

Ironi *Setting* Lokalitas dalam Film Komedi Jagad X Code: Kajian Sosiologi Pierre Bourdieu

Anjar Widyarosadi

Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Minat Utama Pengkajian Videografi,
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Tlp. 085640425828, E-mail: andjoers@gmail.com

Abstrak

Film komedi yang cenderung untuk sekadar memenuhi selera pasar dengan ramuan seks, mistik, kekerasan, dan roman percintaan picisan pada kenyataannya bukan menjadi sebuah konvensi yang baku untuk film bergenre komedi. Ada juga film-film bergenre komedi yang dibuat dengan idealisme berbeda, termasuk dengan muatan ranah lokal/*setting* lokalitas yang mengangkat persoalan sosial, seperti masyarakat pinggiran dan masyarakat kota. Masyarakat pinggiran yang selama ini umum dikanal dengan kehidupan yang keras, premanisme, kumuh, “kampungan”, gagap teknologi, dalam film JAGAD X CODE ditampilkan berkebalikan dengan pandangan umum tersebut. Terdapat ironi *setting* antara yang ditampilkan dengan anggapan umum masyarakat. Ironi *setting* lokalitas yang terdapat dalam film komedi JAGAD X CODE melibatkan hubungan antara hal-hal yang saling bertolak-belakang serta mengejutkan antara yang dipikirkan penonton dengan realita kehidupan yang digambarkan secara dramatik dan sinematik. Bourdieu melalui konsep habitus, menunjukkan bahwa realitas sosial berupaya memahami dan menganalisis kesenjangan sosial-budaya, ekonomi, dan politik yang ada di masyarakat. Terjadi represi dan kekerasan simbolik yang dilakukan oleh rezim atau kelompok yang berkuasa terhadap masyarakat kelas bawah, yang terpinggirkan dalam proses “pembangunan.” Dengan demikian, kelompok yang dominan pada hakikatnya terus mereproduksi struktur yang menguntungkan posisinya tersebut. Permasalahan yang dikaji adalah apakah makna ironi *setting* lokalitas dalam film JAGAD X CODE? Apakah hubungan antara ironi *setting* lokalitas dalam film JAGAD X CODE dengan nilai-nilai lokalitas? Bagaimana konsep habitus Bourdieu berperan dalam naratif film JAGAD X CODE? Kajian ini mengidentifikasi bahwa di tengah gegap industri budaya film komedi, berbau seks, mistis, kekerasan, dan roman percintaan picisan, terdapat film komedi yang disajikan dengan nuansa yang berbeda dan lebih menyoroti kehidupan masyarakat. Ironi *setting* dan teori habitus Bourdieu berperan membebaskan masyarakat pinggiran kota dari “kediktatoran” pandangan umum dan menyuarakan kritik atas masyarakat pada umumnya yang cenderung habitus dengan struktur yang telah mengikat secara kultur dan menguasai manusia itu sendiri.

Kata kunci: ironi *setting*, lokalitas, film komedi, habitus Bourdieu

Abstract

The Irony of Locality Setting in Comedy Film “Jagad X-Code: A Pierre Bourdieu Sociology Study. Comedy that tends to just meet the tastes of the market with potions, there are: sex, mysticism, violence, and romance novels in fact there has not standard convention for movie comedy. There is also comedy films are made with different ideals, including with local wisdom/ locality setting that raised social issues, such as rural communities and urban communities. X-CODE JAGAD is a film which shown in contrast about that common sense. Rural communities that have common known by the hard life, thuggery, seedy, “tacky”, stuttering technology, but in that film there is not. There is irony about the settings with the general notion of society. The irony of locality setting contained in JAGAD X CODE involves the relationship between things that are exclusive mutually and surprising the audience thought the reality of life which dramatic and cinematic described. Bourdieu, through the concept of habitus,

suggesting that social reality has trying to understand and analyze the socio-cultural gaps, economics and politics of society. Occurs repression and symbolic violence committed by the regime or the ruling group of lower classes, marginalized in the "development" process. Thus, the dominant is continue reproducing the favorable position structure. The problem studied is whether the meaning of irony of locality setting on JAGAD X CODE? What is the relationship between irony of locality setting on JAGAD X CODE with values locality? How Bourdieu's concept of habitus role in the narrative of JAGAD X CODE? This study identified that in the middle of the culture industry of comedy: sexist, mystical, violence, and pulp romance novels, there are presented with different shades and further highlights the life of the community. Irony of setting and Bourdieu's theory about "habitus" suburban community liberating role of common sense about "dictatorship" and criticism of society in general tend with a structure that has binding and control of human culture itself.

