma Penelitian

Paradigma pada dasarnya merupakan cara pandang dalam memahami sesuatu. Paradigma membantu peneliti untuk merumuskan terkait hal yang harus dipelajari, persoalan-persoalan yang harus dijawab, bagaimana seharusnya menjawab, serta aturan-aturan yang harus diikuti dalam rangka menginterpretasikan informasi yang telah dikumpulkan untuk menjawab berbagai persoalan-persoalan tersebut⁷. Dalam hal ini penelitian kualitatif merupakan proses sistematis dalam menemukan suatu teori dari hasil analisis realita sosial atau lapangan. Bukan sebaliknya, yakni menguji teori ataupun hipotesis. Maka dari itu paradigma kualitatif meyakini bahwa fakta empiris yang ditemukan di lapangan merupakan sumber pengetahuan, sedangkan teori tidak dijadikan sebagai acuan pembuktian.

⁷ M Djamal, *Paradigma Penelitian Kualitatif*, 2nd ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis, yaitu paradigma pengetahuan yang memandang bahwasanya sebuah pengetahuan atau kebenaran objektif ditentukan oleh perspektif. Paradigma konstruktivis lebih menekankan terkait dengan sifat pengetahuan yang jamak dan lentur, yakni pada dasarnya realitas dapat dibentuk dan direntankan berdasarkan pada sebuah tindakan yang bertujuan dari pelaku yaitu manusia yang mana juga memiliki tujuan⁸. Dalam hal ini paradigma konstruktivis dengan cara kerjanya yaitu setiap orang membangun pemahaman nya sendiri melalui cara pandang terhadap dunia dan sekitar yang didapatkan dari hasil pengalaman dan refleksi.

1.5.2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan metode analisis semiotika John Fiske. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan secara mendalam pada objek tertentu, yaitu semakin dekat objek dengan peneliti, maka hasil penelitian semakin valid dan mendalam. Pendekatan kualitatif berfokus pada memahami tingkah laku berdasarkan pola berpikir dan bertindak dari subjek kajian. Maka dari itu, dalam penelitian kualitatif melekat pada paradigma alamiah ataupun naturalistik⁹. Jenis penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat

⁸ Triyono Agus, *Komunikasi Kualitatif* (Sleman, 2021), 27–28, www.pustakabintangmadani.com.

⁹ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. Patta Rapanna, 1st ed. (Makassar: Syakir Media Press, 2021), 64.

postpositivisme, yang mana peran peneliti yaitu sebagai instrument kunci yang kemudian didukung dengan aspek triangulasi data, sehingga dalam penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna bukan pada hasil yang generalisasi¹⁰.

1.5.3.Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini yaitu film fiksi ilmiah *Foxtrot Six* karya Manoj Punjabi dan Mario Kassar. Film *Foxtrot Six* menjadi film laga dengan efek visualisasi pencitraan hasil computer (CGI) dengan isu kekuasaan dan perlawanan politik yang di representasikan dalam film *Foxtrot Six*.. Film dengan *production house* terbesar Indonesia MD Pictures, Rapid Eye dan Produksi Film Negara ini menyasar segmentasi penonton secara internasional, yang ditandai dengan hampir seluruh dialog dalam film berbahasa Inggris. Melalui film ini akan dilakukan observasi secara mendalam terkait dengan representasi kekuasaan dan perlawanan yang diangkat melalui 10 *scene* yang akan didokumentasikan dalam bentuk *screenshot*, kemudian dilakukan analisis secara mendalam menggunakan pisau analisis semiotika John Fiske.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2013.

1.6.Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder dalam memperdalam analisis terhadap topik penelitian.

1. Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber utama, berupa dokumentasi, yakni diperoleh langsung melalui film berupa gambar, dialog, maupun *scene* yang ditampilkan dalam film.
2. Data sekunder atau pendukung berupa observasi dan studi pustaka yang diperoleh dari berbagai artikel jurnal, media cetak, buku, dan sumber referensi terkait lainnya.

