

**REPRESENTASI BUDAYA MINANG
DALAM FILM TABULA RASA
KARYA ADRIYANTO DEWO**

SKRIPSI

Oleh:

AHSANUL HIKMAH
NPM 1303110143

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Penyiaran**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2017

Representasi Budaya Minang Dalam Film

Tabula Rasa Karya Adriano Dewo

AHSANUL HIKMAH
1303110143

ABSTRAK

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Penelitian ini menggambarkan bagaimana representasi budaya Minang dalam film Tabula Rasa. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan menggunakan metode semiotika Ferdinand de Saussure yang melihat *signifier*, *signified* dan *signification*, sedangkan penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika. Teknik pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan secara menyeluruh pada objek penelitian yaitu dengan menonton film untuk mendapatkan unsur tanda yang menggambarkan kebudayaan Minangkabau. Film “Tabula Rasa” merupakan salah satu film fiksi yang bercerita tentang masyarakat Minang yang memiliki rumah makan diperantauan. Hasil penelitian menunjukkan representasi budaya Minang dari berbagai aspek dan sudut pandang. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penggambaran budaya Minang dalam film dapat dilihat melalui sistem sosial, kesenian dan bahasa. Dari ketiga aspek tersebut kita dapat melihat budaya Minang yang coba direkonstruksikan melalui media film.

Kata kunci : Film, Semiotika, Representasi, Budaya Minang.

KATA PENGANTAR



Puji dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Tak lupa pula, penulis kirimkan salam dan salawat kepada junjungan kita semua, Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, dan seluruh sahabatnya.

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, serta dukungan dari banyak pihak. Terutama kedua orang tua saya yang saya cintai dan sayangi, **Muhammad Amin** dan **Zulfarida** yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga penulis memiliki tujuan yang jelas menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih pula untuk kakak dan abang **Zakiya Ladita S.E**, **Ramadhani S.Kom**, **Rifa Atul Mahmuda S.Si**, **Khairunnisa Amd**, **Siti Rahma S. Pd**, yang selalu mengingatkan dan memberi semangat untuk menyelesaikan perkuliahan tepat waktu.

Dalam kesempatan ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari segala pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bapak Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Drs. Tasrif Syam, M.Si** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I.Kom** selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara .
4. **Bapak Drs, Yan Hendra, M.AP** selaku Pembimbing 1 yang telah banyak membantu memberikan masukan serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. **Ibu Dr, Leylia Khairani, M.Si** selaku Pembimbing II yang juga telah banyak membantu memberikan saran, bimbingan dan juga pinjaman buku terjemahan komunikasi budaya.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen dan Pegawai Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara .
7. Bang Dadong, kak Vira, bang Andika, bang Hendrik dan seluruh kru dan staff Metro TV Biro Medan. Arahan yang kalian berikan selama magang sangat bermanfaat.
8. Afif, Imam, Ika, Sity, Uli, Manda, Othe dan Dinda. Terimakasih sudah mendampingi dari masa SMA hingga kini. Semoga persahabatan kita tetap langgeng. *Like Bruno Mars said, count on me like 1, 2, 3, I'll be there for you guys ☺*.
9. Eri dan Fillia, ditengah banyaknya kebutuhan rumah tangga, kalian masih sanggup menjadi donatur entertainment. Semoga kalian selalu murah rezeki ☺.

10. Uga, Wirta, Naufal, TeCe, Arya, Dadang, Nugik yang selalu saling mengingatkan dan mensupport untuk mengerjakan skripsi dan selesai pada waktunya.
11. Hasby, Yola, Malik, Hilman, Alija dan seluruh kerabat IKO Malam yang bersama berjuang dari awal hingga sekarang.
12. Laili, Mentari, Nita, Gusti, Yanda, dan Ridwan yang bersedia direpotkan dalam masa pengerjaan skripsi.

Penulis menyadari berbagai kelemahan dan kekurangan dalam penelitian ini, untuk itu diharapkan saran dan kritik untuk perbaikan atas kekurangan dalam penelitian ini. Demikian sebagai kata pengantar, mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi semua pihak. Mohon maaf segala kekurangan, penulis ucapkan Terima Kasih.

Medan, 2017

Penulis

AHSANUL HIKMAH
NPM : 1303110143

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	8
URAIAN TEORITIS	8
A. Film Sebagai Komunikasi Massa.....	8
1. Definisi Komunikasi.....	8
2. Model Komunikasi	9
3. Komunikasi Massa	11
4. Film Sebagai Media Komunikasi Massa.....	14
B. Semiotika	14
1. Pengertian Semiotika.....	14
2. Model Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure	17
C. Jenis-jenis Film	18
1. Karakteristik Film.....	22
2. Unsur-unsur Film	23
D. Konsep Budaya	24
1. Definisi Budaya	24
2. Unsur Budaya	25
3. Pesan Budaya Dalam Suatu Film	27

E. Film Sebagai Media Massa dan Budaya Populer.....	28
1. Film sebagai Media Massa	28
2. Budaya Populer	30
F. Film sebagai Representasi Budaya.....	31
G. Budaya Minangkabau.....	32
BAB III	33
METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Kerangka Konsep	34
C. Definisi Konsep.....	34
D. Kategorisasi.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV	38
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	38
A. Profil Film Tabula Rasa	38
1. Profil Singkat Rumah Produksi.....	38
2. Logo Perusahaan	39
3. Deskripsi Film (Crew and Cast).....	39
4. Nominasi dan Penghargaan	40
5. Sinopsis	41
6. Karakter Pemain	42
B. Konstruksi Realitas Budaya Minang dalam Film Tabula Rasa	44
1. Sistem Keekerabatan dalam Budaya Minang.....	44
2. Masakan Minang	48
3. Rumah Makan	62
4. Tradisi.....	68
5. Bahasa	71
C. Pembahasan Penelitian.....	74
1. Kesenian	75
2. Sistem Sosial	76

3. Bahasa	77
BAB V.....	78
KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
A. KESIMPULAN.....	78
B. SARAN	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi representasi budaya Minang dalam Film	36
Tabel 4.1 Penghargaan yang dicapai oleh film Tabula Rasa	40
Tabel 4.2 Tanda dan petanda kedudukan wanita dalam budaya Minang	45
Tabel 4.3 Tanda dan petanda kedudukan mamak dalam budaya Minang	46
Tabel 4.4 Tanda dan petanda kedudukan kemenakan dalam budaya Minang	47
Tabel 4.5 Tanda dan petanda rumah makan Padang.....	48
Tabel 4.6 Tanda dan petanda makna rendang.....	51
Tabel 4.7 Tanda dan petanda makna daging.....	52
Tabel 4.8 Tanda dan petanda makna kelapa	54
Tabel 4.9 Tanda dan petanda makna cabai	55
Tabel 4.10 Tanda dan petanda mengolah rendang.....	57
Tabel 4.11 Tanda dan petanda gulai kepala kakap	58
Tabel 4.12 Tanda dan petanda daun ruku-ruku.....	59
Tabel 4.13 Tanda dan petanda orang Minang identik dengan makanan pedas.....	61
Tabel 4.14 Tanda dan petanda rumah adat Minangkabau.....	63
Tabel 4.15 Tanda dan petanda atraksi dalam rumah makan Minang.....	64
Tabel 4.16 Tanda dan petanda peletakan lauk dalam rumah makan.....	65
Tabel 4.17 Tanda dan petanda dominasi lelaki dalam rumah makan Minang.....	66
Tabel 4.18 Tanda dan petanda rumah gadang kerap dijadikan logo.....	67
Tabel 4.19 Tanda dan petanda makna merantau	69
Tabel 4.20 Tanda dan petanda sistem penggajian dalam rumah makan	71
Tabel 4.21 Tanda dan petanda bahasa non verbal dalam rumah makan.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model semiotika Ferdinand de Saussure	18
Gambar 3.1 Kerangka konsep	34
Gambar 4.1 Beberapa Film karya LifeLike Pictures (dari kiri ke kanan) Tabula Rasa (2014), Modus Anomali (2011), Pintu Terlarang (2009).....	38
Gambar 4.2 Logo rumah produksi PT.LifeLike Pictures.....	39
Gambar 4.3 Poster para pemain dan peran.....	42
Gambar 4.4 Mak, tokoh utama dalam film Tabula Rasa	44
Gambar 4.5 Parmanto berperan sebagai mamak.....	46
Gambar 4.6 Natsir, berperan sebagai kemenakan	47
Gambar 4.7 Rumah makan Minang populer dengan sebutan “masakan Padang”	48
Gambar 4.8 Rendang.....	50
Gambar 4.9 Daging yang dimaknai sebagai Ninik Mamak	52
Gambar 4.10 Kelapa yang dimaknai sebagai cadiak pandai	
Gambar 4.11 Daging yang dimaknai sebagai Ninik Mamak.....	52
Gambar 4.12 Kelapa yang dimaknai sebagai cadiak pandai.....	54
Gambar 4.13 Cabai yang di maknai sebagai alim ulama	
Gambar 4.14 Kelapa yang dimaknai sebagai cadiak pandai.....	54
Gambar 4.15 Cabai yang di maknai sebagai alim ulama	55
Gambar 4.16 Mak mengaduk rendang	
Gambar 4.17 Cabai yang di maknai sebagai alim ulama.....	55
Gambar 4.18 Mak mengaduk rendang	57
Gambar 4.19 Gulai kepala kakap	58
Gambar 4.20 Mak menambahkan daun ruku-ruku pada gulai kepala kakap.....	59
Gambar 4.21 Mak mengaduk ayam dengan cabai yang telah digoreng	60
Gambar 4.22 Rumah Makan Caniago	62
Gambar 4.23 Natsir meletakkan beberapa piring pada tangannya.....	64
Gambar 4.24 Cara penyajian dalam rumah makan Minang.....	65
Gambar 4.25 Karyawan rumah makan Takana Juo	
Gambar 4.26 Cara penyajian dalam rumah makan Minang.....	65

Gambar 4.27 Karyawan rumah makan Takana Juo	66
Gambar 4.28 Rumah makan Takana Juo menggunakan rumah adat sebagai logo. 67	
Gambar 4.29 Mak menceritakan alasan mengapa dia merantau.....	68
Gambar 4.30 Mak membagi hasil penjualan kepada Hans dan Natsir	71
Gambar 4.31 Pengunjung di rumah makan Takana Juo makan hanya menggunakan tangan.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menyebabkan media komunikasi semakin maju, misalnya alat telekomunikasi modern yang digunakan sebagai alat berkomunikasi dalam kehidupan kita. Jika dulu manusia berkomunikasi mengandalkan komunikasi tatap muka dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari, namun sekarang lahir berbagai macam teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, seperti radio, televisi, film, dan internet.

Film mampu mempengaruhi dan membentuk budaya atau kehidupan masyarakat sehari-hari. Dalam hal ini berarti film dianggap sebagai medium sempurna untuk mengekspresikan realitas kehidupan yang bebas dari konflik-konflik ideologis. Film dapat memberdayakan persepsi generasi muda dan meningkatkan rasa ketertarikannya akan nilai-nilai sosial dan nilai-nilai luhur dari suatu budaya. Serta film merupakan suatu bentuk seni yang sangat representatif karena ia menyajikan bentuk-bentuk dan gambaran-gambaran yang sangat mirip dengan bentuk dalam kehidupan sebenarnya. Sebagai media visual, film adalah alat untuk menggambarkan berbagai macam realita yang terdapat dalam masyarakat dan mengusung nilai-nilai kerakyatan. Perpaduan antara realitas sosial dan rekonstruksi realitas yang dibuat oleh industri film menjadikan film sebagai sarana yang unik untuk memahami kondisi sebenarnya dalam masyarakat. Film adalah visualisasi dari kehidupan nyata yang menyimpan banyak pesan, mulai dari gaya hidup sampai upaya untuk melestarikan kebudayaan.

Konsep budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhaya, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut culture, yang berasal dari kata Latin Colere, yaitu mengolah atau mengerjakan. Konsep budaya juga dapat dihadirkan dalam suatu produksi film, yang menggambarkan cerita atau skenario budaya tertentu yang ada dalam masyarakat.

Ada banyak film yang menggambarkan tentang kebudayaan, salah satunya adalah film Tabula Rasa. Film Tabula Rasa merupakan film pertama di Indonesia yang mengangkat kuliner dan menjadikannya sebagai food film Indonesia. Disutradarai oleh Adriyanto Dewo, film Tabula Rasa mengangkat kelezatan masakan khas Minang ke layar lebar oleh karena kenikmatannya maupun kepopulerannya di lidah masyarakat Indonesia.

Film Tabula Rasa berusaha menyajikan representasi dari realita budaya Minangkabau. Chris Barker menyebutkan bahwa representasi merupakan kajian utama dalam cultural studies. Representasi sendiri dimaknai sebagai bagaimana dunia dikonstruksikan secara sosial dan disajikan kepada kita dan oleh kita di dalam pemaknaan tertentu. *Cultural studies* memfokuskan diri kepada bagaimana proses pemaknaan representasi itu sendiri (Barker, 2011:9).

Dibintangi aktor asal Papua Jimmy Kobogau, aktris senior Dewi Irawan, Yuyu Unru dan Ozzol Ramdan, film Tabula Rasa dimulai dengan kisah Hans (Jimmy Kobogau), anak muda asal Serui, Papua, yang mempunyai mimpi tinggi menjadi pesepakbola profesional. Berbekal talenta, dia kemudian direkrut oleh

sebuah klub besar untuk bermain di ibukota. Meninggalkan kampung halaman di ujung Timur nusantara, musibah menimpa Hans dan membuat dia harus terlunta-lunta di tanah Jawa. Saat harapan Hans perlahan padam, dia lalu bertemu dengan Mak (Dewi Irawan), pemilik sebuah lapau . Mulai saat itulah hidup Hans berubah seperti judulnya, Tabula Rasa.

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode analisis semiotika Ferdinand de Saussure. Semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya (Kriyantono, 2010:265).

Fokus dalam penelitian ini adalah mengkaji aspek budaya yang disampaikan dan tercermin dalam sebuah film. Representasi dari berbagai aspek budaya Minang menjadi kajian menarik. Sebagai contoh, lapau yang menjadi latar belakang film ini. Lapau memiliki nilai historis dalam budaya minang, lapau digunakan untuk ”mendidik” kaum laki-laki di Sumatera Barat untuk terbiasa menyampaikan pendapat, bertukar pikiran, berdebat, tetapi tetap menghargai pendapat orang lain.

Representasi budaya melalui masakan Rendang yang mendapat pengakuan dari dunia sebagai hidangan lezat. Rendang memiliki posisi terhormat dan memiliki filosofi tersendiri dalam budaya Minang, yaitu musyawarah yang dari 4 bahan pokok, yakni: Daging (daging sapi/kerbau), merupakan lambang dari Niniak Mamak (para pemimpin suku adat); Karambia (kelapa), merupakan lambang Cadiak Pandai (Kaum Intelektual); Lado (cabai), merupakan lambang

Alim Ulama yang pedas, tegas dalam mengajarkan agama; Pemasak (bumbu), merupakan lambang dari keseluruhan masyarakat Minangkabau (Sjarifoedin, 2014: 30).

