

**IKONITAS FILM “SHERLOCK HOLMES A GAME OF SHADOWS”
SEBAGAI REPRESENTASI PRA-PERANG DUNIA DENGAN ANALISIS
SEMIOTIKA**

SKRIPSI PENGAJIAN SENI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Film dan Televisi



Oleh:

Deni Kristanto

NIM : 1410062432

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

2018

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni yang berjudul :

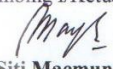
IKONITAS FILM “SHERLOCK HOLMES GAME OF SHADOWS” SEBAGAI REPRESENTASI PRA-PERANG DUNIA I DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA

yang disusun oleh
DENI KRISTANTO
NIM 1410062432

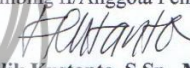
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

10 JULI 2019

Pembimbing I/Ketua Penguji


Dra. Siti Maemunah, M.SI
NIP. 19611117 19883 2 1

Pembimbing II/Anggota Penguji


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP. 1974313 200012 1 001

Cognate/Penguji Ahli


Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A
NIP. 1970068 199802 2 001

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan
Fakultas Seni Media Rekam



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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DENI KRISTANTO
NIM : 19100 62 432

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 ..KONITAS FILM "SHERLOCK HOLMES A GAME OF SHADOW" SEBAGAI REPRESENTASI PRA-PERANG DUNIA I DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA

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 : 21 JUNI 2018
Yang Menyatakan,



DENI KRISTANTO
19100 62 432

HALAMAN PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DENI KRISTANTO
 NIM : 19100 62 432
 Judul Skripsi : IKONITAS FILM "SHERLOCK HOLMES A GAME OF SHADOWS" SEBAGAI REPRESENTASI PRA-PERANG DUNIA I DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/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 : 21 JUNI 2018
 Yang Menyatakan,



Nama DENI KRISTANTO
 NIM 19100 62 432

HALAMAN PERSEMBAHAN



*Untuk Ayah dan Ibu Terkasih
Hermanus Langet dan Rupina Din*

.....

KATA PENGANTAR

Ucap syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan kebijaksanaan di dalam pengerjaan Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“IKONITAS FILM “SHERLOCK HOLMES A GAME OF SHADOWS” SEBAGAI REPRESENTASI PRA-PERANG DUNIA I DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA”** sehingga penulis dapat memberikan yang terbaik dan menyelesaikan tulisan ilmiah ini dengan maksimal demi memenuhi syarat agar mendapatkan gelar S-1 Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tentu skripsi ini dapat selesai berkat motivasi secara mental dan material yang diberikan oleh kerabat-kerabat dan pihak-pihak terkait penulisan secara langsung maupun tidak langsung. Atas dari itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih sedalam-dalamnya atas kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Marsudi, S. Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn. MA., selaku Ketua Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Dra. Siti Maemunah M.Si selaku Dosen Pembimbing I
5. Bapak Lilik Kustanto S.sn., M.A selaku Dosen Pembimbing II
6. Ibu Luci Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A selaku Dosen Penguji Ahli pada sidang Pendaran
7. Bapak Arif Sulistyono M.sn selaku Admin pada sidang Pendaran
8. Bapak Andri Nur Patrio M.Sn, selaku Dosen Wali.
9. Seluruh Karyawan Fakultas Seni Media Rekam.
10. Seluruh Karyawan Prodi Jurusan Televisi & Film.
11. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
12. Institut Seni Budaya Indonesia Tenggara Kalimantan Timur

13. Beasiswa Kaltim Cemerlang 2014
14. Kerabat dan teman-teman kelas Televisi A, dan B 2014 yang telah memberikan dukungan dalam pengerjaan maupun penyelesaian skripsi ini.
15. Secara khusus ucapan terima kasih untuk teman-teman kelas Televisi C 2014 atas dukungan dan juga inspirasi bagi penulis demi menyelesaikan penelitian ini.
16. Teman-teman kelompok RASIS (Rabu Keritis) yang sudah mau bekerja sama dalam usaha untuk mengadakan seminar.
17. Para hadirin yang telah hadir di dalam Seminar RASIS.
18. Kepada Dewi Nur Indahsari Esti Rahayu, S.SI., M.M yang telah bersedia untuk menjadi narasumber pada seminar RASIS.
19. Secara khusus untuk orang-orang terkasih penulis yang tak lupa memberikan dukungan mental, fisik, dan materi, terhadap penulis dan penyelesaian skripsi.
20. Untuk suudara dan keluarga kandung yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas kontribusi dan pengertiannya selama pengerjaan dan penyelesaian skripsi.
21. Ucapan terima kasih dan rasa hormat setinggi-tingginya dengan rendah hati kepada Ayah Bapak Hermanus Langet dan Ibu Rupina Din, kedua orang tua terkasih penulis yang selalu berdoa, memberikan dukungan, dan didikan, sehingga penulis dapat melakukan yang terbaik selama melakukan penelitian dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.

