

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka bertujuan untuk menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti tinjauan pustaka berisikan tentang data - data sekunder yang peneliti peroleh dari jurnal - jurnal ilmiah atau hasil penelitian pihak lain yang dapat dijadikan asumsi-asumsi yang memungkinkan terjadinya penalaran untuk menjawab masalah yang diajukan peneliti. Adapun hasil dari pengumpulan yang telah peneliti dapatkan selama penelitian dan peneliti menguraikannya sebagai berikut :

2.1.1 Penelitian Terdahulu

Tinjauan penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi yang diambil oleh peneliti. Melihat hasil karya ilmiah para peneliti terdahulu, yang mana ada dasarnya peneliti mengutip beberapa pendapat yang dibutuhkan oleh penelitin sebagai pendukung penelitian. Tentunya dengan melihat hasil karya ilmiah yang memiliki pembahasan serta tinjauan yang sama. Penelitian ini termasuk dalam penelitian analisis tekstual dengan pendekatan studi semiotika. Untuk pengembangan pengetahuan, peneliti akan terlebih dahulu menelaah penelitian mengenai semiotika. Hal ini perlu dilakukan karena suatu teori atau model pengetahuan biasanya akan diilhami oleh teori dan model yang sebelumnya. Selain itu, telaah pada penelitian terdahulu berguna untuk memberikan gambaran awal mengenai kajian terkait dengan masalah dalam penelitian ini. Setelah peneliti

melakukan tinjauan pustaka pada hasil penelitian terdahulu, ditemukan beberapa penelitian tentang semiotika. Berikut ini adalah penelitian mengenai semiotika:

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Metode Yang Digunakan	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan dengan Skripsi ini
1.	Representasi Perlawanan Pada Patriarki Dalam Film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak” (Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Representasi Perlawanan Pada Patriarki Dalam Film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”)	2018, Hesti Retno Wahyuni (Universitas Komputer Indonesia)	Kualitatif dengan Desain Penelitian Semiotika John Fiske.	Menampilkan bagaimana bentuk dominasi sekaligus diskriminasi gender, yang diterima Marlina sekaligus bagaimana perlawanan Marlina terhadap belunggu-belunggu patriarki tersebut direpresentasikan	Persamaan penelitian ini terletak pada analisis semiotika yang sama yaitu John Fiske, sedangkan pebedaannya terletak pada objek penelitian, analisis ini meneliti diskriminasi kaum patriarki sedangkan penelitian ini berobjek korban pelecehan seksual terhadap dua gender.
2.	Signification Object In Novel “Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas” By Eka Kurniawan: Semiotic Analysis	2020, Anta Muzakir (Universitas Bumigora)	Kualitatif dengan Desain Penelitian Semiotika Ferdinand De Saussure.	Pemposisian sebuah makna kekerasan seksual yang ternyata juga tak bisa lepas dari pusran kuasa yang ada dalam wacana gender, kekerasan seksual terjadi berulang-ulang pada korban laki-laki dan perempuan, hingga mengakibatkan penderitaan dan kesengsaraan	Persamaan penelitian ini terletak pada objek yang sama yaitu kekerasan seksual terhadap dua gender sedangkan perbedaannya terletak pada media serta analisisnya, peneliti meneliti film memakai John Fiske sedangkan penelitian terdahulu menggunakan novel dengan analisis Ferdinand De Sasururre.

				yang berkepanjangan.	
3.	Representasi Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) Dalam Film “27 Steps Of May” (Analisis Semiotika John Fiske Pada Film “27 Steps Of May”)	2013, Heri Wibowo (UNIKOM).	Kualitatif dengan Desain Penelitian Semiotika John Fiske.	Peneliti berhasil menemukan riset bahwa banyak korban kekerasan seksual memilih untuk tidak melaporkan kasusnya karena beranggapan kasusnya berakhir victim blaming. <i>Scene-scene</i> tersebut merepresentasikan gejala-gejala trauma korban kekerasan seksual yang dialami pada tokoh utama.	Persamaan penelitian ini terletak pada konflik film tersebut dengan <i>scene-scene</i> yang menunjukkan victim blaming hingga gejala trauma korban, sedangkan perbedaannya bahwa film ini lebih menonjolkan sosok tokoh utama yang tak tertolong, sedangkan film yang diteliti oleh peneliti lebih menunjukkan sisi perlawanan terhadap traumanya.

Sumber : Peneliti, 2022

2.1.2 Tinjauan Tentang Ilmu Komunikasi

2.1.2.1 Pengertian Ilmu Komunikasi

Komunikasi adalah hubungan kontak antar dan antara manusia baik individu maupun kelompok. Dalam kehidupan sehari-hari disadari atau tidak komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia itu sendiri. Manusia sejak dilahirkan sudah berkomunikasi dengan lingkungannya. Selain itu komunikasi diartikan pula sebagai hubungan atau kegiatan-kegiatan yang ada kaitannya dengan masalah hubungan. Atau dapat diartikan bahwa komunikasi adalah saling menukar pikiran atau pendapat. Komunikasi mengandung makna bersama-sama (common).

Istilah komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa Latin, yaitu *communication* yang berarti pemberitahuan atau pertukaran. Kata sifatnya *communis*, yang umum atau bersama-sama.

“Sarah Trenholm dan Arthur Jensen mendefinisikan komunikasi demikian: *A process by which a source transmits a message to a receiver through some channel.*” (Komunikasi adalah suatu proses dimana sumber mentransmisikan pesan kepada penerima melalui beberapa saluran). Shannon dan Weaver memandang komunikasi sebagai manipulasi atau propaganda : bahwa A telah berkomunikasi secara efektif dengan B jika B merespons dengan cara yang A harapkan. Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: “*Who, Says what, In which channel, To whom, With what effect?*” (Fiske, 2012:15).

Paradigma Lasswell tadi menunjukkan bahwa komunikasi itu meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan, yakni:

1. Komunikator (*communicator, source, sender*)
2. Pesan (*message*)
3. Komunikan (*communicant, communicate, receiver*)
4. Media (*channel*)
5. Efek (*effect, influence*) (Effendy, 2017:10) .

Untuk itu, Lasswell memberikan paradigma bahwa komunikasi adalah Proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Menurut Onong U. Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek menyatakan bahwa fungsi komunikasi adalah sebagai berikut :

1. Menginformasikan (*to inform*), yaitu memberikan informasi kepada masyarakat, memberitahukan kepada masyarakat mengenai peristiwa

yang terjadi, ide atau pikiran, dan tingkah laku orang lain, serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain.