1.7.Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan menghimpun dan menentukan beberapa *scene* yang merepresentasikan isu penelitian, yakni kekuasaan dan perlawanan politik. Proses dokumentasi yaitu dilakukan dengan cara mengambil tangkapan layar terhadap *scene-scene* yang telah dicatat dalam proses observasi sebagai *scene* yang mengindikasikan adanya isu penelitian. Kemudian hasil dokumentasi berupa tangkapan layar yang dijadikan sebagai data utama yang akan dianalisis menggunakan semiotika John Fiske terkait representasi kekuasaan dan perlawanan politik.

2. Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan pengamatan dialog, visualisasi, hingga alur cerita dari *scene* awal hingga akhir, terkait representasi kekuasaan dalam film. Langkah awal dalam melakukan observasi yaitu menonton secara berulang-ulang untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh atas alur cerita dan juga konteks. Terlebih, dalam proses observasi film ini diharuskan dalam tingkat fokus yang tinggi karena alur film yang berjalan dengan cepat. Selain itu, meskipun film ini merupakan jenis film lokal, namun bahasa yang digunakan berbahasa Inggris. Setelah mendapat pemahaman menyeluruh terkait dengan alur cerita, langkah selanjutnya yang dilakukan penulis dalam proses observasi yaitu mencatat *scene-scene* yang mengandung indikasi isu penelitian yakni kekuasaan dan perlawanan. Selanjutnya penulis mengidentifikasi *scene* tersebut melalui tanda-tanda pada level semiotika John Fiske.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data sebagai data pendukung dari data utama yang diperoleh melalui dokumentasi setiap *scene* dalam film yang merepresentasikan isu kekuasaan dan perlawanan politik. Data pendukung dapat diperoleh melalui literatur artikel, buku maupun website.

1.8. Teknik Analisis Data

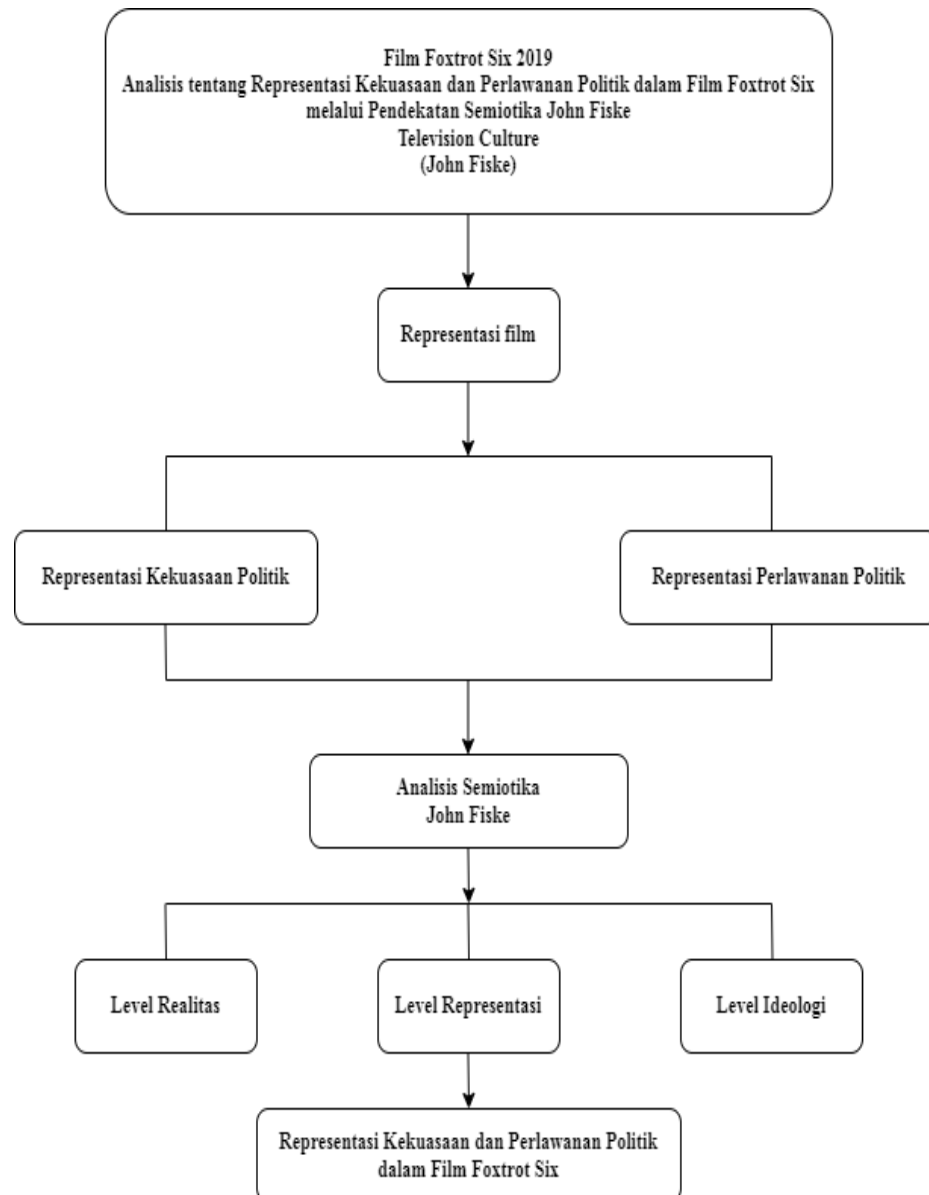
Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis semiotika John Fiske dalam mengupas representasi kekuasaan dan perlawanan politik film *Foxtrot Six*. Semiotika John Fiske memiliki tiga level untuk melihat sejauh mana tanda-tanda tersebut direpresentasikan terkait isu penelitian. Adapun tiga level tersebut terdiri dari level realitas, yang dapat terlihat secara langsung, level representasi yang dapat dirasakan secara langsung, dan level ideologi yang membawa pada pemikiran yang digambarkan dalam film secara menyeluruh¹¹.

