

BAB II ANALISIS *FRAMING*, ILLUMINATI, MESIR KUNO, DEWA HORUS DAN VIDEO

Bab II akan mengurai dan menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini sebagai alat untuk menganalisis. Hal – hal yang diurai dan dijelaskan adalah, analisis *framing*, Mesir Kuno, dan video.

II.1 Analisis *Framing*

Eriyanto menuliskan dalam bukunya berjudul Analisis Framing bahwa, *Framing* adalah salah satu bentuk pendekatan yang berfungsi untuk mengetahui bagaimana realitas dibentuk oleh media, dengan harapan akan ada bagian tertentu dari realitas yang menonjol sehingga lebih mudah dikenali (Eriyanto, 2002, h. 66). Media, apapun itu bentuknya, selalu menghadirkan sebuah cerita dari apapun dengan cara dibingkai (*framing*) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pernyataan tersebut didukung oleh Eriyanto bahwa media tidak terlepas dari bias (penilaian yang subjektif) realitas soal ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, dan agama (Eriyanto, 2002, h. 5).

Dalam model *framing* milik Gamson, *framing* dimaknai sebagai suatu cara penyampaian gagasan atau ide untuk memahami sebuah masalah (Eriyanto, 2002, h. 253). Model *framing* Pan dan Kosicki sendiri yang digunakan sebagai metode dalam penelitian ini, memahami *framing* sebagai sebuah strategi dalam membentuk dan memproses sebuah realitas (Eriyanto, 2002, h. 292).

Banyak model dengan berbagai pengertiannya soal *framing* baik sebagai metodologi ataupun sebagai metode. Dari beberapa uraian mengenai model dan pengertian *framing* di atas, semua menuju pada sebuah kesimpulan yang sama. *Framing* adalah mengenai pembetulan cerita dari realitas secara subjektif demi tujuan tertentu. Dan analisis *framing* adalah cara untuk mencari tahu tujuan pembingkai realitas tersebut.

Pemilihan model analisis *framing* milik Pan dan Kosicki dianggap tepat untuk penelitian ini karena model analisis *framing* milik Pan dan Kosicki yang tidak hanya berfokus pada pemaknaan teks saja, seperti pada model Entman atau Gamson. Model analisis *framing* Pan dan Kosicki turut menyertakan pendalaman visual

dalam analisisnya. Berikut adalah struktur analisis model analisis *framing* Pan dan Kosicki (Eriyanto, 2002, h. 295):

1. Struktur Sintaksis

Struktur sintaksis adalah bagaimana suatu pihak menyusun gagasan utama dalam ceritanya. Untuk menemukan gagasan tersebut ada beberapa bagian yang harus diamati: judul, plot, tema, dan latar.

2. Struktur Skrip

Struktur skrip berhubungan dengan cara cerita dikisahkan atau perkembangan plot. Berbicara mengenai video klip musik, dapat dipastikan cerita akan dikisahkan dan berkembang berdasarkan adegan – adegan dalam video dan lirik yang dinyanyikan.

3. Struktur Tematik

Struktur tematik adalah bagaimana kreator mengungkapkan gagasannya terhadap suatu realita ke dalam sebuah tulisan hingga menjadi satu kesatuan. Berbicara mengenai tulisan, maka analisis yang dilakukan tidak akan terlepas dari kata, kalimat, struktur kalimat, dan yang lainnya.

4. Struktur Retoris

Struktur retoris adalah mengenai penekanan makna yang dilakukan kreator terhadap apa yang ditulis dalam cerita. Eriyanto menuliskan bahwa struktur retoris lekat dengan leksikon (pemilihan kata). Leksikon adalah pemilihan kata untuk menggambarkan sebuah realitas atau peristiwa.

II.2 Illuminati

Sudah banyak sumber, baik tertulis ataupun lisan, yang menyatakan bahwa Illuminati diawali oleh organisasi – organisasi seperti The Knights Templar, Freemason, ataupun Illuminati Bavaria. Namun hal lain dikatan oleh Mark Dice dalam bukunya *The Illuminati Facts & Fiction*. Illuminati dipercaya telah dimulai bahkan sejak sebelum The Knights Templar pada tahun 1100 ada. Organisasi tersebut besar dan berkembang pada zaman Mesir Kuno dan Yunani dan menganggap ilmu pengetahuan adalah sumber kekuatan (Dice, 2009, h. 15).

