

**DOMINASI KUASA KAPITALIS TERHADAP BURUH
DALAM PLOT FILM SORRY TO BOTHER YOU
DITINJAU MELALUI SEMIOTIKA JOHN FISKE**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Muhammad Arief Habibi Sukur
NIM: 1810959032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

diajukan oleh **Muhammad Arief Habibi Sukur**, NIM 1810959032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Program Studi Film dan Televisi

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Arief Habibi Sukur
NIM : 1810959032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **DOMINASI KUASA KAPITALIS TERHADAP BURUH DALAM PLOT PADA FILM SORRY TO BOTHER YOU DITINJAU MELALUI SEMIOTIKA JOHN FISKE** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 19 Mei, 2023

Yang Mewatakan,



Muhammad Arief Habibi Sukur
1810959032

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Arief Habibi Sukur

NIM : 1810959032

Judul Skripsi : **DOMINASI KUASA KAPITALIS TERHADAP BURUH
DALAM PLOT PADA FILM SORRY TO BOTHER YOU DITINJAU
MELALUI SEMIOTIKA JOHN FISKE**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 19, Mei 2023
Yang Menyatakan,

Muhammad Arief Habibi Sukur
1810959032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya dan tulisan ini kepada,

Almarhum Bapak Slamet Abdullah Triyono, ayah sekaligus inspirasi dan panutan saya
untuk menekuni bidang perfilman,

Ibu saya Sri Redjeki, S.E.,M.M. dan adik saya Qonita Risqi Setya Ananda yang tanpa henti-hentinya selalu mendukung, mendoakan, dan memberi saya pengharapan untuk terus maju
berjuang menghadapi kehidupan ini,

dan untuk Made Dinda Yadnya Swari, salah satu Kagama Filsafat 2022, yang secara ajaib
bisa diterima magang di perusahaan televisi lokal sehingga sosoknya dapat bertemu,
mendukung, dan membantu saya hingga karya tulis ini dapat selesai.

Semoga semesta selalu memberkati kalian semua.

KATA PENGANTAR

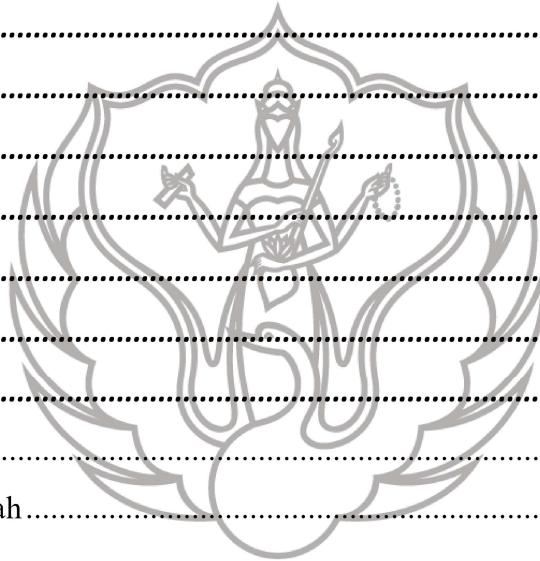
Segala puji dan syukur peneliti haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan anugerah, berkat, dan tuntunan-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi pengkajian seni yang berjudul **“Dominasi Kuasa Kapitalis Terhadap Buruh dalam Plot pada Film Sorry to Bother You Ditinjau Melalui Semiotika John Fiske”** sebagai upaya untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Strata 1 (satu) di Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan meskipun masih banyak kekurangan dalam penulisannya. Skripsi pengkajian seni ini tidak akan terselesaikan tanpa banyak pihak yang merelakan segenap waktu, tenaga, dan pikirannya sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada peneliti. Meskipun tidak akan pernah cukup, dengan segala kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, segala puja, puji, dan syukur penulis haturkan atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis diberi kekuatan dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi pengkajian seni ini,
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Televisi dan Selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas waktu dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi pengkajian seni ini
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Ketua Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

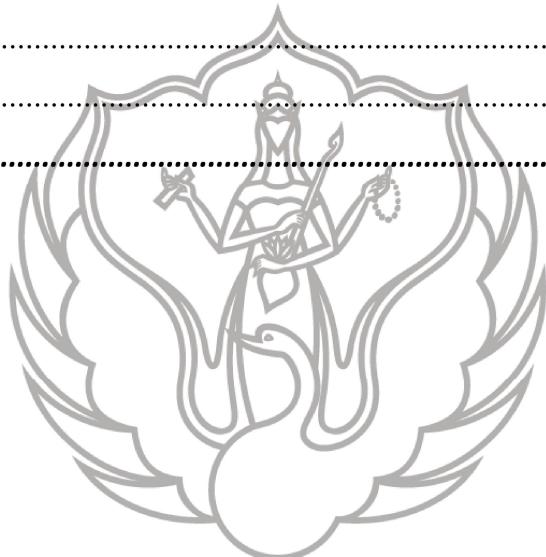
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., Dosen Wali
6. Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn., Dosen Pembimbing II, terima kasih atas waktu dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi pengkajian ini,
7. Para Dosen dan Staf Akademik Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
8. Orang tua saya, Almarhum Slamet Abdullah Triyono dan Sri Redjeki,S.E., M.M. serta adik saya Qonita Risqi Setya Ananda tanpa lelah mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk saya selama ini,
9. Made Dinda Yadnya Swari, S.Fil., *partner* terbaik peneliti yang terus mendukung, membantu, dan tidak lupa sosoknya selalu memberi *deadline* sehingga peneliti terpacu untuk menyelesaikan karya tulis pengkajian ini dengan tepat waktu,
10. Dewi Prastiningrum, S.I.Kom., Bagus Nurul Arifin, dan Jatu Almamada, selaku keluarga sekaligus rekan saya di Grabag TV, dan
11. Semua pihak yang tidak dapat peneliti tulis satu persatu. Terima kasih atas dukungan dan juga doanya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	<i>iii</i>
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	<i>iv</i>
HALAMAN PERSEMPAHAN.....	<i>v</i>
KATA PENGANTAR	<i>vi</i>
DAFTAR ISI.....	<i>viii</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>x</i>
DAFTAR GRAFIK	<i>xii</i>
DAFTAR TABEL	<i>xiii</i>
ABSTRAK	<i>xiv</i>
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Tinjauan Pustaka	11
F. Metode Penelitian	15
BAB II.....	20
A. Film Sorry to Bother You.....	20
B. Sinopsis	22
C. Profil Sutradara	23
D. Kru & Pemain Film Sorry to Bother You	24
E. Komponen-Komponen Film Sorry to Bother You	27
BAB III	39