Masih banyak lagi nilai filosofi budaya Minang yang berusaha di representasikan dalam film ini, mulai dari prinsip hidup orang Minang baik dalam tolong menolong, dalam bermuamalah, sampai cara pengolahan masakan yang menjadi salah satu kebanggaan orang Minang. Berdasarkan hal inilah peneliti tertarik untuk meneliti, Representasi Budaya Minang Dalam Film Tabula Rasa Karya Adriyanto Dewo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi budaya Minang dalam film Tabula Rasa karya Adriyanto Dewo.

C. Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian, pastilah memiliki tujuan. Dimana tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi budaya Minang yang ditampilkan dalam film Tabula Rasa.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dan referensi yang bermanfaat dalam pengembangan penelitian Ilmu Komunikasi, khususnya bagi pengembangan penelitian yang berkaitan dengan makna pesan budaya

dalam sebuah film dan kajian-kajian komunikasi antarbudaya yang ditampilkan dalam sebuah film.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan kepada masyarakat dalam melihat pesan serta kritikan yang sering coba dikemas dalam suatu media hiburan salah satunya melalui film.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada berbagai pihak dalam mengapresiasi budaya khususnya budaya minang untuk kepentingan pelestarian budaya.

E. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari: A. Latar Belakang Masalah, B. Rumusan Masalah, C. Tujuan Penelitian, D. Manfaat Penelitian, E. Sistematika Penulisan

BAB II : URAIAN TEORITIS

Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Pada bab ini pula dimungkinkan mengajukan lebih dari satu teori atau data sekunder/tertier untuk membahas permasalahan yang menjadi topik skripsi, sepanjang teori-teori data sekunder/tersier itu berkaitan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini mengungkapkan rancangan penelitian, prosedur penelitian, sampel, unit analisis, narasumber penelitian, teknik pengumpulan dan

analisis data, dan metode ujinya. Adapun sistematika untuk bab ini sebagai berikut: A. Jenis Penelitian, B. Kerangka Konsep, C. Definisi Konsep, D. Kategorisasi, E. Teknik Pengumpulan Data, F. Teknik Analisis Data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang:

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian adalah bagian yang menyajikan hasil dari penelitian dalam bentuk data. Selain dengan uraian, data penelitian dapat juga disajikan sebagai ilustrasi (gambar, foto, diagram, grafik, tabel, dll).

b. Pembahasan

Pembahasan berarti membandingkan hasil yang diperoleh dengan data pengetahuan (hasil riset orang lain) yang sudah dipublikasikan, kemudian menjelaskan implikasi data yang diperoleh bagi ilmu pengetahuan atau pemanfaatannya.

Dalam pembahasan ini diutarakan pula kelemahan dan keterbatasan penelitian. Kesalahan umum dalam membahas hasil penelitian adalah menyajikan data hasil penelitian sebagai tabel dan grafik.

BAB V: PENUTUP

Bab ini terdiri dari:

a. Simpulan

Simpulan merupakan kristalisasi hasil analisis dan interpretasi. Simpulan ini terlebih dahulu dibahas dalam bagian pembahasan sehingga

apa yang dikemukakan dalam bagian simpulan tidak merupakan pernyataan yang muncul secara tiba tiba.

b. Saran

Merupakan pernyataan yang muncul tiba tiba akan tetapi merupakan kelanjutan dari simpulan, berupa anjuran yang dapat menyangkut aspek operasional, kebijakan, ataupun konseptual.

BAB II

URAIAN TEORITIS

A. Film Sebagai Komunikasi Massa

1. Definisi Komunikasi

Kehidupan manusia di dunia tidak dapat dilepaskan dari aktivitas komunikasi karena komunikasi merupakan bagian integral dari sistem dan tatanan kehidupan sosial manusia dan masyarakat. Aktivitas komunikasi dapat dilihat pada setiap aspek kehidupan sehari-hari manusia yaitu sejak dari bangun tidur sampai manusia beranjak tidur pada malam hari. Bisa dipastikan sebagian besar dari kegiatan kehidupan kita menggunakan komunikasi baik komunikasi verbal maupun nonverbal.

Komunikasi secara etimologis atau menurut asal katanya adalah dari bahasa Latin *communicatus*, dan perkataan ini bersumber pada kata *communis*. Dalam kata *communis* ini memiliki makna ‘berbagi’ atau ‘menjadi milik bersama’ yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan atau kesamaan makna. Jadi, Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain.

Komunikasi secara terminologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Jadi dalam pengertian ini yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia.

Adapun tujuan dan fungsi dari komunikasi (Purba,dkk, 2006:3), yaitu :

- a. Untuk mengubah sikap (*to change the attitude*).

- b. Untuk mengubah opini dan pendapat/pandangan (*to change the opinion*).
- c. Untuk mengubah perilaku (*to change the behaviour*).
- d. Untuk mengubah masyarakat (*to change the society*).

2. Model Komunikasi

Sejauh ini terdapat ratusan model komunikasi yang telah dibuat para pakar. Kekhasan suatu model komunikasi juga dipengaruhi oleh latar belakang keilmuan (pembuat) model tersebut, paradigma yang digunakan, kondisi teknologis, dan semangat zaman yang melingkunginya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan model komunikasi Berlo.

Model ini dikemukakan oleh David K. Berlo pada tahun 1960. Model ini juga dikenal dengan model SMCR, kepanjangan dari *Source* (sumber), *Message* (pesan), *Channel* (saluran), dan *Receiver* (penerima). Sebagaimana dikemukakan Berlo, sumber adalah pihak yang menciptakan pesan, baik seseorang atau pun suatu kelompok. Pesan adalah terjemahan gagasan ke dalam kode simbolik, seperti bahasa atau isyarat; saluran adalah medium yang membawa pesan; dan penerima adalah orang yang menjadi sasaran komunikasi.

Berlo juga menggambarkan kebutuhan penyandi (*encoder*) dan penyandi-balik (*decoder*) dalam proses komunikasi. Enkoder bertanggung jawab mengekspresikan maksud sumber dalam bentuk pesan. Dalam situasi tatap-muka, fungsi penyandian dilakukan lewat mekanisme vokal dan sistem otot sumber yang menghasilkan pesan verbal dan nonverbal. Akan tetapi, mungkin juga terdapat

seorang lain yang menyandi pesan. Penjabaran dari unsur-unsur model komunikasi berlo adalah sebagai berikut:

S (*Source*) = Sumber Komunikasi atau Pembicara

Komunikator dalam menyampaikan pesan dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya:

- a. Keahlian berkomunikasi : Kemampuan suatu individu untuk berkomunikasi
- b. Sikap : Suatu sikap terhadap penonton, atau pihak yang diajak berkomunikasi
- c. Pengetahuan : Pemahaman tentang pesan atau topic yang ingin disampaikan.
- d. Sistem Sosial : Adalah hal-hal yang berhubungan dengan elemen-elemen dalam masyarakat seperti kepercayaan, perasaan, norma, peran dan status.
- e. Budaya : Budaya merupakan bagian dari sistem sosial

M (*Message*) = Pesan atau apa yang dikirimkan

Pesan yang disampaikan oleh komunikator memiliki unsur-unsur di bawah ini

- a. Isi : adalah muatan pesan atau kadar pesan yang disampaikan
- b. Elemen : Suatu pesan dapat terdiri dari bahasa verbal dan non verbal.
- c. Perlakuan : Seorang komunikator harus mengemas pesan sebaik mungkin sehingga mudah diterima oleh komunikan

- d. Struktur : adalah susunan pesan atau alur pesan dari pembukaan hingga penutup.
- e. Kode : adalah bahasa yang digunakan dalam penyampaian pesan

C (Channel) = Saluran Komunikasi

Seorang komunikator atau penerima pesan memperoleh pesan melalui kelima panca inderanya , yaitu ;

- a. Pendengaran : menggunakan indera pendengaran untuk menerima pesan
- b. Penglihatan : menggunakan indera penglihatan untuk menerima pesan
- c. Sentuhan : menggunakan indera peraba dalam menerima pesan
- d. Penciuman : Menggunakan indera penciuman untuk menerima pesan
- e. Pengecapan : Menggunakan indera pengecapan untuk menerima pesan

R (Receiver) = Penerima Pesan

3. Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner. Komunikasi massa merupakan pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Tapi menurut Gerbner definisi komunikasi massa adalah :

“Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the broadly shared continuous flow of message in industrial societies”

Produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri

(Ardianto, 2004:3-4). Sedangkan menurut Rakhmat, komunikasi massa adalah jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat (Rakhmat, 2014:189).

Dengan demikian komunikasi massa atau komunikasi melalui media massa sifatnya "satu arah" (*One way traffic*). Begitu pesan disebarkan oleh komunikator, tidak diketahui apakah pesan tersebut diterima, dimengerti, atau dilakukan oleh komunikan. Komunikasi massa berbeda dengan komunikasi antarpersonal dan komunikasi kelompok. Perbedaannya terdapat pada komponen-komponen yang terlibat didalamnya, dan proses berlangsungnya komunikasi tersebut. Komunikasi massa memiliki karakteristik seperti komunikator yang terlembagakan, pesannya bersifat umum, komunikannya anonim dan heterogen, media massa menimbulkan keserempakan dimana mengutamakan isi ketimbang hubungan, komunikasi yang bersifat satu arah memiliki batasan terhadap indra sehingga umpan balik (*feedback*) mengalami ketertundaan (*delayed*) atau bahkan tidak langsung (*indirect*). Michael W. Gamble dan Teri Kwal Gamble (1986) dalam Nurudin mendefinisikan sesuatu yang disebut komunikasi massa dapat mencakup hal-hal sebagai berikut:

- a. Komunikator dalam komunikasi massa mengandalkan peralatan modern untuk menyebarkan atau memancarkan pesan secara cepat kepada khalayak yang luas dan tersebar. Pesan itu disebarkan melalui media modern pula, antara lain surat kabar, majalah, televisi, film, ataupun gabungan di antara media tersebut.

- b. Komunikator dalam komunikasi massa dalam menyebarkan pesan-pesannya bermaksud mencoba berbagi pengertian dengan jutaan orang yang tidak saling mengenal atau mengetahui satu sama lain. Anonimitas audience dalam komunikasi massa inilah yang membedakan pula dengan jenis komunikasi yang lain. Bahkan pengirim dan penerima pesan tidak saling mengenal satu sama lain.
- c. Pesan adalah milik publik. Artinya bahwa pesan ini bisa didapatkan dan diterima oleh banyak orang. Karena itu diartikan milik publik.
- d. Sebagai sumber, komunikator massa biasanya organisasi formal seperti jaringan, ikatan, atau perkumpulan. Dengan kata lain, komunikatornya tidak berasal dari seseorang, tetapi lembaga. Lembaga ini pun biasanya berorientasi pada keuntungan, bukan organisasi suka rela atau nirlaba.

Terdapat beberapa fungsi komunikasi massa, salah satunya yang dikemukakan oleh Effendy dalam Rakhmat, secara umum yaitu (Rakhmat, 2014:18):

- a. Fungsi informasi, memberikan informasi ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya
- b. Fungsi Pendidikan, media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik seperti melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa, pendengar atau pembaca.

- c. Fungsi mempengaruhi, media massa dapat mempengaruhi khalayaknya baik yang bersifat pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*affective*), maupun tingkah laku (*conative*).

4. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 2003: 134). Pesan film sebagai media komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

B. Semiotika

1. Pengertian Semiotika

Menurut Kriyantono, Semiotika adalah studi tentang tanda, dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya (Kriyantono, 2010:265).

Menurut Jhon Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (Jhon Fiske, 2012:282).

Semiotika sering diartikan sebagai ilmu signifikansi, dipelopori oleh dua orang, yaitu ahli linguistik Swiss, Ferdinand De Saussure (1857-1913) dan seorang filosof pragmatisme Amerika, yaitu Charles Sanders Peirce (1839-1914)

Semiotika dikelompokkan menjadi tiga bagian atau tiga cabang ilmu tentang tanda (Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*:3):

- a. *Semantics*, yang mempelajari bagaimana sebuah tanda berkaitan dengan yang lain
- b. *Syntactics*, yang mempelajari bagaimana sebuah tanda memiliki arti dengan tanda yang lain.
- c. *Pragmatics*, yang mempelajari bagaimana tanda digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan lingkup pembahasannya, semiotika dibedakan atas tiga macam berikut:

- a. Semiotika Murni
- b. Semiotika murni membahas tentang dasar filosofis semiotika, yaitu berkaitan dengan metabahasa, dalam arti hakikat bahasa secara universal.
- c. Semiotika Deskriptif
- d. Semiotika deskriptif adalah lingkup semiotika yang membahas tentang semiotika tertentu.
- e. Semiotika Terapan
- f. Semiotika terapan adalah lingkup semiotika yang membahas tentang penerapan semiotika pada bidang atau konteks tertentu (Kaelan, 2009:164)

Mansoer Pateda (dalam Rusmana, 2014) menyebutkan sembilan macam semiotik:

- a. Semiotik analitik, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda.
- b. Semiotik deskriptif, yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat dialami semua orang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang.
- c. Semiotik faunal (*zoosemiotics*), yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda dari hewan-hewan ketika berkomunikasi diantara mereka dengan menggunakan tanda-tanda tertentu, yang sebagainya dapat dimengerti manusia.
- d. Semiotik kultural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu.
- e. Semiotik naratif, yakni semiotik yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan lisan.
- f. Semiotik natural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
- g. Semiotik normatif, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat manusia yang berwujud norma-norma.
- h. Semiotik sosial, yaitu semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia berwujud lambang.
- i. Semiotik struktural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanefastasikan melalui struktur bahasa.

2. Model Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure

Memahami semiotika tentu tidak bisa melepaskan pengaruh dan peran dua tokoh penting ini, yakni Charles Sander Peirce dan Ferdinand de Saussure. Keduanya meletakkan dasar-dasar bagi kajian semiotika. Saussure sangat tertarik pada relasi *signifier* dengan *signified* dan satu tanda dengan tanda-tanda yang lain. Minat Saussure pada relasi *signifier* dengan *signified* telah berkembang menjadi perhatian utama di dalam tradisi semiotika Eropa. Saussure sendiri memusatkan perhatiannya untuk mengartikulasikan teori linguistik dan membuatnya semata-mata mendalami bidang studi yang mungkin disebut semiologi. Saussure membagi tanda terdiri atas *signifier* dan *signified*.

