

PARADOKS AMERICAN DREAM DALAM FILM HOROR US: ANALISIS NARATIF TZVETAN TODOROV

Vivid Meraviglia¹, Iis Kurnia Nurhayati S.S., M.I.Hum²

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom
Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu No. 1 Bandung, Jawa Barat 40257

Email: vividmeraviglia@student.telkomuniversity.ac.id, iiskurnia@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRAK

American Dream merupakan kebebasan warga negara Amerika untuk meraih kesuksesan, namun hingga saat ini belum terpenuhi karena ketidakmerataan antar ras, yang tercermin dalam film *Us* (2019). *American Dream* yang tampak dalam film *Us* bersifat paradoksal, disisipkan kedalam naratifnya. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana paradoks *American Dream* pada film *Us* berdasarkan analisis naratif Tzvetan Todorov yang membagi narasi menjadi tiga aspek, yaitu: aspek semantik, aspek sintaksis dan aspek verba. Peneliti akan menggunakan metode kualitatif dalam menganalisis narasinya dan berfokus pada aspek verba yang terbagi atas: modus, kala, sudut pandang dan penuturan. Hasil penelitian didapatkan dari 14 pesan dengan narasi yang berkaitan dengan paradoks *American Dream*. Dalam kategori modus terdapat 12 adegan gaya langsung dan 2 adegan tidak langsung. Kategori kala terdapat 5 adegan alur awal, 7 adegan alur tengah, dan 2 adegan alur akhir. Kategori sudut pandang terdapat 11 adegan sudut pandang orang pertama sebagai pelaku utama, 1 adegan orang pertama sebagai pelaku sampingan, dan 2 adegan orang ketiga serbatahu. Kategori penuturan terdapat 12 adegan, yang terbagi atas: 1 adegan teknik pemandangan, 6 adegan teknik adegan, 3 adegan teknik montase & kolase, dan 2 adegan teknik asosiasi. *Us* membuka mata penontonnya untuk peka terhadap misinterpretasi *American Dream* dalam masyarakat.

Kata Kunci: Film, *American Dream*, Paradoks, Analisis Naratif, Analisis Naratif Tzvetan Todorov

ABSTRACT

American Dream is an ideology for Americans to achieve success freely, but still has not been fulfilled because of racial inequality. It is reflected in the film *Us* (2019). The *American Dream* that appeared in the film *Us* is paradoxical, inserted into its narrative. This research objective was to find out how *American Dream* paradox implemented in *Us* movie based on Tzvetan Todorov's narrative analysis that divided it into: semantic, syntactic and verbal. This research used qualitative methods in analyzing the narrative, focused on verbal aspects that divided into: mode, time, perspective and narrative. The results were obtained from 14 messages with *American Dream* paradox narratives. In the mode category there are 12 direct scenes and 2 indirect scenes. The plot category are 5 opening plot scenes, 7 middle plot scenes, and 2 final plot scenes. There are 11 point of view categories of first person perspective as the main actor, 1 scene of the first person as a side actor, and 2 scenes of third person. The narrative category consists of 12 scenes, which are divided into: 1 landscape technique, 3 scene technique, 2 montage & collage technique scenes, and 1 association technique. *Us* is making its audience to comprehend the misinterpretation of *American Dream*.

Keywords: Film, *American Dream*, Paradox, Narrative Analysis, Tzvetan Todorov's Narrative Analysis

1. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia dikelilingi teknologi, perubahan kondisi ekonomi yang pesat dan tuntutan-tuntutan sosial. Setiap orang tentu ingin mencapai kesejahteraan melalui tujuan hidup masing-masing, seperti kekayaan, popularitas, maupun menikah dengan pasangan yang sesuai harapan. Namun tanpa adanya usaha, harapan itu tidak akan tercapai. Mencari nafkah selama berjam-jam dalam sehari pun tidak menjamin kebutuhan hidup seseorang dapat benar-benar terpenuhi, karena pada

hakikatnya manusia sulit merasa berkecukupan dalam hidupnya. Dahulu, wanita dalam suatu keluarga tidak perlu mencari nafkah. Di masa sekarang, seiring kebutuhan hidup semakin banyak, dua orang pencari nafkah diperlukan untuk membiayai kebutuhan keluarga. Hal ini telah terjadi di seluruh dunia, salah satunya di Amerika. Pada zaman Perang Dunia II, imigran berbondong-bondong mengadu nasib di Amerika dengan tujuan mendapatkan kehidupan yang lebih layak. Konsep inilah yang disebut *American Dream* yang disimpulkan dari Jennifer Hochschild.

Gagasan *American Dream* pertama muncul dalam *Declaration of Independence* yang berbunyi: “*We hold these truths to be self-evident, that all men are created equal, that they are endowed by their Creator with certain unalienable Rights, that among these are Life, Liberty, and the pursuit of Happiness*” (Independence Hall Association, 1995). Isi dari deklarasi ini memiliki arti semua orang diciptakan sama, diberkahi Sang Pencipta dengan hak-hak yang tidak dapat dihilangkan, diantaranya hak atas kehidupan, kebebasan, dan mendapatkan kebahagiaan. Terkait hal tersebut, pemerintah Amerika terbukti melindungi kesempatan warga negaranya dalam meraih *American Dream*.

Pada abad kedua puluh satu, *American Dream* tetap menjadi elemen identitas nasional kita (Amerika), namun identitas nasional itu sendiri ditandai dengan rasa ketidakpastian yang mungkin lebih besar dari sebelumnya. Selama perjalanan sejarah manusia, orang-orang menggunakan segalanya untuk mengidentifikasi diri mereka: darah, agama, bahasa, geografi, riwayat, atau kombinasi dari semuanya (Cullen, 2003: 16). *American Dream* sebagai ketidakjelasan akan harapan yang ditawarkan oleh Amerika, yang selalu membahas mengenai *equality* atau kesetaraan, namun hingga sekarang belum terjadi juga. Ideologi *American Dream* ini juga sering disisipkan dalam media massa, salah satunya melalui film.

