

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Komodifikasi Karl Marx Marx

Karl Marx (1818–1883), seorang filsuf dan ekonom asal Jerman, merumuskan teori komodifikasi sebagai bentuk kritik terhadap kapitalisme. Berdasarkan pandangan Marx, komodifikasi merujuk pada proses transformasi berbagai aspek kehidupan manusia termasuk tenaga kerja, budaya, serta kegiatan sosial menjadi *komoditas* yang dapat diperdagangkan di pasar (Marx, 1867). Komoditas didefinisikan sebagai objek yang memiliki nilai guna (*use value*) dan nilai tukar (*exchange value*). Nilai guna mencerminkan kegunaan intrinsik suatu benda, sedangkan nilai tukar menunjukkan kemampuan benda tersebut untuk ditukar dengan benda lain di pasar.

Proses komodifikasi ini melibatkan konsep fetisisme komoditas, yang menggantikan relasi sosial antarmanusia dengan interaksi antarbarang. Marx menjelaskan bahwa di bawah kapitalisme, manusia mengalami alienasi dari hasil kerja mereka. Tenaga kerja diperlakukan sebagai komoditas, di mana kapitalis membeli tenaga tersebut dengan upah rendah, lalu menjual produk dengan harga tinggi untuk memperoleh surplus nilai (*surplus value*) keuntungan tambahan yang menjadi dasar akumulasi modal (Marx, 1867). Surplus nilai dihasilkan melalui eksploitasi, yakni ketika nilai yang dihasilkan pekerja melebihi upah yang

mereka terima.

Teori ini berasal dari analisis Marx terhadap Revolusi Industri, di mana pabrik-pabrik mengintegrasikan manusia sebagai komponen mesin produksi. Marx berargumen bahwa kapitalisme bukan sekadar sistem ekonomi, melainkan juga struktur sosial yang merusak nilai kemanusiaan, karena segala hal termasuk budaya dijadikan instrumen akumulasi kekayaan (Bottomore, 1983). Kritik ini diperkuat oleh konsep alienasi: pekerja kehilangan kendali atas produk mereka, dan masyarakat menjadi terobsesi dengan konsumsi.

Walaupun Marx tidak secara eksplisit membahas olahraga, teori komodifikasinya telah diaplikasikan secara luas dalam kajian olahraga oleh para akademisi seperti John Hargreaves dalam *Sport, Power and Culture* (1986) dan David Andrews dalam *Sport Commerce Culture* (2006). Olahraga, yang awalnya berfungsi sebagai rekreasi, ritual sosial, atau kompetisi antarwarga, telah dikomodifikasi menjadi industri global yang menghasilkan keuntungan miliaran dolar.

Dalam ranah olahraga, komodifikasi terjadi melalui konversi atlet, pertandingan, dan pengalaman penggemar menjadi produk pasar. Atlet diperlakukan sebagai komoditas: tubuh mereka dilatih dan diperdagangkan melalui kontrak, transfer, serta sponsor. Liga olahraga seperti NBA atau Premier League menerapkan batas gaji (salary caps) untuk menekan biaya, sekaligus memaksimalkan pendapatan dari penjualan tiket, hak siar televisi, dan merchandise. Hal ini mencerminkan

surplus nilai Marx: atlet menciptakan nilai tinggi melalui performa mereka, namun kapitalis (pemilik klub) mengekstrak keuntungan tanpa kompensasi penuh (Hargreaves, 1986).

Fetisisme komoditas tampak dalam obsesi penggemar terhadap barang olahraga, seperti jersey atau tiket, di mana nilai intrinsiknya (kesenangan menonton) digantikan oleh nilai tukar (harga pasar). Globalisasi olahraga memperkuat fenomena ini, dengan acara seperti Piala Dunia FIFA atau NBA Finals dipasarkan ke pasar internasional, menghasilkan pendapatan dari sponsor global seperti Nike atau Adidas (Andrews, 2006). Alienasi pun terjadi: atlet kehilangan otonomi, sering mengalami cedera kronis akibat eksploitasi, sementara olahraga kehilangan esensinya sebagai kegiatan sosial, digantikan oleh komersialisasi.