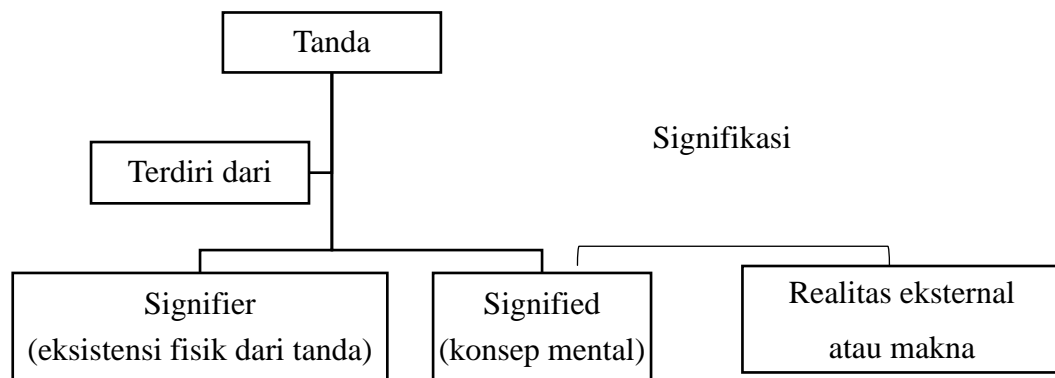
Signifier (penanda) adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna. Jadi, penanda adalah aspek material dari bahasa apa yang dikatakan atau di dengar dengan apa yang ditulis atau dibaca. Sedangkan *signified* (petanda) adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Jadi petanda adalah aspek mental dari bahasa (Sobur 2009:46).

Saussure tidak berhubungan dengan indeks. Sebagai seorang ahli bahasa Saussure memang hanya fokus pada simbol, karena kata-kata merupakan simbol. Saussure tidak seperti pakar lain yang menempatkan tanda atau simbol sebagai dasar komunikasi karena simbol tidak menentukan objek, tetapi hanya sekedar gambaran atas objek. Namun para pengikut Saussure telah menyadari bahwa bentuk fisik dari tanda (yang dilakukan oleh Saussure disebut *signifier*) dan konsep mental yang terkait dengan tanda (*signified*) dapat dikaitkan secara ikonik maupun arbiter. Pada sebuah hubungan ikonik, *signifier* terlihat dan terdengar

seperti *signified*, sedangkan didalam sebuah hubungan arbiter keduanya terhubung hanya karena persetujuan diantara para penggunanya (John Fiske, 2012:78).

Menurut Seassure, tanda terbuat atau terdiri dari:

- a. Bunyi-bunyian dan gambar (*Sound and Images*), disebut “*Signifier*”
- b. Konsep-konsep dan makna dari bunyi-bunyian dan gambar (*The concept these sound and image*), disebut “*Signified*” berasal dari kesepakatan.



Gambar 2.1 Model semiotika Ferdinand de Seassure

C. Jenis-jenis Film

Film, juga dikenal sebagai movie, gambar hidup, film teater atau foto bergerak, yang merupakan serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak karena efek fenomena phi. Ilusi optik ini memaksa penonton untuk melihat gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda secara cepat dan berturut-turut . Proses pembuatan film merupakan gabungan dari seni dan industri. Sebuah film dapat dibuat dengan memotret adegan sungguhan dengan kamera film; memotret gambar atau model miniatur menggunakan teknik animasi tradisional; dengan CGI dan animasi komputer; atau dengan kombinasi beberapa teknik yang ada dan efek visual lainnya.

Kata sinema "sinema", yang merupakan kependekan dari sinematografi, sering digunakan untuk merujuk pada industri film, pembuatan film dan seni pembuatan film. Definisi sinema zaman sekarang merupakan seni dalam simulasi pengalaman untuk mengkomunikasikan ide, cerita, sudut pandang, rasa, keindahan atau suasana dengan cara direkam dan gambar bergerak yang di program bersamaan dengan penggerak sensorik lainnya.

a. Film Fiksi

Menurut (Vera, 2014:95) pada dasarnya film dibagi kedalam dua jenis, yaitu film fiksi dan nonfiksi, terdapat banyak genre yang disajikan. *Genre* adalah lasifikasi tertentu pada sebuah film yang memiliki cara tersendiri. Adapun *genre* yang terdapat pada film fiksi, antara lain: film drama, musikal, laga (*action*), komedi, horror, animasi, dan kartun.

- 1) Film Drama adalah jenis film yang mengandung sebuah alur yang memiliki sebuah tema tertentu seperti halnya percintaan, kehidupan, sosial, dan lainnya.
- 2) Film Musikal adalah jenis film yang berkaitan dengan musik dan terkadang pula diiringi dengan tari-tarian modern, koreografi ataupun dansa yang dikombinasikan.
- 3) Film Laga (*Action*) adalah jenis film yang mengandung banyak gerakan dinamis para aktor dan aktris dalam sebagian besar adegan film, seperti halnya adegan baku tembak, perkelahian, kejar-mengejar. Ledakan, peperangan dan lainnya.

- 4) Film Komedi adalah jenis film yang dipenuhi oleh adegan komedi dan lelucon sebagai benang merah alur cerita film.
- 5) Film Horror adalah jenis film yang berisi tentang kejadian mistis berhubungan dengan kejadian-kejadian yang menyeramkan dan menakutkan sebagai nyawa dari film tersebut.
- 6) Film Animasi adalah jenis film dengan berbagai alur cerita. Biasanya genre film ini memiliki *sub genre* hampir sama dengan *genre* utama film non animasi. Film animasi dapat dinikmati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Biasanya film animasi lebih baik dalam desain grafisnya dibandingkan dengan film kartun.
- 7) Film Kartun dibentuk untuk dikonsumsi oleh anak-anak, sebagian besar film kartun akan membawa kita tertawa karena kelucuan dari tokoh pemerannya. Selain untuk menghibur sebagai tujuan utamanya, film kartun juga mengandung unsur pendidikan di dalamnya.
- 8) Film Sejarah adalah film yang mengambil peristiwa historis atau masalah seperti tokoh, mitos, legenda, sejarah atau aksi heroik dengan menambahkan latar tempat yang dibuat seperti jaman dahulu kala beserta make-up, kostum pemain, aksesoris pemain serta pengaturan cahaya.
- 9) Film Sci-fi (*Scient Fiction*) adalah jenis film ilmiah yaitu visioner dan imajinatif seperti pahlawan super, kehidupan manusia planet, alien, monster, zombie, malapetaka nuklir dan berbagai hal yang ada diluar jangkauan manusia. Film ini bisa disebut sebagai cabang dari film fantasi

yang juga memiliki beberapa kesamaan dengan film aksi atau film petualangan.

- 10) Film Perang adalah jenis film yang menampilkan aksi pertempuran dan pertarungan sebenarnya baik itu melawan suatu bangsa, suatu kaum bahkan antar negara. Film perang terkadang sering dipasangkan dengan genre lainnya seperti aksi, petualangan, drama, romance, adat-istiadat suatu suku, perebutan wilayah kekuasaan, operasi militer dan lain sebagainya.

b. Film Nonfiksi

Sedangkan film nonfiksi adalah film yang bersumber dari kenyataan. Film dibedakan menurut sifat yang ada pada umumnya terdiri dari film cerita, film berita, film dokumenter, dan film indie.

- 1) Film cerita adalah jenis film yang isinya berupa fiktif atau cerita nyata yang diubah sehingga ada suatu unsur yang menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya yang artistik. Kejadian sejarah juga dapat diangkat kedalam kategori film cerita.
- 2) Film berita merupakan film mengenai suatu fakta, peristiwa nyata yang benar-benar terjadi. Karena sifat film ini adalah berita, maka film yang disajikan kepada publik haruslah mengandung nilai berita (*news value*). Dalam film ini yang terpenting adalah peristiwa yang direkam secara utuh.
- 3) Film dokumenter adalah karya ciptaan mengenai kenyataan. Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan

tersebut. Definisi film dokumenter bukan merujuk pada subjek atau sebuah gaya, namun film dokumenter adalah sebuah pendekatan. Pendekatan dalam film dokumenter berbeda dari film cerita. Bukan karena tidak dipedulikannya aspek kerajinan dalam pembuatannya, tetapi dengan sengaja justru memperlihatkan bagaimana kerajinan tersebut digunakan.

1. Karakteristik Film

Ada empat karakteristik spesifik film (Vera, 2014:92), yaitu sebagai berikut:

a. Layar yang luas

Kelebihan media film dengan televisi adalah layar yang digunakan untuk pemutaran film lebih berukuran besar atau luas. Dengan layar film yang luas, telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film.

b. Pengambilan gambar

Dengan kelebihan pada layar yang lebar atau luas maka teknik pengambilan gambarnya pun dapat dilakukan atau dapat memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme longshot* atau *panoramic shoot*. Pengambilan gambar yang seperti ini dapat memunculkan kesan artistic dan suasana yang sesungguhnya.

c. Konsentrasi penuh

Dalam menonton film kita akan terbawa oleh alur cerita. Hal ini dikarenakan ruangan yang digunakan adalah ruangan yang kedap suara,

maka pada saat kita menonton film, kita akan fokus pada alur cerita yang ada di dalam film tersebut. Tanpa adanya gangguan dari luar.

d. Identifikasi psikologis

Konsentrasi penuh yang kita lakukan dalam menonton di bioskop membuat kita benar-benar menghayati apa yang ada di dalam film tersebut. Penghayatan yang dalam itu membuat kita secara tidak sadar menyamakan diri kita sebagai salah satu seorang pemeran dalam film tersebut.

2. Unsur-unsur Film

Unsur-unsur film berkaitan erat dengan karakteristik utama, yaitu audiovisual. Unsur audiovisual dikategorikan kedalam dua bidang, yaitu:

- a. Unsur naratif, yaitu materi atau bahan olahan. Dalam film cerita unsur naratif adalah penceritaannya.
- b. Unsur sinematik, yaitu cara atau dengan gaya seperti apa bahan olahan itu digarap. unsur ini terdiri atas beberapa aspek, antara lain:
 - 1) *Mise in scene*, yaitu segala sesuatu yang ada di depan kamera. Ada empat elemen penting dari *mise en scene*, yaitu: *setting*, tata cahaya, kostum dan *make up*, akting, naskah percakapan atau skenario, aktris dan aktor serta pergerakan pemain.
 - 2) Sinematografi, yaitu menangkap gambar lalu menggabung-gabungkan gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide dari suatu film.

3) *Editing*, aktifitas dari proses pemilihan, penyambungan dari gambar-gambar (*shots*)

4) Suara, yaitu seluruh unsur bunyi yang berhubungan dengan gambar.

D. Konsep Budaya

1. Definisi Budaya

Budaya berkenaan dengan cara manusia hidup. Manusia belajar, berfikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya. Budaya pada dasarnya merupakan nilai – nilai yang muncul dari proses interaksi antarindividu. Nilai – nilai ini diakui baik secara langsung maupun tidak, seiring dengan waktu yang dilalui dalam interaksi tersebut. Bahkan terkadang sebuah nilai tersebut di alam bawah sadar individu dan diwariskan secara turun menurun pada generasi berikutnya.

Budaya berkesinambungan dan hadir dimana-mana, budaya juga berkenaan dengan bentuk fisik serta lingkungan sosial yang mempengaruhi hidup kita. Budaya kita secara pasti mempengaruhi kita sejak dalam kandungan hingga mati dan bahkan setelah mati pun kita dikuburkan dengan cara yang sesuai dengan budaya kita.

Merujuk arti budaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya bisa diartikan sebagai 1.) pikiran, 2.) akal budi, 3.) sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang (beradab dan maju) dan 4.) sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar diubah.

Koenjaraningrat mengemukakan konsep kebudayaan dalam arti yang sangat luas yaitu seluruh total dari pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang

tidak berakar dari nalurinya, namun diperoleh dari proses belajar manusia (Koenjaraningrat, 1989:186).

2. Unsur Budaya

Koenjaraningrat dalam buku *Mentalitas dan Kebudayaan* (Koenjaraningrat, 2004:2). mengemukakan tujuh unsur kebudayaan universal yang meliputi :

- a. Religi (sistem kepercayaan). Berkenaan dengan agama dan kepercayaan yang dianut dalam suatu masyarakat
- b. Sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum, sistem perkawinan). Yaitu cara-cara perilaku manusia yang terorganisir secara sosial meliputi sistem kekerabatan, sistem komunitas, sistem pelapisan sosial, sistem politik.
- c. Sistem pengetahuan. Meliputi teknologi dan kepandaian dalam hal tertentu, misalnya pada masyarakat petani ada pengetahuan masa tanam, alat pertanian yang sesuai lahan, pengetahuan yang menentukan proses pengolahan lahan.
- d. Bahasa (lisan, tulisan). Terdiri dari bahasa lisan, bahasa tertulis dan naskah kuno.
- e. Kesenian. Berkenaan dengan hal-hal yang menurut etika dan estetika seperti: seni gambar, musik, tari dan lainnya
- f. Mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi). Yaitu segala sesuatu yang berkenaan dengan perekonomian dan mata pencaharian diantaranya alat-

alat pertanian, sistem jual beli, cara bercocok tanam, sistem produksi, sistem distribusi, sistem konsumsi).

- g. Peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat-alat produksi, transpor). Ini meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan kelengkapan atau peralatan hidup manusia sehari-hari demi menunjang aktivitas kehidupan dan mencapai kesejahteraan. Peralatan dan perlengkapan yang dimaksud meliputi pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat pabrik, alat transportasi.

Susunan tata urutan dari unsur-unsur kebudayaan universal yang tercantum diatas sengaja dibuat untuk sekalian menggambarkan unsur-unsur mana yang paling sukar berubah atau terkena pengaruh oleh budaya lain, dan mana unsur yang paling mudah terpengaruh budaya lain.

Adapun wujud kebudayaan menurut Koenjaraningrat, ada tiga wujud kebudayaan (Koenjaraningrat, 2004:5), yakni:

- a. Gagasan

Yaitu wujud kebudayaan yang berupa gagasan, ide, nilai, norma, peraturan, dan lain sebagainya. Sifatnya abstrak, tidak dapat diraba, disentuh dan bukan barang yang nyata. Jika gagasan ini dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan tersebut berada dalam karangan-karangan atau tulisan-tulisan.

- b. Aktivitas

Yaitu tindakan atau aktivitas manusia yang berasal dari pemikiran kebudayaan. Wujud kedua ini sering disebut dengan sistem sosial, terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang sering berinteraksi. Sifatnya nyata, terjadi di sekeliling kita sehari-hari, dapat diamati dan didokumentasikan.

c. Artefak

Yaitu wujud fisik berupa hasil aktivitas atau karya manusia dalam masyarakat yang berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, didokumentasikan serta sifatnya wujud konkret.

3. Pesan Budaya Dalam Suatu Film

Film sebagai sebuah media komunikasi merupakan sebuah kombinasi antara usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur-unsur tersebut didukung oleh suatu cerita yang mengandung suatu pesan yang ingin disampaikan sutradara kepada khalayak film.

Film dapat dikatakan sebagai salah satu media hiburan yang paling populer, selain televisi. Film mulanya hanya bisa disaksikan dalam sebuah gedung yang disebut bioskop dan hanya kalangan tertentu saja yang mampu menonton film di tempat macam ini. Film menjadi berbeda dengan bentuk media audio-visual yang lainnya karena film mampu membentuk identitasnya sendiri.

