

JURNAL TUGAS AKHIR

**ANALISIS REPRESENTASI SUREALISME DALAM
FILM BEING JOHN MALKOVICH (1999)**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

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



Disusun oleh:

Deasy Fatmasari

NIM: 1210632032

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

2017

ANALISIS REPRESENTASI SUREALISME DALAM FILM BEING JOHN MALKOVICH (1999)

Oleh: Deasy Fatmasari (1210632032)

ABSTRAK

Penelitian ini meletakkan perhatian pada representasi surealisme dalam film produksi Hollywood. Pada saat kelahiran sinema surealis, sebagian besar sineas Perancis tak lagi mengikuti dan terpengaruh dengan tradisi Sinema Amerika Klasik yang sebelumnya sangat ditiru. Sebagian besar telah menggunakan gaya sinema ini dan lahir firma-firma yang aktif dalam penghasilan film-film yang berunsurkan surealisme. Disamping itu, kondisi perfilman Hollywood menurun. Namun, Hollywood tak kehabisan akal dan mencoba menggunakan pendekatan-pendekatan sinema terdahulu, salah satunya surealisme. Film *Being John Malkovich* menjadi objek yang diteliti dalam penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, pendekatan penelitian menggunakan semiologi Ferdinand de Saussure untuk menganalisa teks (terlihat dalam film) yang secara sederhana, petanda (*signified*) lebih mengacu pada 'konsep', sedangkan penanda (*signifier*) lebih pada aspek materi dari 'konsep' – yang terdiri dari audio dan visual. Selanjutnya, konsep representasi digunakan dalam tahapan analisis wacana – pembacaan lanjutan dari hasil analisis teks dengan analisis bahasa film Christian Metz. Unsur surealisme dapat dilihat pada aspek naratif yakni plot cerita dan karakter, serta dari segi sinematik yakni *setting*, kostum, pemain dan pergerakannya, serta dialog.

Kata kunci: representasi, surealisme, film *Being John Malkovich*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kelahiran sinema surealis di Perancis pada tahun 1920-an secara independen diterima baik oleh masyarakat Perancis dan secara tidak langsung telah memulihkan keadaan industri perfilman di Perancis sendiri. Film-film Perancis sebelumnya tidak mempunyai ciri khas atau gaya, dan masih terpengaruh akan film-film Hollywood. Setelah lahirnya surealisme, sebagian besar telah menggunakan gaya sinema ini dan lahir firma-firma yang aktif dalam penghasilan film-film yang berunsurkan surealisme.

Pada tahun 1938, Andre Breton mengemukakan beberapa film surealis termasuk prinsip surealisme dalam film seperti film *Emak Bakia* (1926) disutradarai oleh Man Ray, *L'Etoile de mer* (1928) disutradarai oleh Man Ray dan Robert Desnos, *Anemic Cinema* (1925) disutradarai oleh Marchel Duchamps, *La Perle* (1929) disutradarai oleh George Hugnet, *Un Chien Andalou* (1929) film karya Luis Bunuel dan Salvador Dali, dan *L'Age d'or* (1930) yang di sutradarai oleh Luis Bunuel.

Sinema surealis tidak termasuk dalam industri seperti Hollywood yang mempunyai tujuan hiburan dan komersial semata, golongan avant-garde menganggap film adalah seni. Film-film surealis hanya ditayangkan di festival-festival film atau pameran seni dan hanya golongan tertentu saja yang dapat menontonnya.

“Between 1918-1923, a new generation filmmakers sought to explore the cinema as art. These director considered French filmmaking stodgy and preferred the lively Hollywood films had flooded into French during the war. Their film displayed a fascination with pictorial beauty and an interest psychological exploration.” (Bordwell 2008, 450)

“Antara tahun 1918-1923, pembuat film generasi baru mencari dan menjelajahi film sebagai seni. Para sutradara menganggap perfilman Perancis tidak menarik dan lebih menyukai film-film Hollywood yang berkembang di Perancis selama Perang Dunia. Film-film mereka (pembuat film generasi baru) menunjukkan pesona dengan gambar bagus dan eksplorasi psikologi.” (Bordwell 2008, 450)

Berbeda dengan kondisi perfilman di Perancis, kondisi industri perfilman Hollywood lambat laun mulai ditinggalkan pada tahun 1960-an. Namun, para produser Hollywood mempunyai strategi tersendiri untuk kembali berjaya dengan memberikan kesempatan pada sutradara-sutradara muda lulusan sekolah film. Para sutradara muda ini sebagian besar masih mengikuti tradisi Sinema Amerika Klasik dan sebagian terpengaruh akan film-film pergerakan sinema Eropa. Pada tahun 1980-an dan 1990-an, ketika para sutradara baru sedang berusaha mengadaptasi konvensi-konvensi klasik ke dalam bentuk yang lebih modern, industri film independen berkembang secara tak terduga. Pada tahun 2000-an, kedua trend yang ada (industri mainstream dan independen) bergabung (Bordwell 2008, 425). Para sutradara muda yang

diberikan kepercayaan oleh produser akhirnya dapat dengan mudah menggunakan pendekatan-pendekatan sinema terdahulu terhadap film yang mereka buat.

Being John Malkovich sebuah film arahan sutradara Spike Jonze yang diproduksi tahun 1999 bersama dengan Charlie Kaufman, sang penulis skenario. Film ini bercerita tentang seorang *puppeteer* Craig Schwartz (John Cusack) dan istrinya Lotte Schwartz (Cameron Diaz) yang menemukan cara untuk menjadi seorang aktor terkenal bernama John Horatio Malkovich (John Malkovich). Craig Schwartz yang tidak percaya diri pun akhirnya terobsesi untuk menjadi Malkovich agar bisa menjadi *puppeteer* terkenal setelah tahu bagaimana cara menjadi John Malkovich. Film *Being John Malkovich* secara langsung menampilkan unsur surealisme melalui beberapa aspek dalam film, seperti aspek naratif yaitu plot cerita dan karakter, dan dalam segi sinematik seperti penggunaan *angle* kamera dari segi sinematografi, dari segi *mise en scene* yaitu *setting*, kostum, pemain dan pergerakannya, serta dialog.

Gaya penceritaan Kaufman yang khas membuat film ini mampu meyakinkan penonton tentang hal-hal tak masuk akal atau absurd dengan penggambaran mudahnya seseorang dapat masuk ke dalam pikiran orang lain. Selain itu, beberapa unsur surealisme lainnya seperti gairah seksual, kekerasan, pengkhianatan, dan humor/komedi yang mendukung penggambaran hal absurd juga terdapat dalam film ini melalui tokoh dan permasalahan yang ada. Film ini pun mampu menggambarkan seakan-akan dunia realitas dan alam bawah sadar tidak mempunyai batas. *Being John Malkovich* merupakan film debut pertama Charlie Kaufman yang merealisasikan idenya menjadi sebuah film berkolaborasi dengan Spike Jonze. Film ini mendapatkan nominasi Oscar, *Best Director* untuk Spike Jonze, *Best Supporting Actress* untuk Catherine Keener dan *Best Original Screenplay* untuk Charlie Kaufman. Keseluruhan *scene* yang ditampilkan dalam film *Being John Malkovich* ini akan diambil *scene* yang merepresentasikan surealisme, kemudian dianalisis lebih lanjut dengan teori semiologi Ferdinand de Saussure dan teori bahasa film Christian Metz. *Scene* representasi surealisme didapat dari unit analisis yang telah ditentukan. Data

yang terkumpul akan dimaknai dan diinterpretasikan dengan teori Saussure yang terdapat dua tingkatan yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Petanda (*signified*) lebih mengacu pada ‘konsep’ sedangkan penanda (*signifier*) lebih pada aspek materi dari ‘konsep’- yang terdiri dari audio dan visual. Pertemuan ‘konsep’ dan aspek materi dari ‘konsep’ inilah yang menghasilkan tanda (*sign*) (Saussure 1966, 65).

Berdasarkan latar belakang diatas, timbul ketertarikan untuk melakukan penelitian dan merumuskan menjadi sebuah permasalahan yang berkaitan langsung dengan pembacaan makna dalam film *Being John Malkovich*. Judul yang sesuai untuk diangkat dalam penelitian ini adalah “Analisis Representasi Suralisme Dalam Film *Being John Malkovich* (1999)”.

B. Ruang Lingkup Masalah

Pembahasan batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk membatasi pembahasan pada pokok permasalahan penelitian. Ruang lingkup menentukan konsep utama dari permasalahan, sehingga penelitian tidak terlalu luas dan berkembang jauh, serta dapat terarah dan fokus. Masalah dalam penelitian kualitatif bertumpu pada sesuatu fokus, pada dasarnya penemuan masalah bergantung pada paradigma yang dianut oleh seorang peneliti (Moleong 2011, 93). Ruang lingkup penelitian dimaksudkan sebagai penegasan mengenai batasan-batasan objek, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah surealisme dalam film *Being John Malkovich*.

