



Jurnal
SUJWA

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Malikussaleh

Vol. XII, No.2 Agustus 2014

Alamat:

Universitas Malikussaleh
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jl. Tgk. Chik Ditiro No. 26, Lhokseumawe
Nanggroe Aceh Darussalam, Indonesia
P.O. Box 141, Telp. (0645) 41373-40915, Fax. 44450

ISSN 1693-8569



9 771693 856946

Terbit 6 kali setahun, sejak 2003

Jurnal SUWA
UNIVERSITAS MALIKUSSALEH
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Vol. XII, No. 2, Agustus 2014

Daftar Isi

Pengembangan Sumber Daya Manusia <i>Dz. Saifuddin, MA</i>	135-147
Pengawasan Pilihan Raya Aceh Tahun 2012: Satu Kesan Perspektif Calon Bebas <i>Eka Januar, S.IP., M.Soc.Sc & Muhammad Fazil, M.Soc.Sc</i>	149-164
Profesional Leader (Pemimpin) <i>Tri Aisyah, S.Sos., MSP</i>	165-176
Kebijakan Pemerintah dalam Membangun Break Water (Studi di Kota Lhokseumawe) <i>Warfatini, S.Sos., M.Si & Bobby Rahman, S.Sos., M.Si</i>	177-200
Analisis Semiotika Film “Evolusi KL Drift” <i>Cendelia Puspasari, S.IP., M.Soc.Sc</i>	201-214
Mentalitas dan Budaya Indonesia <i>Muhammad Hasyem, S.Sos., MSP & Drs. Tarmidi, MSP</i>	215-221
Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru MTsS Krueng Mane <i>Ahmad Yani & Fatmawati</i>	223-241
Biwayat Hidup Penulis	242-243

ANALISIS SEMIOTIKA FILM “EVOLUSI KL DRIFT”

Oleh : Cindenia Puspasari

Abstract

Globalization has been great impact to developed countries, such as Malaysia. It can be effect in various aspects, especially culture in movies. Movies ussually have ideology and global culture content, thus it changes to local movies. The adoption of the content indirectly ensure the development of a movie. The adopted ideology and culture exhibit in social aspects, such as illegal race, modern dress, morality values and global lifestyle adopted by young people. The aim of this study is to give development knowledge for communication field which is want to explore about a Malaysian movie as a representation of cultural identity. This study will analyze one of Malaysian movie entitled Evolusi : KL Drift, which is adopted from western movies, Fast and Furious. Qualitative method with semiotic analysis will be applied in this study, where global culture will be represented by icon, code and symbol from that movie.

Keywords : cultural adoption in movies, identity culture and semiotic analysis

Pendahuluan

Globalisasi telah memberi dampak yang sangat besar terhadap negara-negara membangun seperti Malaysia. Ini mempengaruhi pelbagai aspek, terutamanya dalam budaya dan perfileman. Perfileman biasanya mengandung unsur ideologi dan budaya global sehingga membawa perubahan terhadap film tempatan. Penyerapan unsur-unsur tersebut sedikit banyak dan secara tidak langsung dikatakan telah menjamin pengembangan sebuah media film. Ideologi dan budaya yang diserap, terpapar dalam aspek sosial (misalnya, balapan liar, *fashion*, nilai-nilai moral, dan gaya hidup global yang diserap oleh para remaja).

Badan perfileman di Malaysia masih lagi termasuk dalam tahapan membangun, masih dalam analisis sejauhmana wacana popular kebangsaan dan identitas kebangsaan telah membentuk perkembangan industri film di Malaysia (Sarji, 2006). Namun dengan tampilannya yang lebih modern kini, penggunaan teknologi yang lebih maju dalam sebuah pembuatan film dengan pasaran yang lebih luas, maka dapat diasumsikan bahwa perfileman di Malaysia, sebagaimana halnya di negara-negara berkembang lainnya, juga tidak terlepas dari pengaruh globalisasi.

Beberapa pembuat film menghasilkan film dengan tujuan untuk mengambil keuntungan besar, maka inilah yang dihubungkan dalam pengertian konsep globalisasi, dimana revolusi teknologi dan kapitalis *restructuring* dalam perniagaan, teknologi, politik dan budaya yang saling berhubungan (Kellner, 2002). Ada sebuah proses pengadopsian di dalam sebuah pembuatan film Malaysia yang diambil dari film-film barat. Kedatangan film dari Hollywood telah menjadi pengeksport terbesar globalisasi ke arah 'satu budaya satu dunia ini' yang merupakan motto bagi Malaysia.