- a. Level realitas terdiri dari beberapa aspek seperti penampilan, pakaian, tata rias, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, dan suara.
- b. Level representasi terkait dengan *technical codes* seperti kamera, *lighting*, *editing*, musik, dan suara.
- c. Level ideologi terkait dengan realitas sosial dikonstruksikan sebagai koherensi dan penerimaan sosial yang direpresentasikan dalam film.

¹¹ John Fiske, *Television Culture* (London: Routledge, 2009), 3.

1.9.Kerangka Konsep, Definisi Konsep, dan Operasionalisasi Konsep

1.9.1.Kerangka Konsep



Bagan 1 Kerangka Konsep

Sumber: Olahan peneliti

1.9.2. Definisi Konsep

a. Film

Film merupakan jenis cerita singkat yang dibentuk dalam gambar dan juga suara yang dibuat sedemikian rupa hingga menarik, menggunakan teknik kamera, editing, dan juga skenario yang ada¹² Film menjadi bagian dari media massa yang berperan sebagai sarana media komunikasi dalam menyampaikan informasi kepada khalayak secara luas¹³. Sehingga dalam hal ini film memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk persepsi khalayak, khususnya melibatkan aspek emosional penonton.

b. Representasi

Secara garis besar teori representasi adalah kerangka konseptual yang digunakan dalam memahami bagaimana makna dan pemahaman tentang budaya di dunia. Makna dan pemahaman ini dihasilkan, dikomunikasikan, dan dipertahankan dalam bentuk simbol, gambar, atau tanda. Dalam hal ini, suatu representasi yang diciptakan dapat membentuk suatu persepsi, identitas, dan juga hubungan sosial, sehingga peran representasi menjadi suatu hal yang krusial dalam aspek budaya.

¹² Mei Prabowo, *Pengantar Sinematografi*, ed. Muhammad Istiqlal (Semarang: The Mahfud Ridwan Institute, 2020), 10.

