

ABSTRACT

Metekohy, Marschall Eirence. *The Ideology Of Being A Being In 2001: A Space Odyssey*. Yogyakarta: English Language Studies of Graduate Program, Santa Dharma University. 2017.

The essential meaning of being a human is not any longer as the way it supposed to be, as they had changed from the earlier version of human (*Seinsvergessenheit*), these changes can affect their physical appearance, and habits. In relation to this issue, *Dasein* as the destination of *being* refers both to the human being and to the type of being that humans have as proposed by Heidegger. This problem can be analyzed through Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey* (1968). Whereby, this research is aimed to analyze the ideology of *Dasein* in the movie, as well as analyzing the movie through semiotic aspect and language games.

As a text, a movie has two kinds of texts that cannot be separated; they are visual text and conversational text. The first data, visual, are needed to analyze the movie semiotically through frames that were taken from all four parts of the movie. Also, the conversational data is needed to analyze the game of language used by three characters in the third part of the movie: Dave Bowman, Frank Pool, and HAL 9000.

As this movie can be divided into four separated chapters where it also has no correlation based on the story, this study aimed to identify the ideology of the movie itself. Further, this thesis employs three perspectives (Ontology, Semiotics, and Language analysis) to analyze the ideology of the movie by using content analysis approach, which is a systematic reading of a text. This method covers several kinds of texts, including movies as one of its concern.

The thesis analyzes the movie using *The-being-in-the-world* by Martin Heidegger in order to identify the ideology of the movie. To support the ideology, the visual aspect was analyzed using Roland Barthes' *The Rhetoric of The Image*. To analyze the game of language used by the three characters in the movie, the analysis was conducted by reflecting on Wittgenstein's *Philosophical Investigation*.

Through the analysis of *being*, it is concluded that how devout human are towards the *tool* they invented, and how they had lost their authenticity of being *human*. However, though human being had changed since eons ago, one thing remains the same, which are the determination and the willingness to dominate over the others, as illustrated by Nietzsche's concept of *Übermensch*. Also, this movie semiotically really plays with symbolic message, and how this message is the major alternative in delivering the unspoken message. Through the analysis on symbols in the frames, the three steps to be an *Übermensch* are presented implicitly. The symbolic message also enriches the information as it signifies what the utterances by the focused characters did not. Lastly, through the analysis on the language, it shows how the imbalance and conflicts, and the later step of oneself for becoming an *Übermensch* are portrayed.

Keywords: *2001: A Space Odyssey*, *The-being-in-the-world*, Semiotic, Language Games.



ABSTRAK

Metekohy, Marschall Eirence. *The Ideology Of Being A Being In 2001: A Space Odyssey*. Yogyakarta: Kajian Bahasa Inggris, Program Pascasarjana, Universitas Sanata Dharma. 2017.

Definisi manusia secara esensinya sudah tidak lagi seperti yang seharusnya, sebagaimana mereka telah berubah dari manusia-manusia terdahulu (*seinsvergessenheit*). Perubahan-perubahan ini dapat berdampak pada tampilan secara fisik dan kebiasaan. Dalam hubungannya terhadap isu ini, *Dasein* yang merupakan tujuan dari seorang manusia mengacu kepada manusia itu sendiri dan *being* seperti yang dicetuskan oleh Heidegger. Hal ini dapat dianalisa di dalam film karya Sutradara Stanley Kubrick, *2001: A Space Odyssey* (1968). Kemudian, Tesis ini bertujuan untuk menganalisa ideology *Dasein* di dalam film tersebut, sebagaimana analisa semiotik dan permainan bahasa.

Sebagai salah satu bentuk teks, film memiliki dua unsur teks yang tidak dapat dipisahkan, yaitu teks visual dan teks dalam bentuk percakapan. Pertama, data visual dibutuhkan untuk menganalisa film terkait secara semiotik lewat bingkai gambar yang diambil dari empat bagian. Selain itu, data dalam bentuk percakapan juga dibutuhkan untuk menganalisa permainan bahasa yang dipakai oleh tiga karakter di bagian ke-tiga dari film ini, yaitu: Dave Bowman, Frank Poole, dan HAL 9000.

Sejalan dengan itu, sebagaimana film ini dapat dipilah-pilah menjadi empat bagian yang terpisahkan tanpa ada kesinambungan cerita di dalamnya, penelitian ini dimaksudkan untuk menyimpulkan ideology yang terkandung di film ini. Tesis ini menggunakan tiga perspektif (ontologi, semiotik, dan analisa permainan bahasa) untuk menganalisa ideology dari film dengan menerapkan metode analisis isi, yang merupakan pembacaan teks secara sistematis. Metode ini mencakup beberapa jenis teks, yang mana film adalah salah satunya.

Tesis ini menerapkan *The-being-in-the-world* yang ditulis oleh Martin Heidegger untuk mengidentifikasi ideology yang tertuang di dalam film ini. Demi menopang ideology, aspek-aspek visual dianalisa dengan mengacu kepada *The Rhetoric of The Image* oleh Roland Barthes. Selain itu, Tesis ini juga menganalisa penggunaan bahasa, dengan mengacu kepada *Philosophical Investigation* oleh Ludwig Wittgenstein.

Melalui analisa *being*, dapat disimpulkan bahwa manusia sangat bersimpuh kepada alat yang diciptakannya, dan bagaimana mereka telah kehilangan keaslian sebagai manusia. Namun, walaupun perubahan pada diri manusia ini telah berlangsung sejak jutaan tahun lalu, satu hal tetap berdiam sama, yaitu determinasi dan keinginan untuk mendominasi sesamanya seperti yang dipaparkan Nietzsche dalam konsep *manusia atas*. Tesis ini menunjukkan bahwa film terkait sangat mengandalkan pesan-pesan simbolik secara semiotika, dan alternatif ini merupakan aspek yang paling menonjol dalam penyampaian pesan secara tersirat. Pesan-pesan simbolik pun memperkaya informasi yang dibutuhkan sebagaimana hal ini menggambarkan apa yang tidak dijelaskan lewat

perbincangan antar karakter yang difokuskan. Melalui analisa penggunaan bahasa, dapat dilihat ketidakseimbangan dan konflik, juga tahap terakhir untuk menjadi seorang *manusia atas* digambarkan .

Kata kunci: *2001: A Space Odyssey, The-being-in-the-world, Semiotika, Permainan Bahasa.*