Film memiliki pengaruh yang kuat dalam mempengaruhi pola pikir dan budaya masyarakat. Di dalam sebuah film terkandung pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara seperti pesan moral, pesan sosial, maupun pesan budaya. Dengan menonton sebuah film kita bisa mengetahui suatu budaya yang

ditampilkan dalam film tersebut, selain itu kita juga bisa mengetahui budaya tertentu meskipun kita belum berkunjung ke tempat tersebut.

E. Film Sebagai Media Massa dan Budaya Populer

1. Film sebagai Media Massa

Film bermula pada akhir abad ke-19 sebagai teknologi baru, tetapi konten dan fungsi yang ditawarkan masih sangat jarang. Film kemudian berubah menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisi hiburan yang lebih tua, menawarkan cerita panggung, musik, drama, humor, dan trik teknis bagi konsumsi populer. Film juga hampir menjadi media massa yang sesungguhnya dalam artian bahwa film mampu menjangkau populasi dalam jumlah besar dengan cepat, bahkan di wilayah pedesaan.

Sebagai media massa, film merupakan bagian dari respons terhadap penemuan waktu luang, waktu libur dari kerja, dan sebuah jawaban atas tuntutan untuk cara menghabiskan waktu luang keluarga yang sifatnya terjangkau dan (biasanya) terhormat. Film memberikan keuntungan budaya bagi para pekerja yang telah dinikmati oleh kehidupan sosial mereka yang cukup baik. Dinilai dari pertumbuhannya yang fenomenal, permintaan yang dipenuhi oleh film sangatlah tinggi. Dari elemen penting yang disebutkan di atas, bukanlah teknologi ataupun iklim politik, tetapi kebutuhan individu yang dipenuhi oleh film yang paling penting. Hal yang paling jelas adalah mereka yang kabur dari realitas yang membosankan dunia yang glamor, keinginan yang kuat untuk terjebak di dalamnya, pencarian tokoh idola dan pahlawan, keinginan untuk mengisi waktu

luang dengan aman, murah, dan dengan bersosialisasi. Dalam makna yang seperti ini, tidak banyak hal yang berubah.

Pencirian film sebagai ‘bisnis pertunjukan’ dalam bentuk baru bagi pasar yang meluas bukanlah keseluruhan ceritanya. Terdapat tiga elemen penting lainnya dalam sejarah film. Pertama, penggunaan film untuk propaganda sangatlah signifikan, terutama jika diterapkan untuk tujuan nasional atau kebangsaan, berdasarkan jangkauannya yang luas, sifatnya yang riil, dampak emosional dan popularitas. Dua elemen lain dalam sejarah film adalah munculnya berupa sekolah seni (Huaco, 1963) dan munculnya gerakan film dokumenter. Film semacam ini berbeda dari yang umum karena memiliki daya tarik bagi minoritas atau memiliki elemen realisme yang kuat (atau keduanya). Keduanya memiliki hubungan, sebagian tidak disengaja dengan film sebagai propaganda karena keduanya cenderung muncul pada saat adanya krisis sosial (*social crisis*).

Walaupun media film telah dinomorduakan terhadap televisi, film juga menjadi lebih menyatu dengan media lain, terutama penerbitan buku, musik pop, dan televisi. Film telah mendapatkan peran yang besar, (Jowett dan Linton, 1980) walaupun berkurangnya khalayak mereka sendiri sebagai sebuah pajangan bagi media lain dan sebagai sumber kebudayaan darinya menghasilkan buku, kartun strip, lagu, dan bintang televisi, serta serial. Oleh karena itu, film adalah sebuah pencipta budaya massa. Bahkan, menurunnya penonton film kemudian dikompensasikan oleh para penonton film domestik yang dijangkau oleh televisi, rekaman digital, kabel, dan saluran satelit.

2. Budaya Populer

Budaya populer terdiri dari kata “budaya” dan “pop”. Menurut William (William, 1983:90) mengenai “budaya” sebagai berikut : Pertama, budaya dapat diartikan suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis. Kedua, budaya berarti pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu. Ketiga, budaya bisa merujuk pada karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik.

Kemudian untuk mendefinisikan budaya pop kita perlu mengkombinasikan dua istilah yaitu ”budaya” dan ”populer”. Kebudayaan pop terutama adalah kebudayaan yang diproduksi secara komersial dan tidak ada alasan untuk berpikir bahwa tampaknya ia akan berubah di masa yang akan datang. Namun, dinyatakan bahwa audiens pop menciptakan makna mereka sendiri melalui teks kebudayaan pop dan melahirkan kompetensi kultural dan sumber daya diskursif mereka sendiri.

Kebudayaan pop dipandang sebagai makna dan praktik yang dihasilkan oleh audiens pop pada saat konsumsi dan studi tentang kebudayaan pop terpusat pada bagaimana dia digunakan. Argumen-argumen ini menunjukkan adanya pengulangan pertanyaan tradisional tentang bagaimana industri kebudayaan memalingkan orang pada komoditas yang mengabdikan kepada kepentingannya dan lebih suka mengeksplorasi bagaimana orang mengalihkan produk industri menjadi kebudayaan pop yang mengabdikan kepada kepentingannya (dalam Chris Barker, 2004).

F. Film sebagai Representasi Budaya

Budaya merupakan sebuah proses pemahaman bukan hanya untuk memahami alam atau realitas eksternal, melainkan juga sistem sosial yang merupakan bagian dari identitas sosial sekaligus identitas sosialnya sendiri serta kegiatan keseharian orang-orang di dalam sistem tersebut (Fiske, 2012:167).

Budaya dapat diciptakan dan dipelihara melalui komunikasi, termasuk komunikasi massa. Salah satu media massa yang berperan dalam pembelajaran budaya yaitu film. Film dapat merepresentasikan suatu budaya tertentu. Film juga digunakan sebagai cerminan untuk mengaca atau untuk melihat bagaimana budaya bekerja atau hidup di dalam suatu masyarakat. Melalui film sebenarnya kita juga bisa banyak belajar tentang budaya. Baik itu budaya masyarakat di mana kita hidup di dalamnya, atau bahkan budaya yang sama sekali asing buat kita. Dan kita menjadi paham perbedaan dalam budaya masyarakat terutama melalui film.

Representasi budaya merujuk kepada konstruksi segala bentuk media (terutama media massa) terhadap segala aspek realitas atau kenyataan, seperti masyarakat, objek, peristiwa, hingga identitas budaya. Representasi ini bisa berbentuk kata-kata atau tulisan bahkan juga dapat dilihat dalam bentuk gambar bergerak atau film. Representasi tidak hanya melibatkan bagaimana identitas budaya disajikan (atau lebih tepatnya dikonstruksikan) di dalam sebuah film, tapi juga dikonstruksikan di dalam proses produksi oleh masyarakat yang mengkonsumsi nilai-nilai budaya yang direpresentasikan dalam film tersebut.

Dalam film sebagai representasi budaya, film tidak hanya mengkonstruksikan nilai-nilai budaya tertentu di dalam dirinya sendiri, tapi juga

tentang bagaimana nilai-nilai tadi diproduksi dan bagaimana nilai itu dikonsumsi oleh masyarakat yang menyaksikan film tersebut. Jadi ada semacam proses pertukaran kode-kode kebudayaan dalam tindakan menonton film sebagai representasi budaya.

G. Budaya Minangkabau

Kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Sumatera Barat yaitu kebudayaan Minangkabau, yang berkembang diseluruh kawasan, dan daerah perantauan Minangkabau. Budaya ini, merupakan salah satu dari dua kebudayaan besar di Nusantara (Jawa dan Minangkabau), yang sangat menonjol dan berpengaruh. Berbeda dari kebanyakan budaya yang berkembang di dunia, budaya Minangkabau menganut sistem matrilineal, terutama dalam hal perkawinan, persukuan, warisan, dan sebagainya.

Kelompok etnis Minangkabau, secara historis dan geografis, dianggap sebagai komunitas yang menyerupai budaya pesisir. Padahal, masyarakat Minangkabau pada dasarnya termasuk ke dalam kelompok komunitas pedalaman, karena menempati daerah seputar pegunungan Bukit Barisan (pedalaman Sumatera). Salah satu ciri masyarakat pedalaman adalah kecenderungan menjadikan pertanian sebagai sumber penghidupan mereka. Tetapi, ciri tersebut tidak sepenuhnya melekat pada komunitas Minangkabau. Dalam perspektif sejarah perdagangan, komunitas Minangkabau telah berperan penting dalam perdagangan merica (lada) dan emas yang seharusnya dilakukan oleh masyarakat pesisir.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

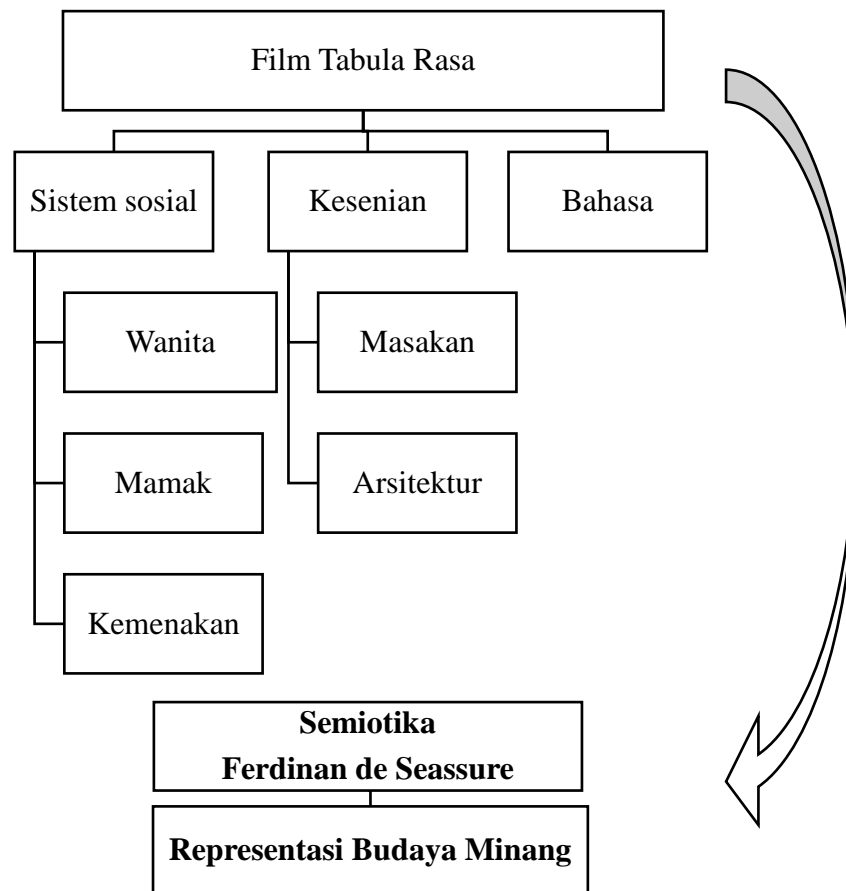
Tipe penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika. Dalam penelitian kualitatif ini, penelitian dilakukan oleh peneliti sendiri. Dalam arti lain, peneliti sendiri secara langsung mengumpulkan informasi yang didapat dari objek penelitian yakni film *Tabula Rasa*.

Dalam penelitian ini tidak diajukan hipotesa sebab jenis penelitian deskriptif hanya mengembangkan, menghimpun fakta, kemudian menganalisisnya tapi tidak melakukan uji hipotesa. Sesuai dengan pernyataan Rakhmat bahwa penelitian deskriptif hanya memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesa atau membuat prediksi (Rakhmat, 2014:24)

Teori ini menggunakan model analisis yang dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure, dalam analisis ini, pengkajian tanda dibagi menjadi dua yaitu:

1. Bunyi-bunyian dan gambar (*sounds and images*), disebut “*Signifier*”.
2. Konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar (*The concepts these sounds and images*), disebut “*Signified*” berasal dari kesepakatan.

B. Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka konsep

C. Definisi Konsep

1. Film adalah bentuk media massa yang merupakan karya cipta seni dan budaya dengan audio visual (dinamisasi suara & gambar) yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya yang dapat merekam gambar dinamis, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan.

2. Pesan adalah setiap pemberitahuan, kata, atau komunikasi baik lisan maupun tertulis, yang dikirimkan dari satu orang ke orang lain. Pesan menjadi inti dari setiap proses komunikasi yang terjalin.
3. Budaya adalah konsep yang menumbuh kembangkan perhatian dan minat terhadap suatu objek atau suatu peristiwa alam lingkungan dalam sistem sosial tempat individu itu berada. Budaya adalah tatanan kemampuan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hierarki, agama, waktu, peranan konteks ruang, pandangan hidup mengenai dunia dan alam semesta objek. Budaya termasuk milik yang diperoleh sekelompok besar manusia dari generasi ke generasi melalui usaha individu atau kelompok tertentu.
4. Film *Tabula Rasa* adalah sebuah media komunikasi massa berbentuk film seni berdurasi 107 menit yang disutradarai oleh Adriyanto Dewo dan diproduksi oleh LifeLike Pictures. Film ini banyak menggunakan bahasa nonverbal dan banyak mengandung pesan budaya maupun simbol-simbol di dalamnya.
5. Analisis Semiotika adalah suatu pendekatan untuk menganalisis media dengan asumsi bahwa media itu sendiri dikomunikasikan melalui seperangkat tanda.

D. Kategorisasi

Tabel 3.1 Kategorisasi representasi budaya Minang dalam Film

Semiotika	Indikator Film
Kesenian	Masakan khas Minang, kesenian arsitektur.
Sistem sosial	Peran Mak, Parmanto dan Natsir indikasi kedudukan wanita, <i>mamak</i> dan <i>kemenakan</i> dalam sistem sosial budaya Minang.
Bahasa	Bahasa Minang dan juga pepatah-pepatah adat budaya Minang yang digunakan dalam film.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti mengumpulkan data. Dalam riset kualitatif dikenal dengan metode pengumpulan data: observasi, (*field observations*), *focus group discussion*, wawancara mendalam (*depth interview*) dan studi kasus (Wimmer, 2000:110; Sendjaya, 1997:32).

Data dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan secara menyeluruh pada objek penelitian yaitu dengan menonton DVD film *Tabula Rasa*. Melalui pengamatan tersebut peneliti mengidentifikasi sejumlah gambar dan suara yang terdapat pada shot dan scene yang di dalamnya terdapat unsur tanda yang menggambarkan kebudayaan Minangkabau. Setelah itu pemaknaannya akan melalui proses interpretasi sesuai dengan tanda-tanda yang ditunjukkan dengan menggunakan analisis semiotika.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer: Pengumpulan data berupa teks film Tabula Rasa yang terdiri dari DVD film serta sejumlah data-data yang berkaitan dengan produksi film ini.
2. Data Sekunder: penelitian pustaka (*library research*), dengan mempelajari dan mengkaji literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti untuk mendukung asumsi sebagai landasan teori bagi permasalahan yang dibahas.

F. Teknik Analisis Data

1. Inventarisasi data, dengan mengumpulkan data yang berkaitan dengan adegan-adegan dalam kebudayaan Minang.
2. Kategorisasi model semiotik (pengamatan adegan). Peneliti akan menganalisis dengan menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure.
3. Klasifikasi (*capture scene* yang dianggap mewakili representasi nilai budaya). Segala sesuatu yang tertuang dalam frame yang komposisional, apa yang menjadi isi atau muatan suatu shot. Makna suatu image antara lain berasal dari karakteristik internal.
4. Penentuan *scene* (penanda) dan (petanda).

