

# ***Cult Film* dan Analisa Semiotika Film Pada Nagabonar Jadi 2**

**Akhmad Riza Faizal<sup>1</sup>**

**Abstract:** *Cult films phenomena have attracts lots of discussion among film critics or communication experts especially for those who studied media, nevertheless research on the films using semiotic remains sparsely. This essay mainly discusses about intertextuality within Nagabonar Jadi 2 based on Umberto Eco's conception about cult film and attempts to bear its narrative meaning using Greimas' Rectangle, one among other semiotic methods. The research founded that the film has four propositions of narrative within the film which are nationalism, anti-nationalism, non nationalism, and non anti-nationalism. Salutes and flapping the national flag are the synecdoche of nationalism in this film.*

**Key words:** *Film Semiotic, Cult Film, Nagabonar*

Berkembangnya industri perfilman di Indonesia ditandai dengan makin banyaknya produksi film tanah air. Pada tahun 2004 saja, dalam satu tahun penikmat film Indonesia telah disuguhi sekitar 30 film buatan anak negeri<sup>2</sup>, angka tersebut adalah lonjakan dua kali lipat dari jumlah produksi film Indonesia pada tahun 2003. Di tengah terpaan pengaruh film-film Hollywood dan Bollywood, kemajuan ini

---

1 **Akhmad Riza Faizal** adalah dosen pada jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung dan dapat dihubungi pada email: niet\_r32@yahoo.com. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. James Thurlow dari Baltic Film and Media School, Estonia atas masukan dan komentar yang berharga mengenai artikel ini.

2 Kompas, *Sepuluh Tahun Terakhir Perfilman Indonesia*, 2 Juli 2005.

dapat dilihat sebagai kebangkitan industri film Indonesia setelah 15 tahun bisa dikatakan, mati suri. Walaupun sebagian besar genre film tersebut masih didominasi oleh film berjenis roman dan horor, dua aliran yang sangat populer di mata penonton Indonesia. Imbas dari munculnya fenomena ini adalah terciptanya kelas baru penonton film Indonesia, sebuah kelas penggemar fanatis (*fandomness*) pada film Indonesia. Setelah bertahun-tahun dipengaruhi oleh film Barat, penggemar-penggemar ini mulai menunjukkan apresiasi dan penghargaan mereka terhadap film-film Indonesia. Film Indonesia yang mereka gemari kemudian menjadi sebuah film yang dipuja, sebuah *cult film*. Fenomena sosial ini kemudian menggelitik peneliti untuk lebih memahami apakah fenomena *cult film* pada perfilman Indonesia adalah benar adanya. Latar belakang penulis yang mendalami metode semiotika sebagai sebuah metode untuk menganalisa media juga memotivasi peneliti untuk mengaplikasikan semiotika film pada film Indonesia.

Bagian yang paling menantang dari penelitian ini adalah menentukan film mana yang sekiranya dapat mewakili fenomena *cult film* pada film-film Indonesia. Selain itu, objek penelitian tersebut juga harus cukup menarik dari sudut pandang semiotika dan komunikasi. Peneliti akhirnya memutuskan untuk menganalisa film Nagabonar Jadi 2 berdasarkan beberapa indikasi; Pertama, film ini merupakan sebuah film kelanjutan (*sequel*) karena itu film ini mempunyai hubungan kausalitas dan konseptual dengan film pertamanya sehingga memenuhi syarat untuk dapat ditilik sebagai objek semiotik. Kedua, film Nagabonar Jadi 2 muncul sebagai proposal untuk merepresentasikan kondisi nasionalisme Indonesia dalam gayanya yang baru di era yang modern ini, lengkap dengan penggunaan latar belakang kontemporer dari kondisi kehidupan keseharian di Indonesia. Film lain yang tayang perdananya hampir pada waktu yang bersamaan seperti Gie (2005) juga mengusung tema yang sama, yaitu nasionalisme tetapi berbeda latar belakang dan hanya menunjukkan potret sejarah di mana karakter Gie hidup. Ketiga, setelah beberapa studi pustaka dan mengamati

lebih kurang 200 komentar, blog<sup>3</sup>, ulasan, e-news dan bahasan di internet yang dipublikasikan antara Maret 2007 sampai Maret 2008 (satu tahun setelah film Nagabonar Jadi 2 tayang perdana), peneliti menemukan bahwa sebagian besar penonton berpikir bahwa film ini mengingatkan mereka tentang nasionalisme. Bahkan wakil presiden RI 2004-2009, Jusuf Kalla, juga mengakui bahwa film ini mempunyai pesan yang kuat tentang nasionalisme dan keagamaan<sup>4</sup>.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai sebuah usaha untuk mencari kejelasan pandangan terhadap konsep *cult film* dalam rangka memahami lebih jauh perfilman Indonesia sebagai suatu fenomena. Tujuan lainnya adalah sebagai sebuah sumbangsih terhadap penelitian di Indonesia khususnya di bidang ilmu-ilmu interpretasi seperti semiotika, khususnya semiotika film karena tidak banyak akademisi di Indonesia yang tertarik untuk meneliti dan memperkaya kajian di bidang ini. Manfaat dari penelitian ini ditujukan sebagai bahan referensi bagi para peneliti media khususnya film mengenai metode yang dapat digunakan dalam menganalisa film. Dalam rangka mencapai tujuan penelitian di atas, artikel ini mempunyai dua pembahasan yang saling berhubungan. Pertama, artikel ini akan membahas pandangan para ahli tentang *cult film* dan penegasan terhadap pemikiran Umberto Eco, salah seorang semiotikawan, terhadap konsep intertekstualitas. Kedua, tulisan ini akan menampilkan analisa penulis terhadap salah satu film Indonesia dengan menggunakan metode Greimas' rectangle, salah satu dari sekian banyak metode semiotika.

