

DOMINASI KUASA KAPITALIS TERHADAP BURUH DALAM PLOT FILM *SORRY TO BOTHER YOU* DITINJAU MELALUI SEMIOTIKA JOHN FISKE

Muhammad Arief Habibi Sukur

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
No. Hp.: 089635136926, E-mail : arief.hsukur@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian berjudul “Dominasi Kuasa Kapitalis Terhadap Buruh dalam *Plot* Film *Sorry to Bother You* Ditinjau Melalui Semiotika John Fiske” ini bertujuan untuk mencari dominasi kuasa kapitalis terhadap buruh melalui *plot* dalam film dengan menggunakan *three codes of television* sebagai bagian dari semiotika milik John Fiske. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan melakukan pencarian dominasi kuasa oleh kaum kapitalis kepada para buruh pada *plot* dalam film *Sorry to Bother You*. Unit analisis yang akan digunakan adalah *scene*. Data hasil penelitian kemudian diolah dengan analisis kualitatif, kemudian dikodekan dengan teori *three level of social codes* John Fiske sehingga dapat ditarik beberapa kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *plot* dalam film *Sorry to Bother* menunjukkan adanya dominasi kuasa oleh perusahaan RegalView dan WorryFree sebagai kaum kapitalis. Teori *three codes of television* John Fiske mengungkapkannya melalui tahapan realitas, representasi, dan ideologi.

Kata kunci: dominasi, kuasa, buruh, kapitalis, *scene*, film *Sorry to Bother You*

ABSTRACT

Domination of Capitalism Power Over Labor In The Movie Plot, Sorry To Bother You Reviewed Through John Fiske's Semiotics The research entitled “The Domination of Capitalist Power over Labor in the Plot of *Sorry to Bother You* Reviewed Through John Fiske's Semiotics” aims to seek the domination of capitalist power over workers through the plot in the film using *three codes of television* as part of semiotics by John Fiske. This research is a qualitative research with a qualitative descriptive method, namely by searching for the domination of power by the capitalists over the workers in the plot in the film *Sorry to Bother You*. The unit of analysis to be used is the scene. The research data were then processed by qualitative analysis, then coded by John Fiske's three level of social codes theory, so that several conclusions could be drawn. Based on the research results, it can be concluded that the plot in the film *Sorry to Bother You* shows the domination of power by the RegalView and WorryFree companies as capitalists. John Fiske's three codes of television theory reveals it through the stages of reality, representation, and ideology.

Keywords: domination, power, labor, capitalist, scene, *Sorry to Bother You* film

PENDAHULUAN

Sejak awal, film terbukti mampu memberikan pengaruh besar kepada penontonnya. Hingga saat ini, film dapat bertahan dan tetap menjadi pilihan audiens di tengah berbagai macam media hiburan. Pada akhir Perang Dunia I, film mampu memengaruhi massa secara masif. Pasca-Revolusi Bolshevik tahun 1917 di Uni Soviet,

kaum Bolshevik dengan memegang teguh ideologi Marxisme menyadari bahwa kehadiran film dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan ideologi atau gagasan mereka. Film *The Battleship Potemkin* (1925) yang disutradarai oleh Sergei Eisenstein menjadi salah satu media propaganda pada saat itu. Bercerita tentang pergolakan buruh untuk menggulingkan pemerintahan Tsar Nicholas II,

film ini merupakan propaganda Uni Soviet untuk menggaungkan paham Marxisme kepada dunia. Ditemukan sekitar akhir abad ke-19, hingga saat ini film terus mengalami perkembangan begitu pesat (Alfathoni & Manesah, 2020).

Sebagai alat propaganda, film umumnya menonjolkan realisme sosial, yakni posisi seni adalah sebagai simbol perjuangan rakyat. Tidak hanya merepresentasikan suatu ideologi negara, film-film propaganda oleh Soviet juga sebagai perlawanan terhadap sinema Amerika Serikat. Sebab, film Amerika Serikat hanya berfokus pada produksi film ber-*genre* drama/roman. Karena peran dan kemampuannya itulah, film banyak digunakan sebagai propaganda budaya ataupun propaganda ideologi oleh *film maker* (Wijaya, 2021:55).

Sejalan dengan perkembangannya, film mulai dipandang sebagai karya seni, berbeda dari seni yang muncul sebelumnya. Keberadaan film mampu digunakan sebagai media untuk menyalurkan dan menyebarkan pesan dari sineas kepada khalayak publik (Permana et al., 2019:186). Sejatinya, film dapat memengaruhi kebudayaan dalam suatu masyarakat. Oleh sebab itu, keberadaan film juga memiliki posisi yang penting karena film dapat memberi kekuatan besar untuk mengembangkan doktrin tertentu, baik doktrin positif maupun negatif (Mudjiono, 2020:137).