BAB IV

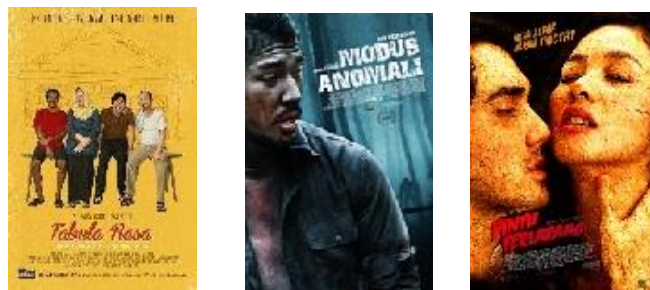
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Profil Film Tabula Rasa

1. Profil Singkat Rumah Produksi

LifeLike Pictures didirikan pada tahun 2008 oleh Sheila Timothy dan Luki Wanandi. Dengan dukungan sebuah tim berpengalaman di bidang pemasaran dan industri hiburan, LifeLike Pictures memiliki sebuah misi untuk memproduksi film-film Indonesia berkualitas yang dapat diapresiasi di Indonesia dan negara-negara lain.

Pintu Terlarang dan Modus Anomali adalah dua judul yang diproduksi oleh LifeLike Pictures. Film yang disutradai dan ditulis oleh Joko Anwar ini mencapai kesuksesan komersil dan juga berhasil mendapatkan pengakuan para kritikus film. LifeLike Pictures memproduksi film ketiganya pada tahun 2014 yang berjudul Tabula Rasa, sebuah film drama keluarga yang memasukkan budaya Minang dalam makanan dan lain-lain. Beberapa film yang telah diproduksi oleh PT. LifeLike Pictures adalah :



Gambar 4.1 Beberapa Film karya LifeLike Pictures (dari kiri ke kanan) Tabula Rasa (2014), Modus Anomali (2011), Pintu Terlarang (2009)

2. Logo Perusahaan



Gambar 4.2 Logo rumah produksi PT.LifeLike Pictures

3. Deskripsi Film (*Crew and Cast*)

Judul Film	: Tabula Rasa
Jenis Film	: Drama
Pemain	: Jimmy Kobogau Yayu Unru Ozzol Ramdan Dewi Irawan
Sutradara	: Adriyanto Dewo
Penulis Naskah	: Tumpal Tampubolon
Produser	: Sheila Timothy
Eksekutif Produser	: Luki Wanandi Arpin Wiradisastra
Sinematografer	: Amalia Trisna Sari
Editor	: Dinda Amanda
Penata Musik	: Lie Indra Perkasa
Durasi	: 107 menit

4. Nominasi dan Penghargaan

Tabel 4.1 Penghargaan yang dicapai oleh film Tabula Rasa

Indonesia Film Trailer Awards	2015	Best Music Award	Menang
Festival Film Bandung	2015	Pemeran Wanita Terpuji	Nominasi
Festival Film Bandung	2015	Pemeran Pembantu Pria Terpuji	Nominasi
Festival Film Indonesia	2014	Pemeran Pendukung Pria Terbaik (Piala Citra)	Menang
Festival Film Indonesia	2014	Penulis Skenario Terbaik (Piala Citra)	Menang
Festival Film Indonesia	2014	Sutradara Terbaik (Piala Citra)	Menang
Festival Film Indonesia	2014	Penata Musik Terbaik (Piala Citra)	Nominasi
Festival Film Indonesia	2014	Pemeran Utama Wanita Terbaik (Piala Citra)	Menang
Festival Film Indonesia	2014	Pengarah Artistik Terbaik (Piala Citra)	Nominasi

5. Sinopsis

Seorang pemuda asal Papua memiliki asa menjadi pemain sepakbola profesional yang sukses di Indonesia. Ia bernama Hans (Jimmy Kobogau), pemain sepakbola lokal di daerah Serui, Papua. Hans adalah anak muda yang rajin dan tekun berlatih. Penampilannya pun di liga lokal cukup menjanjikan. Hingga suatu ketika ada pencari bakat dari Jakarta yang mengundangnya untuk berlatih di Jakarta.

Hans akhirnya pun pamit kepada keluarganya untuk terbang ke Jakarta. Sayangnya, sesampainya di Jakarta, nasib berkata lain. Karir sepakbolanya tak berjalan mulus, ia mengalami patah kaki. Hal itu membuat impiannya sejak kecil pupus dan Hans pun harus berjuang untuk hidup dengan segala keterbatasan. Apalagi, di pulau Jawa Hans tidak memiliki sanak saudara.

Hans merasa cukup putus asa. Ia tak lagi memiliki semangat untuk hidup. Hingga akhirnya ia bertemu dengan Mak (Dewi Irawan) yang merubah jalan hidupnya. Mak menemukan Hans tergeletak di sebuah jembatan sepulangnya ia dari pasar bersama Natsir (Ozzol Ramdan). Mak merasa kasihan dengan Hans yang mengalami luka di kepala. Mak akhirnya memutuskan membawa Hans ke warung Padang miliknya.

Awalnya, Mak hanya berniat untuk menolong dan mengobati luka Hans. Namun, karena melihat kehidupannya yang luntang lantung, akhirnya Mak memutuskan untuk menampung Hans dan memberikannya pekerjaan. Selain itu, Mak juga mengajarkan Hans untuk memasak masakan Padang. Dan tak disangka, ternyata Hans sangat berbakat menjadi juru masak.

Keputusan Mak ini ternyata tak disetujui oleh salah satu penghuni warung Padang Mak yang lain, yaitu Parmanto (Yayu Unru) yang merupakan juru masak di warung itu. Parmanto kesal, karena ia menganggap Hans hanyalah menjadi beban.

Ini adalah sekelumit kejadian yang terjadi dalam film terbaru produksi LifeLike Pictures, *Tabula Rasa*. Film ini pada dasarnya tergolong film keluarga. Namun, karena tema yang diangkat adalah soal kekayaan masakan Indonesia, terutama masakan Padang, membuat kemasan dan isi film ini menjadi unik dan baru di Indonesia. Film yang disutradarai Adriyanto Dewo ini pun memiliki cerita yang ringan, sehingga bisa dinikmati berbagai kalangan usia.

Yang paling menarik dan menonjol di film ini adalah bagaimana masakan dan makanan menjadi sebuah pemersatu dari segala perbedaan yang ada. Hans yang notabene dari Papua, merasa jatuh cinta dengan 'kehangatan' yang diberikan Mak dan keluarga lewat masakan Padang. Tokoh Hans yang awalnya memiliki watak dan perilaku yang keras berubah menjadi pribadi yang santun dan lemah lembut setelah belajar memasak dan belajar filosofi yang ada dalam masakan Padang.

6. Karakter Pemain



Gambar 4.3 Poster para pemain dan peran

a. Hans (Jimmy Kobogau)

Hans adalah seorang pemuda dari Serui, Papua, yang merantau ke Ibukota demi menggapai impiannya menjadi seorang pemain bola. Namun nasib berkata lain, Hans harus bertahan hidup ditengah hiruk pikuknya Ibukota.

b. Mak (Dewi Irawan)

Mak seorang ibu baik hati yang menjadi korban gempa Padang pada tahun 2009 dan terpaksa merantau ke Ibukota.

c. Parmanto (Yayu Unru)

Parmanto si juru masak iri dan juga pendengki yang mengikuti Mak merantau ke Ibukota demi membiayai anaknya yang kuliah.

d. Natsir (Ozzol Ramdan)

Natsir si *tukang sanduak* (pramusaji) setia kawan yang juga mengikuti Mak merantau ke Ibukota.

B. Konstruksi Realitas Budaya Minang dalam Film Tabula Rasa

1. Sistem Keekerabatan dalam Budaya Minang

Minangkabau merupakan suku bangsa yang unik di Indonesia, dikenal karena keunikan adat dan budayanya. Sebagai kelompok masyarakat yang dominan menganut agama islam, sistem kekerabatan seyogyanya dianut menurut garis keturunan bapak atau sistem patriarkat. Namun, di masyarakat Minangkabau, justru yang terjadi sebaliknya, masyarakat ini menganut garis keturunan ibu.

Matrilineal adalah suatu adat masyarakat yang mengatur alur keturunan berasal dari pihak ibu. Kata ini seringkali disamakan dengan matriarkhat atau matriarkhi, meskipun pada dasarnya artinya berbeda. Sistem kekerabatan matrilineal, tetap dipertahankan masyarakat Minangkabau sampai sekarang, dan terus disempurnakan sejalan dengan usaha menyempurnakan sistem adatnya, terutama dalam mekanisme penerapannya sehari-hari.

a. Peran dan Kedudukan Perempuan



Gambar 4.4 Mak, tokoh utama dalam film Tabula Rasa

Tabel 4.2 Tanda dan petanda kedudukan wanita dalam budaya Minang

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Tokoh Mak yang diperankan oleh Dewi Irawan.	Mak yang mencerminkan wanita Minang yang memiliki peran penting dalam pengelolaan rumah makan Takana Juo.

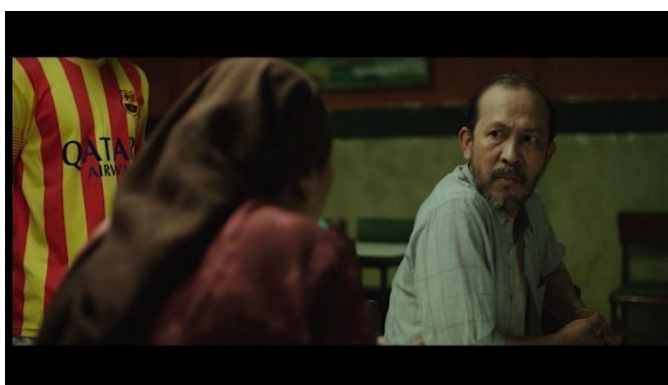
Berdasarkan hasil penelitian dalam film *Tabula Rasa*, tokoh sentral dalam film ini di perankan oleh seorang wanita. Dalam budaya Minang sendiri, perempuan memiliki andil yang sangat kuat karena memiliki sistem matrilineal.

Signification dari posisi Mak dalam sistem kekerabatan dalam Minang, matrilineal perempuan diposisikan sebagai pengikat, pemelihara dan penyimpan, sebagaimana diungkapkan pepatah adat, “*amban puruak*” (tempat penyimpanan). Itulah sebabnya, dalam penentuan peraturan dan perundang-undangan adat, perempuan tidak diikuti-sertakan . perempuan menerima bersih tentang hak dan kewajiban di dalam adat, yang telah diputuskan sebelumnya oleh pihak laki-laki, dalam hal ini *ninik mamak*.

Perempuan menerima hak dan kewajibannya, tanpa harus melalui prosedur, apalagi berbantah atau membantah. Hal ini disebabkan, hak dan kewajiban perempuan itu sudah dapat menjamin hidup dan kehidupan mereka dalam kondisi bagaimanapun juga. Semua harta pusaka menjadi milik perempuan, sedangkan laki-laki diberi hak untuk mengatur dan mempertahankannya.

Perempuan tidak perlu berperan aktif seperti *niniak mamak*. Perempuan Minangkabau yang memahami konstelasi seperti ini tidak memerlukan atau menuntut lagi suatu prosedur lain atas hak-haknya, dan atas emansipasi. Mereka tidak perlu perjuangan gender, karena sistem matrilineal telah menyediakan apa yang sesungguhnya diperlukan perempuan (Sjarifoedin, 2014:131).

b. Peran dan Kedudukan Laki-laki sebagai Mamak



Gambar 4.5 Parmanto berperan sebagai mamak

Tabel 4.3 Tanda dan petanda kedudukan mamak dalam budaya Minang

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Parmanto yang diperankan Yuyu Unru.	Parmanto yang menjadi tukang masak serta penasihat rumah makan Takana Juo.

Dalam film *Tabula Rasa* tokoh Parmanto yang berkedudukan sebagai Mamak atau paman merupakan suatu lembaga atau badan yang bertanggung jawab terhadap kelangsungan keluarga matrilineal di Minangkabau. *Signification* dari peran Parmanto, Ia adalah saudara laki-laki dari Mak, baik adik maupun kakak. Mamak bisa juga diartikan, sebagai lembaga kepemimpinan yang mengurus hal-hal berhubungan dengan adat Minangkabau. Sekaligus merupakan

bagian dari peranan laki-laki Minangkabau di dalam kaumnya, dan bertanggung jawab memimpin kemenakannya, baik laki-laki maupun perempuan di pihak ibu, mulai dari lingkungan sosial yang terkecil, kaum, kampung, dan sampai lingkungan yang lebih besar seperti nagari.

c. Peran dan Kedudukan Laki-laki sebagai Kemenakan



Gambar 4.6 Natsir, berperan sebagai kemenakan

Tabel 4.4 Tanda dan petanda kedudukan kemenakan dalam budaya Minang

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Natsir yang diperankan oleh Ozzol Ramdan.	Natsir yang menjadi <i>tukang sanduak</i> (pramusaji) yang juga kamanakan Mak.

Natsir yang masih berstatus sebagai kemenakan yang ikut merantau bersama Mak dan Parmanto. *Signification* dari posisi Natsir dalam kekerabatan dalam Minang, didalam kaumnya seorang laki-laki berawal sebagai kemenakan atau dalam hubungan kekerabatan disebutkan: “*ketek anak urang, lah gadang kamanakan awak*” (waktu kecil anak orang, sudah besar menjadi kemenakan kita). Sebagai kemenakan, dia harus mematuhi segala aturan yang ada di dalam

kaum, sekaligus belajar mengetahui semua aset kaumnya, dan semua anggota keluarga kaumnya, serta tentang adat Minangkabau.

Karena itu, ketika seseorang berstatus sebagai kemenakan, dia selalu disuruh kesana kemari untuk mengetahui segala hal tentang adat dan perkaumannya. Dalam kaitan ini, peranan lapau (rumah makan) menjadi penting, karena lapau adalah sarana tempat mempelajari semua hal itu, baik dari mamaknya sendiri maupun orang lain, yang berada di lapau tersebut. (Sjarifoedin, 2014:135).

2. Masakan Minang

Salah satu budaya dan kebiasaan masyarakat Miangkabau yaitu memasak makanan yang lezat. Hal ini, karena sering diselenggarakannya pesta adat, yang selalu diikuti penyajian makanan enak dan nikmat untuk para peserta, tamu, dan undangan.