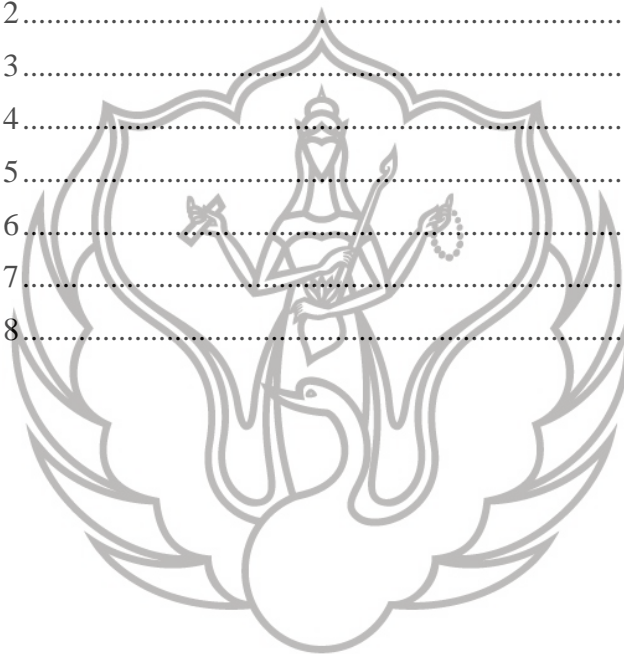
Yogyakarta, 22 Juni 2018

Deni Kristanto

DAFTAR ISI

IKONITAS FILM “SHERLOCK HOLMES A GAME OF SHADOWS” SEBAGAI REPRESENTASI PRA-PERANG DUNIA IDENGANANALISIS SEMIOTIKA.....	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PERNYATAAN	III
HALAMAN PERNYATAAN	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
ABSTRAK	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. TUJUAN PENELITIAN	5
D. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
E. METODE PENELITIAN.....	9
1. OBJEK PENELITIAN.....	10
F. SKEMA PENELITIAN	15
BAB II OBJEK PENELITIAN	16
A. SHERLOCK HOLMES	16
B. PERISTIWA DAN TEMUAN PRA-PERANG DUNIA I (1871-1914).....	17
C. PERANG DUNIA I (1914-1918).....	21
D. FILM SHERLOCK HOLMES A GAME OF SHADOWS	24
BAB III LANDASAN TEORI	28
A. FILM.....	28
B. FILM FIKSI DAN SEJARAH.....	29
a. Film Sejarah	31
b. Film Fiksi	31
C. MISE EN SCENE	32
1. <i>Setting</i> (Latar).....	32
2. Akting.....	33
D. REPRESENTASI	34
E. SEMIOTIKA	34
F. TEORI TRIADIK CHARLES SANDERS PEIRCE	38
G. IKONITAS	41

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	42
A. PENYAJIAN DATA.....	44
B. ANALISIS DATA.....	65
a. Proses Ikonitas Tanda dan Objek.....	66
b. Proses Interpretasi dan Representasi Ikon	86
BAB V PENUTUP	122
A. KESIMPULAN.....	122
B. SARAN.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	131
LAMPIRAN 1	131
LAMPIRAN 2	148
LAMPIRAN 3	157
LAMPIRAN 4	158
LAMPIRAN 5	159
LAMPIRAN 6	160
LAMPIRAN 7	161
LAMPIRAN 8	163



