

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film

2.1.1 Definisi Film

Menurut Wibowo (dalam Rizal, 2014) film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya. Sedangkan menurut UU no 33 tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Dari pengertian tentang film tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan suatu karya seni yang berupa gambar bergerak atau media komunikasi yang dapat dilihat dan dipertontonkan serta memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak umum.

2.1.2 Film Sebagai Karya Sastra

Film merupakan salah satu jenis karya sastra yang berupa media audiovisual. Menurut Klarer (dalam Narudin, 2017) film termasuk ke dalam jenis karya sastra karena segala macam mode presentasi film sesuai

dengan fitur-fitur teks sastra dan dapat pula dijelaskan dalam kerangka tekstual.

2.1.3 Fungsi Film sebagai media pendidikan

Menurut Effendy (dalam Rizal, 2014) tujuan utama khalayak umum menonton film adalah untuk memperoleh hiburan. Namun, selain itu di dalam film pun dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, atau bahkan persuasif. Hal ini sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979 yang mengatakan bahwa selain sebagai media hiburan, film dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk pembinaan generasi muda dalam membangun karakter.

2.1.4 Unsur Pembentuk Film

Menurut Pratista (2008) film memiliki dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik yang saling melengkapi guna membentuk sebuah film.

1) Unsur Naratif

a) Ruang

Ruang merupakan sebuah tempat bagi para pelaku cerita untuk bergerak dan berkreatifitas. Pada umumnya cerita dalam film memiliki latar yang nyata.

b) Waktu

Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film, diantaranya adalah urutan waktu, durasi waktu dan frekuensi. Urutan waktu merupakan pola berjalannya waktu cerita

sebuah film, sedangkan durasi waktu merupakan rentang waktu yang dimiliki oleh sebuah film untuk menampilkan sebuah cerita. Sedangkan frekuensi waktu merupakan munculnya kembali suatu adegan yang sama dalam waktu yang berbeda.

c) Pelaku Cerita

Pelaku cerita terdiri dari karakter utama dan pendukung. Karakter utama biasanya memiliki peran protagonis, sedangkan karakter pendukung biasanya cenderung memiliki karakter antagonis.

d) Konflik

Dalam film, konflik dapat dikatakan sebagai sebuah penghalang yang dihadapi tokoh protagonis dalam mencapai tujuannya. Konflik seringkali terjadi karena tokoh protagonis memiliki tujuan yang berbeda dengan tokoh antagonis.

e) Tujuan

Tujuan merupakan cita-cita atau harapan yang dimiliki oleh karakter utama. Tujuan sendiri dapat bersifat fisik dan nonfisik. Tujuan fisik merupakan tujuan yang nyata, sedangkan tujuan nonfisik merupakan tujuan yang bersifat abstrak.

2) Unsur Sinematik

Menurut Pratista (2008) unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam memproduksi sebuah film. Unsur tersebut terbagi menjadi empat elemen pokok, yaitu :

a) *Mise en Scene*

Mise en Scene merupakan segala hal yang terletak di depan kamera untuk diambil gambarnya dalam pembuatan sebuah film. *Mise en scene* terbagi menjadi empat aspek utama, yaitu: latar, kostum, pencahayaan dan akting.

b) Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu yang membahas mengenai teknik menangkap dan menggabungkan suatu gambar menjadi rangkaian gambar sehingga mampu menyampaikan sebuah ide dan cerita.

Menurut Bayu (2014) teknik pengambilan gambar adalah sebagai berikut :

i. *Big Close Up* atau *Extreme Close Up*

Ukuran *Close Up* dengan *framing* lebih memusat pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi dalam alur cerita.

ii. *Close Up*

Close Up adalah pengambilan gambar dimana kamera terlihat dekat atau terlihat dekat dengan subjek sehingga gambar yang dihasilkan atau gambar subjek memenuhi ruang *frame*.

iii. *Medium Close Up*

Medium Close Up adalah pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *Close Up*, namun lebih jauh dari *Medium Shot*.

iv. *Medium Shot*

Medium Shot merekam gambar subjek kurang lebih setengah badan.

v. *Medium Full Shot (Knee Shot)*

Medium Full Shot merekam gambar subjek kurang lebih $\frac{3}{4}$ ukuran tubuh. Pengambilan dengan cara ini bertujuan untuk memberikan informasi dari aksi yang dilakukan tokoh tersebut.