Unsur dalam sebuah film meliputi aspek naratif dan aspek sinematik. Naratif merupakan unsur cerita dalam sebuah film, sedangkan aspek sinematik merupakan aspek kamera dari proses pembuatan film yang meliputi *mise en scene*, sinematografi, penyuntingan gambar, dan suara. Batasan penelitian adalah membahas unsur surealisme dalam film *Being John Malkovich* melalui aspek naratif yaitu plot cerita dan karakter, selanjutnya aspek sinematik yaitu *setting*, kostum, kamera dan pergerakannya dari segi *mise en scene*, serta dialog. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu dengan melihat unsur surealisme dengan cara pembabakan *sequence* untuk tahap

identifikasi surealisme dan *scene by scene* untuk membedah *shot* dengan pendekatan semiologi Ferdinand de Saussure dan kode bahasa film dari Christian Metz.

Terkait dengan latar belakang, ruang lingkup masalah dalam penulisan ini terfokus pada cara film *Being John Malkovich* merepresentasikan surealisme dan mempertanyakan kemungkinan bahasa film (*film language*) dalam membangun kode surealisme.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana surealisme direpresentasikan dalam film *Being John Malkovich* (1999)?

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini menyesuaikan dengan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

Mengetahui bagaimana surealisme direpresentasikan dalam film *Being John Malkovich* (1999) melalui aspek naratif yaitu plot cerita, karakter, dan aspek sinematik yaitu *setting*, kostum, pemain dan pergerakannya, serta dialog.

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis, yaitu menambah pengetahuan dan penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam mengkaji media film,
2. Manfaat secara praktis, yaitu dapat memperkaya wacana studi tentang kajian film dan sinema surealis serta penelitian ini dapat menjadi acuan atau bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, dan
3. Manfaat secara akademis, yaitu penelitian dapat menjadi masukan bagi para akademisi.

E. Landasan Teori

1. Sinema surealisme

Pada tahun 1918 sebelum kemunculan surealisme di Perancis, banyak film-film dari luar yang memasuki pasar perfilman Perancis. Film-film dari negara Amerika, Jerman, dan Eropa yang memonopoli pasar film Perancis hanya mengeluarkan beberapa film saja dalam setahun. Pada tahun 1929, Perancis hanya mengeluarkan 68 film dalam setahun, Jerman 202 film dan Amerika mengeluarkan 562 film (Bordwell 2008, 450). Ini disebabkan karena industri di Perancis mengalami krisis dari segi ekonomi, politik, dan sosial sampai akhir Perang Dunia I. Keseluruhan industri film Perancis dikuasai oleh film-film dari negara lain dan film Perancis pada masa itu sulit untuk menembus pasar luar karena pada masa itu masih dikuasai oleh Amerika.

Film Perancis pada masa itu masih dipengaruhi oleh film-film klasikal Hollywood dan Perancis belum memiliki gaya atau ciri khas tersendiri dalam penceritaan. Namun semuanya berubah setelah golongan avant-garde bergerak secara independen tanpa memasuki industri komersial. Film-film avant-garde tahun 1920-an sering diidentikkan sebagai perkembangan awal dari sinema modern, karena memperlihatkan perlawanan terhadap aspek naratif dalam film pada umumnya, sebagai sebuah bentuk sinema alternatif yang melawan berbagai kaidah dari Sinema Hollywood Klasik yang dominan, bahkan pemahaman umum tentang sinema yang dipahami sebagian besar masyarakat. Sebagai bentuk-bentuk utama dalam sinema avant-garde yang lahir pada tahun 1920-an, sinema surealisme menantang batasan-batasan umum atas sinema dengan cara yang jauh lebih berani dari impresionisme, ekspresionisme Jerman, dan montase Soviet (Ariansyah 2014, 88-89).

Aliran surealisme ini diterima oleh masyarakat Perancis dan memberi sumbangan besar dalam industri perfilman dunia. Kejayaan ini secara tidak langsung memulihkan keadaan industri film di Perancis sendiri dan lahir firma-firma yang aktif dalam penghasilan film-film yang

berunsurkan surealisme. Aliran ini tidak termasuk dalam industri seperti Hollywood yang mempunyai tujuan hiburan dan komersial semata, golongan avant-garde menganggap film adalah seni, film-film sinema surealisme hanya ditayangkan di festival-festival film atau pameran seni dan hanya golongan tertentu saja yang dapat menontonnya.

“Between 1918-1923, a new generation filmmakers sought to explore the cinema as art. These directors considered French filmmaking stodgy and preferred the lively Hollywood films that flooded into France during the war. Their films displayed a fascination with pictorial beauty and an interest in psychological exploration.” (Bordwell 2008, 450)

“Antara tahun 1918-1923, pembuat film generasi baru mencari dan menjelajahi film sebagai seni. Para sutradara menganggap perfilman Perancis tidak menarik dan lebih menyukai film-film Hollywood yang berkembang di Perancis selama Perang Dunia. Film-film mereka (pembuat film generasi baru) menunjukkan pesona dengan gambar bagus dan eksplorasi psikologi.” (Bordwell 2008, 450)

Sinema surealisme tidak terlepas dari paham surealisme dalam seni. Surealisme lahir di Paris, Perancis pada tahun 1924. Dengan diterbitkannya “The First Manifesto of Surrealism” yang ditulis oleh Andre Breton, penulis sekaligus psikiatri asal Perancis, surealisme resmi menjadi sebuah gerakan kebudayaan baru. Bahkan secara eksplisit Andre Breton sebagai pencetus gerakan surealis mengatakan bahwa surealisme adalah sebuah gerakan revolusioner. Setelah itu, secara bertahap gerakan surealisme pun menyebar ke seluruh penjuru dunia. Bisa dikatakan surealisme, dalam banyak karakteristik merupakan kelanjutan dan pengembangan dari gerakan seni yang bernama “Dada” yang lahir ketika Perang Dunia I sedang berkecamuk. Dalam gerakan seninya, secara anarkis Dada menawarkan sesuatu. Estetika nihilistik Dada adalah anti-estetika itu sendiri. Tujuannya adalah menolak rasionalisme, empirisisme dan khususnya estetika yang muncul dari aturan sosial, budaya dan politik seperti sebab-sebab yang menimbulkan Perang Dunia I. Dalam tindakan-tindakannya yang anarkis bermunculan kolase, parodi, lelucon-lelucon

seni, dan ‘seni yang menghancurkan diri sendiri [self-defeating art], yang semuanya dilakukan dengan acak tanpa keteraturan. Dada ingin menghancurkan yang logis dan masuk akal, dan menggantikannya dengan yang tidak logis. Akibatnya gerakan ini juga menyerang bahasa dengan menyusupkan ketiba-tibaan seperti dengan menyerak-nyerakkan kata-kata dalam kalimat untuk merusak makna naratifnya. Breton, Louis Arragon, Marchel Duchamp, Francis Picabia, dan Philippe Soupault yang kemudian dikaitkan dengan surealisme, terlibat dalam gerakan dada (Ades 1993, 3).

Surealisme dalam bahasa Perancis *surréalisme* yang berarti sur: di atas, *réalisme*: adalah paham yang berusaha melukiskan sesuatu sebagaimana kenyataannya, ada juga yang menyebutkan surealisme berarti super realisme, atau hal-hal di atas realitas (logika). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, surealisme (su-realisme) adalah aliran dalam seni yang mementingkan aspek bawah sadar manusia dan nonrasional dalam citraan (diatas atau diluar realitas atau kenyataan). Kata surealisme diturunkan dari kata *surrealiste*, diciptakan tahun 1917 oleh penyair dan darmawan garda depan terkemuka Guillaume Appolinaire. Kata *surrealiste* digunakan dalam catatan programnya untuk balet Jean Cocteau dan untuk menggambarkan dramanya *The Breasts of Tiresia*. Istilah ini digunakan sebagai analogi untuk mengejek istilah *surhomme* dari Nietzsche (superhuman) untuk menyatakan gaya yang berbeda dengan realisme, naturalisme atau klasisisme, dan dengan unsur kejutan dan guncangan yang kuat (Ades 1993, 3).

Walaupun pertama kali digunakan oleh Appolinaire, Breton-lah yang dengan bebas menggunakan kata surealisme untuk menyebut gerakan seni yang ia bangun bersama lingkarannya pada tahun 1924. Breton juga memasukkan teori psikoanalisa Freud dalam disposisi estetik yang secara keseluruhan dinamakan surealisme (Nadeau 1989, 12). Kecenderungan kearah psikoanalisa Freudian ini bangkit karena ‘pusat penelitian surealis’ dari segi praktik dan moral dipimpin Andre Breton,

yang tertarik pada ajaran-ajaran Freud dan kemanusiaan secara tidak resmi digelari Paus Surealisme (Nadeau 1989, 15).