Gambar 4.7 Rumah makan Minang populer dengan sebutan “masakan Padang”

Tabel 4.5 Tanda dan petanda rumah makan Padang

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Rumah makan minang identik dengan	Rumah makan Takana Juo yang

masakan Padang.	menunjukkan tulisan masakan Padang untuk menarik minat konsumen.
-----------------	--

Menurut Andriati Ramli (2008) dalam Sjarifoedin (2014:26), masyarakat Minang memiliki masakan khas, dan populer dengan sebutan “masakan Padang.” Masakan ini sangat digemari di Indonesia, bahkan sampai mancanegara. Begitu pula dengan restoran atau rumah makan yang khusus masakan Minangkabau disebut “Rumah Makan atau Restoran Padang.” Padahal dalam masyarakat Minangkabau itu sendiri, memiliki karakteristik berbeda dalam pemilihan bahan dan proses memasak, tergantung kepada daerahnya masing-masing, antara lain Bukittinggi, Padang, Padangpanjang, Padang Pariaman, Payakumbuh, Solok, Batusangkar, Agam, Dharmasraya, dan sebagainya.

Signification dari gambar sebelumnya, meskipun beraneka ragam resep dan variasi masakan Minangkabau, bukan hanya berasal dari kota Padang, masakan Minangkabau tersebut telah terlanjur dikenal masyarakat awam dengan sebutan “*masakan Padang*,” hal ini mengacu kepada nama Ibukota provinsi Sumatera Barat, yaitu kota Padang.

Hidangan yang disediakan Restoran Padang banyak macamnya, secara garis besar dapat dikelompokkan dalam 4 (empat) kelompok, yaitu: makanan utama, makanan selingan, kue-kue tradisional dan minuman.

Makanan utama, antara lain: Rendang Daging, Rendang Lokan, Dendeng Batokok, Dendeng Balado, Gulai Tunjang, Gulai Paku, Gulai Toco, Gulai Ayam, Ayam goreng, Ayam Baka, Gulai Itiak, Gulai Banak, Gulai Kambiang, Gulai

Manih, Gulai Pucuk Ubi, Gulai Asin Padeh, Pangek Masin, Pangek Padeh, Kalio Dagiang, Kalio Jariang, Sambalado Tanak, Sambalado Matah, Sambalado Hijau, Cancang, Ikan Balado, Ikan Baka, Soto Padang, Goreng Baluik, Goreng Lauak, Palai Bada dan lainnya, merupakan masakan hidangan utama, yang dihidangkan bersama nasi.

Makanan selingan, antara lain: Sate Padang, Sate Pariaman, Sate Padangpanjang, Pical, Dadih, Lamang, Lamang Tapai, Katupek Pitalah, Katan Durian, Katan Sarikayo, Bubur Kampiun, Bubur Kacang Padi, Kolak Kundua, dan Bubua Cino dan lain-lain, yang dihidangkan tanpa nasi, biasanya dengan ketan, atau memakai ketupat ketan.

Kue-kue tradisional, antara lain: Galamai, Wajik, Kipang Kacang, Bareh Randang, Rakik Maco, Rakik Kacang, Karupuak Balado, Karupuak Jangek, Karupuak Sanjai, Karak Kaliang, Palai Rinuak, Pergedel Jaguang, Pensi, Sarabi, Kue Putu, Bika, Sarang Balam, Lamang Limo Kaum, Dakak-dakak Simabua, Kue Sapik, Pinyaram, Lapek Bugih, Lamang Bululik Magek, dan Batiah.

Minuman, antara lain: es Tebak, Es Campua, Teh Talua, Jus Pinang, Daun Kawa alias Kopi Daun. (Sjarifoedin, 2014:28).

Berikut beberapa jenis makanan utama yang ditampilkan dalam film Tabula Rasa:

a. Rendang



Gambar 4.8 Rendang

Tabel 4.6 Tanda dan petanda makna rendang

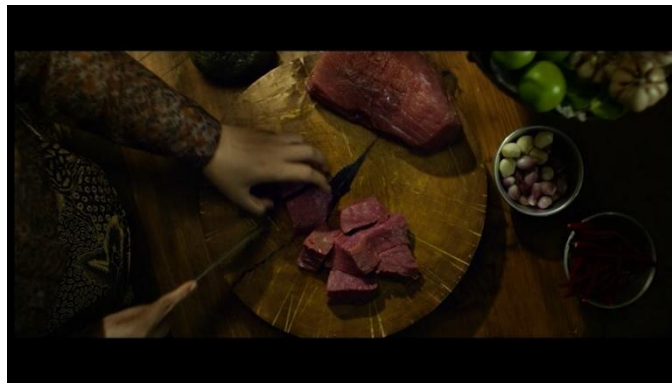
<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Rendang yang menjadi masakan kebanggaan orang Minang.	Dalam film ditampilkan cara memasak rendang dengan cara <i>close up</i> sehingga membuat lapar para penonton.

Rendang atau randang adalah masakan daging bercita rasa pedas yang menggunakan campuran dari berbagai bumbu dan rempah-rempah. Masakan ini dihasilkan dari proses memasak yang dipanaskan berulang-ulang dengan santan kelapa. Proses memasaknya memakan waktu berjam-jam (biasanya sekitar empat jam) hingga kering dan berwarna hitam pekat. Dalam suhu ruangan, rendang dapat bertahan hingga berminggu-minggu.

Signification dari gambar ini adalah, rendang dapat ditemukan di Rumah Makan Padang di seluruh dunia. Di daerah asalnya, Minangkabau, rendang disajikan dalam berbagai upacara adat dan perhelatan istimewa. Meskipun rendang merupakan masakan tradisional Minangkabau secara umum, masing-masing daerah di Minangkabau memiliki teknik memasak dan penggunaan bumbu yang berbeda.

Pada tahun 2011, rendang dinobatkan sebagai hidangan peringkat pertama dalam daftar *World's 50 Most Delicious Foods*. (<http://travel.cnn.com/>)

Secara filosofi adat dan budaya Minangkabau, rendang memiliki posisi terhormat. Rendang yang terdiri atas tiga bahan pokok, mengandung makna: (a) daging (daging sapi), sebagai bahan utama, pelambang niniak mamak (paman) yang akan memberi kemakmuran kepada anak dan kemenakan, (b) karambia (kelapa), merupakan lambang kaum cerdik pandai (kaum intelektual) yang berfungsi sebagai dinamisator kelompok dan individu dalam masyarakat Minangkabau, (c) lado (cabai), merupakan simbol alim ulama yang pedas, tegas untuk mengajarkan syarak (agama). Ketiga aspek bahan utama rendang itu diikat oleh pemasak (bumbu), yaitu simbol dari keseluruhan masyarakat Minangkabau.



Gambar 4.9 Daging yang dimaknai sebagai *Ninik Mamak*

Tabel 4.7 Tanda dan petanda makna daging

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Mak, memotong dadu daging yang akan dimasak.	Daging menjadi komposisi utama dalam pembuatan rendang. Daging yang digunakan dalam pembuatan rendang biasanya yang tidak berlemak.

Signification dari gambar ini, posisi utama pada rendang berada pada daging yang melambangkan ninik mamak. Ninik Mamak adalah fungsional adat. Jabatan Penghulu adalah sebagai pemegang gelar Datuk secara turun-temurun menurut garis keturunan ibu dalam sistem matrilineal. Prinsip kepemimpinannya adalah apabila setiap persoalan yang tumbuh dalam kaum, suku, dan nagari dapat dicari pemecahannya melalui musyawarah dan mufakat. Penyelesaian dilakukan dengan cermat sehingga tidak seorang pun yang merasa menang atau kalah. Sedangkan prosedur kepemimpinannya adalah dari Ninik turun ke Mamak, dari Mamak turun ke Kemanakan, patah tumbuh hilang berganti. Kemanakan yang berhak menerima warisan itu adalah kemenakan dibawah dagu, yaitu kemenakan yang mempunyai pertalian darah. Namun ada dua pendapat dalam hal pewarisan gelar Ninik Mamak sesuai dengan aliran kelarasan yang dianutnya, yaitu :

- a. Warih dijawek, maksudnya yang berhak mewarisi jabatan Ninik Mamak adalah kemenakan langsung yaitu anak laki-laki dari saudara perempuan. Sistem ini dianut oleh kelarasan Koto Piliang,
- b. Gadang bagilia, maksudnya yang berhak mewarisi jabatan penghulu yaitu semua laki-laki warga kaum dengan cara bergeliran antara mereka yang seasal-usul. Sistem ini dianut oleh kelarasan Bodi Caniago (A.A Navis, 1984:144).

Adapun syarat-syarat atau kriteria seorang laki-laki untuk dapat dipilih menjadi seorang Ninik Mamak adalah :

- a. Seseorang terpilih menjadi Ninik Mamak karena dipandang memiliki kepribadian yang terus berkembang, berilmu, dan mempunyai wawasan

yang luas. Calon Ninik Mamak tersebut mempunyai kelebihan dari yang lainnya, mempunyai kemampuan dan kapabilitas. Dia juga mempunyai wibawa, disegani anak kemenakan, kukuh dengan pendirian, tidak terombang-ambing, dan solid.

- b. Tinggi dek dianjuang, gadang dek diambak, artinya ada persetujuan bersama atau ada kesepakatan untuk mengangkatnya jadi Ninik Mamak (LKAAM, 2002:105).



Gambar 4.12 Kelapa yang dimaknai sebagai *cadiak pandai*

Tabel 4.8 Tanda dan petanda makna kelapa

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Mak sedang memarut kelapa.	Kelapa yang siap diparut untuk menghasilkan santan yang umumnya digunakan dalam hampir seluruh masakan Minang.

Signification dari gambar di sini, kelapa dimaknai sebagai kaum *cadiak pandai* (cerdik pandai). Kelapa hampir digunakan dalam seluruh olahan makanan dalam rumah makan Minang yang melambangkan *cadiak pandai* turut andil

dalam berbagai aspek kehidupan. Cerdik Pandai (Cadiak Pandai) adalah fungsional masyarakat di bidang ilmu pengetahuan dalam arti yang luas. Dalam kenyataan sehari-hari, Cerdik Pandai adalah orang yang menguasai ilmu, baik ilmu adat, ilmu agama, maupun ilmu pengetahuan. Pada awalnya para Cerdik Pandai adalah warga nagari yang berprofesi sebagai guru, kerani (juri tulis kantor), dan lain-lain. Orang-orang tersebut dipandang berpengetahuan lebih dibanding masyarakat awam dan terbiasa dengan menulis dan membaca (LKAAM, 2002:108-109).

Orang tersebut dibawa ikut berunding dalam memecahkan berbagai masalah di nagari. Mereka paham dengan Undang-undang dan peraturan atau ketentuan yang berlaku dalam hidup bersama sebagai bangsa dan bernegara. Ketika perkembangan pendidikan sudah lebih maju telah melahirkan orang-orang pandai dan para cendikiawan sebagai unsur *Tungku Tigo Sajaringan*.



Gambar 4.15 Cabai yang di maknai sebagai alim ulama

Tabel 4.9 Tanda dan petanda makna cabai

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
----------------------------	----------------------------

Hans sedang menggiling cabai	Mak mengajarkan Hans cara menggiling cabai menggunakan batu lado (batu giling). Mak juga mengajarkan segala macam bumbu yang akan digunakan dalam pembuatan rendang.
------------------------------	--

Signification dari gambar ini, cabai di maknai sebagai alim ulama yang pedas/ keras dalam mengajarkan budaya Islam. Alim Ulama adalah fungsional agama dalam masyarakat. Prinsip kepemimpinannya adalah tahu sah dengan batal, tahu halal dengan haram, melaksanakan perintah dan menjauhi larangan Allah dan Rasul karena adat Minangkabau adalah adat Islami, adat bersendi syarak, syarak bersendi kitabullah. Sedangkan prosedur kepemimpinannya mengaji sepanjang kitab, kitab datang dari Allah, Sunnah datang dari Rasul. Pada hakikatnya, alim ulama berdiri di pintu syarak (agama Islam).

Pada abad ke-18, di daerah Minangkabau tumbuh dan berkembang Surau-surau sebagai pusat pengkajian, ilmu, dan politik. Surau sebagai lembaga pendidikan dan pusat kaum terpelajar dalam menuntut ilmu agama yang berkaitan dengan kehidupan kemasyarakatan. Setelah menamatkan pelajarannya, mereka kembali ke nagari sebagai Alim Ulama dengan ketentuan dipandang taat beribadah, rajin ke Surau, dan mampu membimbing masyarakat untuk taat beragama. Dewasa ini unsur Alim Ulama lahir di tengah masyarakat yang merupakan tamatan Pesantren, Madrasah, Perguruan Tinggi Agama Islam, dan lain sebagainya (LKAAM, 2002:108-109).



Gambar 4.18 Mak mengaduk rendang

Tabel 4.10 Tanda dan petanda mengolah rendang

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Mak mengaduk rendang.	Mak mengajarkan Hans bagaimana cara mengaduk rendang agar hasil akhirnya baik.

Signification dari gambar ini, dalam pembuatannya rendang membutuhkan waktu yang cukup lama. Untuk merebusnya membutuhkan waktu lebih dari 2 jam. Mengaduk rendang juga memiliki aturan. Pada adegan di atas Mak memberikan pepatah Minang dalam mengaduk rendang “*kurang kacau, cik kambiangan, talampau kacau, bapalantiangan*” (kurang diaduk tahi kambing, terlalu aduk berhancuran). Maksudnya, apabila dalam masa pengadukan apabila

tidak diaduk santan akan bergumpal-gumpal seperti tahi kambing. Namun, apabila terlalu di aduk daging akan berhancuran.

Rendang tidak hanya hadir sebagai produk kuliner yang dapat dijumpai pada setiap Rumah Makan Padang atau sebagai produk komersial semata, tetapi juga sebagai produk budaya yang mengandung makna filosofi yang dalam. Rendang menampilkan identitas budaya Minangkabau yang bertumpu pada nilai moralitas adat yakni bahwa adat bersandi syarak, syarak bersandi kitabullah.

b. Gulai Kapalo Kakap



Gambar 4.19 Gulai kepala kakap

Tabel 4.11 Tanda dan petanda gulai kepala kakap

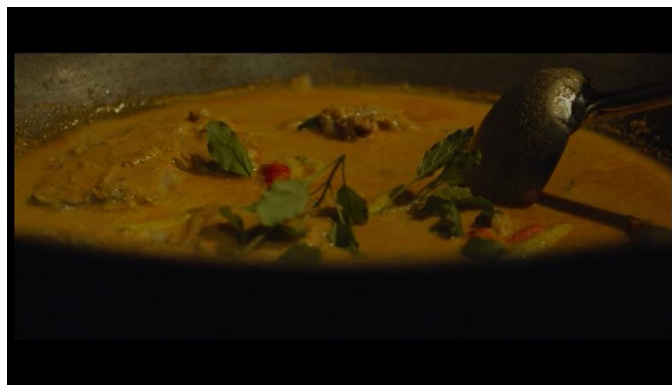
<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Gulai kepala kakap	Kepala kakap yang yang dibelah dan bagian mata yang tidak menghadap keatas

Dari beberapa daerah di Sumatera, Gulai memiliki racikan rasa pedas dan gurih selalu menjadi ciri khasnya. Di Sumatera Barat gulai kepala ikan biasanya menggunakan kepala ikan dari kakap merah. Karena ikan ini tebal dagingnya.

Sebelum dimasak, ikan kakap terlebih dahulu dilumuri air jeruk nipis untuk menimalisir bau amis.

