

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dalam penyusunan Skripsi ini, berisikan definisi yang berkaitan dengan semiotika, komunikasi massa, film, stereotip, rasisme serta pendekatan yang digunakan dalam Penelitian ini.

2.1.1 Tinjauan tentang Penelitian Terdahulu

Pada titik ini Peneliti melihat ke belakang mengenai Penelitian yang telah dilakukan, tentu saja dengan judul yang bersinggungan. Dengan begitu, Peneliti mendapatkan referensi serta pelengkap dalam menyusun Skripsi ini. Selain itu, penelitian sebelumnya berguna untuk memberikan Peneliti gambaran mengenai Penelitian yang sedang diteliti.

Penelitian yang dikaji merupakan pembahasan mengenai “REPRESENTASI RASISME KAUM AFRIKA-AMERIKA DALAM FILM PENDEK TWO DISTANT STRANGERS (Studi Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Rasisme Kaum Afrika-Amerika Dalam Film Pendek "Two Distant Strangers" Karya Travon Free)” Mengenai hal itu, Peneliti melakukan tinjauan terhadap penelitian sebelumnya mengenai stereotip serta rasisme pada suatu media komunikasi massa (film). Hal tersebut penting dilakukan berguna agar

Mengetahui konsep serta indikator yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya.

Setelah melakukan pencarian mengenai penelitian sebelumnya mengenai stereotip dan rasisme khususnya, Peneliti mendapatkan beberapa Penelitian tersebut dengan sumber sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Sebelumnya

| No | Universitas | Nama Peneliti | Judul | Metode Penelitian | Perbedaan |
|----|--------------------------------------|------------------------|--|---|---|
| 1 | Universitas Komputer Indonesia | Rafi Luthfan Farhan | Representasi Rasisme Orang Kulit Hitam Dalam Film Black Panther (Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Rasisme Orang Kulit Hitam Dalam Film Black Panther). (2019). | Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian deskriptif | Penelitian ini mengungkap bagaimana suatu semiotika rasisme yang memiliki alur cerita aksi fiksi drama. Penelitian ini juga menunjukkan rasisme ada dalam karya komik yang fiksi. |

| | | | | | |
|---|------------------------------------|---------------|---|--|--|
| 2 | Universitas Muhammadiyah Surakarta | Billy Susanti | Analisis Resepsi Terhadap Rasisme Dalam Film (Studi Analisis Resepsi Film 12 Years a Slave Pada Mahasiswa Multi Etnis). (2014). | Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian deskriptif | Pada Penelitian ini, Billy menggunakan konsep Resepsi dalam melakukan analisisnya. Mencari suatu pendapat serta persetujuan mengenai <i>sequence</i> tertentu pada film yang bertemakan rasisme pada zaman dahulu tepatnya pada tahun 1841 berjudul 12 Years A Slave |
| 3 | Universitas Sumatera Utara | Rifa Alya | Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Parasite. (2020). | Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian deskriptif | Perbedaan yang paling mencolok di sini adalah pada premis film yang dianalisa oleh Rifa. Film Parasite memiliki premis realita kesenjangan sosial pada Korea Selatan yang akhirnya menghasilkan analisa melalui pesan moral dari film tersebut. |

| | | | | | |
|---|--|---------------------|---|---|---|
| 4 | Universitas Padjajaran Bandung | Dimas Yudhistira | Fetisisme Ras Kaukasoid dan Ras Mongoloid Sebagai Strategi Pemasaran dalam Sinetron Indonesia. (2018). | Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian deskriptif | Sudut pandang yang berbeda terhadap Penelitian ini, karena dari objeknya juga berbeda serta ras yang spesifik dibahas dalam Penelitian ini. Sang Peneliti cenderung menekankan efek dari para ras yang disebutkan melainkan konsumen dari objek sinetron yang mempengaruhinya. |
| 5 | Universitas Muhammadiyah Cirebon | Mega Pertiwi | Analisis Resepsi Resepsi Penonton terhadap Konflik Keluarga dalam Film Dua Garis Biru. (2020). | Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian deskriptif | Resepsi serta isu yang diangkat pada Penelitian ini juga berbeda. Penelitian ini memfokuskan kepada keluarga bukan kepada subjek yang mengonsumsi objek filmnya. Bagaimana asimilasi serta wacana budaya pada khalayak yang menjadi suatu kebiasaan atau pikiran yang ditanamkan kepada suatu keluarga. |

Sumber : Peneliti, 2022

2.1.2 Tinjauan tentang Literatur

2.1.2.1 Komunikasi Massa

Sebelum terjun kepada pengertian komunikasi massa, Peneliti hendak menjelaskan pilar dari komunikasi massa itu tersendiri terlebih dahulu. Definisi Komunikasi Menurut Effendy sebagaimana dikutip oleh Shofiyah adalah suatu proses penyampaian informasi seperti pesan, ide maupun gagasan yang berasal dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadinya pengaruh antara kedua belah pihak (Effendy dalam Shofiyah, 2016:10).

Solihat dalam buku "Interpersonal Skill" menyebutkan tujuan komunikasi adalah memberikan informasi kepada klien, kolega, bawahan dan penyelia, menolong orang lain, memberikan nasihat kepada orang lain, dalam berusaha memotivasi orang lain dalam mencapai tujuan, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan serta mengevaluasi perilaku secara efektif (Solihat et al., 2014:9).