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Perbandingan Katedral Strasbourg.....	67
Gambar 4. 2 Ilustrasi Ikon yang diperoleh pada gambar <i>scene</i> 16	70
Gambar 4. 3 Gambar mobil <i>Mercedes-Benz Victoria</i> tahun 1893	71
Gambar 4. 4 Senapan <i>Bolt Action Winchester</i> model 1885	72
Gambar 4. 5 Senapan <i>Bolt Action</i> di dalam <i>scene</i> 37	72
Gambar 4. 6 Senapan mesin <i>Maxim</i>	73
Gambar 4. 7 Senapan yang dimunculkan pada <i>scene</i> 74	74
Gambar 4. 8 Pengoperasian meriam <i>Big Bertha</i> di garis depan bagian barat tahun 1914 oleh tiga orang di bagian belakang meriam.....	79
Gambar 4. 9 <i>Screenshot Little Hansel</i> pada film <i>Sherlock Holmes A Game Of Shadows</i> oleh tiga orang tepat persis di belakang meriam	79
Gambar 4. 10 Komparasi dari meriam pada film dan gambar meriam <i>Big Bertha</i> yang nyata	80
Gambar 4. 11 Ilustrasi <i>gesture</i> atau pergerakan Watson saat memberikan obat tersebut kepada Holmes dan setelah memberikannya.....	81
Gambar 4. 12 Ilustrasi cara pemakaian Adrenalin pada edisi tahun 1909-10 "Therapeutic Notes"	82
Gambar 4. 13 Strasbrough setelah dibombardir oleh Jerman.....	88
Gambar 4. 14 Putra Mahkota Rudolf, anak satu-satunya Kaisar Frans Joseph.....	93
Gambar 4. 15 Dokumentasi pemasangan senjata senapan mesin <i>Winchester</i> pada pesawat terbang	97
Gambar 4. 16 <i>Winchester</i> model 1895 untuk pasukan Kaisar Nicholas II demi menghadapi Perang Dunia I.....	97
Gambar 4. 17 Senjata serbu milik Jerman <i>MAXim MG08 (Maschinengewehr 08)</i> digunakan oleh tentara Jerman pada pertempuran Albert melawan sekutu tahun 1916.....	100
Gambar 4. 18 tabung <i>Oxygen</i> pada awal tahun 1887.....	111
Gambar 4. 19 Penemuan dan pemakaian tabung <i>oxygen</i> terhadap korban gas kimia Perang Dunia I.....	112
Gambar 4. 20 Ilustrasi ketika Watson berpikir memaknai <i>oxygen</i> yang dikirimkan kepadanya lewat paket pos.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Sampel scene yang mengandung Ikonitas Pra-PD I.....	46
Tabel 4. 2 Breakdown sampel <i>scene</i> 2 Ikonitas Pra-PD I.....	50
Tabel 4. 3 Breakdown sampel <i>scene</i> 3 Ikonitas Pra-PD I.....	51
Tabel 4. 4 Breakdown sampel <i>scene</i> 14 Ikonitas Pra-PD I.....	52
Tabel 4. 5 Breakdown sampel <i>scene</i> 16 Ikonitas Pra-PD I.....	53
Tabel 4. 6 Breakdown sampel <i>scene</i> 37 Ikonitas Pra-PD I.....	54
Tabel 4. 7 Breakdown sampel <i>scene</i> 43 Ikonitas Pra-PD I.....	54
Tabel 4. 8 Breakdown sampel <i>scene</i> 74 Ikonitas Pra-PD I.....	56
Tabel 4. 9 Breakdown sampel <i>scene</i> 99 Ikonitas Pra-PD I.....	57
Tabel 4. 10 Breakdown sampel <i>scene</i> 100 Ikonitas Pra-PD I.....	58
Tabel 4. 11 Breakdown sampel <i>scene</i> 108 Ikonitas Pra-PD I.....	59
Tabel 4. 12 Breakdown sampel <i>scene</i> 109 Ikonitas Pra-PD I.....	60
Tabel 4. 13 Breakdown sampel <i>scene</i> 114 Ikonitas Pra-PD I.....	61
Tabel 4. 14 Breakdown sampel <i>scene</i> 115 Ikonitas Pra-PD I.....	62
Tabel 4. 15 Breakdown sampel <i>scene</i> 118 Ikonitas Pra-PD I.....	63
Tabel 4. 16 Breakdown sampel <i>scene</i> 119 Ikonitas Pra-PD I.....	64
Tabel 4. 17 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 2.....	66
Tabel 4. 18 Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 3.....	68
Tabel 4. 19 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 14.....	69
Tabel 4. 20 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 16.....	70
Tabel 4. 21 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 37.....	71
Tabel 4. 22 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 43.....	73
Tabel 4. 23 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 74.....	74
Tabel 4. 24 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 99.....	75
Tabel 4. 25 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 100.....	76
Tabel 4. 26 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 108.....	77
Tabel 4. 27 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 109.....	78
Tabel 4. 28 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 114.....	80
Tabel 4. 29 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 115.....	82
Tabel 4. 30 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 118.....	83
Tabel 4. 31 Proses Ikonitas, Tanda & Objek <i>scene</i> 119.....	85
Tabel 4. 32 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 2.....	86
Tabel 4. 33 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 3.....	89
Tabel 4. 34 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 14.....	91
Tabel 4. 35 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 16.....	93
Tabel 4. 36 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 37.....	95
Tabel 4. 37 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 43.....	98
Tabel 4. 38 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 74.....	100
Tabel 4. 39 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 99.....	102
Tabel 4. 40 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 100.....	103
Tabel 4. 41 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 108.....	105
Tabel 4. 42 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 109.....	106
Tabel 4. 43 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 114.....	108
Tabel 4. 44 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 115.....	110

Tabel 4. 45 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 118.....	113
Tabel 4. 46 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon <i>scene</i> 119.....	115





ABSTRAK

Film memiliki struktur yang kompleks dan di dalam sebuah film terdapat pesan yang dengan sengaja ingin diberikan kepada penonton secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini ingin membongkar tanda-tanda visual yang terdapat pada film berjudul *Sherlock Holmes A Game of Shadows*, dimana tanda atau yang disebut ikonitas pada unsur visual ini mengandung representasi dari Pra-Perang Dunia I. Ikon atau ikonitas sendiri adalah salah satu dari tipologi tanda yang dibuat oleh pakar semiotika bernama Charles Sanders Peirce, ikonitas merupakan satuan dari visual yang mencitrakan suatu hal tertentu yang berkaitan dengan hal lainnya. Dengan menggunakan teori Triadik Charles Sanders Peirce peneliti ingin mencoba memaknai tanda-tanda visual (*mise en scene*) dibalik representasi pra-Perang Dunia I yang menjadi tema dari kisah film ini melalui ikon-ikon yang muncul di beberapa *scene* dan menjelaskan pemicu Perang Dunia I yang dilatar belakangi dengan dendam Nasional dan persaingan Teknologi Industri yang tidak sehat oleh negara-negara yang ada di Eropa.