2.2 Teori Semiotika Roland Barthes

Dalam perspektif Roland Barthes, semiotika merupakan disiplin ilmu yang mengkaji sistem tanda serta proses pembentukan makna melalui tanda tersebut. Pengaruh utama teori ini berasal dari aliran strukturalisme, khususnya karya Ferdinand de Saussure dan Claude Lévi Strauss, meskipun Barthes kemudian mengembangkan pendekatannya menuju post strukturalisme. Berbeda dengan semiotika klasik Saussure yang menitikberatkan pada struktur bahasa, Barthes memperluas cakupannya untuk menganalisis budaya dan ideologi. Ia mendefinisikan semiotika sebagai ilmu tentang tanda dalam masyarakat (*Barthes, 1964*), di mana tanda tidak terbatas pada simbol linguistik, melainkan mencakup gambar, objek, atau praktik sosial yang membawa makna. Barthes membedakan antara denotasi, konotasi dan mitos.

Denotasi mengacu pada makna literal atau langsung dari suatu tanda, yakni representasi objektif atau deskriptif yang ditunjukkan oleh penanda tanpa melibatkan interpretasi tambahan. Ini merupakan tingkat makna primer yang paling fundamental, di mana tanda dipandang sebagai cerminan langsung dari realitas.

Dalam kerangka semiotika film, denotasi mencakup elemen-elemen yang dapat diamati secara langsung, seperti deskripsi visual atau naratif. Sebagai contoh, dalam suatu adegan film, denotasi dari gambar seorang pria yang berjalan di jalan adalah *seorang pria sedang berjalan di jalan*. Makna ini bersifat eksplisit dan tidak ambigu, tanpa mempertimbangkan

konteks budaya atau emosional.

Konotasi, sebaliknya, merupakan tingkat makna sekunder, di mana tanda membawa implikasi tambahan yang subjektif, budaya, atau emosional, sering kali terkait dengan nilai-nilai sosial, stereotip, atau asosiasi personal. Barthes memandang konotasi sebagai lapisan makna yang diperkaya oleh konteks budaya, sehingga menjadikan tanda lebih kompleks.

Dalam konteks semiotika film, konotasi muncul saat elemen-elemen film diinterpretasikan melalui perspektif budaya. Misalnya, gambar pria yang sama mungkin membawa konotasi *kesepian* atau *perjuangan eksistensial* apabila disertai musik latar yang melankolis atau pencahayaan yang redup, yang merujuk pada tema eksistensial dalam tradisi budaya Barat. Konotasi memfasilitasi analisis bagaimana film membangun emosi atau ideologi melalui simbolisme.

Mitos, sebagaimana didefinisikan oleh Barthes, merupakan sistem konotasi yang telah terinstitusionalisasi sebagai *alamiah* atau kebenaran universal, padahal pada dasarnya merupakan konstruksi ideologis yang menutupi bias budaya atau kekuasaan. Mitos mentransformasi konotasi menjadi sesuatu yang tampak natural, sehingga memperkuat norma sosial tanpa adanya kritik. Barthes mengkritik mitos karena ia menormalisasi ketimpangan, seperti rasialisme atau kapitalisme, dengan menjadikannya bagian dari *kodrat*.

Dalam kerangka semiotika film, mitos sering kali terwujud melalui narasi atau simbol yang menguatkan stereotip budaya. Sebagai ilustrasi, dalam film Hollywood klasik, mitos *Amerika sebagai tanah harapan* (melalui konotasi kebebasan dan kesuksesan) mungkin direpresentasikan sebagai kebenaran intrinsik, meskipun sebenarnya menyembunyikan ketimpangan rasial atau ekonomi. Dalam analisis film, mitos memungkinkan pengungkapan bagaimana film mereproduksi ideologi dominan, seperti patriarki atau nasionalisme, yang dipersepsikan sebagai normal oleh audiens.

