

**REPRESENTASI POSTHUMANISME
PADA FILM DUNE (2021)**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Penyiaran



Oleh :

**THARIQ RAMADHAN
07031281924053**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“REPRESENTASI POSTHUMANISME
PADA FILM DUNE (2021)”**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh

Derajat Sarjana S-1 Ilmu Komunikasi

Oleh :

Thariq Ramadhan

07031281924053

Pembimbing I

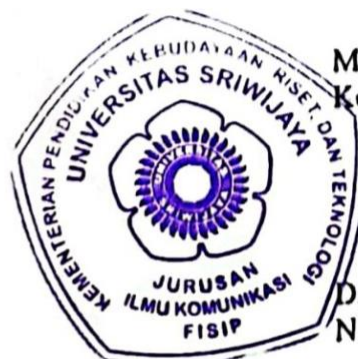
1. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si

NIP. 199208222018031001

Tanda Tangan



Tanggal



**Mengetahui,
Ketua Jurusan**



**Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

“REPRESENTASI POSTHUMANISME PADA FILM DUNE (2021)”

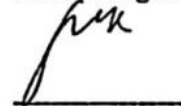
Skripsi
Oleh :
THARIQ RAMADHAN
07031281924053

Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 13 Januari 2023

Pembimbing :

1. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si
NIP. 199208222018031001

Tanda Tangan



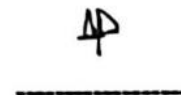
Penguji :

1. Annisa Rahmawati, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 199209292020122014

Tanda Tangan



2. Rindang Senja Andarini, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 198802112019032011



Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,



Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Thariq Ramadhan
NIM : 07031281924053
Tempat dan Tanggal Lahir : Pekanbaru, 8 Desember 2001
Program Studi/Jurusan : Penyiaran/Illmu Komunikasi
Judul Skripsi : Representasi Posthumanisme pada Film Dune (2021)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang
Yang menandatangani



Thariq Ramadhan
NIM. 07031281924053

ABSTRACT

Representation in films continues to expand. The depiction of humans in films is increasing in variety. One of them is through the depiction of humans in a science fiction film. Humans in science fiction films are depicted through posthuman characters who are described as having problems related to complex issues surrounding the future of humanity. This study aims to determine the representation of posthumanism conditions contained in the Dune (2021) movie. The data is obtained from selected images of movie scenes and documentation with qualitative research methods. This research uses Constructionist Representation theory and Pepperell's Posthuman theory, with Roland Barthes' semiotic analysis (two orders of signification) through denotation, connotation and myth. The results of this study show that Posthumanism in the Dune (2021) film is depicted from its human characters who evolve through technology and medicine. From this research, it is known that the film Dune (2021) contains eugenics in the prophecy of Bene Gesserit's manipulative, sexist, and racist agenda.

Keywords: Roland Barthes' Semiotic, Posthumanism, Representation, Film.

Advisor



**Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si
NIP.199208222018031001**

Head of Communication Department



**Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001**

ABSTRAK

Representasi dalam film terus berkembang. Penggambaran manusia dalam film semakin beragam. Salah satunya adalah lewat penggambaran manusia dalam film sains fiksi. Manusia dalam film sains fiksi digambarkan melalui karakter posthuman yang digambarkan memiliki permasalahan yang berhubungan dengan isu-isu kompleks seputar masa depan umat manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi kondisi posthumanisme yang terkandung dalam film *Dune* (2021). Data diperoleh dari potongan gambar *scene* film dan dokumentasi dengan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan teori Representasi Konstruksionis dan teori Posthuman Pepperell, dengan analisis semiotika Roland Barthes (*two order of signification*) melalui denotasi, konotasi dan mitos. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Posthumanisme pada film *Dune* (2021) digambarkan dari karakter manusianya yang berevolusi melalui teknologi serta obat-obatan. Dari penelitian ini diketahui film *Dune* (2021) mengandung eugenika dalam ramalan agenda Bene Gesserit yang bersifat manipulatif, seksis, dan rasis.

Kata Kunci: Semiotika Roland Barthes, Posthumanisme, Representasi, Film.