Seniman surealis terkemuka, Salvador Dali dan Luis Bunuel, mengangkat popularitas aliran sinema surealis melalui *Un Chien Andalou* (1929) (Pratista 2008, 8). Dalam surealisme, sinema dianggap seperti mimpi dengan berbagai aturan khusus yang mengatur bentuk filmnya. Dalam mimpi, tidak ada kaidah sebab akibat yang mengatur semua peristiwa di dalamnya. Selain itu, prinsip tersebut merupakan sebuah strategi dalam menciptakan dunia yang sebelumnya. Dari bentuk sinema ini, lantas muncul film *Un Chien Andalou* atau *Andalusian's Dog* (1929) yang menjadi ikon sinema surealisme. Dalam *Un Chien Andalou*, Bunuel menampilkan sebuah dunia di mana plot dalam film tersebut tidak memiliki kausalitas. Sebuah dunia yang menampilkan gambar-gambar yang saling tidak berhubungan antara satu sama lain dan terjadi disorientasi dari ruang-waktu. Salah satu adegan yang paling mengejutkan adalah saat Bunuel memperlihatkan mata seorang perempuan yang disilet, dengan diselipi gambar bulan. Untuk mengasosiasikan kedua elemen tersebut dan keseluruhan film menjadi sangat sulit, karena hanya bermain dalam sebuah pola bebas dan dunia dengan aturan yang sama sekali berbeda dengan dunia yang kita kenal (Ariansyah 2014, 89-90).

Surealisme ingin melukiskan kehidupan dan pembicaraan alam bawah sadar, alam mimpi, segala peristiwa dilukiskan terjadi dalam waktu yang bersamaan dan serentak, realitas mimpi dan khayalan seolah tidak ada batasnya, penjajaran gagasan-gagasan yang nampaknya tidak saling terkait dalam ruang dan waktu yang bersamaan. Sehingga keseluruhan pemandangan atau penampakan itu terlihat aneh, absurd atau tidak kongruen, dapat dikatakan surealisme adalah gerakan filosofis yang menunjukkan kebebasan kreativitas sampai melampaui batas logika. Akan tetapi, Soedarso mengemukakan bahwa setelah itu timbullah dua tendensi dalam surealisme, yaitu: **(1)** Surealisme ekspresif di mana si seniman melewati semacam kondisi tidak sadar, melahirkan simbol dan bentuk-

bentuk dari perbendaharaannya terdahulu. Tergolong dalam golongan pertama ini misalnya Masson dan Miro dengan karya-karyanya “Patung” (1925), “Hewan Terluka” (1929), oleh Masson dan “Komposisi” (1935) oleh Miro. (2) Surealisme murni, dalam mana si seniman menggunakan teknik-teknik akademik untuk menciptakan ilusi yang absurd, dengan tokoh utamanya Salvador Dali dan karya-karyanya “Jerapah Terbakar” (1935) ataupun “Konstruksi Lunak dan Kacang Rebus” (1963) (Sp. 2000, 133).

Pada tahun 1938 Andre Breton mengemukakan beberapa film surealis termasuk prinsip surealisme dalam film seperti film Emak Bakia (1926) sutradara Man Ray, L’Etoile de mer (1928) sutradara Man Ray dan Robert Desnos, Anemic Cinema (1925) sutradara Marchel Duchamp’s, La Perle (1929) disutradari oleh George Hugnet, Un Chien Andalou (1929) film karya Luis Bunuel dan Salvador Dali, dan L’Age d’or (1930) yang disutradarai oleh Luis Bunuel (Waters, 2011:9). Pengertian surealisme memang bukan sesuatu yang merujuk pada pengertian bentuk atau gaya, namun lebih pada praktik surealisme. Konjungsi antara sinema dan surealis adalah sebuah relasi yang sulit untuk dikesinambungkan, namun relasi antara sinema dan surealis terletak pada kekuatannya untuk mengungkapkan apa yang terbenakalai dalam kesadaran kolektif. Surealis dalam sinema berusaha membuat nyata apa yang laten tanpa merusak misteri dari yang laten (Richardson, 2006:1).

Surealisme dalam film juga termasuk surealisme dalam sastra dan seni. Seperti yang Andre Breton katakan, “*Surrealism [was] based on the belief in the superior reality of certain forms of association, heretofore neglected, in the omnipotence of dreams, in the undirected play of thought.*” *Terpengaruh dari psikoanalisa Freud, surealime dalam seni menunjukkan hal yang tersembunyi dalam alam bawah sadar, “in the absence of any control exercised by reason, and beyond any aesthetic and moral preoccupation”* (Bordwell 2008, 452)

Sinema surealis juga merupakan sebuah film dengan cerita yang tak logis dalam dunia realitas dan bukan berdasarkan mimpi semata.

“...*Sexual desire and ectasy, violence, blasphemy, and bizzare humor furnish events that Surrealist film form employs with disregard for conventional narrative principle.*” (Bordwell 2008, 453)

“...gairah seksual, kekerasan, pengkhianatan, dan humor ganjil yang melengkapi kejadian adalah unsur surealisme dengan mengenyampingkan konvensi prinsip naratif.” (Bordwell 2008, 453)

Pengertian *conventional narrative principals* dalam hal ini adalah film-film surealis mengabaikan kesinambungan ruang dan aspek utama, dalam aliran ini tidak mementingkan rasional dari segi plot cerita. *Mise-en-scene* pada film surealis sering terpengaruh dari lukisan surealis. Teknik editing diskontinuiti juga merupakan salah satu aspek yang sering ditemui dalam aliran sinema ini, karena sifatnya yang bercerita tanpa sebab-akibat (Bordwell 2008, 453).

2. Semiologi

Semiologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang berarti ‘tanda’. Semiologi merupakan ilmu yang mempelajari sistem tanda, bagaimana makna pada tanda terbentuk di masyarakat. Tokoh yang berperan dalam perkembangan ilmu ini adalah Charles Sander Pierce dan Ferdinand de Saussure. Pierce dengan latar belakang ilmu filsafat, sehingga menjadikan ilmu ini menjadi *semiotics*, sedangkan Saussure berasal dari studi kebahasaan atau linguistik yang sekarang menjadikan ilmu ini semiologi.

Semiologi kerap dipahami sebagai bentuk strukturalisme karena berupaya menjelaskan proses lahirnya makna dengan merujuk pada sistem perbedaan-perbedaan yang terstruktur dalam bahasa (Barker 2011, 261). Kata semiologi diperkenalkan oleh seorang pakar linguistik Swiss bernama Ferdinand de Saussure dan berkembang di belahan Eropa (Stam 2000, 4)

a. Semiologi Ferdinand de Saussure

Saussure adalah sosok yang percaya bahwa tanda dibentuk oleh relasi antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang memiliki sifat mana-suka atau arbitrer. Secara sederhana, petanda (*signified*) lebih mengacu pada ‘konsep’ sedangkan penanda (*signifier*) lebih pada aspek materi dari ‘konsep’ yang terdiri dari audio dan visual. Meskipun pemahaman penanda dan petanda dapat dibedakan, tetapi pada praktiknya dua hal ini tidak dapat dipisahkan. Pertemuan ‘konsep’ dan aspek materi dari ‘konsep’ ini lah yang menghasilkan tanda (*sign*).

$$\text{Penanda} + \text{Petanda} = \text{Tanda}$$

Pada gambar diatas, Penanda dan Petanda Saussurean terdapat penanda dengan aspek materi visual – sebuah gambar yang terdapat di tabel kolom kedua. Dengan aspek materi audio – yang biasa disebut highheels dalam bahasa Inggris dan “sepatu hak tinggi” dalam bahasa Indonesia. Petanda yang tercetus cukup beragam sesuai dengan ‘konsep’ yang terdapat di kepala penuturnya. Saat melihat sepatu hak tinggi merah tersebut, maka akan tercetus konsep ‘wanita karir’, ‘mahal’, ‘bikin pegal’, ‘pesta’, dll.

PENANDA (SIGNIFIER)	PETANDA (SIGNIFIED)
 Highheels – Sepatu Hak Tinggi	(bikin pegal) (wanita karir) (pesta) (mahal) (feminin) (perempuan pendek) (seksi)
Aspek Materi	Konsep

Melalui contoh diatas, apa yang ada dibenak penutur tentang sepatu hak tinggi bisa seberagam itu. Namun, keberagaman itu sendiri terikat dengan tanda-tanda yang selama ini hidup di sekitar mereka. Penutur yang memiliki konsep “bikin pegal” – mungkin saja ia pernah mengenakan sepatu hak tinggi dan ia tidak suka karena membuat dirinya merasa pegal. Penutur lain, yang memiliki konsep “mahal” – mungkin saja ia pernah dipaksa istrinya membeli sepatu hak tinggi untuk hadiah ulang tahun dan harganya mahal sekali. Konsep yang muncul dipilih secara acak oleh penutur – di mana secara tidak langsung konsep tersebut tercetus karena sifatnya dekat dan pernah dijumpai dalam kehidupan di penutur. Dengan kata lain, pemilihan tersebut tak ada motivasi (*unmotivated*) dan tidak berhubungan secara alamiah dengan hal yang ditandai (Saussure 1966, 65-69).

b. Bahasa Film

Semiologi mulai masuk ke ranah kajian sinema pada tahun 1960, dipelopori oleh Christian Metz. Dalam artikel yang berjudul “*Cinéma: langue or langage?*”, ia memberikan penekanan bahwasanya sinema merupakan sistem bahasa (*langage*) dan bukan bahasa (*langue*) (Stam 2000, 208).

