BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan 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 peneliti sebagai pendukung penelitian. Tentunya dengan melihat hasil karya ilmiah yang memiliki pembahasan serta tinjauan yang sama.

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

NO	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Representasi Berakhirnya Politik Apartheid Dalam Film Invictus Karya Clint Eastwood	Imar Savitri, (skripsi) Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Komputer Indonesia	Metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian analisis semiotik John Fiske	Film Invictus secara keseluruhan berusaha menyampaikan permasalahan warisan apartheid yang dapat diselesaikan melalui cara yang tidak terduga, yakni olahraga rugby. Mandela menggunakan tim Springbok, yang dulunya adalah olahraga khusus kulit putih, untuk mendekati dan membaca pola pikir kaum kulit putih sekaligus menarik

				simpati kaum kulit hitam terhadap olahraga ini. Selanjutnya kaum kulit putih merasa dihargai keberadaannya oleh negara dan kulit putih maupun kulit hitam bersama – sama tumbuh dalam rasa saling memiliki Afrika Selatan. Makna dari penghapusan politik apartheid adalah bersatunya warga kulit hitam dan kulit putih.
2	Representasi Waktu Dalam Film "In Time"	Berry Arneldi (skripsi) Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Komputer Indonesia	Metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian analisis semiotik John Fiske	Hasil dari tiga level yaitu realitas, representasi, yaitu konsep waktu senggang, reifikasi waktu, dan klasifikasi waktu.
3	Analisis Semiotika Terhadap Film "The Name Of God"	Hani Taqiyya, (skripsi) fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah,2009	Kualitatif dengan desain penelitian semiotika	Film The Name Of God menunjukan bahwa representasi jihad islam yang ditampilkan adalah berupa jihad dalam menuntut ilmu dan jihad yang mempertahankan diri dari ketidakadilan seseorang.

Sumber : peneliti 2015

2.1.2 Tinjauan tentang Komunikasi

Komunikasi merupakan sesuatu yang tidak dapat ditampik keberadaannya dalam kehidupan manusia. Mulai dari komunikasi dua arah seperti contohnya komunikasi antarpribadi, kelompok, organisasi, dan komunikasi massa. Atau komunikasi satu arah seperti komunikasi dengan Tuhan dan diri sendiri.

Dalam kehidupan manusia, komunikasi merupakan aspek penting yang menunjang hajat hidup. Hampir tidak mungkin tidak ada manusia yang tidak melakukan kegiatan komunikasi. Mulai dari bayi yang baru lahir dengan komunikasi non verbalnya hingga lagu dan film dengan komunikasi massanya, manusia sudah pasti melakukan kegiatan komunikasi dalam hidupnya walaupun dalam bentuk yang berbeda.

Dengan selalu digunakannya komunikasi dalam hidup manusia, maka ranah ilmu komunikasi pun banyak dipakai oleh ranah ilmu lainnya. Misalnya, seperti pada ranah psikologi yang di dalamnya terdapat komunikasi psikologi, juga ada filsafat komunikasi, ada juga komunikasi sosial dan pembangunan.

2.1.2.1 Pengertian Komunikasi

Secara sederhana definisi dari komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan. Namun seiring berjalannya waktu, beberapa ahli menemukan definisi komunikasi yang lebih lengkap dan jelas maknanya.

Menurut William Albig (dalam Djoenarsih, 1991: 16), komunikasi adalah proses penyampaian dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna di antara individu-individu (*communication is the process of transmitting meaning full symbols between individuals*); dan menurut Bernard Berelson dan Barry A. Stainer (Effendy, 1992:48), komunikasi adalah penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya dengan menggunakan bahasa, gambar-gambar, bilangan, grafik, dan lain-lain.

2.1.2.2 Proses Komunikasi

Onong Uchjana Effendi yang dikutip oleh Mahi M.Hikmat, membagi proses komunikasi dalam dua sisi, yaitu

> "komunikasi secara primer dan sekunder. Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain menggunakan lambang (simbol) sebagai media. Sedangkan proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain menggunakan alat dan sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama". (Hikmat, 2010: 7).

