

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka adalah proses umum yang dilakukan untuk memperoleh suatu teori yang relevan dengan masalah yang diteliti.

2.1.1 Penelitian Terdahulu

Tinjauan teoritis dengan meninjau makalah penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendukung referensi, penambahan, dan perbandingan untuk membuat proposal ini lebih relevan. Selain itu, tinjauan studi sebelumnya membantu memberikan gambaran awal studi yang relevan dengan pertanyaan penelitian ini. Penelitian ini merupakan studi tentang representasi dokumenter film “Tenggelam Dalam Diam”, dan untuk pengembangan pengetahuan peneliti membuat katalog studi representasi sebelumnya. Hal ini penting untuk mengetahui teori dan data dari peneliti sebelumnya agar peneliti dapat merujuknya pada saat melakukan penelitian. Setelah peneliti melakukan review terhadap penelitian sebelumnya, maka peneliti memperoleh beberapa penelitian tentang daya tarik yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

1. Disertasi R. Novayana Kharisma, Universitas Pembangunan Nasional Urusan Veteran, Jawa Timur, Surabaya, 2011

Kajian kedua yang berjudul Penggambaran Kekerasan dalam Film Rumah Dara, bertujuan untuk mengkaji bagaimana kekerasan dalam film

digambarkan oleh para protagonis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika. Pendekatan semiotik John Fiske (tata bahasa dan budaya televisi) melampaui tingkat realitas, representasi, dan ideologi. Data dibagi menjadi tiga tingkatan: realitas, representasi, dan ideologi. Pada tingkat kehidupan nyata, kostum, riasan, pengaturan, dan tanda dialog dianalisis. Pada level presentasi, camera, desain cahaya dan suara dianalisa. Ideologi menganalisis fitur-fitur ideologis yang terkandung dalam film. Teori yang digunakan antara lain konstruksi realitas sosial, kekerasan, kategori kekerasan, kekerasan di media, respon psikologis terhadap warna, semiotika, representasi, dan teori pengaruh media massa dalam kehidupan masyarakat. Hasilnya, saya mengetahui bahwa film Rumah Dara adalah film tentang kekerasan yang meliputi kekerasan fisik, kekerasan seksual, kekerasan verbal dan kekerasan psikis. Kekerasan tersebut dilakukan untuk melindungi diri dari serangan keluarga ibu perawan yang dialami oleh tokoh utama, dan kekerasan yang dihadirkan menjadi bumbu yang menimbulkan ketakutan dan teror pada penontonnya.

2. Analisis semiotik film Korea "Annoying Saudara" oleh Nur Akmalina dari Universitas Pasundan 2017.

Semiotika adalah teori bahwa tanda memberi tanda yang memiliki makna, dan tanda dimaknai sebagai bentuk pemahaman kehidupan. Manusia menggunakan simbol sebagai alat untuk berbagai tujuan dan berusaha berinteraksi melalui kemampuan intelektualnya. Salah satu tujuan

tersebut adalah komunikasi dengan orang lain sebagai bentuk adaptasi terhadap lingkungan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana film menyampaikan pesan sehari-hari yang memiliki nilai signifikan dan dapat membawa perubahan positif bagi mahasiswa dan masyarakat umum. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif Charles S. Pierce dengan menggunakan teori logistik. Mengandung unsur-unsur penting yang mengandung pesan moral: representasi, objek, dan interpretasi. Hasil dari penelitian ini, ada banyak tanda-tanda cerita dari film *My Annoying Siblings*. Sementara film memberikan informasi kepada siswa dan masyarakat umum untuk melihat di balik kisah hidup keluarga, film *My Annoying Brother* juga memberikan contoh kehidupan sehari-hari.

3. Analisis Semiotika Dalam film Parasite makna Denotasi dan Konotasi Pesan Moral, Melisa Theodora Lumban Gaol, ilmu komunikasi Universitas Medan Area 2020.

Analisis Semiotik Film Parasit Ditinjau dari Penampilan, Implikasi, dan Pesan Moral Analisis Semiotik Film Parasit adalah judul penelitian ini. Parasite adalah film yang menyampaikan jurang sosial yang muncul antara kehidupan dua keluarga yang sangat berbeda secara ekonomi (keluarga Park dan Kim). Keluarga Park adalah keluarga yang sangat kaya, elit dan tinggal di kompleks apartemen besar, sedangkan keluarga Kim adalah keluarga yang keluarganya menganggur dan miskin, tinggal di sebuah rumah basement kecil di jalan. Situasi yang dihadapi keluarga Kim menyebabkan

mereka keluar dari kesengsaraan dengan menipu keluarga Park. Plot film ini akhirnya menganalisis makna semiotik dari representasi dan implikasi, serta film parasit yang hidup manusia saat ini. Penelitian ini menggunakan Teori Semiotika dari Roland Barthes. Unit analisis penelitian ini adalah Film parasite yang dimana penulis mengambil 10 adegan yang akan penulis teliti. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah dengan menonton film asli yang tidak dipotong maupun disensor dari awal sampai akhir, mengamati adegan-adegan yang penulis teliti, melakukan wawancara langsung dengan informan dan observasi terkait film. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif pendekatan kualitatif, Penulis juga menguji keabsahan data dengan cara uji kredibilitas atau kepercayaan terhadap data dengan melakukan teknik triangulasi sumber data dan melakukan pengecekan data dengan melakukan proses wawancara kepada informan secara langsung dan mengajukan pertanyaan terkait film yang membantu penelitian.

4. Feminisme Dalam Film Pendek “Tilik” (Analisis Semiotika Jhon Fiske), Ela Indah Dwi Syayekti, Ilmu Komunikasi Fakultas Ushulludin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo 2021

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana level realitas, level representasi dan level ideologi mengenai feminisme dalam film Pendek “Tilik” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis feminisme dalam film Pendek “Tilik”, mengenai bagaimana semiotika dari level realitas, level representasi dan level ideologi

berdasarkan Teori Semiotika John Fiske. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data yang digunakan adalah film itu sendiri, kemudian penulis merekam adegan-adegan yang mengandung feminisme, menganalisis simbol-simbol film dalam bentuk gambar atau adegan, dan membuat dialog di dalam adegan-adegan tersebut. Kajian menyimpulkan bahwa 1) tingkat realitas, yaitu busana para aktor dalam film pendek “Tilik”, menunjukkan kenafan perempuan desa. 2) Tingkat ekspresif adalah adegan yang berisi dialog tentang kebaikan, ketegasan, kepedulian, dan partisipasi perempuan. 3) Tingkat ideologis menunjukkan bahwa ideologi film adalah feminisme, berdasarkan deskripsi realitas dan tingkat representasional.