Kata Kunci : Film “*Sherlock Holmes A Game of Shadows*”, Ikonitas, Semiotika, Triadik, Pra-Perang Dunia I



BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Sherlock Holmes A game of shadows adalah sebuah film yang menceritakan kisah fiktif seorang detektif bernama Sherlock Holmes dalam menyelesaikan misteri-misteri pada rangkaian kasus yang ia hadapi untuk membuktikan keterkaitan seorang Profesor bernama James Moriarty dalam kasus pembunuhan dan rencana jahat terhadap penjuru Eropa. Film ini sudah memenangkan berbagai penghargaan nasional mau pun internasional seperti, memenangkan *Top Box Office Film* ASCAP pada tahun 2012, memenangkan *Golden Trailer Awards* pada nominasi *Best Action TV Sport* tahun 2012, sebagai pemenang *Best Foreign Action of The Year* di *Russian National Movie Award* tahun 2012, nominasi pada *British Society of Cinematography* tahun 2012, dan nominasi-nominasi lain di berbagai ajang penghargaan. Sebagai sekuel kedua dari film sebelumnya memang film ini tidak begitu menarik, pada film ini ciri khas karakter Sherlock Holmes sebagai detektif yang memecahkan misteri cenderung tidak terlihat dan lebih menampilkan banyak adegan aksi di dalam film. Namun penulis mengira film ini mengambil perhatian penonton dengan metode yang berbeda yaitu, dengan memperlihatkan ikon-ikon yang familiar dalam sejarah Eropa khususnya pada penemuan seperti, kendaraan, senjata api, senjata kimia, tokoh dan alat-alat medis, dan juga latar belakang cerita yang mengarah pada pemicu Perang Dunia Pertama, sehingga adanya tumpang tindih sudut pandang pemicu PD I yang kita tahu dan sudut pandang yang ingin disampaikan lewat film ini.

Film Sherlock Holmes “A Game of Shadows” sendiri adalah film yang mengandung banyak elemen dalam segi per-filman seperti, sudut pandang artistik, suara, maupun sinematografi yang sudah terbukti

lewat prestasinya di nominasi *British Society of Cinematography* tahun 2012 lalu. Namun sayang untuk sementara masih belum ada jenis penelitian yang menyangkut film ini. Peneliti menyadari bahwa informasi bersifat denotasi dan konotasi yang didasari oleh gejala tertentu seperti sebuah karya seni (film), banyak mazhab tertentu dengan sengaja dituangkan pada film agar mendukung cerita yang ada di dalamnya. Hal ini dilakukan demi mengambil perhatian penonton dimana para penonton pun memiliki paham tertentu seperti agama, ras, ideologi, budaya, sejarah dan sebagainya. Secara tidak langsung paham-paham tersebut lah yang mengundang rasa penasaran dan tafsir penonton akan sebuah film.

Menyadari fenomena di atas peneliti ingin mencoba pendekatan sebuah konteks visual yaitu ikonitas yang ada di dalam film Sherlock Holmes “A Game of Shadows” terkait variabel yang telah di tuliskan pada halaman judul untuk membuktikan bagaimana sebuah paham sejarah khususnya pra-Perang Dunia I dibangun lewat ikonitasnya. Di dalam membaca tanda diperlukan pemahaman tentang *Mise en Scene* terhadap film ini khususnya di dalam unsur *Setting* berupa seluruh latar dan segala properti yang dapat dilihat, serta para pemain dan pergerakannya (akting). Film ini akan sangat menarik jika dikupas dengan pemaknaan semiotika pada setiap bagian visual atau yang terdapat di dalam *mise en scene* terkait terhadap sifat ikonitas Pra-Perang Dunia I sesuai fakta kronologi yang berhubungan dengan sejarah sebelum terjadinya pertempuran tersebut. Kronologi yang dimaksud adalah terkait pada penemuan-penemuan dan khusus-khusus di dalam periode 1871 hingga 1914 tepat sebelum Perang Dunia I dimulai. Pemaknaan kronologi pra-Perang Dunia I dalam film ini yang nantinya menjadi kesimpulan pembahasan atau makna konotatif yang ingin didapatkan pada penelitian ini.

Di balik *scene-scene* film Sherlock Holmes “A Game of Shadows”, dicurigai bahwa dengan sengaja mengarahkan perhatian penonton kepada sebuah kejadian dan fakta sejarah salah satunya dari

teknologi yang diciptakan pada masa 1900. Hal tersebut berkaitan dengan perihal persaingan industri sebelum terjadinya Perang Dunia I antara Inggris dan Jerman yang merupakan pemicu lain dari pertempuran masal tersebut.

Adapun temuan yang dimaksud adalah perkembangan teknologi seperti, otomotif, medis, dan persenjataan/pertahanan masing-masing negara terkait Perang Dunia I. Bisa dikatakan jika selain dari perebutan kekuasaan dan dendam keluarga dari kematian Putra Mahkota Austria, Perang Dunia I juga dipicu oleh hal lain seperti yang dijabarkan di atas. Asumsi ini muncul ketika membaca buku berjudul *History Of Europe* milik Carlton J.H. Hayes yang menuliskan bahwa,

SCIENCE had made dazzling advances in the period between the french Revolution and the middle of the nineteenth century. This progress was accelerated in the years from 1850 to 1914. There were new discoveries of great importance, and every phase of life-health, food, transportation, industry, agriculture, education, philosophy, religion-were in the creasingly affected by the impact of science. (Hayes 1949, 310)

SAINS telah membuat perkembangan yang mempesona di antara periode Revolusi Prancis dan pertengahan abad kesembilan belas. Perkembangan pesat itu dimulai sejak tahun 1850 hingga 1914. terdapat penemuan baru yang sangat penting, dan setiap fase kesehatan-hidup, makanan, transportasi, industri, pertanian, pendidikan, filsafat, agama-agama semakin terpengaruh oleh dampak sains. (Hayes 1949, 310)

Kutipan di atas memberikan dukukangan terhadap temuan-temuan yang mengidentifikasi hubungan antara ikon yang muncul pada film ini dan sejarah Pra-Perang Dunia I yang selama ini tidak diperkenalkan buku-buku sejarah dan buku-buku pendidikan akademis. Hal-hal tersebut dapat diperdalam lewat semiotika visual yang mengarahkan perhatian penonton pada pengetahuan dan paham sejarah dibalik pra-Perang Dunia I di dalam sifat ikonitasnya.