Sebagai salah satu alat komunikasi massa, film dapat menyampaikan isi pesan kepada penontonnya dengan memberikan makna pada film yang ditayangkan. Makna atau pesan yang terkandung dalam setiap film tentunya berbeda, tergantung si pembuat pesan dan bagaimana penerima pesan (penonton) menyikapinya. Sebagai salah satu struktur dalam film, narasi tentu memiliki karakteristiknya sendiri yang dapat menunjukkan hubungan sebab-akibat yang terdapat pada peristiwa-peristiwa yang terjadi.

Narasi bisa disebut fakta, bisa pula berisi rekaan atau fiksi, yang direka-reka atau dikhayalkan oleh pengarangnya saja, yang berisi fakta adalah biografi, autobiografi, kisah-kisah sejati seperti “Pengalaman yang Tidak Terlupakan”, “Kisah Sejati” dan lainnya yang banyak kita temukan dalam media massa. Namun agaknya, yang paling banyak peminatnya adalah yang fiksi atau rekaan. Inilah yang kita namakan novel, cerita pendek, serta cerita bersambung atau cerita bergambar yang juga sangat banyak kita temukan di media massa. (Sobur, 2014: 5).

Film *Us* adalah salah satu film yang mengandung unsur satire, menyinggung kehidupan penduduk Amerika di masa ini yang menuhankan kebahagiaan. Karya sastra yang dihasilkan dalam suatu masyarakat akan mencerminkan kondisi (baca: sistem) sosial budaya masyarakat tersebut (Nurgiyantoro, 2015: 49).

Film ini kerap menyisipkan ideologi *American Dream* dalam beberapa dialognya. Menurut James Truslow Adams, *American Dream* merupakan representasi impian orang Amerika tentang kehidupan yang lebih baik, lebih kaya, dan lebih bahagia untuk semua warga negara dari setiap lapisan masyarakat. Terkait hal ini, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh penduduk Amerika berhak merasakan indahnya hidup dalam ilusi *American Dream*. Namun berbeda dari yang ditunjukkan film *Us* ini, para *doppelganger* tidak bisa mencapai harapan yang dicita-citakan, sehingga mendorong mereka untuk melakukan revolusi.

American Dream seolah menjadi mitos yang berusaha dilupakan penduduk Amerika saat ini. Namun sesungguhnya, keseharian yang mereka lakukan tidak jauh-jauh dari mencapai *American Dream* versi pribadi masing-masing. Orientasi dalam hidup pun selalu berhubungan dengan mengejar kekayaan, profesi impian, popularitas dan percintaan demi meraih kehidupan yang bahagia. Tak jarang, pengejar *American Dream* seakan *soulless*, karena sebagian dari orang-orang ini bersedia menghalalkan segala cara demi mencapainya. Sama dengan para *doppelganger* di film *Us*, yang dengan senang hati menghabiskan manusia kembarannya demi mencapai *American Dream* versi mereka.

Untuk mempelajari ideologi *American Dream* dalam film *Us*, penulis menggunakan analisis naratif versi Tzvetan Todorov, yang membagi masalah telaah sastra dapat dikelompokkan ke dalam tiga bagian: menurut aspek verbal, aspek sintaksis dan aspek semantik teks (Todorov, 1985: 12). Sintaksis menjadi jalan dalam meneliti tentang serangkaian peristiwa yang berkaitan satu sama lain. Sedangkan semantik, sesuai dengan linguistik modern, mula-mula dibedakan dua jenis masalah semantik, yaitu masalah formal dan substansial: bagaimana teks mengemukakan makna, dan apakah maknanya? (Todorov, 1985: 13). Verbal terbagi atas tiga; modus, kala, sudut pandang dan penuturan. Todorov juga membahas mengenai bagaimana narasi sebuah karya sastra dapat mengungkapkan makna yang terkandung didalamnya, tidak terlepas dari kehidupan manusia yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Penulis menggunakan aspek ini untuk membuktikan bahwa dalam narasi film *Us*, *American Dream* digambarkan melalui aspek verba yang diucapkan tokoh-tokohnya. Seperti dalam kejadian nyata di masa tenarnya Charles Manson maupun di masa sekarang, orientasi *American Dream* seseorang kerap direpresentasikan dalam hal-hal materialis.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berniat menganalisis bagaimana paradoks *American Dream* pada film *Us* dengan melihat adegan dan dialog pada film tersebut. Penelitian mengangkat judul “**Paradoks *American Dream* dalam Film Horor *Us*: Analisis Naratif Tzvetan Todorov**”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Massa

Bittner (Rakhmat, 2003: 188) mengemukakan, komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*) (Ardianto, 2007: 2). Media komunikasi yang termasuk media massa adalah; radio siaran dan televisi –keduanya dikenal sebagai media elektronik; surat kabar dan majalah –keduanya disebut sebagai media cetak; serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop. Singkatnya, komunikasi massa merupakan komunikasi yang disampaikan melalui media massa yang ditujukan kepada orang lain dalam skala besar, dan informasinya diterima secara bersamaan. Biasanya komunikator merupakan organisasi yang didalamnya terdiri dari berbagai peran yang kompleks. Komunikasi massa disampaikan melalui media televisi, radio dan film.

2.2 Film

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni: unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek pembentukan film. (Pratista, 2008: 1). Film sebagai salah satu media komunikasi massa yang juga merupakan bagian dari karya sastra, yakni melalui narasinya. Tanpa narasi, maka cerita dan pesan yang disampaikan dalam film akan sulit dipahami oleh para penontonnya. Tidak hanya itu, sebuah film juga harus dibungkus dalam sinematik yang memadai.

2.3 Genre Film

Istilah genre berasal dari Bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Kata genre sendiri mengacu pada istilah Biologi yakni, genus, sebuah klasifikasi flora dan fauna yang tingkatannya berada di atas spesies dan dibawah *family*. Dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter. Genre memudahkan dalam mengklasifikasikan sebuah film. Industri perfilman juga menganggap genre sebagai strategi marketing. Dilansir dari situs No Film School, pada tahun 2018, 11% dari masing-masing film bergenre horror dan *thriller* diproduksi (Aldredge, 2019). Genre yang saat itu menjadi tren maka akan menyasar ke penikmat film dari genre tersebut.