2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

Didalam urutan komunikasi, proses komunikasi dipandang dari segi jumlah komunikator, seperti satu orang, satu kelompok, atau beberapa orang yang tersebar di berdasarkan hal ini, maka dapat di klasifikasikan menjadi bentuk-bentuk sebagai berikut :

- a) Komunikasi Pribadi (*Personal Communication*)
- b) Komunikasi Kelompok (*Group Communication*)
- c) Komunikasi Massa (*Mass Communication*)

Semua bentuk di atas adalah komunikasi dalam hal jumlah koresponden, tetapi komunikasi massa adalah komunikasi dengan lebih banyak koresponden daripada bentuk lainnya. Oleh karena itu, komunikasi massa dapat diartikan sebagai

komunikasi dengan menggunakan media massa modern, termasuk surat kabar populer, program radio dan televisi, film, dan media massa lainnya.

2.1.2.1 Pengertian ilmu komunikasi

Menurut Fisher (1986:17), ilmu komunikasi bersifat komprehensif dan multifaset. Schramm (1963: 2) menggambarkan sifat eklektik studi komunikasi sebagai persimpangan yang sama di semua disiplin ilmu.

Selain itu komunikasi juga menyangkut suatu hal yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia, bahkan komunikasi telah menjadi suatu fenomena bagi terbentuknya suatu masyarakat atau komunitas yang terintegrasi oleh informasi, yang mana masing – masing individu dalam masyarakat itu sendiri saling membagi informasi untuk mencapai tujuan bersama (Rismawaty, Desayu Eka Surya, Sangra Juliano 2014:65).

2.1.2.2 Proses komunikasi

Komunikasi itu sebuah proses, asumsi ini tentu saja menjadi bagian penting bagi seluruh peristiwa komunikasi, dimana dalam setiap proses, tentu saja meliputi tahapan-tahapan tertentu. Dalam setiap proses komunikasi, setidaknya melibatkan beberapa komponen komunikasi.

2.1.2.3 Unsur Komunikasi

Untuk melihat sebuah proses komunikasi secara lebih lengkap, seperti yang diungkapkan Laswell dimana komunikasi sebagai sebuah proses merupakan penyampaian pesan dari komunikator (*source*) kepada komunikan (*receive*) melalui media yang menimbulkan efek tertentu, akan dijabarkan pada point-point berikut:

1. Komunikator dan komunikan,

Istilah komunikator dan komunikan merupakan istilah umum yang sering digunakan dalam setiap peristiwa komunikasi, namun dalam perkembangannya banyak teori-teori dan modelmodel komunikasi menggunakan istilah sumber- penerima (*source-receiver*). Pada dasarnya kedua istilah tersebut merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan untuk menegaskan bahwa setiap orang yang terlibat dalam komunikasi sebagai sumber (komunikator/pembicara). Menurut Devito (1997:27) , seseorang mengirimkan pesan ketika berbicara, menulis, memberikan isyarat tubuh.

2. Pesan, pesan dalam proses komunikasi yang disampaikan oleh komunikator

kepada komunikan terdiri dari isi (the content) dan lambang (symbol). Lambang dalam media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kiasan, isyarat, gambar, warna dan sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan (Effendy, 2000:11).

3. Media, Media sering disebut sebagai saluran komunikasi, jarang sekali

komunikasi berlangsung melalui satu saluran, kita mungkin menggunakan dua atau tiga saluran secara simultan (Devito, 1997:28). Sebagai contoh dalam interaksi tatap muka kita berbicara dan mendengar (saluran suara), tetapi kita juga memberikan isyarat tubuh dan menerima isyarat secara visual (saluran visual). Kita juga memancarkan dan mencium bau-bauan (saluran olfaktori), dan sering kita saling menyentuh itupun komunikasi (saluran taktil).

4. Efek Komunikasi selalu mempunyai pengaruh atau pengaruh terhadap satu atau lebih orang yang terlibat dalam kegiatan komunikasi. Semua aktivitas komunikasi selalu memiliki konsekuensi. Pertama, Anda dapat belajar bagaimana memperoleh pengetahuan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi sesuatu. Ini adalah efek intelektual atau kognitif. Kedua, Anda dapat memperoleh sikap baru atau mengubah sikap, keyakinan, perasaan, dan emosi. Ini adalah efek emosional. Ketiga, metode dan gerakan baru dapat dipelajari di samping perilaku verbal dan non-verbal yang sesuai. Melempar bola atau melukis, yang merupakan pengaruh atau efek psikomotorik (Devito, 1997: 29).

2.1.2.4 Komunikasi Non Verbal

Ada banyak adegan dalam film dengan pesan tertentu tanpa kata atau bahasa. Tubbs (1996:9) mengemukakan bahwa pesan non-verbal adalah setiap pesan yang disampaikan tanpa kata-kata atau dengan kata-kata selain kata-kata yang kita gunakan. Sedangkan untuk bahasa, pesan nonverbal tetap digunakan karena dalam praktiknya pesan verbal dan nonverbal dapat terjadi secara bersamaan atau bersamaan. Pesan adalah salah satu unsur komunikasi. Menurut Knapp (1997:177-178), komunikasi nonverbal memiliki enam fungsi utama:

1. Untuk menekankan. Komunikasi nonverbal digunakan untuk menekankan atau menonjolkan beberapa bagian dari pesan verbal.
2. Untuk melengkapi. Komunikasi nonverbal digunakan untuk memperkaya pesan verbal.

3. Untuk menunjukkan kontradiksi. Pesan nonverbal digunakan untuk menolak pesan verbal, atau memberikan makna lain terhadap pesan nonverbal.
4. Untuk mengatur . Komunikasi nonverbal digunakan untuk mengendalikan atau mengisyaratkan keinginan komunikator untuk mengatur pesan verbal.
5. Untuk mengulangi. Pesan ini digunakan untuk mengulangi kembali gagasan yang sudah dikemukakan secara verbal.

2.1.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Massa

Film merupakan salah satu bentuk penyampaian pesan melalui media komunikasi massa. Meski sinema tidak lagi diartikan sebagai karya seni, Film kini menjadi semacam 'praktik sosial' dan 'komunikasi massa' Komunikasi melalui media. Dalam pengertian lain, komunikasi massa adalah penyebaran pesan melalui media yang ditujukan untuk masyarakat yang abstrak, sejumlah besar pembawa pesan yang tidak terlihat (Effendy, 2002). Komunikasi yang menggunakan media massa yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan heterogen. Pesan – pesannya bersifat umum, disampaikan secara cepat, serentak, selintas (khususnya media elektronik). Komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok, dan komunikasi organisasi berlangsung juga dalam proses untuk mempersiapkan pesan yang disampaikan media massa ini (Mulyana, 2000). Menurut Wright (1959) Definisi komunikasi massa juga dapat didefinisikan ke dalam tiga ciri:

1. Komunikasi massa diarahkan kepada audiens yang relatif besar, heterogen dan anonim.
2. Pesan-pesan yang disebarakan secara umum. Sering dijadwalkan untuk bisa mencapai sebanyak mungkin anggota audiens secara serempak dan sifatnya sementara.
3. Komunikator cenderung berada atau beroperasi dalam sebuah organisasi yang kompleks yang mungkin membutuhkan biaya yang besar.

