



**KONSTRUKSI MAKNA PEMUDA PADA KEPEMIMPINAN SULTAN AL
FATIH DALAM FILM BATTLE OF EMPIRES FETIH 1453**

(Analisis Semiotika John Fiske)

Priatna, Romi Syahril, Azhar Hutomo
Fakultas Ilmu Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika
(UBSI) Jakarta
(Naskah diterima: 1 Juni 2021, disetujui: 30 Juli 2021)

Abstract

Many people think that a young man is not worthy of being a leader of the class of a head of state or king. Doubts and distrust arise in the minds of the people because they do not have experience. This assumption for the figure of Sultan Al Fatih or known as Mehmed II does not apply. This study aims to determine the meaning construction of youth in Sultan Al Fatih's leadership in the film Battle of Empires Fetih 1453. Using John Fiske's Semiotic Analysis method, this study uses John Fiske's social codes, namely Reality Level, Representation Level and Ideology Level. The results obtained at the level of reality of the meaning construction of youth formed is that a young man in leadership has a tendency to appear perfect at every opportunity. At the level of representation of the construction of the meaning of youth that is formed that youth has a desire to give their best ability to the tasks and authority entrusted to him in leading the kingdom. At the ideological level, the meaning of youth construction that is formed is that a young man has a fair attitude in making decisions for his people and is enthusiastic in achieving unrealized ideals to subdue other kingdoms.

Keywords: *Battle of Empires Fetih 1453, Construction of the meaning of youth, Semiotics of John Fiske.*

Abstrak

Banyak orang menganggap seorang pemuda belum layak menjadi pemimpin sekelas kepala negara atau raja. Keraguan dan ketidakpercayaan muncul dibenak rakyatnya karena dirasa belum memiliki pengalaman. Anggapan tersebut bagi sosok Sultan Al Fatih atau dikenal sebagai Mehmed II tidak berlaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Konstruksi makna pemuda pada kepemimpinan Sultan Al Fatih di film Battle of Empires Fetih 1453. Menggunakan metode Analisis Semiotika John Fiske penelitian ini memakai kode-kode sosial John Fiske yakni Level Realitas, Level Representasi dan Level Ideologi. Hasil penelitian yang diperoleh pada level realitas konstruksi makna pemuda yang dibentuk adalah seorang pemuda dalam kepemimpinan memiliki kecenderungan tampil sempurna dalam setiap kesempatan. Pada level representasi konstruksi makna pemuda yang dibentuk bahwa pemuda memiliki hasrat untuk memberikan kemampuan terbaiknya terhadap tugas dan wewenang yang dipercayakan kepadanya dalam memimpin kerajaan. Pada level ideologi konstruksi makna pemuda yang dibentuk adalah

seorang pemuda memiliki sikap adil dalam mengambil keputusan bagi rakyatnya dan bersemangat dalam menggapai cita-cita yang belum terwujud untuk menundukkan kerajaan-kerajaan lain.

Kata Kunci: Battle of Empires Fetih 1453, Konstruksi makna pemuda, Semiotika John Fiske.

I. PENDAHULUAN

Sejak puluhan tahun lalu film menjadi sebuah tontonan yang paling diminati karena menggabungkan audio dan visual sehingga menghasilkan sesuatu yang enak dilihat mata. Lewat film begitu banyak pesan yang disampaikan oleh si pembuat film (film maker) melalui hasil karyanya. Film juga menawarkan cerita, panggung musik, drama, humor dan lainnya dengan teknologi terbaru.

Film bisa disebut sebagai media yang paling mudah dan ampuh dalam menjangkau populasi manusia dalam jumlah besar dengan cepat selama di tempat tersebut tersedia penunjang teknologi, salah satunya terkoneksi jaringan internet.

Tak heran, jika saat ini film merupakan salah satu hiburan yang dapat diakses dengan mudah, sehingga masyarakat sudah tidak asing lagi menonton film. Baik melalui televisi berbayar maupun gratis, atau bisa juga nonton di bioskop. Ada pula lewat media tradisional seperti layar tancap. Film merupakan gambar hidup (bergerak), sehingga disebut movie atau sinema.