Penelitian ini dapat menjadi penelitian di bidang semiotika karena dalam membongkar permasalahan diperlukan metode penelitian

dengan membaca tanda dan makna di dalam visualnya. Selain itu film merupakan salah satu alat komunikasi masa yang berkembang cukup pesat dan menjadi sarana informasi, edukasi, dan hiburan pilihan masyarakat luas. Bukan hanya karena bahasa visual dan cerita yang baik, namun juga mengandung banyak unsur informasi yang dapat diterima oleh indra kita salah satunya mata.

Mata memiliki fungsi yang penting untuk menyalurkan informasi visual ke otak hingga pada akhirnya menjadi sebuah pola pikir dan hasil dari identifikasi gambar. Maka selain suara dan naratif dari film, sudah pasti bahwa unsur visual adalah salah satu elemen penting dalam menyampaikan pesan. Visual yang kita pandang selama ini adalah kumpulan tanda yang hanya dapat dipahami dan dimaknai oleh manusia secara batin mau pun pengetahuannya. Hal ini berkaitan dengan kajian ilmu semiotika yang juga mempelajari konteks visual.

Semiotika pada dasarnya merupakan studi atas kode-kode, yaitu sistem apa pun yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna (Scholtes, 1982:ix). (Budiman 2011, 3) jika dihubungkan dengan semiotika visual maka, semiotika dikhususkan menaruh minat pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra lihatan (visual senses). (Budiman 2011, 9) oleh karena itu penelitian ini dapat diartikan menjadi kajian ilmu yang memaknai setiap visual yang sudah diolah menjadi sebuah karya film, khususnya dalam membaca gejala-gejala yang memiliki makna konotasi terhadap suatu sejarah seperti film Sherlock Holmes "A Game of Shadows" ini. Film ini merupakan salah satu film fiksi yang memiliki banyak simbol dan tanda yang dapat mempengaruhi pola pikir penonton sehingga untuk mendapatkan letak simbol-simbol tersebut peneliti harus mengumpulkan seluruh populasi demi membaca setiap *scene* metode analisis isi yang dimaksud untuk menata kelompok penelitian agar terlihat jelas. Analisis isi sangat baik dikembangkan

dengan kajian semiotika dalam menafsirkan objek yang di dapat dari hasil analisis isi seperti yang dikutip pada buku Jane Stokes ;

Semiotika kerap digunakan bersama analisis isi untuk mendapatkan suatu analisis multifaset dari serangkaian teks: analisis isi dapat memberikan suatu nilai terhadap seberapa banyak sesuatu terjadi, sedangkan semiotika dapat memasok sejumlah penafsiran. (Stokes 2003, 21)

Lewat tulisan pendukung di atas peneliti meyakini bahwa dengan metode gabungan antara analisis isi dan semiotika akan menjadi metode yang efektif di saat mengurai isi-isi teks atau film yang menjadi kajian, lalu diselesaikan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai metode untuk melihat tanda dan makna dibalik ikon yang dikaji dalam paham Pra-Perang Dunia I pada penulisan skripsi yang akan dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan bahasan di latar belakang penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana ikonitas melalui teori Charles Sanders Peirce merepresentasikan Pra-Perang Dunia I pada film Sherlock Holmes A Game of Shadows?
2. Apa makna dibalik representasi Pra-Perang Dunia I pada film Sherlock Holmes A Game Of Shadows?

C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan bagaimana ikon menurut Charles Sanders Peirce pada film Sherlock Holmes A Game of Shadows merepresentasikan Pra-Perang Dunia I dengan analisis semiotika.
2. Menemukan makna dibalik representasi Pra-Perang Dunia I yang mengarah pada Dendam Nasional dan Perkembangan Teknologi

sebagai salah satu faktor pemicu persaingan Dunia Barat sebelum perang terjadi.

3. Manfaat

- Manfaat Akademis

Penulis ingin memperluas pemahaman tentang kajian semiotika menggunakan teori Triadik milik Charles Sanders Peirce terhadap ikon yang ada di dalam film dengan pendekatan kualitatif dan deskriptif khususnya terhadap makna Pra-Perang Dunia I.

- Manfaat Praktis

Memberikan inspirasi kepada pembaca untuk lebih mendalami sifat ikon yang berfungsi sebagai representasi dari berbagai gejala dan paham-paham yang terlintas pada benak pikiran ketika melihat suatu tanda, khususnya sejarah dan juga mempertajam pemahaman sineas-sineas yang aktif dalam membuat karya film agar lebih peka terhadap suatu ikon yang mereka gunakan untuk tujuan tertentu pada karyanya masing-masing.

Peneliti juga berharap bahwa kelak hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi peneliti selanjutnya yang mendalami kajian khususnya semiotika, ilmu visual, dan ikonitas.