Roland Barthes mengembangkan sejumlah konsep fundamental yang membentuk landasan semiotikanya. Pertama, ia membedakan antara denotasi dan konotasi: denotasi merujuk pada makna primer, sedangkan konotasi merupakan lapisan makna sekunder yang terbentuk melalui pengaruh kode budaya. Barthes menggambarkan hal ini sebagai sistem tanda yang bersifat berlapis, di mana konotasi sering kali menyampaikan ideologi (Barthes, 1964). Kedua, konsep mitos: Dalam karyanya *Mythologies*, mitos didefinisikan sebagai proses transformasi sejarah menjadi sesuatu yang tampak alamiah, seperti bagaimana kolonialisme direpresentasikan sebagai *normal* melalui tanda. Barthes memandang mitos sebagai instrumen yang menutupi realitas sosial. Ketiga, gagasan kematian penulis (1967): Barthes berpendapat bahwa penulis tidak memiliki otoritas absolut atas teks; sebaliknya, makna muncul dari interaksi antara pembaca dan teks. Pendekatan ini membuka peluang bagi

interpretasi subjektif, yang berbeda dari metode formalis. Keempat, teks sebagai jaringan tanda: Barthes membedakan teks *tertutup*, yang memiliki makna tunggal, dari teks *terbuka*, yang menawarkan makna plural. Dalam analisis sastra, konsep ini digunakan untuk mendekonstruksi narasi tradisional (Barthes, 1970).

Konsep-konsep tersebut saling terhubung; sebagai contoh, mitos memanfaatkan konotasi untuk membentuk ideologi. Barthes juga memperkenalkan semiotika naratif, di mana cerita dianalisis sebagai struktur tanda (Barthes, 1966). Pendekatan ini bermanfaat untuk memahami bagaimana media membentuk persepsi sosial.

Teori semiotika Roland Barthes menunjukkan relevansi signifikan dalam kajian media digital, di mana tanda-tanda daring menghasilkan makna baru melalui interaksi dinamis antara pengguna dan platform. Hal ini tidak terbatas pada serial televisi atau film saja, melainkan juga berlaku dalam ekosistem media sosial seperti Instagram dan TikTok. Di sana, elemen visual seperti emoji, meme, atau filter tidak sekadar berfungsi sebagai denotasi murni, tetapi juga membawa dimensi konotasi yang dipengaruhi oleh konteks budaya dan ideologis. Barthes menekankan bahwa tanda bukanlah entitas yang statis; ia berevolusi melalui praktik penggunaan, sebagaimana terlihat dalam transformasi makna gambar viral dari humor menjadi kritik sosial, tergantung pada komentar dan aktivitas berbagi pengguna (Barthes, 1964). Lebih lanjut, konsep mitos Barthes tetap relevan, karena konten digital sering kali diubah menjadi

narasi yang tampak alamiah, yang memperkuat stereotip terkait gender atau ras, seperti iklan yang mempromosikan standar kecantikan melalui filter berbasis kecerdasan buatan. Penelitian *Jenkins (2006)* dalam *Convergence Culture* mengilustrasikan bagaimana teori Barthes memfasilitasi analisis terhadap pembentukan identitas kolektif oleh tanda-tanda daring, sehingga menjadi instrumen penting untuk memahami fenomena seperti *cancel culture* atau gerakan sosial.

2.3 Korelasi Teori Komodifikasi Karl Marx dan Semiotika Roland Barthes

Hubungan antara teori komodifikasi Karl Marx dan semiotika Roland Barthes terletak pada sintesis kritik ekonomi dengan analisis budaya. Marx menekankan struktur ekonomi kapitalisme yang mengubah manusia dan budaya menjadi komoditas, sedangkan Barthes menguraikan bagaimana komodifikasi tersebut direpresentasikan melalui sistem tanda. Secara bersama, kedua pemikir ini membentuk kerangka interdisipliner untuk menelaah ketimpangan sosial politik, di mana komodifikasi ekonomi tercermin dalam mitos budaya yang memperkuat ideologi dominan.