Pembimbing



Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si
NIP.199208222018031001

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur serta nikmat penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang melimpah, atas terselesaikannya penyusunan skripsi dengan judul Representasi Posthumanisme Pada Film Dune (2021). Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat gelar Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi Konsentrasi Penyiaran di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya.

Tujuan dibuatnya skripsi ini yaitu untuk membahas segala sesuatu yang ada kaitannya dengan topik permasalahan yang penulis angkat. Dalam penyusunan skripsi ini, tentu tak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, diantaranya kepada:

1. Orangtua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan sudah memanjatkan doa terbaik.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya beserta jajarannya.
5. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.Ikom., M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, dan saran hingga terselesaikannya penelitian ini.
6. Segenap Dosen Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu dan pembelajaran.
7. Staff Administrasi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya yang selalu memberikan pengertian, pengarahan, dan membantu di setiap kegiatan penting perkuliahan..
8. Serta teman-teman dan Maria yang telah memberi dukungan dan membantu.

Karena kebaikan semua pihak yang telah penulis sebutkan tadi maka penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Palembang, 7 Januari 2023



Thariq Ramadhan
NIM. 07031281924053

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	21
1.3 Tujuan Penelitian	22
1.4 Manfaat Penelitian	22
1.4.1 Manfaat Praktis	22
1.4.2 Manfaat Teoritis	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori	10
2.2 Representasi	10
2.3 Posthumanisme	12
2.4 Kondisi Posthuman	14
2.5 Semiotika	15
2.6 Semiotika Roland Barthes	17
2.7 Film	18
2.8 Kerangka Teori	21
2.9 Kerangka Pemikiran	23
2.10 Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian	29
3.2 Definisi Konsep	29
3.3 Fokus Penelitian	32
3.4 Unit Analisis	35

3.5	Sumber Data	35
3.4.1	Data Primer.....	35
3.4.2	Data Sekunder.....	35
3.6	Teknik Pengumpulan Data	35
3.7	Teknik Keabsahan Data.....	36
3.8	Teknik Analisis Data	37
BAB IV GAMBARAN UMUM FILM		39
4.1	Film Dune (2021)	39
4.2	Profil Sutradara.....	40
4.3	Penghargaan Film Dune (2021).....	41
4.4	Sinopsis Film Dune (2021).....	44
4.5	Pengenalan Tokoh Film Dune (2021).....	47
4.6	Struktur Produksi Film Dune (2021)	55
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		57
5.1	Temuan Data dan Analisis Data	57
5.2	Diskusi dan Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		81
6.1	Kesimpulan.....	81
6.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		24

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3.1. Fokus Penelitian.....	33

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir.....	24
Bagan 3.1. <i>Two Orders of Signification Roland Barthes</i>	36
Bagan 3.2. <i>Sign Map Roland Barthes</i>	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Eugenika Bene Gesserit	4
Gambar 1.2. Penindasan Fremmen	5
Gambar 1.3. Representatif Guild	6

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Representasi dalam film terus berkembang. Penggambaran manusia dalam film semakin beragam. Salah satunya adalah lewat penggambaran manusia dalam film sains fiksi. Manusia dalam film sains fiksi digambarkan melalui karakter posthuman. Posthuman digambarkan memiliki permasalahan yang berhubungan dengan isu-isu kompleks seputar masa depan umat manusia dan dapat dilihat dari berbagai perspektif yang berbeda.

Selain itu posthumanisme juga digambarkan dengan cara hidup yang berbeda dan eksploitasi mereka terhadap alam dan sesama. Secara umum, dalam film posthumanisme berupaya menggagas ulang atau mempertanyakan kembali tentang apa itu hakikat menjadi manusia dan memikirkan kembali dimana posisi manusia berada di dunia, menantang batas-batas tubuh manusia, dan hubungannya dengan bentuk-bentuk kehidupan non-manusia (Wolfe, 2010).

