

Representasi Kriminalitas *Pink Panther* Dalam Film Dokumenter *Smash & Grab*

Jonathan Edward Tanu, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra
Surabaya

jonathan.tanu93@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggambarkan bagaimana representasi kriminalitas *Pink Panther* dalam film dokumenter *Smash & Grab*. *Smash & Grab* merupakan film dokumenter yang dibuat pada tahun 2013 dengan *genre* dokumenter, menuai sebanyak \$18,765 sepanjang penayangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi kriminalitas *Pink Panther* dalam film dokumenter *Smash & Grab*. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan metode semiotika John Fiske. Subjek dalam penelitian ini adalah film dokumenter *Smash & Grab*, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah representasi kriminalitas *Pink Panther* dalam film dokumenter *Smash & Grab*. Hasil penelitian ini menemukan representasi kriminalitas *Pink Panther* yang terjadi melalui representasi kriminalitas oleh tokoh *Pink Panther* sesungguhnya.

Kata Kunci: Representasi, Kriminalitas *Pink Panther*, Film Dokumenter *Smash & Grab*, Semiotika.

Pendahuluan

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi, dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya (Agee, et. al., 2001:364). Film dibagi kedalam 3 (tiga) jenis, yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental (Pratista, 2008:4).

Film dokumenter memiliki kunci utama yaitu penyajian fakta. Dalam menyajikan faktanya, film dokumenter dapat menggunakan beberapa metode. Film dokumenter dapat merekam langsung pada saat peristiwa tersebut benar-benar terjadi. Produksi film dokumenter jenis ini dapat dibuat dalam waktu yang singkat, hingga berbulan-bulan, serta bertahun-tahun lamanya. Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khusus yang tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam. Umumnya film dokumenter memiliki bentuk sederhana dan jarang sekali menggunakan efek visual (Pratista, 2008: 5).

Masih masuk dalam jenis film – film, penelitian ini akan membahas suatu film mengenai “*Pink Panther*”. Pada era globalisasi sekarang ini jika masyarakat global mendengar mengenai istilah “*Pink Panthers*”, mereka akan dibawa kepada suatu gambaran mengenai *Pink Panthers* sebagai pemeran utama dalam film komedi kartun. Identitas *Pink Panthers* dari abad ke-19 menunjukkan bahwa *Pink Panthers* digambarkan sebagai sesosok binatang yang berwarna merah muda (*pink*).

Pink Panthers juga merupakan kucing kartun moral heroik dengan bulu merah muda dan tata krama bangsawan Inggris. Dalam sebagian besar kartunnya, ia tersandung pada situasi yang sulit dan usaha keras untuk melakukan yang terbaik. Episode dari seri ini menampilkan kartun teatrikal *Pink Panthers* dan Inspektur. Sebuah versi kartun dari detektif Prancis yang bernama Inspektur Clouseau. Inspektur sering dibantu oleh seorang Gendarme Spanyol (Polisi Militer Spanyol) , Sersan Deux, dan bersama-sama mereka secara keliru melawan penjahat dengan segala bentuk dan ukuran dari berbagai belahan dunia, dan selalu mematuhi perintah Komisaris Surete.

Pink Panthers yang nyatanya adalah segerombolan orang dengan latar belakang yang sama sehingga membentuk organisasi bernama harimau *pink* atau “*The Pink Panthers*” dan berprofesi sebagai pencuri berlian nomer satu di dunia. *Pink Panther* adalah julukan nama yang digunakan untuk jaringan pencuri oleh Interpol. Skala kerja kelompok pecuri berlian ini pun diakui hebat oleh Interpol, misalnya total pencurian sejak akhir 1999 adalah sekitar 240 juta *Poundsterling* dalam bentuk perhiasan. Jumlah itu didapat dari 383 perampokan di 35 negara termasuk kota-kota besar seperti London, Tokyo, Jenewa hingga Singapura.