Saat ini banyak restoran yang menyajikan kepala ikan utuh dengan mata menghadap keatas. Tapi, ternyata orang lama Minang tidak menyajikan kepala ikan dengan cara itu, ikan harus dibelah bagian tengah hingga bagian dalam kepala ikan terlihat dan mata ikan tidak menghadap ke atas. Hal ini ternyata punya makna tersendiri.

Signification pada gambar ini, menurut Chef Adzan dalam *booklet* Tabula Rasa, “Masyarakat Minang itu segala sesuatu dipikirkan dan mempunyai makna dan alasan. Mata itu adalah kehidupan dan jendela hati sehingga bijaksananya kita menyantap ikan tidak dengan menampilkan wajah dan mata ikan menghadap keatas, secara teknis akan lebih menarik melihat daging ikan di dalam daripada bagian mata di luar.”



Gambar 4.20 Mak menambahkan daun ruku-ruku pada gulai kepala kakap

Tabel 4.12 Tanda dan petanda daun ruku-ruku

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
----------------------------	----------------------------

Daun ruku-ruku yang digunakan dalam gulai kepala kakap.	Daun ruku-ruku yang ditambahkan sebagai bumbu gulai kepala kakap. Daun ruku-ruku umumnya hanya digunakan dalam oleh masyarakat Minang.
---	--

Dalam bumbunya orang Minang memiliki resep unik, yaitu dengan menambahkan daun ruku-ruku ketika di aduk. Tanaman ruku-ruku biasanya diambil batang dan daunnya saja, biasanya digunakan oleh ibu-ibu di Ranah Minang untuk memasak gulai ikan.

Signification pada gambar ini, menurut Emi, salah satu pemilik *lapau* (rumah makan) di kota Medan, “Penggunaan daun ruku ruku akan memberikan rasa khas dan aroma yang segar dalam masakan. Berbeda dengan daun kemangi yang dijadikan lalapan, daun ruku-ruku hanya digunakan sebagai salah satu *langkok* (bumbu pelengkap). Oleh karena itu rasa serta aroma gulai ikan di rumah makan minang itu berbeda dari daerah lainnya.”

c. Ayam balado



Gambar 4.21 Mak mengaduk ayam dengan cabai yang telah digoreng

Tabel 4.13 Tanda dan petanda orang Minang identik dengan makanan pedas

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Ayam <i>balado</i> , ayam yang dilumuri dengan cabai merah.	Penggunaan cabai dalam masakan ayam <i>balado</i> . Cabai digoreng sebelumnya sebelum diaduk bersamaan dengan ayam.

Signification pada gambar ini, masakan minang direpresentasikan identik dengan rasa pedas. Hal itu ada asal usulnya, sejak dulu daerah asal Minangkabau terbagi menjadi 3, yang dikenal sebagai luhak nan tigo, yaitu Luhak Agam, Luhak Limapuluh Kota dan Luhak Tanah Datar. Asal usul masakan Minang berasal dari 3 daerah tersebut yang mana merupakan daerah dataran tinggi dan juga disebut darek. Daerah darek dikelilingi oleh hawa dingin, oleh karena itu dibutuhkan sesuatu yang hangat bagi penduduknya.

Salah satu caranya adalah melalui masakan, penggunaan cabai di dalam resep agar menjadi pedas dan menghangatkan badan. Itulah mengapa masakan Minang dominan pedas. Seiring dengan perubahan waktu, wilayah Minangkabau mulai berkembang, orang-orang Minang mulai menyebar ke daerah rantau atau daerah di luar luhak nan tigo tadi. namun hal ini tidak membuat tradisi menggunakan cabai di dalam masakan hilang, meskipun daerah tinggal mereka bukan dataran tinggi. (Sjarifoedin, 2014:14).

3. Rumah Makan

Rumah Makan (RM) Padang atau Warung Padang atau Restoran Padang adalah suatu bisnis warung makan/rumah makan/restoran yang menjual atau menghadirkan berbagai ragam kuliner atau masakan Minangkabau yang berasal dari Sumatera Barat.

Rumah makan ini amat terkenal di Indonesia bahkan dunia, dan disukai oleh berbagai kalangan serta bermacam etnis dan bangsa karena masakan/makanannya yang lezat serta daya adaptasinya yang bisa menyesuaikan diri dengan lidah atau selera masyarakat di mana rumah makan ini berada. RM Padang di luar Sumatera Barat menghadirkan masakan yang tidak terlalu pedas, berbeda dengan rumah makan yang ada di tanah kelahirannya sendiri.

Usaha rumah makan ini hadir dalam berbagai tingkatan sosial, mulai dari warung Padang kaki lima yang harganya terjangkau oleh kalangan bawah, rumah makan yang menargetkan kalangan menengah sebagai sasaran pasarnya, hingga restoran mewah yang menargetkan kalangan atas dengan harga yang cukup tinggi sesuai fasilitas yang disediakan.

Penamaan 'Rumah Makan (RM) atau Restoran Padang' sebenarnya tidaklah begitu tepat, karena asal masakan dan pelaku bisnis ini tidak hanya dari kota Padang, tetapi justru lebih banyak berasal dari wilayah lainnya di Sumatera Barat, seperti Agam, Lima Puluh Kota, Padang Pariaman, Tanah Datar, dan berbagai wilayah lainnya. Setiap wilayah itu menghasilkan rasa dan ragam masakan yang agak berbeda antara satu dengan lainnya.



Tabel 4.14 Tanda dan petanda rumah adat Minangkabau

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Rumah makan Caniago menjadi saingan bisnis rumah makan Takana Juo	Caniago merupakan salah satu nama suku dalam Minangkabau.

Signification pada gambar ini, penggunaan nama salah satu suku Minangkabau kerap kali terjadi, termasuk dalam film ini. Caniago yang merupakan salah satu suku dalam Minangkabau. Menurut Ahmad Dt. Batuah dan A. Dt. Madjoindo dalam Sjarifoedin (2014:155), dalam etnis Minangkabau terdapat banyak klan, yang disebut dengan istilah suku. Menurut Tambo Alam Minangkabau, pada masa awal pembentukan budaya Minangkabau oleh Datuk Ketumanggungan dan Datuk Parpatih Nan Sabatang, hanya ada empat suku awal yang dijadikan nama dari dua keselarasan. Suku-suku tersebut adalah: Koto; Piliang; Bodi; dan Caniago. Sedangkan kelarasan yang dimaksud adalah kelarasan koto piliang dan kelarasan bodi caniago, kelarasan di sini semacam sistem

kekuasaan, dan dalam perkembangannya kelarasan koto piliang cenderung kepada sistem aristokrat, dan kelarasan bodi caniago lebih kepada sistem konfederasi.

Pada umumnya, nama-nama suku di Minangkabau berasal dari bahasa Sansekerta dengan pengaruh agama Hindu dan Buddha yang berkembang di saat itu. Contohnya suku: “koto” berasal dari kata “kotto” yang berarti “benteng kubu,” “piliang” berasal dari dua kata “pili” dan “hyang” yang digabung berarti “pilihan Tuhan,” “bodi” berasal dari kata “bodhi” yang berarti “orang yang terbangun,” dan “caniago” berasal dari dua kata “chana” dan “ago” yang berarti “sesuatu yang berharga.”

Dalam pelayanan khusus, pelayanan akan melayani para tamunya sesuai dengan permintaan tamu, misalnya diramaskan dengan jenis makan dan minuman yang dipilih oleh tamu. Sedangkan dalam pelayanan secara umum, pelayanan dengan ramah hanya menanyakan kepada tamunya, mau makan atau mau minum? Kalau jawaban tamu mau makan, maka pelayan akan menghadirkan semua masakan yang ada di restoran tersebut kepada tamunya.



Gambar 4.23 Natsir meletakkan beberapa piring pada tangannya

Tabel 4.15 Tanda dan petanda atraksi dalam rumah makan Minang

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Natsir meletakkan beberapa piring di atas tangan.	Natsir melakukan atraksi penyajian yang kerap dilakukan dalam rumah makan Minang

Signification pada gambar ini, pelayan akan membawa sejumlah piring hidangan secara sekaligus, secara bertingkat-tingkat atau sebelah tangan saja tanpa jatuh. Hal ini merupakan atraksi untuk menarik para pengunjung. Adegan ini terlihat saat Mak, Natsir dan Hans datang ke rumah makan yang terletak berseberangan dari rumah makan yang dimiliki Mak.



Gambar 4.24 Cara penyajian dalam rumah makan Minang

Tabel 4.16 Tanda dan petanda peletakan lauk dalam rumah makan

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Beberapa lauk disajikan diatas meja secara bertingkat-tingkat.	Lauk disajikan diatas piring yang terdiri dari 3 potong kecuali lauk yang terdiri dari potongan kecil.

Signification dari gambar ini, setelah atrakasi piring yang disusun diatas tangan pramusajii, kemudian semua piring-piring kecil yang berisikan hidangan ini disajikan kepada tamu. Umumnya dalam setiap piring berisi serba dua atau tiga potong, kecuali masakan yang terdiri dari potongan-potongan kecil, seperti cancan dan lainnya. Hal ini, untuk memudahkan pelayan akan memeriksa hidangan apa saja yang telah dimakan oleh tamu, dan mencatatnya, maka berdasarkan hasil pencatatan pelayan itulah, yang dibayar oleh tamu. Tentunya, sesuai dengan apa yang dimakan oleh tamu tersebut.



Gambar 4.27 Karyawan rumah makan Takana Juo

Tabel 4.17 Tanda dan petanda dominasi lelaki dalam rumah makan Minang

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Natsir, Parmanto, Hans yang menjadi karyawan dalam rumah makan Takana Juo.	Natsir yang menjadi tukang <i>sanduak</i> (pramusaji), Parmanto yang menjadi tukang masak. Dan juga Hans yang membantu Mak dalam berbelanja disetiap harinya. Lelaki mendominasi

	sebagai karyawan dalam pengelolaan rumah makan Minang.
--	--

Sebenarnya ada beberapa keunikan lain yang terdapat di rumah makan Padang, diantaranya pembagian tugas karyawan yang bekerja. Di rumah makan Minang, rata-rata karyawannya adalah laki-laki. Kalau pun ada yang perempuan hanya yang bertugas sebagai kasir. Pada umumnya manajemen rumah makan Minang dikelola oleh keluarga atau kaum kerabat sekampung. Terlihat pada film, dimana yang menjadi pengelola dari rumah makan Mak, Parmanto dan Natsir yang masih memiliki hubungan kekerabatan.



Gambar 4.28 Rumah makan Takana Juo menggunakan rumah adat sebagai logo

Tabel 4.18 Tanda dan petanda rumah gadang kerap dijadikan logo

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Logo rumah makan Takana Juo	Desain logo rumah makan Takana Juo menggunakan atap Rumah Gadang.

Signification pada gambar ini, rumah gadang acapkali digunakan sebagai logo atau identitas produk yang berasal dari Sumatera Barat. Masyarakat Minangkabau mempunyai Rumah Adat, yang disebut dengan “*Rumah Gadang*,”

yang biasanya dibangun di atas sebidang tanah milik keluarga induk dalam sukunya secara turun temurun. Rumah adat ini dibuat persegi panjang dan dibagi dua bagian, muka dan belakang. Umumnya rumah adat berbahan kayu, dan sepintas kelihatan seperti bentuk rumah panggung dengan atap yang khas, menonjol seperti tanduk kerbau yang biasa disebut bergonjong.

Budaya arsitektur Minangkabau, juga merupakan bagian dari seni arsitektur khas Nusantara, wilayahnya merupakan kawasan rawan gempa. Banyak rumah tradisionalnya yang berbentuk panggung, menggunakan kayu dan pasak, serta tiang penyangga yang diletakkan di atas batu tertanam. Namun, arsitektur Minangkabau mempunyai kekhasan tersendiri, yang tidak dapat dijumpai di wilayah lain, yakni atap bergonjong, seperti terlihat pada Rumah adat.

Dahulunya atap *Rumah Gadang* ini berbahan ijuk sebelum berganti dengan atap seng. Di halaman depan *Rumah Gadang*, biasanya didirikan dua sampai enam buah *Rangkang*, yang digunakan sebagai tempat penyimpanan padi milik keluarga yang menghuni *Rumah Gadang* tersebut. Kaum perempuan bersama suaminya, beserta anak-anak, menjadi penghuni *Rumah Gadang*. (Sjarifoedin, 2014:19).

4. Tradisi



Gambar 4.29 Mak menceritakan alasan mengapa dia merantau

Tabel 4.19 Tanda dan petanda makna merantau

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Mak bercerita kepada Hans	Mak menceritakan kenapa mereka harus merantau ke Jakarta.

Signification pada *scene* ini, menurut *Tambo Minangkabau Pusako*, asal mula keturunan etnis Minangkabau adalah perantau, mereka pergi untuk mendapatkan kehidupan yang layak di negeri orang, tanpa mempedulikan kehidupan yang akan di alami di perantauan, seperti senang, bahagia, susah ataupun sengsara. Namun, perantau Minang berkeyakinan, dengan penuh semangat dan usaha keras tanpa mengenal lelah, perubahan pasti terjadi bila meninggalkan kampung halamannya.

Dalam merantau mereka berpatokan: “*Dakek mencari induak, jauh mencari suku*”. (Dekat mencari induk, jauh mencari suku). Maksudnya, ketika tempat merantau masih dekat, maka yang menjadi saudara adalah orang yang seinduk/ibu dengan perantau, namun apabila tempat merantau lebih jauh, maka orang sesuku/sekaum pun sudah cukup menjadi saudara.

Setelah sampai di rantau, perantau baru ini biasanya mencari orang sekampung, sepersukuan atau *dunsanak* sebagai tepatan pertama, sekaligus dianggap sebagai induk semang atau sebagai mamak di perantauan, seperti pepatah adat: “*Mamak ditinggakan, mamak ditapati*.” Mamak (paman) yang ditinggalkan adalah mamak yang ada di kampung halaman. Sedangkan mamak

yang ditepati adalah mamak yang berada dirantau, yaitu orang-orang sesuku dengan pendatang baru tersebut.

Pada umumnya, para perantau Minang ini mampu menyesuaikan diri dengan adat istiadat serta kebudayaan daerah rantaunya. Hampir tidak pernah terjadi konflik dengan masyarakat tempatan yang menjadi tuan rumahnya. Mungkin sekali hal ini berpedoman kepada pepatah bijak Minangkabau: “*Dimano bumi dipijak, disitu langik dijunjuan,*” yang bermakna menghargai kultur dan budaya setempat tanpa harus kehilangan kultur dan budaya sendiri.

Mochtar Naim (1984) dalam Sjarifoedin (2014:653), mengkaitkan merantau dengan proses interaksi masyarakat Minangkabau dengan dunia luar. Kegiatan ini, menjadikan sebuah petualangan pengalaman dan geografis, dengan meninggalkan kampung halaman untuk mengadu nasib di negeri orang. Berbeda dari proses transmigrasi yang diprogramkan serta di biyai pemerintah. Orang Minangkabau merantau dengan kemauan dan kemampuannya sendiri. Mereka melihat proses ini semacam penjelajah, proses hijrah, untuk membangun kehidupan yang lebih baik.

