

FILM DOKUMENTER *GERAKAN MEREKAM KOTA KARYA* GRESIK MOVIE: TELAAH SEMIOTIKA JOHN FISKE

Khoirul Dodi Utomo¹
D. Jupriono²
Beta Puspitaning Ayodya³

ABSTRACT

The Background of this research begins from the existence of a “Movement Record the City”. Movement which was initiated by Gresik Movie aimsto invite the Gresi community to participate in maintaining the sustainability of the city by recording anything that has artistic and historical value in the city of Gresik. Considering that many other things that continue to dissaper and change from the city of Gresik make the Gresik Movie community want to invite the public to preserve this beloved city. Before it’s too late and become the story, would that to answer the formulation issue in this study that was message contained in the documentary video “Movement Record the City” the work of Gresik Movie. A theory used n ths study s the theory of semiotics of the social codes of television John Fiske. Research method, the type of research used was qualitative descriptive study, the primary data source in the form of the original video “Movement Record the City” obtained from the Gresik movie youtube channel. The results showed that the meaning of the government Gresik more likely to use the ideology of capitalism, it is supported by the many of existing developments un the city of Gresik. But the government Gresik another thing about the ideology indeed Gresik cling to region, this is demonstrated by the many of development of the industrial sector and forget the religious development. The change in orientation of the community and the regional government of Gresik was criticalized and reminded of the way “the video was removed”. This disappearance represent the power of domination of business investors and industry players who are doing development in the industrial sector as well as bullying the religious culture of santri.

Keyword: *semiotic, ideology, culture*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini diawali dari adanya sebuah “Gerakan Merekam Kota”. Gerakan yang digagas oleh Gresik Movie itu bertujuan untuk mengajak masyarakat Gresik turut serta dalam menjaga kelestarian kota dengan cara merekam apapun yang mempunyai nilai seni dan sejarah yang ada di kota Gresik. Mengingat banyak hal lain yang terus menghilang dan berganti dari kota Gresik membuat komunitas Gresik Movie ingin mengajak masyarakat untuk melestariakan kota tercinta ini. Sebelum semuanya terlambat dan hanya menjadi cerita saja, alangkah baiknya setiap momen harus diabadikan dalam bentuk visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab rumusuan masalah dalam penelitian ini yaitu Apa makna pesan yang terkandung dalam video dokumenter “Gerakan Merekam Kota” karya Gresik Movie. Teori yang di gunakan didalam penelitian ini adalah teori semotika kode-kode sosial televisi John Fiske. Metode Penelitian, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, sumber data primer berupa video asli “Gerakan Merekam Kota” yang diperoleh dari *chanel*

¹Khoirul Dodi Utomo, alumni Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP, Untag Surabaya; khoiruldodi@gmail.com

²D. Jupriono, dosen Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP, Untag Surabaya; Ketua Dewan Penyunting Jurnal *Representamen*; juprion@untag-sby.ac.id

³Beta Puspitaning Ayodya, dosen Prodi Ilmu Komunikasi, FISIP, Untag Surabaya; anggota Penyunting Pelaksana Jurnal *Representamen*; betaayodya@untag-sby.ac.id

youtube Gresik Movie. Hasil penelitian menunjukkan bahwa makna dari video tersebut pemerintahan Gresik lebih cenderung menggunakan ideologi kapitalisme, hal itu didukung dengan banyaknya pembangunan-pembangunan yang ada di kota Gresik. Akan tetapi pemerintah Gresik melupakan hal lain tentang ideologi sesungguhnya masyarakat Gresik yang berpegang teguh pada agama, hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya pembangunan dari sektor industri dan melupakan pembangunan dari sektor agama. Perubahan orientasi masyarakat dan pemerintah daerah Gresik dikritik dan diingatkan dengan cara “dihilangkan videonya“. Penghilangan ini merepresentasikan kekuatan dominasi pemodal usaha dan pelaku industri yang sedang melakukan pembangunan-pembangunan disektor industri sekaligus melibas kultur religius santri.

Kata kunci : Semiotika, Ideologi, Budaya.

PENDAHULUAN

Gresik Movie merupakan sebuah komunitas audio visual pertama yang ada di kota Gresik. Dibentuk pada 28 oktober 2011, Gresik Movie digagas oleh para pekerja seni yang mempunyai kesamaan hobi dan kesadaran tentang banyaknya potensi kreatif di kota Gresik, Gresik Movie mencoba terus berkarya dan bereksplorasi di bidang perfilman pendek. Inilah potret komunitas yang jarang digemari banyak orang untuk ukuran kota Gresik. Gresik Movie hadir sebagai pembeda dari sekian banyak komunitas yang sudah eksis terlebih dahulu. Awal-awal terbentuknya komunitas ini memang asing bagi sebagian masyarakat.

Banyak yang menilai hadirnya komunitas ini hanya pelengkap saja dari ingar bingar berbagai komunitas yang ada. Eksistensinya sempat dipertanyakan mengingat belum ada karya yang dihadirkan dengan didirikannya sebuah komunitas pembuat film pendek. Namun semua itu berubah seiring dengan perkembangan waktu dan jam terbang dalam membuat sebuah karya. Setelah berhasil menelurkan beberapa film pendek, Gresik Movie mendapat angin segar dengan menjalin kerjasama diberbagai sekolah yang mempunyai kegiatan ekstrakurikuler sinematografi dalam membuat karya. Hal itu tentunya sebagai penyemangat anggotanya dalam hal berkarya. Dengan semakin dikenalnya nama Gresik Movie munculah beberapa program andalan komunitas tersebut antara lain “layar tancap” yang berarti Gresik Movie mengadakan acara nonton bareng karya mereka bersama warga.