Keywords: Irony of setting, locality, comedy, habitus Bourdieu

Pendahuluan

Setiap film pasti membawa pesan yang tersirat. JAGAD X CODE (dibaca Jagad Kali Code) menjadi film komedi berbeda di tengah serbuan genre komedi seks. Sebuah komedi yang memotret sisi-sisi kehidupan yang selama ini jarang terangkat ke permukaan. Film JAGAD X CODE lebih berorientasi pada segmen pasar, tetapi dengan pendekatan estetika. Ada beberapa dari adegan film ini yang memang *slapstick* (salah satu jenis komedi yang jamak didengar oleh masyarakat luas) dengan muatan situasional. Film ini juga memberikan cara pandang baru terhadap kehidupan masyarakat kelas bawah yang sarat dengan kehidupan keras. Ada sisi-sisi humanis yang belum pernah diangkat dalam kekayaan bahasa sinema Indonesia. Karenanya JAGAD X CODE menunjukkan sisi lain kehidupan masyarakat kelas bawah. Pesan yang disampaikan film ini adalah masih adanya nilai-nilai kejujuran dan kepolosan komunitas masyarakat kelas bawah dalam menyikapi pesatnya teknologi yang tak mampu mereka beli.

Tentu ada alasan penting sehingga Kali Code dipilih menjadi lokasi syuting. Kali Code yang memanjang dari ujung Gunung Merapi

hingga tengah kota Yogyakarta adalah ikon yang menggambarkan *local wisdom* (kearifan lokal) Yogyakarta. Kali Code juga dianggap bisa memaparkan dengan baik hubungan sosial masyarakat dengan lingkungan. Kawasan Kali Code yang dibangun Romo Mangun tak ayal menjadi ikon di komunitas internasional. Bahkan buah pikir Romo yang juga adalah seorang arsitek membuat konsep penataan kawasan Kali Code mendapatkan penghargaan arsitektur bergengsi, Agha Khan Award. Kali Code adalah sebuah daerah yang dikenal dengan daerahnya sangat bersih dan orang-orang yang ada di dalamnya memiliki nilai seni yang tinggi. Pertimbangan lokasi Kali Code juga mengingatkan masyarakat akan perkampungan ini yang dijadikan oleh budayawan Romo Mangun sebagai contoh konsep perbaikan kampung. Film JAGAD X CODE memiliki sisi yang tak kalah menariknya ketika diangkat ke layar lebar terutama *setting* kelokalannya, yaitu humor dalam bahasa Jawa dan kelokalan sebuah lokasi cerita berlangsung. Lokasi-lokasi syuting yang digunakan pun antara lain dengan menggunakan *setting* perkampungan Kali Code Yogyakarta, sementara adegan-adegan lain yang ditunjukkan dalam alur film cerita ini

antara lain Pasar Beringharjo, Pasar Ngasem, dan kota Yogyakarta.

Setting merupakan waktu dan tempat sebuah cerita film berlangsung, dan segala hal yang terletak di depan kamera (seluruh latar bersama dengan propertinya) yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Setting* saling berhubungan dengan unsur-unsur cerita yang lain seperti plot, tema, konflik, dan simbol. Muatan ranah lokal lokalitas (*locality*) sebagai konsep umum berkaitan dengan tempat atau wilayah tertentu yang terbatas atau dibatasi oleh wilayah lain (<http://johnherf.wordpress.com>). Lokalitas merupakan sebuah wilayah yang masyarakatnya secara mandiri bertindak sebagai pelaku dan pendukung kebudayaan tertentu. Atau komunitas itu mengklaim sebagai warga yang mendiami wilayah tertentu. Kali Code yang menjadi *setting* berjalannya cerita dalam JAGAD X CODE memberikan gambaran dalam kehidupan lokal masyarakat dengan kehidupan yang keras pinggiran kota, namun memiliki sisi humanis orang-orang yang tinggal di dalamnya.