Kode secara sederhana dipahami sebagai konstruksi sistem tanda atau kumpulan dari tanda-tanda. Dengan begitu, film kerap disebut *pluric codes* medium - medium dengan kumpulan kode yang plural. Metz percaya sinema tidak memiliki *master code* layaknya linguistik, tetapi terdiri dari *specific cinematic code* dan *non specific cinematic code*. *Specific cinematic code* merupakan kode yang menjadi karakteristik tersendiri dari medium film. Kode-kode ini meliputi konsep film sebagai bahasa audio visual. Di mana elemen-elemen seperti sinematografi dan editing. Kode-kode yang tidak khas sinematik (*Non specific cinematic code*) merupakan kode-kode

yang berasal dari luar medium film, seperti kode ideologi dan budaya.

Namun, konsep *specific cinematic code* dan *non specific cinematic code* yang diajukan oleh Metz kerap kali menjadi perbincangan di kalangan akademisi, karena beberapa elemen dari kode sinematik memiliki keterkaitan dengan kode-kode di luar film. Seperti *mise en scene* yang dianggap merupakan kode dari teater dan editing sebagai kode dari puisi.

Oleh karena itu, Metz merumuskan cara membedah kode-kode sinematik ini dengan pendekatan Hjelmslevian yang dinamakan *Matters of Expression*. Apabila literatur menjadikan tulisan sebagai materi ekspresinya, maka bagi Metz sinema memiliki lima jalur (*five tracks of channel*) yang dapat dijadikan materi ekspresi. Lima jalur tersebut diantaranya, (1) Gambar fotografis (*image photographic*), (2) Teks tertulis (*written text*), (3) Percakapan (*speech*), (4) Musik (*recorded musical sound*), (5) Efek suara (*noise*).

Film mencakup seperangkat kode-kode sinematik yang terdiri dari kode sinematografi, kode *mise en scene*, dan kode *editing*. Dalam penelitian ini, dari lima poin jalur tersebut dipilih dua poin yakni gambar fotografis (*image photographic*) dan percakapan (*speech*) untuk dilakukan pembacaan bahasa film pada penelitian ini. Seperangkat kode sinematik yakni kode *mise en scene* meliputi *setting*, *property*, kostum, aksi, dan *gesture* dapat dikategorikan ke jalur gambar fotografis (*photographic image*). Tidak lupa jalur percakapan (*speech*) yang dapat ditelaah melalui makna tersirat pada sebuah dialog, diksi, dan intonasi suara.

3. Representasi

Istilah representasi merujuk pada dua hal, yaitu proses dan produk dari pembuatan tanda-tanda (*signs*) untuk mencapai maknanya (*meanings*) (O'Sullivan et al. 1995, 265). Representasi adalah tindakan menghadirkan

atau merepresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Representasi belum tentu bersifat nyata tetapi bisa juga menunjukkan dunia khayalan, fantasi, dan ide-ide abstrak (Hall 1997, 28).

Menurut Stuart Hall, ada tiga pendekatan untuk memahami representasi, yaitu pendekatan reflektif, intensional dan konstruktivis. Pendekatan reflektif menyebutkan bahwa makna dimengerti sebagai objek, orang, gagasan, atau kejadian di dalam dunia nyata, di mana bahasa berfungsi sebagai sebuah cermin, yang memantulkan makna-makna yang senyatanya karena makna-makna tersebut telah ada atau melekat di dalam hal-hal atau dunia itu sendiri. Pendekatan intensional menyebutkan bahwa penutur atau penulislah yang memperlakukan makna uniknya pada dunia melalui bahasa. Demikian, hakikatnya bahasa adalah komunikasi dan selanjutnya tergantung pada konvensi-konvensi linguistik dan persamaan aturan. Dengan demikian, bahasa adalah benar-benar sistem sosial. Pendekatan konstruktivis merupakan pendekatan yang mengatakan bahwa makna tidak ada pada benda-benda itu sendiri melainkan harus disusun dan dikonstruksikan makna, dengan menggunakan sistem representasi – konsep dan tanda (Hall 1997, 24-25).

F. Metodologi Penelitian

1. Objek Penelitian

Judul film	: <i>Being John Malkovich</i> (1999)
<i>Genre</i>	: Drama, Komedi
Sutradara	: Spike Jonze
Penulis Naskah	: Charlie Kaufman
Pemain	: John Cusack, Cameron Diaz, Catherine Keener, Orson Bean, Mary Kay Place, John Malkovich.

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Populasi atau *universe* adalah keseluruhan elemen yang akan dijelaskan oleh seorang peneliti di dalam penelitiannya (Arikunto 1997, 115). Populasi dalam penelitian ini adalah film *Being John Malkovich*, di mana *scene* dalam film akan dianalisis untuk memperoleh makna surealisme.

b. Sampel penelitian

Sampel adalah wakil dari populasi, pada penelitian ini akan mengambil dengan model pengambilan sampel yang sesuai adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan adanya tujuan tertentu sesuai dengan persyaratan yang diperlukan (Arikunto 1997, 127). Tujuan tertentu sesuai dengan persyaratan yang diperlukan diartikan untuk memperoleh sampel yang representatif. Sampel representatif yang dimaksud merupakan sampel yang memuat unsur surealisme terlihat dari aspek naratif yaitu plot cerita dan karakter, dan dari aspek sinematik yaitu *mise en scene* yang meliputi *setting*, kostum, pemain dan pergerakannya, serta dialog. Populasi yang berjumlah 131 *scene* dari film dipilih sampel sebanyak 17 *scene* yang representatif.

2. Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini antara lain :

a) Observasi

Metode observasi adalah metode dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap hal-hal yang diteliti.

b) Dokumentasi

Mencatat berbagai sumber dokumentasi seperti video, foto, artikel, jurnal, dan data dari internet. Dokumentasi berguna sebagai bahan referensi dalam proses analisis data.

3. Metode Analisis Data

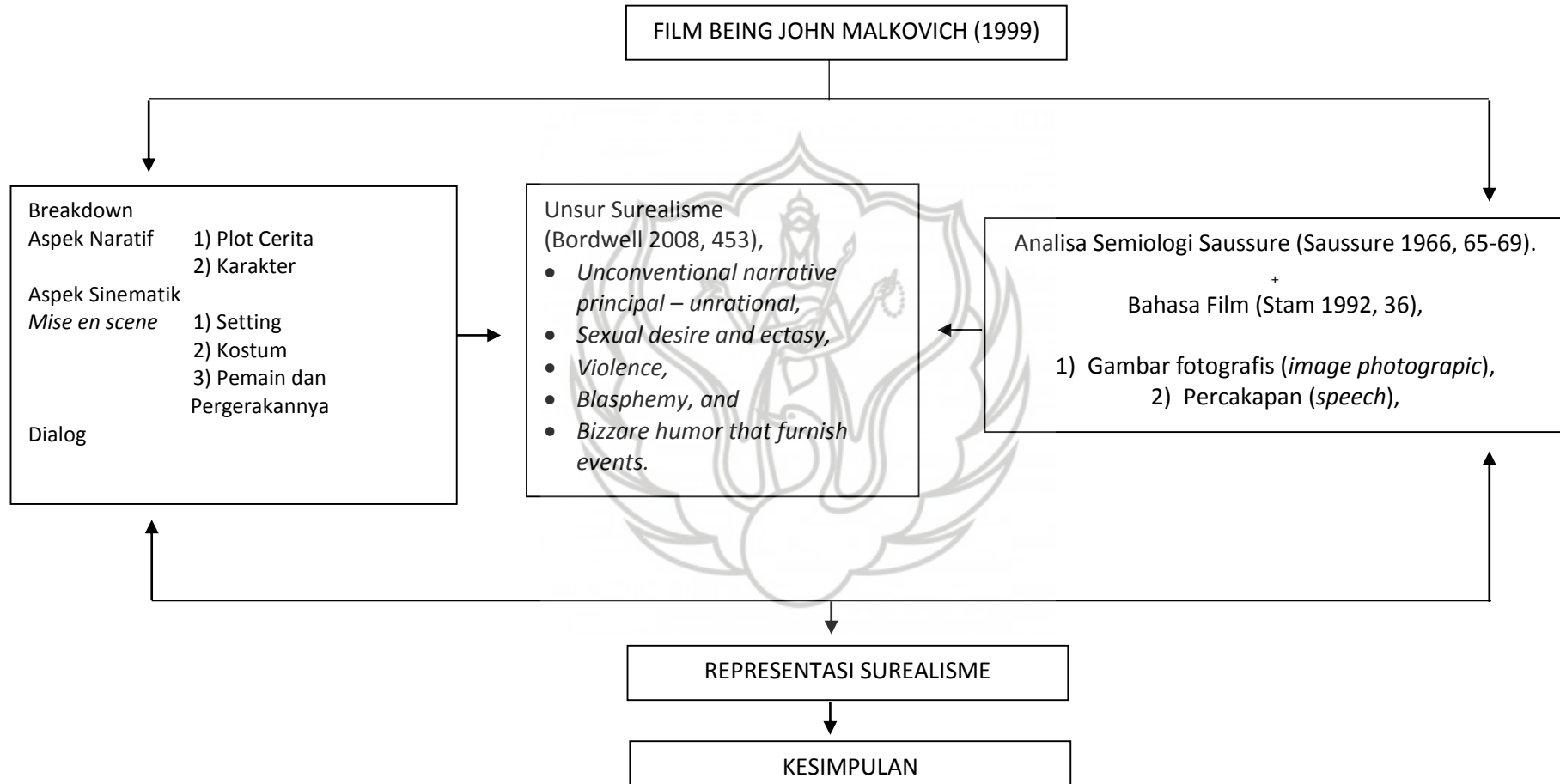
Analisis data menggunakan metode kualitatif dengan pemaparan secara deskriptif.