Seiring dengan perkembangan waktu, semakin banyak pula yang mengenal Gresik movie. Semakin banyak yang tertarik dengan komunitas film tersebut. Dengan banyaknya anggota baru, banyak pula karya yang dihasilkan antara lain : Suporter 13 (Short Movie of Ultras Gresik), Dari Jendela, Sekolah Bawah Pohon, dan Ruwina. Dengan karya-karya tersebut Gresik Movie semakin eksis dengan melakukan kegiatan produksi lain selain membuat film pendek. Gresik Movie sering berkolaborasi dengan komunitas-komunitas lain yang bergerak dibidang seni untuk mengadakan sebuah pameran. Sehingga dalam perjalanannya kini terbentuk sebuah wadah tersendiri bagi pecinta seni dengan nama Gresiknesia.

Dalam rangka hari jadi kota Gresik yang ke 531 tahun, Gresik Movie mengadakan sebuah *project* sebagai hadiah untuk kota tercinta. Komunitas yang mempunyai motto “Dari Layar Kami Ciptakan Dunia Baru” itu membuat sebuah “Gerakan Merekam Kota”. Gerakan itu bertujuan untuk mengajak masyarakat Gresik turut serta dalam menjaga kelestarian kota dengan cara merekam apapun yang mempunyai nilai seni dan sejarah yang ada di kota Gresik. Mengingat pada tahun 2013 monumen perjuangan Bukit Lengis dirobokkan dan berganti menjadi stadion Gelora Joko Samudro, pada tahun 2017 tim sepak bola kebanggaan kota Gresik juga harus menghilang dari kasta tertinggi Liga Indonesia atau liga1. Bahkan sempat beredar rumor akan dibeli oleh tim instan seperti yang sudah pernah ada sebelumnya. Dan yang

terbaru tentunya yang paling baru adalah dirobohkannya tugu alun-alun yang akan dibangun sebuah bangunan baru. Pembangunan yang sedang gencar-gencarnya dilakukan oleh pemerintah Gresik ternyata membuat keresahan di masyarakat Gresik. Banyak terjadi penolakan-penolakan dari kalangan aktivis penggiat budaya maupun masyarakat yang terdampak dari pembangunan yang ada di Gresik. Pembangunan-pembangunan yang ada di kota Gresik dianggap oleh kalangan yang menentang lebih menguntungkan pihak swasta. Keresahan itu lah yang ditangkap Gresik Movie sehingga membuat sebuah “Gerakan Merekam Kota”.

Video dokumenter ini menarik untuk diteliti. Video yang sudah dipublikasikan via youtube tersebut, terdapat banyak simbol dalam berbagai *scene* yang menggambarkan karakteristik kontemporer kota Gresik. Video dokumenter “Gerakan Merekam Kota” ini lebih berfokus pada bahasa gambar (*visual grammar*), karena visual lebih mendominasi dari pada *background*. Dalam video dokumenter “Gerakan Merekam Kota” ini visual lebih banyak ditampilkan di wilayah perkotaan. Wilayah yang didominasi oleh sektor industri berupa pabrik maupun komplek pergudangan. Dengan ditunjang visual pelabuhan barang membuat Gresik semakin dikenal sebagai kawasan industri. Wilayah-wilayah yang kental dengan religiusitas tidak ditampilkan dalam video Dokumenter “Gerakan Merekam Kota”. Sektor kultur religiusitas yang seharusnya menjadi ikon Gresik kota santri justru tidak ditampilkan oleh komunitas Gresik Movie.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primernya yang berupa hasil dari potongan-potongan gambar/cuplikan adegan yang bersumber dari video

dokumenter “Gerakan Merekam Kota” karya Gresik Movie tahun 2018.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika John Fiske. Tahap analisis data yang akan dilakukan, peneliti akan melakukan pengamatan adegan yang terjadi dalam tiap *scene-scene* video dokumenter “Gerakan Merekam Kota” yang menunjukkan tanda-tanda sehingga menghasilkan makna tertentu, dan di *screenshot* atau *capture* video dalam bentuk gambar.

Analisis dalam penelitian ini akan dilakukan berdasarkan sistem tanda yang tampak pada video dokumenter “Gerakan Merekam Kota”. Selanjutnya hasil dari gambar yang sudah diklasifikasi dan dipilih sesuai tujuan penelitian, dianalisis dengan teori semiotika John Fiske yang menjelaskan tentang teori kode-kode televisi yang terdiri dari tiga level yaitu: (1) Level Realitas, (2) Level Representasi, (3) Level Ideologi. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

