

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tinjauan Pustaka merupakan sebuah proses penelitian-penelitian sebelumnya mengenai pembahasan atau topik terdahulu untuk mendapatkan teori tertentu. Dalam tinjauan pustaka, peneliti terdahulu yang sudah mengkaji serta menelaah penelitian, yang mana penelitian tersebut memiliki dasar yang sama yaitu semiotik film. Tinjauan pustaka dari peneliti terdahulu sangat dibutuhkan oleh peneliti sebagai rujukan atau acuan pendukung serta pembanding agar dapat membantu skripsi peneliti menjadi lebih memadai.

Sugiyono mengatakan bahwa tinjauan pustaka merupakan peninjauan kembali, mengenai pustaka yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka adalah hal yang penting dalam sebuah penelitian. karena dengan adanya tinjauan pustaka, maka peneliti akan semakin banyak mengetahui tentang penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Sehingga peneliti dapat memahami dan mengetahui permasalahan dalam penelitian sebelumnya (Sugiyono, 2018:87)

Tinjauan penelitian terdahulu dimaksudkan untuk memperkuat kajian pustaka yaitu yang berupa penelitian yang ada. Kemudian, pendekatan yang digunakan didalam penelitian ini adalah penelitian pendekatan kualitatif yang sangat menghargai berbagai macam perbedaan yang ada dan cara pandang mengenai

objek-objek tertentu, sehingga walaupun terdapat kesamaan maupun perbedaan itu merupakan suatu hal yang wajar dan dapat digabungkan untuk saling melengkapi.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu Yang Sejenis

Nama	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
Yeanie Rachmawati (Universitas Pendidikan Nasioanl, 2018)	Analisis Semiotika John Fiske Tentang Maskulinitas Dalam Film <i>Miracle In Cell No 7</i> Karya Lee Hwan Kyung	Mengetahui Makna Tentang Maskulinitas Dalam Film <i>Miracle In Cell No 7</i> Karya Lee Hwan Kyung	Maskulinitas dipresentasikan melalui Level Realitas yaitu dari segi kostum, sehingga dapat menggambarkan pekerjaan yang dilakukan para pemeran yang dapat menunjukkan sisi maskulinitas. Konsep maskulinitas pemeran Lee Yong-Gu dalam film, dianggap sebagai laki-laki yang mempunyai sifat kelelakian, memiliki rasionlitas, kekuatan dan kemandirian.
Hesti Retno Wahyuni (Universitas Komputer Indonesia,2018)	Representasi Perlawanan pada Patriarki Pada Film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”	Mengetahui Perlawanan pada Film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”	<p>Level Realitas menampilkan bagaimana entuk dominasi sekaligus diskriminasi gender yang diterima oleh Marlina dan sekaligus bagaimana Marlina melakukan perlawanan terhadap belunggu patriarki.</p> <p>Pada segi Level Representasi pada film ini menunjukkan adanya dialog serta konflik yang menunjukkan sikap diskriminasi dan adanya sikap eksis yang diperlihatkan melalui verbal maupun nonverbal terhadap marlina serta perlawanan marlina.</p> <p>Dan dari segi Level Ideologinya, terdapat fakta bahwa budaya patriarki memang masih berakar di Indonesia khususnya bagi masyarakat yang masih kental akan budaya tradisional.</p>

<p>Setya Agung Permana (Universitas Komputer Indonesia, 2016)</p>	<p>Representatif Hedonisme Dalam Film <i>The Bling Ring</i></p>	<p>Mengetahui Bagaimana Representasi Hedonisme Dalam Film <i>The Bling ring</i></p>	<p>Pada segi level realitas, hedonisme dapat terlihat pada aspek sosial, terlihat sisi hedonisme yang menekankan pada kesenangan rohani yang di ekspresikan melalui ekspresi wajah.</p> <p>Pada level representasi, Hedonisme terlihat pada dialog yang menguatkan sisi hedonisme yang ditampilkan dalam film.</p> <p>Pada level ideologi, menghasilkan pandangan tentang kesenangan, dan secara keseluruhan level <i>ideologi</i> terjadi pada <i>sequence ideological content</i> yang terlihat pada kode sosial yang menginteprestasikan ideologi hedonisme.</p>
<p>Dani Hamdani (Universitas Komputer Indonesia, 2021)</p>	<p>Representasi Penyelesaian Konflik Dalam Film Tarung Sarung</p>	<p>Mengetahui Penyelesaian Konflik Dalam Film Tarung Sarung</p>	<p>Level Realitas, memperlihatkan bagaimana perilaku, ekspresi dan cara berbicara dapat mewakili kode-kode dan dapat mempresentasikan ideologi tertentu.</p> <p>Dalam Level Representasi, terdapat beberapa element yang dapat mempresentasikan Penyelesaian Konflik dalam Film Tarung Sarung, yang terlihat dalam dialog dan kode-kode konvensional dalam Level Representasi.</p> <p>Level ideologi juga sudah ditampilkan, bahwa kenyataannya permasalahan tidak dapat diselesaikan dengan menggunakan uang atau materi, yang dapat menjadi pembelajaran ideologi.</p>
<p>Afner Icos Paneri (Universitas Komputer Indonesia, 2019)</p>	<p>Representasi Feminisme Dalam Film <i>Captain Marvel</i></p>	<p>Mengetahui Tentang Feminisme Dalam Film <i>Captain Marvel</i></p>	<p>Dari hasil yang didapat, dapat dilihat bahwa didalam film ini terdapat kode-kode yang mengandung makna, yang juga merupakan sekumpulan kode-kode dari suatu ideologi yang</p>