Proses analisis data yaitu bermula pada mengumpulkan dan mencatat data pengamatan, keseluruhan data kemudian dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu fenomena dan membantu untuk merepresentasikan temuan pada orang lain (Widodo 2000, 123).

Dalam prosesnya, langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi surealisme melalui plot cerita film dan karakter. Setelah melakukan identifikasi pada plot, dilakukan pembabakan/pengelompokkan pada data untuk mempermudah langkah selanjutnya yaitu membedah kemungkinan unsur surealisme melalui *setting*, kostum, pemain dan pergerakannya, serta dialog melalui *purposive sampling* yakni memilih data yang paling representatif. Pendekatan penelitian menggunakan semiologi Ferdinand de Saussure untuk menganalisa teks (terlihat dalam film) yang secara sederhana, petanda (*signified*) lebih mengacu pada ‘konsep’, sedangkan penanda (*signifier*) lebih pada aspek materi dari ‘konsep’ – yang terdiri dari audio dan visual. Selanjutnya, konsep representasi disini digunakan dalam tahapan analisis wacana – pembacaan lanjutan dari hasil analisis teks dengan analisis bahasa film Christian Metz. Terakhir adalah memberikan kesimpulan.

4. Skema Penelitian

SKEMA PENELITIAN



II. PEMBAHASAN

Analisis data dari objek penelitian yaitu film *Being John Malkovich* (1999), di mana data diperoleh dari *sequence* untuk tahap pertama dalam menjelaskan plot cerita serta karakter, dan *scene* untuk tahap kedua yang akan dibedah per-*shot* dalam film yang merepresentasikan unsur surealisme dalam bentuk tabel. Proses pemecahan adegan ini menghasilkan populasi sebanyak 131 *scene* dan dari seluruh populasi akan diambil sampel sebagai data yang akan dianalisis. Proses pengambilan sampel yang digunakan adalah model *purposive sampling* ditujukan untuk memperoleh sampel yang representatif dilihat dari elemen utama penelitian yaitu plot cerita, karakter, *mise en scene* yang meliputi *setting*, kostum, pemain serta pergerakannya, dan dialog.

Terdapat tiga teori maupun konsep yang hendak digunakan dalam penelitian ini yaitu: surealisme, semiologi, dan representasi. Teori surealisme dibutuhkan pada penelitian ini untuk mencari tahu unsur-unsur apa saja yang terdapat dalam film. Sedangkan semiologi hendak dijadikan landasan ilmu untuk membedah dan menganalisis teks film pada penelitian ini. Konsep representasi menjadi perlu guna mencari tahu bagaimana surealisme digambarkan di dalam film.

Langkah pertama, akan dilakukan identifikasi unsur surealisme melalui plot cerita film dan karakter dalam film *Being John Malkovich* (1999) secara lebih rinci. Setelah itu, dilakukan pembuatan data *mise en scene* dan dialog menggunakan kolom berdasarkan *scene-scene* yang dipilih dan representatif melalui cara *purposive sampling*. Dalam penjabarannya, tabel berisi keterangan *sequence*, *scene*, deskripsi visual dan audio, keterangan tempat dan waktu, pemain dan inti adegan yang sedang berlangsung, dan keterangan Penanda dan Petanda, serta kolom representasi surealisme. Terakhir, langkah yang dilakukan adalah tahap representasi, langkah ini merupakan langkah penting di mana dalam tahap ini peneliti akan membagi analisa menjadi beberapa bagian sesuai dengan unsur-unsur yang ditampilkan dalam film, dan menjelaskan bagaimana surealisme digambarkan di dalam film.

1. Analisis Identifikasi Surealisme: *Being John Malkovich* (1999)

a. Plot Cerita

Craig Schwartz (John Cusack) adalah seorang puppeteer yang tak mempunyai pekerjaan. Ia menikah dengan seorang wanita yang sangat mencintai binatang, Lotte Schwartz (Cameron Diaz). Mereka memelihara beberapa hewan di dalam apartemen mereka seperti monyet, anjing, dan burung. Lotte selalu menyemangati Craig untuk mencari pekerjaan, namun Craig merasa tak ada kerjaan yang cocok untuknya selain menjadi seorang puppeteer. Lotte dengan penuh perhatian terus menyemangati Craig untuk mencari pekerjaan. Craig akhirnya mencoba melamar kerja di sebuah perusahaan yang ia temukan di laman koran. Ia mendatangi kantor Lester Corp yang terletak di lantai 7½ gedung Mertin Flemmer di kota New York dan langsung diterima bekerja. Setelah bertemu beberapa kali dengan rekan kerjanya, Maxine Lund (Catherine Keener), Craig jatuh cinta. Ia terus berusaha mendekati Maxine meskipun ia telah memiliki Lotte. Sampai suatu ketika ia berusaha untuk menebak nama Maxine hanya dengan membiarkan mulutnya bergerak sendiri untuk menebak, Craig berhasil dan akhirnya mereka bertemu di salah satu kafe.

Suatu ketika, Craig tidak sengaja menemukan sebuah pintu rahasia saat ia mengambil sebuah berkas yang terjatuh dibalik kabinet. Craig mencoba masuk ke dalam pintu itu dan berakhir pada portal diri John Horatio Malkovich (John Gavin Malkovich), seorang aktor serba bisa yang terkenal di Amerika. Setelah terjatuh dari langit di pinggir jalan dekat New Jersey dengan pakaian yang penuh lumpur, Craig akhirnya kembali ke kantor untuk memberi tahu Maxine. Tanpa panjang lebar, Maxine mempercayai apa yang dikatakan Craig. Maxine dan Craig pun membuka sebuah jasa dengan tagline iklan “Pernah berpikir untuk menjadi orang lain? Sekarang kamu bisa! Datanglah ke Gedung Mertin Flemmer pada malam hari.”, mereka menawarkan setiap orang yang ingin mencoba untuk membayar 200 dollar per orang setiap 15 menit.

Craig akhirnya mengatakan pada Lotte bahwa ada pintu rahasia menuju portal diri Malkovich. Lotte yang tidak mengetahui siapa Malkovich pun ingin merasakan masuk kedalam pintu itu. Tepat pada malam itu, Craig langsung mengantar Lotte ke kantornya untuk masuk ke dalam pintu rahasia. Lotte akhirnya masuk ke dalam portal diri Malkovich. Setelah 15 menit, Lotte terjatuh dari langit di pinggir jalan. Craig yang telah menunggu, akhirnya menuntun Lotte masuk ke dalam mobil. Dalam perjalanan Lotte terus bercerita bahwa ia merasakan sesuatu yang berbeda, sesuatu yang selama ini belum pernah ia rasakan. Craig bahagia melihat Lotte begitu bahagia setelah masuk ke dalam portal.

Namun, apa yang dirasakan dan dikatakan Lotte pada Craig sangat diluar dugaan. Suatu ketika Lotte mengampiri Craig yang sedang bekerja dengan Maxine di kantor. Lotte mengatakan bahwa ia terobsesi untuk terus masuk ke dalam portal diri Malkovich, ia juga mengatakan dengan yakin bahwa ia kini seorang transeksual setelah ia berkonsultasi dengan Dr. Feldman, dokter gigi pribadinya. Craig meyakinkan Lotte bahwa itu semua hanya sementara dan apa yang dirasakan Lotte akan hilang dengan sendirinya.