Kata komunikasi massa berasal dari Bahasa Inggris dan kependekan dari *mass media communication* (Komunikasi yang memakai media massa). Media yang dimaksud merupakan media yang didapatkan sang teknologi modern, misalnya misalnya media radio, televisi, film dan

surat kabar. Kita perlu tahu bahwa istilah “massa” yang terselip pada istilah komunikasi massa mempunyai kesenjangan menggunakan massa pada artian secara generik. Kata “massa” pada arti generik lebih terkait secara sosiologis, yaitu gugusan individu yang berada pada suatu lokasi eksklusif. Sementara istilah “massa” pada arti komunikasi massa lebih terkait menggunakan orang yang sebagai target media massa atau penerima pesan media massa (Indrayani et al., 2021:2).

Definisi komunikasi massa menurut Gerbener yang dikutip oleh Indrayani adalah produksi dan distribusi berbasis teknologi dan forum berdasarkan genre pesan yang berkelanjutan dan paling luas dibagikan pada warga industri. (Gerbener dalam Indrayani et al., 2021:3)

Janowitz yang dikutip oleh Sobur dalam bukunya *Semiotika Komunikasi* mendefinisikan komunikasi massa terdiri atas forum dan teknik berdasarkan gerombolan eksklusif yang memakai indera teknologi (pers, radio, film dan lainnya) untuk membuat konten simbolis pada khalayak yang besar, tidak sejenis dan sangat tersebar (Janowitz dalam Sobur, 2016:409).

Dapat disimpulkan bahwasannya komunikasi massa merupakan suatu proses di mana organisasi media membuat

dan menyebarkan pesan kepada khalayak menggunakan suatu media cetak maupun elektronik.

2.1.2.1.1 Ciri-ciri Komunikasi Massa

Dalam buku *Pengantar Ilmu Komunikasi (Welcome to the World of Communication)* yang ditulis oleh Rismawaty, Surya dan Juliano (Effendy dalam Rismawaty et al., 2014:208) mengutip dari Effendy, Komunikasi massa memiliki ciri-cirinya tersendiri, seperti:

1. Komunikator pada komunikasi massa melembaga, artinya komunikator melakukan komunikasi atas nama organisasi atau institusi, maupun instansi. Mempunyai struktur organisasi garis tanggung jawab tertentu sesuai dengan kebijakan dan peraturan lembaganya.
2. Pesan komunikasi massa bersifat umum, artinya komunikasi massa menyampaikan pesan yang ditujukan kepada umum, karena mengenai kepentingan umum pula. Maka

komunikasi yang ditujukan perorangan atau sekelompok orang tertentu tidak termasuk ke dalam komunikasi massa. Komunikasi massa mencapai komunikan dari berbagai golongan, berbagai tingkat pendidikan, usia, maupun latar belakang kebudayaan yang berbeda.

3. Komunikasi massa menimbulkan keserempakan, artinya komunikasi melalui media massa dapat dinikmati oleh komunikan yang jumlahnya tidak terbatas dan terpisah secara geografis pada saat yang sama.
4. Komunikan pada komunikasi massa bersifat heterogen, artinya komunikasi massa menyebarkan pesan yang menyangkut masalah kepentingan umum. Maka dari itu, siapapun dapat memanfaatkannya. Komunikannya tersebar dan terdiri atas berbagai latar belakang yang berbeda.

5. Komunikasi massa berlangsung satu arah, artinya berbeda dengan komunikasi tatap muka, di mana komunikan dapat memberikan respon secara langsung, maka dalam komunikasi massa tidak terdapat arus balik dari komunikasi.

2.1.2.1.2 Karakteristik Komunikasi Massa

Dengan ciri-ciri komunikasi massa, muncul lah sebuah karakteristik yang dimiliki oleh komunikasi massa.

1. Sumber atau komunikator dari komunikasi massa menentukan pesan apa saja yang akan disebarkan.
2. Pesan bersifat:
 - a. Terbuka, karena semua orang mendapatkan pesan yang sama.
 - b. Mahal, karena melibatkan beberapa tahapan *encoding* dan *decoding* serta diperlukannya teknologi untuk memproduksi dan menyebarkan pesan. Pesan dapat dipotong dengan mudah.

3. Komunikasi tidak memiliki identitas (anonim). Pesan bersifat heterogen sehingga pesan dapat diapresiasi berbeda oleh masing-masing individu. Proses umpan balik berjalan lambat dan sulit mendapatkan respon dari komunikator atau konsumen.

2.1.2.2 Film

Definisi Film menurut Wibowo yang dikutip oleh Rizal adalah film secara harfiah *Cinematographie* yang berasal dari kata "*Cinema + tho = phytos* (cahaya)" dan "*graphie = graph* (gambar)", yang melahirkan melukis dengan cahaya. Merealisasikan lukisan dengan cahaya tersebut membutuhkan alat khusus yang bernama Kamera. Film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya (Wibowo dalam Rizal, 2015:1).

Berbicara komunikasi massa di sub judul sebelumnya, tidak mungkin terlepas dari media massa. Rismawaty dalam bukunya menyebutkan, media massa

yang di maksud adalah media massa modern seperti radio, televisi, media cetak dan bahkan film (Rismawaty et al., 2014:207-208).

Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangi perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Sejarahnya, film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi sosial dan demografi yang merintangi kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan aba ke-19 (Lee dalam Sobur, 2016:126).

Sobur juga menambahkan film sudah menjadi bagian dari media komunikasi audio dan visual yang akrab kepada Masyarakat dari berbagai usia dan latar belakang sosial. Film memiliki kemampuan dalam menjangkau berbagai segmen sosial yang membuat para ahli meyakini bahwasannya film memiliki potensi dijadikan sebagai media mempengaruhi khalayak. Hubungan film dengan masyarakat bisa dipahami dengan cara linier, artinya film dapat selalu mempengaruhi dan membentuk suatu lingkungan masyarakat berdasarkan pesan dibalik film tersebut tanpa pernah berlaku sebaliknya.