Posthuman atau pascamanusia adalah sebuah konsep yang berasal dari bidang sains fiksi, futurologi, seni kontemporer, dan filosofi yang berarti seseorang atau entitas yang ada dalam keadaan melampaui manusia. dengan menantang batas-batas konsepsi kita tentang manusia. Posthumanisme ontologis identik dengan transhumanisme (Nayar, 2013). Peningkatan manusia melalui rekayasa genetika, obat-obatan, ataupun pelatihan kognitif. Dan, dalam kasus ini, dengan mengintegrasikan karakter ini ke dalam struktur dan dinamika masyarakat yang digambarkan dalam film fiksi ilmiah. Posthumanisme menggambarkan konsepsi tradisional tentang manusia berubah secara drastis. Cara berpikir manusia telah mengalami perubahan, manusia mengeksploitasi alam untuk keuntungan mereka, dimana alam dan buatan berpadu sampai ke titik dimana perbedaan diantara keduanya tidak jelas (Pepperell, 2009).

Posthumanisme banyak ditemukan dalam film-film bergenre fiksi ilmiah (*science-fiction*) yang mengambil tema dimasa depan yang menggambarkan deskripsi fenomena berbasis fiksi ilmiah spekulatif yang tidak sepenuhnya diterima oleh ilmu sains pada umumnya. Film *sci-fi* biasanya bercerita mengenai bentuk kehidupan alien atau kehidupan lain diluar bumi, pesawat luar angkasa, teknologi, *cyborg*, robot, perjalanan antar planet, bintang, dan galaksi atau dimensi dan lain sebagainya. Film-film fiksi ilmiah ini juga sering digunakan dalam mengangkat tema yang menyangkut pada isu-isu politik atau sosial serta mengeksplorasi isu-isu filosofis seperti kondisi manusia, dsb. Diantaranya film-film yang termasuk dalam genre *sci-fi* yaitu, *Ghost in the Shell*, *Blade Runner*, *Star Wars*, *Transformers*, dan *Terminator* dari film-film ini mengandung salah satu kondisi posthuman yaitu evolusi kehidupan atau kehidupan diluar bumi baik berbentuk eksistensi budaya ataupun teknologi.

Film bergenre fiksi ilmiah sudah banyak berspekulasi tentang kondisi posthuman dengan menunjukkan berbagai keadaan dan tubuh yang mempertanyakan paham humanisme. Dalam hal representasi di layar, posthumanisme sering kali digambarkan sebagai bentuk ketakutan atau keinginan terbesar manusia terhadap sesuatu. Ada banyak film yang dimana karakter posthuman menunjukkan bagaimana cara mereka hidup dan memandang dunia, memberi berbagai pandangan yang berbeda terhadap perspektif kondisi manusia.

Film fiksi ilmiah juga berdampak pada pemahaman individu terhadap ilmu pengetahuan, para peneliti yang telah menyelidiki pemahaman publik tentang ilmu pengetahuan berpendapat bahwa film fiksi dan televisi sangat efektif dalam mengaburkan perbedaan antara fakta dan fiksi (Frank, 2003). Pengaburan ini terutama terlihat jelas untuk fenomena alam yang tidak pernah benar-benar disaksikan secara langsung. Terlepas dari argumen ini, penelitian film menunjukkan bahwa pengalaman menonton film dan televisi sering kali mengarah pada perubahan persepsi atau pemahaman tentang ilmu pengetahuan atau fenomena ilmiah (Frank, 2003) terlepas dari

kenyataan bahwa penonton sadar bahwa mereka sedang menonton hiburan. Basis penelitian telah menunjukkan bahwa film memang memiliki dampak pada konsepsi khalayak tentang ilmu pengetahuan dengan mendorong kegembiraan, menanamkan rasa takut tentang ilmu pengetahuan dan teknologi, atau dengan mengarah pada pengembangan stereotip ilmu pengetahuan dan ilmuwan hingga saat ini (Cavanaugh, 1996; Long dan Steinke, 1996). Film juga memiliki dampak dengan meningkatkan kepercayaan publik terhadap fenomena paranormal (Sparks, 1998; Sparks, dkk, 1997), dan dengan menyebarkan pandangan maskulin tentang sains (Steinke, 1999).