Globalisasi merupakan pengarah (trend) terhadap hubungan dan saling kebergantungan di kalangan pasaran dunia dan dampak yang diperoleh darinya. Isu global dari satu contoh film, sebagai unit analisis dalam kajian ini, yaitu film *Evolusi KL Drift*. Film ini dapat dilihat dari perspektif komunikasi tentang modernisasi dalam peningkatan teknologi, standar kehidupan dan tingkah laku yang kebarat-baratan serta adanya budaya pengadopsian. Sehingga budaya global yang dipaparkan melalui film ini sedikit banyak telah membawa perubahan terhadap budaya tempatan.

Oleh itu, kajian ini dilakukan untuk mengetahui dan memaparkan tentang sebuah film Malaysia yang merupakan representasi dari identitas budaya asing, dengan melihat pengaruh globalisasi terhadap film sekuel Malaysia ini. Film *Evolusi KL Drift* sebagai akibat pengadopsian budaya asing dan pemaparan budaya lokal yang masih menjaga nilai-nilai budaya tempatan yang dipaparkan dalam kandungan film ini, yang juga sebagai adanya adopsi budaya dari pengaruh film barat, yaitu *Fast and Furious*.

Kesuksesan film *Evolusi KL Drift* tidaklah terjadi dalam satu hari. Pengarah dari film ini adalah Syamsul Yusof, yang telah merealisasikan sebuah film berbudaya global tentang keberadaan balapan liar mobil yang memang ada komunitas di dalam masyarakat Malaysia yang modern kini. Apa yang menarik dilihat dari perspektif komunikasi dalam kandungan semiotik ini adalah latarbelakang *technology effect* pada setting tempatan (seperti Putrajaya, Johor) dan gaya hidup tempatan pada komunitas balapan liar yang membangun dan dipenuhi dengan elemen-elemen masa hadapan yang belum pernah ada. Tanpa globalisasi, teknik-teknik seperti ini hampir mustahil diperolehi karena tiada sumber dari dalam negara yang dapat menjelaskan pada masyarakat terhadap kemajuan teknologi yang telah ada di barat. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga dapat meningkatkan taraf mutu dan penghasilan film tempatan dan mampu mengharumkan nama Malaysia sebanding dengan negara lain penghasil film-film yang sama daripada negara Jepang seperti *The Fast and Furious Tokyo Drift*, yang sama-sama diserap dari film *Fast and Furious* versus Hollywood.

Para sarjana, diantaranya Wu dan Chan (2007) meyakini bahwa arus utama dalam globalisasi ialah berasal dari negara-negara maju dan diarahkan terhadap negara-negara berkembang. Karena globalisasi telah memberi impak yang sangat besar terhadap negara-negara berkembang. Ianya mempengaruhi pelbagai aspek seperti ekonomi, politik, ideologi, sosial, dan utamanya dalam budaya. Akibat kemajuan globalisasi inilah yang kemudian penyebaran budaya luar kepada budaya tempatan melalui perantara media seringkali disampaikan dalam simbol-simbol budaya dari luar. Seterusnya ada proses integrasi dan disintegrasi budaya, yang mana terjadi pengadopsian dan penerimaan budaya terhadap representasi simbolik melalui penatara media tempatan. Tidaklah mudah untuk meletakkan nilai-nilai moral dalam asimilasi budaya luar dengan budaya tempatan. Ciri-ciri budaya yang disampaikan disini adakalanya berhubungkait dengan pegangan agama.

Pengaruh globalisasi dalam pembuatan sebuah film, telah membentuk pola kehidupan keseharian secara asas, antara lain: meningkatnya individualisme, kesempatan individu untuk mengatur dan menentukan yang terbaik bagi dirinya sangat terbuka; seterusnya, pola kerja lebih mengarah ke era perekonomian berasas pengetahuan dan wanita pun telah masuk dalam dunia peran; dan terakhir, wujudnya budaya pop yang merujuk kepada imej, gagasan dan gaya hidup modern yang ditampilkan oleh film-film yang diadopsi dari film asing.

Identitas Budaya

Menurut Hall (1997), representasi adalah salah satu unsur penting dalam memproduksi kebudayaan. Hal tersebut disebabkan karena kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas yang menyangkut berbagi pengalaman terhadap orang lain. Manakala budaya merupakan kumpulan pola-pola kehidupan yang dipelajari oleh sekelompok manusia tertentu dari generasi-generasi sebelumnya dan akan diteruskan pada generasi yang akan datang. Kebudayaan juga tertanam dalam diri individu sebagai pola-pola persepsi yang diakui dan diharapkan oleh orang-orang lainnya dalam masyarakat. Kebudayaan mengkondisikan manusia secara tidak sadar menuju cara-cara khusus dalam bertindak laku dan berkomunikasi. Budaya dapat dipelajari dengan terbentuknya simbol-simbol yang senantiasa berubah-ubah, wujud sebagai sebuah sistem yang terintegrasi.