vi. *Full Shot*

Full Shot adalah pengambilan gambar yang dilakukan pada subjek secara utuh dari kepala hingga kakinya.

vii. *Medium Long Shot*

Medium Long Shot adalah pengambilan gambar yang mengikutsertakan latar sebagai pendukung suasana yang diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dalam latar tersebut.

viii. *Long Shot*

Long Shot memiliki ruang *framing* yang lebih luas dari *Medium Long Shot*, namun lebih sempit dari *Extreme Long Shot*.

ix. *Extreme Long Shot*

Pengambilan gambar dengan *Extreme Long Shot* yang hampir tak terlihat membuat tokoh tampak berada di kejauhan. Dalam pengambilan gambar jenis ini, latar ikut berperan. Objek gambar terdiri dari tokoh dan interaksinya dengan ruang. Yang sekaligus mempertegas atau membantu imajinasi ruang cerita dan peristiwa pada penonton.

c) Editing

Editing pada tahap produksi merupakan proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Definisi editing pada tahap pasca produksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shotnya.

d) Suara

Secara umum fungsi suara adalah untuk menjaga kesinambungan gambar, memberikan informasi melalui dialog dan narasi, selain suara asli dari pemeran, ada juga suara tambahan yang disebut efek suara. Efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada didalam maupun diluar cerita film.

2.2 Moral

2.2.1 Definisi Moral

Dilihat dari segi bahasa, moral berasal dari bahasa Latin, yaitu *mores* yang berarti jamak dan *mos* yang berarti adat kebiasaan. Sedangkan jika dilihat dari segi istilah, moral adalah sesuatu yang digunakan untuk menentukan batas-batas dari sifat, perangai, kehendak, pendapat atau perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, salah, baik atau buruk.

Menurut Nurgiyantoro (2013) secara umum moral menunjuk pada pengertian tentang ajaran baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. Namun, tidak jarang pengertian baik buruk itu sendiri dalam hal-hal tertentu dapat bersifat relatif. Artinya, suatu hal yang dipandang baik oleh orang yang satu atau bangsa pada umumnya, belum tentu sama bagi orang yang lain atau bangsa yang lain. Pandangan seseorang tentang moral, nilai-nilai, dan kecenderungan-kecenderungan tertentu biasanya dipengaruhi oleh pandangan hidup bangsanya.

2.2.2 Ciri-Ciri Nilai Moral

Bertens (dalam Fitriasisari, 2016) mengemukakan bahwa ciri-ciri khusus nilai moral terbagi menjadi empat, yaitu : 1) berkaitan dengan tanggung jawab dimana nilai moral mengakibatkan bahwa seseorang bersalah atau tidak bersalah, karena ia bertanggung jawab. Seseorang akan dianggap salah atau tidak bersalah, sesuai dengan perbuatan yang dilakukannya. 2) berkaitan dengan hati nurani yang berarti mewujudkan nilai moral

merupakan sebuah imbauan dari hati nurani. 3) mewajibkan, artinya bahwa kewajiban mutlak nilai moral berasal dari kenyataan bahwa nilai-nilai ini berlaku bagi seluruh manusia sebagai manusia. Manusia diharapkan bahkan dituntut untuk menjunjung tinggi dan mempraktekkan nilai moral. Seseorang masih dianggap sebagai manusia yang utuh dan sungguh-sungguh, apabila ia tidak memiliki inteligensi dan tidak memiliki bakat artistik. Akan tetapi, seseorang akan dianggap manusia yang tidak utuh, apabila ia hanya menerima nilai moral yang ia sukai dan menolak nilai moral yang ia benci. 4) bersifat formal, dikatakan demikian karena nilai moral tidak dapat terpisah dengan nilai-nilai yang lain. Apabila kita mengerjakan nilai moral, secara tidak langsung kita juga mengerjakan nilai yang lainnya.

2.2.3 Nilai Moral Bangsa Jepang

Nilai moral bangsa Jepang hingga kini tidak terlepas dari nilai-nilai Bushido yang masih terus diajarkan kepada seluruh elemen masyarakat Jepang sejak usia dini.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan Rini (2017) yang mengatakan bahwa saat ini dapat dikatakan bahwa bushido menjadi kepribadian bangsa Jepang. Bushido berasal dari ajaran kepercayaan di Jepang, terutama adalah Konfusianisme. Lebih lanjut Rini mengatakan bahwa Etika Bushido Jepang memiliki tujuh kode etik yang menjadi nilai utama, yaitu:

1) Integritas (*Gi*)

Merupakan nilai *Bushido* yang paling utama, kata integritas mengandung arti jujur dan utuh. Keutuhan yang dimaksud adalah keutuhan seluruh aspek kehidupan terutama antara pikiran, perkataan, dan perbuatan.