May Rudi sebagaimana dikutip Hikmat (2010: 7) mendefinisikan proses komunikasi adalah rangkaian kejadian/peristiwa atau perbuatan melakukan hubungan, kontak, dan interaksi satu sama lain (pada umumnya di antara makhluk hidup, walau lebih jauh dalam era cyber technology ini telah dimungkinkan komunikasi dengan komputer dan robot) berupa penyampaian dan penerimaan lambing-lambang yang mengandung arti atau makna.

2.1.3 Tinjauan tentang Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan salah satu jenis komunikasi yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Tanpa adanya komunikasi massa, segala sesuatunya akan menjadi lebih sulit.

2.1.3.1 Definisi Komunikasi Massa

Secara sederhana, komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan melalui media massa dan ditujukan kepada khlayak luas. Telah banyak pula ahli yang mendefinisikan komunikasi massa.

Komunikasi massa *(mass communication)* adalah komunikasi melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio dan televisi yang ditujukan kepada umum, dan film yang dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop (Effendy, 2003:79). Definisi yang paling sederhana tentang komunikasi massa dirumuskan oleh Bittner, "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).*

Dari definisi yang dirumuskan oleh Bittner tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah: radio siaran dan televisi – keduanya dikenal sebagai media elektronik; surat kabar dan majalah –

keduanya disebut media cetak; serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah bioskop (Rakhmat, 2003:188; Ardianto, dkk, 2009:3).

2.1.3.2 Karakteristik Komunikasi Massa

Elvinaro Ardianto, dkk dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa Suatu Pengantar menyatakan bahwa sedikitnya ada delapan karakteristik yang dimiliki oleh komunikasi massa. Kedelapan karakteristik tersebut adalah 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 mengunakan 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
   Effendy mengartikan keserempakan 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 menunjukan muatan atau isi komunikasi, yaitu apa yang dikatakan, sedangkan dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara mengatakanya, 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 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. (Ardianto, dkk, 2009:11).

Dari beberapa penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa didalam beberapa karakteristik komunikasi massa terdapat beberapa poin penting yang menjadi bagian dari sebuah film.

2.1.3.3 Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa bagi masyarakat menurut Dominick (2001) dalam Ardianto, dkk (2009:14) terdiri dari surveillance (pengawasan), *interpretation* (penafsiran), *linkage* (keterbukaan), transmission of values (penyebaran nilai), dan entertainment (hiburan)

1. *Surveillance* (Pengawasan)
   Fungsi pengawasan komunikasi massa dibagi dalam bentuk utama: fungsi pengawasan peringatan terjadi ketika media massa menginformasikan tentang suatu ancaman; fungsi pengawasan instrumental adalah penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.
2. *Interpretation* (Penafsiran)
   Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran terhadap kejadian-kejadian penting. Organisasi atau industri media memilih dan memutuskan peristiwa-peristiwa yang dimuat atau ditayangkan. Tujuan penafsiran media ingin mengajak para pembaca, pemirsa atau pendengar untuk memperluas wawasan.

3. Linkage (Pertalian)
   Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk linkage (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.
4. Fungsi penyebaran nilai tidak kentara
   Fungsi ini disebut juga *socialization* (sosialisasi). Sosialisasi mengacu kepada cara, di mana individu mengadopsi perilaku dan nilali kelompok .media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan. Dengan kata lain, Media mewakili kita dengan model peran yang kita amati dan harapan untuk menirunya.
5. Entertainment (Hiburan)
   Radio siaran, siarannya banyak memuat acara hiburan, Melalui berbagai macam acara di radio siaran pun masyarakat dapat menikmati hiburan. meskipun memang ada radio siaran yang lebih mengutamakan tayangan berita. fungsi dari media massa sebagai fungsi menghibur tiada lain tujuannya adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalayak segar kembali. (Ardianto, dkk, 2009: 18).

Semua poin fungsi komunikasi massa di atas terdapat dalam film. Sebuah film secara tidak langsung memuat elemen komunikasi massa dan dampaknya dampaknya bisa sangat besar, entah itu dampak positif atau negatif.

2.1.4 Tinjauan tentang Film

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, film adalah salah satu bentuk dari media massa. Film juga berperan penting bagi kehidupan umat manusia, karena film menjadi pemberi informasi, pendidikan, juga hiburan bagi khalayaknya, bahkan bisa menjadi media persuasif sekalipun.