Film akan selalu merekam realitas yang berkembang dalam Masyarakat, kemudian mengaplikasikannya pada layar lebar (Sobur, 2016:127).

Martin Scorsese adalah seorang direktor atau sutradara terkenal di dunia, beliau sudah banyak menghasilkan film-film yang fenomenal serta berdampak besar kepada kehidupan. Taxi Driver yang mengangkat kisah seseorang penyakit mental *schizotypal personality disorder* sampai The Irishman yang mengangkat sebuah cerita bagaimana Jimmy Hoffa (seorang pemimpin buruh di Amerika) bisa menghilang. Martin dalam *Entertainment Weekly* mendefinisikan film sebagai cerita yang bisa mengontrol emosi serta pengalaman kepada penontonnya (Cordero, 2019).

Maka film bisa disebutkan sebagai serangkaian gambar yang menciptakan sebuah realitas serta cerita yang dapat mempengaruhi penontonnya. Film sebagai bagian dari komunikasi massa yang bercampur dengan teknologi seperti audio dan visual.

2.1.2.2.1 Struktur Film

Film juga memiliki struktur yang akhirnya menjadi suatu kemasan yang

tersampaikan dengan baik dan menarik, berikut struktur-struktur tersebut:

1. *Shot*

Shot selama proses produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dimatikan (*off*). Sementara *shot* setelah film telah jadi (pascaproduksi) memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*). *Shot* merupakan unsur terkecil dari film. Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa menit, bahkan jam (Himawan, 2008:29).

2. *Scene*

Scene adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa shot

yang saling berhubungan (Himawan, 2008:29).

3. *Sequence*

Sequence adalah segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa utuh. Satu segmen terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Satu *sequence* biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang (Himawan, 2008:30).

2.1.2.3 Rasisme

Soekamto dalam Irab menyebutkan bahwasannya ras merupakan suatu kelas penduduk yang didasarkan pada kriteria genetik, genotip, dan setiap penduduk memiliki genetis yang berbeda dengan penduduk lainnya (Soekamto dalam Irab, 2018:51).

Groose dalam Brillio yang dikutip oleh Mamonto menyebutkan ras adalah segolongan manusia yang merupakan satu kesatuan karena kesamaan sifat jasmani dan rohani, sehingga dapat dibedakan dengan kesatuan lain. Ras terutama menyangkut definisi dari biologis yang dapat

dibedakan antara ras yang satu dengan ras lainnya. Pada zaman sekarang, masih banyak orang yang memandang ras hanyalah suatu perbedaan fisik dan sesuatu yang tidak nyata. Memang benar tiap penduduk ras adalah Manusia, tetapi ras tidak hanya sebatas tampilan fisik saja, melainkan ada budaya, gaya hidup, kebiasaan dan lain-lainnya yang membuat tiap ras pasti memiliki perbedaan yang positif (Groose dalam Mamonto, 2022).

Sunarto dalam Putri mendefinisikan Rasisme adalah Ideologi yang berdasarkan pada keyakinan, bahwa perbedaan tertentu telah diwarisi sejak lahir menandakan bahwa pemilik dari perbedaan tersebut lebih rendah dan bisa saja terdiskriminasi (Sunarto dalam Putri, 2019:1).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), rasisme adalah suatu prasangka yang berdasarkan keturunan bangsa. Perlakuan yang berat sebelah terhadap suatu suku yang berbeda-beda. Menganggap rasnya adalah ras yang paling unggul dibandingkan yang lainnya. Liliweri dalam Bagasayu menyebutkan bahwasanya terdapat dua jenis rasisme, yaitu individu dan institusional. Rasisme individu dapat diartikan apabila suatu ras tertentu membuat peraturan dan membuat tindakan kepada ras lain, diskriminasi ras individu tersebut terjadi karena satu ras

berada di bawah kendali ras lainnya. Sedangkan rasisme institusional adalah perlakuan dari mayoritas yang melembagakan minoritas. Perbedaan tersebut ditimbulkan dari suatu etnis yang terungkap pada ekspresi kelompok ras tertentu. Dua jenis tersebut menyinggung suatu identitas dari suatu ras, kita dapat mengetahuinya dari ras mana orang tua mereka dan budaya atau peradaban mana pribadi mereka timbul (Liliwer dalam Bagasayu, 2021:55).

Umumnya, dua jenis yang disampaikan oleh Liliwer tersebut disebut dengan kelompok mayoritas dan minoritas. Sifat dari mayoritas sendiri biasanya memiliki ciri menguasai, berburuk sangka kepada minoritas dan memiliki rasa takut. Sedangkan minoritas mengalami perlakuan yang tidak setara atau tidak adil karena menganggap kelompoknya selalu menjadi sasaran diskriminasi. Amerika Serikat pada tahun 1940-an pernah melakukan pisah hukum dan diskriminasi melalui ras. Dari hukum tersebutlah Amerika mempunyai reputasi yang buruk terhadap tragedi diskriminasi serta mendapatkan citra sebagai negara dengan permasalahan rasisme terbesar di dunia hingga saat ini. Akhirnya pada tahun 1960-an ras minoritas mendapatkan udara segar karena dikeluarkannya peraturan anti diskriminasi yang juga didukung oleh

gerakan sosial Masyarakat Amerika Serikat. Walaupun begitu, Amerika sampai detik ini masih menganggap rasisme menjadi salah satu permasalahan terbesar mereka.