Tanpa diketahui Craig, Lotte mulai tertarik pada Maxine sejak pertemuan pertama mereka di kantor. Setelah Lotte dan Craig pergi, Maxine mencoba meminta bantuan temannya untuk mencari tahu nomor telepon rumah Malkovich. Craig tidak tahu kalau Lotte dan Maxine sering bertemu dan berhubungan intim ketika Lotte berada dalam diri Malkovich, dan Maxine sedang dengan Malkovich. Craig merasa dikhianati oleh Maxine dan Lotte. Ia marah dan akhirnya menendang dan menodong pistol ke Lotte saat di rumah, ia mengancam membunuh Lotte. Craig mengambil telepon rumah dan menyuruh Lotte membuat janji dengan Maxine. Setelah Maxine menyetujui, Craig menyekap mulut, mengikat kaki dan tangan, serta memasukkan Lotte ke dalam kandang monyet peliharaannya. Craig pergi ke dalam portal diri Malkovich, menemui Maxine yang bertemu Malkovich untuk melakukan hubungan intim. Saat berhubungan dengan Maxine,

Malkovich merasa dirinya dikendalikan oleh seseorang yang bukan dirinya. Ia merasa aneh dan takut, ia memutuskan untuk pergi meninggalkan apartemen Maxine.

Setelah konsultasi dengan temannya Charlie Sheen (Charlie Sheen), Malkovich akhirnya membuntuti Maxine ke gedung Mertin-Flemmer, tempat Maxine bekerja. Di gedung itu Malkovich bertemu dengan Maxine dan Craig, ia meminta penjelasan jasa apa yang sebenarnya mereka tawarkan. Craig mencoba menjelaskan tentang pintu rahasia itu, dan Maxine langsung menyuruh Malkovich untuk langsung masuk. Malkovich memasuki portal, lalu masuk ke dalam tempat di mana semua orang terlihat mirip dengannya dan hanya bisa berkata "Malkovich". Malkovich keluar dan terjatuh dari langit di pinggir jalan, ia bertemu Craig dan menyuruh Craig untuk menutup portal. Namun, Craig menolak.

Lotte berhasil melarikan diri dengan bantuan dari monyet peliharaannya dan langsung menelpon Maxine, mengatakan bahwa sebenarnya Craig yang ada dalam diri Malkovich saat mereka bertemu. Maxine tak memperdulikan karena ia menikmati pengalaman itu. Lotte akhirnya mencari bantuan, ia menemui Lester (Orson Bean) yang mengungkapkan bahwa ia sebenarnya adalah Kapten Mertin, pendiri LesterCorp. Dia tahu tentang portal yang ada di ruangan Craig dan tentang Malkovich. Lester menjelaskan bahwa masa matang atau waktu yang cocok untuk berkoneksi dan menempati kedudukan di dalam portal adalah saat tengah malam saat orang tersebut berulang tahun ke 44 tahun. Akan tetapi, setelah usia 44 tahun, portal akan berpindah ke tempat atau portal lain, pada bayi yang belum lahir. Untuk memperpanjang umur, mereka bisa masuk kembali ke dalam portal yang ada pada bayi tersebut. Kapten Mertin telah menggunakan portal Lester untuk memperpanjang hidupnya, setelah itu ia dan teman-temannya menargetkan untuk memperpanjang kembali umurnya dengan memasuki portal Malkovich saat Malkovich berumur 44 tahun.

Craig telah menemukan cara untuk mengontrol diri Malkovich. Ia menghabiskan waktu 8 bulan dalam diri Malkovich dan membuat dirinya

dikenal dunia dengan profesi sebagai puppeter. Malkovich akhirnya menikahi Maxine. Ketika Maxine hamil hubungan mereka pun menjadi jauh. Ketika tiba saatnya Malkovich berulang tahun ke-44, Lester dan teman-temannya menculik Maxine dan mengancam akan membunuh jika Craig tidak keluar dari diri Malkovich. Lester, Lotte, dan teman-teman Lester yang lain menyandera Maxine di kantor Craig. Lotte yang sangat marah dan merasa paling dikhianati akhirnya mencoba membunuh Maxine dengan menodongkan pistol ke arahnya. Maxine melarikan diri dan masuk ke dalam portal. Mereka berkejaran di dalam alam bawah sadar Malkovich dan menjumpai rangkaian kehidupan Malkovich dari masa kecil hingga dewasa, mulai dari ia dibully saat kecil, saat remaja, dan dewasa. Akhirnya, Maxine dan Lotte pun terjatuh di pinggir jalan. Maxine meyakinkan Lotte bahwa bayi yang dikandungnya adalah bayinya, Maxine hamil saat Lotte ada di dalam diri Malkovich. Mereka pun akhirnya saling mencintai lagi dan menjadi orang tua dari anak yang dikandung Maxine.

Craig akhirnya memutuskan untuk keluar dari dalam diri Malkovich daripada harus menerima kenyataan Maxine akan dibunuh. Lester dan teman-temannya pun langsung memasuki portal Malkovich dan mengontrol diri Malkovich. Craig yang telah keluar pun harus menerima kenyataan bahwa Maxine dan Lotte akhirnya bersama lagi. Akan tetapi Craig tak kehabisan akal, ia memasukin portal setelah Malkovich yaitu Emily (Kelly Teacher), anak yang telah dilahirkan Maxine, dan hidup di dalam diri Emily. Melalui Emily, Craig menyaksikan Maxine dan Lotte yang hidup bahagia.

Setelah dilakukan identifikasi, film *Being John Malkovich* menggunakan plot lurus atau plot linier dalam bercerita, di mana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Plot ini hanya terfokus pada konflik seputar tokoh utama. Secara kronologis, urutan cerita dalam film ini juga disusun secara berurutan. Menyoal unsur surealisme, dilihat dari segi naratif, film ini tidak memperdulikan tentang “conventional narrative principal”. Dilihat dari segi

aspek utama, film ini juga tidak mementingkan rasionalitas dari segi plot cerita.

b. Karakter

Berikut adalah contoh dua karakter yang dianalisis:

1. Craig yang Ambisius

Craig Schwartz adalah seorang puppeter. Craig memiliki badan yang tinggi, kulit putih, rambut hitam panjang, memakai kacamata, dan jalan sedikit membungkuk. Ia tak mempunyai pekerjaan, yang dilakukannya setiap hari hanya merawat hewan peliharaan istrinya di rumah. Craig adalah orang yang ambisius, ia akan melakukan segala hal jika ia menginginkan sesuatu. Ia terus meyakinkan semua orang bahwa ia adalah seorang puppeter.

Setelah menemukan pintu rahasia, Craig mulai dekat dengan rekan kerjanya, Maxine yang ia damba. Hubungan Craig dengan karakter lainnya tak membaik ketika ia mulai menyadari bahwa ia dikhianati oleh istri dan rekan kerjanya, Craig menjadi marah dan cemburu. Ia bertindak kasar pada istrinya, menendang dan mengurungnya dalam kandang hewan. Craig menemukan cara bagaimana mengontrol Malkovich, dan memutuskan tinggal di dalam diri Malkovich untuk mewujudkan ambisinya menjadi puppeter terkenal. Pada akhirnya, Craig keluar dari dalam diri Malkovich, karena saat itu, Maxine diculik oleh Lester dan Lotte.

Maxine mengkhianatinya, ia lebih memilih Lotte. Ambisi Craig untuk terus memiliki Maxine tak padam, ia pun diam-diam memasuki portal pikiran anak Maxine, yaitu Emily.

b. Lotte yang Krisis Identitas

Lotte Schwart, perempuan dengan tubuh kurus, kulit putih, rambut keriting dan mengembang adalah istri dari Craig Schwartz. Ia sangat mencintai binatang, ia memelihara beberapa binatang seperti monyet,

anjing, dan burung di apartemennya. Sehari-hari Lotte bekerja di pet-shop miliknya. Lotte adalah istri yang penuh perhatian, ia selalu mendukung Craig untuk mencari pekerjaan agar suaminya tidak terlihat depresi karena hanya berdiam di rumah. Lotte mulai senang ketika suaminya mendapat pekerjaan. Akan tetapi, Lotte merasakan ada yang berbeda dari dirinya ketika ia telah masuk ke dalam diri Malkovich, yang diberi tahu oleh suaminya.

Lotte bimbang, ia merasakan sensasi yang berbeda ketika berada di dalam diri Malkovich. Lotte yakin, ia adalah seorang transeksual atau seseorang yang identitas dirinya berlawanan dengan jenis kelaminnya. Lotte merasa ia menemukan dirinya saat berada dalam diri seorang laki-laki (Malkovich). Lotte semakin mantap ketika dirinya telah berkonsultasi dengan dr. Feldman, dokter ahli alergi pribadinya.

Tanpa diketahui Craig, Lotte dan Maxine sering bertemu. Lotte dianiaya Craig dan dimasukkan ke dalam kandang monyet peliharaannya ketika telah mengetahui ia bertemu dengan Maxine diam-diam. Lotte akhirnya bebas setelah ia ditolong oleh monyetnya, dan ia segera menghubungi Maxine, namun Maxine memilih Malkovich (Craig). Lotte mencari bantuan ke Lester, dan Lester mendukung Lotte.

Sampai pada akhirnya, Lotte dan Lester menculik Maxine karena tepat pada hari itu mereka harus masuk ke dalam diri Malkovich di umur yang sudah matang. Lotte tak mempedulikan niat utamanya dengan Lester. Ketika melihat Maxine, ia kembali marah. Lotte berpikir bahwa jika ia tidak dapat memiliki Maxine, maka orang lain juga tak bisa memiliki Maxine.