> “Film adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah–ceramah penerangan atau pendidikan kini banyak digunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan,

> bahkan filmnya sendiri banyak yang berfungsi sebagai medium penerangan dan pendidikan secara penuh, artinya bukan sebagai alat pembantu dan juga tidak perlu dibantu dengan penjelasan, melainkan medium penerangan dan pendidikan yang komplit". (Effendy, 2003:209)

Tujuan Khalayak menonton film adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung nilai-nilai informatif maupun edukatif, bahkan persuasif (Ardianto, dkk, 2007:145).

2.1.4.1 Sejarah Film

Film yang telah menjadi bagian hidup sehari-hari dari manusia sudah ada sejak abad ke-19, tetapi pada saat itu film disebut sebagai foto atau gambar bergerak *(motion pictures)*. Yang pertama kali menemukannya adalah Edward Muybridge pada tahun 1877, Muybridge merupakan seorang fotografer Inggris yang bekerja di California. Muybridge mengambil serangkaian foto kuda berlari, mengatur sederetan kamera dengan benang secara berurutan dan membuka masing–masing kamera *shutter*. Penemuan Muybridge mempengaruhi para penemu di berbagai Negara dalam menggembangkan peralatan perekeam citra bergerak. Salah satu dari mereka adalah Thomas Alfa Edison yang lebih terkenal dengan penemuan bola lampunya. Alfa Edison untuk pertama kalinya menggembangkan kamera citra bergerak pada tahun 1888 ketika ia membuat film sepanjang 15 detik yang merekam salah seorang assistennya ketika sedang bersin. Segera sesudah itu, di tahun 1895, Auguste Marie Louis Nicolas Lumiere (1862–1954) dan saudara laki–lakinya Louis Jean Luminere (1864–1948) memberikan

pertunjukan film sinematik kepada umum di sebuah kafe di Paris. (Danesi, 2010:133)

Pada tahun 1927 di Broadway, Amerika Serikat, munculah film bicara yang pertama mesikpun dalam keadaan belum sempurna sebagaimana dicita-citakan. Sejak itu sejalan dengan perkembangan teknologi, usaha–usaha untuk menyempurnakan film bicara itu terus dilakukan, dan ini memang berhasil. Pada tahun 1935, film bicara boleh dikatakan mencapai kesempurnaan. Waktu pemutarannya cukup lama dan ceritanya panjang, karena banyak yang berdasarkan novel dari buku dan disajikan dengan teknik yang lebih baik, ini semua menimbulkan pengaruh yang lebih besar kepada para pengunjung bioskop (Effendy, 2003:203). Seiring dengan bertambahnya waktu peralatan produksi film juga mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga sampai sekarang tetap mampu mejadikan film sebagai tontonan yang menarik khalayak luas.

2.1.4.2 Pengertian Film

Secara sederhana, film dapat diartikan sebagai gambar bergerak yang terintegritas dengan tampilan audio yang membentuk suatu jalan cerita tertentu sehingga menjadi format yang menarik. Oleh karena sifatnnya yang audio-visual, film banyak digemari khalayak dari berbagai golongan maupun segmentasi.

Undang-undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman pada Bab 1 Pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat

berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan. (Vera, 2014:91)

> "Definisi film berbeda disetiap negara; di Perancis ada perbedaan antara film dan sinema. Filmis berarti berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Kalau di Yunani, film dikenal dengan istilah cinema, yang merupakan singkatan cinematograph (nama kamera dari Lumiere bersaudara). Cinematographie secara harfiah berarti cinema (gerak), tho atau phytos adalah cahaya, sedangkan graphie berarti tulisan atau gambar. Jadi, yang dimaksud cinematographie adalah melukis gerak dengan adanya cahaya. Ada juga istilah lain yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu movies; berasal dari kata move, artinya gambar bergerak atau gambar hidup" (Vera, 2014:91)

2.1.4.3 Jenis-Jenis Film

Sebagai salah satu bentuk dari komunikasi massa, film dapat dikelompokan menjadi beberapa jenis. Ardianto, dkk dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa Suatu Pengantar (2009:148-149) mengelompokan film menjadi empat jenis. Keempat jenis film tersebut adalah sebagai berikut:

1. Film Cerita

   Film cerita *(story film),* adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagang.