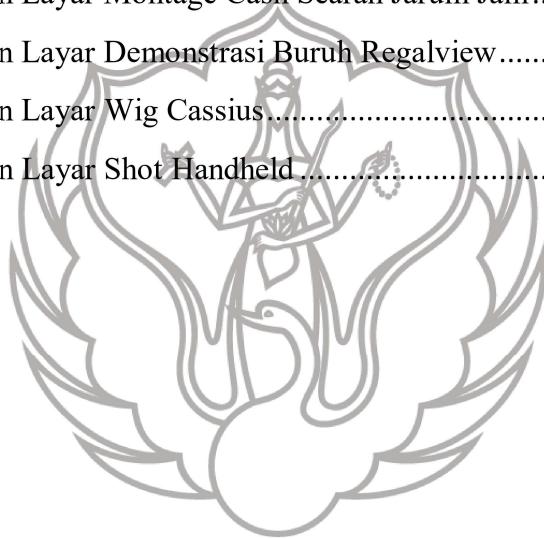
A. Landasan Teori	39
1. Film	39
2. Komponen-Komponen Film.....	42
3. Semiotika	62
4. Three Level of Social Codes John Fiske	66
5. Teori Kuasa.....	71
6. Film, Ideologi, dan Supremasi Kulit Putih	74
BAB IV	78
A. Unit Analisis	78
B. Analisis Data.....	95
C. Hasil Analisis Dominasi Kuasa Kapitalis terhadap Buruh dalam Plot	134
BAB V	144
A. Kesimpulan.....	144
B. Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA.....	147



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Film 'Sorry to Bother You'	15
Gambar 2. 1 Poster Film Sorry to Bother You.....	20
Gambar 2. 2 Tangkapan Layar Rumah Cash	33
Gambar 2. 3 Tangkapan Layar Kantor RegalView	33
Gambar 2. 4 Tangkapan Layar Rumah Steve Lift.....	33
Gambar 2. 5 Tangkapan Layar Kostum Cash dan Detroit	34
Gambar 2. 6 Tangkapan Layar Kostum Sal dan Squeeze.....	35
Gambar 2. 7 Tangkapan Layar Riasan Detroit.....	35
Gambar 2. 8 Tangkapan Layar Lighting Daylight	36
Gambar 2. 9 Tangkapan Layar Lighting Tungsten	36
Gambar 2. 10 Tangkapan Layar Lighting Low Light	37
Gambar 2. 11 Ilustrasi alur editing linear	38
Gambar 4. 1 Tangkapan Layar Kamar Cash.....	96
Gambar 4. 2 Tangkapan Layar Anting Detroit	97
Gambar 4. 3 Tangkapan Layar Close-Up Anting Detroit	97
Gambar 4. 4 Tangkapan Layar Lingkungan Pemukiman Cash	99
Gambar 4. 5 Tangkapan Layar Montage OakLand	100
Gambar 4. 6 Tangkapan Layar Gesture Cash	101
Gambar 4. 7 Tangkapan Layar Cash dan Langston	104
Gambar 4. 8 Tangkapan Layar Lokasi Kantor.....	105
Gambar 4. 9 Tangkapan Layar Gesture Shakaa	106
Gambar 4. 10 Tangkapan Layar Ekspresi Kemarahan	107
Gambar 4. 11 Tangkapan Layar Ekspresi Squeeze	108
Gambar 4. 12 Tangkapan Layar Lift Berwarna Emas.....	111
Gambar 4. 13 Tangkapan Layar Ekspresi Cash	112
Gambar 4. 14 Tangkapan Layar Kantor RegalView untuk Power Caller	114

Gambar 4. 15 Tangkapan Layar Shot Cash	116
Gambar 4. 16 Tangkapan Layar Mr.	116
Gambar 4. 17 Tangkapan Layar Pakaian Detroit	118
Gambar 4. 18 Tangkapan Layar Ekspresi Detroit	118
Gambar 4. 19 Tangkapan Layar Rumah Steve Lift	122
Gambar 4. 20 Tangkapan Layar Wardrobe Steve Lift	122
Gambar 4. 21 Tangkapan Layar Shot Low Angle dan High Angle Cassius	123
Gambar 4. 22 Tangkapan Layar Gesture Cash	125
Gambar 4. 23 Tangkapan Layar Pendukung Steve Lift	126
Gambar 4. 24 Tangkapan Layar Shot Low Angle Cash	128
Gambar 4. 25 Tangkapan Layar Montage Cash Sarah Jarum Jam	129
Gambar 4. 26 Tangkapan Layar Demonstrasi Buruh Regalview	130
Gambar 4. 27 Tangkapan Layar Wig Cassius.....	131
Gambar 4. 28 Tangkapan Layar Shot Handheld	131



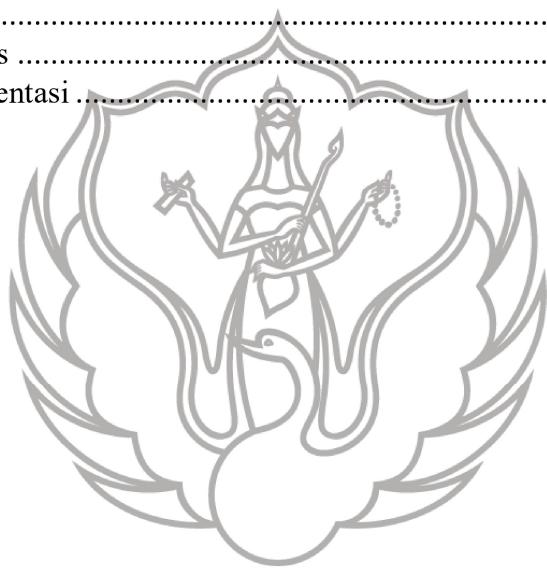
DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Skema Penelitian..... 14



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Filmografi Sutradara	24
Tabel 2. 2 Prestasi dan Penghargaan Sutradara.....	24
Tabel 2. 3 Plot Order	31
Tabel 3. 1 Tabel Level Realitas pada Three Codes of Television.....	69
Tabel 3. 2 Level Representasi pada Three Codes of Television	70
Tabel 4. 1 Scene Order	89
Tabel 4. 2 Level Realitas	93
Tabel 4. 3 Level Representasi	95



