



Sepatu Kulit: Representasi dari Tokoh Utama Alif dalam Film Ranah 3 Warna

Jordy Satria Widodo^{1,*}, Rifqi Fauzi Ahmad^{1,*}

¹ Program Studi Sastra Inggris, FISIB, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

² Program Studi Film dan Televisi, FPSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Correspondence: E-mail: jordysatriawidodo@unpak.ac.id

ABSTRACT

Ranah 3 Warna is a film based on a novel entitled "Ranah 3 Warna". As a continuation of the film Negeri 5 Menara, the film Ranah 3 Warna was released 9 years after the previous film and tells the story of the steps to reach the tower from the character Alif. The role of leather shoes in the film is a representation of Alif's character. This representation is shown from the beginning of the film to the end of the film. There are quite a few images in films that focus on shoes, where shoes are just an object. Representation is something that represents a situation. Alif's character is described as a strong person, even though he is hurt, he still accompanies him, and is able to adapt to a new environment that suits him. This research uses Charles Sander Pierce's semiotic theory to better understand signs, objects and interpretants. This research aims to determine the representation of leather shoes in the film Ranah 3 Warna on the main character. The method used in this research uses analytical descriptive data collection techniques using the Semiotics approach from Charles Sander Pierce. This research will dissect the representation of leather shoes which is often the focus in films with the character Alif as the main character. From this research, the data obtained shows that Alif's decision making on leather shoes is a representation of the main character, where Alif continues to be strong with himself, just like genuine leather shoes.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 05 Jan 2024

First Revised 26 Jan 2024

Accepted 25 April 2024

First Available online 18 June 2024

Publication Date 18 June 2024

Keyword:

Leather Shoes,
Representation,
Sign,
Ranah 3 Warna,
Character.

1. PENDAHULUAN

Semiotika merupakan suatu ilmu yang mengkaji tanda yaitu berupa perangkat yang digunakan dalam upaya mencari jalan di tengah manusia (Sobur, 2001). Serupa dengan Sobur, mengatakan bahwa kehidupan manusia merupakan pencampuran tanda dan penggunaannya yang bersifat representative (Danesi, 2010)

Charles Sander Peirce berpendapat sebuah tanda dapat mewakili suatu hal dengan hal yang lain. Pendapat tersebut menyebutkan bahwa tanda merupakan representamen dari berbagai hal seperti benda, figur, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut disebut objek dan memiliki makna dalam benak atau pikiran seseorang yang melihatnya, makna tersebut disebut dengan interpretan (Pangestuti, 2021). Tanda sebagai representamen, sedangkan benda atau objek yang diacu disebut objek, lalu makna dari impresi, kognisi, perasaan dan lain sebagainya diberi istilah interpretan (Danesi, 2010).

Dalam teori semiotika Peirce, terdapat tabel triadic yaitu keterkaitan object, representamen dan interpretan yang saling berkaitan. Menurut (Patriansyah, 2014) Dalam objek terdapat Ikon, indeks dan Simbol. Dalam Representamen terdapat Qualisign, Sinsign, dan Legisign. Sementara itu, pada interpretan terdapat tanda, Disent, dan argument. Semiotika merujuk pada sebuah disiplin ilmu atau metode analisis yang digunakan untuk memeriksa suatu tanda. Tanda ini merupakan alat yang digunakan untuk memahami dunia di sekitar kita, dalam interaksi antara manusia dengan masyarakat manusia. Teori semiotika oleh Charles Sanders Peirce sering disebut sebagai "Teori Besar" karena pandangannya mencakup kawasan yang luas, memberikan deskripsi structural tentang semua bentuk penandaan. Peirce berupaya untuk mengidentifikasi elemen dasar dari tanda-tanda dan menggabungkan unsur-unsur tersebut menjadi satu struktur tunggal (Nawawi & Yuwita, 2023)

Semiotika Sander Peirce dapat digunakan dalam analisis sebuah film. Secara sempit, film merujuk pada proyeksi gambar di layar lebar, namun dalam arti yang lebih luas, istilah ini juga meliputi gambar yang diputar di televisi. Sinema termasuk dalam kategori media massa yang bersifat audiovisual, dan memiliki karakteristik yang sangat kompleks (Nawawi & Yuwita, 2023). Film memiliki peran penting dalam penyampaian pesan kepada masyarakat untuk sekarang ini. Film, sebagai sebuah karya seni, muncul melalui proses kreatif yang membutuhkan kebebasan dalam berkreasi (Anisa & Marzuki, 2023).