Lustig & Koester (2006) menjelaskan identitas budaya sebagai rasa memiliki seseorang terhadap sesebuah budaya atau kumpulan etnis tertentu. Identitas budaya terbentuk dalam proses budaya yang meliputi pembelajaran dan penerimaan tradisi, warisan, bahasa, agama, keturunan, estetika, pola pikir dan struktur sosial budaya. Seseorang yang memiliki identitas budaya menginternalisasikan kepercayaan, nilai, norma dan tingkah laku sosial daripada budaya mereka dan mengidentifikasikan budaya tersebut sebagai bagian dari konsep diri.

Kesuksesan film *Evolusi KL Drift* tidak hanya terjadi dalam satu hari saja. Film Malaysia ini dipengaruhi oleh film barat, *Fast and Furious* yang ditayangkan pada tahun 2001, walaupun film begitu masih menerapkan nilai-nilai budaya tempatan seperti kepercayaan terhadap keyakinan sebagai ideologi yang tidak banyak diubah didalam film tersebut. Film ini ditayangkan di Malaysia pada tanggal 3 April 2008. Syamsul Yusof, sutradara dari film *Evolusi KL Drift*, dengan para pemeran atau artis pendukung seperti Fasha Sandha, Farid Kamil, Aaro Aziz, Iqram Dinzly. Film ini diproduksi oleh Skop Productions Sdn.Bhd (Grand Brilliance Sdn Bhd). Film ini telah banyak mendapat beberapa anugerah dari *21st Malaysian Film Festival*, sebagai *stunt* terbaik dalam *scene*, *Cinematography* terbaik, tema lagu original terbaik, *Sound Effect* terbaik, poster terbaik, aktor terbaik, seterusnya menjadi sutradara film terbaik. Bakat seni para pemeran ini pun telah dikenal oleh Datuk Yusof Haslam setelah menjadi salah seorang juri pertandingan tersebut. *Evolusi KL Drift* merupakan film ke-21 Skop Productions Sdn. Bhd. dan film ke-6 hasil usahasama dengan Grand Brilliance Sdn. Bhd. ([sinopsis film Evolusi KL Drift](#))¹

Telah banyak kajian yang menyatakan tentang pengaruh globalisasi terhadap perfilman asing maupun tempatan, seperti yang akan dijelaskan dalam beberapa kajian tentang globalisasi film ini. Dal Yong Jin (2006) dalam jurnal yang ditulisnya ada menjelaskan pengaruh globalisasi terhadap industri perfilman Korea. Hasil kajiannya menyebutkan bahwa industri film Korea telah tumbuh berkembang secara dramatik, dengan melibatkan para investor

baik domestik maupun transnasional, sebagai akibat dari proses globalisasi. Pemerintah Korea menganggap industri perfilman sebagai satu di antara industri strategi terpenting untuk mendapatkan keuntungan, oleh itu ianya sangat didukung melalui polisi kebudayaannya. Maknanya, globalisasi memberikan impak terhadap terbukanya sistem pasaran film Korea, dan ini memberi nilai positif ke negara tersebut.

Manakala Chang (2009), menjelaskan sebuah hubungkait antara wacana global dengan nilai-nilai tempatan. Dalam kajiannya, Chang mengambil konsep-konsep perfilman China sebagai kritikan atas idea-idea yang diambil daripada teori barat, yang menimbulkan persoalan menarik tentang penerimaan lintas budaya didalamnya adalah tentang su-isu identitas budaya yang mendominasi pawagam di China sebagai cabaran bagi pawagam di China. Namun film China sebenarnya tetap menempatkan pada budaya global sebagai interaksi budaya tempatan.

Hal ini turut dikuatkan pula oleh kajian Haswida (2006) yang melihat pengaruh globalisasi terhadap perfilman di Malaysia. Kajian Haswida melihat pada paparan feminisme dan kontruksi budaya urban yang ada dalam film *Gol dan Gincu* arahan Bernard Chauly yang memaparkan kehidupan remaja modern di Kuala Lumpur. Kajian ini menyimpulkan bahwa film ini jelas memaparkan budaya global, bukan hanya dari segi *setting* yang menampilkan Kuala Lumpur sebagai kota metropolitan, tetapi juga nampak pada penggunaan bahasa Inggris, gaya berpakaian modern, serta nilai-nilai dan gaya hidup global yang diadopsi oleh kaum muda Malaysia seperti lesbianisme.