2. Mendidik (*to educate*), yaitu sebagai sarana pendidikan, dengan komunikasi manusia dapat menyampaikan ide dan pikirannya kepada orang lain sehingga orang lain mendapatkan informasi dan pengetahuan.
3. Menghibur (*to entertain*), yaitu komunikasi berfungsi untuk menyampaikan hiburan atau menghibur orang lain.
4. Mempengaruhi (*to influence*), yaitu fungsi mempengaruhi setiap individu yang berkomunikasi, tentunya dengan cara saling mempengaruhi jalan pikiran komunikasi dan lebih jauh lagi berusaha merubah sikap dan tingkah laku komunikasi sesuai dengan yang diharapkan (Effendy, 2017:36).

Harold Lasswell menjelaskan cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut :

“*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* Atau Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana?” (Mulyana, 2014: 67).

Pertanyaan ini mengandung lima unsur dalam komunikasi yang menunjukkan studi ilmiah mengenai komunikasi cenderung untuk berkonsentrasi pada satu atau beberapa pertanyaan diatas :

1. *Who* (siapa), komunikator yakni orang yang menyampaikan mengatakan, atau menyiatkan pesan-pesan baik secara lisan maupun tulisan. dalam hal ini komunikator melihat dan menganalisa factor yang memprakasai dan membimbing kegiatan komunikasi.

2. *Say What* (mengatakan apa), pesan yaitu: ide, informasi, opini yang dinyatakan sebagai isi pesan dengan menggunakan simbol atau lambang yang berarti.
3. *In which channel* (melalui saluran apa) media ialah alat yang dipergunakan komunikator untuk menyampaikan pesan agar pesan lebih mudah untuk diterima dan dipahami, biasanya komunikator menggunakan pers, radio, televisi, dan lain-lain.
4. *To Whom* (kepada siapa) komunikan ialah orang yang menjadi sasaran komunikator dalam menyampaikan pesan. untuk itu seorang komunikator harus mengetahui betul sifat dan kondisi komunikan dimanapun berada.
5. *Effect* (efek) yakni efek atau pengaruh kegiatan komunikasi yang dilakukan komunikator kepada komunikan, sehingga terlihat adanya perubahan yang terjadi dalam diri komunikan.

Berdasarkan uraian pengertian komunikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya komunikasi itu merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang atau kelompok (komunikator) kepada orang lain (komunikan), dengan harapan dapat menimbulkan perubahan sikap dan pendapat dari orang yang menjadi sasaran, komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

2.1.2.2 Pesan Verbal

“Sebagai makhluk sosial dan juga sebagai makhluk komunikasi, manusia dalam hidupnya diliputi oleh berbagai macam symbol, baik yang diciptakan oleh manusia sendiri maupun yang bersifat alami. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai sistem kode verbal” (Mulyana, 2014:44).

“Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan symbol-simbol verbal baik secara lisan maupun tertulis. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua rangsangan bicara yang kita sadari termasuk kedalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan” (Devito, 2015:51).

Dalam berkomunikasi verbal pesan yang disampaikan berupa pesan verbal yang terdiri atas kode-kode verbal. Dalam penggunaannya kode-kode verbal ini yaitu berupa bahasa. Bahasa didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas.

“Bahasa secara fungsional dan formal. Secara fungsional, bahasa diartikan sebagai alat yang dimiliki bersama untuk mengungkapkan gagasan. Menekankan dimiliki bersama, karena bahasa hanya dapat dipahami bila ada kesepakatan di antara anggota-anggota kelompok sosial untuk menggunakannya” (Rakhmat, 2009:127).

Secara formal, bahasa diartikan sebagai semua kalimat yang terbayangkan, yang dapat dibuat menurut peraturan tata bahasa. Setiap bahasa mempunyai peraturan bagaimana kata-kata harus disusun dan dirangkaikan supaya memberi arti.

2.1.2.3 Pesan Nonverbal

Dalam berkomunikasi dengan orang lain kita tidak hanya menggunakan komunikasi verbalnya saja, tetapi komunikasi nonverbal pun ikut serta dalam

keseharian kita dalam berkomunikasi. Komunikasi nonverbal bisa berisi pesan yang tidak berupa kata-kata, tulisan, atau lisan tetapi lebih mengarah kepada isyarat, gerakan tubuh, simbol atau lambang-lambang yang menggambarkan isi pesan dari komunikasi tersebut.

Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. Porter komunikasi nonverbal yaitu:

“Komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima”(Mulyana, 2014:343).

Komunikasi nonverbal dapat membantu kita memahami perilaku atau tindakan seseorang melalui apa yang digambarkan oleh perilakunya. Selain itu melalui komunikasi nonverbal kita juga dapat melihat langsung gerakan atau isyarat tanda yang dilakukan oleh orang yang bertindak sebagai komunikator kepada orang lain sebagai komunikan, dengan maksud-maksud tertentu tanpa menggunakan komunikasi secara verbal. Setiap manusia pasti pernah melakukan komunikasi non verbal baik itu disadari ataupun tidak sebagai pengganti atau pelengkap, penggambaran komunikasi verbalnya. Secara sederhana, pesan non verbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata.

2.1.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Massa

2.1.3.1 Pengertian Komunikasi Massa

Film adalah salah satu media komunikasi massa, film merepresentasikan realitas dari kehidupan masyarakat. Film dapat menggambarkan berbagai dimensi kehidupan dimasyarakat, dan merupakan bagian dari komunikasi massa yang membantu penyebaran informasi secara masal, melalui media massa. Film

membentuk pengetahuan dan pendapat manusia dalam berbagai peristiwa atau yang menyangkut pada kehidupan manusia. Tanpa adanya batasan waktu dan jarak sehingga media massa dapat mempengaruhi cara hidup dan perilaku seseorang.

Joseph A. Devito menjelaskan definisinya mengenai komunikasi massa yang intinya merupakan penjelasan tentang massa serta tentang media yang digunakan. Ia mengemukakan definisinya dalam dua item, yakni:

“Pertama, komunikasi massa adalah komunikasi yang ditunjukkan kepada massa, kepada khalayak yang luar biasa banyaknya. Ini tidak berarti bahwa khalayak meliputi seluruh penduduk atau semua orang yang membaca atau semua orang yang menonton televisi, agaknya ini berarti bahwa khalayak itu besar dan pada umumnya agak sukar untuk didefinisikan. *Kedua*, komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar yang audio atau videosual. Komunikasi massa barangkali akan lebih mudah dan lebih logis bila didefinisikan menurut bentuknya : televisi, radio siaran, surat kabar, majalah, film buku dan pita” (Effendy, 2017:21).

Dari pengertian komunikasi massa di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa memiliki pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Bahkan realitas yang terjadi dalam kehidupan seseorang dapat digambarkan dalam sebuah film.