¹³ Dwi Ratih Puspitasari, "Nilai Sosial Budayaa Dalam Film Tilik (Kajian Semiotikaa Charles Sanders Peirce) Sosial-Cultural Values in Tilik Film (Semiotic Study of Charles Sanders Peirce)," *Jurnal SEMIOTIKAA* 15, no. 1 (2021): 11, <http://journal.ubm.ac.id/>.

*“Representation connects meaning and language to culture”*¹⁴.

Representasi adalah bagian penting dalam proses suatu makna diproduksi yang kemudian dipertukarkan oleh suatu individu dalam kehidupan sosial dan aspek budaya¹⁵. Representasi kerap kali mengacu pada tanda yang sudah ada dan dipahami secara kultural oleh suatu masyarakat melalui proses belajar bahasa dan penandaan.

c. **Kekuasaan Politik**

Kekuasaan dapat diartikan sebagai kapasitas yang dimiliki oleh individu dalam mempengaruhi perilaku banyak orang, atau pertemuan-pertemuan dengan tujuan agar dapat berjalan sesuai apa yang diinginkan, diperintahkan, atau disarankan. Adapun yang menjalankan kekuasaan dapat berupa individu, perkumpulan, ataupun pemerintah¹⁶. Dalam *the dominant perspective* mengemukakan terkait dengan lahirnya konsep kekuasaan berdasarkan pada *power over*. Hal ini dapat diartikan sebagai usaha dalam mencapai tujuan melalui pemanfaatan sumber daya. Definisi kekuasaan semacam ini selaras dengan pemikiran Parsons. Parsons meletakkan pada struktur sosial AGIL (adaptation, goal attainment,

¹⁴ Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (London: Sage Publikation, 1997), 15.

¹⁵ Ghazi Daffa Satria and Fajar Junaedi, “Representasi Kecantikan Perempuan Dalam Iklan Garnier Sakura White Dan Wardah White Secret,” *Komuniti : Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi* 14, no. 1 (2022): 97, <https://doi.org/10.23917/komuniti.v14i1.17753>.

¹⁶ Wafiq Salsabilah and Rizca Yunike Putri, “Kekuasaan Dalam Ranah Kajian Politik Dan Organisasi,” *JURNAL ILMU SOSIAL Dan ILMU POLITIK* 2, no. 1 (2022): 30, <https://doi.org/10.30742/juispol.v2i1.2133>.

integration, dan latency). Parsons menegaskan bahwasanya sebuah kekuasaan pada hakikatnya sejajar dengan kepemilikan otoritas. Hal ini dapat dimaknai bahwasanya kekuasaan dapat melahirkan kewenangan oleh individu dalam rangka melegitimasi keinginan kepada orang lain, sekalipun orang tersebut tidak menginginkannya. Perlu digaris bawahi pula bahwasanya legitimasi dalam hal ini bersifat resmi¹⁷

d. Perlawanan Politik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perlawanan adalah proses, cara, perbuatan, dan usaha untuk melawan suatu tindakan yang dialami ¹⁸. Konsep perlawanan merujuk pada upaya yang dilakukan dalam rangka menentang atau melawan sesuatu yang dianggap tidak adil, merugikan banyak orang, atau sesuatu yang dianggap bertentangan dan melewati batas-batas nilai tertentu. Perlawanan dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok, yang mana perlawanan tersebut dapat dilakukan dalam konteks sosial, ekonomi, budaya, maupun politik. Perlawanan dalam konteks politik merupakan dinamika yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang mencerminkan upaya dalam rangka

¹⁷ Tappil Rambe et al., *Sejarah Politik Dan Kekuasaan*, ed. Janner Simarmata (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), 23.