2.1.2.3.1 Jenis-jenis Rasisme

Neubeck (dalam Susanti, 2014:15-18) menyebutkan bahwasannya terdapat dua jenis rasisme, yaitu :

1. *Personal Racism*

Ini terjadi pada skala kelompok kecil atau individu yang memiliki sikap curiga dan terlibat pada perilaku diskriminatif atau sebagainya. Perilaku-perilaku dari *personal racism* ini sendiri biasanya mengandung stereotip individu atas dugaan ras, penghinaan, diskriminatif, ancaman, tindakan terhadap anggota minoritas yang diduga sebagai ras *inferior*. *Personal Racism* juga dapat berupa tindakan nyata dari kebencian rasial. Ini sering mendapatkan perhatian media, terutama ketika tindakan yang mengancam jiwa atau membawa implikasi kekerasan.

Beckett dalam artikel *online*-nya di *The Guardian*, kejadian George Floyd (*Black Lives Matters*) telah mengakibatkan 26 pemrotes meninggal termasuk George Floyd. menginspirasi beberapa negara untuk mengeluarkan undang-undang kejahatan rasial untuk pencegahan tindakan rasisme (Beckett, 2020).

2. *Institutinal Racism*

Perilaku yang didapatkan secara khusus kepada minoritas pada suatu lembaga tertentu. Pada lingkungan negara Amerika, hal ini sering sekali terjadi kepada ras *inferior* dari Afrika-Amerika, Latin-Amerika, dan Asia-Amerika yang telah menjadi korban rutin dari struktur organisasi institusi tertentu. Interval terjadinya rasisme ini beroperasi hampir setiap hari atau tahun ke tahun dari lembaga berskala besar sering sekali sulit untuk dideteksi tanpa adanya investigasi. Orang kulit hitam

umumnya tidak mampu melakukan diskriminasi terhadap Orang kulit putih pada tingkat itu karena mereka tidak memiliki akses ke status kekuasaan lembaga-lembaga besar yang mempengaruhi mereka, misalnya, dapat berbicara tentang kasus "*black racism*" di tingkat individu. Namun, perlu diingat bahwa minoritas tidak pernah dan tidak memiliki sarana rasisme yang memiliki efek yang sama dalam sistem yang sama dengan kulit putih.

2.1.2.4 Stereotip

Stereotip merupakan yang asalnya dari Yunani "*stereos*" atau kaku dan "*tupos*" yang artinya jejak. Stereotip merupakan gambaran atau tanggapan tertentu mengenai sifat-sifat dan watak pribadi orang atau golongan lain yang bercorak negatif (Ardianto et al., 2015a).

Leyen yang dikutip oleh Susetyo dalam bukunya Stereotip dan Relasi Antar Kelompok menyebutkan mengkaji dari pendekatan kognisi sosial berarti mendefinisikan sebagai keyakinan yang dimiliki atribut seseorang, biasanya seperti sifat kepribadian namun lebih

sering tentang perilaku kelompok orang. Selain itu stereotip merupakan produk dari proses *stereotyping* yaitu suatu proses yang sudah berlangsung jauh sebelumnya. Sejatinya *stereotyping* adalah proses kategorisasi informasi tentang individu dari suatu kelompok yang merupakan lawan interaksi (konkrit maupun simbolik) dari individu sebagai pengamat (Leyen dalam Susetyo, 2010:21).

Setiap orang sudah dapat dipastikan memiliki sebuah stereotip, maupun itu menyangkut hal yang diketahui atau tidak diketahui sama sekali. Hal ini wajar apabila kita menghadapi sesuatu yang tidak diketahui. Masalah akan timbul apabila stereotip yang dimiliki negatif, maka dari itu stereotip perlu untuk dipelajari agar tidak terjadinya hambatan kepada budaya lain. Stereotip dapat menjadi penghambat dalam berkomunikasi kepada budaya lain karena akan memiliki sebuah ketakutan atau kewaspadaan yang lebih tinggi, maupun itu baik atau buruk.

Stereotip berdasarkan sebagai ejekan dan juga merupakan gambaran terhadap suatu reaksi seseorang bahkan kelompok yang cenderung negatif. Konsep stereotip akan melekat secara permanen apabila seseorang melihat langsung stereotip itu berjalan terhadap suatu kelompok.

2.1.2.4.1 Sifat-sifat Stereotip

Stereotip juga memiliki sisi positifnya, berikut sifat-sifat dari stereotip:

1. Stereotip Positif

Pandangan yang positif terhadap suatu kelompok kepada kelompok lainnya dapat dijadikan sebuah stereotip yang positif. Hal tersebut sangat dapat menjadi sebuah dorongan dalam terjadinya komunikasi yang sehat antar kelompok kepada kelompok lainnya, yang akan mengarahkan kepada hubungan yang harmonis.

2. Stereotip Negatif

Sama seperti stereotip positif dalam konteks pandangan, tetapi pandangan atau dugaan tersebut bersifat negatif yang dibebankan oleh salah satu kelompok apabila dua kelompok sedang berkomunikasi. Hal seperti itu tidak bisa membuahkan hubungan yang harmonis antar kelompoknya. Kecenderungan stereotip negatif dapat mengarahkan

kepada ancaman serta peperangan dalam mempertahankan suatu kelompok (Sukmono dan Junaedi, 2014:31).

Positif maupun negatifnya stereotip, ini semua kembali kepada bagaimana lingkungan serta orangtua dalam berperan memberikan informasi mengenai suatu ras, gender, budaya, maupun kelompok.