Sebelum membahas Illuminati lebih jauh, perlu diketahui bahwa ada perbedaan pada Luciferianism atau kepercayaan terhadap iblis. Hal ini juga dikemukakan oleh

Dice di dalam bukunya. Pertama adalah atheistic Luciferianism. Atheistic Luciferianism dicetuskan pada akhir 1960 oleh Anton LaVey, penemu gereja setan dan penulis kitab Injil Setan. Atheistic Luciferianism adalah atheis yang tidak percaya kepada iblis, Tuhan, surga, atau neraka. Kepercayaan terhadap iblis hanya sebagai bentuk pemberontakan semata (Dice, 2009, h. 16).

Kedua adalah Theistic Luciferianism. Theistic Luciferianism merupakan kebalikan dari Atheistic Luciferianism. Kepercayaan ini masih percaya akan iblis, Tuhan, surga, neraka, dan hal – hal kasat mata lainnya. Theistic Luciferianism memanfaatkan ajaran kitab Injil dan diubah untuk menyesatkan. Hal dasar yang diajarkan adalah tentang kisah Adam dan Hawa yang diturunkan ke bumi karena memakan buah terlarang. Dalam Theistic Luciferianism, cerita tersebut diubah dan menyebutkan bahwa Adam dan Hawa diusir oleh Tuhan ke bumi karena Tuhan takut setelah Adam dan Hawa memakan buah tersebut, Adam dan Hawa akan memiliki pengetahuan yang membuatnya tidak mau menjadi budak Tuhan lagi. Lalu, iblis pun datang ke pada Adam dan Hawa yang telah dicampakkan sebagai penyelamat dan Tuhan yang dianggap jahat (Dice, 2009, h. 16-17).

Illuminate dalam bahasa Inggris memiliki arti menerangi atau menyinari. Begitu pula pada kata Lucifer yang bersinonim dengan iblis dalam konteks ini, yang memiliki arti ‘pelindung cahaya’ dalam bahasa Latin. Jika pada agama Kristen, Islam, atau yang lainnya Tuhan dianggap sebagai sumber cahaya, pelindung, atau yang menerangi, maka dalam Luciferianism iblis yang menyandang semua gelar itu. Oleh karena itu, Illuminati yang mengambil nama dari bahasa Latin memiliki arti ‘yang menyinari’ (Dice, 2009, h. 18-19).

II.3 Mesir Kuno

II.3.1 Masa Keagamaan Awal

Di dalam buku *Ancient Egypt Religion*, Cerny mengatakan bahwa masa keagamaan Mesir Kuno dimulai sejak jaman prasejarah Neolitikum (Cerny, 1952, h.2). Keagamaan di Mesir Kuno diawali dari dongeng – dongeng yang berkembang di tengah – tengah masyarakat pada saat itu. Rakyat Mesir Kuno pada saat itu sering berandai - andai mengenai apa yang mereka lihat. Mulai dari lingkungan bertebing

melingkar yang dianggap sebagai perut sapi, matahari yang dianggap memiliki saudara, dan lalu ada sosok bawah tanah yang menghakimi orang setelah meninggal bernama Anubis. Pengandaian – pengandaian ini pun terus berlanjut sehingga menghasilkan banyak Dewa Mesir Kuno, termasuk kemunculan Dewa Horus sebagai keberadaan dewa yang pertama kali dipercaya (Breasted, 1908, hal. 55-59).

II.3.2 Masa Kerajaan Lama

Perkembangan budaya Mesir Kuno berlanjut saat transisi menuju Masa Kerajaan Lama terjadi. Ketika pada masa keagamaan awal dewa dianggap sebuah keberadaan yang tertinggi, maka tidak pada Masa Kerajaan Lama. Masa Kerajaan Lama adalah masa saat status tertinggi telah dipegang oleh raja. Raja memberikan identitas bagi dirinya sendiri sebagai Tuhan, sebuah keberadaan yang lebih tinggi daripada Dewa (Breasted, 1908, h.74). Sistem kerajaan ini membuat Mesir Kuno terbagi menjadi dua, Mesir Hulu, sebagai tempat yang mengalami perkembangan budaya paling pesat, dan Mesir Hilir (Breasted, 1908, hal. 279). Masa kerajaan lama ini terjadi sekitar 2800 – 2250 SM (Cerny, 1952, hal. IX).