Film yang merupakan media massa populer ini juga memiliki fungsi informatif, edukatif, serta persuasif film *Sorry to Bother You* (2018) merupakan salah satu film komedi gelap yang disutradari sekaligus ditulis oleh Boots Riley. Berdurasi 112 menit, *Sorry to Bother You* mengandung kritik sosial dan sindiran terhadap ideologi kapitalisme. *Sorry to Bother You* berkisah tentang Cassius Green (Lakeith Stanfield), seorang laki-laki berkulit hitam

dan bekerja sebagai seorang *telemarketing* di Amerika Serikat. Sarat akan *satire*, film *Sorry to Bother You* mengkritik keras tentang bagaimana perusahaan *WorryFree* memperbudak pekerjanya demi meraup keuntungan sebesar-besarnya. Sosok seniman sebagai pencipta karya, dalam hal ini sutradara, tentunya hidup pada sejarah dan masyarakat. Oleh karenanya, karya seni itu akan berkaitan dengan gaya atau tradisi yang dominan sesuai dengan pengaruh lingkungan seniman atau sutradara itu sendiri (Bordwell et al., 2017:56). Kritik terhadap ideologi kapitalisme dalam film *Sorry to Bother You* tidak terlepas dari latar belakang Boots Riley sebagai sang sutradara. Kekejaman para pemegang modal dan perlawanan para buruh direpresentasikan melalui plot dalam film *Sorry to Bother You*. Plot atau yang sering disebut dengan alur merupakan rangkaian peristiwa atau kejadian dalam cerita yang disusun secara berurutan sehingga keseluruhan cerita dapat terbentuk. Kehadiran plot dalam film sangatlah penting. Adanya konflik juga bisa muncul dalam sebuah plot. Biasanya, konflik terjadi sebab adanya motivasi dan tindakan ataupun sebab akibat (Pramaggiore & Wallis, 2020:63-64). Sementara itu, John Fiske berpandangan bahwa sebuah peristiwa dalam tayangan televisi akan menjadi peristiwa televisi apabila telah diencode oleh kode-kode sosial yang dikonstruksi dalam tiga tahapan, yakni realitas, representasi, dan ideologi. Ia menggagas konsep kode-kode televisi, kemudian dikenal dengan *three codes of television*. Melalui tiga bagian itu, kode-kode akan muncul dan digunakan dalam acara televisi sehingga terbentuk sebuah makna. Fiske mengemukakan bahwa peristiwa yang ditayangkan di televisi telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level, yakni level realitas, level representasi, dan

level ideologi. Pemilihan semiotika John Fiske, khususnya teori *three level of codes*, tepat untuk menjadi pisau analisis dalam penelitian ini. Hal ini didukung oleh semiotika John Fiske yang mengarah pada metode analisis film berbasis ideologi atau doktrin tertentu. John Fiske menitikberatkan semiotikanya dalam karya seni atau film yang memiliki nilai *impact*, tidak hanya sekadar analisis simbolis saja.

METODE PENELITIAN

Proses pengumpulan data dimulai dengan menonton film *Sorry to Bother You* secara berulang. Selanjutnya, dengan teliti diamati setiap elemen pembentuk film. Langkah berikutnya adalah membuat tabel untuk mengklasifikasikan *scene* yang dapat merepresentasikan dominasi kuasa. Setelah itu, peneliti mencari, membaca, mempelajari, dan memahami teori semiotika John Fiske yang akan digunakan sebagai alat analisis.

Setelah memahami teori yang akan digunakan, langkah berikutnya adalah mengumpulkan data yang terkait dengan teori dalam film tersebut. Data yang dikumpulkan mencakup komponen-komponen film, seperti unsur naratif dan *mise en scène* melalui analisis *scene* secara rinci. Setelah semua data terkumpul, peneliti menafsirkan nilai-nilai ideologi yang direpresentasikan melalui komponen-komponen dalam film tersebut dengan menggunakan semiotika John Fiske melalui analisis *scene* untuk menemukan simpulan. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai dinamika kuasa dan nilai-nilai ideologi yang terwujud dalam film tersebut. Metode pengambilan data yang akan dilakukan, yakni menggunakan metode dokumentasi. Metode dokumentasi merupakan metode pencarian data mengenai variabel-variabel

berupa benda mati, seperti transkrip, catatan, buku, surat kabar, majalah, prasasti, film, dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif.

Penelitian kualitatif ialah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, baik berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang serta perilaku yang dapat diamati. Hal yang membedakan penelitian kualitatif dengan kuantitatif terletak pada cirinya yang bersifat deskriptif sebab data yang diperoleh pada penelitian kualitatif berupa gambar, kata-kata, dan bukan dalam bentuk angka (Abdussamad, 2021:23).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, peneliti akan melakukan penjabaran terhadap keseluruhan plot yang terdapat dalam film *Sorry to Bother You*, lalu mereduksi data keseluruhan plot tersebut menjadi beberapa adegan yang dapat dijumpai substansi nilai ideologisnya. Plot atau yang sering disebut dengan alur merupakan rangkaian peristiwa atau kejadian dalam cerita yang disusun secara berurutan sehingga keseluruhan cerita dapat terbentuk. Peran plot dalam film sangatlah penting sebab plot berfungsi untuk mengatur bagaimana kejadian satu dan lainnya saling berkaitan atau menentukan suatu peristiwa berhubungan dengan peristiwa lainnya. Sama namun tidak serupa, selain plot dikenal pula istilah *story* atau cerita. *Story* merupakan serangkaian peristiwa dalam sebuah film yang terekam secara kronologis. Perbedaan antara plot dan *story* dapat ditelisik dari definisinya, yakni plot merupakan rangkaian peristiwa yang sengaja diatur untuk mengungkap signifikansi dramatis, tematik, dan sisi emosional. Sementara itu, *story* merupakan rangkaian cerita yang memang terjadi secara kronologis.