ABSTRAK

Istilah kuasa kerap kali merujuk pada seseorang atau sekelompok penguasa, sementara lainnya dikuasai. Sesungguhnya, pengertian kuasa lebih dari itu. Dominasi kuasa dapat menimbulkan resistensi atau perlawanan dan terus bertumbuh karena adanya relasi kuasa, sebagaimana digagas oleh Michael Foucault. Selain itu, dominasi kuasa juga dapat menyebabkan represi, munculnya korban, hingga sering dinormalisasi. Salah satu contoh dominasi kuasa sering tampak namun tidak disadari oleh banyak orang ialah dalam konteks pekerjaan. Hal ini tercermin dari beberapa contoh riil perusahaan yang tidak memanusiakan karyawannya. Peneliti tergerak untuk mengungkap dominasi kuasa oleh perusahaan, kemudian disebut dengan kaum kapitalis, terhadap buruh melalui film yang sangat representatif dalam hal ini, yakni ‘Sorry to Bother You’. Skripsi pengkajian berjudul “**Dominasi Kuasa Kapitalis Terhadap Buruh dalam Plot pada Film Sorry to Bother You Ditinjau Melalui Semiotika John Fiske**” ini bertujuan untuk mencari dominasi kuasa kapitalis terhadap buruh melalui *plot* dalam film dengan menggunakan *three codes of television* sebagai bagian dari semiotika oleh John Fiske. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan melakukan pencarian dominasi kuasa oleh kaum kapitalis kepada para buruh pada *plot* dalam film ‘Sorry to Bother You’. Unit analisis akan digunakan adalah *scene*. Data hasil penelitian kemudian diolah dengan analisis kualitatif, kemudian dikodekan dengan teori *three level of social codes* milik John Fiske, sehingga dapat ditarik beberapa kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *plot* dalam film ‘Sorry to Bother You’ menunjukkan adanya dominasi kuasa oleh perusahaan *RegalView* dan *WorryFree* sebagai kaum kapitalis. Teori *three codes of television* milik John Fiske mengungkapnya melalui tahapan realitas, representasi, dan ideologi.

Kata Kunci: Dominasi, Kuasa, Buruh, Kapitalis, *Scene*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak awal kemunculannya, film terbukti mampu memberikan pengaruh besar kepada penontonnya. Hingga saat ini, film dapat bertahan dan tetap menjadi pilihan audiens di tengah berbagai macam media hiburan. Pada akhir Perang Dunia I, film mampu mempengaruhi massa secara masif. Pasca revolusi Bolshevik tahun 1917 di Uni Soviet, kaum Bolshevik dengan memegang teguh ideologi Marxisme menyadari bahwa kehadiran film dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan ideologi atau gagasan mereka. Film ‘The Battleship Potemkin’ (1925) yang disutradarai oleh Sergei Eisenstein menjadi salah satu media propaganda pada saat itu. Bercerita tentang pergolakan buruh untuk menggulingkan pemerintahan Tsar Nicholas II, film ini merupakan propaganda Uni Soviet untuk menggaungkan paham Marxisme kepada dunia.

Sebagai alat propaganda, film umumnya menonjolkan realisme sosial, yakni posisi seni adalah sebagai simbol perjuangan rakyat. Tidak hanya merepresentasikan suatu ideologi negara, film-film propaganda oleh Soviet juga sebagai perlawanan terhadap sinema Amerika Serikat. Fokusnya hanya pada produksi film ber-*genre* drama/roman. Sejalan dengan perkembangannya, film mulai dipandang sebagai karya seni, berbeda dari seni yang muncul sebelumnya. Film dapat dilihat sebagai karya kreasi manusia, sebab film mengandung unsur estetika tinggi atau dapat juga dilihat sebagai media komunikasi. Keberadaan film mampu digunakan sebagai media untuk

menyalurkan dan menyebarkan pesan dari sineas kepada khalayak publik (Permana et al., 2019: 186).

Film ‘Sorry to Bother You’ (2018) merupakan salah satu film komedi gelap asal Amerika Serikat. Film ini disutradari sekaligus ditulis oleh Boots Riley. Berdurasi 112 menit, ‘Sorry to Bother You’ mengandung kritik sosial dan sindiran terhadap ideologi kapitalisme. ‘Sorry to Bother You’ berkisah tentang Cassius Green (Lakeith Stanfield), seorang laki-laki berkulit hitam dan bekerja sebagai seorang *telemarketing* di Amerika Serikat. Sarat akan satire, film ‘Sorry to Bother You’ mengkritik keras tentang bagaimana perusahaan *Worry Free* memperbudak pekerjanya demi meraup keuntungan sebesar-besarnya.

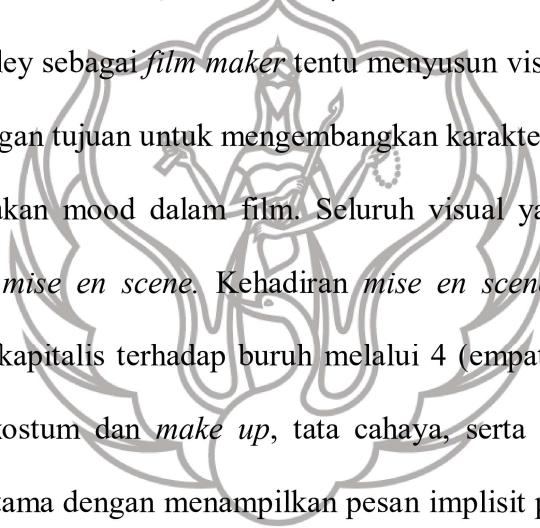
Sosok seniman sebagai pencipta karya, dalam hal ini sutradara, tentunya hidup pada sejarah dan masyarakat. Oleh karenanya, karya seni itu akan berkaitan dengan gaya atau tradisi yang dominan sesuai dengan pengaruh lingkungan seniman atau sutradara itu sendiri (Bordwell et al., 2017: 56). Kritik terhadap ideologi kapitalisme dalam film ‘Sorry to Bother You’ tidak terlepas dari latar belakang Boots Riley sebagai sang sutradara. Ia merupakan aktivis kulit hitam asal Chicago dan mengidentifikasi dirinya sebagai kelompok komunis sayap kiri. Ideologi Marxisme dipegang teguh olehnya sekaligus dijadikan alat untuk melawan kaum borjuis kulit putih di Amerika Serikat.