Asal mula film berasal dari cinematographie dengan rincian berupa cinema + tho atau phtayos yang berarti cahaya dan graphie yang memiliki arti tulisan maupun gambar. Jadi film adalah melukis gerak dalam cahaya. Film mempunyai banyak pengertian yang bisa diartikan secara luas, film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran (Trianton, 11:2013). Film juga mempunyai tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang sedang terjadi. Film bisa diartikan menjadi sebuah industri yang mengutamakan eksistensi dan keterikatan cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat.

Dalam film yang mengandalkan audio dan visual terlihat jelas adanya lambang atau simbol-simbol yang menyiratkan arti tertentu. Baik itu dari pemeran utama maupun aktris pendukung dalam film tersebut.

Menurut Deddy Mulyana, lambang atau simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya berdasarkan kesepakatan sekelompok orang. Lambang meliputi

pesan verbal, perilaku non-verbal dan objek yang maknanya disepakati bersama.

Salah satu film yang layak ditonton adalah *Battle of Empires Fetih* 1945 bertemakan sejarah peradaban Islam yang berhasil membebaskan Bizantium (Romawi Timur) dengan ibukotanya Konstantinopel (Istambul) oleh seorang pemuda yang mengukir namanya dalam sejarah dunia. Pemuda ini memiliki prestasi dan pencapaian yang tidak pernah ada pada masa sebelumnya hingga saat ini.

Film ini tayang pada 17 Februari 2011 di 13 negara, diantaranya, Turki, Uni Emirat Arab, Mesir, Kazakstan, Ajerbaizan, Inggris, Amerika Serikat, Perancis, Jerman, Georgia, Rusia dan Macedonia.

Pemeran utama film ini adalah Devrim Evin sebagai Sultan Al Fatih dengan besutan sutradara Faruk Asoy. Aktor pendukung lainnya adalah Ibrahim Celikkol sebagai Ulubatli Hasan dan Recep Aktug sebagai Constantine XI. Film ini didominasi dengan gaya dan strategi kepemimpinan pemuda bernama Sultan Muhammad Al-Fatih atau Sultan Mehmed II yang berusaha merebut tanah Konstantinopel dari kekuasaan bangsa Romawi, namun belum dapat dibebaskan ayahnya Sultan Murad II semasa hidupnya.

Sultan Muhammad Al-Fatih dikenal sebagai sosok pemuda tangguh yang mendapat pendidikan Islam sejak kecil. Di usia 21 tahun, ia sudah mampu menguasai enam Bahasa, ahli bidang strategi perang, sains dan matematika. Selain itu dalam hal spiritual ia paling konsisten mendirikan shalat malam.

Memang ketika Sultan Muhamad Al-Fatih menggantikan ayahandanya karena wafat, terjadi kontroversi mengingat dirinya masih muda dalam belum memiliki pengalaman dalam memimpin rakyat maupun pasukan sehingga timbul rasa ketidakpercayaan masyarakat kepadanya. Kendati demikian, semua keraguan itu dijawab tuntas oleh Sultan Muhammad Al-Fatih dengan keberhasilan membawa pasukannya membebaskan Konstantinopel.

Dalam film ini terdapat kata-kata, gambar dan tulisan untuk menunjukkan nilai-nilai kepemimpinan anak muda yang ada di *Battle of Empires Fetih* 1945 sehingga dapat dianalisis menggunakan Semiotika John Fiske.

II. KAJIAN TEORI

Pengertian film

Film merupakan selaput tipis yang berupa seluloid dimana dalam film terdapat hasil potret dari sebuah kamera atau gambar, gambar tersebut masih dalam gambar negatif yang

artinya gambar tersebut belum berwarna (KBBi). Akan tetapi film juga bisa diartikan suatu gerakan atau gambar yang bergerak, dikenal dengan istilah gambar hidup. Gerakan tersebut bisa memberikan cerita kepada gambar yang dilihat.