			terdapat didalamnya. Dan dapat dilihat dari kode perilaku (Behavior) yang ditunjukkan oleh <i>Carol Danvers</i> , menunjukkan tingkah laku seorang perempuan yang tidak mengenal rasa takut.
Aini Nurislami (Universitas Komputer Indonesia, 2021)	Representasi Fungsi Keluarga Dalam Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini”	Memahami Tentang Fungsi Keluarga pada Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini”	Sebagai hasil dan pokok pembahasan, pada level realitas ditunjukkan dari penampilan (<i>appearance</i>), yang bisa dilihat bahwa setiap karakter dalam film NKCTHI memiliki penampilan yang khas. Pada level representasi, dari cara pengambilan gambar ternyata banyak menggunakan <i>medium shot</i> untuk lebih menonjolkan ekspresi. Serta pada level ideologi pada penelitian ini lebih dominan pada ideologi patriarki, yang mana lelaki lebih berkuasa di atas segalanya. Dan sang ayah sebagai pemenang otoritas tertinggi dalam keluarga.
Yoga Trinastya Permana (Universitas Komputer Indonesia, 2020)	Representasi Nilai Anti Kekerasan Dalam Film <i>Spies In Disguise</i>	Mengetahui Tentang Kekerasan Dalam Film <i>Spies In Disguise</i>	level realitas, terdapat dalam segi postur (<i>gesture</i>) pemain dalam film yang menghadapi sang penjahat untuk melindungi sang ibu. Pada level representasi, terdapat pada teknik pencahayaan (<i>lighting</i>) yang digunakan untuk menutupi serta memperjelas bahwa perang tidak harus selalu mengandung kekerasan. Dan pada level ideologi, menggambarkan keinginan yang besar sang pemain film untuk mendapatkan senjata yang dapat membunuh siapapun
Muharom Nur Islami (Universitas Komputer Indonesia, 2020)	Representasi Urgensi Mental Dalam Film Joker	Mengetahui Urgensi Mental Dalam Film Joker	Level realitas urgensi mental terlihat jelas dari pemeran utama yang memainkan peran. Pada level representasi, pemeran utama menyadari bahwa ia tidak pernah bahagia dalam hidupnya, karena faktor internal maupun eksternalnya. Dan pada level ideologi, terlihat dari situasi kota gotham yang

			terbengkalai dan masyarakat yang menempati kota tersebut sangat beragam.
Rani Nur Oktari (Universitas Komputer Indonesia,2020)	Representasi Feminisme Wanita Dalam Film <i>The Hustle</i>	Mengetahui Tentang Feminisme Wanita Dalam Film <i>The Hustle</i>	level realitas dapat dilihat pada sequence pertama yang menampilkan bagaimana bentuk feminisme dari kedua tokoh utama yang diremehkan oleh laki-laki. Pada level representasi, dapat dilihat pada dialog para tokoh pendukung yang ada dalam film yang melakukan aksi perlawanan dari perlakuan yang mereka terima laki-laki. Dan pada level ideologi, terdapat ideologi feminisme persamaan derajat dengan kebebasan dari penindasan lelaki dan aturan yang mereka buat.
Kimas Linggo Alam (Universitas Komputer Indonesia,2019)	Representasi Fungsi Keluarga Dalam Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini”	Memahami Tentang Fungsi Keluarga pada Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini”	Level realitas film Crazy Rich Asians berusaha menggambarkan bahwa kostum (<i>dress</i>) yang digunakan oleh pemain film terlihat berbeda. Pada level representasi, terdapat karakter yang menampilkan sifat protagonis dengan pengambilan gambar <i>close up</i> , <i>medium shot</i> , <i>long shot</i> dan juga <i>extream long shot</i> . Dan pada level ideologi, terlihat bentuk hedonisme baik berupa tindakan, perlakuan, percakapan, sekalipun dalam bentuk penyampaian pemeran dalam film.

Sumber : Peneliti 2023

2.1.2 Tinjauan Tentang Ilmu Komunikasi

2.1.2.1 Definisi Komunikasi

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak akan terlepas dengan melakukan komunikasi. Dimana segala sesuatu yang kita lakukan, tidak akan bisa dilakukan dengan sendiri dan harus ada orang lain yang bisa membantu kita. Sangat penting

bagi manusia untuk bertukar informasi atau melakukan pertukaran pesan satu sama lain atau antar individu. Tanpa adanya komunikasi, manusia tidak dapat maju sebagaimana tidak adanya hubungan yang memungkinkan pesan ataupun informasi dapat dibagikan kepada orang lain yang membuat pesan, informasi, bahkan wawasan dapat tersampaikan.

Komunikasi berasal dari bahasa Latin *communic*, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar katanya *communis* adalah *communico*, yang artinya berbagi (Rismawaty, 2014:65). Komunikasi sebagai kata kerja (verb) dalam bahasa Inggris, *Communicate*, berarti: (1) Untuk bertukar pikiran, perasaan, dan informasi; (2) untuk membuat tahu; (3) untuk membuat sama; dan (4) untuk mempunyai sebuah hubungan yang simpatik. Sedangkan dalam kata benda (noun), *communication* berarti: (1) pertukaran simbol, pesan-pesan yang sama, dan informasi; (2) proses pertukaran diantara individu-individu melalui sistem simbol-simbol yang sama; (3) seni untuk mengekspresikan gagasan-gagasan, dan (4) ilmu pengetahuan tentang pengiriman informasi (Dani, 2004:3 dalam Rismawaty,2014:65).

Secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampai pesan dan orang yang menerima pesan. Senada dengan hal ini bahwa komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin “*communis*”. *Communnis* atau dalam bahasa inggrisnya “*commun*” yang artinya sama. Jadi apabila kita berada dalam keadaan berusaha untuk menimbulkan kesamaan (Rohim, 2009:8 dalam Rismawaty,2014:65)

Komunikasi juga dipahami sebagai suatu bentuk komunikasi interaksi, yaitu komunikasi dengan proses sebab-akibat atau aksi-reaksi yang arahnya bergantian (Mulyana, 2007:65 dalam Rismawaty, 2014:67). Dalam konteks ini, komunikasi melibatkan komunikator yang menyampaikan pesan, baik verbal maupun nonverbal kepada komunikan yang langsung memberikan respons berupa verbal maupun non verbal secara aktif, dinamis dan timbal balik. Komunikasi sebagai proses interaksi ini dipandang lebih dinamis dibandingkan dengan komunikasi sebagai tindakan searah. Akan tetapi pandangan ini masih bersifat mekanis dan statis, karena masih membedakan pengirim dan penerima pesan (Rohim, 2009:10 dalam Rismawaty, 2014:67)

Berbicara tentang pengertian komunikasi, tidak ada pengertian yang benar ataupun yang salah, definisi harus dilihat dari kemanfaatannya untuk menjelaskan fenomena yang didefinisikan dan mengevaluasinya. Untuk beberapa pengertian mengenai komunikasi terkadang terlalu sempit, misalnya “komunikasi merupakan penyampaian pesan”, ataupun terlalu luas, misalnya “komunikasi adalah proses interaksi antara dua makhluk”.

“Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antar manusia yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya. Dalam “bahasa” komunikasi pernyataan dinamakan pesan (*message*), orang menyampaikan pesan disebut komunikator (*communicator*). Untuk lebih tegasnya, komunikasi berarti proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan” (Effendy & Onong Uchjana, 2022:28)

Menurut professor Wilbur Schramm dalam Cangara (Hafied, 2007:1) mengatakan tanpa adanya komunikasi, tidak mungkin terbentuk suatu masyarakat.