2) Keberanian (*Yuu*)

Keberanian merupakan sebuah karakter dan sikap untuk bertahan demi prinsip kebenaran yang dipercaya meski mendapat berbagai tekanan dan kesulitan.

3) Kemurahan hati (*Jin*)

Yaitu sifat mencintai sesama, kasih sayang dan peduli.

4) Menghormati (*Rei*)

Yaitu sikap hormat kepada orang lain, sikap santun dan hormat tidak hanya ditujukan pada atasan ataupun pimpinan. Namun kepada tamu atau siapapun yang ditemui, bahkan sekalipun itu seorang musuh.

5) Kejujuran, Tulus dan Ikhlas (*Makoto*)

Konsep ini sangat menjunjung tinggi nilai kejujuran dan kebenaran. Konsep ini juga mengajarkan ketulusan dalam melaksanakan suatu perbuatan.

6) Kehormatan (*Meiyo*)

Dalam menjaga kehormatannya, para kaum samurai menjalankan etika *Bushido* sepanjang waktu tanpa menggunakan jalan pintas apapun yang dapat melanggar moralitas.

7) Loyal (*Chuugi*)

Kesetiaan seorang samurai tidak hanya pada masa kejayaan tuannya, namun juga saat mengalami kondisi yang tidak diinginkan.

2.3 Semiotika

2.3.1 Semiotika Film

Kata “*semiotics*” bisa diartikan sebagai teori tentang tanda. Semiotika film, sama halnya teori tentang film sebagai sebuah sistem tanda. Menurut Braudy (dalam Adi, 2014) berbeda dengan fotografi yang berupa gambar statis, film merupakan suatu gambar yang bergerak. Sebagai media audiovisual, film menampilkan sebuah format tanda yang berbeda dengan media cetak atau media visual, tekstual, atau radio saja. Namun, film lebih memiliki banyak jalan untuk memahami maknanya, misalnya dengan unsur gramatikalnya, unsur penokohnya, atau bahkan teknik visualisasinya.

Semiotika film memiliki sisi yang khas dalam menganalisisnya, hal tersebut berupa perbandingan percakapan, tulisan dan pesan teatrikal. Dalam teks film ada banyak aspek yang bisa dijadikan sebagai bahan analisis. Contohnya pada tataran visual, kita dapat memaknai teks-teks yang berupa ekspresi para aktornya, setting dimana adegan dibuat, *lighting* dan cara pengambilan *angle* nya, serta artefak-artefak lain yang muncul dalam penggambaran cerita. Sedangkan pada tataran audio,

aspek akustik/ musik, syair lagu, dialog, monolog, *sound effect*, atau jika ada *voice over* naratornya. (Yutanti, 2009).

Dalam menganalisis sebuah objek dengan menggunakan kajian semiotika, ada banyak teori semiotika yang relevan untuk digunakan. Seperti yang sering penulis jumpai yaitu teori semiotika dari Roland Bathers, Ferdinand de Saussure, Charles Sander Peirce dan John Fiske. Namun menurut penulis, dalam penelitian kali ini teori yang paling cocok untuk digunakan adalah teori semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske, karena dalam teori semiotikanya John Fiske mengemukakan teori yang berupa kode-kode televisi (*television code*).

2.3.2 Semiotika John Fiske

Kata semiotika berasal dari bahasa Yunani "*Semeiain*" yang berarti tanda. Menurut Sobur (2013) semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah alat yang kita pakai untuk mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia.

Littlejhon (dalam Sobur, 2013) mengatakan bahwa suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna adalah hubungan antara suatu objek atau ide suatu tanda. Konsep dasar tersebut 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 tersebut disusun. Secara umum, studi tentang tanda

merujuk kepada semiotika. Tanda – tanda adalah dasar dari seluruh komunikasi.