2.1.3.1 Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah salah satu aktivitas sosial yang berfungsi di masyarakat. Fungsi komunikasi massa menurut Dominick dalam Ardianto, Elvinaro. dkk. (2007: 14). Komunikasi Massa Suatu Pengantar Terdiri dari:

1. *Surveillance* (Pengawasan)
 2. *Interpretation* (Penafsiran)
 3. *Linkage* (Pertalian)
 4. *Transmission of Values* (Penyebaran nilai-nilai)
 5. *Entertainment* (Hiburan)
- 1) ***Surveillance* (Pengawasan)** Fungsi pengawasan media dapat dibedakan menjadi bentuk-bentuk utama. Fungsi pemantauan waspada terjadi ketika media massa menginformasikan tentang ancaman. Peran pengawas instrumen adalah memberikan atau menyebarkan informasi yang berguna atau berguna dalam kehidupan sehari-hari audiens.

- 2) **Interpretation (Penafsiran)** Media massa tidak hanya menyajikan fakta dan data, tetapi juga interpretasi atas peristiwa-peristiwa penting. Organisasi atau industri media memilih dan memutuskan acara mana yang akan diterbitkan atau disiarkan. Tujuan dari media interpreting adalah untuk memperluas wawasan pembaca, pemirsa dan pendengar.
- 3) **Linkage (Pertalian)** Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang berbeda dan membentuk hubungan berdasarkan minat dan minat yang sama.
- 4) **Transmission of Values (Penyebaran nilai-nilai)** Fungsi ini disebut juga sosialisasi. Sosialisasi mengacu pada cara individu mengadopsi perilaku dan nilai-nilai kelompok. Media massa yang merepresentasikan citra masyarakat dilihat, didengar, dan dibaca. Media massa menunjukkan bagaimana mereka berperilaku dan apa yang diharapkan. Dengan kata lain, media merepresentasikan kita sebagai role model yang ingin kita amati dan tiru, kita bisa menikmati hiburan. Meskipun ada program radio yang mengutamakan program berita.
- 5) **Entertainment (Hiburan)** Fungsi media massa sebagai fungsi hiburan tidak lain adalah untuk meredakan ketegangan di benak pemirsa. Karena membaca berita hiburan atau menonton acara hiburan di televisi menyegarkan pikiran pemirsa.

2.1.4 Tinjauan tentang Representasi

Menurut Stuart Hall dalam bukunya *Representation: Cultural Representation and signifying practices*, "Representation connects meaning and

language to culture. Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between member of culture.” Melalui representasi, makna diciptakan dan dipertukarkan di antara anggota masyarakat. Singkatnya, representasi adalah cara untuk menciptakan makna, dan representasi bekerja melalui sistem representasional. Sistem representasi ini terdiri dari dua elemen kunci: konsep pemikiran dan bahasa. Kedua komponen ini saling terkait. Konsepsi hal-hal dalam pikiran Anda membuat Anda sadar akan pentingnya hal itu. Tetapi makna tidak dapat dikomunikasikan tanpa bahasa. Sebagai contoh sederhana, saya tahu istilah "kaca" dan apa artinya. Anda tidak dapat menyampaikan arti "gelas" (misalnya, benda yang digunakan orang untuk minum) tanpa dapat mengungkapkannya dalam bahasa yang dapat dimengerti orang lain. Oleh karena itu, hal terpenting dalam sistem representasi ini adalah bahwa kelompok yang dapat menghasilkan dan bertukar makna adalah kelompok tertentu dengan latar belakang pengetahuan yang sama, sehingga dapat menghasilkan (hampir) pemahaman yang sama. Menurut Stuart Hall,

“Member of the same culture must share concepts, images, and ideas which enable them to think and feel about the world in roughly similar ways. They must share, broadly speaking, the same “cultural codes”. In this sense, thinking and feeling are themselves “system of representation”

Berpikir dan merasa Menurut Stuart Hall juga merupakan sistem representasi. Sebagai sistem representasi berarti berfikir dan merasa juga berfungsi untuk memaknai sesuatu. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan hal tersebut, diperlukan latar belakang pemahaman yang sama terhadap konsep, gambar, dan ide (*cultural codes*).

Masih menurut Hall, ada tiga macam pendekatan untuk melihat bagaimana

suatu makna dapat tersampaikan. Tiga pendekatan tersebut adalah:

1. Pendekatan Reflektif (*Reflective Approach*) , Pendekatan ini memandang bahasa hanya sebagai refleksi atas makna yang telah terkandung dalam tanda. Makna terkandung dalam objek dan tidak terpisahkan dari dunia nyata.
2. Pendekatan Intensional (*Intentional Approach*), Pendekatan intensional memandang makna sebagai bagian dari peneliti (*author*). Makna terletak pada intensi peneliti, karena itu kata-kata bermakna sesuai kehendakpeneliti.
3. Pendekatan Konstruksional (*Constructionist Approach*), Pendekatan yang ketiga adalah pendekatan yang mengatakan bahwa makna terkonstruksi dalam bahasa dan lewat bahasa. Makna tidak hanya didapat dari intensi pengarang namun juga didapatkan melalui sistem representasi. Selanjutnya, sistem representasi terdiri atas dua komponen penting, yaitu konsep dalam pikiran/mental dan bahasa. Kedua komponen ini saling berhubungan. Konsep dari suatu hal yang kita miliki dalam pikiran kita, membuat kita mengetahui makna dari hal tersebut. Namun, makna tidak dapat dikomunikasikan tanpa bahasa. Salah satu media yang tepat untuk merepresentasi suatu hal adalah film. Dikatakan demikian karena film mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (message) dibaliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya (Nur Ilfath, 2018:4).