2.4 Genre Horor dan Thriller

Genre film horor memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta terror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horor umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia (Pratista, 2008: 16). *Thriller* merupakan turunan dari genre horor, yang juga bertujuan untuk memberikan ketegangan dan ketakutan pada penontonnya dengan menyajikan plot yang misterius. Menurut Pratista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film*, film bergenre *thriller* biasanya mengisahkan tentang orang bisa yang terjebak dalam situasi luar biasa, seperti terlibat perkara kriminal yang tidak ia lakukan. Karakter utama bisa siapa saja, yakni seorang pembunuh, kriminal, pelarian, psikopat, teroris, politikus, wartawan, agen pemerintah, polisi, detektif, dan lainnya (Pratista, 2008: 27). Terkait kedua genre ini, horor biasanya lebih menjerus ke hal-hal supernatural, yang belum tentu ada di dunia nyata. Sedangkan *thriller* mengungkap sisi gelap manusia yang benar-benar dimiliki oleh sebagian orang, seperti sifat psikopat pada pemeran utama film *The Silence of The Lambs* dan *American Psycho*.

2.5 Narasi

Menurut pandangan strukturalisme, unsur fiksi (juga disebut: teks naratif ‘*narrative text*’), dapat dibedakan ke dalam unsur cerita (*story, content*) dan wacana (*discourse, expression*). Cerita merupakan isi dari ekspresi naratif (Chatman, 1980: 23). Cerita terdiri atas peristiwa (*events*) dan wujud keberadaannya, eksistensinya (*existents*). Peristiwa itu sendiri dapat berupa tindakan aksi (*actions*, peristiwa yang berupa tindakan manusia, verbal dan nonverbal) dan kejadian (*happenings*, peristiwa yang bukan merupakan hasil tindakan dan tingkah laku manusia, misalnya peristiwa alam gempa bumi). Wujud eksistensinya terdiri dari tokoh (*characters*) dan unsur-unsur latar (*items of setting*) (Nurgiyantoro, 2015: 33).

2.6 Narasi dalam Film

Naratif film hakekatnya membawa informasi tentang apa yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Bagaimana cerita dibuat dan dikembangkan dalam keseluruhan filmnya. Setiap naratif memiliki dua unsur utama:

a. Story

Story adalah unsur cerita itu sendiri, yakni urutan kronologis semua kejadian yang ditunjukkan oleh pembuat film dan dimasukkan ke dalam film. Unsur *story* atau cerita biasanya lebih pada apa makna dari kejadian itu.

b. Plot

Plot adalah segala sesuatu yang secara eksplisit ditunjukkan dalam teks film atau yang biasa dicitakan sebagai kejadian yang secara fisik terjadi. Plot adalah skema yang didesain oleh pembuat film untuk menguatkan skenario cerita yang ditulis.

Kedua unsur ini menentukan seperti apa gaya bercerita dalam sebuah film. Naratif dalam film membantu penonton untuk menentukan genre atau tipe film yang ditontonnya. Dalam konteks genre, penonton dan pembuat film dipertemukan dalam karakteristik dan struktur naratif dari film. Setiap naratif film distruktur secara berurutan dalam satu alur (plot), seperti sebab akibat (Ida, 2014: 146-148).

2.7 Analisis Naratif Tzvetan Todorov

Dalam buku Komunikasi Naratif karangan Alex Sobur menjelaskan bahwa sejak Tzvetan Todorov mengembangkan *narratologie*, dalam *the French term*, pada 1969, naratif sebagai sebuah kajian mulai dibicarakan—meski tidak sepersis pemunculan biologi atau sosiologi. Dalam perkembangannya, naratologi menjadi transtekstual prinsip-prinsip semiotik, yakni, mengembangkan basis unit-unit struktural (seperti pelbagai karakter, tempat, kejadian, dan sebagainya) yang dikombinasikan, diubah susun, dan ditransformasikan ke dalam teks-teks spesifik bernama naratif.

Todorov merupakan seorang ahli sastra dan budaya asal Bulgaria, yang mengajukan gagasan mengenai struktur dari suatu narasi. Bagi Todorov, narasi adalah apa yang dikatakan, karenanya mempunyai urutan kronologis, motif dan plot, hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa (Eriyanto, 2013: 46). Karya sastra, seperti juga suatu ujaran linguistik lainnya tidak terbentuk dari kata-kata: ia dibentuk dengan kalimat, dan kalimat itu termasuk dalam ragam bahasa yang berbeda-beda (pengertian ragam bahasa di sini mirip dengan istilah gaya bahasa) (Todorov, 1985: 7). Todorov membagi analisis naratif menjadi tiga aspek:

- a. Sintaksis sebagai alat untuk menganalisis rangkaian peristiwa (alur) yang saling berkaitan yang terjadi akibat suatu tindakan.
- b. Semantik (*in absentia*) yang terbagi atas:
 1. Formal, yakni bagaimana sebuah teks mengemukakan makna yang terkandung didalamnya, seperti kiasan, lambang, metafor, dan lainnya.
 2. Substansial, yakni apa makna yang terkandung dalam kiasan, lambang, dan metafor yang ada dalam teks sastra.
- c. Verbal adalah hubungan komunikasi yang terjadi, yaitu hubungan komunikasi antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lainnya (Teeuw, 1984: 11-12). Aspek verbal terbagi atas:
 1. Modus

Modus mengemukakan tingkat kehadiran peristiwa yang diceritakan dalam teks. Kategori modus membawa kita cukup dekat pada ragam bahasa yang telah kita lihat sebelumnya. Tetapi di sini sudut pandangnya berbeda. Teks fiksi hanya ditinjau dalam hubungannya dengan masalah berikut ini: dengan pertolongan kata-kata ditampilkan suatu dunia yang sebagian terbentuk dari kata-kata dan sebagian lain lagi dari aktivitas non verbal: oleh karena itu, hubungan antara wacana yang kita baca, baik dengan wacana lain maupun dengan materi lainnya (yang bukan wacana) tidak akan sama (Todorov, 1985: 25-26)
 2. Kala

Kala menyinggung hubungan antara dua jalur waktu: yaitu jalur waktu dalam wacana fiksi (tampak dari rangkaian huruf-huruf yang linear pada suatu halaman atau pada halaman-halaman dalam satu jilid) dan jalur waktu dalam alam fiktif yang jauh lebih rumit.
 3. Sudut Pandang