Sobur (2013) berpendapat film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, memulai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan kata lain pada waktu unsur-unsur yang merintang perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. (h.126)

Pada dasarnya film yang bergerak memiliki teknik dalam mengambil gambar tersebut, teknik ini disebut juga dengan teknik sinematografi. Sinematografi sendiri berasal dari kata kata kinema yang artinya cahaya dan graphie artinya merekam. Jika keduanya diartikan maka sinematografi adalah merekam menggunakan cahaya yang memerlukan alat khusus berupa kamera. Pengertian ini sama halnya dengan pengertian photography yaitu phos yang artinya cahaya dan graphie yaitu gambar. (Bull, 2010, h.5)

Dalam Undang-Undang No.33 Tahun 2009 tentang perfilman, Pasal 1 menjelaskan:

1. Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah si-

nematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

2. Perfilman adalah berbagai hal yang berhubungan dengan film.
3. Kegiatan perfilman adalah penyelenggaraan perfilman yang langsung berhubungan dengan film dan bersifat nonkomersial. (UUN0.33 Tahun 2009, perfilman, Pasal 1)

Struktur Film

1. *Shoot* merupakan proses pengambilan gambar yang pendek maupun panjang, pengambilan shoot biasanya dimulai ketika kameran telah merekam hingga berhenti merekam
2. *Scene* merupakan suatu adegan yang memperlihatkan aksi pada cerita, dalam scene terdapat tokoh atau peran, waktu, latar dan elemen lainnya. Biasanya dalam scene ada beberapa shoot.
3. *Sequance* merupakan satu peristiwa yang utuh, yang umumnya di dalamnya sudah terdapat shoot, scene sehingga menjadikan cerita yang telah jadi dalam sequance memiliki beberapa adegan yang saling berhubungan. (Pratista, 2008, h.29-30)

Dari tiga struktur film itu semiotika merupakan salah satu analisis isi yang menggunakan pendekatan analisis isi kualitatif. Dalam semiotika John Fiske ada dua perhatian utama

yakni hubungan antara tanda dan maknanya, dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode.

John Fiske berpendapat bahwa terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika yaitu seperti berikut:

1. Tanda itu sendiri

Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.

2. Kode yang mengorganisasikan tanda

Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.

3. Kebudayaan tempat kode dan tanda

Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan pada bentuknya sendiri.

John Fiske mengemukakan teori tentang kode-kode televisi. Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula,

sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersespsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut :

1. *Level Reality*

Pada level ini yakni peristiwa yang ditandakan (encoded) sebagai realitas seperti tampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, suara, dan sebagainya.

2. *Level Representation*

Realitas yang terencode dalam encode elektronically harus ditampakkan pada *technical codes*, seperti kamera, lighting, editing, musik, suara. Dalam bahasa tulis ada kata, kalimat, proposisi, foto, grafik, dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar atau televisi ada kamera, tata cahaya, editing, musik. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain karakter narasi, action, dialog, dan setting.

3. Level Ideology

Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti-patriarkhi, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme. Ketika kita melakukan representasi atau suatu realita, menurut John Fiske tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukan ideologi dalam konstruksi realitas. (Nawiroh, 35-36, 2014)

Tabel 1. Tiga Level John Fiske

| | |
|---------|---|
| Pertama | Realitas Dalam bahasa tulis, seperti dokumen wawancara transkrip dan sebagainya. Dalam televisi seperti perilaku, make up, pakaian, ucapan, gerak-gerik dan sebagainya |
| Kedua | Representasi Elemen tersebut ditandai secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat, foto, caption, grafik, dan sebagainya. Dalam TV seperti kamera, musik, tata cahaya, dan lain-lain. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan di antaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi, setting, dialog, dan lain-lain). |
| Ketiga | Ideologi Semua elemen diorganisasikan dalam koheren dan kode kode ideologi, seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan sebagainya. |

Sumber: (Wahyu Wibowo, 123:2011)

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif berupa pendekatan dari penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek-

aspek kecenderungan, non perhitungan numerik, interview mendalam. Pendekatan kualitatif dipergunakan untuk menggunakan atau mengembangkan teori yang sudah ada. Pendekatan kualitatif bisa sangat terukur dan obyektif.