Dan sebaliknya, tanpa adanya masyarakat, manusia tidak akan mungkin dapat mengembangkan komunikasi. Berkomunikasi dengan baik akan memberi pengaruh langsung terhadap struktur keseimbangan seseorang dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan pemaparan yang sudah diuraikan diatas, dapat menunjukkan mengenai lingkup komunikasi dapat diinjau dari komponen pendukung komunikasi termasuk pula efek yang ditimbulkan, antara lain :

1. Komunikator (*communicator*)
2. Pesan (*message*)
3. Media (*media*)
4. Komunikan (*communicant*)
5. Efek (*effect*)

Dari pemaparan pengertian diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa komunikasi adalah proses pertukaran pesan maupun makna baik pesan verbal maupun nonverbal dari seseorang kepada orang lain melalui media dengan maksud dan tujuan untuk mempengaruhi orang lain.

2.1.2.2 Proses Komunikasi

Proses komunikasi merupakan proses untuk menyampaikan pikiran serta perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai suatu media (Onong Uchjana, 2016:1). Unsur yang termasuk kedalam proses komunikasi, dijelaskan dalam paradigma yang digunakan oleh Harold D Lasswell, yaitu :

- a) Siapa (komunikator, pengirim, dan sumber)

- b) Mengatakan apa (pesan yang disampaikan)
- c) Dalam saluran apa (media atau medium yang digunakan)
- d) Kepada siapa (penerima atau komunikan)
- e) Dengan efek atau akibat apa (umpan balik)

Berdasarkan paradigma dari Harold D Lasswell, proses komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan media yang dipilih dan dengan hasil apa yang nantinya akan diterima. Dalam hubungan ini, berdasarkan paradigma Harold Lasswell yang sudah dipaparkan tadi lebih jelasnya yaitu :

- a) Pengirim (*sender*) : sebagai komunikator yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.
- b) Pengkodean (*encoding*) : proses pengalihan pikiran kedalam bentuk lambang.
- c) Pesan (*message*) : pesan yang merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
- d) Media : saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan
- e) Penguraian Kode (*Decoding*) : Pengawasandian, yaitu proses dimana komunikan menetapkan makna pada lambang yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.
- f) Penerima (*receiver*) : komunikan yang menerima pesan dari komunikator
- g) Tanggapan (*response*) : seperangkat reaksi pada komunikan setelah mendapatkan pesan.

- h) Umpan balik (*feedback*) : tanggapan komunikan apabila tersampaikan atau disampaikan kepada komunikator.
- i) Gangguan (*noise*) : gangguan tidak terencana yang terjadi dalam proses komunikasi sebagai akibat diterimanya pesan lain, oleh komunikan yang berbeda dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepadanya .
(Onong Uchjana, 2016:18–19)

2.1.2.3 Sifat Komunikasi

Adapun sifat-sifat komunikasi, yaitu :

1. Tatap Muka (*Face to Face*)

Dalam berkomunikasi, komunikasi yang nantinya akan dilakukan oleh komunikan dan komunikator dengan berhadapan langsung, yang nantinya akan mendapatkan respon secara langsung dari kedua belah pihak.

2. Bermedia (*Mediated*)

Dengan bermedia, sifat komunikasi bersifat satu arah, melalui media tidak memungkinkan adanya interaksi langsung antara penerima dan pengirim pesan. Terbatasnya umpan balik serta bersifat *irereversible*, yang mana ketika seseorang telah berbicara, maka hal yang dibicarakan tidak dapat di tarik kembali.

3. Verbal

- Lisan

Komunikasi yang dilakukan secara lisan atau berbicara langsung antara komunikan dan komunikator.

- Tulisan

Komunikasi yang dilakukan yang berupa sebuah pesan, yang dikomunikasikan lewat tulisan oleh komunikator kepada komunikan.

4. Non Verbal

- Gerakan Isyarat (*gesture*)

Komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan gerak tubuh dengan menggunakan bahasa isyarat untuk menyampaikan pesan.

- Bergambar (*pictorial*)

Komunikasi yang dilakukan selain dengan tulisan, dilakukan dengan menggunakan gambar sebagai simbol-simbol untuk menyampaikan sebuah pesan. (Onong, 2016:7)

2.1.2.4 Jenis-Jenis Komunikasi

b. Komunikasi Intrapribadi (*Intrapersonal Communication*)

c. Komunikasi Antarpribadi (*Interpersonal Communication*)

d. Komunikasi Kelompok (*Group Communication*)

e. Komunikasi Organisasi (*Organization Communication*)

f. Komunikasi Massa (*Mass Communication*) (Rismawaty. et al., 2014)

2.1.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Massa

Film adalah bagian dari komunikasi massa yang dapat membantu penyebarluasan informasi dengan cara massal, melalui media massa. Film merupakan salah satu bentuk alat media massa *audio visual* yang sudah dikenal

oleh masyarakat luas. Namun, didalam film terdapat fungsi informatif maupun edukatif bahkan persuasif (Ardianto dan Erdinaya, 2007).

Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*) (Jalaluddin Rakhmat 1999, dalam Ardianto, 2015:3)

Definisi dari komunikasi massa, lebih spesifik dikemukakan oleh Gerbner dalam buku Jalaludin Rakhmat, bahwa komunikasi massa adalah produksi dan juga distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus yang kontinyu serta paling luas dimiliki oleh orang dalam masyarakat industri (Jalaluddin Rakhmat 1999:188, dalam Ardianto, 2015:3)

Komunikasi massa menurut Elizabeth-Noelle Neuman, sangat berbeda sistemnya dengan komunikasi interpersonal. Yang pertama bersifat tidak langsung, yang artinya harus melalui media teknis. Yang kedua, bersifat satu arah (*one flow communication*), yang artinya tidak ada interaksi antarpeserta komunikasi. Ketiga bersifat terbuka, yang artinya ditunjukkan kepada publik yang tidak terbatas dan anonim. Dan keempat memiliki unsur publik yang secara geografis tersebar (Jalaluddin Rakhmat 1999 dalam Rismawaty. et al. 2014:210)

2.1.3.1 Karakteristik Komunikasi Massa

Karakteristik komunikasi massa meliputi sifat dan unsur yang terdapat dalam (Suprpto, 2006). Berikut adalah karakteristik komunikasi massa :