Dalam film JAGAD X CODE terdapat tolak belakang antara sisi kehidupan masyarakat pinggiran kota (seputaran Kali Code) yang dikenal secara umum dengan kehidupan yang keras, namun *setting* yang ditampilkan dalam film komedi ini memunculkan ironi. Ironi yang dimaksud adalah adanya suatu hal yang saling bertolak-belakang dengan penekanan kepada kontras, kebalikan, dan paradoks yang tajam dan mengejutkan dari pengalaman manusia terhadap Kali Code.

Bourdieu menerima pandangan Weber bahwa masyarakat tidak bisa dianalisis secara sederhana lewat kelas-kelas ekonomi dan ideologi semata-mata. Bourdieu menggunakan konsep ranah (*field*), yakni sebuah arena sosial

tempat orang bermanuver dan berjuang, dalam mengejar sumber daya yang didambakan. Bourdieu menggunakan konsep habitus untuk memecahkan antinomi dalam ilmu-ilmu humaniora: objektivisme dan subjektivisme. Habitus dapat dirumuskan sebagai sebuah sistem disposisi-disposisi (skema-skema persepsi, pikiran, dan tindakan yang diperoleh dan bertahan lama). Agen-agen individual mengembangkan disposisi-disposisi ini sebagai tanggapan terhadap kondisi-kondisi objektif yang dihadapinya. Bourdieu memanfaatkan konsep-konsep metodologis dan teoretis tentang habitus dan ranah, dengan tujuan untuk menciptakan jeda epistemologis dari antinomi objektif-subjektif dalam ilmu-ilmu sosial yang terkenal itu. Bourdieu ingin mendamaikan antara yang material dan simbolik, kesadaran dan ketidaksadaran, kebebasan manusia dan keterikatan oleh struktur, serta ekonomi dan budaya. Bourdieu mencoba mempertemukan antara konsep dan praktik kehidupan sehari-hari dalam masyarakat, dan dengan demikian mengatasi kesenjangan antara teori dan praktik, antara pikiran dan tindakan, serta antara ide dan realitas konkret, habitus dan ranah diajukan untuk menghasilkan jeda tersebut karena keduanya hanya bisa eksis dalam relasi satu dengan yang lain. Walau sebuah ranah itu dibentuk oleh berbagai agen sosial yang berpartisipasi di dalamnya, sebagai dampaknya sebuah habitus merepresentasikan transposisi struktur-struktur objektif dari ranah tersebut ke dalam struktur subjektif tindakan dan pikiran sang agen. Hubungan antara habitus dan ranah adalah relasi dua-arah. Ranah hanya bisa eksis sejauh agen-agen sosial memiliki kecondongan-kecondongan dan seperangkat skema perseptual, yang dibutuhkan untuk membentuk ranah itu dan mengaruniainya dengan makna.

Seiring dengan itu, dengan berpartisipasi dalam ranah, agen-agen memasukkan pengetahuan yang memadai ke dalam habitus mereka, yang akan memungkinkan mereka membentuk ranah. Habitus mewujudkan struktur-struktur ranah, sedangkan ranah memperantarai antara habitus dan praktik.

Dengan melihat fenomena sebagai teks yang dapat dibaca dan adanya keterjalinan semua aspek fenomena sosial budaya yang ada, peranan ironi-ironi dalam tema cerita komedi pada akhirnya secara bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh dengan mempertemukan antara konsep dan praktik kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Dengan demikian, kesenjangan antara teori dan praktik, antara pikiran dan tindakan, serta antara ide dan realitas konkret, habitus dan ranah yang dibentuk oleh berbagai agen sosial yang berpartisipasi di dalamnya berdampak memunculkan representasi transposisi struktur-struktur objektif dari ranah tersebut ke dalam struktur subjektif tindakan dan pikiran (antara sutradara dengan masyarakat penonton). Oleh karenanya, peranan ironi-ironi dalam tema cerita komedi menjadi perlu untuk dipertimbangkan dalam membangun cerita film dengan genre komedi yang mengangkat kehidupan sosial masyarakat lokal atau komunitas dengan mempertemukan antara konsep dan praktik kehidupan sehari-hari antara masyarakat kota dan pinggiran melalui perspektif Bourdieu.