Objek penelitian

Objek penelitian diambil dari scene-scene film *Battle of Empires Feti*h 1945

Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, jenis sumber data yang didapat dari :

1. Data Primer

Data Primer yakni didapat dari rekaman video film *Battle of Empires Feti*h 1453 yang dipilih gambar dari adegan yang berkaitan dari penelitian dan juga berupa dokumen elektronik satu keeping DVD Original film dengan teks bahasa Indonesia.

2. Data Sekunder

Data Sekunder yakni data untuk mendukung data primer berupa dokumen tertulis, yaitu seperti resensi film *Battle of Empires Feti*h 1453 baik dari majalah, artikel di internet, dan buku-buku yang relevan dengan penelitian.

Tenik Pengumpulan Data**A. Dokumentasi**

Dalam penelitian ini, penulis mempunyai dokumentasi film Battle of Empires Fetih 1945. Produksi Aksoy Film Production

B. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung, untuk melihat objek penelitian. Dalam hal ini melakukan pengamatan dengan melihat tiga level milik John Fiske pada film Battle of Empires Fetih 1945.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis semiotika. Penulis akan menganalisis teks dan gambar dengan menggunakan tiga level dari John Fiske yang terdapat dalam film Battle of Empires Fetih 1945. Dengan tahap-tahap sebagai berikut :

1. Mengumpulkan *sequence* atau adegan-adegan yang menjadi objek penelitian
2. Menganalisis yang menjadi tujuan penelitian dengan menganalisis beberapa *sequence* yang sesuai dengan apa yang penulis akan analisis dengan menggunakan teori semiotika John Fiske.

IV. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian analisis Semiotika Fiske terdapat 50 scene yang dianalisis. Scene ini dianalisis berdasarkan kode televisi Fiske yak-

ni kode realitas, kode representasi dan kode ideologi untuk mendapatkan konstruksi makna pemuda dalam film Battle of Empires Fetih 1945.

Pada level realitas terdapat 20 scene yang dianalisis berdasarkan kode penampilan dan kostum, lingkungan dan perilaku. Kode penampilan dan kostum menunjukkan adanya perbedaan nilai antara generasi muda dan tua.

Sultan Mehmed II merupakan contoh pemuda yang terbiasa berpenampilan rapi dan gagah layaknya anak raja. Setelah ayahnya meninggal dunia, Sultan Mehmed II menggantikannya dan berhak memakai kostum kebesaran sultan meski masih muda.

Kode lingkungan menunjukkan Sultan Mehmed II merupakan seorang yang tertib dan teratur. Sultan bisa menempatkan diri ketika berinteraksi dengan pelatih pedang, penasihat kerajaan dan pasukannya.

Kode Perilaku menunjukkan salah satu kebiasaan Sultan Mehmed II yang suka menolong orang lain, pemberani, adil, mencintai keilmuan dan menyayangi orang yang lemah, berani mengambil keputusan serta menghormati gurunya.

Konstruksi makna pemuda yang dibentuk pada level realitas adalah seorang pemuda cenderung tampil gagah dan formal dalam

berbagai kesempatan. Seorang pemuda memiliki kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri, meski biasa dilayani.

Selain itu seorang pemuda hidup pada zaman yang telah mengangkat dirinya menjadi seorang pemimpin dan banyak kebiasaan baru yang muncul dalam lingkungan. Sehingga kepemimpinan yang tegas dan adil menjadi hal penting untuk bisa diterima keberadaannya.