Kajian-kajian lepas dari luar negara secara keseluruhannya melihat media sebagai agen pengembangan sosial. Holden dalam kajiannya bertajuk '*The Malaysian dilemma: advertising's catalytic and cataclysmic role in social development*'

¹ Film ini mengisahkan tentang Zack dan Sham adalah dua nama yang sinonim dengan istilah keakraban. Hubungan sebagai dua sahabat karib yang sama-sama berkongsi hobi dan minat dalam bidang perlumbaan mobil 'drift'. Kelazimannya bidang perlumbaan mobil 'drift' didominasi oleh golongan maskulin tetapi ianya tidak menghalang Fasha, teman wanita Zack untuk memecahkan monopoli itu dan menjadikannya sebagai satu hobi yang dikira '*daring*' dan agresif. Rentetan daripada sejarah kehidupan Fasha yang telah mengakibatkan krisis identitas pada diri Fasha karena masa lalunya, mendorong Zack lebih bersikap protektif terhadap pergaulan Fasha. Perjalanan kehidupan Fasha telah dikongkong bagi menghalangnya daripada bergaul semula dengan golongan yang pernah menjeremuskan Fasha ke lembah yang tidak sihat yaitu dadah. Dengan pelbagai gambaran stereotip tentang wanita mandiri dengan unsur feminisme terhadap perjuangan seorang gadis remaja, banyak dilakukan oleh Fasha. Dalam kesibukan melegakan pergolakan Zack dan Fasha, rupa-rupanya dalam diam dan tanpa disedari telah lahir bibit-bibit cinta dalam diri Sham terhadap Fasha. Namun perasaan itu terpaksa diketepikan karena tidak mahu merosakkan hubungan akrabnya dengan Zack. Di sebalik kekalutan ini, Joe dan Karl, pengedar dadah merasa tercabar apabila kegiatan mereka dalam menjeremuskan anak-anak muda yang meminati bidang lumba mobil 'drift' ke alam yang mengkhayalkan dihalang oleh Zack dan rakan-rakannya. Maka bagi menyelesaikan masalah yang timbul antara Zack dan Joe, mereka telah membuat keputusan untuk berlumba mobil yang dianggap sebagai satu ekspresi bagi melepaskan keegoan masing-masing. Film ini banyak mengaitkan isu-isu budaya global seperti musik, gaya hidup, tingkah laku, ideologi, *fashion*, dan bahasa.

mendapati bahwa sebarang bentuk media komunikasi mempunyai potensi untuk menerapkan satu peraturan atau identitas sepunya yang dapat menyatukan kumpulan-kumpulan yang berbeda. Beliau berpandangan suasana masyarakat Malaysia yang bersifat multi etnik, harmoni, dan bersatu dapat disatukan melalui perfilman sebagai instrumen kemajuan sosial. Namun, penyerapan unsur globalisasi sedikit sebanyak telah menular dalam film tempatan yang mana ianya seolah-olah cuba mengenyepikan budaya tempatan yang diamalkan semenjak dahulu kala lagi. Penyerapan budaya globalisasi ini turut dikenal pasti dibawa daripada negara barat yang memperkatakan bahwa budaya tersebut boleh menjamin pembangunan sesebuah film. Ideologi yang tersirat dalam film ini mengenai sesuatu nilai yang divisualisasikan ke dalam sebuah film. Budaya yang akan dijelaskan yaitu mengenai tujuh unsur utama yaitu tingkah laku, ideologi, gaya hidup, bahasa, fashion dan musik.

Analisis Semiotika

Kajian ini menggunakan analisis semiotik. Analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang melihat tanda sebagai tiga titik dalam segitiga yang masing-masing berkait rapat pada dua yang lainnya dan ianya dapat difahami hanya dalam ertian pihak lain (Fiske, 1990). Sebagaimana ditulis Peirce,

"Every sign is determined by its objects, either first by partaking in the characters of the object, when I call a sign an icon; secondly, by being really and in its individual existence connected with the individual object, when I call the sign an index; thirdly, by more or less approximate certainty that it will be interpreted as denoting the object, in consequence of a habit (which term I use as including a natural disposition), when I call the sign a symbol." (quoted in Zeman, 1977 p.36, dalam Fiske 1990)

Peirce mengkaji makna dengan hubungan segitiga antara tanda, pengguna dan realitas luaran. Tanda terpusat pada seseorang yang menciptakan dalam fikiran seseorang mengenai suatu tanda yang setara. Tanda yang kemudian dihasilkan dari tanda pertama dinamakan *interpretant* dan tanda tersebut menunjukkan sesuatu yaitu objeknya.

Berdasarkan objeknya, Peirce membagikan tanda kepada tiga jenis yaitu ikon, indeks dan simbol (Fiske, 1990). Pertama, mengambil bagian dalam karakter objek ketika tanda disebut sebagai ikon. Kedua, dengan menjadi nyata dan dalam eksistensi individualnya terkait dengan objek individual ketika tanda disebut sebagai sebuah indeks. Ketiga, dengan mendekati kepastian bahwa tanda itu akan ditafsirkan sebagai makna denotasi objek ketika tanda disebut sebagai simbol.

Di dalam semiotik Peirce, Ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat mirip seperti gambar. Indeks adalah hubungan sebab akibat antara tanda dan petanda yang mengacu pada kenyataan. Simbol adalah hubungan yang bersifat *arbiter* (berdasarkan konvensi masyarakat) antara *penanda dan petandanya*.