---

3 Sebagian besar ulasan (*thread*) blogs yang ada di internet lebih menyorot pendapat para penulis blog tersebut tentang film Nagabonar Jadi 2, walaupun demikian beberapa blogs memberikan ulasan dan tinjauan yang bagus terhadap film tersebut seperti; <http://ericasono.multiply.com/reviews/item/40>, dan <http://biangpenasaran.blogspot.com/2007/06/marketing-nagabonar-jadi-2.html>

4 Lihat <http://www.antara.co.id/arc/2007/5/7/wapres-akui-nagabonar-jadi-2-luar-biasa/>

## STUDI PUSTAKA

### 1. Apakah Cult Film tersebut?

Philippe Le Guern (2004) merujuk penggunaan terminologi 'cult'<sup>5</sup> pada serial televisi, film, novel dan musik yang telah dikagumi dan dipuja sedemikian rupa, mempunyai sekelompok penggemar fanatik dan dalam beberapa aspek menyimbolkan nilai-nilai, status sosial, dan subkultural tersendiri dari kelompok yang memuja. Le Guern menyebutkan bahwa pengguna istilah *cult* itu sendiri masih rancu dan lebih mengarah pada penggunaan praktis. Penggunaan kata *cult* pada konsep-konsep religius juga menyebabkan berbagai usaha untuk menerjemahkan makna dari kata tersebut menjadi semakin ambigu dan sulit dimurnikan (Le Guern, 2004:4). Kesulitan yang disebutkan oleh Le Guern disebabkan oleh dua hal, pertama, kesulitan dalam merefleksikan makna dari praktiknya dan rendahnya pendekatan-pendekatan sosiologis dalam lingkungan sosial yang menggunakan kata tersebut. Kedua, masih berbaurnya analogi penggunaan kata *cult* pada konteks media (*media cult*) dan religius (*religious cult*). Le Guern menyebut pemikiran Walter Benjamin tentang seni sebagai suatu bentuk ide, seperti sinema, yang hanya muncul pada tingkatan reproduksi umum (sebagai oposisi dari reproduksi yang unik) yang kemudian mereproduksi nilai *cult* (*cult value*) yang tidak tepat (*invalidate*) dari seni tersebut (Le Guern, 2004:5).

Kemudian Le Guern mengajukan pertanyaan apakah konsep *cult* harus direduksi dari suatu sudut pandang nominalis menjadi sebuah produk dari permainan bahasa (*language game*), menjadi hanya salah satu dari pola klasifikasi yang diciptakan oleh para pengamat bahasa dengan melupakan realita aslinya. Le Guern berpendapat bahwa secara umum fenomena sublimasi pada film

---

5 Penulis merujuk penggunaan istilah *cult film* berdasarkan pada terminologinya dalam bahasa Inggris. Secara intensional, penulis tidak berusaha untuk berdiskusi mengenai terjemahan dari istilah *cult film* ke dalam bahasa Indonesia karena kesulitan dalam mencari padanan kata yang tepat untuk mengekspresikan makna dari istilah *cult film* itu sendiri.

justru berfungsi sebagai pemersatu dari kelompok-kelompok penonton yang sebelumnya terpisah berdasarkan ekspresi dari nilai-nilai atribusinya, dan kemudian berusaha tetap menjaga antusias di antara mereka terhadap teks-teks *cult* yang ada. Terlepas *cult film* sebagai sebuah teks yang tereduksi, Le Guern menegaskan peran dari 'budaya keikutsertaan' (*participatory culture*) para penggemar dan komunitas-komunitas film sebagai suatu konstruksi sosial dari *cult film*. Celah ini juga yang memisahkan praktik *cult* yang asli dan *cult* yang terencana, atau tidak asli. Berdasarkan pada konsep historis yang lebih menunjukkan transisi dari rasionalisasi dan eksploitasi cita rasa masyarakat. Cita rasa ini kemudian disederhanakan dalam rangka menjaga kelangsungan dari budaya, konteks dan generasi dari kelompok penggemar tersebut (Le Guern, 2004:17).

Aktivitas fanatisme ini juga menarik Hills (2002) untuk memunculkan hubungan antara *fandom*, sebagai suatu aktivitas dari penggemar, dan budaya memuja dalam sudut pandang akademis. Dia berpendapat bahwa sebenarnya bukanlah suatu pekerjaan yang mudah untuk mendefinisikan kata *fandom* itu sendiri karena adanya terminologi yang sudah umum dipakai dari kata tersebut (Hills, 2002: 1-2). Sekarang ini, setiap orang tahu apa arti dari kata 'fan' (penggemar). Hills merujuk pendapat Abercombie dan Longhurst (1998) dengan menghubungkan konsep penggemar, pemujaan dan entusiasisme. Dia juga mendukung definisi dari Tulloch dan Jenkins (1995), yang memisahkan kata *cult*, penggemar (*fan*), dan pengikut (*follower*). Hills juga menambahkan Brooker dan Brooker (1996: 141) preposisi bahwa "tidak semua pengagum Tarantino adalah penggemarnya...dan tidak semua penggemarnya adalah *cult fans*<sup>6</sup> (penggemar pemuja)." Hills berpendapat bahwa pemikiran ini menghasilkan pemisahan yang jelas antara penggemar pemuja dan penggemar saja. Penggemar pemuja ditandai dengan tingkat

---

6 Terjemahan dari kata ini sangat sulit dicari padanannya dalam bahasa Indonesia, sejauh yang penulis bisa terjemahkan yaitu istilah *cult fans* menjadi 'penggemar pemuja'. Dibutuhkan diskusi yang lebih lanjut tentang masalah ini, di tempat yang terpisah tentunya.

pengetahuan yang lebih tinggi tentang hal yang mereka puja dibandingkan penggemar biasa dan para penggemar pemuja ini mempunyai orientasi yang lebih kuat pada kelangsungan kelompok mereka sendiri.

Hills menyadari bahwa konsep *fandom* dan *cult fandom* kadang-kadang dapat bertumpang tindih (Hills, 2002:2). *Cult fandom* lebih mengimplikasikan identitas budaya yang parsial dari konsep penggemar pada umumnya. Kemudian, dia berargumen bahwa dualitas ini sesungguhnya tidak dihubungkan dengan intensitas, keorganisasian, produktivitas secara semiotik atau material dari apa-apa yang menjadi tujuan dari penggemar-penggemar (*fandom*) tersebut. Tetapi lebih ke arah durasinya, khususnya pada kelangsungan hal yang dianggap baru dan atau resmi dalam medium asal pemujaan tersebut. Dia menunjukkan beberapa contoh serial televisi seperti *Star Trek* dan *The X Files* yang telah digandrungi oleh para penggemar mereka dan menjadi penggemar yang memuja (*cult fandom*). Hills menyatakan bahwa penggemar pemuja (*cult fandom*) dapat diciptakan dari tiga dimensi yang dapat, pada beberapa kasus, bertentangan satu dengan yang lainnya. Tiga dimensi ini adalah, pertama, dimensi tautologi atau benar secara logika yaitu adanya praktik pemujaan (*cult*) oleh para penggemar. Kedua, dimensi sementara (*temporal*) yang merupakan penggunaan terus menerus istilah *cult* pada praktik-praktik pragmatis. Ketiga, dimensi afektif dari kesadaran manusia yang mendefinisikan penggemar pemuja (*cult fandom*) sebagai suatu perasaan pengalaman penggemar yang mendalam.