Setelah melakukan reduksi data terhadap keseluruhan plot, beberapa plot yang telah direduksi akan dianalisis melalui teori *three codes of television* John Fiske yang terdiri dari level realitas, representasi, dan ideologi. John Fiske berpandangan bahwa sebuah peristiwa dalam tayangan televisi akan menjadi peristiwa televisi apabila telah diencode oleh kode-kode sosial, yang dikonstruksi dalam tiga tahapan, yakni realitas, representasi, dan ideologi. Ia menggagas konsep kode-kode televisi yang dikenal dengan *three codes of television*, yakni kode-kode yang muncul atau digunakan dalam acara televisi sehingga terbentuk sebuah makna. Realitas atau sesuatu yang terjadi tidak akan muncul begitu saja, melainkan harus melalui pemrosesan oleh indra para penontonnya. Oleh sebab itu, kode-kode tersebut dapat dimaknai secara berbeda oleh satu orang dengan orang lainnya.

Tidak menutup kemungkinan bagi masing-masing individu dalam menanggapi sebuah makna acara televisi secara berbeda sesuai dengan latar belakang budaya, kelas sosial, dan berbagai hal lainnya (Puspita & Nurhayati, 2018:163). Selanjutnya, untuk mengungkap dominasi kuasa yang terjadi kepada para buruh oleh kapitalis, peneliti memilih teori kuasa yang digagas oleh Michael Foucault. Cara Foucault memandang kekuasaan terbilang modern. Artinya, gagasannya relevan dengan apa yang terjadi saat ini. Tentunya, hal ini sejalan dengan kehadiran John Fiske yang juga muncul pada era modern.

Konsep kuasa yang digagas oleh Michael Foucault sifatnya sangat netral. Sebagai seorang filsuf dan sejarawan, Foucault memandang bahwa kata *kuasa* memang dapat membawa orang dalam pengertian “yang menguasai dan yang dikuasai”. Melihat dari kacamata

Foucault, persoalan kekuasaan bukanlah sebatas kepemilikan semata, terutama dalam konteks siapa menguasai siapa atau siapa yang *powerful* sementara yang lain *powerless*. Kekuasaan itu sifatnya tersebar, berada di mana-mana (*omnipresent*) dan imanen terdapat dalam setiap relasi sosial (Mudhoffir, 2013:79-80). Kata *kuasa* umumnya juga dipahami pada pemahaman tentang kekuasaan atau kuasa yang sifatnya represif.

Akan tetapi, kuasa juga dapat dimaknai sebagai suatu strategi dalam relasi antarmanusia yang disebut Foucault sebagai relasi-relasi kuasa. Jika kuasa dipahami sebagai relasi strategis, dapat disimpulkan beberapa gagasan yang menjelaskan kuasa dalam perspektif lainnya menurut Foucault. Salah satunya ialah pokok pikiran yang mengklaim bahwa di mana ada kuasa, di sana ada resistensi. Akan tetapi, resistensi tersebut tidak pernah ada dalam posisi eksterior dalam hubungannya dengan kuasa. Menyinggung pemikiran Nietzsche, seorang filsuf asal Jerman yang terkenal dengan teori nihilismenya, ia berpandangan jika kuasa seperti itu berkaitan erat dengan dominasi atau represi. Oleh sebab itu, gagasan kuasa seperti itu selalu menuntut korban atau target. Dalam bahasa Foucault, yang dianggap sebagai penindas dapat bertemu dengan korban. Meskipun begitu, bagi Foucault kuasa tak hanya dapat bekerja melalui represi semata. Kuasa dapat terjadi melalui normalisasi dan regulasi. Hal tersebutlah yang kerap ditemui dalam cerita film *Sorry to Bother You*. Sebagai catatan penting, Foucault juga menekankan di mana ada kuasa, selalu ada resistensi atau perlawanan. Gagasan Foucault ini dipengaruhi oleh Nietzsche yang menganggap bahwa kuasa berkaitan erat dengan dominasi atau represi. Oleh sebab itu, dalam hal tersebut kuasa selalu menuntut korban atau target (Kebung, 2017:41).



Gambar 1 *Three level of codes* John Fiske

(symposium.music.org) Diakses pada 1 Juli 2023)

Analisis Dominasi Kuasa Kapitalis terhadap Buruh dalam Plot

Hadirnya resistensi atau perlawanan disebabkan karena adanya dominasi. Dalam film *Sorry to Bother You*, dominasi kuasa ditunjukkan oleh perusahaan RegalView dan Worry Free. Sebagai sebuah perusahaan yang mempekerjakan ratusan karyawannya, kedua badan usaha tersebut mengadopsi ideologi kapitalisme secara salah. Sebagai contoh, mereka melihat karyawannya bukan sebagai manusia, melainkan objek yang dapat diperjualbelikan untuk meningkatkan keuntungan perusahaan semaksimal mungkin. Dengan memperlakukan karyawan mereka secara tidak layak, tentu membuat kedua perusahaan tersebut mendapatkan perlawanan.