Salah Satu Film yang akan dibahas adalah film berjudul "Ranah 3 Warna". Di dalam Film ini terdapat pembahasan mengenai representasi Sepatu Kulit terhadap tokoh utama Bernama Alif. Film Ranah 3 Warna dirilis pada tahun 2021, setelah film sebelumnya berjudul "Negeri 5 Menara" yang rilis pada tahun 2012. Kedua film tersebut saling berkaitan karena berasal dari penulis yang sama yaitu Ahmad Fuadi. Hanya saja, tokoh yang muncul pada film Ranah 3 Warna hanya Alif. Film ini dikemas dengan banyak nilai positif dan pesan moral yang disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Paidatussari, 2023).

Film ini bercerita tentang Alif yang mengejar menarannya yaitu Amerika. Ketika Alif menempuh Langkah pertamanya yaitu kuliah di Universitas Padjadjaran, Alif diberi hadiah sepatu kulit asli dari Bukittinggi oleh ayahnya. Sepatu kulit tersebut yang menemani Alif untuk melewati masalah sampai mencapai menarannya. Alif Ketika kuliah Bersama dengan sahabatnya Bernama Rindai, namun berbeda kampus yaitu di Institut Teknologi Bandung. Dalam Film Ranah 3 Warna, terdapat gambar yang mengalihkan perhatian yaitu tidak sedikit ditampilkan gambar yang terfokus pada sebuah sepatu kulit milik Alif. Sepatu yang ditampilkan selalu bareng dengan ditampilkannya Alif.

Sepatu merupakan alat yang digunakan manusia untuk melindungi kaki dari benda tajam, kotoran, panas, dan digunakan sebagai fashion. Sepatu dapat terbuat dari berbagai bahan,

bisa kain, kanvas, dan kulit. Untuk jenis kulit yang digunakan dapat menggunakan kulit domba, sapi, kambing, buaya, atau ular. Dalam Film *Ranah 3 Warna*, Sepatu yang digunakan Alif adalah berbahan dari kulit sapi. Sepatu Kulit dalam Film *Ranah 3 Warna* berperan seperti sepatu pada umumnya. Akan tetapi, sepatu kulit tersebut terlihat menjelaskan suatu hal. Peran dari sepatu kulit sebagai tanda yang memiliki makna didalamnya. Peran ini dapat dikatakan adalah Representasi karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi dari sepatu kulit alif. Teori yang digunakan adalah menggunakan pendekatan teori semiotika Charles Sander Pierce. Hal ini untuk membedah makna-makna representasi sepatu kulit terhadap karakter yang terdapat pada tokoh Alif.

2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif deskriptif dengan pendekatan Semiotika dari Charles Sander Pierce. Metode deskriptif, dan kualitatif (Maxwell, 2008) mengidentifikasi penelitian kualitatif sebagai sebuah proses pengumpulan dan penganalisisan data, pengembangan dan pemodifan teori, penguraian dan mengerucutkan penelitian, serta pengidentifikasian masalah penelitian. Terdapat juga kualitatif adalah proses eksplorasi makna yang berkaitan dengan masalah sosial atau kemanusiaan (Cresswell, 2010). Penelitian kualitatif memiliki dua perspektif, pertama perspektif-konstruktif yaitu pemaknaan individu berdasarkan dari pengalaman nilai sosial yang membentuk sebuah pola. Kedua, perspektif partisipatori yaitu orientasinya cenderung pada isu, politik, atau bahkan kolaborasi keduanya. semiotika memiliki tatanan secara sistematis untuk analisis tanda yang dapat dijadikan acuan dalam menginterpretasikan makna (Pangestuti, 2021)