Dimensi-dimensi tersebut muncul lebih melibatkan subjektifitas dari subkultur di mana penggemar tersebut berasal, yang menurut pemikiran Christian Metz merupakan bagian dari proses identifikasi, *voyeurisme*, dan *fetishistik* (Bignell, 1997). Di luar dari *cult* sebagai suatu produk, aktivitas ini muncul sebagai suatu kesadaran kolektif. Kesadaran kolektif ini kemudian berkembang menjadi suatu institusi melalui proses simbolisasi dengan label *cult*. Dengan kata lain, intersubjektifitas di antara masyarakat, khususnya pada budaya

di mana penggemar-penggemar tersebut berasal, membuat suatu film dipuja (*cult film*). Kemudian, sebuah film yang dipuja (*cult film*) tidak dapat dipisahkan dari penggemar yang memujanya (*cult fandom*) karena para penggemar itulah yang membuat film tersebut dipuja dan sebaliknya film yang dipuja melahirkan penggemar yang lebih memujanya dan seterusnya dan sebaliknya.

Salah satu teoritis film yang ingin memisahkan apakah suatu itu adalah film yang dipuja (*cult film*) atau hanya sekedar film, adalah Mark Jancovich (2003). Jancovich menyoroti penggunaan istilah *cult film* yang kadangkala disalahartikan dengan hanya ditujukan sebagai suatu perayaan atas film-film rendahan, lengkap dengan segala keburukannya, dan hanya ditujukan bagi segelintir penonton (Jancovich, 2003: 1-4). Dia menunjukkan *cult film* sebagai suatu subyek dalam struktur biner dari kelas di masyarakat yaitu kelas menengah atas dan menengah bawah dari cita rasa masyarakat. Di mana *cult film* yang mewakili kelas menengah bawah selalu bergelut sebagai oposisi dari cita rasa umumnya (*mainstream*). Dengan menggunakan pemikiran Pierre Bordieu tentang defamiliarisasi formal dari pusat perhatian estetika kaum borjuis dan hubungannya dengan keberlangsungan kelas tersebut, Jancovich berpendapat bahwa daripada memosisikan diri sebagai sebuah tantangan luar bagi kaum borjuis, citarasa oposisi dari penggemar *cult film* justru dapat dilihat sebagai bagian konflik dalam tubuh kaum borjuis itu sendiri (Sconce, 1995; Jancovich, 2002 dalam Jancovich, 2003).

Ironisnya menurut Jancovich, daripada menghadapi langsung pertentangan, kelas menengah ke bawah justru mencari kambing hitam jalan keluar, sehingga tantangan ini lebih berakibat untuk mengamankan kekuasaan kelas menengah ke atas daripada untuk mengancamnya (Jancovich, 2002 dalam Jancovich, 2003). Walaupun sesungguhnya sangat menarik untuk diperbincangkan, peneliti memilih untuk tidak berdiskusi lebih lanjut mengenai pertentangan kelas ini memilih kembali pada diskursus mengenai *cult film*. Diskursus itu juga telah dipertegas oleh Henry Jenkins (2006). Dia mengkritik *The Matrix Trilogy* dengan merujuk pada pendapat

Umberto Eco mengenai atas dasar apakah suatu film kemudian dipuja-puja; sesuatu yang kemudian mentransformasi film seperti Casablanca menjadi film yang dipuja (*cult film*).

Jenkins berpendapat bahwa jika Casablanca adalah contoh klasik dari film yang dipuja (*classic cult film*), maka kita bisa melihat *The Matrix* sebagai sebuah lambang *cult film* dalam masa yang baru, masa yang disebutnya sebagai masa kebudayaan perpaduan (*convergence culture*). Jenkins mengutip pendapat Bruce Sterling, seorang penulis fiksi ilmiah, bagaimana *The Matrix* telah memadukan semua elemen tampilan populer dari film saat ini. Mulai dari serangan pembunuh pasukan elit khusus, tabrakan helikopter hingga Budha, Taoisme dan metafisik matematis Godelian (Jenkins, 2006: 93-114). Elemen-elemen tersebut memunculkan beragam tanggapan penonton dan, „mengundang banyak komunitas-komunitas pengetahuan untuk menunjukkan keahlian mereka, mereferensikannya ke dalam kepustakaan mereka secara dalam, dan mengeluarkan pendapat mereka dalam bentuk teks yang menjanjikan keterbukaan rahasia-rahasia tanpa akhir dari film yang diteliti” (Jenkins, 2006: 99). Tanggapan tersebut memosisikan film sebagai sumber terbuka bagi pengalaman di mata para penonton.

Menurut Jenkins, semakin penonton berusaha untuk menggali lebih dalam maka makin banyak rahasia tentang film tersebut yang akan terungkap. Informasi yang seolah-olah berperan sebagai kunci dari film tersebut. Dia mencontohkan, nomor kamar Neo, karakter utama *The Matrix*, adalah 101, sama dengan nomor ruangan penyiksaan di film George Orwell *1984* (1949). Sekali penonton menyadarinya, mereka juga akan tahu bahwa nomor 101 juga adalah nomor lantai di klub Merovingian dan nomor jalan raya di mana adanya perkelahian antara tokoh-tokoh di film *The Matrix Reloaded*, sekuel kedua dari tiga film. Kemudian penonton tidak punya pilihan kecuali mempercayai semua variasi nomor dalam film mungkin mengandung makna tersembunyi atau hubungan signifikan antara tokoh dan lokasi secara bersamaan. Papan iklan dalam latar belakang adegan perkelahian di jalan raya 101 di *The*



*Matrix Reloaded* mengandung kode rahasia yang dapat digunakan untuk membuka kunci tingkat-tingkatan di versi video game film tersebut, *Enter the Matrix* (Jenkins, 2006: 99).