Uniknya, ideologi kapitalisme yang menyimpang tecermin dari perusahaan RegalView dan WorryFree, kemudian mendapat perlawanan dari para buruh yang menunjukkan adanya ideologi sosialisme saat mereka melakukan perlawanan. Adapun perlawanan tersebut ditampakkan melalui penampilan, *gesture* seperti jari tengah atau

shaka, dan berbagai bentuk perlawanan lainnya. Film *Sorry to Bother You* juga membuktikan bahwa dominasi kuasa berkaitan erat dengan adanya relasi kuasa. Hal tersebut dibuktikan melalui anggota kongres, dalam hal ini sebagai perwakilan pemerintah, yang justru memihak perusahaan RegalView dan WorryFree karena dirasa lebih memberikan keuntungan bagi negara. Seharusnya, pemerintah memberikan perlindungan bagi warga negaranya, bukannya bersekongkol dengan pemilik modal yang memberi untung semata.

Unsur Level Realitas Dominasi Kuasa Kapitalis Terhadap Kaum Buruh

Pemilihan lokasi pada film *Sorry to Bother You* menunjukkan bagaimana perbedaan kelas antara kaum buruh dan para kapitalis. Hal ini tampak dari tokoh Cassius yang hanya tinggal di garasi pamannya, sementara kondisinya sangat berbanding terbalik dengan Steve Lift yang tinggal di rumah mewah.

Ruangan pekerja di perusahaan RegalView juga memiliki tingkatan yang berbeda. Karyawan kelas bawah atau karyawan biasa ditempatkan di ruang bawah tanah (rubanah). Sementara, para 'penelepon sakti' atau *power caller* memiliki kantor dengan *lift* pribadi di lantai atas. Kantor merupakan salah satu tempat yang dalam beberapa *scene* digunakan sebagai latar untuk melakukan aksi demonstrasi. Aksi unjuk rasa yang dilakukan oleh buruh, baik melalui demonstrasi maupun mogok kerja, selalu dilakukan di depan kantor. Jika ditelisik dari macam-macam resistensi atau perlawanan, aksi demonstrasi tergolong ke dalam jenis resistensi atau perlawanan yang dilakukan secara terbuka.



Gambar 2 Rumah Cash dan Steve Lift (Shotdeck.com) Diakses pada 17 Mei 2023

Gesture yang ada dalam film ini dapat mengisyaratkan sebuah pesan tentang kemarahan atau bentuk pemberontakan. *Gesture* atau bahasa tubuh merupakan suatu cara mentransmisikan bahasa tanpa melalui verbal. Terdapat pesan tertentu yang disampaikan melalui sebuah *gesture*. Sebagai contoh, saat tokoh Squeeze pada *scene 22* melakukan *gesture hang loose* pada saat melakukan mogok kerja. *Gesture* tersebut dapat dimaknai sebagai seruan untuk karyawan lain agar menutup teleponnya pada saat jam-jam penting. Apabila diterjemahkan secara langsung, *gesture* tersebut merupakan simbolisasi dari telepon yang mereka tutup. Merujuk pengertian *Oxford Dictionary*, *gesture* tersebut berarti “*be relaxed; refrain from taking anything too seriously.*”



Gambar 3 *Gesture Hang Loose* (Shotdeck.com) Diakses pada 17 Mei 2023

Gesture lain yang dijumpai ialah saat Cash menutup hidungnya, seakan-akan mengejek ‘aksen kulit putih’. Tidak sebatas ejekan, sesungguhnya Cash menolak untuk berbicara menggunakan ‘aksen kulit putih’. Meskipun begitu, tokoh Langston tetap menyuruhnya agar lekas mendapatkan pelanggan.

Unsur *speech* atau dialog dalam film ini menjadi kunci penanda utama, selain bagaimana akting para tokoh yang menampilkan dampak akibat dari dominasi kuasa yang mereka rasakan. Dalam film *Sorry to Bother You*, tokoh Cassius yang ingin menjadi *telemarketer* berulang kali gagal dalam mendapat pelanggan karena ia berbicara menggunakan aksen *Afro-American*. Namun pada *scene 10*, tokoh Langston menyuruhnya agar menggunakan *white accent* atau ‘aksen kulit putih’. Mulanya, Cash hanya menganggap perkataan Langston candaan belaka dan mengejek ‘aksen kulit putih’ itu dengan menutup hidungnya, membuatnya seakan-akan terdengar seperti sengau. Berbanding terbalik, dalam *scene-scene* berikutnya ternyata Cash bisa mendapatkan pelanggan karena ia berhasil menggunakan *white accent* dan menjadi *power caller* atau ‘penelepon sakti’.

Dalam *scene 45*, yakni ketika tokoh Detroit bermonolog di pertunjukannya, ia mengulangi sebuah dialog dari film yang berjudul *The Last Dragon*. Dialog ini merupakan ungkapan tokoh Angela kepada Eddie Akkadian yang berbunyi “*Dan pada akhirnya, Eddie. Kau tahu? Kau bukan apa-apa melainkan bajingan cebol yang sesat dengan mimpi untuk menguasai dunia. Ya, dan juga dari Kebun Botani Kew, dan juga melalui payudaraku.*”. *Scene* ini sekaligus memosisikan tokoh Angela adalah Detroit dan tokoh Eddie Akkadian adalah Cash. Secara

implisit, hal ini adalah ungkapan kekesalan dari Detroit terhadap Cash yang sangat termotivasi untuk dapat menjadi *power caller*. Angan-angan Cash menjadi *power caller* atau ‘penelepon sakti’ telah menjauhkannya dari orang terdekatnya. Tidak hanya itu, Cash juga telah menggadaikan identitasnya sebagai seorang *Afro-American*.