Langkah dalam menganalisis semiotika dari sebuah film adalah menonton film tersebut dengan cermat. Dalam hal ini Peneliti menggunakan data primer yaitu film *Ranah 3 Warna* untuk mengamati sekaligus menganalisis semiotika mengenai sepatu kulit. Data Sekunder digunakan berupa jurnal mengenai novel atau filmnya dan artikel mengenai film *Ranah 3 Warna*. Penelitian ini akan memberi pemahaman lain mengenai makna sepatu kulit sebagai semiotika karakter. Data yang dihasilkan dari penelitian ini akan menjelaskan Representasi dari sepatu kulit dalam menjelaskan karakter dari tokoh utama Bernama Alif dalam film *Ranah 3 Warna*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film *Ranah 3 Warna* merupakan adaptasi dari novel dengan judul yang sama. Menceritakan perjalanan Alif menggapai menara Amerika, dengan dibantu teman-temannya Bernama Rindai, Tokoh utama Bernama Alif digambarkan sebagai sosok karakter yang pintar, pantang menyerah, setia, pekerja keras, dan rendah hati. Selain karakter positif tersebut, terdapat karakter Alif yang negatif yaitu tidak memiliki pendirian, mudah goyah, dan tertutup atas isi hatinya. Karakter dan isi hati dari tokoh Alif tergambarkan sesuai dengan sepatu kulit yang tokoh tersebut pakai. Penelitian ini menunjukkan makna Representasi sepatu kulit pada karakter tokoh utama.

Adegan Pertama

Adegan pertama kali yang menampilkan sebuah sepatu yaitu pada babak awal film saat Alif menjahit sepatu lamanya. Kejadian tersebut dilihat oleh ayahnya dari belakang. Adegan ini muncul antara menit 03.30-03.45.



Gambar 1. Alif mengelem sepatu
Sumber: Film *Ranah 3 Warna*, 2021

Dalam adegan pertama sudah menjelaskan karakter dari tokoh Alif. Pada adegan tersebut menjelaskan perasaan atau isi hati Alif yang ditertawakan temannya pada adegan sebelumnya. Hal ini menjelaskan Alif sedang memperbaiki luka dengan mengelem sepatu lamanya yang sudah robek. Walaupun lukanya besar, Alif akan tetap memperbaiki masalahnya. Adegan ini membawa pada adegan selanjutnya dimana ayah Alif membelikan sepatu baru ke Alif.

Adegan Kedua

Alif Mendapatkan sepatu baru, pemberian dari Ayahnya. Adegan ini terjadi setelah Alif mendapatkan pengumuman dari ujian masuk perguruan tinggi. Alif berhasil lolos dalam seleksi tersebut. Sehingga ayah Alif memberikan sepatu kepada Alif untuk kuliahnya. Adegan ini terjadi antara menit ke 10.45 – 11.10.



Gambar 2. Alif menerima sepatu baru
Sumber: Film *Ranah 3 Warna*, 2021

Dalam adegan dijelaskan bahwa sepatu tersebut terbuat dari kulit asli. Sepatu baru Alif menjelaskan tentang perjalanan baru dari Alif yang mana Alif baru saja diterima sebagai mahasiswa baru Universitas Padjadjaran. Sepatu Baru melambangkan semangat baru setelah sebelumnya ditertawakan temannya soal Alif dalam menggapai menaranya di Amerika. Pemilihan bahan kulit asli karena kulit asli dinilai cenderung lebih kuat dari kulit sintetis. Kulit sintetis merupakan bahan atau material buatan manusia yang dibuat untuk memberikan nuansa mirip dengan kulit asli (Ruhidawati, 2018). Dalam hal ini, mempertegas bahwa perjalanan baru harus dibarengi dengan tekad yang kuat dan mampu bertahan dengan segala kondisi.