Lotte berusaha menembak Maxine dan berujung kejar-kejaran mereka di alam bawah sadar Malkovich. Setelah keluar, Lotte kembali mempercayai Maxine setelah mendengar penjelasan dan diyakinkan Maxine tentang bayi yang dikandungnya. Lotte dan Maxine akhirnya hidup bersama dengan anak mereka, Emily.

Setelah dilakukan pengamatan pada film *Being John Malkovich* dengan memperhatikan karakterisasi tokohnya, telah ditemukan karakterisasi tokoh seperti yang telah dijabarkan diatas di mana dalam penggambarannya, karakter tokoh dalam film *Being John Malkovich* dibuat 'janggal' dalam mendukung penceritaan film.

2. Representasi Surealisme dalam Film *Being John Malkovich* (1999)

Representasi erat kaitannya dengan ide dan nilai yang hendak disampaikan oleh pembuat film melalui aksi dan figur pemain. Pada bagian ini akan dipaparkan ide dan nilai surealisme yang terdapat dalam film berdasarkan pengamatan pada film *Being John Malkovich* (1999).

Proses pemecahan scene menghasilkan populasi sebanyak 131 scene, dari seluruh populasi akan diambil sampel sebagai data yang akan dianalisis. Proses pengambilan sampel dengan model purposive sampling ditujukan untuk memperoleh sampel yang representatif dilihat dari elemen utama yaitu mise en scene yang meliputi setting, kostum, pemain dan pergerakannya, serta dialog. Proses pengambilan sampel secara purposive sampling menghasilkan 17 scene yang akan dianalisis.



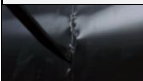


Metode yang digunakan dalam menganalisa adalah metode penelitian kualitatif dengan pemaparan secara dekriptif menggunakan pendekatan teori semiologi Ferdinand de Saussure. Pembedahan sudut pandang film dalam merepresentasikan surealisme dilakukan dengan menggunakan seperangkat kode bahasa film yang telah digunakan yakni dengan mise en scene meliputi setting, property, kostum, aksi dan gesture, serta dialog. Dalam penjabarannya, akan dijelaskan bagaimana bahasa film beroperasi dalam menggambarkan unsur surealisme dalam film *Being John Malkovich*. Pembacaan bahasa film (film language) dalam hal ini menjadi penting karena dengan begitu dapat diketahui apakah bahasa film berperan dalam menampilkan unsur surealisme atau sama sekali tidak berperan. Namun, tidak menutup kemungkinan terdapat penanda-penanda lain di luar penanda sinematik yang dapat menunjang


penggambaran unsur surealisme, dalam hal ini telah ditemukan relasi gender dan seksualitas serta teori kepribadian. Berikut ini adalah contoh analisa lebih lanjut dalam melihat bagaimana surealisme direpresentasikan dalam film:

1. Analisis *scene* 9 dan 10 memuat representasi surealisme: penggambaran *setting* dan cerita yang tak logis dalam dunia realitas.

Bagian awal film ini, diawali dengan sebuah pengenalan tentang Craig, seorang puppeteer yang tidak mempunyai pekerjaan dan Lotte yang sangat mencintai binatang dan bekerja di pet-shop miliknya. Keadaan ini mengantarkan Craig pada sebuah lingkungan baru, yakni Lester Corp, sebuah perusahaan yang terletak diantara lantai 7 dan 8, yaitu 7½.

Tabel 4.3 *Scene* 9 dan 10

Visual	Audio	Penanda	Petanda	Reprs. surreal	Catatan
	Ambience suara	Kode setting: Lift Kode aksi: Craig mencari angka 7½ pada tombol lift.	Penggambaran pintu lift yang terlihat penyok, tersedianya linggis, dan bantuan seorang perempuan di dalam lift	Dalam scene ini, penggambaran unsur surealisme akan sesuatu hal yang tak logis dibangun pada setting lantai 7½ yang memiliki langit-langit sangat rendah dan berbeda dari desain lantai pada umumnya.	Surealisme adalah tahapan lanjutan dari realisme. Merujuk Adorno, realisme dalam sinema mampu menentukan gambaran imajinasi dan refleksi sebuah film yang akhirnya bisa tersampaikan. Dalam hal ini, setting yang terlihat realis dikembangkan menjadi gambaran surreal
	Dialog: Perempuan dalam lift: "Lantai 7½, kan?"	Kode gesture: Kepala Craig, mendengak, matanya melihat ke arah nomor lift. Kode kostum: -	membuat <i>setting</i> lantai 7½ yang terlihat ganjil		
	Craig: "Ya" Perempuan dalam lift: "Aku akan bantu anda melalui saya."	Kode properti dalam setting: Tombol lift Kode dialog: perempuan dalam lift menawarkan bantuan. Kode aksi: - Kode kostum: -	menjadi tak lagi aneh karena terkesan sudah seperti hal yang biasa dan wajar.		
		Kode aksi: Membuka pintu lift. Kode properti: Linggis Kode kostum: - Kode dialog: -	Ketika Craig yang bingung tak menemukan angka 7½ di di tombol lift, perempuan yang satu lift dengannya tak heran lagi dan langsung membantu Craig yang pertama kali datang ke lantai 7½ di Lester Corp.		
	Sound: Suara alarm lift	Kode aksi: Perempuan dalam lift membuka pintu lift. Kode properti: Linggis Kode kostum: -	Setelah masuk ke dalam lantai 7½ Craig harus		
		Kode setting: Lantai 7½. Kode gesture: Craig membungkuk dan berjalan pelan saat keluar dari lift ke lantai 7½. Kode kostum: -			

		<p>Kode aksi: Craig mencari ruang resepsionis. Kode gesture: Craig membungkuk dan melihat ke kanan dan ke kiri, lalu berjalan menuju ruang resepsionis. Kode setting: Lantai gedung 7½.</p>	<p>menunduk untuk menyesuaikan tinggi badannya dengan langit-langit.</p>		<p>dengan kondisi langit-langit sangat rendah.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------

Scene 9 dan 10 merupakan adegan kontinuiti di mana menampilkan adegan Craig yang berada di dalam lift dan ingin menuju 7½ akan tetapi Craig tak menemukan angka 7½ di tombol lift dan ia kebingungan. Pada kolom Penanda (tabel 4.2) dapat dilihat bahwa aksi Craig yang kebingungan ditandai dengan *gesture* kepala mendongak dan mata terus melihat ke arah tombol lift, dan selanjutnya ditampilkan *setting* tombol lift yang tak ada angka 7½. Setelah itu, perempuan yang berada satu lift dengan Craig bertanya pada Craig yang terlihat kebingungan. Dapat dilihat dikolom audio, perempuan itu langsung bertanya dan kemudian menawarkan jasanya. Craig yang tak tahu apa-apa tentang gedung itu akhirnya meng-iyakan.

Ketika tombol menunjukkan diantara angka 7 dan 8, aksi perempuan itu langsung membuka pintu lift dengan linggis yang ia dapatkan disudut lift. Terlihat pintu lift yang penyok akibat pembukaan paksa dengan menggunakan linggis. Kemudian Craig keluar dari lift dan masuk ke dalam lobi lantai 7½, Craig harus membungkukkan badannya karena langit-langit lantai 7½ sangat rendah.

Kolom Petanda yang diperoleh dari Penanda adalah penggambaran pintu lift yang terlihat penyok, tersedianya linggis, dan bantuan seorang perempuan yang berada di dalam lift bersama Craig membuat setting lantai 7½ yang terlihat ganjil menjadi tak lagi aneh karena terkesan seperti hal yang biasa dan wajar. Ketika Craig bingung tak menemukan angka 7½ di tombol lift, perempuan itu kemudian membantu Craig yang terlihat kebingungan dan yakin itu adalah kali pertama Craig datang ke lantai itu. Setelah masuk ke dalam lantai 7½ Craig kembali dihadapkan dengan keadaan langit-langit yang sangat

rendah dan membuatnya harus menunduk untuk menyesuaikan dengan kondisi lantai.

Dari pembacaan Penanda dan Petanda dapat dilihat bahwa representasi surealisme akan sesuatu hal yang tak logis dibangun pada *setting* lantai yang memiliki langit-langit sangat rendah dan berbeda dari desain lantai pada umumnya. Selain itu, meskipun desain lantai langit-langit sangat rendah dan terlihat ganjil, penggambaran surealisme dalam film ini dibentuk seolah-olah itu merupakan suatu hal yang biasa atau realitas yang ada. Hal ini ditampilkan dengan perempuan yang berada satu lift dengan Craig seperti orang yang sudah lama bekerja di gedung Mertin Flemmer dan sudah terbiasa dengan keberadaan setting lain $7\frac{1}{2}$ dalam gedung kerja mereka. Perempuan itu langsung menawarkan jasanya, dan kemudian *setting* pintu yang terlihat penyok menguatkan kesan bahwa pintu itu memang sering dibuka paksa.