Pembahasan

Film merupakan sebuah bentuk struktur yang memiliki akses dimensi vertikal dalam pembabakan prosedural pekerja hingga ke karyaannya. Film konvensional memakai struktur jabatan produser sebagai jabatan yang tertinggi dan memiliki kontribusi besar

dalam mengatur jalannya produksi hingga karya itu menjadi sebuah film yang biasa disebut sebagai film konvensional. Konsep film alternatif merupakan salah satu dimensi baru untuk menguak adanya struktur satu nilai. Dari struktur penyampaian bahasa, metode pendekatan semiotika, hingga artifiliasi karya merupakan sebuah bentuk pengembangan hasrat untuk keluar dari sebuah dominasi struktur.

Ironi *setting* merupakan tampilan suatu cerita atau peristiwa film yang berlangsung dalam sebuah *setting* yang bertolak belakang dengan yang diperkirakan normal atau pada umumnya peristiwa terjadi. Bourdieu menyuarakan kritik atas masyarakat pada umumnya, di mana masyarakat yang cenderung habitus dengan struktur yang telah mengikat secara kultur dan menguasai manusia itu sendiri. Ia ingin membawa masyarakat pada taraf kebebasan dari cengkeraman logosentrisme yang mensubordinatkan manusia hingga pada nilai yang mutlak.

Suatu cerita atau peristiwa dalam film (teks) terdapat titik-titik ekuivokasi (pengelakan) dan memiliki kemampuan untuk tidak berada pada stabilitas makna yang dimaksudkan oleh si pengarang dalam teks atau cerita yang ditulisnya (Robert, 2000:193). Terdapat empat faktor yang harus dipertimbangkan dalam membangun *setting* dalam hubungannya dengan cerita, antara efek terhadap cerita sebagai suatu keseluruhan, yaitu: (1) Faktor-faktor temporal (waktu). Faktor temporal adalah masa yang menjelaskan cerita itu terjadi; (2) Faktor-faktor geografik (tempat fisik dan ciri khasnya). Di dalamnya termasuk hal-hal seperti iklim, kepadatan penduduk, dampak visual dan psikologinya, dan faktor-faktor fisik tempat lainnya yang mungkin

mempunyai efek terhadap tokoh-tokoh dan tingkah laku tokoh-tokoh tersebut dalam cerita; (3) Struktur sosial dan faktor-faktor ekonomi yang berlaku, dan (4) Adat istiadat, sikap moral, kebiasaan-kebiasaan, tingkah laku. Semua faktor yang disebutkan mempunyai efek yang penting terhadap masalah, konflik, dan watak manusia. Oleh karena itu, faktor dan efek diperhitungkan sebagai bagian penting yang saling berhubungan dalam setiap plot atau tema sebuah cerita (Boggs, 1992:68).

Keempat aspek *setting* yang dikemukakan sebelumnya sangat diperlukan terutama dalam memahami apa yang dapat disebut penafsiran naturalistik dari peranan *setting*. Tafsiran ini didasarkan pada kepercayaan bahwa watak manusia, nasibnya, semuanya ditentukan oleh kekuatan-kekuatan yang berada di luar dirinya, sehingga sebetulnya tidak lebih dari suatu produk silsilah dari lingkungannya. Dengan memperhitungkan lingkungan sebagai kekuatan pembentuk yang penting atau bahkan sebagai kekuatan pengontrol yang menentukan, tafsiran ini memaksa untuk membuat tokoh sebagaimana adanya dalam lingkungan yang menjadi *setting* cerita. Dengan kata lain, bagaimana struktur diri dalam tokoh tersebut ditentukan oleh tempat dalam struktur sosial dan ekonomi, adat istiadat, sikap moral, dan tata krama yang dipaksakan oleh masyarakat ke dalam diri tokoh. Faktor-faktor lingkungan yang demikian begitu berkuasa sehingga tokoh dengan karakter bukan sekadar sebagai *setting* bagi plot film, namun dalam beberapa hal lingkungan bahkan bisa berfungsi sebagai lawan dalam plot yang mendukung tokoh utama berjuang melawan kekuatan-kekuatan lingkungan yang dipaksakan pada tokoh dalam cerita. Hal ini merupakan usaha untuk mengutarakan kebebasan untuk memilih, atau