2.1.3.2 Karakteristik Komunikasi Massa

Karakteristik komunikasi massa menurut Ardianto Elvinaro,dkk. Dalam buku Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Sebagai berikut:

1. Komunikator Terlambangkan : Ciri komunikasi masa yang pertama adalah komunikatornya. Komunikasi massa itu melibatkan lembaga dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks.

2. Pesan Bersifat Umum : Komuniksai massa itu bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk semua orang dan ditujukan untuk sekelompok orang tertentu.
3. Komunikannya Anonim dan Heterogen : Dalam komunikasi massa, komunikator tidak mengenal komunikan (anonim), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Di samping anonim, komunikan komunikasi massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda.
4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan : mengartikan bahwa media massa itu sebagai keserempakan konteks dengan sejumlah besar penduduk dalam jumlah yang jauh dari komunikator, dan penduduk tersebut satu sama lainnya berada dalam keadaan terpisah.
5. Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan : Salah satu prinsip komunikasi adalah bahwa komunikasi mempunyai dimensi isi dan dimensi hubungan. Dimensi isi menunjukkan muatan atau isi komunikasi, yaitu apa yang dikatakan, sedangkan dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara mengatakannya, yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu.
6. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah : Karena komunikasinya melalui media massa, maka komunikator dan komunikannya tidak dapat melakukan kontak langsung. Komunikator aktif menyampaikan pesan, komunikan pun aktif menerima pesan, namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog.

7. Stimulasi Alat Indera Terbatas : Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indra bergantung pada jenis media massa. Pada radio siaran dan rekaman auditif, khalayak hanya mendengar.
8. Umpan Balik Tertunda (Delayed) dan Tidak Langsung (Indirect) : Komponen umpan balik atau yang lebih populer dengan sebutan feedback merupakan faktor penting dalam proses komunikasi massa. Efektivitas komunikasi sering dapat dilihat dari feedback yang disampaikan oleh komunikan.

2.1.3.3 Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa menurut Dominick dalam Ardianto, Elvinaro. dkk. 2007:14 Komunikasi Massa Suatu Pengantar terdiri dari:

1. *Surveillance* (Pengawasan) : Fungsi pengawasan komunikasi massa dibagi dalam bentuk utama: fungsi pengawasan peringatan terjadi ketika media massa menginformasikan tentang suatu ancaman.
2. *Interpretation* (Penafsiran) :Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran terhadap kejadiankejadian penting.
3. *Linkage* (Pertalian) : Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk linkage (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.
4. *Transmission of Values* (Penyebaran nilai-nilai) :Fungsi penyebaran nilai tidak kentara. Fungsi ini disebut juga socialization (sosialisasi).

5. *Entertainment* (Hiburan) : Siaran radio banyak memuat acara hiburan, melalui berbagai macam acara di radio siaran pun masyarakat dapat menikmati hiburan.

2.1.3.4 Media Massa dalam Perpektif Kritis

Jika dilihat dari pandangan kritis, media massa sebagai bagian dari aparatur ideologis merupakan alat kekuasaan untuk menciptakan hegemoni sehingga sistem yang ada dapat bertahan. Ia dijalankan dengan ideologi dominan yang dianut oleh aparatur represif.

“Media bukanlah entitas yang netral, tetapi ia bisa dikuasai oleh kelompok dominan” (Rogers & Lawrence, 1994:121-122).

Maka pertanyaan utama ketika melihat media massa dari perspektif kritis adalah siapa yang menguasai media? Kenapa ia harus mengontrol? Keuntungan apa yang bisa diambil dari kontrol tersebut? Kelompok mana yang menjadi objek pengontrolan? Media tidak dapat dipandang sebagai faktor eksternal di luar individu. Media dalam praktiknya begitu dekat dan mendasari kehidupan manusia. Secara relatif, media ikut mendefinisikan realitas, mendasari politik, membentuk transaksi diskusi publik, relasi ekonomi, dan hubungan sosial.

Media membentuk masyarakat. Power yang dimilikinya bisa digunakan untuk mengagkat seseorang ataupun suatu kelompok, dan memanipulasi kesadaran dan kenyataan kelompok sub-dominan. Realita yang ditampilkan media adalah realita yang terdistorsi oleh berbagai kepentingan politik, ekonomi, sosial. Namun, bukan berarti power tersebut seberkuasa itu. Di sisi lain, media juga bermain aman dengan mengadopsi wacana dominan di masyarakat. Sambil

diamdiam mencari celah mempengaruhi wacana dominan tersebut. Seperti yang dikatakan Stuart Hall:

“They must be sensitive to, and can only survive legitimately by operating within the general boundaries or framework of what everyone agrees to the consensus. But, in orienting themselves in the consensus and at the same time, attempting to shape up the consensus” (Mereka (media) harus sensitif dan hanya dapat bertahan dengan beroperasi dalam batas-batas umum atau kerangka yang disetujui oleh setiap orang dan telah menjadi konsensus. Tapi, dalam menyesuaikan dirinya dengan konsensus tersebut dan pada waktu yang sama, mereka juga memiliki kehendak untuk membentuk konsensus tersebut” (Hall dalam Eriyanto, 2012:27).

Media menggiring masyarakat dan membantu kelompok dominan menyebarkan kekuasaannya, mengontrol kelompok lain, dan membentuk konsensus. Tonny Bennet mengungkapkan media adalah agen konstruksi sosial yang mendefinisikan realita sesuai kepentingannya. Dari kaca mata kritis, media massa erat kaitannya dengan praktik hegemoni. Konsep hegemoni media pernah diungkapkan oleh Severin dan Tankard yang didasarkan pada gagasan hegemoni Gramsci. Gramsci menyatakan bahwa gagasan golongan berkuasa di masyarakat menjadi gagasan yang berkuasa di seluruh masyarakat.

Penerimaan gagasan tersebut dilakukan dengan cara damai tanpa kekerasan, melalui media massa. Media massa dikendalikan oleh golongan dominan ini. Gramsci mendasari gagasan hegemoninya dari gagasan Marx mengenai “kesadaran yang salah”, yaitu keadaan dimana individu menjadi tidak menyadari adanya dominasi dalam kehidupan mereka. Sistem sosial yang ada selama ini sebenarnya telah mengeksploitasi diri manusia sendiri tanpa disadari. Kelompok dominan di titik ini berhasil mengarahkan orang pada sebuah perasaan puas

terhadap kondisi stabil yang sudah ada. Menurut konsep hegemoni media, isi media massa disesuaikan dengan kebutuhan ideologi kelompok dominan.