Adegan Ketiga

Adegan ini Ketika Alif pertama kali menginjakkan kaki di Bandung. Alif berangkat ke Bandung untuk kuliah di perguruan tinggi negeri yaitu Universitas Padjadjaran. Adegan ini berada antara menit 13.50 – 14.05.



Gambar 3. Alif pertama kali menginjakkan kaki di Bandung
Sumber: Film Ranah 3 Warna, 2021

Adegan ini menjelaskan bagaimana sepatu kulit dari Bukittinggi mampu beradaptasi di Tanah Bandung, seperti carita dari Film ini yang menjelaskan mengenai menginjakkan kaki di tiga warna tanah berbeda. Hal ini menjelaskan karakter Alif yang mampu beradaptasi sesuai dimana dia tinggal seperti sepatu yang menyesuaikan dengan penggunaannya.

Adegan Keempat

Adegan mengenai sepatu terdapat pada lagi Ketika Alif Ospek di perguruan Tingginya yaitu Universitas Padjadjaran. Dalam hal ini terdapat adegan senioritas didalamnya. Dalam adegan ini sampai terjadi pertengkaran antara senior dengan junior. Adegan ini juga terjadi antara menit 21.40 – 21.55.



Gambar 4. Sepatu Alif diinjak
Sumber: Film Ranah 3 Warna, 2021

Penjelasan dari adegan ini yaitu Alif yang sedang tertindas karena senioritas yang terjadi. Hal ini dilambangkan dengan menginjak sepatu Alif sebagai simbol penindasan terhadap Alif. Karena Sepatu Alif kuat, Alif tidak merasakan sakit dari injakan tersebut. Hal ini ditunjukkan karena setelah diinjak, Alif melawan balik ke seniornya karena perundungan yang terjadi. Setelah terjadi pertengkaran tersebut, membuat Alif mendapatkan teman-temannya yang Bernama Rusdi, Memet, dan Agam. Maksud dari Injakan tersebut adalah gambaran Alif yang tertindas karena senioritas di lingkungan Perguruan Tinggi.

Adegan Kelima

Alif mendapatkan beasiswa pertukaran pelajar untuk Pergi ke Kanada setelah dinyatakan lulus dalam seleksi tes. Akan tetapi, dalam perjalanannya terdapat hambatan sehingga harus mendarat dahulu di Yordania. Adegan ini terjadi antara durasi ke 01.08.45 – 01.09.00.



Gambar 5. Alif menginjakkan kaki di Yordania
Sumber: Film *Ranah 3 Warna*, 2021

Dalam hal ini sebagai penjelas mengenai judul dari film *Ranah 3 Warna*. Adegan ini menunjukkan Alif yang sudah menginjakkan kaki di Yordania. Simbol ini menunjukkan bahwa Alif mampu beradaptasi dalam kondisi apapun meskipun di luar negeri sekalipun. Adegan dalam kejadian ini membawa Alif ke dalam cerita pencarian seorang anak yang terpisah dengan orang tuanya di Yordania.

Adegan Keenam

Alif menginjakkan kaki terakhirnya pada benua terakhir yaitu benua Amerika. Akan tetapi Alif pertama kali menginjakkan kakinya bukan di menaranya di Amerika Serikat, melainkan di Kanada. Adegan ini terjadi antara durasi ke 01.19.15 – 01.19.20



Gambar 6. Alif menginjakkan kaki di Kanada
Sumber: Film *Ranah 3 Warna*, 2021

Adegan ini juga mempertegas dari judul film *Ranah 3 Warna*. Pada dasarnya hal ini menjelaskan bagaimana Alif mampu beradaptasi sesuai dimana di menginjakkan kaki. Hal ini seperti layaknya sepatu yang menyesuaikan dengan bentuk kaki. Adegan ini yang membawa Alif semakin dekat untuk menggapai menara impiannya. Karena film *Ranah 3 Warna* merupakan lanjutan dari film *Negeri 5 Menara* yang mana Alif membuat pernyataan menaranya adalah Amerika.