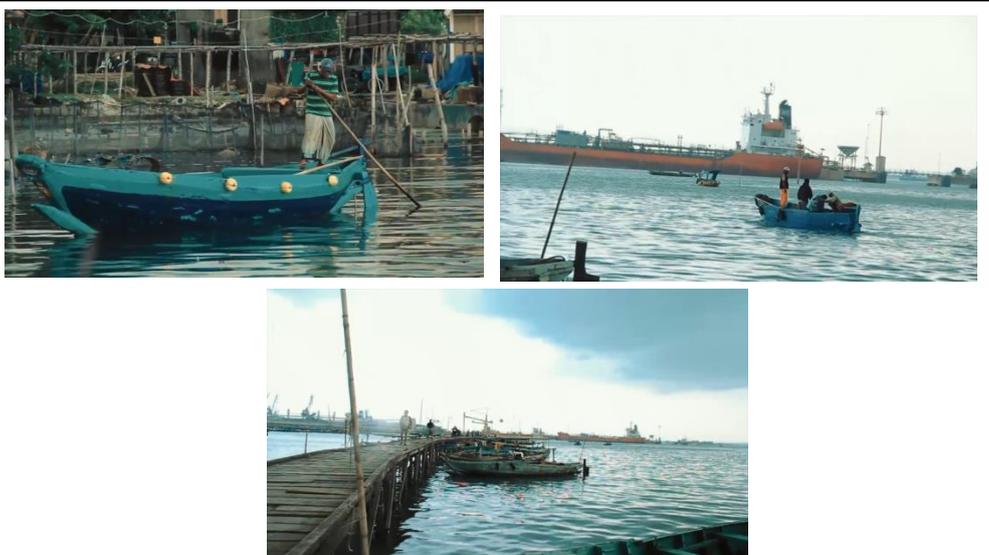
- 1) Pada level realitas, tidak semua kode-kode sosial John Fiske yang digunakan sebagai bahan analisis video dokumenter dalam penelitian ini. Pada penelitian kode-kode yang digunakan menyesuaikan kebutuhan. Mengingat videonya tanpa ada dialog maupun keterangan, kode-kode sosial yang digunakan meliputi *enviromten* (lingkungan), *dress* (kostum), *appearance* (penampilan) dan *dress* (kostum).
- 2) Pada level representasi yang akan diamati lebih banyak pada teknik kamera, dan juga pada kode representasi konvensional yang digunakan sebagai penelitian yaitu *setting* (latar). Setelah dilakukan analisis dengan memaparkan hasil dari kode-kode sosial yang didapat dari tiap gambar yang terbagi dalam beberapa *scene*, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan.
- 3) Pada level ideologi, diketahui setiap teks (bahasa, gambar, film) selalu mengandung ideologi. Pada tahap

level ideologi yang akan diamati ideologi yang tak selalu tampil eksplisit (Jupriono, Wibowo, Marsih, 2013) atau bahkan lebih sering terselubung (Jupriono, Sudarwati, Rahayu, Andayani, 2009).

John Fiske mengungkapkan kode-kode sosial televisi terbagi dalam tiga level, *Level Realitas*, *Level Representasi*, *Level Ideologi*. Pada bagian ini dipilih sembilan belas gambar secara acak yang terbagi dalam tujuh *scene* yang akan dijabarkan maknanya sesuai dengan kode-kode televisi John Fiske.

HASIL DAN PEMBAHASAN
Analisis Semiotika John Fiske : Level Realitas dan Level Representasi

Tabel 4.1 *scene 1*



Level Realitas

Environtmet (lingkungan) Dalam ketiga gambar tersebut terlihat ada kapal-kapal kecil yang biasa digunakan para nelayan. Hal ini menggambarkan kota Gresik dari sudut pesisir pantai.

Level Representasi

Teknik kamera Pengambilan gambar menggunakan komposisi *long shoot*, hal ini bertujuan menggambarkan suasana pesisir yang identik dengan banyak kapal nelayan.

Musik Menggunakan instrumen dengan perpaduan suara asli dari kamera.

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dijelaskan, level realitas dapat dilihat dari faktor lingkungan. Seperti pada gambar terlihat banyak kapal nelayan yang bersandar, kemudian ada nelayan yang sedang menggunakan kapal bermotor menandakan kalau kawasan tersebut merupakan daerah pesisir atau letaknya berada dibibir pantai.

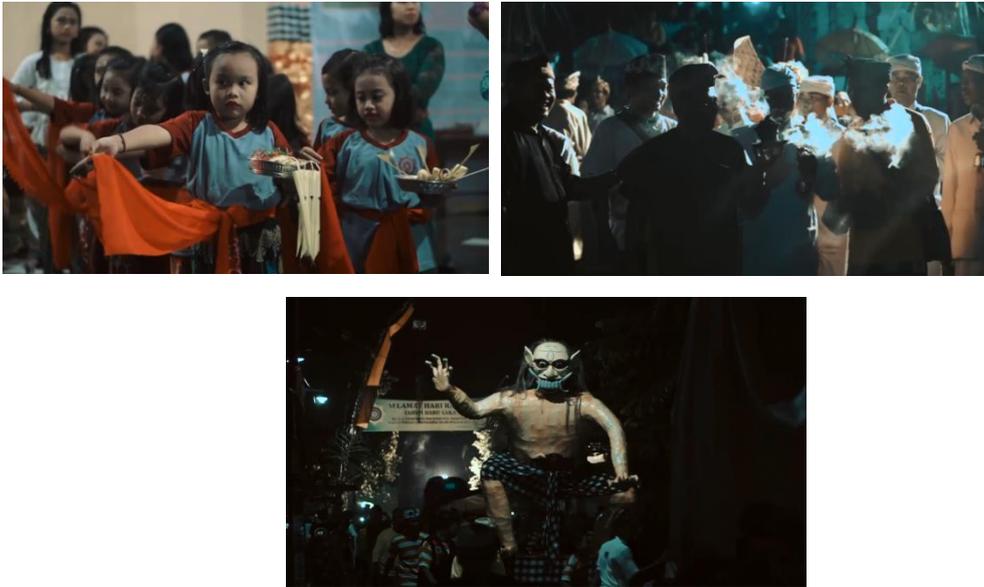
Pada level representasi ditunjukkan dengan komposisi dari pengambilan gambar secara *long shoot* memberi arti

kalau tempat tersebut luas. Terdengar juga suara ombak dan laut. Pada salah satu gambar tersebut terdapat sebuah jembatan kecil dari kayu, masyarakat sekitar menyebutnya “geladak lumpur”. Jembatan tersebut sering digunakan nelayan untuk menuju kapalnya yang sedang bersandar. Jembatan tersebut cukup terkenal di daerah Gresik. Banyak warga Gresik yang menjadikan jembatan tersebut spot foto.