Kiasan-kiasan tersebut membuat penonton tidak dapat benar-benar menjawab apa itu *Matrix* karena ada banyak cara untuk mengekspresikannya. Hal itulah yang membuat film seperti *The Matrix* menjadi *cult*. Jenkins menegaskan bahwa kunci dari process *cult* terletak pada, dengan menggunakan istilah yang dipinjamnya dari Ivan Askwith, penceritaan yang bersinergis (*synergetic storytelling*)<sup>7</sup> dari film. Jenkins menunjukkan besarnya pengaruh konsep retail (*franchise*) ke dalam produksi film dengan mengabungkan semua jalur media promosi yang memungkinkan serta dipadukan dengan kekuatan distribusi untuk memunculkan aura dari film *The Matrix*, dari permainan komputer hingga boneka plastik di McDonalds Happy Meal. Jenkins memperkuat pendapatnya dengan mengkomparasikan *The Matrix* dengan *The Blair Witch Project* (1999), film independent berdana rendah yang ternyata sukses di pasaran.

Pada film *The Blair Witch Project*, produser dari film tersebut telah menciptakan komunitas pengikutnya lewat situs mereka lebih dari setahun sebelum filmnya tampil di bioskop-bioskop. Tim kreatif film tersebut, yang menyebut diri mereka sebagai *The Haxans*, sedemikian rupa membuat alur dokumentasi palsu untuk membuat penasaran para pengikut mereka. Dengan itu para penggemar mereka akan lebih giat mencari dan mengeksplorasi dokumen-dokumen yang berkaitan dengan *The Blair Witch Project*. Cara itu ternyata berhasil, semua elemen yang umumnya berupa dokumentasi membuat film tersebut tampil lebih meyakinkan dan dipuja-puja. Hal ini memperkokoh reputasi *The Haxans* lewat gaya video tangannya<sup>8</sup> dan peran improvisasi yang mereka mainkan.

---

7 Jenkins juga menekankan adanya kepentingan ekonomi yang kuat dari penggunaan konsep penceritaan transmedia (*transmedia storytelling*). Untuk lebih jelas lihat, Jenkins, 2006: 104-118.

8 Gaya yang sama juga diikuti oleh film *Cloverfield* (2008).

Di dalam artikelnya tentang film *Casablanca*, Umberto Eco berpendapat bahwa untuk dapat dipuja sebuah film haruslah, pertama, benar-benar menampilkan dunia yang lengkap (*furnished world*) sehingga para penggemarnya dapat mengutip kata-kata atau suatu tampilan dari karakter-karakter dan atau penggalan episode sehingga seolah-olah penggemar tersebut merasa sebagai bagian dari dunia yang benar-benar eksklusif baginya. Kedua, film tersebut harus mengandung suatu kesatuan yang kaya informasi yang dapat dipahami, diserap dan dikuasai oleh para penggemar pemujanya.<sup>9</sup> Mengacu pada penyebab pertama, Eco mengajukan pertanyaan apakah elemen-elemen dalam suatu film dapat dipisahkan dari film itu sendiri dan menjadi dipuja untuk dirinya sendiri. Eco mendasarkan pertanyaannya pada kategori-kategori semiotika yang sudah diajukan oleh para filosof-filosof Formalis Rusia, yaitu motif dan tema. Eco kemudian mencoba mengajukan konsepnya sendiri tentang apa yang disebutnya kerangka umum (*common frame*) dan kerangka intertekstual (*intertextuality frame*) sebagai variable naratif visual dalam rangka menganalisa film. Apa yang Eco maksudkan sebagai 'kerangka umum' adalah suatu turutan aksi yang lebih atau kurangnya telah diserap di pengalaman normal keseharian kita. Sedangkan yang dimaksud sebagai 'kerangka intertekstual' adalah situasi klise dan stereotip-stereotip, yang maknanya lahir dari pemahaman yang sudah terekam oleh ingatan kita seperti duel antara sherif dan penjahat atau situasi naratif dimana sang pahlawan melawan penjahat dan menang. Lebih lagi, Eco berpendapat, dari pada hanya mengenali intertekstualitas-intertekstualitas konvensional, penonton condong untuk mencari sensasi 'magis' (*magical flavors*) dalam suatu film. Sensasi berupa pengalaman yang berdiri sendiri dan tidak mudah dilupakan. Sensasi 'magis' tersebut ditekstualisasikan dalam adegan film yang kemudian mentransformasi film, seperti

---

9 Terjemahan ini peneliti sadur dari Eco, U. (1986). "*Casablanca*": *Cult Movies and Intertextual Collage*. dalam U. Eco, *Travels in Hyper Reality: Essays* (p. 197). New York: Harcourt Brace Jovanovich. Bentuk fisik dari artikel tersebut peneliti dapatkan dari kumpulan materi kuliah Film Semiotics edisi spring 2008 Baltic Film and Media School.

*Casablanca*, menjadi obyek *cult*. Walaupun dalam film *Casablanca* Eco mengakui bahwa ada lebih banyak adegan-adegan intertekstual, yang kemudian disebutnya pola dasar intertekstual (*intertextual archetypes*), daripada kerangka intertekstual yang bersensasi 'magis'.

Apa yang dimaksudkan pola dasar (*archetypes*) dalam intertekstualitas adegan oleh Eco tidaklah berhubungan dengan Psikoanalitis Freud ataupun konotasi mistis, tetapi istilah tersebut lahir untuk menandakan munculnya prakondisi dan intensitas dari situasi naratif yang dihasilkan oleh adegan intertekstualitas yang ada dan atau didaur ulang oleh teks-teks tak terhitung lainnya. Narasi yang memancing penonton mengalami semacam emosi yang meluap dan disertai perasaan *déjà vu*, sehingga penonton tersebut ingin melihatnya lagi. Pola dasar intertekstualitas (*intertextual archetypes*) tersebut juga tidak perlu harus dipahami sebagai suatu perasaan yang universal, melainkan bisa dilihat implementasinya cukup pada adegan-adegan tertentu. Karena pola dasar intertekstualitas (*intertextual archetypes*) dapat dianalisis sedemikian rupa dan kehadirannya mungkin tidak harus terlampiri dalam keseluruhan film sehingga justru membuatnya jauh dari proses menjadi dipuja (*cult*). Karena itu Eco berpendapat bahwa tidak semua film secara semiotik menarik untuk dicari polanya (*archetypes*) dan dikutip. Dia mencontohkan intertekstualitas antara film *Casablanca* dan *Raiders*, menurut Eco film *Raiders* penuh dengan kultur metasemiotik, dan apa yang dapat ditemukan oleh semiotikawan padanya adalah yang dibuat oleh sang sutradara apa adanya. Dalam film *Casablanca*, situasinya berbeda dan malah justru sebaliknya. Jadi *Casablanca* dapat menjelaskan adegan-adegan yang ada di film *Raiders*, tetapi tidak sebaliknya.