II.4 Dewa Horus

Menurut Cerny dalam buku *Ancient Egypt Religion*, kepercayaan akan Dewa Horus dimulai ketika Mesir Kuno pertama kali memasuki Masa Keagamaan Awal. Masa Keagamaan Awal terjadi sebelum Mesir Kuno mengenal sistem kerajaan, tepatnya pada zaman Neolitikum (Cerny, 1952, h. 2). Untuk memahami lebih jauh, berikut adalah perjalanan waktu Dewa Horus dalam buku *Ancient Egypt Religion* (Cerny, 1952, h. 27-69):

- a. **3200 – 2800 SM**, dimulai dan berkembangnya kepercayaan akan Dewa The Falcon of Horus atau Dewa Langit di daerah Hierakonpolis, Mesir Hulu. Berkembangnya kepercayaan Dewa Horus ini berdekatan dengan awal transisi menuju masa Kerajaan Mesir Kuno I. Dewa Horus adalah dewa yang lahir dari hubungan antara Dewa Osiris dan Isis yang digambarkan berbentuk burung falcon (Breasted, 1908, h. 60).
- b. **2800 – 2440 SM**, raja pada masa Kerajaan Mesir Kuno II mulai terpengaruh dengan kepercayaan dewa masyarakat Heliopolis, Mesir Hilir, yaitu Dewa

Matahari. Dewa Horus yang merupakan dewa utama Mesir Hulu pada saat itu pun digabungkan dengan Dewa Matahari, terciptalah Dewa Ra atau Re atau The Winged Sun Disk. The Winged Sun Disk digambarkan sebagai lingkaran matahari yang memiliki sayap.

- c. **2440 – 2250 SM**, tepatnya pada masa Kerajaan Mesir Kuno VI, Dewa Horus tidak lagi menjadi satu dengan Dewa Matahari. Dewa Horus kembali menjadi dewa yang berdiri sendiri dan mengalami perubahan bentuk menjadi sesosok laki – laki dengan kepala burung falcon.
- d. **1412 – 1366 SM** disebut sebagai masa – masa pengkhianatan terhadap Dewa Horus. Pada masa Kerajaan Mesir Kuno 18, raja Amenhotep III memperkenalkan sesosok dewa baru bernama Dewa Aten atau Aton. Dewa Aten atau Aton dijadikan dewa utama Mesir Hulu pada saat itu untuk menggantikan Dewa Horus dan disebut sebagai dewa dari segala dewa. Kepercayaan Dewa Aten atau Aton pun runtuh pada masa Amenhotep IV.

II.5 Video

Menurut KBBI, video adalah bagian yang memancarkan gambar. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Menurut pendapat lain, video dapat berarti luas. Video dapat berarti gambar pada layar, video juga dapat berarti gambar itu sendiri, video dapat diartikan sebagai gambar dan suara. Namun, definisi yang tepat dari video adalah bentuk datanya itu sendiri (Hanson, 1987, h. 12).

II.5.1 Video Analog

Secara garis besar jenis video terbagi menjadi dua. Adanya perbedaan jenis dari video ini didasari dari perbedaan caranya dalam memproyeksikan gambar. Cara kerja video analog dalam memproyeksikan gambar adalah dengan memberikan sinyal kode informasi gambar yang akan diatur dengan variasi voltase atau frekuensi tertentu (Binanto, 2010, h. 179).

II.5.2 Video Digital

Video digital dapat disebut juga dengan *array* 3 dimensi. Penyebutan tersebut berkaitan erat dengan cara kerja video digital dalam memproyeksikan gambar. Video digital memproyeksikan gambar dengan cara, 2 dimensi membentuk gambar

melalui arah vertikal dan horizontal, sedangkan satu dimensi lainnya berfungsi untuk mengatur ketepatan waktunya (Binanto, 2010, h. 180).

Video digital sangat erat kaitannya dengan arsitektur video. Binanto menuliskan, arsitektur video adalah sebuah susunan format yang berfungsi untuk mengodekan dan memutar kembali sebuah video digital (Binanto, 2010, h. 180). Contoh umum arsitektur video adalah, GOM Player, Windows Media Player, VLC Media Player, dan yang lainnya.

II.5.3 Unsur – Unsur Video

Video sebagai sebuah satu kesatuan memiliki banyak sekali unsur – unsur pembangunnya. Namun, pada bagian ini tidak semua unsur akan disebut dan jelaskan. Berikut adalah unsur – unsur video menurut Widharma yang telah dipilih berdasarkan keterkatiannya dengan pembahasan (Widharma, 2018, para. 2 – 4):

1. *Shot*

Shot adalah satu kesatuan rangkaian hasil rekaman tanpa adanya tindakan lain yang mengganggu. Sederhananya, *Shot* adalah saat ketika kamera merekam sampai berhenti merekam.

2. *Scene*

Scene adalah susunan dari beberapa *shot*.

3. *Sequence*

Sequence adalah susunan dari beberapa *scene* atau kumpulan beberapa *shot*.

4. *Frame Rate*

Frame rate adalah kumpulan gambar diam dalam satu satuan waktu video yang dijumlahkan dalam istilah *frame per second* atau fps (Wirayasa, 2017, para. 4).