untuk menjauhkan diri dari perangkap yang menindas atau menjadi citra yang selama ini tertanam dalam masyarakat. Dalam film JAGAD X CODE ini digambarkan demikian, masyarakat kalangan pinggiran terkenal dengan kehidupan dan perilaku kerasnya. Namun, di sisi lain film ini menggambarkan bentuk kebebasan untuk memilih, yaitu ironi yang terjadi adalah tokoh-tokoh utama yang dihadirkan menunjukkan usaha untuk keluar dari citra buruk orang-orang pinggiran. Di dalam cerita ini tokoh menunjukkan ironi tersebut dengan sikap polos dan usaha jujur dalam pembentukan karakternya dengan bahasa-bahasa verbal yang bersifat *slapstick* dan kental dengan bahasa lokalnya. Dengan demikian, pertimbangan yang sungguh-sungguh tentang kekuatan-kekuatan lingkungan yang kejam, yang biasa saja, atau paling kuat sekalipun, sering dapat menjadi kunci untuk memahami karakter manusia modern dan permasalahannya (Boggs, 1992:69).

Suatu usaha untuk mengaitkan karakteristik dan lingkungan perkotaan dengan tertib sosial yang lebih luas terdapat tiga karakteristik dasar kota, yakni luasnya, kepadatan penduduk, dan heterogenitas. Ketiga karakteristik tersebut berpengaruh terhadap hubungan-hubungan sosial, psikologis, individual, dan perilaku (Soekanto, 1993:94). Bagian-bagian tertentu kota mempunyai fungsi tertentu pula, yang tergambar dari daerah-daerah pemukiman, perdagangan, dan industri. Unsur-unsur berbagai populasi cenderung berpisah satu dengan yang lainnya sejauh pola kehidupannya tidak sesuai lagi dengan pihak lain. Konsekuensinya adalah bahwa kota menjadi seolah-olah mozaik dari berbagai dunia sosial dalam proses transisi. Heterogenitas menyebabkan berubahnya stratifikasi dan

timbulnya kelas-kelas sosial yang baru, serta tumbuhnya masyarakat massa. Terjadinya mobilitas geografis dan sosial secara cepat, menyebabkan kedudukan seseorang tidak stabil, dan tidak tenteram di dalam lingkungan sosial. Masing-masing pribadi menjalani kehidupan yang seolah-olah berada dalam kotak-kotak yang tertutup. Kali Code yang menjadi *setting* jalannya cerita, menggambarkan kontras kehidupan perkotaan dengan masyarakat di pinggiran kota yang dibawakan oleh karakter-karakter tokoh yang ironi terhadap realita kehidupan.



Gambar lingkungan pemukiman Kali Code sebagai kontras kehidupan kota



Lingkungan tempat seseorang hidup mungkin dapat memberikan cara-cara untuk memahami karakter seseorang pada penonton terutama dalam hubungan dengan efek yang dimiliki manusia terhadap lingkungannya yang ditinggali. Rumah misalnya, dapat digunakan sebagai petunjuk yang baik untuk watak. Kegunaannya diilustrasikan oleh contoh-contoh pemandangan eksterior yang muncul dalam *establishing shot* pembukaan sebuah film. Film JAGAD X CODE yang diawali dengan *establishing shot* pemandangan perkampungan Kali Code bagi masyarakat Yogyakarta sudah tidak asing lagi dan muncul dalam pikiran penonton bahwa itu pinggiran Kali Code. Bagi masyarakat penonton secara umum yang belum mengetahui Kali Code bisa melihat bahwa *establishing shot* yang ditampilkan adalah pinggiran sungai yang syarat dengan kehidupan yang berbeda dengan kehidupan perkotaan. Gambar pembukaan yang demikian merupakan sebuah pantulan dari keadaan yang semakin lama semakin menjadi penting dengan berkembangnya cerita dalam film JAGAD X CODE. Karena pengenalan tokoh yang terdapat di awal pembukaan film membuat sadar akan adanya interaksi antara lingkungan dan tokoh. Ironi *setting* dalam *establishing shot* yang ditunjukkan dalam film JAGAD X CODE ini hanyalah pantulan dari gaya hidup lingkungan Kali Code.