Dalam kajian film, hubungan ini memfasilitasi pembacaan berlapis: Marx mengungkap proses komodifikasi di balik narasi seperti transformasi Michael Jordan menjadi merek Nike sementara Barthes mendekode tanda-tanda visual yang menutupi eksploitasi. Sebagai contoh, film *Air* (2023) mengilustrasikan bagaimana Nike mengkomodifikasi bakat Jordan untuk keuntungan, sehingga menciptakan ketimpangan antara pemilik modal (Nike) dan atlet serta konsumen. Semiotika Barthes membantu mengidentifikasi mitos seperti *American Dream* yang dikomodifikasi, di mana kesuksesan Jordan direpresentasikan sebagai hasil meritokrasi, padahal berakar pada eksploitasi kapitalis.

Hubungan ini diperkuat oleh pemikir neo-Marxis seperti Theodor Adorno (1944), yang memandang industri budaya sebagai perluasan komodifikasi, serta analisis mitos Barthes sebagai instrumen untuk membongkarnya. Dalam dimensi sosial politik, hal ini mengungkap ketimpangan: kapitalisme memanfaatkan semiotika untuk menaturalisasi eksploitasi, seperti dalam representasi rasial atau gender di film olahraga.

Film *Air* (2023) merupakan objek kajian yang ideal untuk hubungan ini. Berdasarkan kisah autentik, film tersebut menunjukkan komodifikasi olahraga melalui kontrak Jordan dengan Nike, yang menghasilkan surplus nilai miliaran. Marx menjelaskan fenomena ini sebagai eksploitasi tenaga kerja atlet, sedangkan Barthes mendekode tanda-tanda seperti logo Nike atau adegan negosiasi sebagai mitos kapitalis yang menutupi ketimpangan rasial dan kelas misalnya, dominasi korporat atas atlet berkulit hitam.

Analisis semiotika melalui lensa Marx-Barthes mengungkap bagaimana film merepresentasikan ketimpangan: denotasi (kontrak bisnis) berkonotasi pada ideologi kapitalis yang menormalisasi eksploitasi. Pendekatan ini relevan untuk tema sosial politik, seperti dampak globalisasi kapital terhadap budaya olahraga.

2.4 Film

Film, yang sering disebut sebagai sinema, merupakan medium seni dan komunikasi yang memanfaatkan gambar bergerak untuk menyampaikan narasi, pesan, atau representasi realitas (*Bordwell & Thompson, 2017*). Secara definisi yang lebih formal, film didefinisikan sebagai karya audiovisual yang terdiri dari urutan gambar yang diproyeksikan secara berturut-turut untuk menghasilkan ilusi gerakan, biasanya disertai elemen suara, musik, dan narasi (*Monaco, 2009*). Dalam kajian akademik, film tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, melainkan sebagai sarana ekspresi budaya, sosial, dan politik yang dapat dianalisis melalui kerangka teoretis seperti semiotika atau psikologi (*Elsaesser & Hagener, 2011*). Definisi ini mencakup beragam format, mulai dari film naratif hingga dokumenter, dan telah berevolusi seiring kemajuan teknologi digital.