Dalam *scene* ini dijelaskan kalau berada di lingkungan pesisir. Terdapat pesan informatif yang terdapat pada *scene* ini. Maksud dari Gresik Movie memasukkan daerah pesisir kedalam “Gerakan Merekam Kota” adalah selain

untuk mengabadikan juga bermaksud memberikan informasi kepada masyarakat Gresik kalau daerahnya tidak hanya daratan saja. Melainkan ada daerah pesisir yang mungkin bagi sebagian orang ada yang belum tau.

Tabel 4.2 *scene* 2



Level Realitas	
Appereance (penampilan)	Gambar pertama melakukan latihan tari panyembrama. Gambar dua sedang melaksanakan mecaru. Gambar ketiga sedang melakukan pawai ogoh-ogoh.
Dress (kostum)	Menggunakan kostum atau baju yang berhubungan dengan agama hindu.
Environtmen (lingkungan)	Dalam penyajian video tersebut, kawasan yang dipilih mempunyai keberagaman budaya dan agama.
Level Representasi	
Teknik kamera	Pengambilan gambar lebih banyak menggunakan <i>medium shoot</i> , untuk menunjukkan arti dari serangkaian acara menjelang Nyepi.
Representasi Konvensional	
Setting	Desa laban, Menganti-Gresik

Berdasarkan tabel 4.2 level realitas ditunjukkan oleh appereance (penampilan) dan dress (kostum). Dalam gambar tersebut terlihat beberapa anak kecil sedang melakukan latihan tari panyembrama, dan juga sedang ada pemuka agama hindu sedang melakukan ritual mecaru. Dalam gambar anak kecil sedang melakukan latihan tari

panyembrama terlihat seluruh anak memakai seragam yang sama, yang merupakan seragam sekolah agama hindu. Sedangkan dalam rangkaian ritual mecaru terlihat pemuka agamanya menggunakan pakaian khas yang sering digunakan sembahyang.

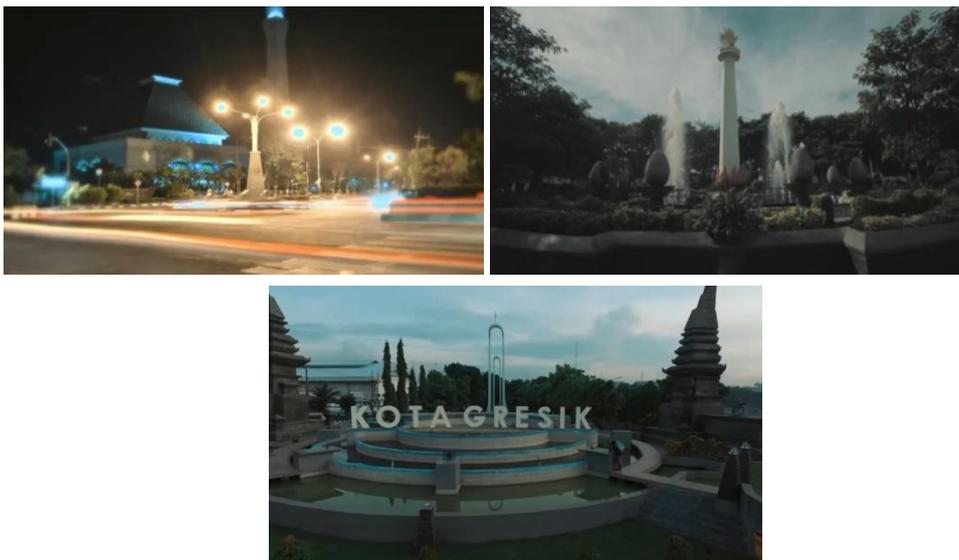
Pada level representasi, teknik kameranya lebih banyak menggunakan

medium shoot. Hal ini bertujuan untuk mengajak para penonton untuk lebih dekat dan lebih memahami tradisi dari agama hindu yang ada di Gresik. Gambar pertama menjelaskan kalau anak kecil sedang latihan tari panyembrama. Tari panyembrama sendiri merupakan tarian yang dipentaskan oleh penari wanita secara berkelompok yang bertujuan sebagai tari penyambutan. Selain sebagai penyambutan, tarian ini juga sering dipentaskan dalam upacara agama hindu di pura sebagai tari pelengkap persembahan sebelum tari sanghyang atau rejang.

Gambar kedua masih menggunakan teknik *medium shoot*, dengan tujuan untuk menunjukkan kalau pemuka agama hindu sedang melakukan mecaru. Mecaru merupakan upacara persembahan aneka sesajian (caru) kepada buta kala. Upacara ini dilakukan dari tingkatan keluarga, banjar, kecamatan, kabupaten, kota hingga provinsi. Pada gambar terakhir menggunakan teknik kamera *long shoot*, yang bertujuan untuk memperlihatkan suasana ramainya arak-arakan ogoh-ogoh.