- a. Sifat Komunikan : komunikasi massa yang diperuntukan kepada khalayak yang jumlahnya relatif besar, heterogen, serta anonim. Yang dimaksud dengan jumlah yang besar hanya dalam periode waktu yang singkat dan tidak dapat diukur berapa jumlah totalnya. Bersifat heterogen yang berarti khalayak mempunyai sifat yang berasal dari latar belakang dan pendidikan, usia, agama, suku serta pekerjaan yang berbeda. Sehingga faktor yang menyatukan khalayak yang bersifat heterogen ini adalah minat serta kepentingan yang sama. Kemudian, anonim yang berarti bahwa komunikator tidak mengenal siapa itu khalayaknya, berapa usianya, apa pekerjaannya, dan lain sebagainya.
- b. Sifat media massa : dalam hal ini, sifat media massa yaitu serempak dan cepat. Serempak disini memiliki arti bahwa keserempakan kontak antara komunikator dengan komunikan yang demikian besar jumlahnya. Pada saat yang sama, media massa juga dapat membuat khalayak secara serentak dapat menaruh perhatian kepada pesan yang disampaikan oleh komunikator. Selain dari itu, sifat dari media massa merupakan cepat (*rapid*), yang berarti memungkinkan pesan yang akan disampaikan kepada banyak orang dalam waktu yang cepat.
- c. Sifat pesan : pesan yang akan disampaikan melalui media massa merupakan sifat yang umum (*public*). Media massa yang merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada khalayak, bukan untuk kelompok orang tertentu. Dan karena pesan yang melalui media massa bersifat umum, maka lingkungannya akan menjadi universal dalam segala hal, dan dari berbagai

tempat di seluruh dunia. Kemudian, pesan melalui media massa juga mempunyai sifat lain yaitu sejenak (*transient*) yang berarti hanya untuk sajian seketika saja.

- d. Sifat Komunikator : dikarenakan media massa merupakan suatu lembaga organisasi, maka dari itu, komunikator dalam komunikasi massa seperti wartawan, sutradara, penyiar, serta pembawa acara merupakan komunikator yang terlembagakan. Karena media massa merupakan organisasi yang cukup rumit, oleh sebab itu, berhasil atau tidaknya komunikasi massa, akan ditentukan oleh berbagai faktor yang ada dalam organisasi massa.

Berdasarkan uraian tentang karakteristik yang sudah dipaparkan, sifat dan efek yang nantinya akan ditimbulkan pada komunikan, tergantung pada komunikasi yang nantinya akan dilakukan oleh komunikator, serta dengan tujuan yang berbeda-beda akan menjadikan konsumsi pesan yang disampaikan akan sesuai dengan kebutuhan yang mereka inginkan.

2.1.3.2 Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan suatu sarana aktivitas sosial yang berfungsi di masyarakat. fungsi komunikasi massa memiliki dua aspek, sebagai berikut :

- a. Fungsi Nyata (*manifest function*) : untuk fungsi nyata yang diinginkan.
- b. Fungsi tersembunyi atau tidak nyata (*latent function*) : ini merupakan fungsi didalam masyarakat memiliki efek fungsional dan disfungsional. Selain dari fungsi nyata maupun tidak nyata, maka setiap aktivitas sosial pun dapat memiliki fungsi untuk melahirkan (*bring function*) dari fungsi-fungsi sosial

lain, bahwasanya setiap manusia memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan sempurna, sehingga setiap fungsi sosial yang nantinya akan dianggap membahayakan dirinya, walau ia akan mengubah fungsi suasana yang ada (Romli,2016)

2.1.4 Tinjauan Tentang Film

Film merupakan sebuah karya seni budaya, yang merupakan peranan sosial dan media komunikasi massa yang diciptakan berdasarkan kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa, karena film merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator serta komunikan secara massal, yang berarti mempunyai jumlah yang banyak, tersebar dimana-mana, mempunyai khalayak yang heterogen serta anonim, dan juga dapat menimbulkan efek tertentu (Nawiroh Vera, 2014:91).

Film dan televisi memiliki kemiripan, terutama sifatnya yang *audio visual*, tetapi dalam proses penyampaian pada khalayak dan proses produksinya agak sedikit berbeda (Ardianto and Erdinaya 2007:3 dalam Vera 2014:93). Hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Yang artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibaliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya (Irawanto 2017:13 dalam Sobur 2013:127). Sebagai representasi dari realitas, film dapat membentuk serta menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. Film juga merupakan sebuah kajian yang sangat

relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti yang dipaparkan oleh Van Zoest dalam buku Alex Sobur, film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan (Zoest, Sarju, and Ds 1991:109 dalam Sobur, 2013:128).

“Sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan. Pada gambar bergerak, kode-kode gambar yang dapat diinternalisasikan sebagai bentuk representasi mental.” (Sobur, 2013: 131)

2.1.4.1 Film Dalam Komunikasi Massa

Film sebagai salah satu alat media massa yang mempunyai peran yang cukup penting dalam dunia ilmiah, artistik, politik, serta sosial kultural. Film dapat digunakan sebagai salah satu bentuk suatu usaha pembelajaran saat ini. Film dapat dipertimbangkan mempunyai kemampuan untuk menarik perhatian khalayak dan juga sebagai landasan bahwa film mempunyai kemampuan untuk mengantar pesan dengan cara yang unik. Selain itu, dengan mempunyai segmentasi yang luas dan secara serentak, membuat film sangat berpotensi dapat mempengaruhi khalayaknya. (Elvirano Ardianto,2015)

2.1.4.2 Film Sebagai Media Massa

Film merupakan sebuah medium komunikasi massa yang sangat ampuh sekali, karena bukan hanya untuk hiburan saja, tetapi juga untuk penerangan dan untuk pendidikan (Effendy, 2016, p. 209).

Dalam teroi norma budaya, Melvin DeFleur mengatakan Norma-norma budaya, bersama mengenai topik-topik yang ditampilkan, didefinisikan dengan cara tertentu. Yang artinya, media massa yang berarti termasuk film, mempunyai kuasa untuk mendefinisikan norma-norma budaya untuk khalayaknya. Kemudian Melvin DeFleur menyebutkan tiga pola pembentukan pengaruh melalui media massa; yang pertama untuk menguatkan norma yang ada; yang kedua untuk menciptakan norma baru; dan yang ketiga untuk mengubah norma yang ada. Dan dari situlah, pengaruh antara film dan budaya merupakan pengaruh yang mempunyai timbal balik.

2.1.4.3 Film dan Budaya Populer

Saat ini sebuah karya film mampu untuk mempengaruhi serta membentuk sebuah budaya maupun kehidupan dalam masyarakat sehari-hari. Dalam hal ini, film dianggap sebagai sebuah media yang baik untuk mengekspresikan suatu realitas kehidupan yang bebas akan konflik ideologis.