Meskipun merupakan debut pertamanya sebagai sutradara, film buatan Boots Riley ini mendapat tanggapan baik. ‘Sorry to Bother You’ dinilai mampu menunjukkan dominasi kuasa oleh kaum kapitalis, dalam hal ini perusahaan *WorryFree* dan *RegalView*, terhadap kaum buruh. Adapun dominasi kuasa akan diungkap melalui gagasan Michel Foucault (1926-1984), seorang filsuf asal Perancis

sekaligus sejarawan dengan kekayaan pengetahuan luar biasa dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Jika mendengar kata kekuasaan, isu politik maupun isu-isu sosial lain menjadi hal pertama yang terlintas di pikiran. Tidak sedikit filsuf dengan bahasan kekuasaan, salah satunya Nicolo Machiavelli yang lebih banyak berbicara konteks negara dalam kaitannya dengan konsep kekuasaan. Namun, alasan peneliti memilih teori milik Foucault dalam mengungkap dominasi kuasa oleh kapitalis terhadap buruh karena caranya memandang kekuasaan terbilang modern jika dibandingkan dengan filsuf lainnya. Teori kuasa milik Foucault relevan dengan apa yang terjadi saat ini. Tentunya, hal itu sejalan dengan kehadiran John Fiske yang juga muncul di era modern. Foucault mengagas sebanyak 5 (lima) proporsi mengenai kekuasaan, salah satunya adalah Foucault memandang kekuasaan bukan sesuatu yang dapat diperoleh sebagai hal yang dapat digenggam, namun berjalan dari relasi yang terus bergerak. Hal ini senada saat tokoh Cash menduduki posisi dari *telemarketer* biasa menjadi *power caller* atau penelepon sakti karena sosoknya menjalin relasi baik dengan atasan *WorryFree*.

Peneliti menyederhanakan teori kuasa Foucault menjadi 5 (lima) bagian untuk kemudian dapat mengungkap *scene* dominasi kuasa kapitalis pada film ‘Sorry to Bother You’. Adapun bagian-bagian tersebut yakni, (1) adanya resistensi, (2) relasi kuasa, (3) dominasi atau represi, (4) korban atau target, dan (5) adanya normalisasi serta regulasi. Sebagai contoh, resistensi ditunjukkan melalui karyawan *WorryFree* dan *RegalView* saat melakukan aksi demonstrasi sebagai akibat dari perusahaan yang tidak memenuhi kewajiban kepada buruh. Jika diteliski lewat teori milik Foucault, adanya resistensi atau perlawanan merupakan bentuk hadirnya dominasi kuasa.

Selanjutnya, kekejaman para pemegang modal dan perlawanannya para buruh direpresentasikan melalui *plot* pada film ‘Sorry to Bother You’. Plot atau yang sering disebut dengan alur merupakan rangkaian peristiwa atau kejadian dalam cerita yang disusun secara berurutan, sehingga keseluruhan cerita dapat terbentuk. Adanya plot dalam film sangatlah penting, sebab plot berfungsi untuk mengatur bagaimana kejadian satu dan lainnya saling berkaitan atau menentukan suatu peristiwa berhubungan dengan peristiwa lainnya. Selain itu, konflik juga bisa muncul dalam plot. Biasanya, konflik terjadi sebab adanya motivasi dan tindakan maupun sebab akibat (Pramaggiore & Wallis, 2020: 63-64).



Boots Riley sebagai *film maker* tentu menyusun visual ‘Sorry to Bother You’ secara detail dengan tujuan untuk mengembangkan karakter tokoh, mendukung tema, hingga menciptakan mood dalam film. Seluruh visual yang tampak pada film itu disebut sebagai *mise en scene*. Kehadiran *mise en scene* juga akan mengungkap dominasi kuasa kapitalis terhadap buruh melalui 4 (empat) komponen utama, yaitu *setting* (latar), kostum dan *make up*, tata cahaya, serta pergerakan. Unsur dialog menjadi unsur utama dengan menampilkan pesan implisit pada film ‘Sorry to Bother You’. Sebagai contoh, dialog “*use your white accent*” pada salah satu *scene* telah menunjukkan adanya pembagian kelas yang merupakan dominasi kulit putih terhadap tokoh Cash berkulit hitam.

Jika *mise en scene* diibaratkan bak sebuah panggung, maka aspek sinematografi merupakan media visualisasi dari panggung itu. Sinematografi merupakan aspek yang sangat penting dalam film, sebab kehadirannya mampu memancing reaksi emosi penonton melalui gambar-gambar yang ditampilkan. Terdapat 3 (tiga) aspek utama dalam sinematografi, yakni ukuran *shot (shot sizes)*,

sudut kamera (*camera angles*), dan gerakan kamera (*camera movements*). Melalui ketiga efek tersebut, akan tercipta efek yang diinginkan sineas dalam memancing emosi penonton. Penggunaan *shot* berbeda di setiap *scene* ‘Sorry to Bother You’ kemudian juga akan membantu mengungkap makna implisit di dalamnya. Terdapat *scene* saat tokoh Cash dan rekan kerjanya bernama Langston di-*shot* secara *close up*. Posisi tokoh Langston ditempatkan di sebelah kiri *frame*, sementara Cash pada sisi kanan. Penempatan objek di sebelah kiri tat kala menimbulkan konotasi terhadap sesuatu yang bersifat negatif. Pada *shot* Cash dan Langston, peneliti menjumpai objek berupa garis vertikal yang berada tepat di antara mereka. Garis tersebut tampak seperti garis demarkasi atau pemisah di antara kedua tokoh tersebut. Secara tidak langsung, adanya garis vertikal tersebut menandakan adanya batasan antara Cash dan Langston.

Setelah dominasi kuasa kapitalis terhadap kaum buruh terungkap lewat *plot* disertai sinematografi dan *mise en scene* pada film ‘Sorry to Bother You’, semiotika John Fiske mengambil andil penting selanjutnya dalam penelitian ini. John Fiske (1939-2021) merupakan ilmuwan komunikasi yang berkonsentrasi pada kajian televisi, sehingga karya-karyanya seperti *Reading Television* (bersama J.Hartley, 1978), *Introduction to Television Studies* (1982), *Television Culture* (1987), dan *Media Matters* (1994) juga berpengaruh pada minat dan konsentrasinya. John Fiske dalam buku *Culturan and Communication Studies* (2011: 60-61) membagi semiotika menjadi 3 (tiga) bidang studi utama, yakni tanda itu sendiri, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda, dan kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. John Fiske berpandangan bahwa sebuah peristiwa dalam tayangan televisi akan menjadi peristiwa televisi apabila telah dienkode oleh kode-kode sosial, yang dikonstruksi dalam 3 (tiga) tahapan, yakni realitas, representasi, dan ideologi. Ia menggagas konsep kode-kode

televisi yang dikenal dengan *three codes of television*, yakni kode-kode yang muncul atau digunakan dalam acara televisi, sehingga terbentuk sebuah makna. Fiske mengemukakan bahwa peristiwa yang ditayangkan pada televisi telah dienkod oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level yakni level realitas, level representasi, dan level ideologi. Adapun level realitas terjadi pada saat suatu peristiwa yang ditandakan sebagai realitas tampilan, (*appearance*), pakaian (*dress*), *make-up*, lingkungan (*environment/setting*), perilaku (*behaviour*), *speech*, *gesture*, hingga ekspresi (*expression*). Selanjutnya pada level kedua ada representasi (*representation*). Pada level ini, realitas yang sebelumnya telah terkode dalam *encoded electronically* akan ditunjukkan pada *technical codes*, seperti kamera, *lighting*, *editing*, musik, dan suara. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan narasi, karakter, dialog, *action*, dan *setting*. Setelah melalui tahapan realitas dan representasi, seluruh elemen kemudian diorganisasikan dan dikategorisasikan ke dalam kode-kode ideologis, seperti halnya patriarki, marxisme, kapitalisme, ras, kelas, materialisme, dan lain sebagainya.