2.1.5 Tinjauan tentang Film

Definisi Film, menurut Undang-Undang Perfilman No.8 tahun 1992 pasal 1

Bab 1, media komunikasi massa visual dan aural berdasarkan prinsip sinematografi, termasuk pita seluloid, pita video, video disk dan/atau bahan lainnya. bentuk, jenis, ukuran, dengan proses kimia, elektronik atau lainnya, dengan atau tanpa suara, ditampilkan atau ditampikan dalam proyeksi mekanis, elektronik, atau lainnya yang dapat saya lakukan. Setelah surat kabar, film merupakan media komunikasi massa kedua di dunia yang mencapai puncaknya pada akhir abad ke-19. Tidak seperti surat kabar, bioskop mengalami faktor teknis, politik, ekonomi, sosial, dan demografi pada awal perkembangannya yang menghambat pertumbuhan surat kabar pada abad ke-18 dan awal abad ke-19. Film dipandang sebagai media hiburan daripada media persuasi. Ada banyak persuasif dan persuasif dalam film sebenarnya. Kritik publik dan keberadaan badan sensor juga menunjukkan bahwa film ini memang sangat berpengaruh. Keberadaan film memungkinkan kita mengenal dunia lain, dan memberikan warna baru hiburan bagi khalayak umum dari segala usia. Film merupakan salah satu bentuk hiburan yang sangat diminati oleh berbagai kalangan masyarakat, dari kalangan menengah ke atas, dari anak-anak hingga orang dewasa. Sinema bukan sekadar upaya menampilkan “gambar bergerak”, tetapi merupakan tanggung jawab moral untuk menggunakan pengetahuan publik, menyebarkan informasi, dan memasukkan unsur hiburan yang memadukan semangat, inovasi, kreativitas, unsur politik, kapitalisme, hak asasi manusia, dll. Mungkin karena kemampuannya untuk menginspirasi gaya hidup dan kemampuan film untuk menjangkau banyak segmen sosial, para ahli menyimpulkan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi penonton. Sejak itu, berbagai penelitian telah dilakukan yang mencoba mengkaji dampak film

terhadap masyarakat. Banyak studi tentang dampak film terhadap masyarakat telah memahami bahwa hubungan antara film dan masyarakat selalu linier. Konon, film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan pesan di baliknya. Kritik dari perspektif ini didasarkan pada klaim bahwa film tersebut adalah potret masyarakat di mana film itu dibuat. Film terus-menerus menyerap realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dan memproyeksikannya ke layar. Graham Turner menolak pandangan film sebagai cerminan masyarakat. Artinya berbeda dengan sinema sebagai cerminan realitas belaka, yang sekadar "menggerakkan" realitas ke layar tanpa mengubahnya. Sebagai representasi realitas, di sisi lain, sinema membentuk dan 'mewakili' realitas berdasarkan kode, konvensi, ideologi, dan budayanya. Pertumbuhan dan perkembangan sinema sangat bergantung pada kombinasi unsur teknis dan artistik untuk menghasilkan film yang berkualitas (McQuail, 1997: 110).

Berdasarkan sifatnya film dapat dibagi atas :

1. Film cerita (*Story film*)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop yang dimainkan oleh para bintang sinetron yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukan untuk semua publik.

2. Film berita (*News film*)

Adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar – benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (*Newsvalue*).

3. Film Dokumenter

Istilah "dokumenter" pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran John Grierson, di *New York Sun* pada tanggal 8 Februari 1926. Di Prancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film perjalanan dan film pendidikan. Berdasarkan definisi ini, semua film pertama adalah film dokumenter. Ini merekam situasi sehari-hari seperti kereta memasuki stasiun. Pada dasarnya, film dokumenter menggambarkan realitas. Salah satu bapak dokumenter, John Grierson, mengatakan bahwa dokumenter adalah penggunaan metode kreatif untuk menggambarkan peristiwa dan realitas, tujuannya bukan hanya untuk menyampaikan informasi. Pembuat film dokumenter tidak hanya ingin penontonnya mengetahui subjek mereka, tetapi mereka juga ingin mereka memahami dan merasakan masalah yang dihadapi subjek mereka. Pembuat film ingin penonton mereka berhubungan dan berempati dengan materi pelajaran film. Karena itu, cerita harus terstruktur dengan materi pelajaran yang menarik, plot yang dapat membangun ketegangan, dan perspektif yang terintegrasi. Film dokumenter adalah upaya untuk menceritakan kembali suatu peristiwa atau kenyataan berdasarkan fakta dan tanggal (Chandra, 2010:1). Film dokumenter tidak bisa melakukannya sendiri karena mereka tidak membutuhkan bumbu ketegangan untuk menutupi keanehan yang seharusnya diyakini sebagai kebenaran. Film dokumenter ada dan diakui karena mereka memiliki tujuan setiap kali mereka keluar. Tujuannya adalah

untuk menyebarkan informasi, mendidik, dan tidak menghalangi publisitas.

2.1.6 Tinjauan tentang Semiotika

Semiotika adalah ilmu tentang tanda, dan istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani yang berarti “tanda”. Semiotika secara etimologis berkaitan dengan kata tanda, isyarat. Tanda ada di mana-mana dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Istilah semiotika telah digunakan sejak abad ke-18 oleh seorang filsuf Jerman bernama Lambert, tetapi studi tentang tanda secara formal dimulai di Eropa dan Amerika pada pertengahan abad ke-19, dengan Charles Sanders Peirce (1839-1914) dan Ferdinand Peirce (1839-1914) dan Ferdinand Dipromosikan oleh Saussure.(1857-1913). Latar belakang Pierce sebagai seorang filosof dan Saussure sebagai ahli bahasa cukup memberikan perspektif yang berbeda antara keduanya. Menurut Pierce, semiotika adalah istilah yang erat kaitannya dengan penggunaan logika, dan Saussure menekankan aspek bahasa sebagai sistem tanda. Semiotika (ilmu tentang simbol) memiliki dua perhatian utama: hubungan antara simbol dan maknanya, dan bagaimana simbol digabungkan menjadi kode (J. Fiske dan J. Hartley, 2003:22).

Perkembangan semiotika sebagai bidang studi dimulai pada tahun 1922 dengan Konferensi Lingkaran Wina di Universitas Wina. Di Lingkaran Wina, sekelompok cendekiawan mempresentasikan sebuah karya berjudul "Ensiklopedia Internasional". Semiotika terbagi menjadi tiga cabang ilmu simbolik, yaitu:

1. Semantik, yang mempelajari bagaimana sebuah tanda berkaitan dengan yang lain.

2. Sintatik, yang mempelajari bagaimana sebuah tanda memiliki arti dengan tanda yang lain.
3. Pragmatik, yang mempelajari bagaimana tanda digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan studi tentang bagaimana mengorganisasikan sistem tanda-tanda dan penggunaannya disebut sintatik dan kode pragmatik. Sintatik mempelajari bahwa sebuah tanda mempunyai arti bila dikaitkan dengan tanda yang lain dalam sebuah aturan formasi, atau disebut sebagai tata bahasa. Sebaliknya, pragmatik mempelajari bahwa sesuatu memiliki arti tergantung pada kesepakatan sehari-hari sebuah komunitas.

Berdasarkan lingkup pembahasannya, semiotika dibedakan atas tiga macam:

1. Semiotika murni (*Pure*), Membahas tentang dasar filosofis semiotika, yaitu berkaitan dengan metabahasa, dalam arti hakikat bahasa secara universal.
2. Semiotika deskriptif (*Descriptive*), Adalah lingkup semiotika yang membahas tentang semiotika tertentu.
3. Semiotika terapan (*Applied*), Adalah lingkup semiotika yang membahas tentang penerapan semiotika pada bidang atau konteks tertentu.