Menurut Fiske (dalam Vera, 2015) semiotika adalah studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda, bagaimana makna dibangun dalam sebuah teks media dan studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna. Masih dalam sumber yang sama, lebih lanjut Fiske berpendapat bahwa teks merupakan fokus utama dalam semiotika, teks yang dimaksud dapat diartikan secara luas, bukan hanya teks tertulis, namun segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, seperti yang terdapat pada teks tertulis, bisa dianggap sebuah teks, misalnya film, sinetron, drama opera sabun, kuis iklan, fotografis hingga tayangan sepakbola.

Fiske menganalisis acara televisi sebagai “teks” untuk memeriksa berbagai lapisan sosio-budaya makna dan isi. Fiske tidak setuju dengan teori bahwa khalayak massa mengkonsumsi produk yang ditawarkan kepada mereka tanpa berpikir. Fiske menolak gagasan “penonton” yang mengkonsumsi massa yang tidak kritis. Fiske bahkan menyarankan penonton dengan berbagai latar belakang dan identitas sosial yang memungkinkan mereka untuk menerima teks-teks yang berbeda. (Vera, 2015).

Menurut Fiske (2008) pada dasarnya semiotika dibagi menjadi tiga bidang studi utama, yaitu:

1) Tanda itu sendiri

Terdiri atas berbagai jenis tanda yang berbeda. Cara dari tanda-tanda yang berbeda dalam menyampaikan suatu makna, dan cara tanda-tanda tersebut berkaitan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.

2) Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda

Kajian ini melingkupi bagaimana berbagai kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya ataupun untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia bagi pengiriman kode-kode tersebut.

3) Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja

Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan dari kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri.

Menurut Vera (2015) pada dasarnya, pandangan John Fiske mengenai semiotika sama dengan pandangan tokoh lainnya, seperti Charles Sanders Peirce, Ferdinand de Saussure, dan yang lainnya mengenai tiga unsur utama yang harus ada dalam setiap studi tentang makna dan tanda, acuan tanda dan penggunaan tanda. Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra manusia. Tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri dan tergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga

bisa disebut sebagai tanda. Dalam semiotika terdapat dua perhatian utama, yaitu hubungan antara tanda dengan maknanya dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode.

Masih dalam sumber yang sama, lebih lanjut Fiske mengemukakan bahwa kode-kode yang muncul atau digunakan dalam acara televisi tersebut saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini juga realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang muncul, namun diolah melalui penginderaan sesuai dengan referensi yang telah dimiliki pemirsa televisi. Oleh karena itu model semiotika John Fiske tidak hanya digunakan untuk menganalisis acara televisi, namun juga dapat digunakan untuk menganalisis teks media lain seperti film, iklan, dan lainnya.

Menurut Fiske (dalam Vera, 2015) pada kode-kode televisi diungkapkan bahwa sebuah peristiwa yang ditampilkan dalam dunia televisi, telah di encode oleh kode-kode sosial yang dibagi menjadi tiga level berikut :

a) Level Realitas (*Reality*)

Meliputi *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (tingkah laku), *speech* (cara berbicara), *gesture* (gerakan) dan *expression* (ekspresi) (Vera, 2015).

b) Level representasi (*Representation*)

Meliputi kode teknis, yang melingkupi *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaannya), *editing* (perekvisian), *music* (musik) dan *sound* (suara). Serta kode representasi konvensional yang terdiri dari *narrative* (naratif), *conflict* (konflik), *character* (karakter), *action* (aksi), *dialogue* (percakapan), *setting* (layar) dan *casting* (pemilihan pemain) (Vera, 2015).

c) Level ideologi (*Ideology*)

Meliputi *individualism* (individualisme), *feminism* (feminisme), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme), *capitalism* (kapitalisme) dan lain-lain (Vera, 2015). Pada penelitian ini termasuk ideologi moral.

John Fiske menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa dapat menjadi peristiwa televisi jika telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi menjadi tiga tahapan. Pertama adalah tahap realitas (*reality*), yakni peristiwa yang ditandakan (*encoded*) sebagai realitas, dalam hal ini seperti tampilan, pakaian, perilaku, lingkungan, percakapan, *gesture*, ekspresi, suara, dan lain sebagainya. Dalam bahasa tulis seperti dokumen, transkrip, wawancara, dan sebagainya (Vera, 2015).

Pada tahap kedua disebut representasi (*representation*). Realitas yang terencode dalam *encoded electronically* harus ditampakkan pada *technical codes*, seperti kamera, *lighting*, *editing*, music dan suara. Dalam bahasa tulis seperti kata, kalimat, proporsi, foto, grafik dan sebagainya.