Salah satu falsafat hidup mereka paling penting yaitu: “*Alam Takambang Jadi Guru,*” ikut berperan dalam kemampuan mereka beradaptasi dengan alam yang berbeda dengan alam Minangkabau, kampung halaman yang tidak pernah mereka lupakan sejauh apapun merantau.



Gambar 4.30 Mak membagi hasil penjualan kepada Hans dan Natsir

Tabel 4.20 Tanda dan petanda sistem penggajian dalam rumah makan

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Hans menggoda Mak perihal pendapatan mereka pada hari itu.	Mak menasehati Hans dan Natsir dalam menggunakan uang yang diberikannya.

Signification pada gambar ini, Mak membagikan uang dari pendapatan rumah makan Takana Juo kepada Hans dan juga Natsir. Pengelola rumah makan Minang banyak menganut falsafah Minang yang demokratis dan gotong royong, seperti “*berat sama dipikul, ringan sama dijinjing*”. Hal ini terlihat dari pembagian keuntungan, yang dibagikan setiap seratus hari kerja, dengan sistem bagi hasil berdasarkan indeks prestasi. Dengan cara seperti ini, mendorong karyawan berprestasi, mereka akan berusaha melayani tamu sebaik-baiknya, agar tamu mau datang kembali. Sistem bagi hasil seperti ini, juga menjadikan karyawan merasa ikut memiliki perusahaan. (Sjarifoedin, 2014:29),

5. Bahasa

Bahasa daerah merupakan identitas dari setiap daerahnya tersendiri. Melalui bahasa tersebut, kita dapat mengenal darimana daerah asal seseorang tersebut. Mak, Parmanto dan Natsir yang merantau ke Jakarta tidak meninggalkan bahasa mereka yaitu bahasa Minang. Dalam film ini ada tiga bahasa yang

digunakan dalam dialog yaitu bahasa Minang, Fak Fak dan juga Bahasa Indonesia. Namun, penggunaan bahasa Minang yang dominan pada film ini.

Bahasa Minang digunakan saat Mak, Natsir dan Parmanto ketika berdialog. Hans, yang berasal dari Papua juga beberapa kali menggunakan bahasa Minang seperti saat dia memanggil Parmanto dengan sebutan "*pace uda*" yang mana berasal dari dua bahasa campuran "*pace*" berasal dari bahasa Fak Fak yang memiliki arti "om" sedangkan "*uda*" berasal dari bahasa Minang itu sendiri yang memiliki arti "kakak/ abang."

Ada dua bentuk bahasa Minang yang ditampilkan dalam film *Tabula Rasa* yaitu bahasa verbal maupun non-verbal. Ada beberapa bahasa verbal berupa pepatah adat yang merepresentasikan budaya Minang itu sendiri, yaitu:

"*Nan kalamak dinyo, ndak lamak di aden do* (enak hanya pada dirinya saja, tidak bagiku)" yang diucapkan oleh Parmanto kepada Mak saat marah kepada Hans pada menit ke 28:20. *Signification* pada perkataan yang diucapkan oleh Parmanto itu ialah, orang Minang sendiri sangat menjunjung pepatah adat "*lamak di awak, katuju di urang* (enak bagi kita sendiri, begitu pula pada orang lain)". Sehingga, apabila salah satu pihak merasa dirugikan acapkali timbul pertikaian yang akan terjadi. Ujung pertikaian yang terjadi pada film ini, saat Parmanto berhenti menjadi juru masak di rumah makan Takana Juo dan meninggalkan Mak, Natsir dan juga Hans.

Adapun pepatah adat lainnya. "*kalah mambali, manang mamakai*" (biar mahal asal dipakai enak" yang diucapkan Mak kepada Parmanto pada menit ke 47:58. *Signification* pada perkataan yang diucapkan Mak ialah, dalam memulai

usaha masyarakat Minang tidak merasa rugi dalam mengeluarkan modal. Mereka yakin setiap modal usaha yang mereka keluarkan akan ada timbal balik pada keuntungan. Namun, setiap tindakan yang dilakukan oleh masyarakat Minang itu sendiri harus diperhitungkan. Begitu juga tindakan Mak dalam film ini, Mak sangat berhati-hati melakukan tindakan untuk menyelamatkan rumah makan nya yang mulai sepi pengunjung tanpa harus mengurangi kualitas dari bahan baku makanan itu sendiri.



Gambar 4.31 Pengunjung di rumah makan Takana Juo makan hanya menggunakan tangan

Tabel 4 21 Tanda dan petanda bahasa non verbal dalam rumah makan

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
Pengunjung makan menggunakan tangan.	Pengunjung rumah makan Takana Juo lebih banyak memilih makan menggunakan daripada sendok dan garpu.

Signification pada gambar ini ialah, masakan Minangkabau ini umumnya dimakan langsung menggunakan tangan tanpa menggunakan sendok ataupun garpu. Adapun budaya menggunakan tangan ini dipraktikkan langsung oleh

Rasulullah S.A.W. Masyarakat Minang yang seluruhnya beragama Islam itulah yang menyebabkan mayoritas menggunakan tangan dari pada menggunakan sendok dan juga garpu.

C. Pembahasan Penelitian

Kekayaan budaya dan adat memang menjadi salah satu keunggulan Indonesia yang jarang dimiliki oleh Negara lain di dunia. Dengan beranekaragam suku, maka Nusantara juga dihiasi oleh potensi budaya yang sangat besar dan patut untuk dilestarikan. Sebagai salah satu unsur dari seni, maka tak heran budaya atau adat istiadat leluhur kadang banyak diekspos ke dalam sebuah karya komersil seperti perfilman. Insan perfilman Indonesia memang belakangan kerap mengangkat suatu budaya daerah sebagai pembungkus skenario cerita yang ingin dikisahkan. Hal ini tentu saja positif mengingat perkembangan zaman yang semakin lama mengerus kebudayaan leluhur, sehingga generasi muda tidak banyak yang mengetahui budaya pendahulunya. Dengan mengangkatnya ke layar bioskop, maka sedikit banyak akan membuka cakrawala berpikir para generasi muda untuk sadar betapa kayanya Indonesia akan budaya dan tradisi. Karena tidak dapat dipungkiri, remaja sekarang akan lebih tertarik menonton di bioskop daripada mendengarkan nenek atau kakeknya menceritakan silsilah keluarga beserta adat-istiadatnya. Inilah alasan yang menguatkan bahwa pembelajaran budaya melalui film akan jauh lebih efektif bagi generasi muda sekarang.

Salah satu tema budaya yang belakangan banyak diangkat ke film bioskop adalah budaya Minang. Sineas perfilman Indonesia tampaknya semakin tertarik untuk memberikan sentuhan Minang dalam film-filmnya. Menariknya budaya

Minang mulai dari adat, bahasa hingga logat masyarakat aslinya menjadi ‘faktor X’ yang membuat sutradara-sutradara film untuk membuat lagi dan lagi tentang Minang. Kini tak hanya sebagai pelengkap dalam suatu film, beberapa filmpun mulai mengangkat budaya Minang secara utuh dan tentu saja dicampurkan dengan romansa sebagai pemanis dari cerita. Adapun beberapa film yang bertemakan budaya Minang yang sukses dipasaran diantaranya: *Siti Nurbaya, Merantau, Tenggelamnya Kapal Van der Wijck, Di Bawah Lindungan Ka’bah, Cinta Tapi Beda*.

Tercatat dari 116 film yang keluar pada tahun 2014, ada 2 film yang mengambil budaya Minang sebagai latar belakang yaitu film Tabula Rasa dan Tenggelamnya Kapal Van der Wijck : *Extended Version*. (<http://filmindonesia.or.id/movie/title/list/year/2014/110#.WLBiijt97IU>).

Adapun pembahasan penelitian dari film Tabula Rasa telah penulis rangkum menjadi beberapa poin penting:

1. Kesenian

Berdasarkan hasil penelitian budaya Minang dalam film Tabula Rasa direpresentasikan sebagai identitas orang Minang yang begitu nyata. Identitas orang Minang yang berhasil diangkat dalam film ini ialah kepiawaian masyarakatnya dalam memasak. Kuliner yang berasal dari Minangkabau sangat berpengaruh terhadap daya tarik turis mancanegara yang hendak bertandang ke Indonesia. Sebut saja rendang, kuliner yang satu ini sudah tidak diragukan lagi kepopulerannya. Teknik pengambilan gambar saat adegan masak dalam film ini

sangat baik sekali, sehingga setiap detail gambar itu mampu membuat penonton untuk mengunjungi rumah makan Minang sesuai menonton filmnya.

Tidak hanya rendang yang menjadi primadona dalam film ini, ada pula gulai kepala kakap yang sangat mencerminkan kesenian orang Minang dalam memasak. Cara memasak yang menggunakan resep rahasia serta tata penyajiannya yang mempunyai filosofi memperlihatkan kesenian orang Minang yang sangat detail.

Desain arsitektur dalam film ini juga menambah kompleksitasnya budaya Minang itu sendiri. Dapur rumah makan Takana Juo sangat mencerminkan rumah-rumah perkampungan yang berada di Sumatera Barat. Penggunaan kayu bakar dalam memasak sudah ditinggalkan oleh masyarakat modern, namun tidak bagi masyarakat Minang karena mereka percaya segala makanan yang di masak menggunakan cara tradisional memiliki rasa yang khas. Seperti menggunakan kayu bakar dalam memasak rendang, rasa asap saat memasak menjadi bumbu rahasia rendang itu menjadi sangat enak sehingga rumah makan Minang setara restaurant masih menggunakan cara tradisional ini.

2. Sistem Sosial

Sistem kekerabatan yang digunakan dalam film *Tabula Rasa* menunjukkan realitas kedudukan peran kekerabatan dalam struktur budaya Minang. Kedudukan wanita dalam budaya Minang yang menganut sistem kekerabatan matrilineal pada Mak, *mamak* pada Parmanto dan juga *kemenakan* pada Natsir di gambarkan dengan sangat jelas. Tindakan dan juga wewenang dalam struktur kekerabatan

Minang yang memiliki porsi yang berbeda-beda berhasil ditunjukkan pada masing-masing peran.

Interaksi sosial yang terjalin di balik rumah makan menunjukkan realitas yang sesungguhnya terjadi pada tiap-tiap *lapau*. Film *Tabula Rasa* sangat detail menunjukkan realitas rumah makan Minang yang sesungguhnya. Cara penyajian hingga menghadirkan makanan yang berbeda pada rumah makan umumnya digambarkan dengan sangat jelas pada setiap adengannya.

3. Bahasa

Penggunaan bahasa Minang pada film ini tidak setengah-setengah seperti layaknya film lainnya yang mencoba mengangkat budaya Minang itu sendiri sebagai latar belakang. Tom Ibnur seorang *cultural advisor* dan juga budayawan Minang menjadi penasihat budaya pada film ini. Dialog antar pemain menggunakan bahasa Minang seutuhnya bahkan saat Mak, Natsir ataupun Parmanto ketika berbicara kepada Hans yang bukan berasal dari Sumatera Barat. Mak tampak terbata-bata untuk mengucapkan bahasa Indonesia yang benar kepada Hans agar Hans mengerti apa yang ingin disampaikan. Hans yang berasal dari Serui yang menggunakan bahasa Fak Fak dalam kesehariannya juga belajar bahasa Minang agar ia mampu mengerti apa yang dikatakan rekannya tanpa mereka harus menggunakan bahasa Indonesia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penulis dalam meneliti bagaimana representasi budaya dan makna pesan budaya yang terdapat dalam film *Tabula Rasa*, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui teori semiotika Ferdinand de Saussure yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) kemudian memberikan pemaknaan tanda berdasarkan penggabungan, yang kemudian menjadi satu pemaknaan eksternal atau disebut dengan *signification*. Hubungan dalam *signifier* dan *signified* terdapat dalam simbol-simbol dimana dalam film tersebut terdiri atas elemen tanda yang akan dikaji sesuai dengan pemikiran yang dikemukakan oleh Saussure.
2. Representasi budaya Minang dalam film dapat dilihat dari sistem sosial, bahasa, dan kesenian. Kesenian banyak diperlihatkan melalui makanan, mulai dari cara memasak hingga cara penyajiannya dan juga arsitektur *lapau* dan juga rumah makan Minang yang sesungguhnya. Bahasa direpresentasikan dari dialog antar pemain dan juga penggunaan pepatah-pepatah adat. Sistem sosial direpresentasikan dengan menggunakan peran dan kedudukan para pemain yang mengikuti adat Minangkabau.

B. SARAN

Dari keseluruhan penelitian, maka akhirnya penulis memberikan saran untuk melengkapi penulisan ini. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan seperti berikut:

1. Secara metodologis, pendekatan analisis semiotika perlu dikembangkan dalam ranah penelitian sebuah film. Hal ini perlu dilakukan mengingat begitu komprehensifnya analisis ini dalam menganalisis makna di balik pesan yang terkandung dalam sebuah film.
2. Pengkajian mengenai analisis semiotika khususnya, dalam mencari makna budaya dapat juga dikaji dengan berbagai analisis semiotika lain.
3. Insan perfilman tidak berhenti membuat film-film yang bertemakan budaya khususnya budaya Indonesia. Karena anak muda kini mulai melupakan nilai keluhuran dari budaya-budaya yang ada di Indonesia.
4. Agar masyarakat mendukung perfilman Indonesia dengan menonton film karya anak bangsa di layar lebar dan berhenti melakukan pembajakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto Elvinaro, L. K. (2004). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Barker, C. (2004). *Cultural Studies*. London: Kreasi Wacana.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Fiske, J. (2012). *Cultural and Communication Studies*. Routledge: Jelasutra.
- Koentjaraningrat. (1989). *Sejarah Teori Antropologi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Koentjaraningrat. (2004). *Mentalitas dan Kebudayaan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Kriyantono, R. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- LKAAM. (2002). *Bunga Rampai Pengetahuan Adat Minangkabau*. Padang: Yayasan Sako Batuah.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Kencana Prenamedia Group.
- Mulyana, D. (2000). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Rosda.
- Nurudin. (2003). *Komunikasi Massa*. Malang: Cespur.
- Purba, Amir, dkk. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Medan: Pustaka Bangsa Press.
- Rakhmat, J. (2014). *Metode Penelitian Komunikasi: Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusmana, D. (2014). *Filsafat Semiotika Paradigma, Teori, dan Metode Interpretasi Tanda: dari Semiotika Struktural Hingga Dekonstruksi Praksis*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sjarifoedin, A. (2014). *Minangkabau*. PT. Griya Media Prima.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.

Tony Thwaites, L. D. (2002). *Introducing Cultural and Media Studies*. Pelgrave:
Jalasutra.

Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

William, R. (1983). *Keywords, A Vocabulary of Culture and Society*. London:
Fontana.

Sumber Lain

Website

“World's 50 best foods” dalam <http://travel.cnn.com/>, diakses pada 19 Desember
2017.

Film Indonesia tahun 2014” dalam <http://filmindonesia.or.id>, diakses pada 19
Desember 2017.