Semiotik dalam film mencoba meneliti kode pesan yang disampaikan melalui visual dan linguistik. Sehingga penonton dapat berfikir dan menemui makna melalui suara, dialog dan gambar yang dipaparkan. Dalam konteks perfilman pula, globalisasi secara tidak langsung telah mempengaruhi pemikiran dan juga idea para pengkarya untuk diserapkan ke dalam budaya yang direalisasikan di dalam penghasilan sesuatu film. Karena itu, peranan film sebagai wahana yang memancarkan imej dan wajah bangsa tidak dapat disangkal lagi. Kita dapat memahami nilai budaya sesuatu bangsa melalui penontoran film. Maka imej film sebagai sumber utama serta pengembang konstruksi identitas budaya dapat membentuk, memelihara, bahkan merombak sebuah identitas.

Hasil Kajian

Dalam kajian ini, penulis mnghuraikan adanya budaya-budaya dalam dipengaruhi akibat adanya globalisasi dalam film Evolusi KL Drift, dengan menggunakan kaedah semiotik Charles Sanders Peirce melihat tanda sebagai tiga titik dalam segitiga yang masing-masing berkait rapat pada dua yang lainnya dan ianya dapat dipahami hanya dalam artian pihak lain (Fiske 1990:62).

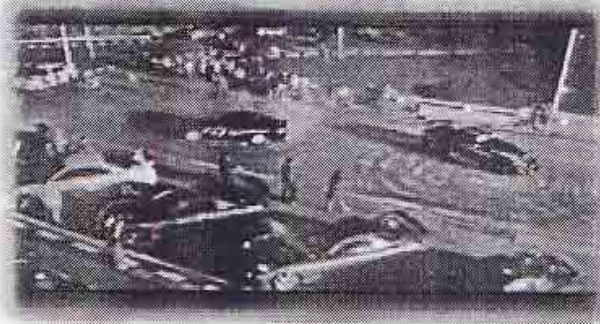
- **Musik**

Musik film balapan liar mobil ini diadopsi dari jenis musik hip hop, musik dari barat yang berasal dari Bronx, New York City pada tahun 1970.

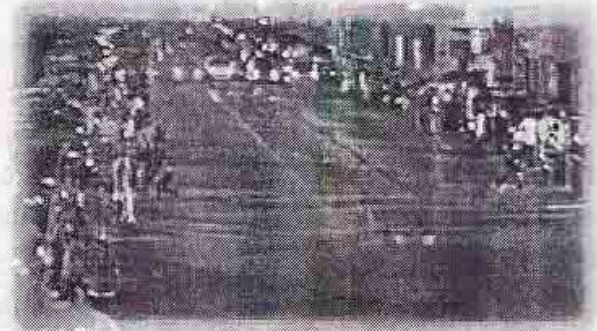
Turntable, synthesizer, vokal, drum mesin, sampler, gitar, piano dengan gaya Funk, disko, reggae, R n B dan rap. Dalam film Evolusi KL Drift, musik ini menjadi *original term soundtrack* yang dilantunkan oleh penyanyi rap R&B, James Baum berkongsi dengan Mahadir; dan *Buatan Berbisa*, yang juga dilantunkan James Baum, Mahadir dan Samir. Simbolnya adalah musik *hip hop* yang merupakan musik global karena musik tersebut telah disebarluaskan secara meluas dari pihak barat. Musik *hip hop* ini diputar hampir sepanjang film. Hal tersebut menunjukkan bahwa film ini telah menyerap budaya global dari musik yang dimainkan dalam film, yaitu musik *hip hop* pada film *Fast and The Furious* dan Evolusi KL Drift menunjukkan adanya pengadopsian yang sama.

- **Setting tempat**

Segi *setting* yang menampilkan Putrajaya dan Johor, sebagai desain modern yang melatari pembuatan film ini. Seterusnya Kuala Lumpur, sama ada dipengaruhi oleh budaya barat yang mencerminkan kehidupan kota metropolitan.



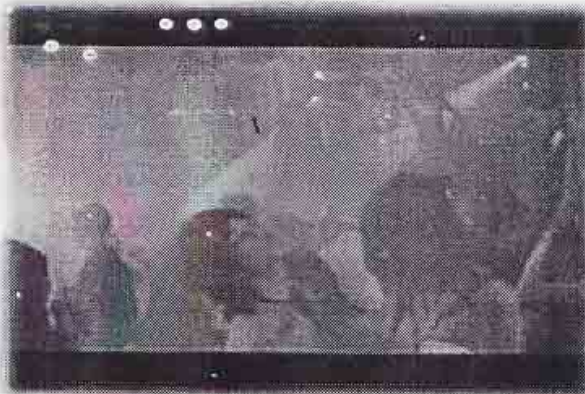
Evolusi KL Drift



Fast and Furious

Scene tersebut dibandingkan dengan *scene* yang terdapat dalam film *Fast and Furious* menunjukkan bahwa terdapat persamaan. Jadi film ini dapat dikatakan menyerap identitas budaya dalam film *Fast and Furious*.