2. Film Berita

   Film berita atau newsreel adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar0benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita *(news value).*

3. Film Dokumenter

   Film dokumenter *(documentary film)* didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai "karya ciptaan mengenai kenyataan" *(creative treatment of actuality)*. Berbeda dengan film berita, film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut.

4. Film Kartun

   Film kartun *(cartoon film)* dibuat untuk dikonsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, kita semua mengenal tokoh Donal Bebek, Putri Salju, Miki Tikus yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney.

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 Vera (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 menunjukan sesuatu di luar dirinya lah yang dia coba hadirkan. Representasi tidak menunjukan kepada diri sendiri, namun kepada orang lain. (Piliang, 2003:28; Vera, 2014:97)

Menurut John Fiske (1987:5), 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 Paternalisme

Seperti yang di kutip oleh Sumarto dalam bukunya yang berjudul Pengantar Sosiologi. John Banton mendefinisilkan Paternalisme yaitu

> "Suatu bentuk dominasi kelompok ras pendatang atas kelompok ras pribumi.. Paternalisme muncul manakala kelompok pendatang, yang secara politik lebih kuat dan kemudian mendirikan koloni. penduduk pribumi tetap berada di bawah kekuasaan penguasa pribumi, namun

penguasa pribumi diwajibkan mengakui kedaulatan penguasa asing atas wilayah mereka" (Sunarto:2004).

John Banton membedakan tiga macam masyarakat sebagai berikut:

a. Masyarakat metropolitan (di daerah asal pendatang)
b. Masyarakat klonial yang teridiri atas para pendatang dan sebagian masyarakat pribumi.
c. Masyarakat pribumi yang dijajah
d. Pola dominmasi cenderung mengarah kepada pola pluralisme , sedangkan pola akulturasi dan paternalisme cenderung mengarah pada pola integrasi.(Sunarto:2004)

Sedangkan lieberson mengklasifikasikan bahwa pola hubungan antar kelompok menjadi dua diantaranya :

1. Pola dominasi kelompok pendatang atas pribumi *(mighrant superordination)*
2. Pola dominasi kelompok pribumi atas kelompok pendatang *(indigenous superordination)* (Mayati, Kun dan Juju Suryawati, Pengantar sosiologi:2007)

2.1.7 Tinjauan Tentang Semiotik

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. (Fiske, 2007: 282)

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, 2007:282)

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, 2007:60)

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 nonverbal, 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 menganalisa Representasi patrnalisme dalam film *The Lone Ranger*, peneliti menggunakan teori *The Codes of Television* oleh John Fiske. Peneliti memilih beberapa kode yang ada dalam teori *the codes of television* John Fiske. Beberapa kode televisi ini akan lebih mempermudah peneliti dalam meneliti representasi paternalisme 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 serat referensi yang

telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsikan secara berbeda oleh orang yang berbeda juga.

Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan interpretan dari tanda pertama. Tanda itu menunjuk sesuatu, yakni objeknya. (Fiske, 2007: 63).

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. (Fiske, 2007: 282).

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 berbagi tanda yang berbeda, cara–cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara–cara tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah kontruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Sistem atau kode yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencangkup 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, 2007: 60).

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.

Seperti yang di kutip Vera dalam bukunya yang 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.

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.

Eriyanto seperti dikutip oleh Indiwan Seto (2011:122) menyatakan bahwa media sebagai suatu teks banyak menebarkan bentuk-bentuk representasi pada

isinya. 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

Tabel Proses Representasi Fiske

PERTAMA	**REALITAS**
	Dalam bahasa tulis, seperti dokumen wawancara transkip dan sebagainya. Dalam televisi seperti perilaku, *make up,* pakaian, ucapan, gerak-gerik, dan sebagainya.
KEDUA	**REPRSENTASI**
	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).
KETIGA	**IDEOLOGI**
	Semua elemen diorganisasikan dalam koherensi dan kode-kode ideologi, seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan sebaginya.