## 2. Film Semiotic

Perkembangan semiotika film sebagai sebuah metode mendapat pengaruh dari tiga orang yaitu; Christian Metz, Juri Lotman dan Roland Barthes. Pertanyaan utama dalam mengaplikasikan semiotika sebagai metode interpretasi untuk film adalah bagaimana

film tersebut mempunyai signifikansinya (*how does the film signify?*) dalam pengertian sebagai media penandaan. Karena film berbicara melalui tanda-tanda konvensional atau menurut Metz melalui *bahasa film*, untuk itu tantangan dalam semiotika film adalah menemukan bahwa signifikansi tersebut menyatakan yang “*ada*” adalah “*benar*”. Dalam konteks yang lebih umum, Danesi (2002: 122-128) tidak sependapat dengan proposisi Metz tentang bagaimana film dapat ditengarai seolah-olah mempunyai kedudukan struktural yang sama dengan bahasa. Dalam opininya, lebih tepat dikatakan bahwa film sebagai suatu teks sinematik telah memperluas kategori-kategori yang dibuat oleh bahasa dengan menggabungkan dialog, musik, adegan dan peran dalam suatu caranya yang kohesif. Film lebih tepat sebagai suatu media penggabungan yang dibuat oleh penanda verbal dan non verbal.

Rose (2007: 87, juga Kress, et al, 2006) berpendapat bahwa ideologi juga mempunyai peranan penting untuk memunculkan signifikasi tanda-tanda. Rose, mendasarkan pandangannya pada pendapat Williamson (1978) dan Barthes (1973), menegaskan pemisahan struktural metafora tanda yang mengarah pada metonimic, yaitu tanda yang berasosiasi dengan sesuatu dan kemudian merepresentasikan sesuatu, dan sinekdok, yaitu tanda spasial yang dapat merepresentasikan keseluruhan makna atau sebaliknya (*sign is either a part of something standing in for a whole, or a whole representing a part*). Berbicara mengenai pemisahan dalam makna, Kress (et al, 2006: 47) mendukung argumentasi Metz (1974a, 1974b) mengenai penstrukturan visual (*visual structuring*) dari tanda. Dia menambahkan bahwa penstrukturan visual (*visual structuring*) telah lebih diperlakukan sebagai suatu reproduksi atas struktur realitas daripada penciptaan proposisi yang penuh dengan makna-makna baik oleh pengertian sintaksis visual, atau hanya dalam bahasan formal semata (Kress, Gunther & Theo van Leeuwen, 2006: 47). Kemudian, menurut Kress penstrukturan visual secara sederhana tidak hanya menghasilkan realitas dalam pengertian murni. Di lain pihak, struktur yang tercipta menghasilkan imajinasi

realitas yang terikat dengan kepentingan institusi sosial di mana imajinasi tersebut dihasilkan, disebarluaskan dan dibaca. Struktur visual sesungguhnya tidak pernah formal; mereka mempunyai dimensi semantik yang mendalam.

Roland Barthes (1977) menyatakan bahwa sekali posisi sang Pengarang (*Author*) dihilangkan, klaim untuk menguraikan makna asli suatu teks akan cukup sia-sia. Sewaktu posisi sang pengarang masih diperhitungkan dalam sebuah teks, posisi pengarang tersebut sesungguhnya telah menanamkan batasan pada teks tersebut, hanya melengkapinya dengan penanda final dengan harapan teks tersebut tertutup untuk interpretasi. Dia juga berpendapat, lahirnya sang pembaca adalah konsekuensi dari matinya sang pengarang (*the birth of the reader must be a cost of the death of author*) (Barthes, 1977: 147). Proposisi ini mengimplikasikan bahwa pusat lahirnya makna dari suatu teks tidak lagi tangan para pengarang/penulis melainkan muncul dari para pembaca teks tersebut. Dalam tulisannya di *Structural Analysis of Narratives*, Barthes (1982), dengan menyinggung proposisi Greimas, menjelaskan bahwa teks naratif dapat berperan sebagai tempat bermain antara aktor (pelaku-karakter) dan actants<sup>10</sup> di mana narasinya sendiri kemudian menjadi bahasa.

### 3. The Greimas' Rectangle

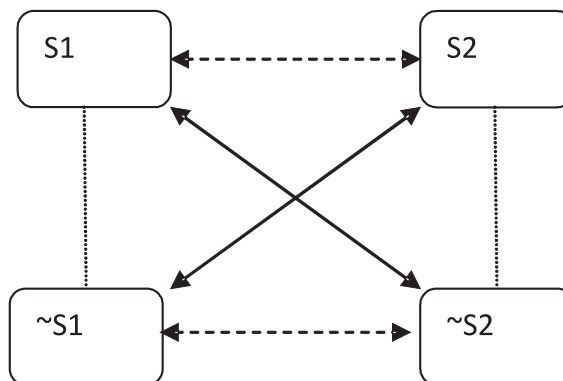
Algirdas Julien Greimas, seorang ahli bahasa dan semiotikawan kelahiran Lithuania, merancang suatu metode logika untuk menginterpretasikan ide-ide pada teks naratif serta memetakan struktur dasar signifikasi berdasarkan metode logika oposisi yang dirancang Aristotle (*Aristotle square of opposition*). Metode ini lebih dikenal sebagai metode logika segiempat semiotika (*semiotics square*) atau segiempat Greimas (*The Greimas' Rectangle*) (Felluga, 2003). Lenoir (1994) mencoba untuk memberikan uraian