D. Tinjauan Pustaka

Demi melengkapi penelitian maka penting untuk mencantumkan buku-buku atau pun tulisan ilmiah yang relevan dan terkait dengan penelitian yang akan dilaksanakan, selain itu tinjauan pustaka juga diperlukan untuk memperkuat argumen penulisan, pendukung penelitian, dan memberikan jaminan untuk hasil penelitian yang akan dilakukan. Menyangkut penelitian yang menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, tidak dapat dihindari untuk meninjau referensi yang

menggunakan teori semiotika Roland Barthes, Ferdinand de Saussure, atau pun teori semiotik lainnya demi mendapatkan perbedaan dan pemetaan dalam melakukan penelitian dengan teori C.S. Peirce, selain itu hal ini dikehendaki karena adanya kesamaan dalam membaca sebuah objek penelitian terkait simbol, visual, dan pemaknaan pada tinjauan ini juga terdapat kesamaan pada penyajian analisis yang sekiranya dinilai mampu membantu penelitian yang dilakukan. Adapun penelitian terkait adalah sebagai berikut:

Tri Yogo Jati Purnomo, Skripsi S-1, Televisi dan Film, ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta 2003, "*Aspek Editing dan Bahasa Simbol Pada Iklan di Televisi*" Analisis Aspek Editing dan Semiotika pada Iklan Levi's Odyssey Produksi Frame store CFC tahun 2001. Skripsi ini mengulas bagaimana kinerja teknik editing berkolaborasi dengan bahasa simbol untuk mendapatkan persuasi dari penonton terhadap produk celana Levi's yang melambangkan kebebasan. Simbol yang dikaji adalah simbol yang diartikan sebagai kode-kode kultural yang dipahami secara luas oleh masyarakat, Tri Yogo memahami bahwa terdapat koherensi internal dimana simbol pada penelitian ini mengarah kepada konotasi tingkat kedua yang adalah mitos atau ideologi terhadap suatu periode atau gejala tertentu bahwa Iklan Celana Jeans Levi's diproduksi dengan motivasi mengarahkan nilai-nilai kultural penonton tentang simbol kebebasan lewat dukungan aspek editing. Penelitian ini lebih mengupas masalah dari segi simbolik atau kode-kode yang terlihat pada visual editing yang diterapkan dan tidak terfokus pada teori C.S. Peirce atau pun Roland Barthes akan tetapi terdapat analisis yang jelas bahwa penelitian ini lebih menafsirkan simbol di wilayah konotasi Barthes yang mengartikan tanda sebagai mitos dan ideologi tertentu. Berbeda dengan teori C.S. Peirce yang mengarahkan tanda (representamen) atau simbol kepada makna *interpretant* yang berhubungan dengan objek dan terikat antara satu sama lain. Tulisan pada buku ini mengandung kesamaan pada tujuan peneliti untuk memaknai kandungan simbol atau pun semiotik pada visual, di dalam penulisan

skripsi ini penulis mengambil tehnik penyajian data yang diterapkan sebagai referensi bagaimana menyajikan data agar terlihat lebih jelas. Perbedaan pada skripsi ini adalah pada objek, teori, dan jumlah variabel.

Bayu Angga Septian, Skripsi S-1, Televisi dan Film, ISI Yogyakarta 2016, *Analisis Semiotika Peran Dialog dalam Tangga Dramatik Sinetron Para Pencari Tuhan Jilid 8 SCTV*. Skripsi ini meneliti bagaimana kandungan donotatif mau pun konotatif milik Ferdinand de Saussure pada dialog yang memiliki peran dalam tangga dramatik, penelitian ini mendapati bahwa isi dari dialog yang ada pada program Sinetron tersebut memiliki fungsi khusus dalam membangun tangga dramatik. Dalam teori Ferdinand de Saussure terdapat tiga tahap yaitu deskripsi (1) makna denotatif yaitu menguraikan atau memahami yang disampaikan atau terlihat secara materil dan tanda, (2) identifikasi hubungan gejala budaya dengan bentuk analisis simbolik, paradigmatis, sintagmik, dan terakhir tahap (3) analisis konotasi apabila dalam denotasi teks mengekspresikan makna alamiah, dalam level konotasi mereka menunjukkan ideologi atau sebuah makna yang tersembunyi. Penelitian ini mendapati bahwa dialog yang ada dapat diturunkan dalam level denotasi dan masuk ke level konotasi yang memiliki makna-makna dengan tujuan antara lain, kritik sosial, sindiran, kebudayaan masyarakat, pelajaran, dan hubungan kausalitas sinetron Para Pencari Tuhan Jilid 8. Kesamaan pada penelitian ini adalah bagaimana dialog yang memiliki denotasi dan konotasi berpengaruh kepada subjek penelitian, pengaruh yang dimaksud pada penelitian film Sherlock Holmes "A Game of Shadows" adalah bagaimana ikon-ikon dengan makna-makna terkait Pra-Perang Dunia menjadi pendukung cerita dalam mempertegas kisah fiktif. Perbedaannya adalah pada objek dan juga variabel penelitian yang lebih fokus pada sistem konotatif dan denotatif dialog bukan visual.