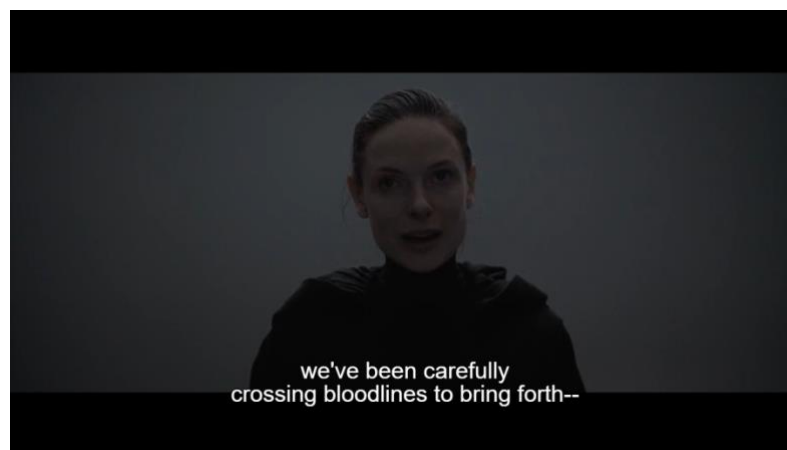
Sehingga memprediksi masa depan manusia, umumnya dilakukan lewat film-film. Maka keberadaan manusia di masa depan yang digambarkan dalam film menjadi sesuatu yang penting untuk disimak dan diteliti lebih mendalam. Karena, untuk membuatnya masuk akal, banyak pembuat film mendesain gambar, bahkan gambar yang tidak nyata, agar sesuai dengan "isyarat" yang biasanya digunakan penonton untuk berinteraksi.

Keakraban dengan isyarat-isyarat yang dipilih secara sengaja ini memaksa penonton untuk melihat gambar yang tidak nyata sebagai realistik. Kemudian gambar-gambar yang "tidak nyata" ini memiliki daya masuk akal dan daya penjabar yang dapat mempengaruhi ide dan pemahaman mereka tentang fenomena ilmiah (Cavanaugh, 1996; Dubeck, dkk, 2004). Oleh karena itu, mengingat pembuat film bermaksud menciptakan "gambar ilmiah yang realistik", yang membuat film populer modern seperti sains fiksi mungkin berdampak pada pemahaman individu tentang konsep ilmiah.

Realita dalam film *Dune* yang menggambarkan adanya eugenika (Mongue, 2021), yaitu keyakinan bahwa kualitas genetik umat manusia dapat ditingkatkan melalui pembiakan selektif, sebagai bentuk pengaturan mandiri evolusi manusia, dengan keyakinan bahwa spesies manusia dapat ditingkatkan dengan mendorong hanya individu atau kelompok tertentu

dengan karakteristik yang “diinginkan” untuk bereproduksi. Bertujuan untuk memperbaiki kondisi manusia dengan “menghilangkan” penyakit, gangguan dan karakteristik subjektif lainnya yang tidak diinginkan dari spesies manusia, kepercayaan ini dianggap rasis dan secara moral dipertanyakan (Kurtz, 2004).

Gambar 1.1. Eugenika Bene Gesserit



Dalam Dune para Bene Gesserit, sebuah organisasi religius, melakukan pembiakan selektif antara anggota mereka dengan anggota Great House, untuk menciptakan persilangan yang diinginkan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan motorik, keterampilan sosial, manipulasi, serta disiplin diri, dan tujuan utama mereka, yaitu penciptaan “Kwisatz Haderach”, seorang pria yang memiliki kemampuan prekognitif akurat jarak jauh yang sangat kuat untuk melihat masa depan dan dapat mengakses “ingatan leluhur” (ingatan seumur hidup dari semua leluhur mereka) dari semua garis keturunan baik laki-laki atau perempuan, tanpa kehilangan kewarasan mereka.

Semua sifat-sifat ini diperlukan untuk menciptakan umat manusia yang dapat meningkatkan kemampuannya tanpa batas, dan menjadi mampu merancang rencana jangka panjang dan bertahan hidup di alam semesta yang terbuka tanpa kepastian atau aturan yang keras, tanpa mempercayai "mitos penyelamat" dan membuat demokrasi sejati menjadi sebuah

kemungkinan. Hal ini menunjukkan adanya upaya yang menantang batasan manusia, mencoba membentuk evolusi untuk melampaui apa yang kita anggap sebagai manusia, yang memperlihatkan adanya kondisi posthuman yang tersembunyi dalam film ini.