“film dapat memberdayakan persepsi generasi muda dan meningkatkan rasa ketertarikannya akan nilai-nilai sosial dan nilai-nilai luhur dari suatu budaya. Film merupakan suatu bentuk seni yang sangat representatif karena film menyajikan bentuk-bentuk dan gambar yang sangat mirip dengan bentuk dalam realitas sesungguhnya. Dan film merupakan visualisasi dari kehidupan nyata yang menyimpan banyak pesan, dimulai dari gaya hidup hingga upaya untuk melestarikan kebudayaan.” (Sobur, 2013:128)

Budaya populer yang dibawa oleh film yaitu berupa konsep cerita serta visualisasi yang mengadaptasi dari budaya populer yang dimiliki oleh negara barat atau eropa. Di zaman sekarang ini, film dapat membawa masyarakat ke arus budaya populer, yang dimana konsumsi terhadap unsur budaya asing dapat menyebar luas, kemudian dengan teknologi yang semakin canggih, membuat *audio visual* yang

dapat menarik atensi dari masyarakat lebih tinggi dibandingkan dengan bentuk konvensional. Karena penggambaran yang lebih kreatif serta imajinatif yang disuguhkan oleh media film pada budaya populer, mengesampingkan unsur-unsur utama penting yang dahulunya menjadi faktor mayoritas dalam sebuah film.

2.1.4.4 Karakteristik Film

Sebagai sebuah media dalam komunikasi massa, pastinya film mempunyai karakteristik tersendiri. Adapun karakteristik film yang lebih spesifik, yaitu layar yang lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh, dan identifikasi psikologis.

- a. Layar yang luas : kelebihan media film dibandingkan dengan media televisi adalah dari segi layar yang digunakan untuk penyajian atau pemutaran film yang membutuhkan ukuran layar yang lebih besar atau luas. Dengan layar film yang luas, dapat memberikan kebebasan penonton untuk melihat adegan yang disuguhkan dalam film.
- b. Pengambilan gambar : dengan adanya kelebihan film, yaitu layar yang besar, maka teknik pengambilan gambarnya pun dapat dilakukan atau memungkinkan dapat dilakukan dari jarak jauh. Dengan pengambilan gambar dari jarak jauh, dapat memunculkan kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya.
- c. Konsentrasi penuh : dikarenakan ketika menonton film di bioskop, tempat tersebut memiliki ruangan kedap suara, maka ketika sedang menonton film, secara otomatis akan terfokus pada alur cerita yang terdapat dalam film.
- d. Identifikasi psikologis : dengan memberikan konsentrasi penuh pada saat sedang menonton film, tanpa disadari itu dapat membuat siapapun yang

menontonnya akan menghayati apa yang ada didalam film tersebut. Dan secara tidak sadar, akan menyamakan diri sebagai pemain yang berada dalam film tersebut. (Nawiroh Vera, 2014:92)

2.1.4.5 Unsur-Unsur Film

Unsur-unsur dalam film, sangat berkaitan dengan karakteristik film yang sudah dipaparkan sebelumnya, yaitu *audio visual*. Unsur *audio visual* dapat dikategorikan kedalam dua bidang, yaitu :

1. Unsur Naratif : meliputi bahan olahan atau materi yang berada dalam film cerita. Dan yang dimaksud unsur naratif adalah penceritaannya.
 - a. Pemeran atau tokoh, yang dapat membantu ide cerita menjadi sempurna sebagai pemeran utama dan pemeran pendukung.
 - b. Permasalahan atau konflik, permasalahan yang muncul didalam cerita yang dapat menghambat tujuan yang dihadapi oleh tokoh (protagonis) untuk mencapai tujuannya, yang disebabkan oleh tokoh jahat (antagonis).
 - c. Tujuan, didalam sebuah cerita, seorang pemeran dipastikan memiliki tujuan untuk mencapai sebuah pencapaian dalam karakternya.
 - d. Lokasi atau Ruang, menjadi unsur yang penting untuk mendukung agar cerita dapat mencapai penghayatan.
2. Unsur Sinematik : meliputi gaya atau cara seperti apa bahan yang nantinya akan diolah sebagai garapan. Dan didalam unsur sinematik terdiri dari empat aspek, yaitu *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. *Mise en scene* sendiri secara sederhana dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berada

di depan kamera. Adapun empat element penting dari *mise en scene* yaitu *setting*, tata chaya, kostum dan *make up*, akting serta pergerakan pemain.

2.1.4.6 Jenis-Jenis Film

Film dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu film cerita atau yang biasa disebut fiksi serta film noncerita, yang disebut sebagai nonfiksi. Film nonfiksi merupakan film yang menceritakan sebuah kejadian yang berdasarkan kisah nyata, sedangkan film fiksi merupakan film yang dibuat dari sebuah kisah yang fiktif. film berjenis dokumenter sangat berperan penting dalam perkembangan perfilman, dengan munculnya jenis film dokumenter dokudrama. Dokudrama sendiri merupakan jenis film yang terjadi melalui reduksi realita demi tujuan estetis, agar gambar dan cerita lebih menarik (Effendy 2019:3 dalam Nawiroh Vera 2014:95)

Genre dalam film merupakan sebuah klasifikasi yang terdapat dalam film, yang nantinya dapat menandai ciri film tersendiri. Elvinaro membagikan jenis-jenis film dalam bukunya, yaitu :

a. Film Cerita

Film cerita (*story film*) adalah jenis film yang lazim untuk dipertontonkan di gedung bioskop dengan bintang film yang terkenal dan didistribusikan sebagai barang dagang, dengan cerita yang diangkat menjadi topik film yang berupa cerita fiktif.

b. Film Berita

Film berita (*newsreel*) merupakan film yang isinya mengandung fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi.

c. Film Dokumenter

Film Dokumenter (*documentary film*) merupakan hasil dari interpretasi individu oleh pembuatnya mengenai sebuah kenyataan. (Elvirano Ardianto et al., 2015:148)

Menurut (Dennis,2011) dalam bukunya yang berjudul “Bekerja Sebagai Sutradara” jenis-jenis film adalah film dokumenter, film cerita pendek, film cerita panjang, film jenis lain, iklan televisi, program televisi, dan video klip.

a. Film Dokumenter

Film yang didalamnya mengandung penyebaran informasi, propaganda serta pendidikan bagi individu ataupun bagi kelompok tertentu. Film dokumenter juga dapat menyajikan realita dari berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam sesuai dengan tujuannya.

b. Film Cerita Pendek (*short film*)

Film cerita pendek, biasanya memiliki durasi dibawah 60 menit. Dengan durasi yang cukup singkat, film cerita pendek dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa atau individu serta kelompok tertentu untuk berlatih memproduksi film dengan lebih baik lagi.

c. Film Cerita Panjang (*feature-length film*)