Sudut pandang ialah dari mana kita mengamati objek dan kualitas pengamatan ini (benar atau salah, sebagian atau seluruhnya), Peristiwa-peristiwa yang membentuk dunia fiktif tidak dikemukakan kepada kita sebagaimana aslinya, tetapi menurut sudut pandang tertentu. Kosakata tentang pandangan ini bersifat metaforis atau bisa disebut bersikap sinekdoke: dalam hal ini sudut pandang mengemukakan keseluruhan persepsi, tetapi metafora ini terlalu umum, karena berbagai ciri sudut pandang yang sebenarnya, semua mempunyai padanan dalam gejala fiksi (Todorov, 1985: 31).
 4. Penuturan

Penuturan atau pengujaran atau penceritaan merupakan penyajian cerita (Sudjiman, 1992: 95). Di sini wacana tidak akan dibicarakan dalam hubungannya dengan fiksi yang dibangunnya, tetapi keduanya

dibicarakan dalam kaitannya dengan si pembawa wacana, subjek pengujaran atau sebagaimana biasa disebut dalam kesusastrasan, pencerita. Pencerita adalah pelaku semua pekerjaan membangun cerita— semua keterangan tentang pencerita secara tidak langsung menerangkan tentang pekerjaan membangun cerita. Penceritalah yang mengemukakan prinsip-prinsip dasar penilaian, dialah yang menyembunyikan atau mengutarakan pikiran para tokoh. (Todorov, 1985: 37). Penuturan ada untuk membantu adanya bingkai penceritaan.

2.8 Paradoks *American Dream*

a. Paradoks

Paradoks didapat dari bahasa Yunani *para* (bertentangan dengan menunjukkan) dan *doxa* (opini). Jadi, paradoks adalah sesuatu yang berlawanan dengan opini yang diterima (Bagus, 2002: 780). Dalam bukunya yang berjudul *Kamus Filsafat*, Lorens Bagus menerangkan lebih lanjut, paradoks merupakan suatu pernyataan (ajaran, keyakinan, konsep, paham) yang bertentangan dengan pendapat yang diterima, atau dilawankan dengan apa yang dianggap sebagai pengertian umum, tapi yang mungkin mengandung kebenaran (dalam Bramanti, 2011: 28). Singkatnya, paradoks merupakan suatu pernyataan yang berlawanan dengan pendapat pada umumnya.

b. *American Dream*

Digagas oleh James Truslow Adams, istilah *American Dream* pertama disebut dalam bukunya yang berjudul *The Epic of America*. “*The American Dream is the belief that anyone, regardless of where they were born or what class they were born into, can attain their own version of success in a society where upward mobility is possible for everyone. The American Dream is achieved through sacrifice, risk-taking, and hard work, rather than by chance.*” (Barone, 2019). Dapat diartikan *American Dream* adalah keyakinan bahwa siapa pun, terlepas dari di mana mereka dilahirkan atau dalam kelas apa mereka dilahirkan, dapat mencapai kesuksesan versi mereka sendiri dalam masyarakat. *American Dream* dicapai melalui pengorbanan, pengambilan risiko, dan kerja keras, dan bukan secara kebetulan (Cullen, 2003: 16). Dalam *Declaration of Independence* tertulis bahwa Amerika memberikan kebebasan dalam “*pursuit of happiness*” atau meraih kebahagiaan bagi setiap rakyatnya.

“*Today, a better and fuller life is often viewed in terms of economic and material prosperity such as buying your dream house or car. Since the founding of the United States, the American Dream has continued to become more and more materialistic. The value of people’s success is not measured in their quality of life, but through the amount of property they have.*” (High, 2015: 2).

American Dream kini menjadi lebih materialis. Kesuksesan dipandang dari segi ekonomi dan dari segi materi, yaitu seberapa makmur dan tercukupi hidup seseorang, berapa banyak mobil, rumah, dan barang-barang mahal yang dimiliki.

“*Communication is extremely difficult in a modern absurd world. Splits in relationships are so extremely deep rooted that even some essential familial understandings fail to develop. Individualism, commercialism and materialism have won over relationships, affairs and softer sentiments. In such a world individuals remain confined to their selfish materialistic dreams and aspirations. A highly self-centered individual communicates only to realize his wants.*” (Ghosh, 2013: 54)

Bahwa komunikasi berjalan dengan cukup sulit pada masa modern ini. Individualisme, komersialisme, dan materialisme telah memenangkan hubungan, urusan, dan hal sensitif lainnya. Dalam hal ini berarti individu yang mengejar *American Dream* terkungkung dalam mimpi-mimpi mereka dan perilaku materialistis yang egois. Seorang individu yang sangat egois berkomunikasi hanya untuk mewujudkan keinginannya (Ghosh, 2013: 54). Adapun terkait pernyataan berikut, *American Dream* dapat dikategorikan sebagai komunikasi psikologi, karena hasil dari keadaan psikologis dalam diri seseorang untuk membuat diri mereka lebih ‘terlihat’ di mata orang lain dan lebih dihargai biasa terjadi, yang mana dilakukan melalui pencapaian *American Dream* versi mereka. Komunikasi menjadi bagian penting dalam pembentukan kepribadian manusia dan berkaitan dengan perilaku serta pengalaman kesadaran manusia.

American Dream juga memiliki tantangan terkait isu rasial. Dikutip dari buku J.L. Hochschild:

“*The challenge is intricately entwined with race in two ways. First, too often whites and blacks see a barrier, if not an enemy, when they look at each other. Many middle-class African Americans see white placeholders denying them their earned and deserved success, or granting it only on uncomfortable, even humiliating, terms.*” “*Many whites see middle-class blacks making excessive demands and blaming*

their personal failures on a convenient but nonexistent enemy. Even more whites see poor blacks as menacing, degraded strangers.” (Grossman & Hochschild, 1998: xi).

Bahwa bagaimanapun, hingga kini, persoalan ras kulit putih dan kulit hitam selalu ada. Hal ini yang menyebabkan paradoks *American Dream* “*succeeding more*” dan “*enjoying it less*”, dimana seorang kulit putih dipastikan meraih kesuksesan dengan kelas sosial tinggi dan hidup dalam kemakmuran, sedangkan kulit hitam tetap bisa meraih kesuksesan, namun tidak akan sekelas orang-orang kulit putih, karena terhalang perbedaan ras.