Mansoer Pateda (dalam Rusmana, 2005) menyebutkan sembilan macam semiotik:

1. Semiotika analitik, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang,

sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.

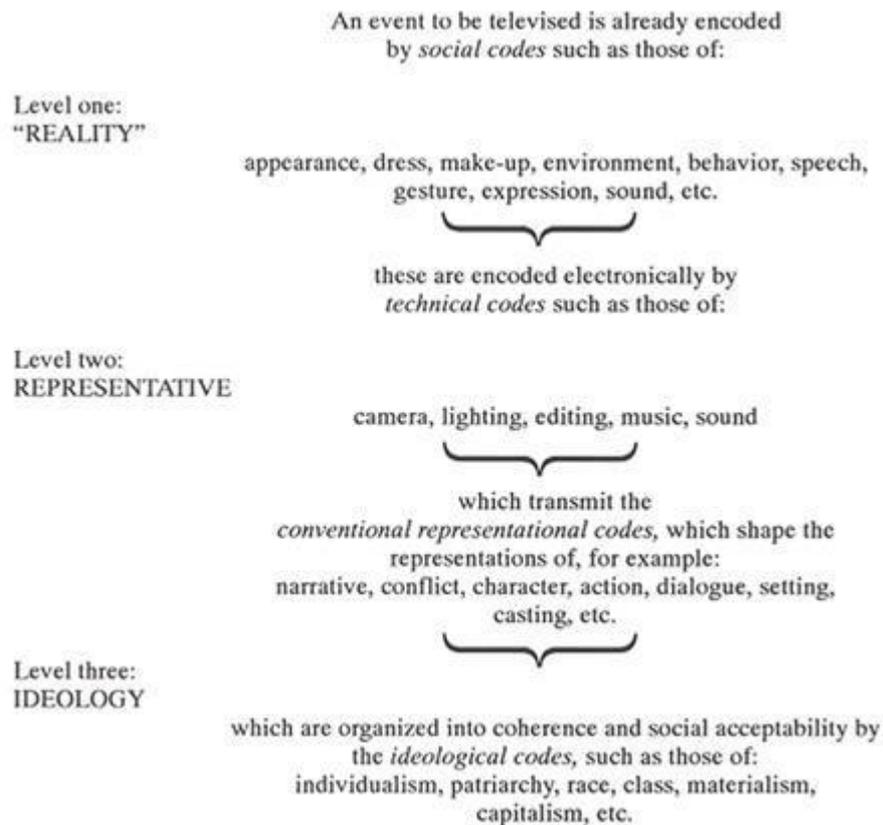
2. Semiotik deskriptif, yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat dialami oleh setiap orang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang.
3. Semiotik faunal (zoosemiotics), yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda hewan-hewan ketika berkomunikasi di antara mereka dengan menggunakan tanda-tanda tertentu, yang sebagiannya dapat dimengerti oleh manusia.
4. Semiotik kultural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu.
5. Semiotik naratif, yakni semiotik yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklorer).
6. Semiotik natural, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
7. Semiotik normative, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat manusia yang berwujud norma-norma.
8. Semiotik sosial, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia berwujud lambang, baik lambang berwujud kata ataupun kalimat.
9. Semiotik kultural, yaitu semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

Teks adalah pusat semiotika. Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas,

bukan hanya teks tertulis. Mulai dari film, sinetron, kuis, iklan, gambar hingga program sepak bola, apa saja dengan sistem tanda tangan komunikatif yang terkandung dalam teks tertulis dapat dianggap sebagai teks. John Fisk memperkenalkan teori kode televisi. Menurut Fisk, kode-kode yang muncul atau digunakan dalam program televisi dihubungkan bersama untuk membentuk makna. Menurut teori ini, realitas tidak hanya dimanifestasikan melalui kode yang dihasilkan, tetapi kode juga dirasakan secara berbeda oleh orang yang berbeda, karena realitas diproses dengan memahami referensi yang sudah ada sebelumnya dari pemirsa TV. Dalam perkembangannya, model John Fisk tidak hanya digunakan untuk menganalisis siaran televisi, tetapi juga untuk menganalisis teks media lain seperti film dan iklan. Dunia televisi dikodekan oleh kode sosial yang dibagi menjadi tiga tingkatan:

Gambar 2. 1

Kode kode televisi John Fiske (Fiske,1987:5)



(Sumber: Fiske, 1987: 5)

1. Level Realitas (*Reality*)

Peristiwa yang ditandakan (*encoded*) sebagai realita. Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah penampilan (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (*make up*), lingkungan (*environment*), kelakuan (*behavior*), dialog (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*). Dalam bahasa tulis misalnya, dokumen, transkrip, wawancara, dan sebagainya.

2. Level Representasi (*Representation*)

Representasi yang terencode dalam *encode electronically* harus ditampilkan pada kode teknis. Dalam bahasa tuliskode teknis itu melingkupi kata, kalimat, proposisi, foto, grafik, dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa

gambar, kode teknis itu terdiri atas kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), penyuntingan (*editing*), musik (*music*), suara (*sound*). Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan kedalam representasional yang dapat mengantualisasikan antara lain terdiri dari narasi, konflik, karakter, aksi, percakapan, layar, dan pemilihan pemain.

3. Level Ideologi (*Ideology*)

Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, liberalisme, sosialisme, feminisme dan lain-lain.

Doede Nauta (1972) membedakan tiga tingkatan hubungan semiotika, yakni, tataran sintaksis (*sintact level*), tataran semantik (*semantic level*), dan tataran pragmatis (*pragmatic level*). Tingkat semantik mengacu pada bagaimana karakter berhubungan dengan makna atau makna karakter. Tingkat sintaksis adalah studi tentang hubungan antara karakter dan mengacu pada aturan di mana beberapa orang menggabungkan karakter ke dalam sistem makna yang kompleks. Pada tataran praktis, ia melihat bagaimana tanda-tanda mengubah kehidupan seseorang, atau dampak dan dampak praktis dari tanda-tanda, dan dampaknya terhadap kehidupan sosial. Ia mengusulkan tiga jenis penyelidikan semiotika, yang disebut semiotika terapan (*applied*). Singkatnya, studi semiotika diatur di sepanjang tiga sumbu. Sumbu vertikal menunjukkan tiga tingkat hubungan simbolik: sintaksis, semantik, dan pragmatis. Sumbu mewakili tiga kategori peralatan informasi: sinyal, simbol, dan simbol.