Pada penelitian Aan Munandari (2016) dengan judul “representasi Kekerasan simbolik dalam film *comic 8*”. Kemudian penelitian Esta Dwiningrum (2006) dengan judul “representasi kekerasan dalam serial *tom and jerry*”. Hasil dari kedua penelitian itu adalah adanya kekerasan yang menimbulkan efek yang berbahaya justru ditampilkan dalam film yang identik dengan anak – anak. Hal ini sama dengan peneliti yang ingin melakukan penelitian ini karena peneliti menganggap film dokumenter “*Smash & Grab*” merupakan produk media massa yang menampilkan gambaran – gambaran yang berpotensi *negative* bila dikonsumsi oleh penonton. Peneliti ingin mengangkat judul representasi kriminalitas karena ingin memperjelas gambaran *Pink Panther* tentang tindakan kriminalitas dalam film.

Film “*Smash & Grab : The Story Of The Pink Panther*” menuai rating sebesar 6.1 dari 10. “*Smash & Grab : The Story Of The Pink Panther*” sendiri memiliki pemasukan sebesar \$2,067 pada saat penayangan film layar lebar pada tanggal 23 August 2013 dan menuai sebanyak \$18,765 sepanjang penayangan film layar lebar sampai tanggal 30 August 2013. (www.imdb.com)

Sutradara pemenang Oscar Danny Boyle bakal menggarap proyek baru berupa adaptasi film dokumenter untuk digarap menjadi film layar lebar. Film dokumenter yang ia garap nanti adalah “*Smash & Grab : The Story Of The Pink*

Panther”. Media Variety melaporkan bahwa Boyle tertarik untuk mengubah dokumenter tersebut menjadi film layar lebar setelah menontonnya sendiri. Ia langsung mengajak produser Christian Colson untuk menggarap film tersebut. Sutradara pemenang Oscar lewat film “*Slumdog Millionaire*” ini akan bertindak sebagai produser pula lewat PH Cloud Eight Films miliknya. Dua studio besar *Pathe* dan *Fox Searchlight* akan ikut mendanai film tersebut (www.kapanlagi.com). Bagaimana representasi kriminalitas *Pink Panther* dalam film dokumenter “*Smash & Grab*”?

Tinjauan Pustaka

Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah sebuah komunikasi yang terjadi melalui media massa modern seperti surat kabar, film, radio dan televisi. (Nurudin, 2007, p.12) menambahkan bahwa komunikasi massa adalah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal atau tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonym dan heterogen komunikasi massa memiliki 4 macam fungsi, yaitu *Surveillance, Correlation, Transmission, Entertainment* (Wiryanto, 2000, p.11).

Semiotika

Semiotika juga diartikan oleh John Fiske sebagai studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (Fiske, 2004). Semiotika memang berfokus pada pemaknaan dalam sebuah “teks” dan hal ini dapat memunculkan sebuah pemahaman, mitos ataupun konotasi dari setiap individu.

Dua tokoh yang juga mengungkapkan pendapat mereka tentang semiotika adalah Charlers Sander Pierce (1939-1914) dan Ferdinand de Saussure (1857-1913). Keduanya mengembangkan semiotika kultural. Saussure mengembangkan semiotika kultural dan mengandalkan pada keabadian, kestabilan dan kemantapan tanda, kode, dan makna, serta lebih menekankan pada signifikansi (Sobur, 2004, p. 102). Semiotika struktural merupakan suatu aktifitas untuk pengetahuan tentang sistem tanda merupakan hal yang instrumental namun tidak memadai (McQuail, 2011, p. 165).

Semiotika – John Fiske

Menurut John Fiske (1990) semiotika atau dengan kata lain semiologi adalah studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Pokok perhatian semiotika adalah tanda. Studi tentang tanda dan cara tanda – tanda itu bekerja dinamakan semiotika atau semiologi. Dalam semiotika ada tiga bidang studi yang utama, yaitu :

- a. 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 hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- b. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Ini mencakup berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
- c. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Bergantung pada penggunaan kode – kode dan tanda – tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Semiotika memfokuskan perhatiannya terutama pada teks. Teks yang dimaksudkan dalam semiotika dapat berupa foto, iklan, film, sinetron dan apa saja yang dapat ditangkap oleh indera manusia (Fiske, 1990, p.60).