Dalam penelitian ini, *American Dream* ditunjukkan dari pandangan para tokohnya membentuk ide *American Dream* tersebut melalui orientasi dan harapan mereka yang berbeda-beda. Namun para tokoh kebanyakan melakukan misinterpretasi terhadap makna *American Dream* yang pertama kali dimunculkan dalam naskah *Declaration of Independence*, sehingga terbentuk paradoks *American Dream* yang diungkapkan seseorang.

METODE PENELITIAN

3. 1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan seperangkat kepercayaan dan kesepakatan yang dianut bersama di kalangan ilmuwan mengenai bagaimana berbagai masalah harus dipahami dan dibahas. Paradigma dapat dicirikan atau dikenali melalui ontologi, epistemologi, dan metodologi (Morissan, 2017: 54). Menurut Ida, metode penelitian *narratives analysis* dalam film pada dasarnya mengikuti standar metode penelitian analisis isi kualitatif strukturalisme. Hal ini karena dalam analisis naratif ada aturan-aturan atau seperangkat *rules* atau tatanan yang harus dipahami dan dijadikan pedoman untuk membaca gambar visual dan cerita dalam film itu sendiri (Ida, 2014: 147). Teeuw memaparkan, analisis struktural bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secermat, seteliti, sedetail dan semendalam mungkin keterkaitan dan keterjalinan semua unsur dan aspek karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh (1984: 135) (dalam Sobur, 2014: 32). Paradigma strukturalisme cocok untuk penelitian penulis karena analisis struktural dalam teks narasi film Us dapat membuktikan bahwa tiap unsur narasi mempunyai makna yang erat kaitannya dengan unsur- unsur narasi lainnya. Dengan menggunakan analisis naratif aspek verba dari Tzvetan Todorov, penulis berharap dapat mengkaji narasi dalam film *Us* secara mendalam.

3. 2 Subjek dan Objek Penelitian

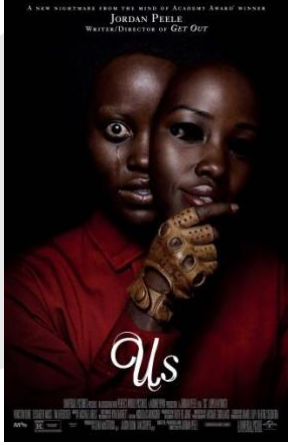
a. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah visual dan narasi yang terdapat dalam film *Us* yang akan di telaah lebih lanjut oleh peneliti.

b. Objek Dalam penelitian ini, peneliti mengambil paradoks ideologi *American Dream* dalam sebuah film sebagai objek penelitian.

1. Profil Film Us

Tabel 3.1
Profil Film Us

Profil	Keterangan
Poster Film	 <p>Poster Film <i>Us</i> (Sumber: IMDb diakses pada tanggal 17 Oktober 2019 pukul 1.08 WIB)</p>
Durasi	116 menit

Genre	Drama, Horor, Misteri
Produser	Jason Blum Ian Cooper
Sutradara	Jordan Peele
Pemeran	Lupita Nyong'o sebagai Adelaide Wilson / Red Winston Duke sebagai Gabe Wilson / Abraham Elisabeth Moss sebagai Kitty Tyler / Dahlia Tim Heidecker sebagai Josh Tyler / Tex Shahadi Wright Joseph sebagai Zora Wilson / Umbræ Evan Alex sebagai Jason Wilson / Pluto
Rumah Produksi	Monkeypaw Productions
Tanggal Rilis	8 Maret 2019 (Amerika) 20 Maret 2019 (Indonesia)
Bahasa	Inggris

3.1. Sumber: IMDb

2. Sinopsis

Cerita bermula saat keluarga Wilson yang beranggotakan Adelaide (Lupita Nyong'o) dan suaminya Gabriel (Winston Duke) melakukan perjalanan menuju rumah masa kecilnya di Santa Cruz bersama dua anak mereka yang bernama Jason (Evan Alex) dan Zora (Shahadi Wright Joseph). Sebetulnya Adelaide tidak nyaman atas kehadirannya ke Santa Cruz, karena seakan membangkitkan trauma masa kecilnya yang membuatnya khawatir sesuatu yang buruk akan terjadi. Firasat buruk Adelaide benar-benar menjadi nyata saat ada empat orang asing dengan wajah yang mirip dengan keluarga Wilson. Orang asing itu menyergap rumah keluarga Wilson dan berusaha membunuh mereka. Orang asing itu disebut Tethered, sosok bayangan dari manusia yang hidup di bawah tanah. Selama hidupnya, para Tethered dipaksa melakukan semua gerakan yang manusia lakukan, namun dalam keadaan yang jauh lebih sengsara. Ketika manusia diatas permukaan tanah makan makanan enak, para Tethered makan kelinci hidup-hidup, dan ketika manusia bisa memilih siapa yang akan menjadi pasangannya, para Tethered tidak bisa memilih karena segala perbuatannya terikat dengan manusia, hingga saatnya para Tethered balas dendam dengan cara *Untethering*. Pimpinan mereka bernama Red (Lupita Nyong'o), yang merupakan *doppelganger* dari Adelaide. Keluarga Wilson bertarung dengan para Tethered demi hidup mereka ketika satu-persatu rahasia kelim Adelaide dan Red terkuak.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Narasi menjadi unik karena dapat mengungkapkan sesuatu, tidak hanya melalui bagaimana teks tersebut dituangkan menjadi narasi, namun juga dalam bahasa yang disampaikan secara tersirat. Dalam film *Us*, narasinya memiliki keunikan tersendiri yang tampak pada bagaimana budaya dan kehidupan sosial membentuk cara berbicara, berpikir, dan bertindak terkait dengan perbedaan ras dan kelas di Amerika tercermin dalam dialog para tokohnya, dimana secara psikologis lebih sering membawa pembicaraan mereka ke sesuatu yang mereka sukai dan bagaimana mereka merealisasikan gambaran kesuksesan, seperti melalui ungkapan-ungkapan yang berkaitan dengan kekayaan, popularitas, dan kecantikan.