Dari keseluruhan *scene* pada plot film ‘Sorry to Bother You’, peneliti akan mengambil *scene* yang merepresentasikan dominasi kuasa *WorryFree* dan *RegalView* terhadap karyawannya, kemudian dianalisis secara lanjut menggunakan *three codes of television* milik John Fiske. Proses untuk menganalisis dengan *three level of codes* dimulai dari realitas. Terdapat salah satu *gesture* pada level realitas yang menunjukkan adanya resistensi sebagai wujud dominasi kuasa oleh tokoh Cash kepada Langston. Saat tokoh Langston mendengar Cash tidak kunjung mendapat pelanggan, ia langsung menghampiri Cash dan mengajarinya untuk menggunakan ‘*white accent*’ atau ‘aksen kulit putih’. Alih-alih memercayai Langston dan mempraktikkan sarannya, Cash justru

meledek Langston dengan cara berbicara sambil menutup hidungnya agar terdengar seperti aksen kulit putih. Penggunaan *gesture* seperti ini menandakan bahwa sesungguhnya Cash melakukan penolakan terhadap ‘aksen kulit putih’, yang mana sangat berlawanan dengan aksen Afro-American seperti miliknya sendiri. Penolakan terhadap sesuatu melalui *gesture* sangatlah lumrah digunakan dalam berbagai aspek resistensi atau perlawanan. Dominasi kuasa juga direpresentasikan melalui kesenjangan antara karyawan biasa dan elit *RegalView*, tercermin melalui perbedaan ruangan kerja. Lingkungan pada film ‘Sorry to Bother You’ juga menjadi salah satu aspek realitas. Di lantai atas gedung, kondisi lebih nyaman dan tenang. Tidak seperti dengan kondisi di bawah gedung tempat buruh *RegalView* bekerja. Nampak perbedaan kelas antara orang-orang yang sudah mendapat status sebagai ‘Penelepon Sakti’ dengan mereka yang masih berstatus sebagai pegawai biasa. Para ‘Penelepon Sakti’ tersebut akan mendapat tempat kerja yang lebih baik, lantaran telah memberi kinerja bagus pada perusahaan yang tentunya berpengaruh dengan pemasukan *RegalView*.

Setelah peneliti mengemas *scene* yang menunjukkan adanya dominasi kuasa pada level realitas, langkah selanjutnya yakni menilik level realitas pada film ‘Sorry to Bother You’. Level representasi akan menunjukkan bagaimana sinematografi, tata cahaya, dan suara yang membantu untuk mendukung memunculkan terhadap suatu kesan tertentu. Tidak hanya itu, penggunaan teknik sinematografi juga dapat menimbulkan persepsi atau perasaan emosional tertentu bagi penonton. Sebagai contoh, terdapat salah satu *scene* saat tokoh Cash berada di tengah-tengah *frame* dan kamera melakukan teknik *dolly zoom*. Teknik ini membuat persepsi seakan-akan *lift* tersebut mengarah jauh dari posisi Cash. Cara sutradara dan sinematografer mengemas sebuah adegan yang tegang atau saat sang tokoh mengalami suatu hal yang

menyangkut dengan emosinya, kerap kali sineas menggunakan shot seperti *shot close up, high angle, dan low angle*. Teknik tersebut juga digunakan oleh Boots Riley dalam film ‘Sorry to Bother You’. Penggunaan *close up* lumrah digunakan dalam *shot* untuk penekanan pada film-film lain. Sebagai contoh saat seorang tokoh mengalami ekspresi ketakutan, biasanya *shot* akan dibuat *close up* atau *extreme close up*. Selain pergerakan kamera, Unsur tata cahaya dalam level representasi juga mendukung aspek utama audio visual pada film ‘Sorry to Bother You’. Sebab, dengan penggunaan warna atau gayacahaya tertentu dapat menambah kesan dramatis pada penonton. Misalnya, penggunaan lampu aksen dengan warna ungu dan merah pada adegan pesta di rumah Steve Lift menampakkan kesan seperti kemarahan yang diwakili oleh warna merah dan warna ungu untuk menampilkan kesan keanggunan. Boots Riley juga menyertakan teknik *editing montage* yang populer di era Soviet pada tahun 1920-an lalu. Teknik *montage* lumrah digunakan pada saat itu, dengan tujuan untuk membuat film melalui pendekatan yang lebih dinamis dan realistik, dibandingkan dengan narasi klasik ala Hollywood. Melalui teknik *editing* tersebut, tercermin ideologi atau arah pikiran sang sutradara, Boots Riley, yang cenderung menganut ideologi kiri.

Setelah peneliti mengemas level realitas dan representasi, penelitian ini akan berlanjut untuk mengupas level ideologi pada film ‘Sorry to Bother You’. Melalui level ideologi, akan didapat pesan dan nilai implisit yang hendak disampaikan oleh Boots Riley sebagai sutradara. Secara keseluruhan melalui level realitas dan level representasi, dapat dilihat bahwa dominasi dari para kapitalis terhadap buruh tampak melalui penggunaan aksen, gaya berpakaian, hingga bagaimana penyajian dihadirkan melalui gaya sinematik. Sementara pada level ideologi, akan tercermin kejamnya dominasi kuasa yang dilakukan oleh *WorryFree* dan *RegalView* terhadap