- *Gaya hidup*



Evolusi KL Drift



Fast and Furious

Dalam *scene* ini ikon yang ditampilkan adalah suasana sebuah tempat *clubbing* yang mana ramai orang berkumpul di dalamnya. Indeksnya terlihat yaitu bagaimana lelaki dan perempuan minum minuman keras dan juga merokok serta pergaulan tanpa batas sempadan. Simbolnya adalah tempat *clubbing* yang merupakan gaya hidup global karena tempat *clubbing* tersebut membawa nilai-nilai global yang menghilangkan batas sempadan. Ini bermakna, tempat *clubbing* terdapat di semua tempat dan membawa nilai-nilai barat yang bertentangan dengan nilai-nilai timur.

- *Fashion*

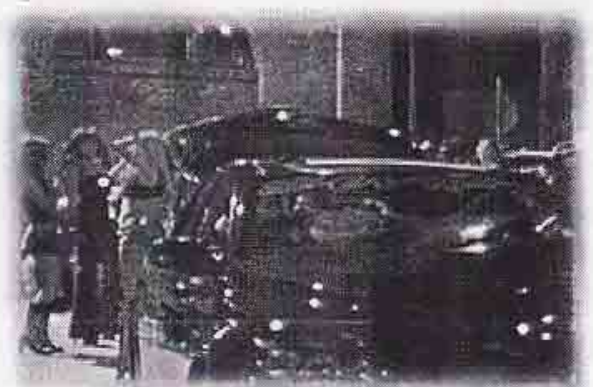
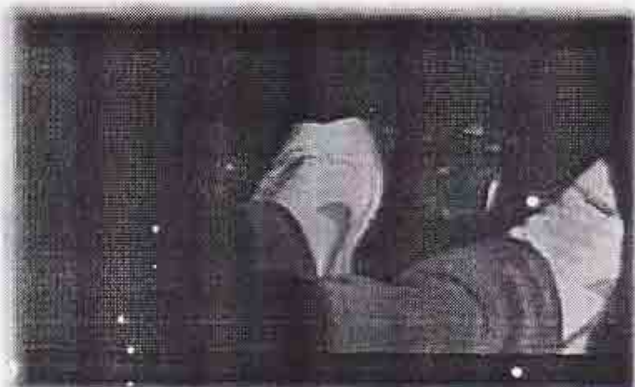
Pada *scene* ini ikonnya adalah *fashion* hip-hop ataupun berpakaian seksi sehingga menampakkan bagian anggota lain. Indeksnya adalah seorang perempuan mengenakan pakaian baju tanpa lengan dengan gaya yang trendi, dan gaya rambut seperti gaya rambut penyanyi hip hop, R&B. Simbolnya adalah

pakaian baju tanpa lengan merupakan budaya global karena pakaian tersebut telah dipakai secara global, khususnya wanita metropolis. Pakaian baju dalam yang menampakkan anggota lengan khususnya tanpa lengan ini disebarakan oleh budaya *fashion* barat baik melalui medium majalah, televisi, film maupun internet. Sekarang pakaian ini telah banyak dipakai oleh wanita timur. Gaya rambut hip hop juga melambangkan karakter yang diperankan oleh Fasha yang bukan hanya menggunakan pakaian dan gaya rambut saja, tetapi juga anting-anting, dan aksesoris lainnya untuk membangun karakter dalam film ini. Ini menunjukkan bahwa masyarakat timur telah mengadopsi budaya global dari negara barat.

Pada gambar seterusnya yaitu penggunaan kacamata bermerk *Versace Havana* dan memakai sepatu bermerk *nike* merupakan produk global, karena telah banyak dipakai oleh masyarakat modern bermerk sukses di seluruh dunia. Konteks globalnya adalah kacamata dan sepatu bermerk ini telah dipasarkan serta dipakai secara global. *Scene* yang terdapat dalam film *Fast and Furious* juga menunjukkan persamaan. Jadi film ini dapat dikatakan menyerap identitas budaya dalam film *Fast and Furious*. *Scene* yg dimaksud dalam film *Fast and Furious* ini adalah sebagai berikut:



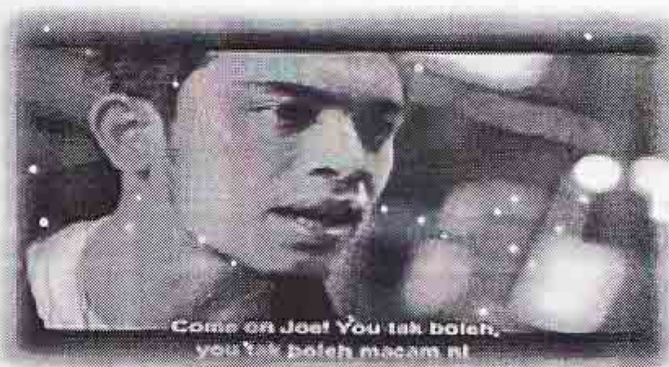
Evolusi KL Drift



Fast and Furious

• *Ideologi*

Pengadopsian budaya asing juga ditampilkan melalui ideologi yang dianut oleh para pemerannya, dapat dilihat dari segi bahasa dan tutur ucapannya dalam kehidupan sehari-harian untuk berkomunikasi baik pada saat berkomunikasi secara interpersonal maupun komunikasi intrapersonal. Hal ini juga merupakan medium berfikir atau ruang untuk individu mentransformasikan suatu makna. Ideologi merupakan hasil pemikiran, pendapat dan pandangan manusia yang diperkuat dengan fakta-fakta. Salah satu ideologi yang diangkat dapat dilihat pada kalimat yang diucapkan dalam *scene* berikut:



Evolusi KL Drift

Berdasarkan tipologi tanda yang dikemukakan oleh Peirce, ikon dalam *scene* ini adalah Bahasa Inggris. Indeksinya adalah *slanga* Bahasa Inggris yang banyak dituturkan dalam film ini seperti 'c'mon man' yang menunjukkan perkataan *slanga* Bahasa Inggris. Simbolnya adalah *slanga* Bahasa Inggris yang menunjukkan budaya global karena *slanga* Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang banyak dipelajari oleh masyarakat tempatan. Bahasa ini bukannya merupakan bahasa yang sopan dan ianya dibawa dari barat melalui film penghasilannya. Pada zaman globalisasi kini, bahasa *slanga* tersebut telah banyak digunakan oleh masyarakat timur baik dalam kehidupan seharian maupun dipaparkan dalam film tempatan.

Hubungan personal yang diamati dalam kedua-dua film yaitu hubungan antara bangsa yang juga terjalin, hubungan dengan lawan jenis (percintaan) serta hubungan dengan rakan-rakan (persahabatan). Dalam film *Evolusi KL Drift*, hubungan internasional digambarkan cukup baik. Ikonnya adalah hubungan yang terjalin mengikuti nilai budaya mereka, indeksinya dapat dilihat dalam *scene* bahwa ada kerjasama yang terjalin dengan Jepang dalam naratif film. Simbol-simbol hubungan tersebut antaranya adalah penggunaan mobil bermerk dan teknologinya.



Evolusi KL Drift

Identitas Budaya Lokal



Sham : " *Macam mana pun dalam hal kita ni kena tawakal ni, baca Bismillah banyak banyak, ini resipi.*"

Pemaparan kalimat yang masih menjaga **nilai-nilai kepercayaan** juga diperlihatkan dalam film ini, yang tidak diperlihatkan pada film *Fast and Furious*, yang menunjukkan sebagai masih adanya simbol-simbol budaya tempatan yang masih mempercayai dan memperlihatkan kekalnya wujud Tuhan. Ini dilihat di *scene* ketika Sham ingin memulai perlombaan balap mobil, percakapan dengan sahabat Sham.

Fashion masih memakai baju khas tempatan, ialah batik Malaysia. Ini menunjukkan bahwa masih ada nilai-nilai budaya tempatan yang dipakai sebagai pemaparan identitas budaya Malaysia.



Evolusi KL Drift

Film merupakan artefak budaya, yang diciptakan oleh budaya tertentu yang merefleksikan budaya setempat, dan seterusnya akan memberikan dampak pula terhadap budaya itu sendiri. Film dinilai sebagai satu bentuk seni yang penting, sebagai sumber hiburan populer serta sebagai satu kaedah yang berkuasa untuk digunakan dalam bidang pendidikan atau pendoktrinan warga negara. Elemen-elemen visual dari film mampu menjadikannya sebagai kuasa universal dalam komunikasi.

Budaya merupakan nilai, norma dan cara hidup yang diamalkan dalam sesebuah komunita dan masyarakat dari visualisasi realiti yang cuba dipaparkan di dalam kehidupan seharian melalui medium film. Oleh yang demikian, film Malaysia dapat juga diartikan sebagai film yang dibuat oleh penduduk Malaysia, atau masyarakat yang bertempat di Malaysia yang dibuat dan diterbitkan dengan tujuan untuk dinikmati masyarakat Malaysia serta mengandungi karakter dan identitas budaya Malaysia.