Film cerita panjang, memiliki durasi sekitar 90 hingga 100 menit, pada umumnya film cerita panjang ini diputar di bioskop. Bahkan, film cerita panjang, dapat mencapai durasi hingga 180 menit lebih.

d. Film Jenis Lain (*corporate profile*)

Film jenis lain, pada umumnya dibuat untuk kepentingan suatu lembaga organisasi maupun institusi, dengan kegiatan yang mereka lakukan. Dan film jenis ini, biasanya digunakan untuk mendukung dalam melakukan presentasi.

e. Iklan Televisi (*tv commercial*)

Iklan televisi, dibuat untuk dikonsumsi oleh para penonton televisi. Dan biasanya dalam jenis film ini, terdapat dua kelompok, yaitu fiksi dan nonfiksi.

f. Video Klip (*music video*)

Video klip, sangat dibutuhkan dalam industri musik, karena jenis film ini dipergunakan untuk memasarkan produknya. Dan pemasarannya bisa dilakukan melalui media massa, salah satunya melalui televisi.

2.1.4.7 Film Dalam Semiotika

Film merupakan salah satu media massa yang relevan untuk analisis semiotika. Karena film diciptakan dengan berbagai macam tanda. Dan tanda-tanda tersebut merupakan berbagai sistem tanda yang berkerjasama dengan baik untuk mencapai suatu efek yang diharapkan.

Film dapat memaparkan ceritanya dengan caranya sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Van Zoest dalam buku Semiotika Komunikasi Alex Sobur, bahwa ciri gambar-gambar film merupakan persamaannya dengan realitas yang ditunjuknya, kekhususan film adalah mediumnya, dengan cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan proyektor dan layar.

Semiotika film bertujuan untuk membuktikan hak keberadaannya yang dalam hal-hal penting menyimpang dari sintaksis dan semantik teks yang dalam arti harfiah, harus memberikan perhatian khusus pada kekhususan tersebut (Sobur,2013:130)

2.1.5 Tinjauan Tentang Semiotika

Semiotika merupakan studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi makna dan nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi yang disebut dengan semiotika. Semiotika berasal dari kata *seemion* dalam istilah Yunani, yang berarti tanda. Disebut juga sebagai *semeiotikos*, yang berarti “teori tanda”. Dan menurut Paul Colbey, kata dasar dari semiotika diambil dari kata dasar *seme* (Yunani) yang berarti “Penafsir Tanda” (Dandan Rusmana 2005:4 dalam Ardianto, 2015:2)

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (Fiske 2018:282 dalam Ardianto, 2015:2)

Tanda adalah sesuatu yang dapat dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitasnya. Tanda dapat menunjuk pada seseorang, yaitu menciptakan dibenak orang tersebut akan suatu tanda yang setara, atau suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya dinamakan interpretant dari tanda pertama, dan tanda itu menunjuk sesuatu, yaitu objeknya (Fiske, 2018:63)

Tujuan dari semiotika adalah untuk mengetahui sebuah makna-makna tertentu yang terkandung dalam sebuah tanda atau yang menafsirkan makna tersebut, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikator menyampaikan atau mengkonstruksikan pesan.

Konsep dari pemaknaan ini tidak terlepas oleh perspektif ataupun nilai-nilai ideologis tertentu dan konsep kultural yang akan menjadi wadah pemikiran masyarakat yang dimana simbol tersebut diciptakan. Adapun kode kultural yang dapat menjadi salah satu faktor konstruksi makna dalam sebuah simbol dan menjadi salah satu aspek yang penting untuk mengetahui konstruksi sebuah pesan dalam tanda. Dan konstruksi makna yang terbentuklah yang kemudian akan menjadi dasar ideologi dalam sebuah tanda.

Tanda serta simbol, merupakan alat serta materi yang digunakan dalam interaksi. Komunikasi yang merupakan proses transaksional yang dimana pesan (tanda) akan dikirimkan dari pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*). Agar pesan yang nanti disampaikan akan diterima secara efektif, maka diperlukannya sebuah proses interpretasi terhadap pesan tersebut.

Pada penelitian saat ini, peneliti menggunakan teori semiotika dari John Fiske dalam semiotika (ilmu tentang tanda) yang terdapat dua perhatian utama, yaitu hubungan antara tanda serta maknanya, dan bagaimana sebuah tanda digabungkan menjadi suatu kode (Fiske and Hartley,2004)

John Fiske berpendapat bahwa terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika, yaitu:

“1) Tanda itu sendiri; hal ini terdiri dari studi tentang berbagai tanda yang ebrbeda, cara tada-tanda yang berbeda itu daam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusi dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya. 2) Sistem atau kode yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya. 3) Kebudayaan, tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.” (Fiske, 2018:60)

Pada dasar prinsipnya, pandangan John Fiske mengenai semiotika sama halnya dengan pandangan tokoh lainnya, seperti Ferdinand De Saussure, Roland Barthes, Charles Sanders Peirce, dan lain sebagainya. Bahwasanya tiga unsur paling utama yang harus ada didalam studi tentang makna dan tanda adalah acuan tanda dan penggunaan makna. Tanda yang berarti sesuatu yang bersifat fisik, bisa dilihat serta dipersepsi oleh manusia, dan tanda yang mengacu pada sesuatu yang berada diluar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut dengan tanda.

2.1.5.1 Ruang Lingkup Semiotika

1. Semiotika Murni (*Pure*)

Semiotika murni (*Pure Semiotic*) membahas tentang dasar filosofis semiotika, yang berkaitan dengan metabahasa, mengenai hakikat bahasa secara universal. Contohnya tentang hakikat bahasa sebagaimana dikembangkan oleh *Saussure* dan *Peirce*.

2. Semiotika Deskriptif (*Descriptive*)

Semiotika deskriptif (*Descriptive Semiotic*) merupakan lingkup semiotika yang membahas mengenai semiotika tertentu, contohnya seperti sistem tanda tertentu maupun bahasa tertentu secara deskriptif.

3. Semiotika Terapan (*Applied*)

Semiotika terapan (*Applied Semiotic*) merupakan lingkup yang membahas tentang penerapan semiotika pada bidang atau konteks tertentu. Misalnya, dengan kaitannya dengan sistem tanda sosial, komunikasi, sastra, periklanan dan sebagainya (Kaelan, 2009:164 dalam Nawiroh Vera, 2014:4)

2.1.5.2 Semiotika Televisi John Fiske

Kode televisi atau *television codes* merupakan teori yang dikemukakan oleh John Fiske atau yang biasa disebut dengan kode yang digunakan dalam dunia televisi. Menurut John Fiske, kode yang muncul atau yang selalu digunakan dalam sebuah acara didalam televisi dapat saling berhuungan, sehingga dapat terbentuk sebuah makna. Dan menurut teori John Fiske pula, suatu realitas tidak akan muncul begitu saja melalui kode yang timbul, tetapi juga dapat diolah melalui penginderaan yang telah dimiliki oleh khalayak, sehingga suatu kode dapat di persepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda pula.