karyawannya. Sebagai contoh, sikap tokoh Mr. __ sebagai petinggi di Perusahaan *WorryFree* tidak lagi memandang karyawan atau buruhnya sebagai manusia, melainkan objek yang dapat diperjual belikan untuk meningkatkan keuntungan perusahaan semaksimal mungkin. Perusahaan kaya sekelas *WorryFree* mengiming-imingi tenaga kerjanya dengan menjamin makanan dan tempat tinggal kayak, namun pada akhirnya tenaga kerja tersebut diperjual belikan kepada pihak luar. Hal tersebut merupakan perbudakan gaya baru sebagai bentuk ideologi kapitalisme menyimpang yang diterapkan oleh perusahaan *WorryFree*. Munculnya tokoh *equisapiens* dalam ‘Sorry to Bother You’ juga menunjukkan ideologi kapitalisme yang hendak menekan biaya produksi sekecil-kecilnya untuk meraup keuntungan sebesar-besarnya. *Equisapiens* merupakan manusia setengah kuda, yakni analogi kuda merupakan representasi dari makhluk yang tepat digunakan untuk bekerja keras. Nantinya, *three codes of television* gagasan Fiske melalui level ideologi juga akan mengungkap kesenjangan dan segregasi dalam dominasi kuasa pada *scene* film ‘Sorry to Bother You’. Sebagai tahapan terakhir dalam *three level codes of*, ideologi merupakan muara yang menjembatani antara realitas dan representasi dalam sebuah film. Melalui tahapan ideologi, pesan tersirat maupun tersurat lainnya pada film ‘Sorry to Bother You’ akan tersampaikan pada penontonnya.

Pemilihan semiotika John Fiske, khususnya teori *three level of codes*, tepat untuk menjadi pisau analisis dalam penelitian ini. Hal ini didukung oleh semiotika John Fiske yang mengarah kepada metode analisis film berbasis ideologi atau doktrin tertentu. John Fiske menitikberatkan semiotikanya pada karya seni atau film yang memiliki nilai *impact*, tidak hanya sekadar analisis simbolis saja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana dominasi kuasa kapitalis pada kaum buruh direpresentasikan dalam film “Sorry to Bother You”?

C. Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan penelitian film ‘Sorry to Bother You’ karya Boots Riley ini, antara lain:

1. Mengetahui bentuk dominasi kuasa pada film ‘Sorry to Bother You’.
2. Mengetahui bagaimana *three codes of television* John Fiske menunjukkan Dominasi Kuasa Kapitalisme terhadap Kaum Buruh dalam film ‘Sorry to Bother You’

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat, baik di bidang teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Film dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan gagasan, terutama dalam mengemas ideologi melalui media hiburan yang bisa diterima masyarakat luas dengan lebih mudah. Penelitian semiotika film ‘Sorry to Bother You’ dengan analisis *three codes of television* ini diharapkan dapat memperkaya kepustakaan dan menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, serta masyarakat umum, khususnya mengenai analisis semiotika dalam sebuah film. Tidak hanya itu, peneliti berharap agar

penelitian ini dapat menginspirasi peneliti lain dalam mengembangkan riset ilmu pengetahuan dan seni.

3. Manfaat Praktis

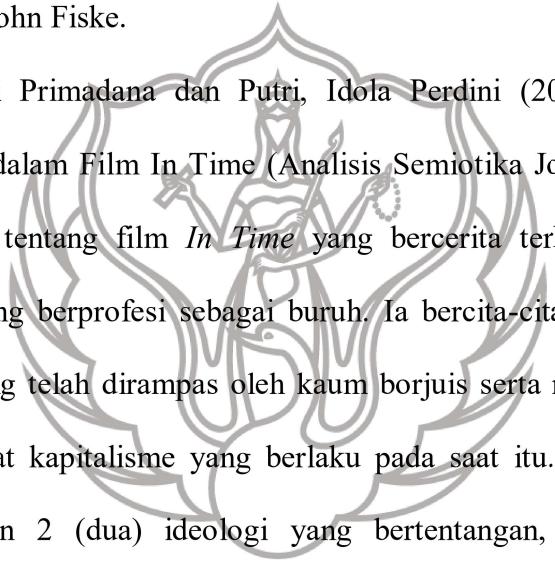
Semiotika merupakan ilmu penandaan, simbol, atau penafsiran tentang konotasi dan denotasi. Dengan digunakannya semiotika sebagai pisau analisis untuk membedah film ‘Sorry to Bother You’, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi penonton film untuk dapat melihat film melalui kaca mata holistik, tidak semata-mata hanya dari aspek teknis visual maupun cerita saja. Sehingga, penonton mendapatkan makna dan pesan yang disampaikan oleh *film maker* melalui sebuah film, baik yang tersirat secara implisit maupun tersurat dengan eksplisit.

E. Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa jurnal dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang diteliti, yakni “Dominasi Kuasa Kapitalis terhadap Buruh dalam Plot pada Film Sorry to Bother You Ditinjau Melalui Semiotika John Fiske”, antara lain:

1. Mustofa, Nurudin Sidiq, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta (2019): Analisis Makna Tanda pada Film Kartini: Resistensi Perempuan Jawa Terhadap Budaya Patriarki. Penelitian ini bertujuan untuk menggali tanda-tanda perlawanan (resistensi) terhadap budaya patriarki pada setiap komponen film. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan mencari tanda-tanda perlawanan terhadap budaya patriarki dalam film *Kartini*. Data hasil penelitian yang menggunakan *scene* sebagai unit analisis kemudian diolah dengan menggunakan analisis kualitatif dengan teori *three codes of television* yang digagas oleh John Fiske. Adapun hasil

yang didapatkan dari penelitian ini ialah komponen-komponen yang terkandung pada film *Kartini* menunjukkan tanda-tanda perlawanan (resistensi) terhadap budaya patriarki yang digambarkan melalui *wadrobe*, *sound*, musik, *editing*, *setting*, pergerakkan, serta sinematografi. Sama seperti penelitian yang dijabarkan sebelumnya, penelitian ini menggunakan teori *three codes of television* milik John Fiske untuk menunjukkan representasi perlawanan perempuan Jawa terhadap budaya patriarki. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada objek film yang diteliti dan nilai-nilai apa yang akan ditelisik melalui semiotika John Fiske.

- 
2. Mulya, Ari Primadana dan Putri, Idola Perdini (2020): Representasi Nilai Marxisme dalam Film *In Time* (Analisis Semiotika John Fiske). Penelitian ini membahas tentang film *In Time* yang bercerita terkait perjuangan seorang proletar yang berprofesi sebagai buruh. Ia bercita-cita untuk mengambil hak-haknya yang telah dirampas oleh kaum borjuis serta meniadakan kesenjangan sosial akibat kapitalisme yang berlaku pada saat itu. Sutradara film *In Time* menyelipkan 2 (dua) ideologi yang bertentangan, yakni kapitalisme dan marxisme. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui representasi pertentangan kelas yang digagas oleh ideologi Marxisme melalui aspek latar dan kostum pada unsur sinematik *mise en scene*, aspek jenis *shot* pada unsur sinematografi, serta aspek dialog pada unsur sinematik suara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif dengan semiotika John Fiske sebagai pisau analisis dalam membedah objek yang diteliti. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada objek film yang diteliti.