Sejarah perkembangan film bermula pada akhir abad ke-19 dengan penemuan sinematograf oleh saudara Lumière di Prancis pada 1895, yang memungkinkan proyeksi gambar bergerak untuk pertama kali (*Sadoul, 1972*). Film-film awal, seperti *Arrival of a Train at La Ciotat Station* karya Lumière, cenderung bersifat dokumenter dan eksperimental, tanpa narasi yang rumit. Kemajuan pesat terjadi di Amerika Serikat melalui pembentukan Hollywood pada awal abad ke-20, di mana film berkembang menjadi industri skala besar, khususnya dengan munculnya film bisu seperti *The Birth of a Nation* (1915) karya D.W. Griffith, yang

memperkenalkan teknik editing yang inovatif *Thompson & Bordwell*, (2010). Era suara dimulai pada 1927 dengan *The Jazz Singer*, yang mentransformasi film menjadi medium audiovisual lengkap (*Gomery*, 2011). Setelah Perang Dunia II, film Eropa, seperti gerakan *Nouvelle Vague* di Prancis pada 1950-an, menantang konvensi Hollywood melalui pendekatan eksperimental (*Truffaut*, 1954). Pada era digital, film seperti *Avatar* (2009) karya *James Cameron* menunjukkan evolusi teknologi CGI, yang merevolusi aspek produksi dan distribusi melalui platform streaming (*Bordwell & Thompson*, 2017).

Teknologi telah memainkan peran krusial dalam membentuk evolusi film, dari kamera analog hingga digital, serta transisi menuju format 3D dan virtual reality (VR), yang memungkinkan pengalaman imersif sebagaimana dalam *Ready Player One* (2018) (*Elsaesser & Hagener*, 2011). Jenis film mencakup berbagai kategori, seperti naratif (aksi, drama, komedi), dokumenter, animasi, dan eksperimental, dengan teori seperti *auteur theory* oleh *François Truffaut* yang menekankan peran sutradara sebagai pencipta utama (*Truffaut*, 1954). Dampak budaya film sangatlah luas; ia memengaruhi norma sosial, misalnya melalui representasi gender dalam produksi Hollywood (*Mulvey*, 1975), dan berkontribusi pada globalisasi budaya melalui festival seperti Cannes atau distribusi internasional (*Gomery*, 2011). Dari segi ekonomi, industri film global memiliki nilai triliunan dolar, dengan Hollywood sebagai pemimpin utama, meskipun tantangan seperti pirasi dan layanan

streaming telah mengubah dinamikanya. (*Thompson & Bordwell, 2010*)

2.5 Penelitian Terdahulu

Dibawah ini merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian berjudul “Analisis Semiotika Ketimpangan Kapitalisme Sosial Politik dalam Film *Air (2023)*”. Penulis memanfaatkan penelitian-penelitian tersebut sebagai rujukan utama guna membangun fondasi yang sesuai dan terkait erat dengan topik penelitian ini.

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu

NO	JUDUL SKRIPSI	PENELITIAN
1.	<i>REPRESENTASI KELAS SOSIAL DALAM FILM GUNDALA</i>	Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif dengan Analisis Semiotika Roland Barthes. Mengungkap bahwa karakter Gundala, yang diperankan oleh Abimana Aryasatya, direpresentasikan sebagai simbol kelas bawah atau proletar yang berjuang melawan sistem kapitalis. Temuan ini

		mengindikasikan bahwa film tersebut menggambarkan kelas bawah sebagai pahlawan moral, sedangkan kelas atas ditampilkan sebagai penindas yang egois dan korup, sehingga mencerminkan kritik terhadap kesenjangan sosial di Indonesia pasca-reformasi. Selain itu, analisis terhadap ruang dalam film seperti kontras antara Jakarta yang kumuh dan gedung-gedung mewah menunjukkan representasi visual ketimpangan kelas, serta menunjukkan bahwa film Gundala memanfaatkan genre superhero untuk mengkritik kapitalisme neoliberal, di mana kelas sosial tidak semata-mata berkaitan dengan aspek ekonomi, melainkan juga akses terhadap kekuasaan dan keadilan.
--	--	---