Upaya itu berhasil membuat kelompok korban hegemoni patuh secara sukarela, membentuk alam pikir mereka, sehingga sebuah ideologi atau pandangan dianggap wajar karena dijadikan konsensus. Sebagai contoh, ketika sebuah media massa kontennya memojokkan perempuan, tidak mengakui peran perempuan, menempatkan perempuan pada bidang domestik seperti dapur dan rumah.

2.1.4 Tinjauan Tentang Film

2.1.4.1 Pengertian Film

Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di TV, Film adalah sebuah rangkaian gambar statis yang direpresentasikan dihadapan mata secara berturut-turut dalam kecepatan yang tinggi. Sementara bila mengutip pernyataan sineas new wave asal Perancis, JeanLuc Godard:

“Film adalah ibarat papan tulis, sebuah film revolusioner dapat menunjukkan bagaimana perjuangan senjata dapat dilakukan.” (Tan dan Wright, dalam Ardianto, 2007:3).

Film sebagai salah satu media komunikasi massa, memiliki pengertian yaitu merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu. (Cangara, 2012:135).

2.1.4.2 Jenis-Jenis Film

1. **Film Cerita (Story Film)** : Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita, yaitu yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan para bintang filmnya yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukkan semua publik dimana saja (Effendy, 2017:211). Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambar yang artistik (Elvinaro, 2007:137). Dalam *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser* (Effendy, 2009:13). Membagi film cerita menjadi Film Cerita Pendek (Short Films) yang durasi filmnya biasanya di bawah 60 menit, dan Film Cerita Panjang (Feature-Length Films) yang durasinya lebih dari 60 menit, lazimnya berdurasi 90 – 100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk kedalam kelompok ini.
2. **Film Dokumenter (Documentary Film)** : John Grierson mendefinisikan film dokumenter sebagai —karya ciptaan mengenai kenyataan (creative treatment of actuality). Titik berat film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi . Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin (Effendy, 2017:12).
3. **Film Berita (News Reel)** : Film berita atau news reel adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (news value) (Effendy, 2017:212).

4. Film Kartun (Cartoon Film) : Film kartun pada awalnya memang dibuat untuk konsumsi anak-anak, namun dalam perkembangannya kini film yang menyulap gambar lukisan menjadi hidup itu telah diminati semua kalangan termasuk orang tua. Menurut (Effendy, 2017:216). Titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis, dan setiap lukisan memerlukan ketelitian. Satu per satu dilukis dengan saksama untuk kemudian dipotret satu per satu pula. Apabila rangkaian lukisan itu setiap detiknya diputar dalam proyektor film, maka lukisan-lukisan itu menjadi hidup.

5. Film-film Jenis Lain

- Profil Perusahaan (Corporate Profile) : Film ini diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan. Film ini sendiri berfungsi sebagai alat bantu presentasi.
- Iklan Televisi (TV Commercial) : Film ini diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun layanan masyarakat (iklan layanan masyarakat atau public service announcement/PSA).
- Program Televisi (TV Program) : Program ini diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Secara umum, program televisi dibagi menjadi dua jenis yakni cerita dan non cerita.
- Video Klip (Music Video) : Dipopulerkan pertama kali melalui saluran televisi MTV pada tahun 1981, sejatinya video klip adalah sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. (Effendy, 2017:13-14).

2.1.4.3 Tata Bahasa Film

Film dan televisi menggunakan beberapa teknik yang diterapkan berdasarkan suatu konvensi tertentu dalam pembuatannya. Terdapat beberapa konvensi umum yang digunakan dalam film dan seringkali dirujuk sebagai grammar atau tata bahasa media audio visual. Daniel Chandler dalam makalahnya *The Grammar of Television and Film*, menyebutkan beberapa elemen penting yang membangun tata bahasa tersebut yang pada gilirannya menjadi bahan pertimbangan bagi seseorang yang ingin menemukan makna dalam suatu film. Konvensi bukanlah suatu aturan baku, telaah terhadapnya tetap harus dilakukan karena hanya dengan begitulah seseorang akan mampu mengerti pesan yang ingin disampaikan oleh para pembuat film. Konvensi tersebut meliputi teknik kamera dan teknik editing. Beberapa teknik kamera dapat dilihat dari jarak pengambilan gambar (*shot sizes*), sudut pengambilan gambar (*shot angles*) dan gerakan kamera (*camera movement*). Konvensi-konvensi tersebut adalah sebagai berikut:

2.1.5 Tinjauan Tentang Representasi

Secara sederhana dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media. Representasi berasal dari bahasa Inggris, *Representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Representasi menurut Chris Barker dalam bukunya (Nawiroh, 2014:97) adalah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Representasi dan makna budaya memiliki materialitas tertentu. Mereka melekat pada bunyi, prasasti, objek,

citra, buku, majalah, dan program televisi. Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial tertentu.

Sementara itu, Yasraf Amir Piliang menjelaskan, representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir, namun menunjukkan sesuatu di luar dirinya lah yang dia coba hadirkan. Representasi tidak menunjukkan kepada diri sendiri, namun kepada orang lain. (Piliang, 2003:28 dalam Nawiroh, 2014:97). Menurut (Fiske, 2012:5) Representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik dan suara tertentu yang mengolah simbol-simbol dan kode-kode konvensional ke dalam representasi dari realitas dan gagasan yang akan dinyatakannya.

Selanjutnya, Fiske pun berpendapat dalam sebuah praktek representasi, asumsi yang berlaku adalah bahwa isi media tidak murni merupakan realitas, karena itu representasi lebih tepat dipandang sebagai cara bagaimana mereka membentuk versi realitas dengan cara-cara tertentu, bergantung pada posisi sosial dan kepentingannya. Pendapat Fiske mengenai representasi ini berlaku dalam sebuah proses kerja media secara umum dan ia pun sudah mulai menyinggung mengenai kaitan antara representasi dengan realitas bentukan yang diciptakan oleh suatu media.

2.1.6 Tinjauan Tentang Pelecehan Seksual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Immanuel, 2016), menjelaskan bahwa pelecehan seksual merupakan bentuk pembedaan dari kata kerja melecehkan yang berarti menghinakan, memandang rendah, mengabaikan. Sedangkan seksual memiliki arti hal yang berkenaan dengan seks atau jenis

kelamin, hal yang berkenaan dengan perkara persetubuhan antara laki-laki dan perempuan. Dengan demikian, berdasarkan pengertian tersebut maka pelecehan seksual berarti suatu bentuk penghinaan atau memandang rendah seseorang karena hal-hal yang berkenaan dengan seks, jenis kelamin atau aktivitas seksual antara laki-laki dan perempuan.