Terlihat bagaimana dominasi kuasa kulit putih sangat berdampak hingga level penggunaan aksan yang sangat berpengaruh. Jika Cash bertahan dengan aksan aslinya, nasib Cash tidak akan mengantarkannya menjadi seorang *power caller* atau ‘penelepon sakti’. Perubahan aksan Cash tidak disukai oleh orang terdekatnya, seperti Sal dan Detroit. Mereka menganggap bahwa Cash semakin aneh, terlalu dibuat-buat, dan muncul anggapan bahwa dirinya sudah menyatu dengan para kapitalis kulit putih. Tokoh kulit hitam yang juga bekerja di kantor RegalView yakni Mr. ___ bahkan menolak untuk menggunakan *black accent*, meskipun saat berbicara dengan Cash yang notabenehnya sesama kulit hitam. Ia menganggap bahwa dengan berbicara seperti itu, dirinya tidak lagi akan berada di kelas atas dan mendapat strata sosial sama seperti orang kulit putih.

Selain itu, penggunaan pakaian dengan warna-warna tertentu dapat menimbulkan efek psikologis atau pesan tersirat bagi para penontonnya. Sebagai contoh, kaos yang digunakan oleh buruh yang melakukan aksi demonstrasi pada *scene* 65. Mereka mengenakan baju biru dengan tulisan berwarna kuning. Adapun warna biru dapat berarti positività, namun warna biru yang mereka gunakan sekaligus merupakan simbolisme dari pakaian yang digunakan oleh para pekerja *WorryFree*.

Selanjutnya adalah anting-anting yang dikenakan oleh tokoh Detroit. Anting milik Detroit dalam beberapa adegan menampilkan pesan-pesan tertentu, seperti ‘kill’ atau ‘murder’. Pesan lainnya tersirat dari seorang pria yang duduk di kursi listrik, pakaiannya yang dikenakannya bermakna kekejaman kursi eksekusi.

Saat demonstrasi berlangsung, terlihat karyawan *WorryFree* dan *RegalView* mengenakan sebuah *wig* yang bentuknya mirip dengan rambut Cash. Tidak lupa, sebuah kaleng yang juga tersangkut di kepala mereka, tampak berbentuk bikini, merupakan penghinaan terhadap tokoh Cash yang telah mengkhianati teman-temannya. Lantaran Cash sudah diterima sebagai ‘penelepon sakti’. Akan tetapi, *wig* ini kemudian menjadi simbol perlawanan yang digunakan oleh karyawan *RegalView* untuk melawan atasan mereka.

Kemunculan *lift* beberapa kali dalam film ini juga turut memberi makna tersendiri. Secara harfiah, *lift* merupakan alat yang digunakan oleh orang-orang untuk menuju ke lantai atas atau bawah, namun tidak dalam film *Boots Riley* satu ini. Dalam film *Sorry to Bother You*, *lift* ini merupakan simbol strata kelas atas bagi karyawannya. Terdapat perbedaan antara karyawan kelas atas yang kemudian disebut dengan *power caller* atau ‘penelepon sakti’ yang diperbolehkan menggunakan *lift* dan karyawan biasa yang harus menggunakan tangga dalam mobilitas perkantornya.



Gambar 4 *Lift* Emas
(Shotdeck.com) Diakses pada 17 Mei 2023)

Di dunia riil, perbedaan atau segregasi di tempat kerja dapat ditelisik kembali saat Amerika Serikat menerapkan kebijakan politik *Jim Crow* atau politik *apartheid* yang terjadi di Afrika Selatan. Karyawan yang stratanya lebih bawah atau warga negara kulit hitam seringkali mendapatkan fasilitas yang lebih buruk atau malfungsional. Berbeda dengan warga kulit putih yang selalu mendapat lebih soal fasilitas publik ataupun kantor. Ikonisitas atau penokohan kuda sebagai objek yang dibuat eksperimen oleh Steve Lift bermakna bahwa kuda ialah hewan yang cocok digunakan untuk bekerja. Sosok Steve Lift dengan sangat kejam mengubah manusia yang bekerja di *WorryFree* untuk menjadi manusia setengah kuda atau *equisapiens*. Tokoh-tokoh utama yang muncul di dalam film ini memiliki pemaknaan terhadap simbol-simbol tertentu, sebagai contoh ialah Cash sendiri. Cash yang merupakan seorang warga Amerika berkulit hitam mencoba peruntungannya untuk bekerja di sebuah perusahaan *telemarketing*, namun ia mengalami kesulitan untuk mendapatkan pelanggan karena ia menggunakan logat atau aksen kulit hitam. Saat ia mulai dapat berbicara menggunakan aksen kulit putih, dirinya langsung mendapatkan promosi yang sangat cepat sebagai *power caller*. Meskipun kehidupannya membaik atas promosi yang dia peroleh, Cash tetaplah seorang buruh. Hal yang membuatnya berbeda hanyalah ia naik kelas sebagai buruh kelas atas. Apabila seseorang bekerja kepada pemodal, ia tetap disebut sebagai buruh. Hadirnya Cash dalam film ini adalah sebuah wujud dari pemberontakan kolektif yang dilakukan oleh buruh RegalView.

Unsur Level Representasi Dominasi Kuasa Kapitalis Terhadap Kaum Buruh

Segala sesuatu yang terlihat melalui level realitas juga harus dikemas melalui teknik audiovisual yang apik agar penonton dapat memahami maksud yang disampaikan melalui level representasi. Dalam level representasi, akan terlihat bagaimana sinematografi, tata cahaya, dan suara yang membantu untuk mendukung munculnya kesan tertentu.