Penulis mengidentifikasi hasil analisis dalam film *Us* berdasarkan model analisis naratif dari Tzvetan Todorov. Di dalam setiap poinnya, ditemukan adanya paradoks *American Dream*, yang selama berjalannya film ini sering ditonjolkan. Paradoks *American Dream* disini terdapat dalam sifat para tokoh yang mengagungkan impian duniawi mereka, seperti ingin selalu tampak cantik, keinginan untuk dikenal dan mendapat pengakuan dari banyak orang, serta sifat konsumerisme berlebihan. Mereka berusaha mencapai *American Dream* mereka dengan menghalalkan segala cara, seperti para Tethered yang tidak segan membunuh orang-orang tak bersalah, yang sebenarnya tidak mengetahui bahwa para Tethered itu ada. Namun tetap saja, bagaimanapun orang kulit putih (keluarga Tyler) di film ini digambarkan lebih sejahtera dan memiliki segalanya dibandingkan orang kulit hitam (keluarga Wilson), karena pada dasarnya *American Dream* kurang berpihak kepada mereka yang bukan kulit putih sehingga terjadi ketidaksetaraan (*inequality*) pada warga Amerika. Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat dilihat bahwa peneliti hanya menggunakan aspek verba dalam analisis narasi Tzvetan Todorov, yang terdiri atas kategori: modus, kala, sudut pandang, dan penuturan. Berikut uraian setiap kategori aspek verba yang terdapat dalam narasi film *Us*:

Kategori modus merupakan gaya cerita yang ada dalam teks. Terdapat gaya langsung dan gaya tidak langsung dalam sebuah cerita, yaitu bagaimana setiap tokoh mengungkapkan dirinya sebagai orang pertama, kedua, maupun orang ketiga dalam sebuah narasi. Gaya langsung terdapat ketika Gabe berada di danau sedang memamerkan kapal barunya ke keluarganya, ketika Gabe mengobrol dengan Josh di pantai Santa Cruz soal kapal yang baru saja ia beli, Kitty yang memamerkan kepada Adelaide bahwa ia baru saja melakukan *facelift*, Kitty yang mengungkapkan bahwa ia ingin menjadi bintang film, ketika aliran listrik di rumah keluarga Wilson terputus, saat Tethered menyekap keluarga Wilson dan Gabe

malah menawarkan kekayaannya kepada mereka, Red yang menyebut Tethered sebagai orang Amerika, Red yang mengungkapkan rencananya dan para Tethered, Kitty yang meminta AI Ophelia untuk menelpon polisi, keluarga Wilson yang sedang berdiskusi ketika menonton TV, Zora yang bersemangat ketika mendapatkan mobil keluarga Tyler, dan Red yang mengungkapkan bahwa inilah saat baginya dan Tethered lain untuk menguasai dunia. Gaya tidak langsung hadir ketika Red bercerita tentang kehidupannya dan Adelaide yang saling terikat (*tethered*), namun alih-alih mengungkapkan kalau cerita itu tentang dirinya, ia memilih untuk menggunakan kata '*the shadow*', karena selama ini ia terikat dan menjadi bayangan dari Adelaide, juga ketika Red menceritakan tentang pemerintah yang membuat program Tethered dan malah meninggalkan mereka.

Kategori kala meliputi alur dalam cerita, yaitu alur awal, alur tengah, dan alur akhir. Alur awal dalam cerita ini terjadi ketika Gabe berada di danau, kunjungan keluarga Wilson dan keluarga Tyler ke pantai Santa Cruz yaitu percakapan Gabe dengan Josh dan percakapan Adelaide dengan Kitty, serta ketika Tethered hendak masuk ke rumah keluarga Wilson yang menyebabkan listrik di rumah keluarga tersebut mati, semua adegan ini termasuk alur awal karena berada sebelum datangnya para Tethered. Alur tengah ialah ketika Adelaide, Gabe dan kedua anak mereka berusaha melawan Tethered, dengan cuplikan *scene* ketika Red menceritakan kisah hidupnya kepada keluarga Wilson, Gabe yang menawarkan kekayaannya untuk para Tethered, perkataan Red bahwa ia dan para Tethered adalah orang Amerika, ketika Adelaide menanyakan apa yang sebenarnya para Tethered inginkan, ketika Kitty meminta Ophelia untuk menelpon polisi, keluarga Wilson yang sedang menyaksikan *update* kehidupan di Amerika setelah adanya Tethered melalui TV, dan ketika Zora yang menanyakan apakah mereka akan menaiki mobil milik keluarga Tyler. Alur akhir terjadi saat Adelaide mendatangi tempat para Tethered dibawah tanah, berduel satu lawan satu dengan Red dan berusaha membunuh Red yang menculik Jason.

Kategori sudut pandang mengandung arti di mana si pencerita memposisikan dirinya dalam cerita tersebut. Dalam narasi film *Us*, kategori sudut pandang orang pertama sebagai pelaku utama terdapat ketika Gabe menyebut dirinya dengan kata ganti "*daddy*" disaat memamerkan kapal barunya kepada keluarganya, ketika Gabe memamerkan kapalnya juga ke Josh menggunakan akuan, saat Kitty menggunakan gestur "aku" ketika memamerkan sesuatu yang baru di wajahnya, Kitty menggunakan sudut pandang akuan menceritakan keinginannya untuk menjadi bintang film yang harus kandas karena ia memiliki anak di usia muda, ketika rumah keluarga Wilson mati listrik Gabe mengeluhkan dengan mengucapkan "kita", ketika Gabe menawarkan uang dan segala kekayaan yang ia punya untuk para Tethered, ketika Red mengatakan "*we're Americans*", Red menggunakan sudut pandang akuan menceritakan kepada keluarga Wilson bahwa ia ingin melakukan "*Untethering*", ketika keluarga Wilson berdiskusi untuk keluar dari Santa Cruz sambil menonton TV, Zora yang bersemangat ketika ia tahu ia dan keluarganya akan menaiki mobil milik keluarga Tyler yang mahal, saat Red menjelaskan kepada Adelaide bahwa tujuan para Tethered memberontak ialah untuk mengambil alih dunia. Sudut pandang orang pertama sebagai pelaku sampingan terdapat pada saat Kitty meminta Ophelia untuk melakukan pekerjaan, yaitu menelpon polisi, yang dalam hal ini Kitty menjadi orang pertama sebagai pelaku sampingan karena ia tidak sedang melakukan kegiatan. Sedangkan sudut pandang orang ketiga serbatahu tampak ketika Red menjadikan dirinya sebagai '*the shadow*' dan juga ketika Red menceritakan soal pemerintah yang ingin mengatur manusia dengan menciptakan *doppelganger* (Tethered) namun pada akhirnya percobaan itu gagal.