Teori yang dikemukakan John Fiske adalah tentang *The Codes of Television* (Fiske, 1987, p.4), Dipakai untuk menganalisa Film *Smash & Grab*. Teori ini menyatakan bahwa peristiwa yang dinyatakan telah diencode oleh kode – kode sosial sebagai berikut:

1. Level pertama adalah *reality* (realitas) kode sosialnya antara lain *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *gesture* (gerakan).
2. Level kedua adalah *representation* (representasi) kode sosialnya antara lain *camera* (kamera), *conflict* (konflik), *action* (aksi), *setting* (latar).
3. Level ketiga adalah *ideology* (ideology) kode sosialnya antara lain *Individualism* (kapitalis), *Patriarchy* (patriarki), *Race* (ras), *Class* (kelas) , *Materialism* (materialis) , *Kapitalism* (kapitalisme)

Dari konsep-konsep semiotika yang ada, konsep semiotika Fiske merupakan konsep yang paling tepat digunakan dalam penelitian ini. “semiotika adalah studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna di bangun dalam “teks” media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengonsumsi makna” (Fiske, 2004, p. 282).

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Definisi konseptual dalam penelitian ini meliputi analisis isi, unsur-unsur kriminalisme dan film dokumenter. Representasi adalah tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol (Piliang, 2003, p.21). Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana kriminalitas direpresentasikan dalam film *Smash & Grab*. Kriminalitas merupakan segala macam bentuk tindakan dan perbuatan yang merugikan secara ekonomis dan psikologis yang melanggar hukum yang berlaku dalam negara Indonesia serta norma-norma sosial dan agama. Dapat diartikan bahwa, tindak kriminalitas adalah segala sesuatu perbuatan yang melanggar hukum dan melanggar norma-norma sosial, sehingga masyarakat menentangnya. (Kartono, 1999, p.122).

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Whitney (1960), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan kegiatan, sikap, pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya (Best, 1982, p.119). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Semiotika John Fiske. Metode Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda beserta maknanya. Menurut John Fiske (1990, p.282) Semiotika adalah studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film dokumenter *Smash & Grab*, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah representasi kriminalitas yang ditampilkan dalam film *Smash & Grab*. Waktu penelitian yaitu bulan September 2017 sampai dengan Januari 2018. Menurut John Fiske (1987, p.4), peristiwa yang telah diencode oleh kode – kode sosial yang terkonstruksi dalam 2 level, yaitu level realitas, , level representasi, dan level ideologi. Representasi kriminalitas yang dapat dilihat dari tiap – tiap unit analisis. Maka peneliti memilih beberapa kode yang terdapat dalam film dokumenter *Smash & Grab*, yaitu *appearance, dress, environment, behavior, gesture, conflict, action, and setting*.

Analisis Data

Seluruh data yang diperoleh akan dianalisis, yaitu melalui tahap – tahap sebagai berikut :

- a. Data diseleksi untuk menentukan apakah data tersebut dapat digolongkan sebagai kriminalitas *Pink Panther*.
- b. Data diklasifikasikan sesuai dengan kategori yang telah ditentukan, apakah termasuk kriminalitas *Pink Panther*.
- c. Setelah diseleksi dan diklasifikasi, data tersebut dianalisis berdasarkan pendekatan kode – kode John Fiske, meliputi level realitas, level representasi, level ideologi.
- d. Dari unit analisis tersebut (penampilan, kostum, ekspresi, kamera, suara, konflik, karakter, dialog) baru kemudian dianalisis dan diinterpretasikan.

Setelah dianalisis dan diinterpretasikan kemudian ditarik suatu kesimpulan.