Penggunaan teknik sinematografi menimbulkan persepsi atau perasaan emosional tertentu bagi penonton. Hal ini dibuktikan melalui *scene* 21. Terlihat tokoh Cash ditempatkan di tengah-tengah *frame* dan kamera melakukan teknik *dolly zoom*. Teknik ini membuat persepsi seakan-akan *lift* tersebut mengarah jauh dari posisi Cash. Dalam beberapa adegan, contohnya dalam *scene* 45 saat Detroit sedang melakukan monolog potongan dialog film *The Last Dragon* atau dalam *scene* 22 saat Squeeze melakukan mogok kerja di dalam kantor RegalView, terdapat satu pola kesamaan dalam teknik pengambilan gambar. Tokoh sentral dalam adegan tersebut selalu ditempatkan di tengah-tengah *frame* sebagai *point of interest*. Hal ini dilakukan untuk memberi penekanan atau fokus pada penonton agar mengarah kepada tokoh tersebut. Cara sutradara dan sinematografer mengemas sebuah adegan yang tegang atau saat sang tokoh mengalami suatu hal yang menyangkut dengan emosinya, kerap kali sineas menggunakan *shot* seperti *shot close up*, *high angle*, dan *low angle*. *Shot* tidak dianalogikan seperti kata, tetapi *shot* dianalogikan seperti kalimat yang memberikan sebuah makna (Eureka, 2023:15). Penggunaan *close up* lumrah digunakan dalam *shot* untuk penekanan dalam film-film lain. Sebagai

contoh saat seorang tokoh mengalami ekspresi ketakutan, biasanya *shot* akan dibuat *close up* atau *extreme close up*.

Unsur tata cahaya dalam level representasi juga mendukung aspek utama audiovisual dalam film *Sorry to Bother You*. Sebab, dengan penggunaan warna atau gaya cahaya tertentu dapat menambah kesan dramatis kepada penonton. Penggunaan lampu aksen dengan warna ungu dan merah dalam adegan pesta di rumah Steve Lift menampilkan kesan seperti kemarahan yang diwakili oleh warna merah dan ungu untuk menampilkan kesan keanggunan. Tidak hanya itu, dalam *scene* 66 ketika Cash ditangkap oleh polisi dan dimasukkan ke dalam mobil polisi, hanya tampak sedikit cahaya yang menyorot ke arah Cash. Penggunaan cahaya *low light* tersebut ingin menunjukkan bagaimana ketakutan yang dirasakan oleh Cash pada saat itu.

Teknik *editing montage* atau menyusun beberapa gambar yang berbeda secara berurutan juga muncul sebagai level representasi dalam film *Sorry to Bother You* seperti dalam *scene* 63. Dalam *scene* tersebut, tampak tokoh Cash yang muncul di acara televisi sedang mengimbau orang-orang agar segera melaporkan Steve Lift kepada anggota kongres atas perbuatannya. Namun, selanjutnya stasiun televisi tersebut malah memberitakan bahwa saham Steve Lift melonjak drastis. Hal ini berkaitan dengan era Soviet Montage pada tahun 1920-an silam. Teknik *montage* lumrah digunakan pada saat itu, dengan tujuan untuk membuat film melalui pendekatan yang lebih dinamis dan realistis, dibandingkan dengan narasi klasik ala Hollywood. Melalui teknik *editing* tersebut, tecermin ideologi atau arah pikiran sang sutradara, Boots Riley, yang cenderung menganut ideologi kiri.

Unsur Level Ideologi Dominasi Kuasa Kapitalis Terhadap Kaum Buruh

Secara keseluruhan melalui level realitas dan level representasi, dapat dilihat bahwa dominasi dari para kapitalis terhadap buruh tampak melalui penggunaan aksen, gaya berpakaian, hingga bagaimana penyajian dihadirkan melalui gaya sinematik. Kejamnya dominasi kuasa tecermin melalui Mr. ___ yang tergabung dalam perusahaan WorryFree sudah tidak lagi memandang karyawan atau buruhnya sebagai manusia, melainkan objek yang dapat diperjualbelikan untuk meningkatkan keuntungan perusahaan semaksimal mungkin. Perusahaan sekelas WorryFree mengiming-imingi tenaga kerjanya dengan menjamin makanan dan tempat tinggal kayak, namun pada akhirnya tenaga kerja tersebut diperjualbelikan kepada pihak luar. Hal tersebut merupakan perbudakan gaya baru yang diterapkan oleh perusahaan WorryFree.

Tidak lupa, mereka juga mengubah sebagian tenaga kerjanya sebagai manusia setengah kuda karena analogi kuda ialah representasi dari makhluk yang paling tepat digunakan untuk bekerja keras. Kembali pada teori Foucault soal dominasi kuasa, ia menggagas bahwa di mana ada kuasa, di sana selalu dijumpai resistensi atau perlawanan. Tecermin di level ideologi *scene* 21. Buruh RegalView melakukan perlawanan secara terbuka kepada atasannya sebab manajemen RegalView telah berlaku tidak adil kepada mereka. Perlawanan dilakukan dengan cara mogok kerja. Selain dengan cara demonstrasi dan mogok kerja, tokoh lainnya dalam film *Sorry to Bother You* yang merupakan kekasih Cash, Detroit, juga melakukan resistensi melalui instalasi karya seni. Ia menyindir

bagaimana penjajahan dan dominasi kuasa terjadi hingga saat ini melalui pertunjukan seni dan puisi dalam *scene* 45.