2.	REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DALAM FILM “ JOKER “ KARYA TODD PHILLIP (2021)	Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif dengan Analisis Semiotika Roland Barthes. Penelitian mengungkapkan bahwa karakter Arthur Fleck, yang diperankan oleh Joaquin Phoenix, digambarkan sebagai representasi simbolis dari kelas bawah yang terpinggirkan, yang mengalami penderitaan akibat kesenjangan ekonomi dan sosial di Gotham City. Hal ini menunjukkan bahwa film tersebut memposisikan Arthur sebagai korban dari sistem kapitalis, yang memicu alienasi, kegilaan, dan akhirnya pemberontakan, sehingga mencerminkan kritik terhadap neoliberalisme serta

		ketidakadilan sosial. Selain itu, penelitian tersebut mengidentifikasi bahwa lanskap perkotaan Gotham, dengan kontras yang mencolok antara daerah kumuh dan bangunan mewah, memberikan representasi visual terhadap ketimpangan sosial. Temuan ini juga menyoroti bagaimana elemen-elemen seperti kostum Arthur yang compang-camping, dialog yang menekankan isolasi, serta musik yang suram memperkuat tema marginalisasi kelas bawah, sedangkan tokoh elit seperti Bruce Wayne merepresentasikan dominasi kelas atas.
3.	REPRESENTASI KESENJANGAN	Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif dengan

	<i>SOSIAL PADA FILM PARASITE (2021)</i>	Analisis Semiotika Roland Barthes. Penelitian ini mengungkap bahwa film tersebut memvisualisasikan disparitas sosial antara kelas atas (kaya) dan bawah (miskin) sebagai jurang yang tidak dapat dijembatani. Keluarga Kim, yang mewakili kelas bawah, tinggal di rumah semi basement yang tidak layak huni, sedangkan keluarga Park, sebagai simbol kelas atas, menempati rumah mewah dengan taman bawah tanah. Temuan tambahan menyoroti pemanfaatan kekerasan sebagai metafora untuk konflik antarkelas. Adegan pembantaian keluarga Park oleh Ki-woo dan ayahnya menggambarkan revolusi kelas bawah yang gagal, sambil menunjukkan bahwa kekerasan justru memperlebar
--	---	--

		kesenjangan tersebut. Analisis peneliti dilakukan melalui lensa teori Freudian atau semiotika, di mana bau sebagai simbol kelas bawah berperan sebagai pemicu utama konflik.
4.	REPRESENTASI KESENJANGAN KELAS SOSIAL DALAM FILM СЕРЕБРЯНЫЕ КОНЬКИ (SEREBRYANYE KONKI) "Sepatu Luncur Perak" (2022)	Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif dengan Analisis Semiotika Roland Barthes. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa film tersebut menggambarkan kesenjangan kelas sebagai suatu struktur yang rigid, di mana aristokrasi (kelas atas) menikmati kehidupan yang mewah, sedangkan rakyat jelata (kelas bawah) menghadapi tantangan kemiskinan yang berat. Temuan tambahan meliputi representasi

		kesenjangan yang terkait dengan gender, di mana perempuan dari kelas bawah mengalami eksploitasi oleh sistem patriarki. Alice, walaupun berasal dari kalangan bangsawan, terperangkap dalam pernikahan yang dipaksakan, sementara tokoh perempuan lainnya, seperti ibu Matvey, terlibat dalam pekerjaan yang melelahkan.
5.	<i>Representasi Kelas Sosial Dalam Film Crazy Rich Asian (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce) (2020)</i>	Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif dengan Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce (2020). Penelitian ini mengidentifikasi bahwa ikon yaitu tanda yang menyerupai objeknya digunakan untuk menggambarkan kemewahan kelas atas. Sebagai contoh, rumah mewah keluarga Young,

		seperti vila dengan kolam renang dan helipad, berfungsi sebagai ikon kekayaan yang secara langsung dapat diamati. Temuan tambahan meliputi pemanfaatan simbol tanda konvensional untuk mengkritik stereotip kelas. Misalnya, simbol "Singapura sebagai kota global" (melalui adegan di Marina Bay Sands) merepresentasikan kelas atas sebagai entitas yang modern dan kosmopolitan, namun juga korup serta materialistik. Dialog mengenai "uang lama versus uang baru" simbolkan perbedaan antara aristokrasi lama (keluarga Young) dan pendatang baru, yang menunjukkan bahwa struktur kelas sosial bersifat dinamis, bukan statis.