Dalam pembacaan diluar kode sinematik, ditemukan bahwa dalam film ini, surealisme direpresentasikan dalam bentuk naratif cerita yang mendekati dan beranjak dari realitasnya. Merujuk pada teori kritis Adorno, Chris Chang menulis bahwa surealisme dalam sinema mampu menentukan gambaran imajinasi dan refleksi sebuah film yang akhirnya bisa tersampaikan (<http://www.filmcomment.com>). Terlebih Kaufman dan Jonze membuat setting lantai $7\frac{1}{2}$ seperti hal yang biasa.

Secara keseluruhan analisis dengan menggunakan metode semiologi dan bahasa film dapat diketahui bahwa dari film Being John Malkovich memiliki kode yang memunculkan unsur surealisme.

III. KESIMPULAN

Analisis terhadap film Being John Malkovich mulai dapat dilakukan setelah peneliti mendeskripsikan secara detail naratif pada film ini. Selain deskripsi naratif, hal lain yang dibutuhkan analisis ini adalah pendataan film. Maksud daripada pendataan film yakni menjadikan film sebagai sebuah data layaknya objek penelitian. Pendataan ini dilakukan dengan cara membagi film ke dalam

empat babak secara keseluruhan dan membedahnya menggunakan pendekatan konsep penanda-petanda Saussure dan semiologi film Metz. Pendataan ini dimaksudkan untuk menelaah bagaimana bahasa film maupun penanda-petanda lain beroperasi dalam memaparkan sejumlah ide.

Berdasarkan hasil analisa tahapan pertama, setelah dilakukan proses identifikasi surealisme melalui plot cerita, film ini yang menggunakan plot lurus dalam bercerita. Dilihat dari segi aspek utama, film ini tidak mementingkan rasionalitas dari segi plot cerita. Film ini juga masih menggunakan konfigurasi yang paling sering terlihat dalam film Hollywood dan surealisme yakni penuturan atau materi tentang 'cinta' yang dari tahun 20-an sudah sering digunakan.

Representasi surealisme melalui karakter dalam film ini, digambarkan dengan karakterisasi tokoh yang 'janggal'. Misalnya dalam hal ini, representasi surealisme digambarkan melalui tokoh Craig dan Lotte yang merupakan sepasang suami istri namun menyukai dan berusaha untuk memiliki Maxine, teman kerja Craig yang juga menyukai Lotte hanya jika Lotte berada dalam diri Malkovich. Tokoh Malkovich yang tak berdaya ketika alam pikirannya dikontrol oleh orang lain. Kemudian, tokoh Lester yang ingin selalu hidup selama-lamanya, dan Floris dengan pembangunan karakter pura-pura tuli. Floris seringkali terlibat percakapan yang tak nyambung dengan lawan bicaranya, namun ia mengerti jika seseorang mengatakan hal yang tidak ia suka.

Tahapan kedua, setelah membaca hasil analisis teks berupa data yang menjabarkan tentang penanda-petanda dengan seperangkat kode yang digunakan yakni setting, kostum, aksi dan gesture, serta dialog, ditemukan penggambaran yang khas dalam film guna mendukung representasi surealisme.

Dalam penggambarannya, representasi surealisme melalui setting dibangun dengan keberadaan lantai 7½ dan portal pikiran manusia. Kemudian unsur pendukung surealisme yang utama yakni penggambaran hal-hal tak logis meliputi gairah seksual, kekerasan, pengkhianatan, dan humor direpresentasikan dengan kisah cinta antara sepasang suami istri yakni Craig dan Lotte yang sama-sama berusaha mendapatkan Maxine.

Selain itu, penggambaran beberapa penggambaran kode bahasa film—yang dibangun dalam film ini—yang menjadi khas adalah representasi surealisme melalui aksi dan gesture Malkovich ketika seseorang mengontrol dirinya. Kemudian representasi surealisme melalui dialog yang menunjukkan seseorang ada di dalam diri Malkovich, dan penggambaran melalui kostum yang menunjang keberadaan portal pikiran manusia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ades, Dawn. 1993. *“Surrealism as Art”* dalam *Surrealism: Revolution by Night*. Canberra National Art Gallery.
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rakatana Media.
- Ariansah, M. 2014. *Gerakan Sinema Dunia – Bentuk Gaya dan Pengaruh*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Intitus Kesenian Jakarta – Koperasi Sinema.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aumont, Jacque. 1992. *Aesthetic of Film*. Austin: University of Texas Press.
- Barker, Chris. 2011. *Kamus Kajian Budaya*: Penerjemah Hendar Putranto. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Biran, Misbach Yusa. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Boggs, Joseph M. 2005. *The Art of Watching Film*: Penerjemah Drs. Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. 2008. *Film Art an Introduction*, Eight Edition. Lighthouse Matte. www.mhhe.com/filmart8
- Field, Syd. 1984. *The Screenwriter’s Workbook*. New York: Dell Publishing.
- Freud, Sigmund. 2002. *A General Introduction to Psychoanalysis, Psikoanalisis Sigmund Freud*. Alih bahasa: Ira Puspitorini. Yogyakarta: Ikon Teralitera.

- Hall, Stuart (Ed.). 1997. *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Harymawan, RMA. 1998. *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mayshark, Jesse Fox. 2007. *Post Pop Cinema: The Search for Meaning in New American Film*. London: Westport, Connecticut.
- Metz, Christian. 1974. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Translator: Michael Taylor. Chicago: University of Chicago Press.
- Minderop, Albertine. 2011. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moeleong, Lexy J. 2011. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moeliono, Anton. M. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nadeau, Maurice. 1989. *The History of Surrealism*. Penerjemah Richard Howard. Cambridge: Harvard University Press.
- Nusim, Roberta. 2008. *Costume and Make Up*. New York: Academy of Motions Pictures and Sciences.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Prakoso, Gotot. 1977. *Film Pinggiran – Antologi Film Pendek, Eksperimental dan Dokumenter*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia (YSVI).
- Richardson, Michael. 2006. *Surrealism and Cinema*. New York: Berg.
- Saussure, Ferdinand de. 1996. *Pengantar Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Stam, Robert. 2000. *Film Theory: An Introduction. 'The Rise of Cultural Studies'*. New York: Routledge.
- _____, Burgoyne and Lewis. 1992. *New Vocabulary in Film Semiotics: Structuralism Post Structuralism and Beyond*. Routledge: London and New York.

- Stott, Andrew. 2005. *Comedy*. New York: Routledge Taylor and Francais Group.
- Soedarso, Sp. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Jakarta: Studi Delapan Puluh Enterprise bekerja sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Suban, Fred. 2009. *Yuk.. Menulis Skenario Skenario Sinetron! (Panduan Menjadi Penulis Skenario Jempolan)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Waxman, Sharon. 2005. *Rebels on the Backlot*. New York: HarperCollins.
- Widodo, Erna dan Mukhtar. 2000. *Konstruksi kearah Penelitian Deskriptif*. Yogyakarta: Avyrous.
- Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Skripsi, Thesis, dan Jurnal:

- Gusmonyking, Zesy Dmis. *Intertekstualitas Suralisme Pada Film The Double (Analisis Semiotika Julia Kristeva)*. Skripsi Sarjana Jurusan Komunikasi, Universitas Gunadarma.
- Hendiarno, Yanoar Risky. *Analisis Deskriptif Pada Alur Cerita Film Banyu Biru (Suralisme Pada Film)*. Skripsi Sarjana Jurusan Komunikasi, Universitas Negeri Malang.
- Novitasari, Ari. *Analisis Semiotika Representasi Anak-Anak Dalam Film Denias Senandung Di Atas Awan dan Laskar Pelangi*. Skripsi Sarjana Jurusan Komunikasi, Institut Kesenian Jakarta.
- Pratiwi, Julita. *Memahami Identitas Queer Dalam Sinema Indonesia: Representasi Karakter Waria Dalam Film Lovely Man (2011)*. Skripsi Sarjana Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta. Jakarta, 2016.
- Waters, Alexander James. *Discerning a Surrealist Cinema*. Thesis – College of Arts and Law, Department of Modern Language, School of Languages, Culture, Art History and Music, University of Birmingham. September, 2011.

Dari Media Online

http://www.kompasiana.com/saumiere/alasan-amerika-melegalkan-pernikahan-sesama-jenis_55c1bd514f7a61de1839fde7

<http://www.filmcomment.com/article/head-wide-open-being-john-malkovich/>

<https://www.theguardian.com/film/2011/oct/03/charlie-kaufman-how-to-write>

<http://www.mentalfoss.com//article/73037/16-heady-facts-about-being-john-malkovich>

<http://www.dailyscript.com/scripts/beingjohnmalkovich.html>

Sumber Gambar

Shot of Being John Malkovich (1999) diakses dengan cara *screen capture* film *Being John Malkovich* menggunakan *prt sc* pada 22 Maret 2017 pukul 10:00 WIB.

Film:

Being John Malkovich (1999)