Sukmono dan Junaedi juga memaparkan dalam bukunya Komunikasi Multikultural bahwasannya Afrika-Amerika adalah orang Afrika yang lahir dan beradaptasi di Amerika. Pada Amerika Serikat sendiri, ras dan gender seringkali menjadi isu pertama, stereotip di Amerika masih menyisakan jejaknya. Kata "*Black*" atau "*Negro*" masih sering ditemui di Amerika Serikat. Bahkan kata Afrika-Amerika dianggap lebih pantas dibandingkan dengan kata-kata sebelumnya (Sukmono dan Junaedi, 2014:32).

2.1.2.4.2 Stereotip Kaum Afrika-Amerika Pada Film

Penelitian ini membahas bagaimana stereotip yang dimiliki oleh orang Amerika kepada orang Afrika-Amerika. Amerika sendiri memiliki sejarah yang panjang mengenai perbedaan rasial ini, bahkan tak sedikit stereotip ini ditunjukkan atau dilantangkan melalui media film seperti objek penelitian yang peneliti teliti. Nittle dalam artikel Thought Co (Nittle, 2021) telah merangkum lima stereotip umum terhadap kaum Afrika-Amerika yang terkandung dalam film :

1. *Magical Negro*

Stereotip *Magical Negro* adalah suatu stereotip pada film yang di mana karakter ini merupakan sebuah orang kulit hitam yang mempunyai kekuatan super, seperti kekuatan supernatural. Tujuan dari adanya *Magical Negro* ini adalah menyelesaikan masalah dari karakter kulit putih seperti yang ada pada film “The Green Mile”. Karakter

Magical Negro hadir hanya sekedar menjadi sistem pendukung bagi karakter kulit putih, hal ini memperkuat gagasan bahwa orang kulit hitam tidak berharga seperti karakter kulit putih. *Magical Negro* tidak perlu memiliki alur cerita yang penting, karena cenderung karakter *Magical Negro* ini tidak dipedulikan kepentingannya.

2. *The Black Bestfriend*

Black Best Friends biasanya tidak memiliki kekuatan khusus seperti yang dimiliki oleh *Magical Negro*, tetapi mereka terutama berfungsi dalam film untuk memandu karakter kulit putih keluar dari situasi mendesak seperti dalam film “*The Devil Wears Prada*”. Sama halnya seperti *Magical Negro*, *Black Best Friend* tampak tidak memiliki peran yang begitu penting dalam suatu film, biasanya hanya muncul pada saat yang tepat untuk

melatih karakter kulit putih sepanjang hidupnya.

3. *The Thug*

Selalu ada ruang kosong bagi orang Afrika-Amerika atau kulit hitam untuk memerankan karakter pengedar narkoba, mucikari, penipu dan bentuk kriminal lainnya dalam film, seperti pada film “The Wire”. Jumlah yang tidak proposional dalam suatu film Hollywood sebagai penjahat, memicu stereotip rasial bahwa orang Afrika-Amerika atau kulit hitam berbahaya dan tertarik terhadap kegiatan yang terlarang. Seringkali film memberikan sedikit konteks sosial mengapa kulit hitam cenderung berakhir dalam pengadilan. Para pembuat film mengabaikan bagaimana ketidakadilan rasial ini membuat lebih sulit bagi kaum Afrika-Amerika untuk menghindari hukuman penjara dan dapat diterima dalam lingkungan yang baru dengan

mudah. Ini semua membuat kaum Afrika-Amerika atau kulit hitam menjadi target pihak berwenang.

4. *The Angry Black Woman*

Wanita berkulit hitam sering sekali mendapatkan peran dalam film sebagai karakter yang lancang dan penuh dengan masalah sikap seperti temperamen. Pada acara televisi seperti “Basketball Wives”, wanita berkulit hitam seringkali menjadi karakter yang paling keras dan agresif guna membuat acara ini berjalan. Tak sedikit wanita kulit hitam mengatakan hal ini menjadi suatu stereotip yang berpengaruh dalam dunia nyata, kehidupan cinta serta karir mereka. Bahkan pada tahun 2013, sempat ada petisi untuk memberhentikan acara yang memiliki stereotip *The Angry Black Woman* "Married to Madicine" untuk menghentikan program tersebut.

5. *The Domestic*

Tidak dipungkiri lagi bahwasannya kaum Afrika-Amerika telah menjadi budak selama ratusan tahun di Amerika Serikat, tidak mengherankan apabila stereotip pertama terhadap kaum Afrika-Amerika dalam film adalah seorang pekerja rumah tangga atau ibu rumah tangga. Seperti pada film “Gone With The Wind”, pembuat film memanfaatkan stereotip ini. Sama seperti *Magical Negro*, *The Domestic* ada dalam suatu film bertujuan membantu, memelihara serta membimbing karakter kulit putih.

2.2 Kerangka Pemikiran

Peneliti memerlukan kerangka pemikiran yang berupa konsep, pada penelitian ini Peneliti menggunakan konsep dari John Fiske yang membahas mengenai semiotika dari teori *The Codes of Television*. Semiotika menjadi dasar dalam mempelajari kemanusiaan dan memaknai suatu hal. Tetapi dalam memaknai, tidak dapat hal tersebut dicampurkan dengan komunikasi. Alasan tiap manusia memiliki perbedaan dalam memaknai hal sesuai dengan yang

mereka ketahui. Maka dari itu penelitian ini hendak meneliti bagaimana representasi kode-kode terhadap suatu hal serta kemanusiaan yang dalam hal ini tidak bisa dikomunikasikan bentuk rasisme serta stereotip yang terdapat pada *sequence* pada film *Two Distant Strangers*.