3. Fatima, Amelia Azka, IAIN Purwokerto (2019): Representasi Nilai Kebangsaan dalam Film Soekarno (Analisis Semiotika John Fiske). Penelitian ini membahas tentang film *Soekarno* yang menyajikan tentang perjuangan Soekarno dan tokoh kemerdekaan lainnya untuk memerdekakan Indonesia. Film yang banyak mengandung nilai-nilai kebangsaan ini dikaji dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, melalui analisis teks media serta penggunaan teknik analisis semiotik John Fiske. Adapun hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat nilai nasionalisme yang secara garis besar menunjukkan pemimpin harus memiliki sifat atau karakter yang bijaksana dalam menyikapi suatu masalah. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada objek film yang diteliti dan nilai-nilai apa yang akan ditelusik melalui semiotika John Fiske.
4. Sholikhah, Mar'atun, Universitas Muhammadiyah Malang (2019): Representasi Peran Seorang Ayah pada Film Instant Family (Analisis Semiotika John Fiske pada Film Instant Family Karya Sean Anders). Penelitian ini membahas tentang film *Instant Family* karya Sean Anders yang bercerita tentang seorang laki-laki yang terkejut saat mendapati dirinya menjadi seorang ayah setelah mengadopsi anak. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui semiotika John Fiske, penelitian ini menunjukkan adanya ideologi *social fathers* dalam film, di mana seorang laki-laki tidak harus memperhatikan konstruksi biologis sebagai hal yang utama untuk menjadi ayah. Hasil penelitian lainnya yang dibedah melalui teori *three codes of television* John Fiske ialah pada level ideologi, yakni seorang ayah angkat harus mampu menjadi penopang ekonomi yang baik bagi anak-anaknya. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada objek film yang diteliti dan nilai-nilai apa yang akan ditelusik melalui semiotika John Fiske.

5. Sunaryo, Ayo, Universitas Komputer Indonesia (2022): Perjuangan Kelas yang Dilakukan Tokoh Cassius Green dalam Film Sorry to Bother You. Penelitian ini membahas tentang fenomena perjuangan kelas yang dilakukan oleh tokoh Cassius Green yang menghadapi perlakuan semena-mena kaum borjuis dalam memperlakukan kaum buruh. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bentuk perjuangan kelas yang dilakukan oleh Cassius Green sebagai akibat dari kesadaran kelas yang muncul dalam dirinya karena perlakuan perusahaan *Worry Free* yang tidak manusiawi. Teori marxisme, sinematografi, serta tokoh-penokohan digunakan untuk menganalisis data. Sementara itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif untuk mengungkap dan menjelaskan data penelitian. Adapun hasil yang didapatkan dari penelitian ini ialah perjuangan kelas yang dilakukan oleh tokoh Cassius Green merupakan perjuangan kelas secara ekonomi. Hal ini tercermin melalui demonstrasi yang dilakukannya saat menuntut kenaikan upah kepada perusahaan Regalview serta perlawanan yang ia lakukan saat dirinya berubah menjadi *equisapien*. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada teori yang digunakan saat jalannya penelitian serta objek bahasan penelitian yang berfokus hanya pada tokoh Cassius Green saja.

Berdasarkan pemaparan penelitian sebelumnya, penelitian semiotika pada film ‘Sorry to Bother You’ yang mengungkap resistensi kaum buruh terhadap kapitalisme belum dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya, baik dari kesamaan objek material maupun objek formalnya. Oleh sebab itu, penelitian ini bersifat original dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian yang bebas dari plagiarisme. Penelitian ini

merupakan sesuatu yang baru, dengan melihat film ‘Sorry to Bother You’ melalui kacamata semiotika John Fiske.

F. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah film fiksi panjang berjudul ‘Sorry to Bother You’ yang dirilis tahun 2018 oleh Boots Riley sebagai sutradara.



Gambar 1. 1 Poster Film 'Sorry to Bother You'
Sumber: imdb.com

1. Judul Film : Sorry to Bother You
2. *Genre* : Drama
3. Durasi : 112 Menit
4. Produser : Nina Yang Bongiovi, Kelly Williams, Jonathan Duffy, Charles D. King, George Rush, Forest Whitaker
5. Sutradara : Boots Riley
6. Penulis Naskah : Boots Riley
7. Pemain Utama : LaKeith Stenfield

8. Distributor : Mirror Releasing (Amerika Utara), Focus Features, Universal Pictures (Internasional)

Film ‘Sorry to Bother You’ diproduksi pada tahun 2017 silam dan tayang perdana di Festival Film Sundance pada tanggal 20 Januari 2018. Film ini merupakan debut dari Boots Riley sebagai seorang sutradara untuk pertama kalinya. Tayang secara luas di Amerika Serikat pada 6 Juli 2018, naskah film ‘Sorry to Bother You’ ini didasari oleh cerita pengalaman Boots Riley saat ia menjadi seorang *telemarketer* dan harus mengubah aksennya agar ia mampu meraih kesuksesan. Film ini menghabiskan dana produksi sebesar USD 3,2 juta dan berhasil meraup keuntungan sebesar USD 18,2 juta. Meskipun sempat terkendala dalam pendistribusian internasionalnya karena sulit untuk mendapat distributor, namun film ini berhasil memenangkan penghargaan. Adapun penghargaan yang diraih oleh film ini ialah *Top Ten Independent Film* dari *National Board of Review*. Tidak hanya itu, film komedi gelap ini juga berhasil mendapat pujian dari para kritikus atas pemilihan pemain, trek lagu, dan pemilihan tema. Berdasarkan ulasan dari situs kritik film, Rotten Tomatoes, film ini berhasil meraih nilai 93% dari 312 ulasan.