2.1.7 Analisis Wacana Kritis

Menurut Darma (2009) analisis wacana kritis adalah studi linguistik yang membahas wacana bukan dari unsur kebahasaan, melainkan mengaitkannya dengan konteks. Konteks di sini maksudnya adalah bahasa digunakan sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu agar tujuan yang diinginkan tercapai. Dasar teoretis analisis wacana didasarkan pada beberapa perkembangan sejarah dalam filsafat pengetahuan dan teori sosial. Oleh karena itu, faktor histori, sosial, dan ideologi adalah sumber utama dalam kerangka kerja analisis wacana kritis. Analisis wacana kritis mengambil posisi melawan arus dominasi dalam kerangka besar untuk melawan ketidakadilan sosial. Analisis wacana kritis adalah pendekatan konstruktivis sosial yang meyakini bahwa representasi dunia bersifat linguistik diskursif, makna bersifat historis dan pengetahuan diciptakan melalui interaksi sosial.

Demikian, analisis wacana kritis merupakan sebuah upaya atau proses (penguraian) untuk memberi penjelasan dari sebuah teks (realitas sosial) yang mau atau sedang dikaji oleh seseorang atau kelompok dominan yang kecenderungannya mempunyai tujuan tertentu untuk memperoleh apa yang diinginkan. Artinya, dalam sebuah konteks harus disadari akan adanya kepentingan.

Analisis wacana kritis atau *critical discourse analysis* mewakili beragam teori, metodologi, dan definisi yang meliputi konsep konsep teori wacana dan teori kritis yang menyarankan suatu metode untuk mengungkap hubungan di antara berbagai perspektif (Norman Fairclough : 1993). Peneliti Menggunakan metode penelitian semiotika John Fiske dengan teori *the codes of television*, yang dimana ini termasuk kedalam kerangka dari analisis wacana itu sendiri namun metode yang

berbeda. Jika analisis wacana kritis menggunakan konsep wacana, kritis, dan ideologi kekuatan. Berbeda dengan *the codes of television* John Fiske yang menggunakan level realitas, level representasi, dan level ideologi untuk dijadikan acuan penelitian. Namun berdasarkan pengertian dan tujuan analisis *the codes of television* John Fiske masih menjadi kerangka dari analisis wacana kritis.

2.1.8 Tinjauan tentang bencana dan Man-Made Disaster

Disaster dalam bahasa Inggris artinya Bencana. Kata Disaster, diambil dari kamus Merriam-Webster, pertama kali digunakan pada tahun 1567. Bencana berakar pada keyakinan bahwa posisi bintang mempengaruhi nasib manusia, seringkali dengan cara yang merusak. Disaster memiliki arti aslinya dalam bahasa Inggris sebagai aspek yang merugikan dari sebuah planet atau bintang. Man-Made Disaster adalah bencana yang disebabkan oleh aktivitas manusia. Bencana alam dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, sehingga penting untuk memasukkan pendidikan dasar tentang bencana alam ke dalam kurikulum sekolah. Belum lagi fakta bahwa ada ribuan sekolah di lingkungan risiko bencana sedang hingga tinggi. Menurut Satuan Pendidikan Keselamatan Bencana (SPAB), setidaknya ada 126.000 sekolah dasar dan menengah di daerah rawan gempa, tsunami, letusan gunung berapi, banjir, dan tanah longsor. Pendidikan dasar tentang bencana alam dimulai dengan memahami dan mengenali jenis dan karakteristik bencana alam seperti letusan gunung berapi, gempa bumi, tsunami, angin topan, dan tanah longsor. Di sisi lain, ada yang disebut bencana non alam dan bencana sosial. Bencana non alam adalah bencana yang disebabkan oleh fenomena selain alam.

Bencana non alam dapat disebabkan oleh berbagai penyebab seperti kesalahan manusia, kegagalan teknis, dan epidemi. Contoh bencana non alam antara lain pandemi COVID-19 yang saat ini melanda Indonesia dan dunia, sedangkan bencana sosial disebabkan oleh interaksi manusia. Bencana sosial berkisar dari konflik sosial hingga terorisme. Contoh bencana sosial adalah konflik Ambon-Mark 2011. Meskipun ketiga jenis bencana tersebut disebabkan oleh penyebab yang berbeda, namun semuanya menimbulkan kerugian harta benda yang sangat besar dan, dalam beberapa kasus, bahkan menimbulkan korban jiwa. Berdasarkan Pasal 1 UU No. 24 Tahun 2007, bencana alam adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam, antara lain berupa banjir, tanah longsor, gempa bumi, tsunami, gunung meletus, kekeringan, dan angin topan. Bencana alam merupakan peristiwa alam yang mengakibatkan dampak besar bagi manusia. Korban dapat berupa perorangan, keluarga atau kelompok masyarakat yang menderita baik secara fisik, mental, maupun sosial ekonomi. Sebagai akibat dari terjadinya bencana, menyebabkan mereka mengalami hambatan dalam melaksanakan tugas kehidupannya. Indonesia sebagai negara kepulauan, memiliki karakteristik geografis beragam baik secara tatanan tektonik, dinamika meteorologis, maupun klimatologis yang rawan terhadap bencana alam.

2.1.8.1 Jenis jenis bencana

Bencana alam dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu bencana alam geologi, meteorologi, dan ekstraterrestrial. Ketiganya dibedakan atas penyebab dan lokasi kejadiannya. Bencana alam geologi adalah bencana yang terjadi di permukaan bumi. Bencana alam geologi dapat disebabkan oleh aktivitas tektonik maupun

vulkanik. Beberapa contoh bencana geologi adalah gempa bumi, gunung meletus, tsunami, dan tanah longsor. Bencana alam geologi berbeda dengan bencana alam meteorologi. Bencana alam meteorologi merupakan bencana alam yang berkaitan dengan iklim dan cuaca. Contoh bencana alam meteorologi antara lain banjir, angin topan, kekeringan, dan pemanasan global. Sementara, bencana alam ekstraterrestrial berkaitan dengan benda-benda di luar angkasa yang memengaruhi keadaan Bumi. Contoh bencana alam ekstraterrestrial adalah meteor jatuh atau badai matahari. Kedua bencana ini memang jarang terjadi, tetapi bisa menyebabkan kerugian yang sangat besar.

Menurut Asian Disaster Reduction Center (2003) yang dikutip Wijayanto (2012), bencana adalah suatu gangguan serius terhadap masyarakat yang menimbulkan kerugian secara meluas dan dirasakan baik oleh masyarakat, berbagai material dan lingkungan (alam) dimana dampak yang ditimbulkan melebihi kemampuan manusia guna mengatasinya dengan sumber daya yang ada.

Bencana yang diakibatkan oleh manusia dapat dibagi menjadi beberapa macam yaitu :

1. Bencana Sosial, adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau rangkaian peristiwa yang disebabkan oleh manusia yang meliputi konflik sosial antar kelompok atau antar komunitas masyarakat.
2. Kegagalan Teknologi , adalah semua kejadian bencana yang diakibatkan oleh kesalahan desain, pengoperasian, kelalaian dan kesengajaan, manusia dalam penggunaan teknologi dan atau industri yang menyebabkan pencemaran, kerusakan bangunan, korban jiwa, dan kerusakan lainnya.