6.	<i>Representasi Kesenjangan Kelas Sosial Dalam Film Bumi Manusia (2020)</i>	Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif dengan Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa film tersebut memvisualisasikan kesenjangan kelas sosial sebagai jurang yang tidak dapat dijembatani, di mana kelas atas yang terdiri dari aristokrasi atau golongan kaya menikmati kehidupan yang mewah, sedangkan kelas bawah, yang mencakup rakyat jelata atau golongan miskin, menghadapi tantangan kemiskinan yang berat. Kekerasan diterapkan sebagai metafora untuk konflik antarkelas, dengan adegan pembantaian keluarga Park oleh Ki-woo dan ayahnya yang merepresentasikan revolusi kelas bawah yang gagal, meskipun
----	---	--

		kekerasan tersebut pada akhirnya justru memperlebar kesenjangan tersebut. Ikon yaitu tanda yang menyerupai objeknya digunakan untuk menggambarkan kemewahan kelas atas, seperti rumah mewah keluarga Young yang berfungsi sebagai ikon kekayaan yang secara langsung dapat diamati. Simbol tanda konvensional diterapkan untuk mengkritik stereotip kelas, misalnya melalui representasi <i>Singapura sebagai kota global</i> dalam adegan di Marina Bay Sands, yang menggambarkan kelas atas sebagai entitas yang modern dan kosmopolitan, namun juga korup serta materialistik.
--	--	--

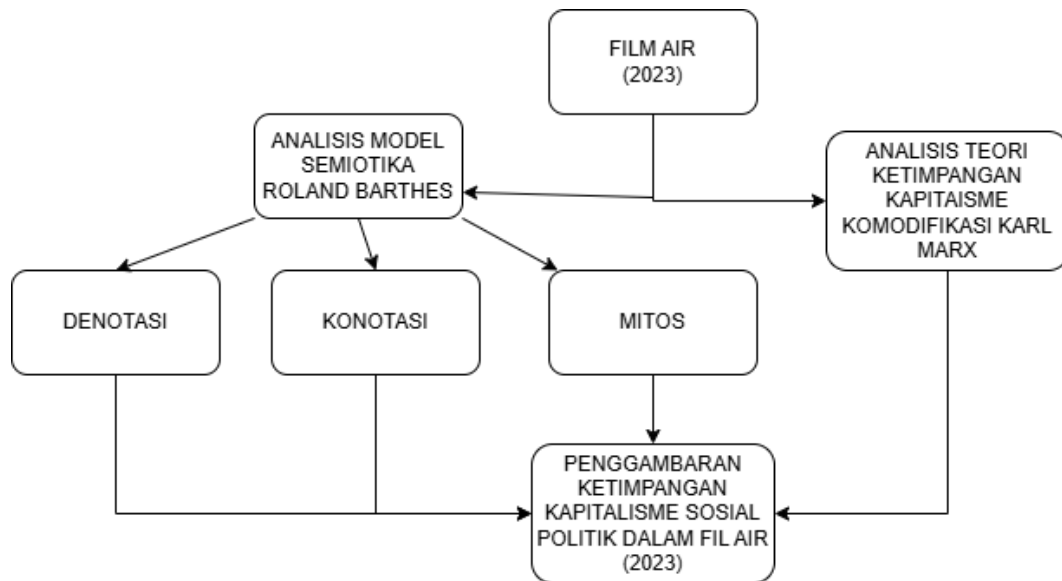
Berdasarkan peneliti terdahulu, terdapat Research Gap yang belum dibahas juga substansial dalam analisis ketimpangan sosial politik melalui