Pada level representasi konvensional ditunjukkan oleh setting

Tabel 4.3 *scene 3*



Level Realitas

atau latar. Dalam hal ini tempat seluruh rangkaian acara yang berhubungan dengan agama Hindu terletak di Desa Laban Kecamatan Menganti Kabupaten Gresik. Walaupun sebagian besar memeluk agama Islam, akan tetapi desa tersebut terkenal dengan adanya warga pemeluk agam Hindunya. Setiap menjelang nyepi Desa Laban selalu ramai warga dari tempat lain yang datang untuk meihat arak-arakan ogoh-ogoh.

Dalam *scene* ini terdapat pesan informatif yang disampaikan Gresik Movie melalui video dokumenter. Maksud dari Gresik Movie memasukkannya kedalam “Gerakan Merekam Kota” adalah untuk memberi informasi bahwasanya di kota Gresik terdapat keberagaman agama yang salah satunya adalah agama hindu. Selain itu Gresik Movie ingin mengajak masyarakat untuk tetap menghormati dan saling toleransi kepada pemeluk agama lain sehingga terjadi keharmonisan walaupun berbeda keyakinan. Dengan keberagaman agama yang ada di Gresik, maka makin beragam juga budaya yang dibawa oleh agama tersebut.

Environtmen (lingkungan) Berada diperbatasan kota maupun pusat kota.

Level Representasi

Teknik kamera Menggunakan teknik pengambilan gambar *long shoot* yang bertujuan untuk menggambarkan bangunan yang menjadi simbol kota Gresik.

Berdasarkan tabel 4.3, level realitas diwakili oleh environtmen (lingkungan). Karena dalam ketiga gambar tersebut sering kita jumpai dalam setiap kota. Bangunan-bangunan tersebut menjadi simbol kota bagi setiap orang yang akan berkunjung ke kota tersebut. Dari ketiga gambar tersebut mempunyai makna kalau kota mempunyai *landmark* atau ciri khas dalam kota tersebut, maka kota tersebut akan semakin mudah diingat oleh orang yang pernah berkunjung ke kota tersebut.

Level representasi diwakili oleh teknik kamera, dalam ketiga gambar tersebut menggunakan teknik *long shoot*. Hal ini bertujuan untuk mempertegas kekokohan bangunan-bangunan yang menjadi simbol kota tersebut. Gambar pertama adalah Masjid Agung Gresik, yang mempunyai makna kalau Gresik adalah kota santri tentunya harus diwakili oleh masjid terbesar di Gresik tersebut. Gambar kedua adalah tugu alun-alun Gresik. Belakangan ini

terjadi demo menyangkut pembangunan alun-alun Gresik, banyak warga yang menentang pembangunan tersebut karena nantinya akan beralih fungsi. Itulah salah satu alasan dari terbentuknya sebuah “Gerakan Merekam Kota”. Dan gambar yang ketiga adalah gapura selamat datang yang mempunyai makna sambutan kedatangan.

Dalam *scene* ini terdapat pesan informatif, bahwa ikon kota menjadi hal yang penting dalam sebuah pembangunan. Semakin menarik ikon kota yang dibangun, maka akan semakin dikenal pula kota tersebut oleh masyarakat luar. Maksud dari Gresik Movie memasukkannya dalam “Gerakan Merekam Kota” adalah untuk mengabadikannya sehingga kelak jika nanti ada pembaruan masih tersimpan sebagai kenang-kenangan. Dan untuk menjaga dan merawat ikon-ikon kota tersebut sebelum dimasa depan akan berubah atau berganti.

Tabel 4.4 *scene 4*



Level Realitas

Appearance (penampilan) Menyajikan sebuah acara festival damar kurung.

Level Representasi

Teknik kamera Menggunakan teknik pengambilan gambar *long shoot* dan *close up*.

Berdasarkan tabel 4.4, level realitas diwakili oleh appearance

(penampilan). Pada gambar diatas menampilkan sebuah festival damar

kurung, festival ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan mengembalikan tradisi masyarakat Gresik. Festival damar kurung biasanya diadakan setiap tahun, dinyalakannya ribuan damar kurung serta memberikan edukasi kepada pemuda.

Pada level representasi, teknik pengambilan gambarnya menggunakan *close up* dan *long shoot*. Teknik *close up* mempunyai tujuan untuk menjelaskan makna dari damar kurung itu sendiri. Damar kurung merupakan sebuah lentera yang berbentuk kubus dengan empat sisi dilapisi dengan kertas dengan gambar dua dimensi. Dengan *close up* Gresik Movie ingin mengajak penonton untuk mengetahui dengan detail gambar

yang ada pada gambar damar kurung tersebut. Karena damar kurung mempunyai tujuan untuk menyambut lailatul qodar pada bulan ramadhan maka lukisan pada sisi damar kurung juga bertemakan ramadhan.

Dalam *scene* ini terdapat pesan informatif, bahwasanya damar kurung merupakan salah satu kesenian khas kota Gresik yang harus dilestarikan. Maksud dari Gresik Movie memasukkan damar kurung sebagai bagian dari “Gerakan Merekam Kota” selain untuk diabadikan dan dikenang juga untuk melestarikan kalau Gresik mempunyai kesenian yang khas sebelum generasi penerusnya menghilang.

Tabel 4.5 *scene* 5



Level Realitas	
Dress (kostum)	Memakai seragam klub sepak bola di Gresik yang didominasi warna kuning.
Gesture (gerakan)	Melakukan koreo dan mengibarkan spanduk untuk memberi dukungan kepada klub sepak bola.
Level Representasi	
Teknik kamera	Menggunakan teknik kamera <i>long shoot</i> dan <i>medium shoot</i> .
Representasi Konvensional	
Setting (latar)	Didalam stadion sepak bola.