Secara umum yang dimaksud dengan pelecehan seksual adalah segala macam bentuk perilaku yang berkonotasi atau mengarah kepada hal-hal seksual yang dilakukan secara sepihak dan tidak diharapkan oleh orang yang menjadi sasaran sehingga menimbulkan reaksi negatif seperti malu, marah, benci, tersinggung, dan sebagainya pada diri individu yang menjadi korban pelecehan seksual tersebut. Pelecehan seksual ialah tindakan lewat sentuhan fisik atau nonfisik yang sengaja atau berulang-ulang, atau hubungan fisik yang bersifat seksual bukan sama suka. Namun pelecehan seksual mengacu pada perbuatan yang oleh korbannya merasakan perasaan yang tidak menyenangkan karena perbuatan tersebut bersifat intimidasi, menghina atau tidak menghargai korban dengan membuat seorang sebagai objek pelampiasan seksual. Segala perbuatan apabila itu telah dianggap melanggar kesopanan atau kesusilaan bisa dimasukkan kedalam perbuatan cabul, dengan demikian pelecehan seksual adalah adanya ketidainginan atau penolakan pada apapun bentuk-bentuk perhatian yang bersifat seksual (Ramdani, 2017).

Jenis-Jenis Pelecehan Seksual Pelecehan seksual bisa saja terjadi pada berbagai kesempatan, pelaku bisa siapa saja, misalnya supervisor, klien, teman kerja, guru, dosen, murid, atau mahasiswa/i, teman, atau orang asing. Pelaku

pelecehan mungkin saja tidak sadar bahwa perilakunya mengganggu korban, atau tidak sadar bahwa perilaku-nya dianggap sebagai pelecehan seksual (Artaria, 2012:66) Menurut Myrtati D Artaria mengutip Dzeich & Weiner, jenis-jenis pelecehan seksual antara lain :

- Pemain-kekuasaan atau “*liquid pro quo*”, dimana pelaku melakukan pelecehan ditukar dengan benefit yang bisa mereka berikan karena posisi (sosial)nya, misalnya dalam memperoleh atau mempertahankan pekerjaan, mendapat nilai bagus, rekomendasi, proyek, promosi, order, dan kesempatan-kesempatan lain.
- Berperan sebagai figur Ibu/Ayah, pelaku pelecehan mencoba untuk membuat hubungan seperti mentor dengan korbannya, sementara itu intensi seksualnya ditutupi dengan pretensi berkaitan dengan atensi akademik, profesional, atau personal. Ini digunakan oleh guru yang melecehkan muridnya.
- Anggota Kelompok (geng), dianggap sebagai anggota dari dari suatu kelompok tertentu. Misalnya, pelecehan dilakukan pada seseorang yang ingin di anggap sebagai anggota kelompok tertentu, dilakukan oleh anggota-anggota kelompok yang lebih senior.
- Pelecehan di tempat tertutup, pelecehan ini dilakukan oleh pelaku secara tersembunyi, dengan tidak ingin terlihat oleh siapapun, sehingga tidak ada saksi.

- *Groper*, pelaku yang suka memegang-megang anggota tubuh korban. Aksi memegang-megang tubuh ini dapat dilakukan di tempat umum atau ditempat yang sepi.
- *Opurtunis*, yaitu pelaku mencari kesempatan adanya kemungkinan untuk melakukan pelecehan. Misalnya di tempat umum yang penuh sesal, pelaku akan mempunyai kesempatan mendaratkan tangannya di bagian-bagian tubuh tertentu korban.
- *Confidante*, yaitu pelaku yang suka mengarang cerita untuk menimbulkan simpati dan rasa percaya diri korban. Sebagai contoh, korban mula-mula terbawa perasaan karena pelaku membawa korban pada situasi dimana korban dipaksa untuk menjadi pelipur lara atas penderitaan yang diceritakannya.
- *Incompetent*, yaitu orang yang secara sosial tidak kompeten dan ingin mendapatkan perhatian dari seseorang yang tidak mempunyai perasaan yang sama terhadap pelaku pelecehan, kemudian setelah ditolak, pelaku balas dendam dengan cara melecehkan si penolak.
- Lingkungan, yaitu dianggap sexualized environmet, lingkungan yang mengandung obsenitas, gurauan-gurauan berbau seks, gratifiti yang ekspilist menampilkan hal-hal yang seksual dan sebagainya. Biasanya hal ini tidak ditujukan secara personal pada seseorang, tetapi bisa menyebabkan lingkungan yang ofensif terhadap orang tertentu.

Pelecehan seksual bukan semata tentang seks. Inti dari masalah ini adalah penyalahgunaan kekuasaan atau otoritas, meskipun pelaku mungkin mencoba

meyakinkan korban dan dirinya sendiri bahwa perilaku pelecehan yang ia lakukan adalah keterkaitan seksual dan keinginan romantis semata. Kebanyakan pelecehan seksual dilakukan oleh laki-laki terhadap perempuan. Menurut kategorinya pelecehan dibagi menjadi 5 jenis, yaitu :

- Pelecehan gender : pernyataan dan perilaku seks yang menghina atau merendahkan wanita. Contohnya termasuk komentar yang menghina, gambar, atau tulisan yang merendahkan wanita, lelucon cabul atau humor tentang seks atau wanita pada umumnya.
- Perilaku menggoda : perilaku seksual yang menyinggung, tidak pantas, dan tidak diinginkan. Contohnya termasuk mengulangi ajakan seksual yang tidak diinginkan, memaksa untuk makan malam, minum, atau kencan.
- Penyipuan seksual : permintaan aktivitas seksual atau perilaku terkait seks lainnya dengan janji imbalan. Rencana mungkin dilakukan secara terang-terangan atau secara halus.
- Pemerkosaan seksual : Permerkosaan aktivitas seksual atau perilaku terkait seks lainnya dengan ancaman hukuman. Contohnya seperti evaluasi kerja yang negatif, pencabutan promosi kerja, dan ancaman pembunuhan.
- Pelanggaran seksual : pelanggaran seksual (seperti menyentuh, merasakan, atau meraih secara paksa) atau penyerangan seksual (Laurent, 2019:1-9).

2.1.7 Tinjauan Tentang Semiotika

Semiotika adalah suatu bidang studi yang mempelajari tentang tanda dan cara tanda-tanda tersebut bekerja. Tanda merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manusia, karena dalam hidup tidak akan lepas dari tanda itu sendiri. Adalah

tanda yang membuat seseorang lebih mudah mengerti akan suatu pesan karena makna yang ditimbulkannya. Semiotika yang dalam bahasa Indonesia berarti ilmu tentang tanda, berasal dari bahasa Yunani yaitu *semion*, yang berarti tanda. Kemudian kata *semion* tersebut diturunkan dalam bahasa Inggris menjadi *semiotics*.

Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna. John Fiske berpendapat bahwa dalam semiotik fokus utamanya adalah teks. Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas, bukan hanya teks tertulis saja. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, seperti yang terdapat pada teks tertulis, bisa dianggap teks, misalnya film, sinetron, drama opera sabun, kuis iklan, fotografis hingga tayangan sepakbola (Fiske, 2012:282).

Menurut John Fiske, semiotika mempunyai tiga bidang studi utama: Pertama, Tanda itu sendiri. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya. Kedua, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dilambangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya. Ketiga, kebudayaan tempat tanda dan kode bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri (Fiske, 2012:60).

Tanda–tanda (signs) adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn dalam Sobur, 2013:15). Manusia dengan perantaraan tanda–tanda, dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Banyak hal bisa dikomunikasikan di dunia ini. Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk–bentuk non verbal, teori–teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun (Sobur, 2013:16). Dengan semiotika, kita lantas berurusan dengan tanda. Semiotika, seperti kata (Lechte 2001:191 dalam Sobur, 2013:16) adalah teori tentang tanda penandaan. Lebih jelasnya lagi, semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan tanda sarana signs “tanda-tanda”.

2.2 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba memaparkan konsep atau paradigma alur pikir terkait proses pembentukan kerangka pemikiran yang diharapkan dapat menunjukkan suatu gambaran tentang arah dari penelitian akan film berjudul “*Penyalin Cahaya*”, karya Wregas Bhanuteja. Untuk menganalisa representasi korban pelecehan seksual dalam film “*Penyalin Cahaya*” 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 korban pelecehan seksual dalam film. Kode–kode televisi (Television codes) adalah teori yang dikemukakan oleh John Fiske 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 pengindraan seras referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsikan secara berbeda oleh orang yang berbeda juga.

Menurut John Fiske, ada tiga bidang studi utama dalam semiotika. Tiga bidang studi utama dalam semiotika menurut John Fiske adalah:

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara–cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara–cara tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Sistem atau kode yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode yang dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan dan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode–kode dan tanda–tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri (Fiske, 2012:60).

Seperti yang dikutip Vera dalam bukunya yang berjudul *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. John Fiske mendefinisikan :

“Representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik dan suara tertentu yang mengolah simbol- simbol dan kode- kode konvensional ke dalam

representasi dari realitas dan gagasan yang akan dinyatakannya” (Nawiroh, 2014:34).

Representasi dalam media menunjuk pada bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. John Fiske merumuskan tiga proses yang terjadi dalam representasi sebagai berikut:

Tabel 2. 2
Konsep Representasi John Fiske

Realitas	Dalam bahasa tulis, seperti dokumen wawancara transkrip dan sebagainya. Dalam televisi seperti perilaku, make up, pakaian, ucapan, gerak-gerik, dan sebagainya.
Representasi	Elemen tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat, foto, caption, grafik dan sebagainya. Dalam TV seperti kamera, musik, tata cahaya, dan lain-lain. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan kedalam kode representasional yang memasukan diantaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi, seting, dialog, dan lain-lain).
Ideologi	Semua elemen di organisasikan dalam koherensi dan kode-kode ideologi, seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarkisme, ras, kelas, materialisme, dan sebagainya.

Sumber: (John Fiske dalam Indiwani, 2018:123).

Pertama, realitas, dalam proses ini baik peristiwa atau ide dikonstruksikan sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar. Ini umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan, ekspresi dan lain-lain. Di sini realitas selalu siap ditandakan. Kedua, representasi, dalam proses ini realitas digambarkan dalam perangkat teknis, seperti bahasa tulis, gambar, grafik, animasi, dan lain-lain. Ketiga, tahap ideologis, dalam proses ini peristiwa dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis. Bagaimana kode- kode direpresentasi dihubungkan dan

diorganisasikan ke dalam koherensi sosial atau kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat.

Ada beberapa *sequence* dalam film *Penyalin Cahaya* yang akan dianalisis melalui semiotika John Fiske. Semiotika yang di kaji oleh Fiske antara lain membahas bahwa sebuah peristiwa yang digambarkan dalam sebuah gambar bergerak atau moving picture memiliki kode-kode sosial. Dari *The Code of Television* John Fiske di bawah diadaptasi bahwa kode-kode sosial pada level pertama adalah realitas dalam *sequence* dan realitas tersebut terdiri dari penampilan, busana, make-up, environment (lingkungan), behavior (kelakuan), speech (cara berbicara), gesture (bahasa tubuh), ekspresi. Kemudian realitas dalam *sequence* tersebut direpresentasikan melalui kamera, pencahayaan, editing, musik dan sound. Dan pada level ketiga hasil dari hubungan antara realitas dan representasi dalam *sequence* diterima secara sosial oleh ideological codes atau kode-kode ideologi, seperti: individualisme, patriarki, ras, kelas (penggolongan berdasar kelas sosial)

Tabel 2. 3
Modifikasi Teori The Codes of Television John Fiske

Realitas	Realitas dalam <i>sequence</i> film <i>Penyalin Cahaya</i> yang terdiri dari penampilan, kostum, tata rias, lingkungan, tingkah laku, cara berbicara, gerak tubuh, ekspresi, suara. Semua dibentuk secara elektronik oleh kode-kode seperti: (1) Kamera, (2) Cahaya, (3) Editing, (4) Suara.
Representasi	Sebagai pengirim conventional representational codes (kode-kode representasi yang umum), yang mana merupakan bentuk dari representasi, sebagai contoh: (1) Cerita, (2) Konflik, (3) Karakter, (4) Dialog, (5) Setting.
Ideologi	Kemudian antara realitas dan representasi disusun kedalam hubungan dan diterima secara sosial oleh ideological codes (kode-kode ideologi).

Sumber: (John Fiske dalam Nawiroh, 2014:112)

Untuk memperoleh kedalaman makna dan tanda dari beberapa *sequence* dalam film “*Penyalin Cahaya*” yang berkaitan dengan representasi korban pelecehan seksual, peneliti menggunakan beberapa kode sosial dalam *The Codes of Television*, yaitu sebagai berikut:

1. Level Realitas

- Appereance (Penampilan) adalah sebuah keseluruhan tampilan fisik seseorang meliputi beberapa aspek dari gaya personal. Seperti mata, bentuk hidung, tinggi badan, berat badan, warna rambut, warna kulit dan bentuk fisik lainnya. Setiap orang biasanya menggunakan modifikasi bagian tubuh mereka dengan mewarnai warna rambut, kosmetik dan modifikasi lainnya. Setiap orang pribadi manusia juga memiliki penampilan yang berbeda-beda disebabkan oleh sebuah genetika maupun dandanan personal. Modifikasi seseorang dari hal yang medis seperti perawatan tubuh, jawab gigi, kaca mata ada sebuah makna yang ingin disampaikan. Dari sebuah penampilan tersebut timbulah sebuah makna yang disampaikan oleh setiap personal. Karakteristik orang tersebut akan memberikan macam-macam makna yang akan di sampaikan. Dalam sebuah film dokumenter biasanya penampilan seseorang tidak ada unsur setingan yang lebih detail.
- Dress (Kostum) pada sebuah film memiliki keanekaragaman karakteristik berserta dengan aksesoris yang dipakainya. Busana yang digunakan dalam sebuah film memiliki sebuah makna yang ingin disampaikan oleh *filmmaker*. Adapun beberapa fungsi busana dalam

film sebagai petunjuk kelas sosial, pribadi pelaku dan citra dari pelaku.