Adanya kesenjangan dan segregasi dalam dominasi kuasa juga berhasil terungkap dalam *three codes of television* yang digagas oleh John Fiske sebagai teori semiotikanya. Sebagai contoh, *scene* 49 mengungkapkan superioritas warga kulit putih yang ditunjukkan melalui kondisi rumah mewah Steve Lift yang berbanding terbalik dengan kediaman Cash. Gaya hidup Steve Lift yang kerap mengadakan pesta dengan karyawan kelas atas juga tidak selaras dengan kehidupan karyawan biasa yang terbilang sangat sederhana, atau mendekati cukup. Segregasi lainnya juga dimunculkan dalam *scene* 21. Sebuah lift berwarna emas di kantor RegalView hanya dapat diakses oleh karyawan yang mendapat jabatan sebagai ‘penelepon sakti’ atau ‘*power caller*’ saja. Sementara itu, karyawan biasa hanya dapat menggunakan tangga biasa dan kantornya berada di lantai bawah kantor, terlebih hanya orang-orang tertentu saja yang dapat mengakses gedung bagian atas WorryFree. Jelas terlihat adanya pemisah antarkaryawan satu dengan lainnya di perusahaan ini.

Scene 65 juga membuktikan dominasi kuasa gagasan Foucault yang mengatakan bahwa dominasi kuasa akan tetap ada jika relasi kuasa terus terjadi di dalamnya. Saat Cash mencoba *speak up* terhadap kejamnya WorryFree karena telah mengubah karyawannya menjadi *equisapiens* atau manusia setengah kuda di televisi, alih-alih ditindak tegas oleh pemerintah, justru anggota kongres setempat selaku wakil pemerintah malah memihak WorryFree karena berhasil mendatangkan keuntungan yang besar bagi pihaknya. pemerintah yang terlibat justru

bersekongkol dengan WorryFree dan menutup mata akan apa yang terjadi, yakni eksperimen yang dilakukan oleh WorryFree. Sebuah relasi kuasa akan tetap kokoh berdiri apabila tidak adanya pihak yang berlaku sebagai antitesis untuk melakukan *check and balance* tindakan para pemegang kendali, seperti pemodal dan Pemerintah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan yang dapat ditarik dari penelitian adalah sebagai berikut. Pertama, peneliti menemukan sebanyak 14 *scene* atau adegan yang merepresentasikan dominasi kuasa kapitalis terhadap kaum buruh dalam film *Sorry to Bother You*. Dengan menggunakan teori dominasi kuasa yang digagas oleh Michael Foucault, ditemukan beberapa bentuk kuasa yang terjadi, di antaranya: (1) resistensi buruh terhadap kapitalisme, (2) representasi relasi kuasa, dan (3) dominasi implisit superioritas kulit putih. Dominasi kuasa menurut Foucault dapat muncul karena hadirnya relasi kuasa. Hal-hal tersebut tampak dalam *scene-scene* dari film yang disutradarai oleh Boots Riley tersebut. Pada *scene* 2, tokoh Cash sebagai golongan *Afro-American* sangat kesulitan menjalani hidup, terutama ia yang terbelit utang kepada pamannya sendiri karena tidak mampu membayar sewa garasi sebagai tempatnya tinggal. Kasus tersebut mencerminkan dominasi kuasa dan superioritas kulit putih, lantaran Cash yang berkulit hitam selalu digolongkan sebagai pekerja kelas bawah dan sangat sulit untuk mendapatkan hidup yang layak. Ketika Cash menjadi seorang *telemarketer* dan ia memutuskan untuk menggunakan ‘aksen kulit putih’ dalam menggaet pelanggan, ia baru mendapat taraf hidup yang semakin layak sebagai seorang pekerja.

Kedua, *three codes of television* yang digagas oleh John Fiske berhasil mengungkap dominasi kuasa kapitalisme terhadap buruh dalam film *Sorry to Bother You*. Setelah menganalisis plot dan menguraikannya dengan menggunakan teori *three codes of television*, dapat ditarik sebuah simpulan bahwa dalam film ini terdapat simbol dari dominasi kuasa kapitalis terhadap kaum buruh. Adapun dominasi tersebut kemudian memunculkan resistensi atau perlawanan yang dilakukan oleh buruh dalam menghadapi kejamnya kelompok kapitalis. Melalui level realitas, yakni lingkungan *gesture*, pakaian, hingga ekspresi telah berhasil mencerminkan bagaimana sesungguhnya yang terjadi dalam film ini. Selain itu, komponen teknis yang termuat dalam level representasi dapat membantu penonton memahami apa pesan yang ditransmisikan oleh *film maker*, dalam hal ini Boots Riley, melalui sinematografi, *editing*, suara, dan musik. Sementara pada tahapan ideologi, penonton dapat mengetahui makna terdalam atau tidak nampak yang ingin disampaikan oleh pembuat film, khususnya menyampaikan bahwa terjadi dominasi kuasa yang dilakukan oleh kaum kapitalis terhadap buruh.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwa tanda-tanda dalam plot film *Sorry to Bother You* menampakkan dominasi kuasa kapitalisme terhadap kaum buruh. Tanda tersebut direpresentasikan melalui lingkungan, pakaian, *gesture*, dialog, sinematografi, dan *editing*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat diselesaikan tentunya mendapatkan dukungan baik langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada: (1) Dr. Irwandi, M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media

Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta; (2) Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sekaligus Dosen Pembimbing I; (3) Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Ketua Program Studi Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta; (4) Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., selaku Dosen Penguji Ahli; (5) Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn., Dosen Pembimbing II; (6) Sri Redjeki, S.E., M.M. dan Qonita Risqi Setya Ananda, selaku keluarga; (7) Made Dinda Yadnya Swari, S.Fil., selaku *partner* peneliti; dan (8) segenap jajaran staf Program Studi S-1 Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

KEPUSTAKAAN

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Penerbit Deepublish.
- Aziz, M. I. (2021). Representasi Nasionalisme Dalam Film Sultan Agung: Tahta, Perjuangan dan Cinta (2018). *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Dan Televisi*, 12(3), 104–111.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Erlangga, C. Y., Ronda, M., & Lusianawati, H. (2022). Citra Tubuh Perempuan dalam Foto pada Instagram Apelgede sebagai Sarana Satire. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 30–38.
- Eureka, D. (2023). Relasi Sintagmatik-Paradigmatik Christian Metz dalam Adegan Apple Strudel pada Film *Inglourious Basterds*. *Jurnal IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, dan Media Baru*, 14(1), 13–25.
- Devano, K. A., Maemunah, S., & Kustanto, L. (2022). Representasi Reintroduksi Satwa Dalam Film *Postcards From The Zoo* Analisis Semiotika Christian Metz. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 5(1), 71–78.
- Fiske, J. (2011). *Cultural and Communication Studies*. Jalasutra.

- Himawan Pratista. (2017). *Memahami Film. Edisi 2* (2nd ed.). Montase Press.
- Kebung, K. (2017). Membaca “Kuasa” Michel Foucault dalam Konteks “Kekuasaan” di Indonesia. *MELINTAS*, 34–51.
- Laksana, R. C. M., & Nararya, W. D. K. (2022). Analisis Semiotik John Fiske Mengenai Representasi Perjuangan Kelas pada Serial Film *Peaky Blinders*. *Askara, Jurnal Seni Dan Desain*, 1(1), 12–28.
- Mirawati, Nor Huda Ali, & Yulion Zalpa. (2019). Film dan Propaganda Politik (Studi atas Film “G-30S/PKI” dan “Jagal.” *Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam*, 19(2), 70–91.
- Mudhoffir, A. M. (2013). Teori Kekuasaan Michel Foucault: Tantangan bagi Sosiologi Politik. *Jurnal Sosiologi Universitas Negeri Jakarta*, 75–1.
- Mudjiono, Y. (2020). Kajian Semiotika dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125–138.
- Mugiraharjo, H. (2013). *Mencipta Film*. Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Nursyifa, U. H., Sulistiyono, A., & Prasetyowati, R. R. A. (2021). Pemaknaan Konsep Suara Cross Over Diegetic dan Lack of Fidelity Berdasarkan Teori Semiotika John Fiske pada Film *Apocalypse Now* (1979). *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 4(2), 151–167.
- Nurul, A., & Nugroho, C. (2017). *Representasi Pemikiran Marxisme dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx pada Film Guru Bangsa Tjokroaminoto*. www.imdb.com
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi Dan Film*, 3(2), 185–199.
- Pramaggiore, M., & Wallis, T. (2020). *Film Fourth Edition: A Critical Introduction*. Laurence King Publishing.
- Prasetya, A. B. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Intrans Publishing.
- Puspita, D., & Nurhayati, I. (2018). Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Realitas Bias Gender pada Iklan Kisah Ramadhan Line Versi Adzan Ayah. *ProTVH*, 2(2), 157–171.
- Rosfiantika, E., Mahameruaji, J. N., & Permana, R. S. M. (2017). Representasi Yogyakarta dalam Film *Ada Apa dengan Cinta 2*. *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi dan Film*, 1(1), 47–60.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Susilowati, E. Z. (2018). Resistensi Perempuan dalam Kumpulan Cerita Tandak Karya Royyan Julian (Teori Resistensi-James C. Scott). *JBSI FBS Universitas Negeri Surabaya*, 5(2).
- Sutandio, A. (2020). *Dasar-Dasar Kajian Sinema*. Penerbit Ombak.
- Taum, Y. Y. (2018). *Kajian Semiotika Godlob Danarto dalam Perspektif Teeuw*. Sanata Dharma University Press.
- Wazis, K. (2022). Konstruksi Kebebasan Media Massa Barat Sebagai Budaya Populer: Analisa terhadap Berita dan Karikatur Nabi SAW di Majalah Charlie Hebdo. *Jurnal Al’Adalah*, 18(2), 259–282.
- Wijaya, M. (2021). Konsekuensi Representasi Propaganda Budaya dan Ideologi dalam Film. *Jurnal Imaji*, 12(2), 54–61.
- Wikandaru, R., & Cathrin, S. (2021). Ideologi Sebagai Ramalan Masa Depan: Hakikat Ideologi Menurut Karl Mannheim Ideology as a Vision of The Future: The Nature of Ideology According to Karl Mannheim. *Jurnal Yaqzhan*, 7(2), 266–285.