Banyak kritikus telah membahas supremasi kulit putih, penyelamat kulit putih, dan kiasan Orientalis yang melekat dalam ramalan Bene Geserit ini. Program eugenika untuk menciptakan Kwisatz Haderach, dan agenda Bene Gesserit yang bersifat manipulatif, seksis, dan rasis (Lapointe, 2022).

Gambar 1.2. Penindasan Fremen



Selain eugenika, menurut penelitian terdahulu, Jackson Lockhart. *Dune* mengandung diskriminasi ableist didalamnya dimana kaum Fremen dan hubungannya dengan penguasa Arrakis terhadap Fremen yang dianggap lebih rendah dan paling primitif oleh karakter lain. Fremen memiliki kecanduan terhadap penggunaan zat adiktif yang dianggap sebagai disabilitas berdasarkan UUD (ADA).

Perumpamaan tentang despotisme sistem pemerintahan dengan kekuasaan tidak terbatas dan sewenang-wenang dengan rempah-rempah (melange) ketergantungan pada sumber energi, bahan bakar, atau transportasi (Bradbury, 2021) serta monopoli perjalanan dan perdagangan antarplanet oleh Guild. Kolonialisme pun tergambar dari Arrakis yang

dijajah selama bertahun-tahun (Sturtevant, 2020). Mesianisme juga terlihat dalam *Dune*, kepercayaan akan kedatangan seorang mesias sebagai penyelamat atau pembebas suatu kaum.

Selain teknologi *sci-fi* yang ada di *Dune*, ada elemen spiritual dan supernatural. Mimpi dan penglihatan Paul di *Dune* adalah manifestasi yang paling menonjol dalam film Villeneuve. Di *Dune*, beberapa manusia mampu membaca perubahan emosi yang hampir tak terlihat dan mengendalikan orang lain hanya dengan suara mereka, sementara yang lain memiliki kemampuan logika dan matematika yang setara dengan komputer canggih. Kekuatan superior ini dijelaskan dengan pelatihan yang dimulai sejak lahir dan evolusi umum umat manusia sebagai spesies, yang melampaui batas konsepsi manusia pada saat ini yang menunjukkan bentuk posthumanisme.

Gambar 1.3. Representatif Guild



Sebagai hasil dari penggunaan rempah-rempah (*Melange*) secara berlebihan, untuk menginduksi penglihatan prekognisi masa depan yang melampaui batas konsepsi manusia. Guild Navigator bermutasi menjadi makhluk yang sangat cacat, hampir tidak menyerupai manusia.

Dune berbeda dari kebanyakan film bergenre *science-fiction* lainnya yang lebih berfokus pada aspek teknologi. *Dune* mengesampingkan faktor teknologi dan fokus membahas sisi kemanusiaan dalam ceritanya. Setelah peristiwa Butlerian Jihad, umat manusia mengarah ke arah posthumanisme,

meninggalkan keangkuhan teknologinya dan berusaha untuk berevolusi melampaui apa yang dianggap sebagai manusia pada milenium sebelumnya. Hal ini memaksa manusia untuk berevolusi dengan cara yang tidak biasa dimodifikasi secara besar-besaran oleh teknologi dan obat-obatan, melatih tubuh dan pikiran mereka melalui pengkondisian fisik dan mental dengan kemampuan parapsikologi, memperlihatkan kondisi posthumanisme evolusi kehidupan, konsep posthuman yang melampaui apa yang dapat kita konseptualisasikan saat ini.

Semiotika mengkaji tanda dan tanda adalah "sesuatu yang mewakili sesuatu" dan proses representasi terjadi ketika tanda ditafsirkan dalam kaitannya dengan apa yang diwakilinya. Proses di mana tanda berfungsi sebagai tanda, yaitu mewakili apa yang dimaksudkannya adalah semiotika (Hoed, 1992;3). Tanda-tanda itu dapat menandai ideologi tertentu, dalam arti yang lebih luas dapat berupa gagasan, paham, keadaan tertentu, masalah, situasi, dan sebagainya.

Roland Barthes melanjutkan pemikiran Ferdinand Saussure, asal-usul kalimat yang kompleks dan fakta bahwa bentuk kalimat menentukan maknanya, kalimat yang sama menyampaikan makna yang berbeda kepada orang yang berbeda dalam keadaan yang berbeda. Barthes menekankan interaksi antara teks dan pengalaman pribadi dan budaya penggunanya, serta interaksi antara konvensi dalam teks dan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya.