¹⁸ Micheal S Azeharie, "Perlawanan Penyintas Body Shaming Melalui Media Sosial," *Koneksi* 4, no. 1 (2020): 139.

menuntut perubahan dan keadilan dalam masyarakat yang disebabkan oleh suatu kebijakan politik¹⁹

e. Semiotika

Semiotika dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang menganalisis tanda. Tanda- tanda merupakan perangkat yang dipakai oleh manusia dalam berkomunikasi dan menciptakan makna didunia²⁰. Menurut Umberto Eco dalam bukunya menegaskan bahwa semiotika didalamnya mengkaji terkait seluruh proses kultural dalam masyarakat sebagai bagian dari proses komunikasi²¹ Jadi dalam hal ini, dapat dikatakan bahwasanya semiotika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang tanda yang mempunyai sistem, prinsip, dan aturan yang bersifat khusus dan baku²²

f. Semiotika John Fiske

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda dan cara tanda dalam bekerja. Individu yang menerima tanda tersebut diberikan istilah pembaca, alih-alih diberi istilah penerima. Hal ini dikarenakan istilah tersebut mengimplikasikan aktivitas yang lebih besar.

¹⁹ Moses Akely, *Perlawanan Simbolik Masyarakat Adat Terhadap Kebijakan Di Tanah Papua* (Metro: Nafal Publishing, 2024), 7.

²⁰ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, ed. M.Si. Drs. Alex Sobur (Bandung: Remaja Rosdakarya PT, 2016), 15, <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>.

²¹ Umberto Eco, *Teori Semiotika Signifikansi Komunikasi, Teori Kode, Serta Teori Produksi*, ed. Inyik R Muzir (Bantul: Kreasi Wacana, 2009), 8.

²² Pah and Darmastuti, "Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula," 7.

Proses membaca menciptakan makna teks dengan memberikan pengalaman, sikap, dan emosional berdasarkan pengalaman kultural ²³

1.9.3.Operasional Konsep

a. Semiotika John Fiske

Semiotika John Fiske dalam penelitian ini di operasionalkan sebagai pisau analisis dalam mengungkap makna yang disampaikan dalam film terkait representasi kekuasaan dan perlawanan politik. Teori semiotika John Fiske memiliki tiga level indikator yang saling berkaitan satu sama lain. Masing-masing indikator tersebut yang nanti nya akan memperkuat temuan dalam penelitian. Adapun tiga level indikator tersebut yaitu level realitas, representasi, dan ideologi. Dengan demikian melalui analisis tiga level indikator tersebut akan membongkar tanda dan kode dalam film secara konkret yaitu level realitas dan representasi, maupun secara abstrak yang dapat dilihat dari level ideologi.

1. Level Realitas

Level realitas berfokus pada analisis terhadap aspek yang bersifat kasat mata dan dilihat secara langsung melalui penggambaran *scene*. Adapun level realitas tersebut menganalisis dari mulai kode penampilan, lingkungan, perilaku, gestur, ekspresi, dan suara sebagai data utama penelitian. Melalui level ini dapat

²³ John Fiske, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, ed. John Fiske (Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta, 2016), 44.

memaknai representasi kekuasaan dan perlawanan politik secara detail. Misalnya dalam aspek penampilan dapat dilihat secara jelas perbedaan antara tokoh yang berkuasa dengan tokoh yang berada dalam kendali kuasa atau dalam konteks film ini rakyat biasa.

2. Level representasi

Level representasi digambarkan melalui *technical codes* seperti kamera, *lighting*, editing, musik, dan suara yang mana aspek ini akan memperkuat pemaknaan berdasarkan level realitas yang ditampilkan. Level representasi membawa pada intensitas perasaan emosional untuk ikut merasakan situasi dalam film. Melalui level ini penonton akan merasakan seperti situasi perlawanan dan ancaman dari kekuatan sinematik.

3. Level ideologi

Level ideologi dalam film merujuk pada ide, nilai, maupun kepentingan yang disampaikan dalam film. Ideologi bersifat abstrak dan tidak dapat ditampilkan secara langsung layaknya level realitas dan representasi. Ideologi dapat ditentukan berdasarkan isu dominan yang ditampilkan seperti perlawanan, ancaman, maupun konflik dalam film. Level ideologi menunjukkan bahwa film dibuat bukan sekedar hiburan, namun lebih daripada itu, yaitu mencerminkan realitas kehidupan sosial politik yang membawa penonton untuk lebih kritis.