integrasi semiotika Roland Barthes dengan teori Komodifikasi Karl Marx. Meskipun sejumlah studi telah menyelidiki isu-isu kekuasaan menggunakan pendekatan semiotika Barthes, penelitian yang umumnya terbatas pada konstruksi kelas, status, dan kekuasaan, tanpa menggabungkan analisis tanda dan makna sebagai komponen utama dalam semiotika Barthes. Sebaliknya, kajian yang berupaya mengombinasikan kedua pendekatan tersebut biasanya memanfaatkan objek penelitian yang beragam, seperti salah satunya film sebagai medium visual yang sarat dengan simbol dan narasi. Selain itu, belum ada penelitian yang secara khusus menelaah ketimpangan sosial politik kapitalisme termasuk hierarki kelas, distribusi kekuasaan, dan marginalisasi sosial dalam konteks film kontemporer, khususnya film *Air* (2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menutup kesenjangan tersebut dengan menganalisis bagaimana tanda-tanda semiotik dalam film *Air* (2023) merepresentasikan dan memperkuat ketimpangan sosial politik melalui perspektif teori, sehingga menghasilkan wawasan baru mengenai dinamika kekuasaan dalam masyarakat modern.

Research Gap pada penelitian ini diperdalam dan dipertajam dengan menekankan ketimpangan sosial politik sebagai inti analisis, bukan sekadar eksplorasi umum kapitalisme kekuasaan atau konstruksi kelas korporasi. Research gap yang teridentifikasi dalam penelitian ini meliputi :

1. Objek Penelitian yang Spesifik dan Kontemporer: Pemanfaatan film *Air* (2023) sebagai objek yang menggambarkan isu-isu kapitalisme korporasi dan strata sosial belum secara massif dieksplorasi secara mendalam dengan kombinasi teori ini. Kajian terdahulu lebih sering menggunakan objek non film atau film klasik, sehingga ini membuka peluang untuk analisis ketimpangan sosial politik saat ini.
2. Fokus pada Ketimpangan Kapitalisme Sosial Politik: Penajaman ke arah ini menyoroti implikasi praktis, seperti bagaimana tanda-tanda dalam film memperkuat atau menantang kapitalisme korporasi yang jarang dibahas dalam studi sebelumnya. Hal ini memberikan kontribusi baru untuk memahami dinamika kekuasaan di era digital dan globalisasi, dengan potensi aplikasi dalam kajian media dan kebijakan sosial.

2.6 Kerangka Pemikiran



2.6 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan ketimpangan kapitalisme sosial politik yang terdapat dalam film *Air (2023)*. Penelitian dimulai dengan penerapan metode analisis semiotika Roland Barthes, yang memeriksa elemen-elemen visual dan dialog melalui pendekatan denotasi dan konotasi guna mengidentifikasi berbagai bentuk ketimpangan sosial dalam film tersebut. Analisis semiotika ini kemudian diintegrasikan dengan teori ketimpangan komodifikasi sosial politik Karl Marx, yang menekankan bahwa ketimpangan sosial dapat dipahami sebagai produk dari tindakan dan perilaku yang berulang sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku. Melalui perspektif Marx, penelitian ini berupaya untuk mengkaji secara mendalam bagaimana ketimpangan sosial direpresentasikan dalam film *Air (2023)*.

Pendekatan ini dirancang untuk mengungkap makna-makna yang disampaikan dalam film, baik secara eksplisit maupun implisit, yang mencerminkan ketimpangan sosial melalui narasi dan elemen visualnya. Dengan demikian, penelitian ini menerapkan metode analisis semiotika Roland Barthes serta teori komodifikasi Karl Marx untuk mengeksplorasi bagaimana film *Air* (2023) menyampaikan pesan terkait ketimpangan sosial dalam aspek kapitalisme berupa kelas, dan kekuasaan. Penerapan kedua pendekatan ini diharapkan memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai representasi dan pemaknaan ketimpangan sosial dalam film tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini diantisipasi dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap diskusi mengenai hubungan antara korporasi, media khususnya film, dan isu-isu ketimpangan kapitalisme sosial politik.