Dalam teori *television code*, sebuah gambar maupun teks terdapat beberapa level yang masing pada level tersebut menunjukkan maksud serta memiliki tujuan tertentu. Dan dalam teori John Fiske yaitu *television code*, menyatakan ketika peneliti menampilkan suatu objek, *audio visual*, peristiwa, gagasan, teks atau gambar atau bahkan seseorang, paling sedikitnya terdapat tiga proses yang harus

dihadapi oleh peneliti untuk merepresentasi kode-kode konvensional pada setiap levelnya, sebagai berikut :

1. Level Realitas

Didalam kode level realitas ini, meliputi penampilan (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (*make up*), lingkungan (*environment*), perilaku (*behavior*), gaya bicara (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*). Dalam bahasa tulis yang berupa teks, dokumen, wawancara atau sebagainya.

2. Level Representasi

Dalam kode level representasi ini, berkaitan dengan kode-kode teknik seperti kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), penyuntingan (*editing*), musik (*music*), dan suara (*sound*). Didalam bahasa tertulis, ada kalimat, ada kata, proposisi dan lain sebagainya yang dapat mencakup kode representasi seperti narasi (*narrative*), konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi (*action*), dialog (*dialogue*), latar (*setting*), serta pemeran (*casting*).

3. Level Ideologi

Dalam level ini merupakan hasil dari level realitas serta level representasi yang tersusun atau terorganisir pada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi seperti patriarki, individualisme, ras, kelas, kapitalisme, materialisme, dan lain sebagainya.

Maka dari itu dari semua pengkodean dari teori John Fiske tersebut, dapat menjadi acuan sebagai pisau bedah dalam analisis peneliti dalam mengungkapkan

representatif makna keadilan dalam film *Miracle In Cell No. 7* Adaptasi Bahasa Indonesia. Dan berbeda dengan tokoh semiotika lainnya, John Fiske sangat mementingkan akan hal mendasar pada gejala sosial, seperti hal budaya, keadaan sosial, serta kepopuleran budaya yang dapat mempengaruhi masyarakat dalam memaknai suatu makna yang akan di-*encoding*-kan.

2.1.6 Tinjauan Tentang Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *representation* yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Secara sederhana, representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Nawiroh Vera, 2014:96)

Representasi dapat diartikan sebagai penggunaan tanda seperti gambar, bunyi, dan lain-lain yang dapat berbentuk verbal dan non verbal yang bertujuan untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau memproduksi sesuatu yang dapat dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi 2012:3–4).

Dalam konsep ini, menggambarkan adanya ekspresi hubungan antara media dengan realita. Didalam bukunya, Danesi memberikan contoh representasi yang bisa dicirikan sebagai proses pembangunan suatu bentuk X dalam rangka mengarahkan perhatian kepada sesuatu, yang berbentuk Y, baik dalam bentuk material maupun konseptual dengan cara tertentu, yaitu $X=Y$. Misalnya pada konsep bercumbu diwakili dengan gambar sepasang wanita dan pria yang sedang berciuman secara romantis.

Selain itu, representasi merupakan suatu proses yang dimana para anggota sebuah budaya menggunakan bahasa dengan tujuan untuk memproduksi makna. Maka dari itu, representasi dapat disebut sebagai proses untuk menghubungkan suatu objek yang diteliti dengan realita yang terdapat di masyarakat.

2.1.7 Tinjauan Tentang Keadilan

Keadilan berasal dari kata adil, dan adil berasal dari bahasa arab yaitu “adl” yang berarti adil. Didalam bahasa Inggris keadilan adalah *justice* yang berasal dari bahasa latin, yaitu *justisia*. Keadilan secara leksikal berarti sama atau menyamakan atau setara. Dalam pandangan umum, keadilan yaitu untuk menjaga hak orang lain. Maksud dari keadilan adalah untuk memberikan hak kepada yang berhak menerimanya (Gde Suranaya Pandit, 2018). Dalam kata *justice* memiliki makna yang berbeda, yang pertama memiliki arti suatu kualitas yang adil (*fair*), yang kedua sebagai tindakan yang memiliki arti menjalankan hukum atau tindakan yang menentukan hak dan ganjaran atau hukuman, dan yang ketiga sebagai orang yang menentukan persyaratan sebelum suatu perkara dibawa ke pengadilan.

Dalam Jurnal (Gde Suranaya Pandit, 2018) Aristoteles menyatakan bahwa keadilan berbeda dengan persamarataan. Keadilan bukan berarti setiap orang dapat memperoleh bagian yang sama. Aristoteles mengemukakan, bahwa ada lima jenis keadilan, yaitu:

- a. Keadilan Komutatif, yaitu perlakuan terhadap seseorang dengan tidak melihat jasa-jasa yang telah diberikan.

- b. Keadilan distributif, yaitu perlakuan terhadap seseorang sesuai dengan jasa-jasa yang diberikannya.
- c. Keadilan kodrat alam, yaitu memberi sesuatu pada seseorang, sesuai dengan apa yang telah diberikan oleh orang lain.
- d. Keadilan Konvensional, yaitu perbuatan apabila seorang warga telah menaati peraturan undang-undang yang telah dikeluarkan.
- e. Keadilan Perbaikan, yaitu perbuatan apabila seseorang telah memulihkan nama baik orang lain yang tercemar.

“Plato menyebutkan terdapat dua teori keadilan, yaitu; 1) Keadilan Moral, yaitu suatu perbuatan dapat dikatakan adil secara moral, apabila telah mampu memberikan perlakuan yang seimbang (selaras) antara hak dan kewajiban; 2) Keadilan Prosedural, yaitu suatu perbuatan dapat dikatakan adil secara prosedural jika seseorang telah mampu melaksanakan perbuatan adil berdasarkan dengan tata cara yang telah ditetapkan.” (Gde Suranaya Pandit, 2018).

Pada umumnya, keadilan terdiri dari 7 macam keadilan, yaitu :

1. Keadilan Komunikatif (*iustitia communicativa*) : keadilan yang memberikan kepada masing-masing orang terhadap apa yang menjadi bagiannya dengan berdasarkan hak seseorang pada suatu objek tertentu
2. Keadilan Distributif (*iustitia distributiva*) : keadilan yang memberikan kepada masing-masingnya terhadap apa yang telah menjadi hak, pada suatu subjek hak yaitu individu.
3. Keadilan Legal (*iustitia legalis*) : keadilan ini, merupakan keadilan berdasarkan undang-undang, yang objeknya adalah masyarakat yang dilindungi oleh undang-undang untuk kebaikan bersama.