Berdasarkan tabel 4.5, level realitas ditunjukkan oleh dress (kostum) dan gesture (gerakan). Kota Gresik mempunyai sebuah klub sepak bola, dan yang menjadi elemen penting dalam sepak bola adalah dukungan dari warganya. Seporter dengan julukan “ultras mania” mempunyai seragam kebanggaan berwarna kuning. Warna kuning sendiri mempunyai arti ceria dan optimis, hal itulah yang tampak pada ultrasmania ketika memberikan dukungan dengan selalu melakukan koreo selama 90 menit.

Pada level representasi, teknik pengambilan gambarnya *medium shoot* dan *long shoot*. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan kalau di Gresik tidak kalah antusiasme pendukung sepak bolanya jika dibandingkan dengan kota-kota besar lainnya. Dalam *scene* ini maksud dari Gresik movie memasukkan suporter sepak bola sebagai bagian dari gerakan merekam kota adalah untuk menjaga sekaligus tetap mendukung walaupun tim sepak bolanya dalam keadaan terpuruk, sehingga kelak tidak akan kehilangan tim sepak bola

kebanggaan kotanya menjadi milik kota lain.

Dalam *scene* terdapat pesan informatif, bahwasanya di kota Gresik terdapat suatu klub sepak bola. Dulunya tim sepak bola Gresik sempat dikenal setelah menjuarai liga Indonesia. Namun seiring berjalannya waktu sepak bola di Gresik sudah tidak setenar dahulu. Walaupun sekarang sedang terpuruk

dikancah liga domestik, para pendukung setianya masih selalu menemani di tribun untuk memberikan semangat. Maksud dari Gresik Movie memasukkan sepak bola dan sporternya selain untuk diabadikan adalah untuk mengajak masyarakat agar senantiasa tetap mendukung klub kebanggaan kota sendiri walaupun sedang terpuruk.

Tabel 4.6 *scene 6*



Level Realitas	
Environtmen (lingkungan)	Tampilan kawasan perindustrian dan pergudangan di Gresik, sehingga lingkungannya terkenal adanya polusi udara
Level Representasi	
Teknik kamera	Menggunakan teknik kamera <i>long shoot</i> .

Pada tabel 4.6 level realitas diwakili oleh envirotnmen atau lingkungan. Kota Gresik terkenal dengan kota santri, selain dalam arti sebenarnya santri juga bisa disebut kawasan industri. Banyaknya pabrik maupun pergudangan di kota Gresik membuat sebutan kota industri semakin dikenal. Dengan begitu timbulah pro dan kontra. Disatu sisi dengan banyaknya pabrik membantu perekonomian masyarakat semakin bertambah, disisi lain munculah polusi udara yang semakin mencemari kawasan perkotaan.

Level representasi, menggunakan teknik pengambilan gambar *long shoot*. Hal ini bertujuan untuk membuktikan kalau memang banyak pabrik dan

pergudangan yang ada di Gresik. Dengan teknik *long shoot* juga bisa disajikan sebuah pemandangan cerobong-cerobong asap yang mengeluarkan asap tebal dari pabrik tersebut.

Dalam *scene* ini terdapat pesan informatif, bahwasanya kota Gresik terkenal dengan kawasan industri. Karena semakin hari semakin banyak pabrik dan kompleks pergudangan baru yang terus bermunculan semakin menguatkan identitas kota industri tersebut. Maksud dari Gresik Movie menampilkan kawasan pabrik dan pergudangan dalam “Gerakan Merekam Kota” adalah untuk mengabadikan bahwasanya kota industri itu benar

adanya. Diabadikan untuk dikenang jika sewaktu-waktu semuanya akan

menghilang seperti pabrik Semen Gresik yang tinggal kenangannya saja.

Tabel 4.7 *scene 7*



Level Realitas

Environment (lingkungan)	Berada dilingkungan pelabuhan barang, tempat bongkar muat barang.
Gesture (gerakan)	Gambara satu dan dua, terlihat kuli angkut barang sedang melakukan bongkar muat. Gambar ketiga terlihat seorang sedang membersihkan kapal disebela.

Level Representasi

Teknik kamera	Menggunakan teknik <i>medium shoot</i> dan <i>long shoot</i> .
----------------------	--

Berdasarkan tabel 4.7 dijelaskan level realitas diwakili oleh environment (lingkungan) dan gesture (gerakan). Salah satu penunjang keberhasilan sebuah kota industri adalah adanya pelabuhan. Dari gambar tersebut lingkungan pelabuhan bongkar muat terlihat dari banyaknya kuli angkut yang sedang melakukan pekerjaannya.

Level representasi menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shoot* dan *long shoot*. Dalam gambar pertama dan kedua memperlihatkan proses bongkar muat barang menandakan kalau pelabuhan Gresik ramai. Dan gambar ketiga memperlihatkan seorang sedang membersihkan kapal didukung dengan *background* cerobong asap dan deretan kapal yang sedang bersandar.

Dalam *scene* ini terdapat pesan informatif, bahwasanya pelabuhan

barang merupakan sarana terpenting bagi kelangsungan sebuah produksi pada pabrik-pabrik yang ada di kota Gresik. Dengan adanya pelabuhan barang, sektor industri dengan produksi dengan skala besar bisa berjalan berkat adanya pelabuhan sebagai sarana transportasi laut. Maksud Gresik Movie memasukkanya dalam “Gerakan Merekam Kota” adalah mencoba untuk mengajak masyarakat untuk tidak melupakan elemen penting bagi sektor industri dan sebagai penunjang sarana keberhasilan pembangunan kota industri melalui pelabuhan tersebut.