Adegan Ketujuh

Terakhir, Alif mampu menggapai menara di Amerika. Dalam adegan ini, Alif tidak sendirian melainkan sudah bersama pasangannya dalam menggapai menara. Adegan ini terjadi pada ending film. Untuk waktunya terjadi antara durasi ke 02.02.10 – 02.02.15.



Gambar 7. Alif menginjakkan kaki di Amerika
Sumber: Film *Ranah 3 Warna*, 2021

Adegan ini menjadi akhir dari tujuan film. Alif mampu menginjakkan kaki di tanah dimana mimpi menara impiannya tercapai. Dengan ini, sepatu kulit yang diberikan ayahnya mampu membawa Alif hingga mencapai menara impian. Sepatu dalam adegan ini berperan sebagai saksi tercapainya tujuan dari Alif. Adegan ini menjadi ending dari film *ranah 3 Warna* dan sebagai tercapainya hasil tujuan dari alur cerita film ini.

Apabila diakumulasikan, sepatu dalam film *ranah 3 Warna* memiliki peran sebagai simbol representasi dari Alif. Sepatu kulit asli yang kuat sebagai karakter Alif yang kuat dengan cobaan dan pantang menyerah. Sepatu kulit tersebut juga menjadi saksi Alif menginjakkan kaki di tiga tanah berbeda seperti karakter Alif yang selalu setia kepada satu wanita walaupun, pada akhirnya Alif gagal mendapatkannya. Sepatu juga menjadi benda sebagai benda yang tetap setia menemani walaupun diinjak injak oleh pemiliknya. Sepatu akan menyesuaikan dengan bentuk kaki seperti karakter Alif yang mampu beradaptasi dimana dia memijakkan kaki seperti di Bukittinggi, Bandung, Jordan, Kanada dan Amerika. Gambar yang menampilkan khusus mengenai sepatu bisa dibilang tidak sedikit untuk gambar yang khusus mengenai benda.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari semiotika sepatu sebagai representasi karakter tokoh utama dalam film *Ranah 3 Warna* menjelaskan sepatu tersebut merupakan simbol dari karakter Alif. Mulai dari awal film hingga akhir film, peran dari sepatu tidak hilang sebagai karakter perwakilan dari Alif. Kemunculan gambar khusus mengenai sepatu milik Alif yang tidak sedikit, mempertegas peran dari sepatu tidak hanya sebagai sepatu. Akan tetapi, berperan sebagai simbol dari karakter Alif itu sendiri. Artikel ini memberikan bagaimana peran dari barang-barang khusus yang dimiliki merupakan simbol dari karakter orang tersebut. Barang yang dimiliki bukan hanya barang yang dimiliki melainkan lebih dalam lagi fungsinya.

5. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis mengkonfirmasi bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Anisa, I. R., & Marzuki, M. E. (2023). Analisis Semiotika Pesan Ketidaksetiaan Dalam Film *Layangan Putus*. *Jurnal Nomosleca*, 9(1), 13–33.
- Cresswell, J. W. (2010). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 74.

Danesi, M. (2010). *Pesan, tanda, dan makna*. Yogyakarta: Jalasutra.

Maxwell, J. A. (2008). *Designing a qualitative study (Vol. 2)*. The SAGE handbook of applied social research methods.

Nawawi, M. K., & Yuwita, N. (2023). PESAN TOLERANSI DALAM FILM “TENGAH” KARYA PONDOK PESANTREN WALISONGO (TINJAUAN TEORI SEMIOTIKA CHARLES SANDER PIERCE). *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(3), 60–70.

Paidatussari, P. (2023). *Analisis Semiotika Pesan Dakwah dalam Film Ranah 3 Warna*.

Pangestuti, M. (2021). Analisis Semiotika Charles S. Pierce pada Poster Street Harassment Karya Shirley. *JURNAL KONFIKS*, 8(1), 25–33.

Patriansyah, M. (2014). Analisis semiotika Charles Sanders Peirce karya patung Rajudin berjudul manyeso diri. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 16(2), 239–252.

Sobur, A. (2001). *Analisis teks media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik dan analisis framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.