Kategori penuturan terdiri dari beberapa teknik, yang pertama ialah teknik pemandangan dalam film ini dapat ditemukan disaat Gabe sedang berada di danau dekat rumahnya, menaiki kapal yang baru saja ia beli meskipun sebenarnya ia tidak membutuhkan kapal itu. Teknik adegan berfokus pada bagaimana tokoh dalam cerita seakan berhubungan dengan kehidupan manusia di masa sekarang, yaitu ketika Gabe memamerkan kapal barunya kepada Josh memperlihatkan sisi materialis dari Gabe, Kitty yang merasa menyesal karena harus meninggalkan karirnya sebagai artis karena memiliki anak di usia muda, ketika Kitty memberitahu Adelaide bahwa ia baru saja melakukan facelift yang menunjukkan ia ingin selalu tampil cantik, ketika rumah keluarga Wilson mati lampu dan Gabe mengeluhkan ketidakmampuannya dalam membeli generator cadangan seperti Josh, Gabe yang menawarkan uangnya untuk para Tethered, ketika Zora tahu mereka akan menaiki mobil milik Josh dan membuatnya bersemangat. Teknik montase memiliki kisah yang terputus-putus dan kolase ialah teknik yang menghasilkan cerita yang memiliki kutipan dari karya sastra lain atau ungkapan asing, terdapat dalam *scene* ketika Red menceritakan soal kehidupannya sebagai seseorang yang pasif menentukan pilihan hidupnya sendiri dengan penyuguhan cerita bolak-balik antara kehidupannya sebagai bayangan dari Adelaide dan kehidupan Adelaide sebagai manusia biasa yang bisa menentukan pilihannya sendiri, adegan *artificial intelligence* Ophelia diminta menelpon polisi namun malah memainkan lagu Fuck The Police dari N.W.A. yang menyiratkan kecacatan teknologi saat itu dan ketidakberdayaan polisi atas invasi para Tethered di Santa Cruz, yang juga terdapat pada adegan ketika Adelaide sekeluarga sedang menonton TV dan hendak menuju ke polisi namun memilih untuk meninggalkan Santa Cruz karena ia tahu polisi pasti tidak berdaya dengan musibah yang saat itu tengah terjadi. Teknik asosiasi berfokus pada serentetan peristiwa yang tampak tidak berkaitan dengan cerita inti, seperti ucapan "*we're americans*" Red yang juga mengacu pada judul film *Us*, dan rencana Red untuk "*Untethering*" sebagai seorang Tethered.

Pemikiran yang berbeda-beda dalam hal pencapaian *American Dream* kesuksesan juga terjadi ke tokoh lainnya, seperti Kitty yang ingin selalu terlihat cantik, memperlihatkan bahwa menganggap kecantikan adalah hal yang penting dalam meraih kesuksesan. Gabe dalam narasinya yang selalu membanding-bandingkan kehidupan Josh yang sejahtera dan kehidupannya yang biasa-biasa saja sangat menunjukkan bahwa ia iri dengan kekayaan Josh. Sifat materialis Gabe inilah yang mengindikasikan adanya paradoks *American Dream* pada film *Us*, bahwa kesuksesan bagi Gabe ialah tentang seberapa

banyak harta yang dimiliki oleh seseorang. Sedangkan bagi Red, dalam narasinya tampak jelas bahwa satu-satunya yang ia mimpikan ialah kebebasan. Ambisi besar untuk tidak lagi terikat dengan *doppelganger* dapat membuatnya menjadi pemimpin para Tethered untuk melakukan *Untethering*. Para tokoh dalam film ini memiliki cara masing-masing untuk mencapai *American Dream* versi mereka, Gabe dengan sifat konsumerisme demi menjadi setara dengan Josh, Red yang tidak segan membunuh demi menjadi manusia yang bebas dan tidak terkekang, serta Kitty yang melakukan operasi wajah demi menuruti standar kecantikannya.

American Dream juga tampak dalam isu rasial antara keluarga Adelaide yang merupakan orang berkulit hitam dan Josh yang merupakan orang berkulit putih. Dalam film *Us*, Josh digambarkan sebagai seseorang kulit putih yang memiliki banyak kekayaan hingga Gabe membuat Gabe merasa iri dengannya. Gabe selalu ingin memiliki apapun yang saat itu dimiliki Josh. Hal ini membuat sifat konsumerisme tampak dalam diri Gabe. Jika dilihat dari kutipan yang disebutkan oleh Grossman & Hochschild mengenai "*succeeding more*" dan "*enjoying it less*", bahwa kulit putih meraih kesuksesan dengan kelas sosial tinggi dan hidup dalam kekayaan, sedangkan kulit hitam tetap bisa meraih kesuksesan, namun tetap tidak dapat melebihi kulit putih karena perbedaan ras. Namun dalam film ini tergambar secara gamblang bahwa meskipun orang kulit hitam tidak memiliki kekayaan sebanyak orang kulit putih, namun mereka lebih bisa bertahan hidup dibandingkan orang kulit putih.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Film garapan Jordan Peele yang berjudul *Us* ini memiliki banyak pesan mengenai kehidupan masyarakat Amerika dan keinginan dalam mencapai kesuksesan mereka sendiri, yaitu melalui pencapaian *American Dream*. Namun dalam film ini juga terdapat paradoks dari ideologi *American Dream* yang membuat seseorang menghalalkan segala cara dalam meraih mimpi mereka.