Establishing Shot dalam *opening* film JAGADXCODE

Salah satu fungsi yang paling mencolok dari *setting* adalah untuk menciptakan suatu “kemiripan” dengan “realitas” yang memberikan kesan kepada penonton akan waktu yang sebenarnya, rasa tempat yang sebenarnya, dan perasaan hadir di dalam kejadian di film tersebut. *Setting* dalam film JAGAD X CODE yang menunjukkan ikon-ikon Kota Yogyakarta tidak hanya ditunjukkan sebagai dampak visual semata, namun menjadi bagian dari unsur yang membentuk nada atau suasana yang meresap, serta menciptakan emosional yang meliputi seluruh film JAGAD X CODE. *Setting* yang dibentuk dalam film komedi JAGAD X CODE menciptakan suasana *suspens*

sesuai dengan nada film secara menyeluruh sebagai usaha untuk menambahkan keabsahan dalam plot dan unsur-unsur tokoh. *Setting* cerita Film JAGAD X CODE memiliki kecenderungan memamerkan sifat-sifat simbolik, bukan sekadar untuk menggambarkan lokalitas tempat, tetapi sesuatu ide yang ada hubungannya dengan tempat tersebut, yaitu Kali Code.

Salah satu contoh dari lingkungan simbolik dalam film ini adalah *setting* kehidupan pinggiran sungai, beserta jalanan dan gang-gang di seputaran sungai. Simbol-simbol pinggiran sungai yang nampak dalam film ini menunjukkan kontras atau ironi kehidupan orang pinggir kota di tengah modernisasi. Salah satu sistem yang membuat masyarakat berproses adalah masyarakat tidak diajak menerima begitu saja pandangan umum tentang masyarakat pinggiran kota, namun letak pencapaian dari penulis atau sutradara yang memiliki pegangan paling kuasa dalam pembabakan ceritanya yang membuat karya film (JAGAD X CODE) memiliki makna lain (sisi humanis) di balik pandangan umum tersebut. Terlihat bahwa habitus-habitus yang tercipta, menurut Bourdieu membuat sebuah alternatif yang membebaskan masyarakat pinggiran kota dari “kediktatoran” pandangan umum dan menyuarakan kritik atas masyarakat pada umumnya yang cenderung habitus dengan struktur yang telah mengikat secara kultur dan menguasai manusia itu sendiri. Pada akhirnya, habitus-habitus dan tindakan selalu berubah-ubah di tengah pesatnya perkembangan teknologi yang memengaruhi pola pikir dan tingkah laku masyarakat baik di kota termasuk di dalamnya masyarakat kota yang terpinggirkan.

Simpulan

Globalisasi melahirkan banyak permasalahan, seperti kemiskinan, pengangguran, ketidakmerataan, dan marginalisasi sebagian besar penduduk, dan memaksa orang untuk beralih dan memperkuat apa yang dimiliki dalam kehidupan lokalnya. Seiring dengan merebaknya keyakinan akan fenomena globalisasi, banyak dorongan untuk kemudian mengeksplorasi lokalitas, baik dari segi pemikiran maupun aksi. Nilai lokalitas yang berada dalam sebuah film adalah salah satu jawaban besar dari upaya pencarian kekuatan tandingan dari standarisasi genre film. Film-film bermuatan lokal membawa nuansa yang berbeda dalam ranah film Indonesia.

Ironi terhadap *setting* lokalitas dalam sebuah film komedi memberikan nuansa berbeda di tengah genre komedi lain dengan konvensi-konvensi yang sudah berlaku, seperti komedi horor yang identik dengan seks di dalamnya. Ironi *setting* lokalitas yang terdapat dalam film komedi (JAGAD X CODE) melibatkan hubungan antara hal-hal yang saling bertolak belakang dengan penekanan kepada kontras, kebalikan, serta mengejutkan antara yang dipikirkan penonton dengan realita kehidupan yang digambarkan secara dramatik dan sinematik. Bourdieu menunjukkan bagaimana relasi kuasa terjadi dalam struktur masyarakat tertentu. Namun, lewat konsep habitus itu terlihat bahwa realitas sosial tidaklah begitu sederhana seperti penjelasan lewat teori pertentangan kelas, yang terlalu mengutamakan faktor ekonomi dan mengabaikan faktor-faktor lain. Pemikiran Bourdieu ini bermanfaat signifikan dalam upaya memahami dan menganalisis kesenjangan sosial-budaya, ekonomi, dan politik yang ada di masyarakat. Perlu melihat secara kritis terjadinya represi dan kekerasan

simbolik, yang dilakukan oleh rezim atau kelompok yang berkuasa terhadap masyarakat kelas bawah, yang terpinggirkan dalam proses “pembangunan.” Meski sudah terjadi kemajuan zaman, ternyata jurang antara masyarakat bawah dan kelompok yang diuntungkan oleh sistem masih sangat lebar. Dengan demikian, kelompok yang dominan pada hakikatnya terus mereproduksi struktur yang menguntungkan posisinya tersebut.