Walau bagaimanapun, antara budaya yang dipaparkan adalah seperti musik, *fashion*, ideologi dan juga bahasa, masih tetap terdapat dialog dalam film yang menggunakan Bahasa Melayu, namun penggunaannya adalah sangat terbatas dan boleh dikira kekerapannya. Hal ini kerana, Bahasa Inggrs slanga didapati lebih mendominasi berbanding Bahasa Melayu. Maka dirumuskan bahwa film ini memaparkan adanya representasi identitas budaya global yang lebih mendominasi, namun budaya lokal tidak dilupakan dalam mewarnai jalan cerita film tersebut. Sehingga, dapatlah dikaitkan dengan teori identitas budaya yang menyatakan bahwa seseorang yang memiliki identitas budaya menginternalisasikan kepercayaan, nilai, norma dan tingkah laku sosial dari budaya mereka dan mengidentifikasikan budaya tersebut sebagai bagian dari konsep diri. Dalam kajian ini, dominasi dan pengaruh yang dilakukan dapat dilihat dari unsur budaya akibat globalisasi dengan tetap menjaga aspek moral budayanya.

Kesimpulan

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa industri perfilman kini tidak terpisahkan dari pengaruh globalisasi yang banyak membawa dampak buruk. Namun tidak dinafikan bahwa globalisasi juga berperanan membawa pengaruh-pengaruh yang dinilai sebagai positif. Apa yang membimbangkan, bahwa masyarakat kini tidak dapat lari dari belenggu atau pengaruh atas dampak yang dibawa dari globalisasi ini, karena dampak proses globalisasi ini berjalan secara senyap dan tanpa disadari melalui media.

Teknologi Globalisasi yang mempengaruhi gaya hidup masyarakat adalah masuknya film-film luar negara di tayangan bioskop Malaysia seperti *Fast and Furious*, *Spiderman*. Dengan masuknya film-film dari negara-negara barat, masyarakat menjadi kurang mencintai budaya negaranya sendiri dan lebih cenderung meniru gaya hidup orang-orang Barat yang terdapat dalam film-film tersebut. Akan tetapi dengan tetap memegang teguh nilai-nilai agama,

yang diperlihatkan pada bagian analisis semiotika pada identitas budaya, maka diperlukan sikap kritis dalam memilih informasi-informasi arus globalisasi yang masuk. Sehingga efek negatif dari globalisasi itu sendiri dapat dikurangi, bahkan masih dapat mempertahankan nilai-nilai budaya tempatan. Film *Evolusi KL Drift* walaupun diadopsi dari film balapan versus Hollywood yakni *Fast and Furious*, namun tetap mempertahankan nilai-nilai budaya tempatan sebagai pencapaian identitas budaya (*cultural identity achievement*).

Oleh yang demikian, kesadaran terhadap dampak akibat fenomena yang berlaku ini, perlu ditanam dalam pola pikir masyarakat kini, agar minda dan pemikiran yang dibentuk dapat menapis dan memilih mana baik buruknya pilihan yang mereka buat, apabila ianya berkaitan dengan globalisasi.

Referensi

- Berry, J.W. 2008. Globalization and Acculturation. *International Journal of Intercultural Relations* 32 (328-336) Elsevier,Ltd.
- Chang. 2009. Globalized Chinese Cinema and Localized Western Theory. *China Media Research* 5(1)
- Fiske, J. 1990. *Introduction to Communication Studies*. 2nd ed. Published by Routledge, New York 10001.
- Hall, S. 1997. *Cultural Representations and Signifying Practices*. Published by SAGE
- Haswida, A. 2006. The Globalization of Malaysian Cinema: A Study on feminism as a construction of urban culture in "Gol & Gincu". *Jurnal Skrin Malaysia* Vol 3. Pusat Penerbitan Universiti Teknologi Mara.
- Holden. 2001. The Malaysian Dilemma: Advertising' Catalytic and Cataclysmic Role In Social Development. *Media,Culture&Society* Vol.23 No.3(275-297)
- Jin, D.Y. 2006. Cultural Politics in Korea's Contemporary Films Under Neoliberal Globalization. *Journal of Media, Culture and Society* 28(1): 5-23
- Kellner, D. November 2002. Theorizing Globalization. *Sociological Theory* Vol.20 No.3 (285-305). Published by American Sociological Association
- Lustig, M & Koester, J. 2006. *Intercultural competence: interpersonal communication across cultures*. Boston : Allyn & Bacon.
- Sarji, A. 2006. Malaysian National Cinema: An Identity Crisis?. *Jurnal Skrin Malaysia* Vol 3. Pusat Penerbitan Universiti Teknologi Mara.
- Wu, Huaiting dan Joseph Man Chan. 2007. Globalizing Chinese martial arts cinema: the global-local alliance and the production of "Crouching Tiger, Hidden Drgaon". *Journal of Media, Culture and Society* Vol 29(2). SAGE Publication.

00000