Terdapat tiga *sequence* yang telah dianalisis dari film *Two Distant Strangers* menggunakan konsep pemikiran dari semiotika John Fiske. Fiske membahas bagaimana bahwasannya semiotika ini menjadi suatu penelitian mengenai pemaknaan kode, ilmu tentang kode, bagaimana kode tersebut terbentuk, dengan teks media ataupun studi bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang merepresentasikannya.

Film menjadi bidang kajian yang relevan untuk analisis semiotika. Pada umumnya, film dibangun oleh banyak tanda-tanda yang bekerja sama guna mencapai efek yang diharapkan. Menganalisis suatu tanda tersebut, digunakannya teori *The Codes of Television* yang disajikan oleh gambar bergerak, suara maupun teks. Selain itu, teori ini juga menyatakan bahwa sebuah peristiwa yang digambarkan dalam sebuah gambar bergerak memiliki kode-kode sosial, kode-kode teknik, kode-kode konvensional serta kode-kode representasional pada setiap levelnya, berikut level-level pada teori *The Codes of Television* :

1. Level Realitas

Level ini terbagi menjadi 9 kode sosial, sebagai berikut :

a. *Apperance* (Penampilan)

Penampilan merupakan keseluruhan tampilan fisik seseorang yang meliputi aspek sosiologis dan juga gaya personal. Sosiologis yang di maksud adalah tinggi badan, berat badan, warna kulit, jenis rambut, bentuk tubuh, bentuk hidung, dan bentuk mata Suatu kelainan atau kecacatan juga termasuk ke dalam sosiologi, seperti bekas luka maupun amputasi. Sedangkan untuk gaya personal meliputi, pakaian, warna rambut, kosmetik, tato dan modifikasi tubuh lainnya. Perawatan medis juga merupakan pembentukan gaya personal, seperti kawat gigi, alat bantuan pendengaran, kacamata, tambalan gigi dan lain-lain (Vera, 2014:36).

Setiap pribadi memiliki penampilan yang berbeda-beda yang disebabkan oleh genetika ataupun dandanan personal. Setiap unsur penampilan yang berkaitan dengan genetika maupun dandanan personal kerap memunculkan persepsi orang lain terhadap suatu pribadi. Tak jarang orang memberi makna tertentu pada karakteristik orang yang bersangkutan, seperti warna kulit, model rambut, bentuk tubuh dan sebagainya.

b. *Dress* (Kostum)

Kostum film mencakup segala sesuatu yang dikenakan oleh setiap aktor, serta aksesoris yang dikenakannya, serta memiliki fungsi yang kontekstual dengan cerita yang digunakannya. Ini

termasuk menandai ruang dan waktu, status sosial, kepribadian aktor, motif dan mengemudi citra aktor (Vera, 2014:37).

c. *Make Up* (Tata Rias)

Make up adalah metode penyorotan wajah aktor dalam kombinasi dengan pencahayaan panggung sehingga penonton dapat melihat ekspresi dari jarak yang wajar. Ini sering dikaitkan dengan definisi mata dan bibir, serta sorotan dan sorotan pada tulang wajah. Riasan itu sendiri memiliki dua fungsi yaitu untuk mewakili usia dan untuk mewakili wajah manusia. Riasan juga digunakan sebagai pembeda ketika aktor memainkan peran yang berbeda dalam film, mengidentifikasi dengan wajah asli yang mereka mainkan dalam film biografi dan sejenisnya (Vera, 2014:37).

d. *Environment* (Lingkungan)

Lingkungan merupakan kombinasi antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral, flora serta fauna. Lingkungan juga abiotik dan biotik, abiotik adalah segala yang tidak bernyawa seperti tanah, udara, air iklim, kelembaban udara, cahaya, dan bunyi. Sedangkan komponen biotik adalah segala sesuatu yang bernyawa seperti tumbuhan, hewan dan manusia (Vera, 2014:37).

e. *Behaviour* (Perilaku)

Suatu aksi dari sebuah objek atau organisme dan biasanya berhubungan dengan lingkungan. Bagi manusia, perilaku dapat merupakan sesuatu yang biasa, sesuatu yang dapat diterima atau bisa diukur dengan norma sosial dan kontrol sosial (Vera, 2014:37).

f. *Speech* (Cara Berbicara)

Cara berbicara mengacu pada jenis bahasa lisan dalam komunikasi verbal yang digunakan dalam film. Wilayah (negara) dan waktu (era) merupakan faktor yang menentukan narasi sebuah film. Film yang diproduksi di satu negara biasanya selalu menggunakan bahasa asli negara tersebut. Bahasa lisan juga ada hubungannya dengan aksen. Aksen digunakan untuk meyakinkan penonton bahwa cerita tersebut benar-benar terjadi di suatu wilayah. Selain itu, aksen juga digunakan untuk menunjukkan asal usul seseorang berasal (Vera, 2014:37).

g. *Gesture* (Gerakan)

Gesture adalah gerakan komunikasi verbal yang dilakukan oleh seseorang dalam menyampaikan pesan yang mencerminkan emosinya. *Gesture* tidak bersifat universal, tergantung dari budaya pemikiran seorang tersebut. *Gesture* merupakan bagian penting dalam film guna mengekspresikan sesuatu. Argyle dalam

Vera menyebutkan bahwa ada lima fungsi *gesture* dalam film, yaitu :