Kepustakaan

- Bordwell, David. 2008. *Film Art 8th Edition: An Introduction*. University of Wisconsin, New York, America: McGraw – Hill.
- Bourdieu, Pierre. 1993. *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. Cambridge: Polity P.
- M. Boggs, Joseph. *Cara Menilai Sebuah Film. Terjemahan Drs. Asrul Sani*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Mangunhardjana, A. Margija, SJ. 1976. *Mengenal Film*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mudji Sutrisno & Hendar Putranto. 2005. *Teori-teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Soekanto, Soerjono. 1993. *Beberapa Teori Sosiologi tentang Struktur Masyarakat*. Jakarta: CV Rajawali.
- Stam, Robert. 2000. *Film Theory: An Introduction*. Blackwell Publishers.

http://id.wikipedia.org/wiki/Jagad_X_Code.htm

<http://agnesdavonar.gerychocolatos.com/ttp=2287.htm>

<http://regional.kompasiana.com/2012/01/02/kali-code-yogyakarta-perkampungan-yang-ditinggalkan-oleh-konseptornya-424128.html>

<http://johnherf.wordpress.com>

Lampiran

Jagad X Code	
	
Sutradara	Herwin Novianto
Produser	Leni Lolang
Penulis	Armantono
Pemeran	Ringgo Agus Rahman Mario Irwiensyah Opi Bachtiar Tika Putri Tio Pakusadewo Ray Sahetapy Ully Artha Deddy Mahendra Desta
Distributor	Maleo Pictures
Durasi	90 menit
Negara	Indonesia

Sinopsis Film JAGAD X CODE

Jagad X Code berkisah tentang tiga pemuda pengangguran yang tinggal di Kali Code. Mereka adalah Jagad (Ringgo Agus Rahman), Bayu (Mario Irwiensyah), dan Gareng (Opi Bachtiar). Mereka sebenarnya memiliki cita-cita yang sederhana untuk memperbaiki hidup. Jagad hanya ingin membelikan mesin cuci untuk ibunya yang jadi buruh cuci, Bayu

ingin buka lapak buku bekas, dan Gareng ingin membuat salon kecil untuk adiknya. Namun sayangnya, belum ada jalan untuk mewujudkan cita-cita itu. Sampai suatu saat, mereka bertiga diminta mencuri sebuah *flashdisk* oleh Samsar (Tio Pakusadewo), preman setempat. Samsar menjanjikan akan memberikan uang sebesar Rp. 30 juta jika berhasil mencuri *flashdisk* dari seorang sekretaris yang bernama Dina. Masalahnya, baik Samsar maupun ketiga pengangguran itu tidak tahu benda seperti apa yang disebut *flashdisk*. Mereka hanya tahu benda itu ada dalam tas Dina.

Saat mereka berhasil merebut tas Dina, ketiganya pun kebingungan benda mana yang bernama *flashdisk* sehingga sebuah botol parfum yang ada tulisannya Ladies mereka sebut sebagai *flashdisk*. “Ini pasti *flashdisk*-nya, mereknya ladies,” ujar Gareng sebagai pembenaran terkaan mereka. Ketiga pemuda itu bersama Samsar membawa benda temuannya ke bosnya Samsar. Namun, bukan uang yang didapat, malah caci maki. Mereka dipaksa menemukan *flashdisk* yang dimaksud. Sutradara Herwin sebenarnya tidak hanya mengangkat keluguan masyarakat pinggiran lewat sosok tiga pemuda itu, tetapi juga mengangkat sisi romantis lewat pemunculan Regina (Tika Putri). Regina adalah sosok anak yang kecewa terhadap orang tuanya. Ia melampiaskan kekecewaannya dengan mencuri. Konflik antara Regina dan tiga pengangguran itu dijalin melalui pencurian *flashdisk*. Regina mencuri *flashdisk* yang dicuri tiga pemuda itu. Akan tetapi, berawal dari kisah itu, muncul benih-benih asmara antara Jagad dan Regina.