3. Bencana non alam, adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau rangkaian peristiwa non alam antara lain berupa gagal teknologi, gagal modernisasi, dan wabah penyakit.

Sementara itu, cakupan wilayah bencana menurut Efendi & Makhfuldi (2009), antara lain adalah:

1. 1. Bencana lokal, bencana yang memberikan dampak pada wilayah sekitarnya dan biasanya diakibatkan karena ulah manusia, seperti kebakaran, ledakan, terorisme, kebocoran bahan kimia, dan lainnya.
2. Bencana regional, bencana yang memberikan dampak geografis secara luas dan disebabkan karena faktor alam, seperti badai, banjir, letusan gunung api, tornado, dan lainnya.

2.1.8.2 Karakteristik Bencana Alam

1. Gempa Bumi

Menurut buku “Gentle to Natural Disasters” yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Iptek, gempa bumi adalah getaran yang berasal dari dalam bumi. Secara geografis, gempa juga disebut “gempa bumi”. Kekuatan gempa dapat diukur dengan menggunakan satuan skala richter dan alat pengukur getaran yang disebut seismometer. Gempa bumi disebabkan oleh berbagai penyebab, antara lain pergerakan lempeng (gempa tektonik), aktivitas vulkanik (gempa vulkanik), aktivitas keruntuhan batugamping, dan aktivitas manusia (gempa buatan manusia). Gempa bumi dicirikan oleh: Ini cenderung berumur pendek dan berlangsung beberapa detik Terlokalisasi di area tertentu dan terasa jauh Kondisi tanah di

sekitarnya dapat berguncang dan bangunan dapat runtuh Disebut gempa susulan dapat berulang Lokasi dan waktu yang dapat diprediksi Tidak mungkin Mustahil Anda dapat mencegahnya, tetapi Anda dapat mengurangi dampak.

2. Tsunami

Tsunami merupakan bencana alam berupa gelombang tinggi yang terjadi di daerah dekat pantai atau pesisir. Kata tsunami sendiri berasal dari bahasa Jepang yang artinya kurang lebih pasang laut besar yang terjadi di pelabuhan. Salah satu kejadian tsunami terburuk yang pernah terjadi di Indonesia adalah tsunami Aceh 2004. Tsunami dapat disebabkan oleh berbagai hal, termasuk gempa bumi di laut, tanah longsor yang terjadi di kedalaman laut, hingga letusan gunung api bawah laut. Karakteristik tsunami antara lain: Gelombang tinggi di tengah laut mencapai 5 meter, lalu setelah sampai di pantai tinggi gelombang mencapai 30 meter. Panjang gelombang tsunami adalah 50 hingga 200 kilometer. Panjang gelombang ini ditentukan oleh kekuatan gempa. Periode waktu tsunami berkekuatan tinggi berdurasi sekitar 10 hingga 60 menit. Cepat gelombang tsunami dipengaruhi kedalaman laut. Kecepatan gelombang akan berkurang seiring berkurangnya kedalaman laut.

3. Tanah Longsor

Bencana tanah longsor terjadi akibat longsor tanah yang menerjang pemukiman manusia. Tanah longsor biasa terjadi di daerah dengan lereng dan tebing yang curam. Tanah longsor dapat mencapai kecepatan 80 meter

per detik, berupa longsoran material tanah, lahar, batu, pasir, atau salju. Tanah longsor diakibatkan oleh berbagai hal, mulai dari erosi tanah, hujan lebat, beban permukaan berlebih, hingga gempa bumi. Karakteristik wilayah yang akan mengalami tanah longsor dapat ditandai dengan: Munculnya retakan tanah di lereng yang sejajar dengan tebing. Retakan-retakan ini biasanya timbul setelah hujan. Muncul mata air baru secara tiba-tiba. Tebing rapuh, kemudian material-material seperti batu dan kerikil mulai berjatuhan. Hilangnya genangan air saat musim hujan. Pintu dan jendela rumah sulit dibuka, karena terjadi perubahan kedudukan. Bagian tanah dan batu mulai berjatuhan. Pohon dan tiang listrik mengalami kemiringan. Tanah tiba-tiba amblas.

4. Gunung Meletus

Terletak di wilayah cincin api pasifik atau pasific ring of fire menyebabkan Indonesia memiliki banyak gunung berapi aktif. Hal ini menyebabkan sejumlah wilayah di Indonesia menjadi rawan mengalami peristiwa erupsi atau gunung meletus. Material berbahaya dari bencana gunung meletus bukan hanya lahar, tetapi juga awan panas dan gas beracun. Karakteristik gunung meletus dapat ditandai dengan: Suhu di wilayah sekitar gunung naik. Mata air di sekitar gunung mengering. Terdengar suara gemuruh, juga disertai getaran atau gempa halus Tumbuhan sekitar gunung menjadi layu. Binatang di sekitar gunung bermigrasi turun. Munculnya awan panas di sekitar puncak gunung Wilayah sekitar mengalami hujan abu Terjadi banjir lahar dingin di sungai sekitar gunung yang dapat menyebabkan longsor

Munculnya gas vulkanik beracun seperti karbon monoksida(CO), Karbon dioksida (CO₂), Hidrogen Sulfida (H₂S), Sulfur dioksida (SO₂), dan Nitrogen (NO₂)

2.1 Kerangka Pemikiran

Manfaat dari kerangka pemikiran adalah memberikan arah bagi proses penelitian dan terbentuknya persepsi yang sama antara peneliti dan orang lain (dalam hal ini pembaca, atau orang yang membaca hasil penelitian ini) terhadap alur-alur berpikir peneliti. Serupa dengan pemikiran diatas, kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkenaan atau berkaitan dengan variabel atau fokus penelitian. Maksud dari kerangka berpikir sendiri adalah “Supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal”. (Sugiyono, 2008: 92).

2.2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis

Dalam menganalisa makna Man-Made Disaster dalam film dokumenter “Tenggelam Dalam Diam”. Penelitian ini menggunakan teori The Codes of Television oleh John Fiske. Peneliti memilih beberapa kode yang ada dalam teori *the codes of television* John Fiske. Beberapa kode televisi ini akan lebih mempermudah peneliti dalam meneliti representasi urgensi mental dalam film.

Dalam teori semiotika, pokok studinya adalah tanda atau bagaimana cara tanda-tanda itu bekerja juga dapat disebut semiologi. Tanda – tanda itu hanya mengemban arti pada dirinya sendiri, dengan kata lain jika diterapkan pada tanda-tanda bahasa, maka huruf, kata, dan kalimat tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Tanda –

tanda itu hanya mengemban arti (*significant*) dalam kaitan dengan pembacanya, pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signified*) sebagai konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan. Segala sesuatu memiliki system tanda, dapat dianggap teks. Contohnya di dalam film, majalah, televisi, iklan, brosur, koran, novel bahkan di surat cinta sekalipun. Semiotika adalah studi tentang pertandaan dan makna, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna di bangun dalam “teks” media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (Fiske, 2004:282).

Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan interpretant dari tanda pertama. Tanda itu menunjuk sesuatu, yakni objeknya. (Fiske, 2004: 63).

Menurut John Fiske, terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika, yakni:

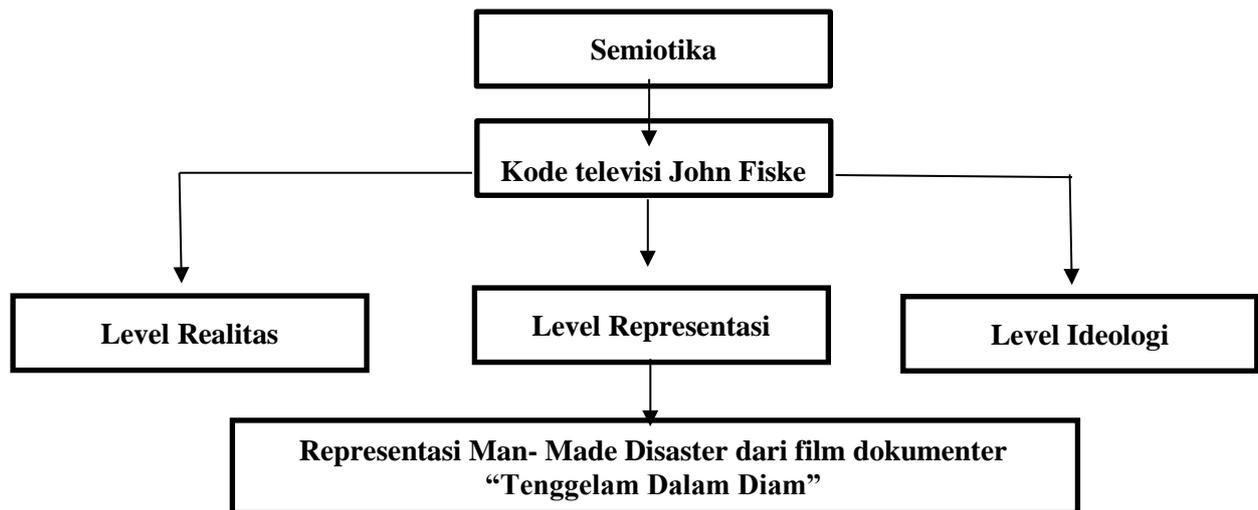
1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, dan cara tanda – tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah kontruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.

3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode – kode dan tanda – tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. (Fiske, 2004:60) John Fiske mengungkapkan kode-kode televisi (Television Codes) atau yang biasa disebut kode-kode yang digunakan dalam dunia pertelevisian. Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi tersebut saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode - kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan serta referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Dari keterangan yang diungkapkan di atas, peneliti dapat kita pahami bahwa semiotika adalah pemahaman akan tanda yang dimana tanda itu adalah semua yang ada di sekitar kita dan di kehidupan kita yang dapat dimaknakan oleh pengguna tanda itu sendiri baik itu makna yang di sepakati secara konsensus ataupun tanda yang memiliki makna yang berbeda. Pada dasarnya makna pada tanda dapat berubah sesuai dengan perkembangannya dan kebutuhan manusia. Kalau kita telisik lebih jauh, semiotika memiliki pemahaman yang sangat luas karena semiotika melibatkan setiap aspek kehidupan kita meski terkadang kita tidak menyadari akan hal itu. Untuk itu semiotika merupakan hal yang menarik untuk diperdalam guna memahami bahwa kita merupakan bagian dari tanda itu sendiri dan bagaimana memaknai tanda tersebut.

2.2.2 Kerangka Pemikiran Konseptual

Semiotika adalah studi mengenai tanda dan cara tanda-tanda tersebut bekerja, kedua kata tersebut memiliki definisi yang sama, walaupun penggunaan salah satunya biasanya menunjukkan mengenai pemikiran penggunanya. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana makna dari Man-Made Disaster dalam film dokumenter “Tenggelam Dalam”. Maka dari itu, peneliti menggunakan model John Fiske sebagai pisau analisa peneliti dalam menganalisis mengenai kondisi mental tokoh utama yang diperankan dalam film dokumenter “Tenggelam Dalam Diam” Semiotik yang dikaji oleh John Fiske antara lain membahas pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, dan bagaimana makna dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna dalam suatu objek yang peneliti akan teliti. Dari peta John Fiske di atas diadaptasi bahwa Sebuah tanda mengacu pada sesuatu di luar dirinya sendiri (objek), dan ini dipahami oleh seseorang, dan ini memiliki efek di benak penggunanya (interpretant). Fiske berpendapat bahwa realitas adalah produk pokok yang dibuat oleh manusia. Dari ungkapan tersebut diketahui bahwa Fiske berpandangan apa yang ditampilkan di layar kaca, seperti film, adalah merupakan realitas sosial. Semiotika merupakan bagian dari cultural studies dimana salah satu substansinya adalah ideologi. Teori ideologi merupakan teori yang berkaitan dengan penelitian semiotika dalam film dokumenter “Tenggelam Dalam Diam” ini. Teori – teori ideologi menekankan bahwa semua komunikasi dan makna memiliki dimensi sosial politik, dan bahwa kedua hal tersebut tidak dapat dipahami di luar konteks sosial. Ideologi selalu

bekerja menguntungkan pemegang kuasa, bagi kelas – kelas yang memiliki kuasa mendominasi produksi dan distribusi tidak hanya barang, tetapi pemikiran dan makna. “Bukan kesadaran yang menentukan keadaan manusia, akan tetapi keadaan (sosial) yang menentukan kesadaran manusia.” (Marx dalam Storey, 2001). Pernyataan tersebut menggambarkan bagaimana ideologi beroperasi; terciptanya distorsi realita atau kesadaran palsu. Ideologi berhubungan dengan tema-tema besar seperti pandangan dunia (world view) dan sistem kepercayaan yang berlaku dalam masyarakat. Meskipun demikian keberlangsungan masyarakat (social order) tidaklah bebas nilai, melainkan dikompetisikan dan dinegosiasikan antara ideologi dominan dengan ideologi subordinat. Semiotika dalam wilayah kajian ilmu komunikasi juga memiliki jangkauan yang luas. Semiotika dapat diterapkan pada berbagai level dan bentuk komunikasi, seperti komunikasi massa, komunikasi antarbudaya, komunikasi politik, dan sebagainya. Dalam komunikasi massa misalnya, kajian semiotika dan diaplikasikan pada film, televisi, iklan, lagu, foto, jurnalistik, dan lain-lain.

Gambar 2. 2**Kerangka Pemikiran Representasi Man-Made Disaster dari film dokumenter****“Tenggelam Dalam Diam”**

(Sumber: Peneliti, 2022)