Kostum juga bisa digunakan untuk doktrinasi para penonton.

- Make up (Tata Rias) yang biasanya digunakan sebagai metode pencahayaan panggung untuk menyorot wajah aktor sehingga ekspresi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada penonton. Make up memiliki fungsi-fungsi tertentu sesuai dengan para aktor yang mereka perankan bagi digunakan memperindah wajah atau pun menggambarkan non wajah dari manusia. *Make up* kerap kali digunakan untuk menyesuaikan karakteristik aktor dengan wajah asli yang ia perankan. Tidak ada tata rias yang berlebihan dalam sebuah pembuatan film dokumenter, para aktor yang terkait di dalamnya biasanya hanya menggunakan make up seadanya atau tidak sama sekali.
- Environment (Lingkungan) merupakan kondisi fisik yang mencakup ekologi kondisi alam yang ada. Lingkungan dalam film digunakan sesuai dengan apa tujuan dari si filmmaker yang ingin disampaikan. Lingkungan terdiri dari komponen biotik dan abiotik. biotik merupakan sebuah komponen yang tidak memiliki nyawa seperti tanah, air, dan udara. Sedangkan komponen abiotik adalah segala sesuatu komponen yang memiliki nyawa atau benda hidup seperti manusia, tumbuhan, dan hewan
- Behaviour (Perilaku) adalah aksi atau reaksi dari sebuah objek yang berhubungan dengan lingkungan. Perilaku dapat diukur dengan norma norma dan kontrol sosial. Perilaku manusia dapat terpengaruhi oleh

sebuah lingkungan dan perilaku seseorang dalam sebuah film documenter biasanya terlihat dari cerminan daerah dimana film documenter tersebut di produksi.

- **Speech (Cara Berbicara)** memiliki sebuah intonasi pada pendekatan tujuan apa yang dibuat oleh *filmmaker*. Lingkungan penampilan dan perilaku memiliki kaitan oleh aktor yang diperankan. Dalam konteks berbicara juga aksen akan menunjukkan karakteristik seorang aktor dan bahasa saat berbicara biasanya sesuai dengan bahasa induk produksi film tersebut.
- **Gesture (Gerakan)** merupakan bahasa non verbal yang dilakukan orang para aktor untuk mencerminkan sebuah peran dengan emosinya. Gerakan ini tidak bersifat universal, tergantung dari budaya mana orang yang sedang memerankan film tersebut. Hal ini menjadi penting saat mengekspresikan sebuah emosi pengkarakteran peran.
- **Expression (Ekspresi)** merupakan bentuk komunikasi non verbal dan bentuk penyampaian emosi raut wajah kepada penonton. Dalam sebuah film documenter biasanya raut wajah sesuai dengan ekspresi apa yang sedang dia alami dan kejadiannya.
- **Sound (Suara)** dapat meliputi dialog, musik dan efeksuara. Dalam teknik suara lah yang digunakan oleh film maker untuk memiliki suara-suara yang unik dan menarik. Suara memiliki peran yang aktif untuk mendukung emosi para penonton. Suara yang dikeluarkan dalam sebuah film sesuai dengan reka adegan apa yang ingin disampaikan

oleh para film maker dengan tujuan apa yang disampaikan oleh film maker. Suara dalam sebuah film dapat mengatur alur jalannya sebuah film dan mengatur kontrol emosi para penontonnya.

2. Level Representasi

- Camera (Kamera) :Kamera dalam pembuatan sebuah film berperan sebagai alat perekam. Dalam sebuah perekaman dalam teknik pengambilan gambar ini sangat perlu di perhatikan. Diperlukannya sebuah teknik dalam pengambilan sebuah gambar.
 - a. Extreme Long Shot (ELS) digunakan bila ingin mengambil gambar yang sangat amat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Shots ini biasanya digunakan untuk pembukaan film dan untuk memperkenalkan kepada penonton lokasi cerita.
 - b. Long Shot (LS) menangkap gambar dari ujung kepala hingga ujung kaki. Long Shot yang juga disebut dengan landscape format, biasanya digunakan untuk mengantar mata penonton kepada suatu kejelasan suasana dan objek.
 - c. Medium Long Shot (MLS) menangkap gambar dari ujung kepala hingga setengah kaki . Shot ini biasanya digunakan sebagai variasi estetika gambar. Angle yang digunakan dapat dikreasi sedemikian rupa agar menghasilkan tampilan yang menarik.
 - d. Medium Shot (MS) ini menangkap gambar dari tangan hingga ke atas kepala. Shot ini biasanya digunakan untuk menunjukkan ekspresi dan emosi dari pemeran kepada penonton.

- e. Middle Close Up (MCU) menangkap gambar dari ujung kepala hingga ujung perut. Penonton masih dapat melihat latar belakang tetapi penonton juga diarahkan untuk mengenal lebih detail profil, bahasa tubuh, dan emosi pemeran.
 - f. Close Up (CU) menangkap gambar penuh dari leher hingga ujung kepala. Shot ini adalah komposisi yang paling sering digunakan. Melalui shot ini emosi dan juga reaksi dan juga mimik wajah tergambar dengan jelas.
 - g. Extreme Close Up (ECU) berfokus pada satu objek saja. Misalnya hidung, mata, atau alis saja. Shot ini jarang digunakan pada produksi film.
- Lighting (Pencahayaannya) dalam sebuah film membantu dalam pengambilan sebuah gambar. Menggunakan cahaya di atur untuk terang atau tidaknya suatu pengambilan gambar. Ada beberapa setting gambar yang sangat memerlukan cahaya tambahan untuk pengambilan dalam sebuah film. Tetapi dalam sebuah film documenter biasanya penggunaan menggunakan cahaya seadanya karena dalam sebuah film documenter bersifat alamiah.
 - Editing (Penyuntingan) adalah tahap penyambungan gambar-gambar yang telah di ambil. Tiap shot gambar dihubungkan sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh memiliki sebuah alur cerita yang terstruktur sesuai dengan pesan apa yang diinginkan oleh sang *film maker*. Seperti contoh ketika sang *film maker* ingin membuat sebuah adegan yang

dramatis, sedih atau flashback maka sang *editor film maker* akan menyesuaikan warna editing gambar dengan warna gelap abu-abu.