Dalam film *Us*, Penulis telah menganalisis paradoks *American Dream* yang ditampilkan dalam narasinya menggunakan aspek verba naratif menurut Tzvetan Todorov. Aspek verba terbagi menjadi empat kategori, yaitu: modus, kala, sudut pandang, dan yang terakhir ialah kategori penuturan. Pada narasi film *Us* ditemukan 14 pesan dalam yang menandakan adanya paradoks *American Dream*. Diantaranya dalam kategori modus terdapat 12 adegan gaya langsung dan 2 adegan tidak langsung. Kategori kala terdapat 5 adegan yang termasuk dalam alur awal, 7 adegan termasuk alur tengah, dan 2 adegan pada alur akhir. Kategori sudut pandang terdapat 11 adegan menggunakan sudut pandang orang pertama sebagai pelaku utama, 1 adegan orang pertama sebagai pelaku sampingan, dan 2 adegan yang menunjukkan orang ketiga serbatahu. Sedangkan kategori penuturan terdapat 12 adegan, yang terbagi atas 1 adegan yang termasuk dalam teknik pemandangan, 6 adegan yang termasuk dalam teknik adegan, 3 adegan dalam teknik montase & kolase, dan yang terakhir 2 adegan yang termasuk dalam teknik asosiasi.

Dalam aspek verba narasi dalam film ini, para tokohnya cenderung mengungkapkan *American Dream* melalui perspektif yang terucap dalam narasi mereka masing-masing, dapat dilihat dari kekaguman maupun penggambaran perasaan iri terhadap sesuatu dan/atau orang lain yang memiliki suatu hal yang mereka dambakan, seperti kekayaan, kecantikan, dan kebebasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa narasi film *Us* menyisipkan ideologi *American Dream* didalamnya, namun lebih ditunjukkan dengan cara satire yang menyindir kehidupan manusia yang tidak pernah merasa puas, yang memaknai *American Dream* sebatas impian yang harus dicapai bagaimanapun caranya. Mereka yang dengan mudahnya melakukan segala hal (baik maupun buruk) demi mencapai keinginan atau impian mereka. Mereka seakan lupa bahwa *American Dream* adalah pencapaian kebahagiaan (*pursuit of happiness*) yang tidak semata-mata didapatkan dengan mudah, karena harus melalui pengorbanan, pengambilan risiko, dan kerja keras.

5.2 Saran

Dari penelitian ini tentu memiliki beberapa kekurangan, oleh karena itu peneliti ingin memberikan saran agar penelitian dengan topik terkait dapat lebih baik. Saran yang penulis berikan diantaranya:

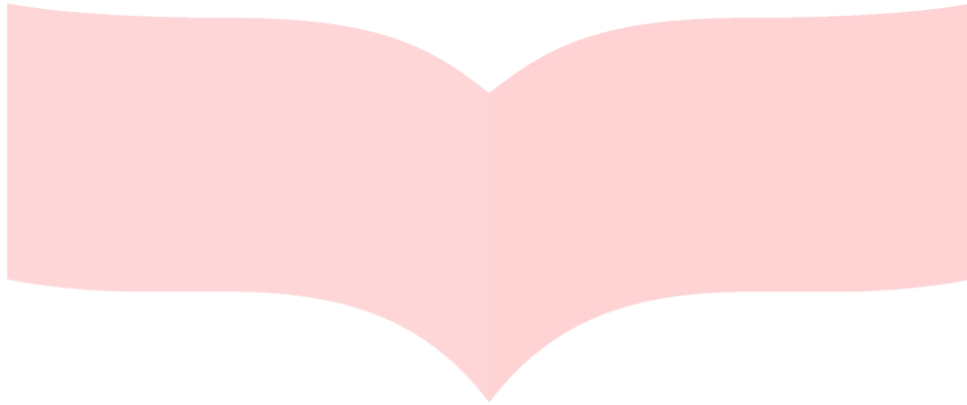
a. Bidang Akademis

Diharapkan agar peneliti selanjutnya terus mengembangkan dan menambah wawasan tentang penelitian terkait analisis naratif menurut teori Tzvetan Todorov maupun teori lainnya untuk menambah referensi terkait studi media

b. Bidang Praktis

Film dengan konsep *American Dream* yang ada dalam film *Us* sangat menarik untuk ditonton, karena selain memiliki jalan cerita yang unik, juga memiliki pesan-pesan tentang kecacatan yang terjadi dalam kehidupan manusia.

Film ini seakan membuka mata penontonnya untuk lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi dalam masyarakat, salah satunya misinterpretasi *American Dream*.



DAFTAR PUSTAKA

- Aldredge, J. (2019). *Infographic Breaks Down Film Genre Popularity of the Past 100 Years*. <https://nofilmschool.com/Film-Genre-Popularity-Infographic>
- Ardianto. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Simbiosis Rekatama Media.
- Bagus, L. (2002). *Kamus Filsafat: Edisi Ketiga*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Barone, A. (2019). *American Dream*.
- Cullen, J. (2003). *The American Dream: A Short History of an Idea That Shaped a Nation*. Oxford University Press.
- Eriyanto. (2013). *Analisis Naratif*. Prenadamedia Group.
- Ghosh, S. (2013). *Lack of Communication in Pinter Albee and Badal Sircar* [Jadavpur University]. https://shodhganga.inflibnet.ac.in/bitstream/10603/140416/6/06_chapter 1.pdf
- Grossman, J. R., & Hochschild, J. L. (1998). Facing up to the American Dream: Race, Class, and the Soul of the Nation. *The American Historical Review, Vol. 103*. <https://doi.org/10.2307/2650965>
- High, M. (2015). The Reality of the American Dream. *Xavier Journal of Undergraduate Research, 3*.
- Ida, R. (2014). *Studi Media dan Kajian Budaya*. Prenada Media Group.
- Independence Hall Association. (1995). *The Declaration of Independence*.
- Morissan. (2017). *Riset Kualitatif*. Prenadamedia Group.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film (I)*. Homerian Pustaka.
- Sobur, A. (2014). *Komunikasi Naratif: Paradigma, Analisis, dan Aplikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjiman, P. (1992). *Memahami Cerita Rekaan*. Pustaka Jaya.
- Teeuw, A. (1984). *Sastra dan Ilmu Sastra*. Pustaka Jaya.
- Todorov, T. (1985). *Tata Sastra*. Djambatan.