Affianto Azaza Rahmah, Skripsi S-1, Televisi dan Film, ISI Yogyakarta 2017, *Semiotika dalam Visual dan Audio Berita Kabut Asap Pada Program "Net 16" di NET TV edisi 8 Oktober 2015*. Di dalam skripsi ini

mengulas tentang bagaimana gambar dan audio pada tayangan sebuah program berita mendukung faktualitas isi berita yang membuat penonton tertarik lewat metode penyajian yang dilakukan. meskipun berbeda objek dan variable, skripsi ini menggunakan teori semiotika yang sama yaitu teori Charles Sanders Peirce, disana terdapat hasil bagaimana teori Charles Sanders Peirce mengolah tanda-tanda dari objek terkait seputar audio dan visual tanpa mengarah kepada mitos dan nilai-nilai ideologi tertentu, namun cukup memberikan gambaran bahwa dengan menggunakan teori C.S. Peirce peneliti dapat konsisten dengan hubungan keterkaitan antara tanda (*representamen*), Objek, dan *Interpretant*. Oleh karena itu penulis menjadikan skripsi ini sebagai acuan dalam menggunakan teori C.S. Peirce agar lebih matang, selain itu penulis menilai cara penyajian data yang diterapkan oleh skripsi ini cukup mudah dimengerti sehingga mempermudah pembaca untuk melihat data dari hasil penelitian yang dilakukan.

E. Metode penelitian

Penelitian merupakan ruang lingkup dari suatu kegiatan dalam rangka menemukan atau mengenali suatu gejala yang sedang terjadi dan untuk mendapatkan hasilnya dipahaminya bahwa memerlukan metode penelitian yang sesuai terutama dalam menafsirkan dan membuktikan hipotesa awal terhadap representasi ikonitas Pra-Perang Dunia I secara luas. Melalui pertimbangan dan proses penelitian yang akan dilakukan maka dalam menyelesaikan penelitian ini, metode yang dapat digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika berdasarkan teori Charles Sanders Peirce.

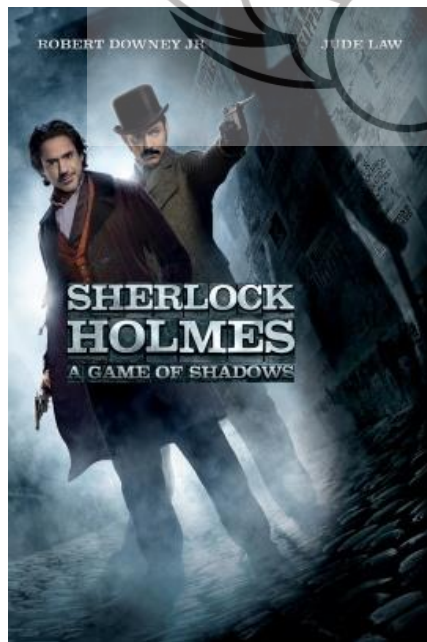
Di dalam buku Jane Stokes berjudul *How To Do Media and Cultural Studies: Panduan Untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian Media dan Budaya* mengemukakan bahwa kualitatif disebut sebagai paradigma penelitian yang terutama berkepentingan dengan makna dan

penafsiran. Metode ini khas digunakan pada ilmu-ilmu kemanusiaan, naratif, genre, hingga sastra. (stokes 2003, xi)

Pada buku Kris Budiman juga mendukung motivasi dalam menyelesaikan penelitian berbasis analisis semiotika terhadap sebuah karya seni (film) dengan menuliskan bahwa terdapat pendekatan semiotik terhadap konteks karya seni yang mencerminkan dunia nyata atau kenyataann sosial, ekonomi, politik, sejarah, dan lainnya sebagai dasar bagi sebuah karya seni. (Budiman 2011, 8) selanjutnya terdapat pemahaman bidang studi semiotika yang secara khusus menaruh minat pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra penglihatan (*visual sanse*). (Budiman 2011, 9)

Kutipan di atas mewakili penjelasan bahwa untuk menyelesaikan penelitian dengan basis semiotika tidak tabu dan bahkan cukup sering digunakan di dalam ruang penelitian akademis film atau sejenisnya. Kualitatif dan analisis semiotika dengan teori Charles Sanders Peirce, keduanya menjadi kunci utama dalam penelitian ini. Adapun rincian dari metode penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut ;

1. Objek Penelitian



Gambar 1.1 Poster Film *Sherlock "Holmes A Game of Shadows"*

Objek yang diteliti adalah film Adaptasi dari Novel berjudul Sherlock Holmes, berikut informasi terkait :

Judul	: Sherlock Holmes A Game of Shadows
Sutradara	: Guy Ritchie
Penulis	: Michele Mulroney dan Kieran Mulroney
Adaptasi	: Stories of Sherlock Holmes oleh Sir Arthur Conan Doyle
Produksi	: Silveer Pictures, Wigram Production, Village Roadshow Pictures
Pemain	: Robert Downey Jr., Jude Law, Noomi Rapace, Jered Harris, Stephen Fry, Rachel McAdams

a) Populasi

Populasi sendiri adalah semua anggota dari objek yang ingin kita ketahui isinya. (Eriyanto 2011, 109) dari kutipan di atas sudah jelas bahwa populasi awal dari penelitian ini adalah seluruh dari film Sherlock Holmes A Game of Shadows, yang berdurasi 129 menit dengan jumlah *scene* sebanyak 132 (seratus tiga puluh dua) *scene*, namun yang ingin diteliti adalah bagian dari *scene* atau terdapat ikon yang merepresentasikan Pra-Perang Dunia I lewat shot-shot yang mengidentifikasi Peristiwa, *setting*, tokoh, dan temuan yang ada pada priode 1871-1914.