---

10 Actants tidak hanya sekedar karakter dalam suatu cerita tetapi juga bagian dari elemen cerita yang tidak dapat dipisahkan dari berkembangnya suatu cerita. Lihat <http://en.wikipedia.org/wiki/Actant>

singkat tentang metode semiotika Greimas, menurutnya segiempat semiotika (*semiotics square*) adalah sebuah pemahaman tentang cara mengartikulasi struktur semantik dari signifikasi-signifikansi dalam konteks struktur oposisi ganda teks. Mengacu pada pendapat Greimas, Lenoir menekankan bahwa logika oposisi ini memberikan pengertian yang jauh lebih kaya daripada sekedar logika kontradiksi, atau logika dualitas (*binary*). Dikarenakan logika ini menggabungkan tiga tipe hubungan yaitu, kontradiksi, pertentangan dan komplementer. Greimas juga merancang logika oposisi ini lebih lengkap dengan adanya empat proposisi dibandingkan dengan tiga proposisi dalam logika dialektika Hegelian (tesis, anti-tesis, dan sintesis). Oposisi yang menarik dalam logika ini adalah adanya kehadiran posisi keempat dari logika atau jika diistilahkan menurut logika Hegelian sebagai negasi dari negasi (*negation of negation*). Posisi ini memungkinkan metode segiempat semiotika untuk menciptakan satu urutan baru dari proposisi yang berkaitan dengan teks naratif sehingga terciptanya pemahaman yang baru lagi.

Gambar 1. *The Greimas' Rectangle/Semiotic Square*



Metode segiempat Greimas terdiri dari konsep oposisi ganda dan logika penyangkalannya berdasarkan istilah dialektika Hegelian, tesis dan anti-tesis. Hubungannya adalah:

- S1 dan S2 : Oposisi
- S1 dan  $\sim$ S1, S2 dan  $\sim$ S2 : Kontradiksi
- S1 dan  $\sim$ S2, S2 dan  $\sim$ S1 : Komplementer

Metode ini juga menghasilkan meta konsep, berupa:

- S1 dan S2 (universal)
- bukan S1 atau S2 (non universal)

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Strauss & Corbin (1998: 3) melihat metodologi sebagai suatu cara berpikir peneliti tentang dan dalam mempelajari realitas sosial. Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang menggabungkan peneliti sebagai partisipan penelitian dan sekaligus instrumen penelitian. Di mana peneliti, dengan menggabungkan teknik pengumpulan data sekunder dan semiotika sebagai alat analisisnya berusaha mengembangkan pemahaman atas objek yang diteliti. Pengumpulan data yang digunakan adalah pengamatan langsung terhadap film dan dengan mengumpulkan data sekunder yang berkaitan dengan film Nagabonar jadi 2. Untuk validitas, penulis melakukan data triangulasi dengan supervisor penelitian ini Prof. Dr. James Thurlow dari Baltic Film and Media School untuk tinjauan pustaka dan temuan-temuan penelitian. Oleh karena penelitian ini berada pada ranah penelitian subjektif maka kendala-kendala yang ditemui selama penelitian berlangsung terletak pada data sekunder dan ketersediaan referensi silang.





## PEMBAHASAN

Sebagaimana disebutkan oleh Eco bahwa intertekstualitas muncul dari ensiklopedia kita akan tekstualitas. Dengan kata lain seseorang harus membuat kerangka referensi mereka sendiri, pengalaman-pengalaman yang kemudian terserap sebagai pengetahuan, sebelum mengidentifikasi teks-teks mana sajakah dari film yang saling berhubungan. Kerangka referensi ini sangat penting karena akan mendukung penonton, dalam konteks penelitian adalah sang peneliti, untuk bisa membedakan tanda dalam adegan-adegan sebagai kerangka intertekstualitas atau hanya kerangka umum. Setelah menonton keseluruhan film *Nagabonar Jadi 2*, prosedur yang pertama kali peneliti lakukan adalah membedakan mana-mana dari adegan dalam film yang sekiranya mengandung signifikansi (penanda) yang cukup kuat sehingga bisa berdiri sebagai ide tekstualitasnya tersendiri. Untuk memetakan tanda-tanda dalam film maka peneliti melakukan pencatatan (*notes*) atas adegan-adegan yang ada di dalam film dengan menekankan pada hadirnya intertekstualitas. Pencatatan yang dilakukan peneliti disusun secara kronologis berdasarkan turutan waktu (angka dalam kurung menandakan menit dalam film):

1. (02:30) Monolog Nagabonar di depan kuburan keluarga. Sebuah kilas balik sejarah, merujuk pada tokoh-tokoh yang hadir pada film *Nagabonar*.
2. (16:00) Nagabonar membujuk Bonaga untuk mengijinkannya membelai rambutnya ketika ia tidur. Ayah dan anak yang dewasa tidur bersama tanpa kehadiran figur Ibu. Mengingatkan peneliti akan *child archetype* dalam psikologi Jungian tetapi di adegan ini Bonaga menolak representasi ini, sebuah negasi atas romantisme.
3. (31:27) Umar, seorang supir bajaj mengantar Nagabonar kembali ke rumahnya setelah tersesat di Jakarta. Umar diperankan oleh Lukman Sardi sebagai seorang supir bajaj yang baik hati. Simbol dari kelas bawah Jakarta dan harapan atas adanya kebaikan dalam bentuk-bentuknya yang unik.