- 1) Ilustrasi dan isyarat-isyarat penghubung bicara lainnya.
- 2) Isyarat-isyarat konvensional dan bahasa isyarat.
- 3) Gerakan mengekspresikan emosi.
- 4) Gerakan mengekspresikan kepribadian
- 5) Gerakan yang digunakan dalam berbagai kegiatan keagamaan dan ritual lainnya. (Vera, 2014:37).

h. *Expression* (Ekspresi)

Ekspresi wajah merupakan hasil dari gerakan atau posisi satu atau lebih otot wajah. Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal dan dapat menyampaikan keadaan emosi seseorang kepada yang melihatnya. Ekspresi wajah merupakan salah satu cara terpenting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia. Mulyana dalam Vera menyatakan bahwa perilaku *non-verbal* yang dianggap paling berbicara adalah ekspresi wajah, terutama mata. Kontak mata memiliki dua fungsi dalam menyampaikan pesan Anda. Pertama, fungsi regulasi, yang memberitahu orang lain apakah kita harus bergaul dengan mereka atau menghindari mereka. Kedua, fungsi ekspresif, yang memberitahu orang lain bagaimana perasaan kita terhadapnya (Vera, 2014:37).

i. *Sound* (Suara)

Suara merupakan keseluruhan suara yang keluar dari gambar. Suara dapat meliputi dialog, musik dan efek suara. Suara memiliki peran aktif dalam mendukung aspek naratif dan keindahan film secara keseluruhan.

2. Level Representasi

b. *Camera* (Kamera)

Kamera dalam pembuatan film tidak hanya berperan sebagai alat perekam namun juga cara merekam atau pengambilan gambar juga perlu diperhatikan. Terdapat beberapa teknik pengambilan gambar seperti:

- 1) *Extreme Long Shot* (ELS) adalah teknik yang digunakan untuk mengambil gambar yang sangat jauh, panjang, luas, dan dimensinya lebar. pengambilan gambar yang menggunakan teknik ini biasanya digunakan untuk pembukaan film dan untuk memperkenalkan lokasi cerita dalam film kepada penonton.
- 2) *Long Shot* (LS) adalah pengambilan gambar secara keseluruhan. Gambar diambil dengan tujuan untuk menonjolkan objek dengan latar belakangnya dengan batas dari ujung kepala hingga ujung kaki. Teknik ini biasanya disebut juga dengan landscape format yang mana biasanya

digunakan untuk mengantar mata penonton kepada suatu kejelasan suasana dan objek dalam film.

- 3) *Medium Long Shot* (MLS) adalah pengambilan gambar dari batas ujung kepala hingga setengah kaki yang bertujuan sebagai variasi estetika gambar. Gambar diambil melalui jarak yang wajar yang mana jika terdapat tiga objek makan seluruhnya akan terlihat. Bila objeknya satu orang, maka yang tampak hanya dari batas kepala hingga lutut
- 4) *Medium Shot* (MS) adalah pengambilan gambar dari batas kepala hingga pinggang (perut bagian bawah) dengan tujuan memperlihatkan ekspresi dan emosi dari pemain film tersebut kepada penonton.
- 5) *Medium Close Up* (MCU) adalah pengambilan gambar dari batas kepala hingga ujung perut yang mana penonton masih dapat melihat latar belakang sekaligus diarahkan untuk mengenal lebih detail dari profil, bahasa tubuh, dan juga emosi dari pemain dalam film.
- 6) *Close Up* (CU) adalah pengambilan gambar dari jarak dekat dan hanya sebagian dari objek yang terlihat biasanya dari batas kepala hingga leher bagian bawah dengan tujuan untuk memperlihatkan emosi dan reaksi dan mimik wajah dari seorang pemain dalam film tergambar dengan jelas.

7) *Extreme Close Up* (ECU) adalah teknik pengambilan gambar yang berfokus pada satu objek saja seperti salah satu bagian tubuh dari pemain dalam film misalnya hidung, mata, atau alis saja. Teknik pengambilan gambar ini jarang digunakan dalam produksi film (Vera, 2014:38).

c. *Editing* (Penyuntingan)

Proses memilih dan menggabungkan gambar yang diambil. Definisi editing dalam post-production, di sisi lain, adalah teknik yang digunakan untuk menyatukan setiap shot dan kemudian menggabungkannya menjadi sebuah film yang utuh (Vera, 2014:38).

d. *Lighting* (Pencahayaannya)

Pengambilan gambar didukung penuh oleh pengaturan pencahayaan. Pencahayaan dapat mempengaruhi rasa dan suasana film dan juga menyesuaikan adegan yang ditampilkan dalam film (Vera, 2014:38).

e. *Music* (Musik)

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat suasana, nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa sebuah film. Musik digunakan dengan cara yang berbeda-beda dalam film. Ada yang musiknya mengalir tanpa berhenti sampai akhir film. Ada pula yang musiknya digunakan pada adegan-adegan tertentu dengan tujuan

menonjolkan adegan tersebut agar muncul ketegangan dalam film dan didapatkan kesan dramatik bagi penonton.