Representasi menurut Stuart Hall adalah proses di mana makna diproduksi dan dipertukarkan di antara anggota suatu budaya. Hal ini melibatkan penggunaan bahasa, tanda dan gambar yang berdiri untuk mewakili sesuatu. Representasi merupakan proses hasil penciptaan makna konsep dalam pikiran kita melalui bahasa. Makna ditentukan oleh hubungan antara orang, objek, peristiwa di dunia nyata atau imajiner dan sistem konseptual yang berfungsi sebagai representasi mental.

Film merupakan kombinasi dari upaya penyampaian pesan melalui media gambar bergerak seperti animasi, penggunaan teknologi kamera, warna, suara yang berbentuk audio-visual. Unsur-unsur ini didasarkan pada narasi yang berisi pesan yang ingin disampaikan sutradara kepada penonton film. (Susanto, 1982:60).

Film *Dune* menggambarkan dampak karakter transhuman posthuman memiliki peranan penting dengan bagaimana mereka dapat memengaruhi arah perkembangan manusia didalam film ini, mendorong akan sebuah perubahan, mencari kemungkinan yang dianggap belum pernah ada sebelumnya. *Dune* sebagai karya fiksi spekulatif dapat menjadi bahan untuk eksplorasi ide-ide ilmiah evaluasi dan interpretasi melalui imajinasi berfokus pada bagaimana pola perilaku manusia posthuman yang ada difilm ini serta dampak yang ditimbulkan olehnya. Sehingga penting untuk melihat representasi posthumanisme yang ada pada film *Dune*.

Peneliti menganalisis menggunakan analisis model semiotika Roland Barthes. Analisis ini dikenal dengan gagasan signifikasi dua tahap (*two order of signification*) dipertimbangkan dalam analisis suatu objek. Tahap pertama adalah tahap signifikasi denotasi, yang merupakan hubungan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dalam sebuah tanda dengan realitas eksternal dan merupakan makna yang paling nyata dari suatu tanda. Tahap kedua adalah tahap konotasi. Tahap ini terjadi ketika suatu gambaran sesuai dengan perasaan, emosi, dan nilai kebudayaan pembaca. Fokus peneliti disini ada pada kajian semiotika, di mana model semiotika Roland Barthes (*two order of signification*) yang akan sangat membantu peneliti dalam mengungkap makna tersembunyi yang ada dalam film ini, dan pada penelitian ini berfokus pada representasi kondisi posthumanisme yang terkandung dalam film *Dune* (2021).

1.2 Rumusan Masalah

Agar penelitian lebih spesifik dan tidak terlalu luas dalam pembahasannya, peneliti merumuskan dan berfokus pada pengambilan

potongan adegan-adegan, gambar, teks dalam film ini yang mengandung makna dari tanda yang mewakili kondisi posthumanisme. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kondisi posthumanisme direpresentasikan pada film *Dune* (2021) ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui representasi kondisi posthumanisme yang terkandung dalam film *Dune* (2021).

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk dapat menambah kajian yang membahas semiotika pada media film dan menambah wawasan dan pemahaman bagi pembaca bahwa film dapat dilihat dari perspektif posthumanisme, yang dalam penelitian ini membahas mengenai representasi kondisi posthumanisme yang ada dalam film *Dune* (2021).

1.4.1 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dilakukannya penelitian ini adalah sebagai referensi bagi peneliti lain yang mengangkat topik yang serupa dan juga untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi pembaca terkait bentuk representasi kondisi posthumanisme yang ada dalam film *Dune* (2021).