Temuan Data

Dalam film, “*Smash & Grab*”, terdapat beberapa adegan gambaran kriminalitas yang ditampilkan dalam film ini. Kriminalitas berarti segala macam bentuk tindakan dan perbuatan yang merugikan secara ekonomis dan psikologis yang melanggar hukum yang berlaku dalam negara Indonesia serta norma-norma sosial dan agama. Banyak sekali adegan kriminalitas yang dilakukan oleh *Pink Panther* dalam film ini. Mempekerjakan berbagai teka-teki gaya yang bisa dengan mudah menguasai film termasuk animasi (untuk menutupi identitas *Pink Panthers* yang membiarkan dirinya diwawancarai dan dijuluki kembali oleh aktor), dan cuplikan laporan berita dan travelogger yang bagus dipilih dengan baik (dimanfaatkan sebagai tandingan ironis untuk apa yang akan terjadi), “*Smash & Grab*” terbuka dengan harapan audiens yang diharapkan. Rekaman pengintaian yang sebenarnya diputar di layar *Pink Panthers* dengan berani merampok sebuah toko perhiasan di Dubai, mengendarai dua mobil melalui sebuah mal kosong dan menabrak pintu depan toko, meraih apa yang mereka cari, dan mengupas sebelum polisi bahkan bisa tiba di tempat kejadian. Tugas ini berfungsi sebagai salah satu bagian dari bookends untuk doktor, karena Marking kurang peduli dengan hal-hal kecil tentang bagaimana pekerjaan itu ditarik, dan lebih penasaran dengan latar belakang pria yang terlibat.

Dalam penelitian ini, peneliti meneliti mengenai representasi kriminalitas *Pink Panther* dalam film “*Smash & Grab*” yang di dalam film terdapat unit analisis yaitu *reality* (realitas) kode sosialnya antara lain *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *gesture* (gerakan) dan *ideology* (ideology) kode sosialnya antara lain *conflict* (konflik), *action* (aksi), *setting* (latar). Oleh sebab itu peneliti akan menjabarkan dan menganalisa film “*Smash & Grab*” dalam representasi kriminalitas *Pink Panther* dengan unit analisis diatas, sebagai berikut



Gambar 1. *Pink Panther* melakukan aksi pencurian di Switzerland



Gambar 2. *Pink Panther* Pria



Gambar 3. *Pink Panther* Wanita



Gambar 4. *Pink Panther* Melakukan Pencurian di Paris



Gambar 5. Kurir *Pink Panther* Melakukan Penyelundupan Berlian

Analisis dan Interpretasi

Terlihat dalam *scene – scene* yang ditemukan di temuan data menggambarkan sosok *Pink Panther* sesungguhnya. *Pink Panther* memang sering melakukan pencurian berlian di berbagai negara. Dalam melakukan aksi pencurian, *Pink Panther* menyusun rencana yang sangat sempurna sehingga pihak yang berwajib sangat kesulitan dalam menggali dan menemukan *Pink Panther*. *Pink Panther* memiliki tugas masing – masing dalam melakukan aksi perampokan yaitu, *Pink Panther* wanita sebagai pengintai, *Pink Panther* pria sebagai pelaksana aksi pencurian, kurir *Pink Panther* sebagai kurir yang membawa berlian hasil curian.

Simpulan

Dalam Penelitian ini, peneliti menemukan bahwa kriminalitas *Pink Panther* sama dengan kriminalitas pada umumnya yang seringkali terjadi dalam masyarakat. Kriminalitas *Pink Panther* menggambarkan kriminalitas yang berupa pencurian. Kriminalitas *Pink Panther* ini mengungkapkan *Pink Panther* yang sesungguhnya, berbeda dengan *Pink Panther* kartun yang seringkali anak – anak dan masyarakat ketahui sebelumnya.

Daftar Referensi

- Agee, K. Warren dkk. 2001. *Introduction to Mass Communications*. New York: Longman.
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Amir Piliang, Yasraf. 2003. *Hipersemiotik: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalastura.
- Fiske, John. 1987. *Television Culture*. London: Routledge & Metheun
- Kartono, Kartini. 1999. *Social Pathology*. Jakarta: Raja grafindo Persada
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail, Edisi 6 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wiryanto. 2000. *Teori Komunikasi Massa*. PT.Grasindo. Jakarta
- Smash & Grab: The Story of the Pink Panthers. 2013. www.imdb.com . Retrieved from www.imdb.com/title/tt2250032/
- Pink Panther 2 “Misteri Pencurian Simbol Perancis”. 2009. www.kapanlagi.com. Retrieved from <https://www.kapanlagi.com/film/internasional/the-pink-panther-2-misteri-pencurian-simbol-perancis.html>