- Music (Musik) merupakan hal yang mengatur sebuah alur emosi dalam sebuah film. Ada musik yang terambil langsung oleh kamera atau ada juga musik yang dibuat secara sengaja oleh film maker atau pun mengadopsi musik dari musisi. Musik yang diambil oleh si film maker tidak sembarang musik yang di adopsi tetapi sesuai dengan tema film sehingga memiliki unsur kesetaraan antara musik dan tema film. Marsseli Sumarno menyebutkan ada fungsi-fungsi musik dalam film, yaitu :
 - a. Membantu merangkai adegan sehingga menimbulkan kesan kesatuan.
 - b. Menutupi kelemahan atau kecacatan sebuah film. Kelemahan dapat berupa akting yang lemah atau dialog yang dangkal. Harapannya dengan musik yang tepat, kelemahan tersebut diubah menjadi dramatik.
 - c. Menunjukkan suasana bathin tokoh – tokoh utama film.
 - d. Menunjukkan suasana waktu dan tempat.
 - e. Meniringi susunan kerabat kerja (Credit tittle).
 - f. Mengiringi adegan dengan ritme cepat.
 - g. Mengantisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatik.
 - h. Mengaskan karakter lewat musik.

- Narrative (Naratif) merupakan rangkain dari sebuah peristiwa dalam sebuah film yang memiliki suatu hubungan. Dalam proses narasi si film maker seharusnya sesuai dengan target penonton. Ada film yang diharuskan membuat penonton berpikir lebih jauh.
- Conflict (Konflik) merupakan suatu proses sosial yang terjadi baik individu atau kelompok dimana salah satu dari pihak tersebut ingin menyingkirkan pihak lain untuk mendapatkan sesuatu hal. Dalam konteks film documenter biasanya konflik yang terjadi sesuai dengan realitas apa yang terjadi dalam keadaan sebenarnya.
- Character (Karakter) akan mengarahkan seorang pemeran menyajikan penampilan yang tepat seperti cara bertingkah laku, ekspresi emosi dengan mimik dan gerak – gerak, cara berdialog, untuk tokoh cerita yang ia bawakan. Ada lima jenis karakter yang banyak disajikan, diantaranya :
 - a. Karakter Protagonis biasanya merupakan karakter utama. Karakter protagonist mewakili sisi kebaikan, dan mencerminkan sifat – sifat kebenaran.
 - b. Karakter Side Kick adalah pasangan karakter protagonis. Biasanya memiliki peran membantu atau mendukung karakter protagonis.
 - c. Karakter Antagonis merupakan karakter yang mewakili sifat – sifat negatif. Karakter antagonis bertentangan dengan karakter protagonis.

- d. Karakter Kontagonis adalah rekan dari karakter antagonis.
- e. Karakter Skeptis adalah karakter yang tidak peduli atau tidak segan terhadap tokoh protagonis. Karakter skeptis bukan berarti melawan seperti halnya antagonis, tetapi cenderung melihat rendah tokoh protagonis.

- Action (Aksi) adalah sesuatu yang dilakukan oleh manusia baik berupa fisik maupun pikiran dan terjadi karena adanya kemauan dan gairah untuk melakukan sesuatu atau berlandaskan sesuatu.
- Dialogue (Dialog) adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Dialog sebuah film juga perlu memperhatikan bahasa bicara dan aksen.
- Setting (Tempat) dalam sebuah film, latar atau setting merupakan tempat dan waktu berlangsungnya sebuah cerita. Setting diharapkan dapat member informasi lengkap kepada penonton tentang peristiwa peristiwa yang sedang disaksikan. Setting berfungsi sebagai petunjuk ruang, waktu, dan status sosial.
- Casting (Pemeran) adalah orang yang memainkan peran tertentu dalam suatu aksi panggung dalam sebuah film. Biasanya orang yang berperan merupakan orang yang memiliki keahlian dalam bidang akting untuk berpura-pura memerankan suatu tokoh.

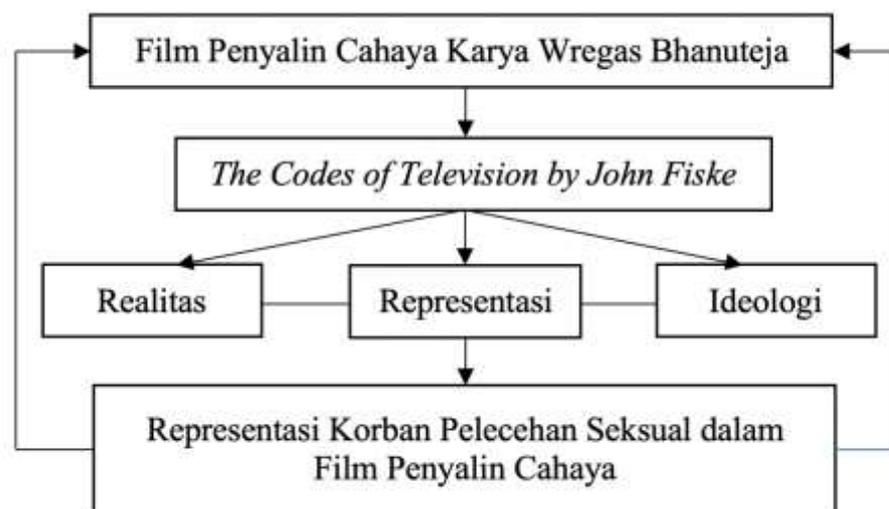
3. Level Ideologi

Merupakan hasil dari realitas dan representasi sehingga mengasilkan hubungan sosial kode-kode ideologi, seperti individualisme, kapitalisme,

liberalism, komunisme, dan lain-lainnya. *Codes of Television* dijadikan peneliti sebagai rujukan utama guna menganalisis representasi korban pelecehan seksual dalam film “*Penyalin Cahaya*” karena seperti yang dijelaskan di atas bahwa *Codes of Television* menjelaskan poin-poin penunjang penelitian yang sudah dipatenkan oleh John Fiske sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan analisis terhadap objek yang diteliti.

Berdasarkan alur tersebut, maka peneliti mengkaji melalui alur pemikiran peneliti. Berikut adalah gambar alur pemikiran peneliti sesuai dengan *The Codes of Television John Fiske*, bisa dilihat pada Gambar 2.1

Gambar 2. 1
Alur Kerangka Penelitian Menurut Peneliti



Sumber : Peneliti, 2022