b) Sampel

Dalam buku Eriyanto, Analisis Isi menerangkan bahwa Populasi Sasaran adalah memilih atau menyisihkan kumpulan dari target-target yang ingin diteliti dan yang tidak diteliti sehingga sasaran dari penelitian dapat dibatasi dengan jelas. (Eriyanto 2011, 110) Sampel yang diinginkan pada penelitian ini ialah *scene-scene* yang mengandung sifat ikonitas Pra-Perang Dunia I dan ditemukan 15 (lima belas) *scene* yang menjadi unit analisis yang dinilai

memenuhi sasaran penelitian. Melalui pertimbangan ilmiah dan syarat-syarat terkait tujuan penelitian, (Eriyanto 2011, 147) telah ditemukan sampel berupa *scene-scene* yang memenuhi kebutuhan penelitian sebanyak 15 *scene*. Sampel di dalam film ini mengandung sifat Ikonitas Pra-Perang Dunia I sesuai dengan kebutuhan dalam memenuhi syarat Purposive Sample dan sampel-sampel itu diukur lewat unsur-unsur sinematik khususnya *Setting* dan *Akting*.

2. Metode Pengambilan Data

Peneliti mengambil data dengan teknik dokumentasi dan observasi. Menurut Sugiyono, Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber-sumber yang relevan terkait penelitian, (Sugiyono 2013, 240) sedangkan menurut Arikunto dokumentasi yaitu mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. (Arikunto (2006, 231) Observasi dipahami adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian (Satori 2009, 105).

Dokumentasi dibutuhkan untuk melengkapi objek penelitian seperti rekaman atau pun duplikat dari film Sherlock Holmes “A Game of Shadows” dan juga referensi-referensi tulisan yang berhubungan dengan variabel penelitian terkait Sherlock Holmes, pra-Perang Dunia I, dan film itu sendiri sehingga dapat mendukung penelitian agar lebih terpercaya dan tak mengada-ada.

Observasi sendiri digunakan untuk mencari dan memutuskan *scene-scene* yang dinilai mengandung sifat ikonitas yang ada di dalam visual film yang selanjutnya akan dikaitkan dengan variabel-variabel terkait. Observasi juga berguna untuk melihat gambar demi gambar dengan seksama yang berguna menjadi bahan kajian visual pada penelitian ini.

3. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan adalah metode Penelitian kualitatif dan deskriptif, dimana digunakan untuk keperluan pemaparan dan interpretasi secara analitis terhadap objek penelitian. adapun penjelasan dalam metode penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut,

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subyek secara holistic dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks. (Moelong 2007, 6).

Charles Sanders Peirce merupakan tokoh ilmu Semiotika yang memperkenalkan teori struktur triadik dan teori inilah yang digunakan untuk menganalisis data secara bertahap yaitu *Representamen*, *interpretant*, dan objek. Berdasarkan teori C.S. Peirce film *Sherlock Holmes A Game of Shadows* akan dikupas melalui *scene-scene* yang mengandung representasi sejarah pra-Perang Duni I sehingga dapat ditemukannya hubungan ikonitas di dalam film tersebut.

Proses penelitian akan dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap pertama menggunakan tabel yang berisikan kolom Tanda, Objek, hingga proses ikonitas seperti tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Proses Semiotika dan Relasi Ikonitas

		IKONITAS
TANDA	<i>Gambar/visual film yang mengandung Indikasi dari Pra dan Perang Dunia I</i>	<i>Hasil Relasi Tanda dan Objek membentuk tanda berupa visual Ikon dari dalam film</i>
OBJEK	<i>Deskripsi apa yang dilihat sesuai dengan jalan cerita dan motivasi dari tanda yang ditetapkan pada scene terkait</i>	

Tabel 1.1 berfungsi untuk menjelaskan proses pembentukan Ikon melewati hubungan tanda dan objek C.S Peirce, pada tahap berikutnya di

tabel 1.2 akan melengkapi proses semiotika C.S Peirce dimana terdapat proses pemaknaan tanda yang diterima lewat hubungan tanda dan objek yang diwakili oleh ikon, hingga pada akhirnya menemukan representasi dari proses pemaknaan tanda terhadap pra-Perang Dunia I.

Tabel 1.2 Proses Interpretasi dan Representasi Ikon

IKON	<i>Hasil dari hubungan Tanda dan Objek yaitu Ikon</i>
INTERPRETANT	<i>Interpretasi Ikon/tanda</i>
REPRESENTASI	<i>Representasi dibalik Ikon dan Interpretant</i>

Mengetahui makna dari ikon merupakan motivasi dasar dari penelitian ini, diketahui bahwa selain ikon di dalam trikotomi tanda milik Peirce terdapat indeks dan simbol. Jika indeks memiliki kaitan fisik, eksistensial, dan kausal antara representamen dan objek, (Budiman 2011, 78-79) simbol diketahui ketika melihat identitas representamennya yang disepakati oleh kaidah maupun konvensi tertentu tanpa harus menghubungkan ke objeknya. (Budiman 2011, 80) keduanya memiliki karakter tersendiri dalam membaca makna dan ikon pun demikian, penelitian ini hanya akan melihat entitas visual sesuai tujuan utama dalam membaca relasi ikon terhadap triadik C.S. Peirce, bukan memaknai sifat indeksial maupun simbol yang arbitrer.

F. Skema Penelitian

Adapun skema penelitian yang menjelaskan hubungan antar variabel pada penelitian ikonitas yang merepresentasikan Pra-Perang Dunia I pada Film Sherlock Holmes A Game of Shadows adalah sebagai berikut :