4. (40:00) Nagabonar memberi hormat di depan monumen Soekarno-Hatta dan Umar yang salah tingkah di samping Nagabonar. Latar belakang terlihat anak-anak kecil sedang bermain. Sebuah ironi antara penghormatan, penghargaan atas masa lalu dan tantangan masa kini.
5. (47:35) Monolog kedua Nagabonar, kali ini diakukannya di depan patung Jenderal Besar Soedirman, di tengah jalan Sudirman, Jakarta. Dia juga memberi hormat kepada patung tersebut. Kali ini monolog ini tidak hanya membawa peneliti pada semangat Nagabonar di film pertamanya tetapi juga pada adegan saat Andre Stinky yang bermonolog dengan Tuhan dalam film Kiamat Sudah Dekat. Film yang disutradarai oleh Dedy Mizwar yang juga berperan sebagai salah satu tokoh utama di film tersebut.
6. (75:00) Negosiasi antara investor Jepang dengan tim Bonaga untuk menjual perkebunan kelapa sawit ayahnya. Bonaga belum memberitahu Nagabonar tentang siapa pembeli perkebunannya.
7. (79:45) Kemarahan Nagabonar ketika dia mengetahui pembeli perkebunannya adalah orang Jepang. Hubungan sintagmatik jelas terlihat bahwa Nagabonar tidak menyukai pembelinya karena Jepang pernah menjajah Indonesia.
8. (93:35) Nagabonar memberikan hormat di taman makam pahlawan.
9. (102:38) Monita mencium Bonaga. Adegan ini mengingatkan peneliti ketika Kirana (ibu Bonaga) mencium Nagabonar di film Nagabonar. Sebuah hubungan paradigmatik atas takdir yang sama.
10. (108:45) Nagabonar menghadiri upacara pengibaran bendera Merah Putih dengan diiringi musik latar lagu Indonesia Raya. Di adegan ini Nagabonar memakai kostum yang sama dengan kostum yang dipakai Nagabonar di film pendahulunya lengkap dengan topi jenderal. Untuk ke empat kalinya ia memberi hormat.

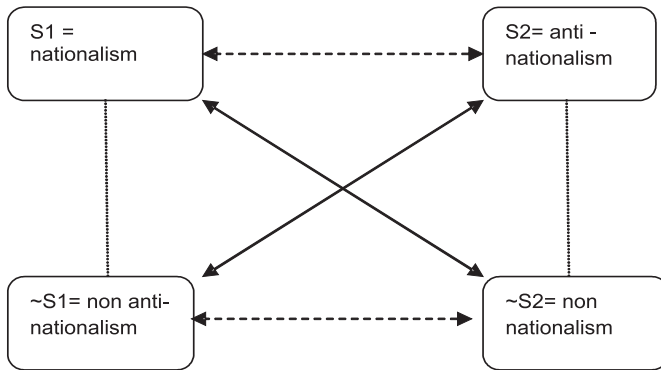
11. (111:15) Bonaga membatalkan kontrak penjualan dengan investor Jepang setelah ia mendengar ayahnya menderita sakit setelah upacara bendera. Di adegan selanjutnya, Bonaga, Monita, Umar dan tiga temannya berdiri di samping tempat tidur Nagabonar. Semuanya memakai kemeja putih kecuali Nagabonar. Adegan ini seperti sebuah lompatan yang tidak berhubungan dengan adegan sebelumnya karena tiba-tiba saja semua orang berpakaian putih. Secara paradigmatik, putih berarti bersih, suci, jujur tetapi dari apa? Dari kematiankah? Setting yang mengelilingi Nagabonar adalah petanda ritual dengan penanda yang berarti sebuah aktivitas yang sakral.

Sebuah kalimat yang menarik dan sering diucapkan sejak sekuel film pertama, Nagabonar, yaitu kalimat, "*apa kata dunia?*" Bagi yang sudah menonton film Nagabonar mereka akan berkata bahwa jargon ini merupakan bagian dari karakter Nagabonar. Jargon ini secara semantik tidak bisa terlepas dari konteks dimana karakter Nagabonar tumbuh yaitu daerah Sumatera Utara. Peneliti tidak bisa menggambarkan lebih pasti dari suku mana Nagabonar berasal tetapi secara umum kita mengenalnya sebagai karakter yang dilahirkan di suku Batak. Kalimat "*apa kata dunia?*" ini muncul setiap kali Nagabonar melakukan sesuatu tentang harga dirinya atau dalam bahasa lainnya, gengsi. Ekspresi ini seperti mengatakan kegelisahan (*anxiety*) Nagabonar mengenai apa yang mungkin dipikirkan lingkungannya tentang dirinya. Harga diri merupakan nilai utama dari keberadaan manusia, tidak hanya untuk suku Batak. Nagabonar mengucapkan kalimat ini dengan caranya yang unik sehingga penonton yang menangkap makna dari kalimat ini langsung menyadari dua hal, perasaan kegelisahan Nagabonar dan konteks kesukuan di mana Nagabonar berasal.

Setelah mencatat intertekstualitas-intertekstualitas yang muncul dalam film ini, prosedur yang selanjutnya peneliti lakukan adalah menjawab ide apakah yang direpresentasikan oleh film ini? Peneliti mencoba merujuk pada konsep yang diajukan Roland Barthes (1977) tentang 'makna jelas' (*obvious meaning*) yaitu makna

yang jelas terlihat oleh penonton. Peneliti mencoba mengikuti lagi alur yang dibawa film ini. Mulai dari dibawanya kembali penonton pada asal muasal Nagabonar, monolog pertama Nagabonar di depan makam keluarganya, kunjungannya ke patung proklamator RI, pertemuannya dengan Maryam, seorang teman lama (atau musuh?) ketika perang kemerdekaan, kemudian sikap hormat Nagabonar. Penghormatan bukan suatu yang kita lakukan secara refleksi. Ketika kita memberikan hormat, kita secara sadar memberikan rasa penghormatan kita dan bagi Nagabonar rasa hormat sama seperti harga diri. Ia lahir dengannya, hidup dengannya dan bersedia mati untuknya. Di dalam film ini adegan saat upacara bendera adalah sebuah tanda yang merepresentasikan semua sikap hormat dalam film ini. Nagabonar hormat kepada para pendiri negara ini, kepada para pejuang kemerdekaan negara ini, kepada memorabilia sosok besar yang pernah dimiliki Indonesia, dan upacara bendera yang dihidirinya sekali lagi memperkuat perasaan yang dimiliki Nagabonar. Sebuah nasionalisme gaya Nagabonar.

Penghormatan merupakan penanda konvensional dalam film ini. Seperti pada film-film Hollywood lainnya tentang nasionalisme seperti *Air Force One*, *Saving Private Ryan*, atau bahkan *Men of Honor* Penonton tersentuh ketika sang aktor memberikan hormat, untuk hal apa saja. Hormat kepada benderakah, monumenkah, pasukankah atau bahkan pada seekor anjing. Akting dari sikap hormat ini menjadi sebuah akting yang dipuja (*cult*) karena setiap penonton mengetahui makna hormat. Walaupun sikap hormat dapat dimanifestasikan dalam caranya yang banyak tetapi pada dasarnya semua memiliki makna yang sama yaitu rasa hormat sebagai suatu penghargaan atas eksistensi. Penghormatan ini muncul sebagai sinekdote bersama dengan upacara bendera, tanda dari nasionalisme. Dari titik ini, saya menemukan empat proposisi naratif yaitu nasionalisme, anti-nasionalisme, non anti-nasionalisme dan non nasionalisme. Narasi ini menyebar dalam film Nagabonar Jadi 2 dan penonton dapat melihat idenya tersebar sepanjang filmnya.