2. Teknik Pengambilan Data

Metode pengambilan data yang akan dilakukan menggunakan metode dokumentasi. Metode dokumentasi merupakan metode pencarian data mengenai variabel-variabel berupa benda mati, seperti transkrip, catatan, buku, surat kabar, majalah, prasasti, film, dan lain sebagainya. Sumber data dalam penelitian ini adalah film berjudul ‘Sorry to Bother You’ yang diambil dari *platform layanan streaming*. Teknik pengambilan data yang akan dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Teknik pengumpulan data diawali dengan menonton film ‘Sorry to Bother You’ secara berulang kali. Kemudian, peneliti menyimak dan mengamati setiap komponen-komponen pembentuk film yang ada pada film tersebut.
2. Membuat tabel, lalu mengklasifikasikan Scene mana saja yang dapat merepresentasikan Dominasi Kuasa
3. Mencari, membaca, mempelajari, dan memahami teori semiotika John Fiske yang akan digunakan sebagai pisau analisis.
4. Setelah mempelajari teori yang akan digunakan, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan data yang berkaitan dengan teori pada film tersebut. Adapun data yang digunakan adalah komponen-komponen film, seperti unsur naratif dan *mise en scène* melalui unit analisis *scene*.
5. Setelah semua data terkumpul, peneliti membaca nilai-nilai ideologi yang direpresentasikan melalui komponen-komponen pada film tersebut melalui unit analisis *scene* dengan semiotika John Fiske untuk menemukan kesimpulan.

3. Analisis Data

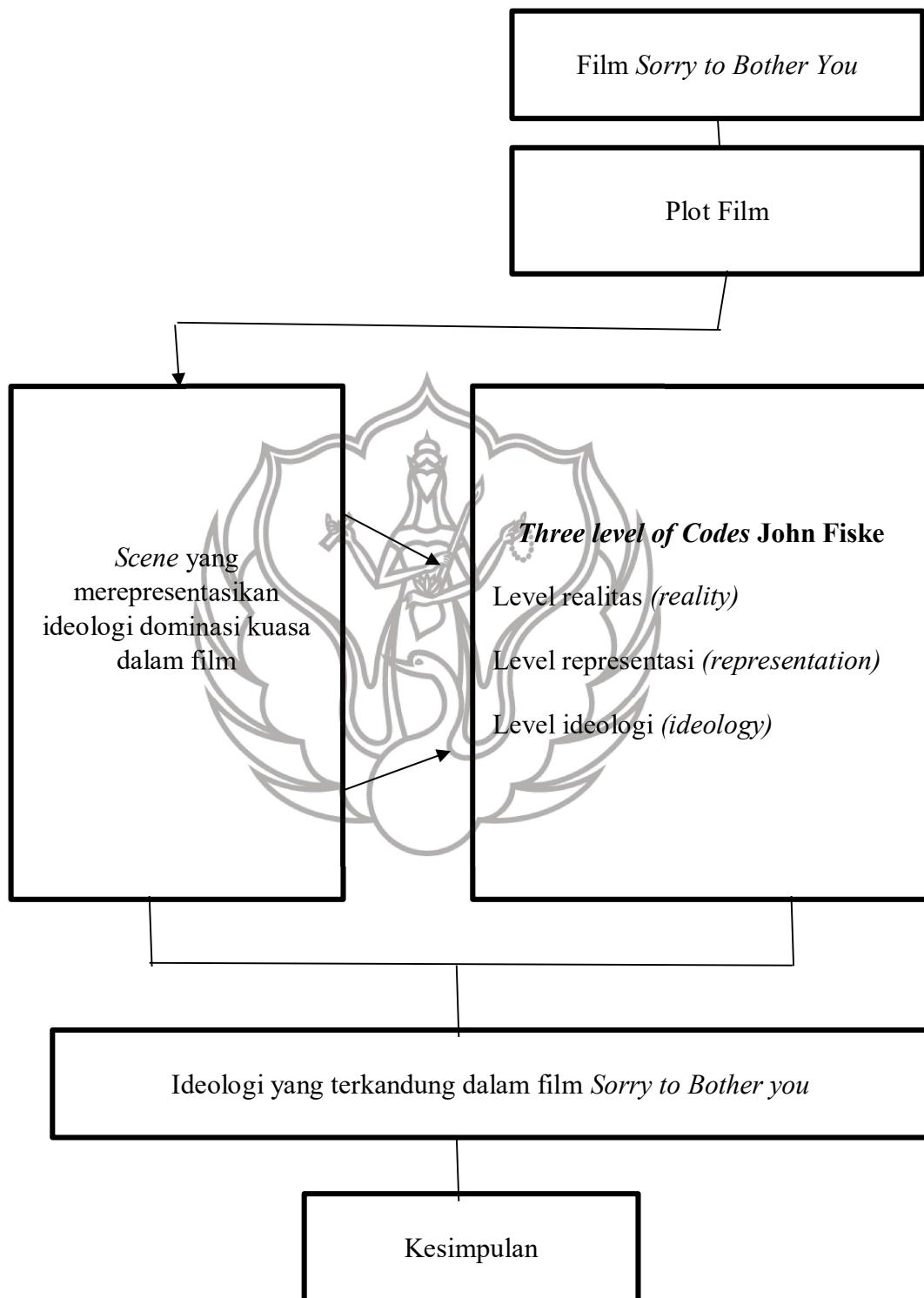
Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Penelitian kualitatif ialah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, baik berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang serta perilaku yang dapat diamati. Hal yang membedakan penelitian kualitatif dengan kuantitatif terletak pada cirinya yang bersifat deskriptif, sebab data yang diperoleh pada penelitian kualitatif berupa gambar, kata-kata, dan bukan dalam bentuk angka (Abdussamad, 2021: 23).

Penelitian dengan menggunakan analisis data kualitatif akan bekerja dengan data, mengorganisasi, memilah-milah, mensitesiskan, mencari, hingga menemukan pola, apa yang penting dan semestinya dipelajari, hingga memutuskan apa yang akan diberitahu kepada orang lain. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui *interview*, kuisioner, dan observasi.

Penelitian kualitatif deskriptif ini nantinya akan dianalisa dan diinterpretasi secara mendalam melalui data-data yang telah dideskripsikan sebelumnya, dengan tujuan untuk memaknai data-data sesuai dengan teori yang digunakan. Proses analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam menjalankan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Peneliti menampilkan data yang dianalisis. Data tersebut berupa komponen pembentuk film, yakni unsur naratif, unsur sinematik (*mise-en-scene*), dan suara.
2. Data yang terkumpul dikategorikan sesuai dengan parameter yang ada pada teori semiotika John Fiske.
3. Peneliti membedah masing-masing komponen yang telah dikategorikan melalui analisis semiotika John Fiske, yakni *three level of social codes* dan mengungkap ideologi yang terkandung dalam film *Sorry to Bother You*.
4. Menganalisis data berdasarkan teori yang digunakan oleh peneliti.
5. Melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis.

4. Skema Penelitian



Grafik 1.1 Skema Penelitian