Marselli Sumarno mengatakan terdapat delapan fungsi musik dalam film yang terdiri dari:

- 1) Membantu merangkai adegan agar sejumlah adegan terkesan terikat dalam satu kesatuan.
- 2) Menutupi kelemahan akting atau dialog agar terkesan lebih dramatik.
- 3) Menunjukkan suasana batin tokoh-tokoh dalam adegan yang panjang, sendirian, atau dalam ruangan.
- 4) Menunjukkan suasana waktu dan tempat.
- 5) Mengiringi kemunculan suasana.
- 6) Mengiringi adegan dengan ritme cepat seperti kejar-kejaran.
- 7) mengantisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatik.
- 8) Menegaskan karakter pria, wanita, atau tokoh penjahat melalui musik.

f. *Narrative* (Naratif)

Serangkaian peristiwa yang saling berkaitan dan dihubungkan oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam ruang dan waktu. Definisi ini mengasumsikan bahwa suatu

peristiwa tidak dapat terjadi begitu saja tanpa alasan yang jelas dan rasional (Vera, 2014:39).

g. *Conflict* (Konflik)

Konflik adalah suatu proses sosial yang terjadi antara dua orang atau lebih atau di antara kelompok yang mana salah satu pihak berusaha untuk menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya (Vera, 2014:38).

h. *Character* (Karakter)

Pembentukan karakter dalam film sangat penting dan berkaitan dengan proses penokohan. Proses penokohan kemudian menginstruksikan para aktor untuk menghadirkan penampilan yang sesuai dengan karakter dalam film tersebut. Bagaimana bertindak, bagaimana mengekspresikan emosi melalui ekspresi wajah dan gerak tubuh, dan bagaimana kita berinteraksi. Berikut adalah jenis-jenis karakter yang banyak disajikan dalam film:

- 1) Karakter Protagonis adalah karakter yang biasanya menjadi karakter utama. Karakter ini mewakili sisi kebaikan dan mencerminkan sifat-sifat kebenaran.
- 2) Karakter *Sidekick* adalah pasangan dari karakter protagonis yang biasanya memiliki peran membantu atau mendukung karakter protagonis atau pemeran utama.

- 3) Karakter Antagonis adalah karakter yang biasanya menjadi musuh dengan karakter protagonis atau pemeran utama dan karakternya bertentangan dengan karakter protagonis karena perannya mewakili sifat-sifat negatif.
- 4) Karakter Kontagonis adalah karakter yang merupakan pendukung atau rekan dari karakter antagonis yang juga mewakili sifat-sifat negatif dan bertentangan dengan karakter protagonis atau pemeran utama.
- 5) Karakter Skeptis adalah karakter yang tidak peduli atau tidak segan terhadap tokoh protagonis namun bukan berarti melawan secara eksplisit kepada karakter protagonis melainkan cenderung melihat rendah tokoh protagonis.

i. *Action* (Aksi)

Segala sesuatu yang dilakukan seseorang, baik fisik maupun mental, karena motivasi, kemauan, atau hasratnya untuk melakukan sesuatu, atau karena sesuatu yang menyebabkan dia melakukan sesuatu, disebut aksi (Vera, 2014:40).

j. *Dialogue* (Dialog)

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. (Vera, 2014:40).

k. *Casting* (Pemeran)

Pemeran adalah orang yang memainkan peran tertentu dalam pertunjukan panggung, acara televisi, atau film. Dia biasanya seseorang yang telah memiliki pendidikan atau pelatihan khusus untuk bermain kursus atau sekolah, atau berpura-pura memainkan karakter agar terlihat seperti karakter nyata.

l. *Setting* (Tempat)

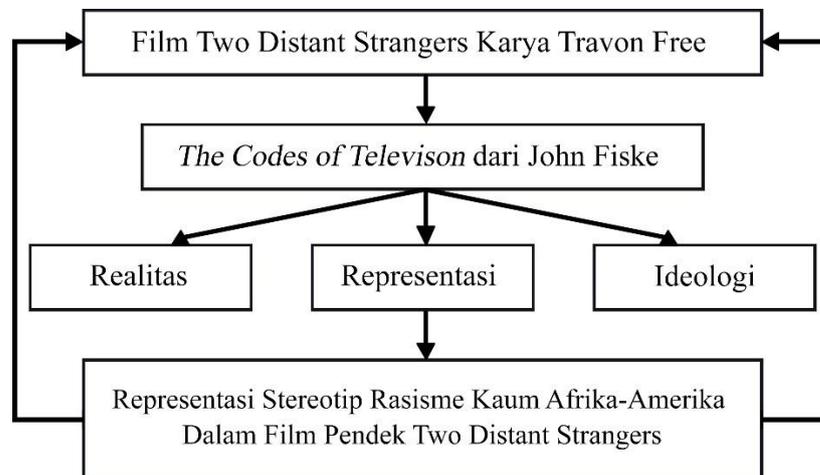
Dalam film, *setting* adalah tempat dan waktu terjadinya cerita. Latar belakang diharapkan dapat memberikan informasi yang lengkap kepada khalayak tentang peristiwa yang diamati. Latar memiliki antara lain sebagai penanda ruang dan waktu, status sosial, pencipta suasana, acuan motif tertentu, dan fungsi pendukung aktif adegan.

3. Level Ideologi

Level ideologi adalah hasil dari analisis level realitas dan level representasi yang menghasilkan hubungan sosial kode-kode ideologi seperti patriarki, individualisme, kapitalisme, liberalisme, komunisme, dan apabila dalam rasisme seperti apartheid dan di Amerika sendiri yang paling besar adalah *white supremacy*.

Penelitian diharapkan dapat menemukan kode-kode hasil representasi pesan yang hendak disampaikan oleh sutradara film Travon Free. Dengan begitu, pemikiran di atas dapat dijadikan sebuah peta alur pemikiran agar memudahkan pemahaman atas penelitian yang sedang diteliti, sebagai berikut:

Gambar 2.1 Peta Alur Pemikiran Peneliti



Sumber : Peneliti, 2022