4.3.2 Analisis Semiotika John Fiske : Level Ideologi

Dari potongan-potongan gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa kota Gresik menganut ideologi kapitalisme, bilamana sistem ekonomi dan perindustrian menguasai kota Gresik

menguntungkan pihak swasta daripada pihak masyarakat kotanya sendiri, sehingga dalam video “Gerakan Merekam Kota” didominasi oleh pembangunan-pembangunan infrastruktur, pabrik, dan pergudangan tumbuh dan berkembang pesat di kota Gresik.

Kalau dicermati lebih intens, video dokumenter “Gerakan Merekam Kota” tidak satupun merepresentasikan realitas kehidupan religius masyarakat Gresik sebagai kota santri. Dengan kata lain, Gresik sebagai kota santri tidak hadir dalam video ini. Disinilah sesungguhnya ideologi video ini disuarakan melalui “realitas tanpa suara”, ditampakkan lewat “realitas yang tidak tampak”.

Selain itu setiap teks (bahasa, gambar, film) selalu mengandung ideologi tertentu dari individu atau kelompok (Eriyanto, 2009:342). Dalam sebuah teks, keberpihakan penulis, sutradara, dan produser yang tampak dominan juga menggambarkan ideologi apa yang diperjuangkan (Sukristiyanto, Maryono, Jupriono, 2017). Meskipun kedudukannya dominan, sebuah ideologi tak selalu tampil eksplisit bahkan lebih terselubung (tidak tampak) (Jupriono, Wibowo, Marsih, 2013). Dalam video dokumenter ini yang justru tidak tampak adalah gambaran Gresik sebagai kota santri, ada kemungkinan langkah Gresik Movie membuat sebuah “Gerakan Merekam Kota” adalah untuk memperjuangkan budaya santri yang semakin hari semakin hilang.

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan tiga level analisis, makna dari video dokumenter “Gerakan Merekam Kota” karya Gresik Movie ini mempunyai arti pergeseran budaya. Gresik yang dulunya populer sebagai kultur religius terlibas oleh ideologi baru pemodal usaha (Kapitalisme). Disebut kapitalisme bilamana para pemodal usaha tersebut lebih menguntungkan pihak swasta dari pada masyarakat Gresik. Dengan banyaknya pemodal usaha yang berdatangan di kota Gresik semakin membuat persaingan mencari nafkah menjadi sulit karena seiring

dengan banyaknya pendatang yang juga ingin mengadu nasib di kota Gresik. Warga asli Gresik sendiri semakin susah mendapat pekerjaan karena ideologi kapitalisme yang ditanamkan menguntungkan sektor swastanya.

Sejarah kota santri yang menjadi julukan kota Gresik karena masyarakatnya terkenal masih religius. Di Gresik terdapat beberapa pesantren yang dikenal dan ada dua makam anggota wali songo yaitu Syech Maulana Malik Ibrahim dan makam Sunan Giri. Seiring dengan kemajuan zaman dan Gresik mempunyai letak yang sangat strategis maka pembangunan-pembangunan dilakukan oleh pemerintah Gresik. Mulai dari infrastruktur kota demi menarik kalangan swasta untuk berinvestasi maupun pembangunan pabrik dan kompleks pergudangan. Hal itu mungkin menjadi sesuatu yang positif bagi pemerintahan karena berhasil membangun kotanya. Namun dari situ juga timbul permasalahan baru karena banyaknya pendatang yang masuk Gresik demi mengadu nasib, mulailah pergeseran budaya itu terjadi.

Dalam video dokumenter ini justru yang tidak tampak adalah gambaran Gresik sebagai kota santri, ada kemungkinan langkah Gresik Movie membuat sebuah “Gerakan Merekam Kota” adalah untuk memperjuangkan budaya santri yang semakin hari semakin hilang. Dalam sebuah teks, keberpihakan penulis, sutradara, dan produser yang tampak dominan juga menggambarkan ideologi apa yang diperjuangkan (Sukristiyanto, Maryono, Jupriono, 2017). Meskipun kedudukannya dominan, sebuah ideologi tak selalu tampil eksplisit bahkan lebih terselubung (tidak tampak) (Jupriono, Wibowo, Marsih, 2013).

Dulunya istilah santri merujuk pada kereligiusan masyarakatnya mungkin sekarang istilah santri lebih sering kita kenal dengan kawasan industri, yang berarti kata “san” diambil dari (kawaSAN) dan kata “tri” diambil dari kata (indusTRI). Hilangnya atau bergesernya budaya tersebut

merupakan salah satu alasan terbentuknya sebuah gerakan yang dilakukan Gresik Movie yang mempunyai tujuan untuk mengabadikan momen-momen apapun sebelum semuanya benar-benar menghilang.