4. Keadilan Vindikatif (*iustitia vindicativa*) : keadilan yang memberkan hukuman maupun denda, sesuai dengan pelanggaran atas kejahatannya.
5. Keadilan Kreatif (*iustitia creativa*) : keadilan yang memberikan masing-masing orang berdasarkan dengan bagiannya, yang berupa kebebasan agar menciptakan kreativitas yang dimilikinya pada berbagai bidang kehidupan.
6. Keadilan Protektif (*iustitia protektiva*) : suatu keadilan dengan memberikan penjagaan ataupun perlindungan, kepada suatu individu dari tindak sewenang-wenangan oleh pihak lain.
7. Keadilan Sosial : keadilan ini merupakan pelaksanaan keadilannya tergantung dari struktur proses ekonomi, politik, sosial, budaya serta ideologis dalam masyarakat. Dalam keadilan sosial, tidak hanya menyangkut upaya penegakan keadilan, melainkan terkait dengan masalah kepatutan dan pemenuhan kebutuhan hidup yang wajar bagi masyarakat (Gde Suranaya Pandit, 2018).

2.1.7.1 Asas-Asas Dalam Keadilan

1. Asas Kepastian Hukum, asas yang menghendaki agar sikap dan keputusan pejabat, tidak boleh menimbulkan keguncangan hukum atau status hukum.
2. Asas Keseimbangan, asas yang menyatakan bahwa tindakan disiplin yang nantinya akan dijatuhkan oleh pejabat administrasi, harus seimbang dengan kesalahan yang dibuatnya.
3. Asas kesamaan, dalam asas kesamaan dapat dinyatakan bahwa pejabat administrasi dalam menjatuhkan keputusan tanpa pandang bulu. Ketika

sebelum keputusan diambil, harus dipikirkan secara matang, agar untuk kasus yang sama, dapat diambil keputusan yang sama juga.

4. Asas Larangan Kesewenang-wenangan, asas ini merupakan asas keputusan yang tidak mempertimbangkan berbagai faktor yang relevan dengan lengkap dan wajar, sehingga secara akal kurang sesuai. Dan pada prinsipnya, keputusan yang sewenang-wenang adalah dilarang dan keputusan semacam itu dapat digugat kembali melalui pengadilan perdata.
5. Asas Larangan Penyalahgunaan Wewenang, dalam asas ini, menyatakan bahwa penyalahgunaan wewenang adalah bilamana suatu wewenang oleh pejabat yang bersangkutan dipergunakan untuk tujuan yang bertentangan, atau menyimpang dari apa yang telah ditetapkan oleh undang-undang.
6. Asas Bertindak Cermat, dalam asas ini, jika ada pejabat administrasi telah mengambil keputusan dengan tidak hati-hati, hingga menimbulkan kerugian bagi masyarakat, maka keputusan tersebut otomatis akan menjadi berat. Dan apabila terjadi, maka pejabat yang bersangkutan wajib untuk memperbaikinya, dengan membuat keputusan terbaru.
7. Asas Perlakuan Yang Jujur, asas perlakuan yang jujur menghendaki adanya pemberian kebebasan yang luas kepada masyarakat untuk kebenaran.
8. Asas Meniadakan Akibat Suatu Keputusan Yang Brutal, dalam asas ini dimaksudkan untuk seseorang yang ditangkap, ditahan, dituntut, ataupun diadili tanpa alasan, yang berdasarkan undang-undang atau bahkan karena

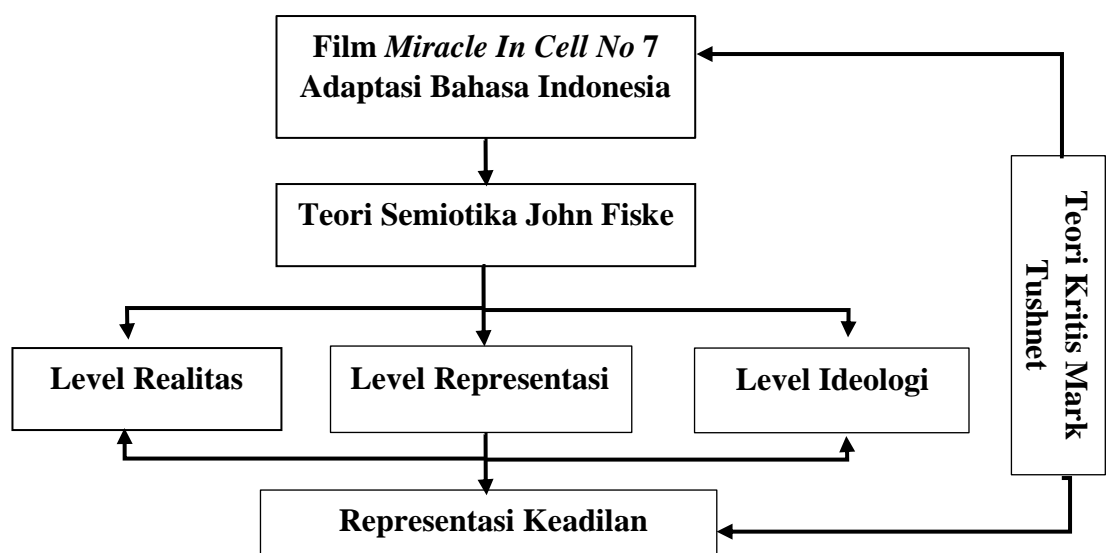
kekeliruan mengenai orangnya atau hukum yang diterapkan, berhak menuntut ganti kerugian dan rehabilitas.

9. Asas Penyelenggaraan Kepentingan Umum, dalam asas ini, bahwa tindakan aktif serta positif dari pejabat administrasi merupakan penyelenggaraan kepentingan umum. Kepentingan umum yang meliputi kepentingan nasional, yaitu kepentingan masyarakat, bangsa dan negara. Dan berdasarkan asas ini, kepentingan umum harus didahulukan daripada kepentingan individu (Gde Suranaya Pandit, 2018).

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran sangat penting untuk memberikan arahan bagi peneliti dalam proses penelitiannya, dan untuk menyamakan persepsi diantara peneliti serta pembaca hasil penelitian. Maksud dari kerangka berpikir sendiri adalah supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal (Sugiyono, 2018:92)

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



Sumber : Peneliti 2023