Pada level representasi terdapat 15 scene yang dianalisis. Sultan Mehmed II menjadi pemimpin menggantikan ayahnya sebagai Raja mengatur kekuasaan, tahta dan rakyat. Sultan Mehmed II menunjukkan keberhasilannya menaklukkan Konstantinopel yang saat itu berkuasa.

Konstruksi makna pemuda yang dibentuk pada level representasi adalah seorang pemuda memiliki hasrat untuk memberikan kemampuan terbaiknya dalam memimpin kekuasaan sepeninggal ayahandanya.

Pada level ideologi terdapat 15 scene yang dianalisis. Scene ini dianalisis berdasarkan kategori kelas sosial dan individual. Kode kelas sosial menunjukkan bahwa Sultan Mehmed II sebagai seorang pemuda yang bersedia menjadi raja sebagai penerus kerajaan. Sultan Mehmed II bersedia untuk menggantikan ayahnya yang wafat. Sultan juga menerima mas-

ukan dan kritik dari penasihat kerajaan. Ini menunjukkan perilaku terhormat dari seorang pemuda yang tetap bersikap rendah hati meski semua penasihatnya orang tua.

Pesan yang coba disampaikan dalam film ini adalah bagaimana kepemimpinan seorang pemuda yang bisa membawa suatu perubahan yang lebih baik. Bukan hanya perubahan untuk rakyat tapi berpengaruh pada lingkungan tempat dimana sejarah itu dilahirkan.

V.KESIMPULAN

Uraian tersebut menyadarkan kita bahwa seorang pemuda bisa menjadi pemimpin jika diberikan tanggungjawab asalkan mendapat bimbingan dari para penasihat yang benar. Seorang pemuda juga bisa menjadi pemimpin kerajaan dengan ilmu pengetahuan dan pendidikan yang diterima sejak kecil dengan bimbingan orang tuanya. Seorang pemuda bisa membuat perubahan positif yang luar biasa sehingga bisa menorehkan catatan sejarah yang belum pernah dilakukan oleh pemuda-pemuda lain.

DAFTAR PUSTAKA

Macquail, Denis, Teori Komunikasi Massa, (Salemba Humanika, 2011)

- Idi, Ibrahim dan Bachruddin Achmad. 2014. Komunikasi dan Komodifikasi : Mengkaji Media dan Budaya dalam Dinamika Globalisasi. Yayasan Pustaka Obor Indonesia : Jakarta
- Mulyana, Deddy, Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2007
- Liliweri, Alo. 2011. Komunikasi serba ada serba makna. Jakarta: Kencana Perdana Media Group Pujileksono, Sugeng. 2015. Metode penelitian Komunikasi Kualitatif. Malang:Kelompok Intrans Publishing
- Campsal, Steve - 27/06/2002 (Rev, 17/12/2005; 14;18;24) Media - GCSE Film Analysis Guide (3)-SJC.
- Saebani, Beni. 2016. Perspektif perubahan Sosial. Penerbit Pustaka Setia : Bandung
- Sobur, Alex. 2013. Semiotika Komunikasi.PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Azhar Arsyad, Media Pengajaran, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003). Baskin Askurifai, Membuat Film Indie Itu Gampang, (Bandung:Kataris, 2003)
- Vera, Nawiroh. 2014. Semiotika dalam riset Komunikasi. Bogor: Ghalia Indonesia
- Wibowo Wahyu. 2009. Jurnalisme Beretika. Penerbit Kompas.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Bahasa Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008) Himawan Pratista, Memahami Film.
- Felix y. Siauww, Muhammad Al-Fatih 1453 (AlFatih Press Cetakan ke-1, Maret 2013).
- Sumadria, AS. 2014. Sosiologi Komunikasi Massa. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung
- <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20210511183225-220-641614/sinopsis-fetih-1453-di-movie-spesial-lebaran-trans-7>
- <https://www.kompas.com/skola/read/2020/11/24/163320569/sejarah-penaklukan-konstantinopel-1453>