Sumber: John Fiske dalam Indiwan Seto (2011:123)

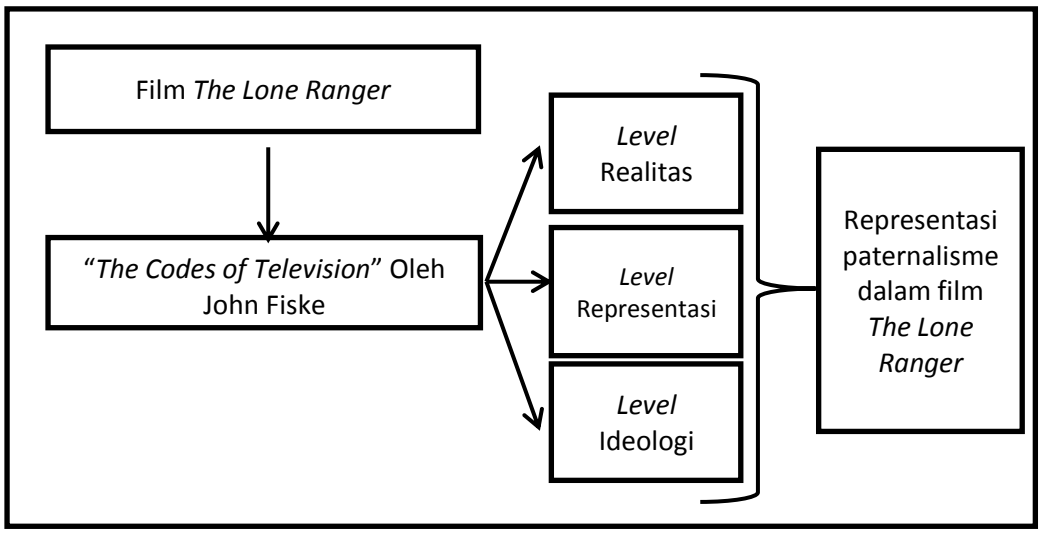
Pertama, realitas, dalam proses ini baik peristiwa atau ide dikonstruksikan sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar. Ini umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan, ekspresi dan lain-lain. Di sini realitas selalu siap ditandakan. *Kedua*, representasi, dalam proses 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.

2.3 Alur Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka teoritis 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 Pemikiran Peneliti



Sumber: Peneliti 2016

Ada beberapa *sequence* dalam film *The Lone Ranger* yang akan dianalisis melalui semiotik John Fiske. Semiotika yang yang dikaji 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).

Gambar 2.2

Modifikasi Peneliti terhadap "The Codes of Television" John Fiske

Level Satu:

Realitas

Realitas paternalisme dalam *sequence* film *The Lone Ranger* yang terdiri dari penampilan, kostum, tata rias, lingkungan, tingkah laku, cara berbicara, gerak tubuh, ekspresi, suara. Semua dibentuk secara elektronik oleh kode-kode seperti:

Kamera, cahaya, editing, musik, suara

Level Dua:

Representasi

Sebagai pengirim *conventional representational codes* (kode-kode representasi yang umum), yang mana merupakan bentuk dari representasi, sebagai contoh: Cerita, konflik, karakter, dialog, seting, dan lain-lain.

Level Tiga:

Ideologi

Kemudian antara realitas dan representasi disusun kedalam hubungan dan diterima secara sosial oleh *ideological codes* (kode-kode ideologi).

Sumber: John Fiske dalam Vera (2014:112)

Untuk memperoleh kedalaman makna dan tanda dari beberapa sequence dalam film *The Lone Ranger* yang berkaitan dengan representasi paternalisme, peneliti mengunakan beberapa kode sosial dalam *The Codes of Television*, yaitu sebagai berikut:

1. Penampilan
   Penampilan adalah keseluruhan tampilan fisik seseorang meliputi aspek sosiologis dan gaya personal. Sosiologis meliputi tinggi dan berat badan, warna kulit, warna dan jenis rambut, warna dan bentuk mata, bentuk hidung, dan bentuk tubuh. Selain itu juga termasuk cacat, seperti amputasi dan bekas luka. Gaya personal meliputi gaya pakaian yang dikenakan diselutuh tubuh, gaya potongan serta warna rambut, kosmetik, dan make up dan modifikasi bagian tubuh.
2. Kostum
   Kostum pada sebuah film meliputi segala hal yang dikenakan oleh pemeran beserta dengan semua aksesoris yang dikenakan. Busana dan aksesoris yang digunakan tersebut tidak hanya memiliki fungsi sebagai pakaian tetapi memiliki fungsi sesuai dengan konteks naratif yang digunakan, adapun beberapa fungsi busana dalam film antara lain sebagai penunjuk ruang dan waktu, status sosial, kepribadian pelaku cerita, motif penggerak cerita dan citra pelaku.
3. Tata Rias
   Make up atau tata rias adalah sebagai metode dalam hubungannya dengan pencahayaan panggung untuk menyorot wajah para aktor agar membuat ekspresi terlihat oleh penonton dari jarak moderat. Make up atau tata rias memiliki dua fungsi, yaitu untuk menunjuk usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia.
4. Lingkungan
   Lingkungan adalah kombinasi antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumebr daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupundi dalam lautan.
5. Perilaku
   Perilaku adalah suatu aksi atau reaksi dari sebuah objek atau organisme dan biasanya berhubungan dengan lingkungan. Untuk manusia perilaku dapat merupakan sesuatu yang biasa, atau tidak aneh, sesuatu yang dapat diterima, atau bisa diukur dengan norma–norma sosial dan kontrol sosial.
6. Cara Berbicara
   Cara berbicara mengacu pada jenis bahasa bicara pada komuniaksi verbal yang digunakan dalam sebuah film. Wilayah (negara) dan waktu (periode) merupakan unsur yang menjadi penentu sebuah cara berbicara pada sebuah film. Biasanya, film-film produksi sebuah negara selalu menggunakan bahasa induk negaranya. Bahasa bicara juga berhubungan dengan aksen.

7. Gestur
   Gestur adalah gerakan komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh seseorang dalam menyampaikan pesan yang mencerminkan emosinya. Gestur atau gerakan tidak bersifat Universal, tergantung dari budaya atau pemikiran orang tersebut. Gestur merupakan bagian penting dalam film untuk mengekspresikan.
8. Ekspresi
   Eksperesi wajah atau mimik adalah hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi otot pada wajah. Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal, dan dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya. Ekspresi wajah merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia.
9. Suara
   Suara dalam film dapat berarti seluruh suara yang keluar dari gambar. Suara dapat meliputi dialog, musik dan efek suara. Suara memiliki peran aktif dalam mendukung aspek naratif dan estetik film secara keseluruhan.
10. Kamera
    Kamera dalam pembuatn film tidak hanya berperan sebagai alat perekam, tetapi juga cara merekam atau pengambilan gambar inilah yang perlu diperhatikan.
11. Penyuntingan
    Editing atau penyuntingan pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing pada pasca produksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot-nya.
12. Pencahayaan
    Pengambilan gambar pada film sepenuhnya dibantu oleh permainan dan pengaturan cahaya. Tata cahaya dapat mempengaruhi suasana serta mood di dalam sebuah film.
13. Musik
    Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat mood, nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa sebuah film.
14. Naratif
    Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Definisi ini berangkat dari asumsi bahwa sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas.
15. Konflik
    Konflik adalah suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) dimana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya.
16. Karakter
    Pembentukan karakter dalam sebuah film sangat penting dan dikaitkan dengan proses penokohan. Proses penokohan akan mengarahkan seorang

pemeran menyajikan penampilan yang tepat seperti cara bertingkah laku, ekspresi emosi dengan mimik dan gerak-gerik, cara berdialog, untuk tokoh cerita yang ia bawakan.

17. Aksi
    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.
18. Dialog
    Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karkater di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Dialog sebuah film juga perlu meperhatikan bahasa bicara dan aksen.
19. Pemeran
    Pemeran adalah orang yang memainkan peran tertentu dalam suatu aksi panggung, acara televisi atau film. Ia biasanya adalah orang yang dididik atau dilatih secara khusus untuk bersandiwara melalui suatu kursus atau sekolah, atau berpura-pura memerankan suatu tokoh sehingga nampak seperti tokoh sungguhan.
20. Tempat
    Dalam sebuah film, latar atau setting merupakan tempat dan waktu berlangsungnya cerita. Setting diharapkan dapat memberi informasi lengkap kepada penonton tentang peristiwa-peristiwa yang sedang disaksikan. Setting memiliki fungsi antara lain sebagai penunjuk ruang dan waktu, status sosial, pembangun mood, penunjuk motif tertentu, dan pendukung aktif adegan. (Vera, 2014: 122)

Codes of Television dijadikan peneliti sebagai rujukan utama guna menganalisis representasi paternalisme dalam film *The Lone Ranger* karena seperti yang dijelaskan diatas 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.