**Gambar 3. Sebaran naratif pada film Nagabonar Jadi 2**

Adegan menarik lainnya yang peneliti ingin munculkan lagi adalah adegan ketika Monita mencium Bonaga. Bagi penonton yang tidak menonton bagian pertama dari film ini yaitu film Nagabonar, mereka akan merasa adegan itu hanyalah sebuah cium pipi biasa. Tetapi bagi mereka yang sudah menonton film Nagabonar akan merasa adanya rasa pengulangan karena akting yang sama juga terjadi di film Nagabonar, walau berbeda latar dan aktornya. Bagaimana penonton biasa menganggap adegan tersebut sebagai suatu pengulangan? Memang benar bahwa adegan antara Monita dan Bonaga berbeda dengan adegan Kirana dan Nagabonar dalam pengertian teks tetapi sebenarnya mereka berada dalam konteksnya sama. Pada film pertama, Nagabonar diceritakan sebagai orang yang bermasalah dalam urusan wanita. Seperti kebanyakan laki-laki lainnya, Nagabonar mempunyai kesulitan untuk menyatakan perasaannya pada Kirana (ibu dari Bonaga) dan karena itulah mengapa Kirana mencium Nagabonar. Situasi yang sama terjadi pula dalam hubungan Monita dan Bonaga, dimana Bonaga kesulitan dalam menyatakan perasaannya kepada Monita. Hal ini seperti istilah, *like father like son*.

## KESIMPULAN

1. Le Guern dan Hills menunjukkan bahwa konsep *cult film* tidak dapat dipisahkan dari keberadaan penggemarnya (*fandom*). Kenyataannya melalui partisipasi para pemuja itulah suatu film mendapat sublimasinya dan membedakan dirinya dari film lain yang sekedar hanya digemari saja. Pengaruh budaya partisipatif (*participatory culture*) dimana setiap media cenderung berhubungan satu sama lain memainkan peran yang penting untuk memperbesar munculnya aura *cult* sebuah film. Dengan menggabungkan (*convergence*) semua media yang bisa dipergunakan untuk mempromosikan film tersebut ditambah peran distribusi yang kuat akan memberikan kontribusi yang signifikan untuk mengkonstruksi sebuah film menjadi *cult*. Seperti yang sudah ditunjukkan oleh Jenkins dalam film *The Matrix Trilogy* dan *The Blair Witch Project*. Dalam artikelnya tentang *Casablanca* Umberto Eco mengajukan proposisinya tentang kerangka umum dan kerangka intertekstual yang kemudian dia tambahkan dengan konsep pola dasar intertekstual. Peneliti menggunakan proposisi di atas ditambah dengan logika oposisi dalam metode segiempat Greimas dalam menganalisa film Nagabonar Jadi 2.
2. Dalam film Nagabonar Jadi 2 peneliti menemukan beberapa adegan yang bisa dikategorikan intertekstualitas karena menuntun ingatan penulis atas penanda-penanda alternatif. Walaupun begitu, peneliti tidak menemukan suatu intertekstualitas yang cukup 'magis' di dalam film ini. Ada adegan-adegan unik di mana penonton akan merasakan hubungan antara film Nagabonar Jadi 2 dengan film pendahulunya, Nagabonar. Tetapi karena intertekstualitas dalam film ini justru hanya dapat dijelaskan oleh film pendahulunya peneliti berkesimpulan bahwa film Nagabonar Jadi 2 bukanlah sebuah *cult film*. Dengan menggunakan metode segiempat Greimas, peneliti menemukan bahwa ada empat proposisi naratif dalam film ini, yaitu nasionalisme, anti-nasionalisme, non anti-nasionalisme

dan non nasionalisme. Ide naratif tentang nasionalisme tersebut direpresentasikan melalui adegan sikap hormat Nagabonar. Adegan upacara bendera adalah sinekdote dari teks naratif film ini tentang nasionalisme.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, R. 1977. *Image-Music-Text*. London: Fontana Press.
- Barthes, R. 1982. *A Barthes Reader*. (S. Sontag, Ed.) New York: Hill and Wang.
- Bignell, J. 1997. *Media Semiotic: An Introduction*. England: Manchester University Press.
- Danesi, M. 2002. *Understanding Media Semiotics*. London: Arnold.
- Eco, U. 1986. "Casablanca": Cult Movies and Intertextual Collage. In Eco, U. *Travels in Hyper Reality: Essays* (p. 197). New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Felluga, D. 2003. *Modules on Greimas: On the Semiotic Square*. Diunduh pada tanggal 9 May 2008 dari *Introductory Guide to Critical Theory*: [http://www.purdue.edu/guidetotheory/narratology/modules/greimas\\_square.html](http://www.purdue.edu/guidetotheory/narratology/modules/greimas_square.html)
- Guern, P. I. 2004. *Towards A Constructivist Approach to Media Cults*. In I S. G.-J. Pearson, *Cult Television* (s. 242). Minnesota, US: Univ. of Minnesota Press.
- Hills, M. 2002. *Fan Cultures*. England: Routledge
- Jancovich, M. 2003. *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Taste*. England: Manchester University Press.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. US: NYU Press
- Kress, Gunther & Theo van Leeuwen. 2006. *Reading Images: The*

*Grammar of Visual Design, Second Edition.* New York: Routledge.

Lenoir, T. 1994. *Was That Last Turn A Right Turn? The Semiotic Turn and A.J. Greimas.* Configurations ,Vol. 2

Pickard, Alison Jane. 2007. *Research Methods in Information.* London, England. Facet Publishing

Rose, G. 2007. *Visual Methodologies: An Introduction to Interpretation of Visual Materials, Second Edition.* London, England: Sage Publication.

Strauss, A. L., & Corbin, J. .1998. *Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd Edition. utg.). London, UK: Sage Publications Ltd.