1.4.2 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keilmuan dalam bidang kajian ilmu komunikasi dan dapat menjadi bahan pemikiran dalam analisis semiotika pada media film serta meningkatkan pengetahuan bagi pembaca dan peneliti khususnya mengenai film *Dune* (2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Barnett, M., Wagner, H., Gatling, A., Anderson, J., Houle, M., & Kafka, A. (2006). The impact of science fiction film on student understanding of science. *Journal of Science Education and Technology*, 15(2), 179-191.
- Braidotti, R. (2019). A theoretical framework for the critical posthumanities. *Theory, culture & society*, 36(6), 31-61.
- Carrasco-Carrasco, R. (2022). The Vulnerable Posthuman in Popular Science Fiction Cinema. In *Cultural Representations of Gender Vulnerability and Resistance* (pp. 169-186). Palgrave Macmillan, Cham.
- Effendy, Uchyana. (2000). *Televisi Siaran dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ferrando, F. (2013). Posthumanism, transhumanism, antihumanism, metahumanism, and new materialisms: Differences and relations. *Existenz*, 8(2), 26-32.
- Ferrando, F. (2020). *Philosophical posthumanism*. Bloomsbury Publishing.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hais, A. W. N. (2019). Representasi patriotisme dalam film Gie. Disertasi. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Hall, S. (2020). *The work of representation*. In *The Applied Theatre Reader* (pp. 74-76). Routledge.
- Hayles, N. K. (2008). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Jane, E. A., & Barker, C. (2016). *Cultural studies: Theory and practice*. Cultural Studies, 1-760.
- Jenkins, W. J. (2017). *An Analysis of Sigmund Freud's The Interpretation of Dreams*. Macat Library.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran..* Jakarta: Prenada.

- Matthew, E. (2016). "A Typology of Posthumanism: A Framework for Differentiating Analytic, Synthetic, Theoretical, and Practical Posthumanisms," (pp. 31-91) Gladden, Sapiient Circuits and Digitalized Flesh: The Organization as Locus of Technological Posthumanization. Indianapolis: Defragmenter Media.
- Misha, K. (2020). The Human Non-Human Boundary in 'Dune'—An Ontological Reading through a Comparative Nietzschean and Transhuman Framework.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication [Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi]. *Jurnal Pekommas*, 16(1), 73-82.
- Nayar, P. K. (2014). *Posthumanism*. Cambridge: Polity.
- Pawito. (2008). *Penelitian komunikasi kualitatif*. Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS).
- Pepperell, R. (1995). *The post-human condition*. Intellect books.
- Pepperell, R. (2009). *Posthuman Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Postman, N. (2003). Alfred Korzybski. ETC: A Review of General Semantics, 60(4), 354-361.
- Romero-Ruiz, M. I., & Cuder-Domínguez, P. (2022). *Cultural Representations of Gender Vulnerability and Resistance: A Mediterranean Approach to the Anglosphere*.
- Savulescu, J. (2001). Procreative beneficence: why we should select the best children. *Bioethics*, 15(5-6), 413-426.
- Simonetti, N. (2022). Crip Gholas: posthuman disability and strategies of containment in Frank Herbert's Dune novels. *Journal of Literary & Cultural Disability Studies*.
- Sobur, A. (2001). *Analisis teks media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik dan analisis framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2017). *Semiotika komunikasi*. Remaja Karya.
- Storey, J. (2006). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Wahjuwibowo, I. S. (2019). *Semiotika Komunikasi Edisi III: aplikasi praktis untuk penelitian dan skripsi komunikasi*. Rumah Pintar Komunikasi.
- Wolfe, C. (2010). *What is posthumanism?* (Vol. 8). University of Minnesota Press.
- Bauer, P. (2022). Denis Villeneuve. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/Denis-Villeneuve>
- Claude Girard Agency Cinema Literature Television New media. (2022). Denis Villeneuve director Dune: Claude Girard Talent Agency. diambil 19 November, 2022, dari <https://www.claudegirard.com/en/artists/denis-villeneuve/>
- Human Genome Project Information. (n.d.). Human genome project information archive1990–2003. diambil 9 Desember, 2022, dari <http://www.ornl.gov/hgmis/>
- Legendary. (2022). Dune. diambil 18 November 2022, from <https://www.legendary.com/film/dune/>
- Warner Bros. (2021). Dune. diambil 18 November, 2022, dari <https://www.warnerbros.com/movies/dune>
- Watercutter, A. (2021). Denis Villeneuve on 'dune': 'I was really a maniac'. Wired. diambil 27 desember, 2022, dari <http://www.wired.com/story/denis-villeneuve-dune-q-and-a/>