Maka video dokumenter “Gerakan Merekam Kota” sesungguhnya sarat kritik sosial. Perubahan orientasi masyarakat dan pemerintah daerah Gresik dikritik dan diingatkan dengan cara “dihilangkan videonya”. Penghilangan ini merepresentasikan kekuatan dominasi pemodal usaha dan pelaku industri yang sedang melakukan pembangunan-pembangunan disektor industri sekaligus melibas kultur religius santri.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian pada video dokumenter “Gerakan Merekam Kota” karya komunitas film indie Gresik Movie. Peneliti memperoleh data dengan hasil dari *screen capture* video itu berjumlah delapan belas gambar dipilih secara acak yang terbagi dalam tujuh *scene*. Dalam penelitian ini dikaji dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske (kode-kode sosial televisi). Dalam teori tersebut dijelaskan bahwa peristiwa yang ditayangkan pada adegan film telah di en-kode oleh kode-kode social yang terbagi dalam tiga level yaitu : (1) Level realitas, (2) Level Representasi, (3) Level Ideologi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa makna video dokumenter “Gerakan Merekam Kota” dielaborasi lebih pada konteks visualnya dari pada *backsoundnya*. Gresik Movie mencoba untuk memberi tahu masyarakat bahwa dalam video dokumenter tersebut ideologi kapitalismelah yang sedang mendominasi masyarakat dan dipegang oleh pemerintah kota Gresik. Hal ini beriringan dengan pembangunan-pembangunan yang ada di Gresik.

Namun ada hal lain yang tak terungkap dalam video tersebut, hal tersebut yang sebenarnya ingin komunitas Gresik Movie perjuangkan

yaitu ideologi religiusitas, dimana masyarakat Gresik yang dulunya terkenal santri dalam artian religius dan beragama sekarang terjadi pergeseran menjadi santri dengan makna lain yaitu kawasan industri. Dengan mengadakan sebuah “Gerakan Merekam Kota”, Gresik Movie berharap gerakan ini dijadikan sebuah pengingat kepada masyarakat akan pentingnya melestarikan sebuah budaya.

Rekomendasi

Dari kesimpulan yang telah diambil oleh peneliti, ada beberapa rekomendasi atau saran yang ingin penulis sampaikan mengenai penelitian ini, baik itu rekomendasi teoritis maupun praktis.

Rekomendasi Teoritis

Bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji tentang sinematografi melalui prespektif semiotika diharapkan lebih dapat memperhatikan tentang jenis video dokumenternya.

Rekomendasi Praktis

- a. Adanya keterbatasan sumber rujukan untuk melakukan penelitian ini, terutama sumber rujukan tentang teknik sinematografi.
- b. Demi terciptanya produk audio visual yang baik dan dapat dicerna oleh semua khalayak, maka bagi para praktisi yang berkecimpung di dunia sinematografi sebaiknya antara audio dan visualnya harus berkesinambungan bahkan kalau perlu ada penambahan narasi sehingga memberikan pesan yang jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Angga, N. R. (2016). *Pemikiran Feminisme Eksistensial Tokoh Utama “Dokter Kartini” dalam Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita*. Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

- Anam, M.C. (2016). Makna Pacaran dalam Film Pendek “Cinta Shubuh 2 Maha Cinta”. Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta:Putra Grafika.
- Eriyanto. (2009). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Fiske, John. (1987). *Television Culture*. London: Routledge & Metheun
- Fiske, John. (2004). *Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Ibrahim, I.S. (transl.). Yogyakarta: Jalasutra.
- Guntara, G. (2016). Analisis Makna Semiotika Makna Nasionalisme pada Film Soekarno Karya Hanung Bramantyo. Universitas Pasundan Bandung.
- Indrayana, I.P.B. (2017). Memahami makna caru dalam agama hindu. <http://jukutbuangit.blogspot.com/2017/01/memahami-makna-caru-dalam-agama-hindu.html> diakses tanggal 5 Juni 2018.
- Jupriono, D; Wibowo, Y.H; Marsih, L. (2013). Teks Berita Konflik Pekerja PT.Freeport Indonesia: Analisis Wacana Kritis Foucault. *Parafrase* 13 (1) 2013. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/parafrase/article/view/226/229> (diakses tanggal 02 Mei 2018).
- Jupriono, Sudarwati, Rahayu, A.C.; Andayani, A. (2009). Makna terselubung pidato kenegaraan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono: Analisis wacana kritis. *Parafrase* 9(2) 2009. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/parafrase/article/view/110/61>. Akses 23-06-2018.
- McKinnon, S.L. (2016). Critical Theory. Dalam. *Ensiklopedia Teori Komunikasi*. Jilid 1. Hal. 285-292. Littlejohn,S.W. & Foss, K.A. (ed.). Wibowo B.S, T. (transl.). Jakarta: Kencana.
- Moelong, L.J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhidayah, F.R.A. 2017. Penggambaran Ketidakadilan dalam Film Dokumenter Jakarta Unfair. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Oktavia, H.D. (2017). Pengertian video dokumenter. <http://hanafidellaoktaviaccounting.blogspot.com/2017/04/pengertian-video-dokumenter.html> diakses tanggal 11 Mei 2018.
- Rudiyanto, F; Darmawan, A; Jupriono, D. (2015). Film “Deathnote The First Name” Karya Tsugumi Ohda dalam Prespektif Semiotika Charles Sanders Pierce. *Representatemen* 1 (1) 2015. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/representatemen/article/view/1434/1212>.
- Sobur, Alex. (2002). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis dan Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sjafi’i, A.; Koesbandirejo, B.; Pujiyanto, A.; Jupriono, D.; Rukminingsih, N.; Tjahjono, E.; Sudaryanto, E. (2016). *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukristiyanto, A; Maryono; Jupriono, D; (2017). The Derrida’s Discourse Analysis To The Woman Of Aceh. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication* Vol.7 April. www.tojdac.org/VOLUME7-APRIL-SPCL_files/tojdac_V070ASE14

2.pdf (diakses tanggal 02 Mei
2018).
Sutisno, P.C.S. (1993). *Pedoman Praktis
Penulisan Skenario Televisi Dan*

Video. Jakarta: PT. Gramedia
Widiasarana Indonesia.