Sedangkan dalam bahasa gambar atau televisi berupa cahaya, tata kamera, *editing*, musik dan sebagainya. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain, narasi, aksi, dialog, latar dan sebagainya. Ini sudah tampak sebagai realitas televisi. (Vera, 2015).

Mursito (dalam Vera, 2015) mengatakan bahwa tahap ketiga adalah tahap ideologi (*ideology*). Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualism, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. Ketika kita melakukan representasi atau realita, menurut Fiske tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas.

2.4 Tinjauan Mengenai Kode Televisi John Fiske

2.4.1 Level Realitas

Menurut Vera (dalam Arizona, 2016) pada level ini terdapat kode-kode sosial sebagai berikut :

1) *Apperance* (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 diseluruh tubuh, gaya potongan serta warna rambut,

kosmetik, dan make up dan modifikasi bagian tubuh. Selain itu juga termasuk perawatan pembentukan tubuh baik medis maupun non medis, seperti kawat gigi, alat bantuan pendengaran, tambalan gigi, kaca mata, dan lain-lain.

2) Dress (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) Environment (Lingkungan)

Lingkungan adalah kombinasi antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di dalam lautan. Lingkungan terdiri dari komponen abiotik dan biotik. Komponen abiotik adalah segala yang tidak bernyawa seperti tanah, udara, air, iklim, kelembaban udara, cahaya, dan bunyi. Sedangkan komponen biotik adalah segala sesuatu yang bernyawa, seperti tumbuhan, hewan dan manusia.

4) *Behaviour* (Tingkah laku)

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.

5) *Expression* (Ekspresi)

Ekspresi 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.

Masih dalam sumber yang sama, lebih lanjut kode-kode sosial tersebut, diolah secara elektronik oleh kode-kode teknik, yang terdapat pada level representasi dibawah ini:

2.4.2 Level Representasi

1) *Camera* (Kamera)

Kamera dalam pembuatan film tidak hanya berperan sebagai alat perekam, tetapi juga cara merekam atau pengambilan gambar inilah yang perlu diperhatikan.

2) *Music* (Musik)

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat mood, nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa sebuah film.

Vera (dalam Arizona, 2016) lebih lanjut mengatakan bahwa kode-kode representasional tersebut kemudian ditransmisikan dan direpresentasikan melalui kode-kode konvensional, kode-kode tersebut terdiri dari :

3) *Narrative* (Naratif)

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab – akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.

4) *Action* (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.

5) *Dialogue* (Dialog)

Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Dialog sebuah film juga perlu memperhatikan bahasa bicara dan aksen.

6) *Setting* (Tempat)

Latar dalam sebuah film merupakan tempat dan waktu berlangsungnya sebuah cerita. Latar diharapkan dapat memberikan

informasi kepada para penonton tentang peristiwa peristiwa yang sedang disaksikan. Latar juga berfungsi sebagai petunjuk ruang, waktu, dan status sosial.

2.4.3 Level ideologi

Menurut Vera (2015) level ini merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya.

2.5 Sinopsis Film Sayonara Bokutachi No Youchien

Film ini berkisah tentang petualangan lima orang anak bernama, Kanna, Takumi, Shun, Mikoto, dan Yui. Kisah dimulai ketika kelimanya memutuskan untuk menjenguk salah satu sahabatnya Hiromu yang dirawat di suatu Rumah Sakit yang terletak di sebuah desa yang cukup jauh dari Tokyo. Kelimanya melakukan perjalanan dengan menggunakan kereta. Sampai di stasiun pemberhentian pertama, Yui tertinggal kereta dan terpisah dari rombongan teman-temannya. Akhirnya mereka meneruskan perjalanan tanpa Yui. Mereka terus menaiki kereta dari tempat pemberhentian satu ke tempat pemberhentian lainnya. Di tengah perjalanan, mereka memutuskan berjalan kaki. Namun pertengkaran terjadi antara Takumi dan Shun, sehingga Shun memutuskan pergi meninggalkan teman-temannya, dan berhasil diamankan oleh polisi.

Hari sudah semakin sore, mereka masih belum bisa menemukan dimana Rumah Sakit tempat Hiromu dirawat, hingga akhirnya mereka memutuskan

untuk menyerah dengan membeli tiket kereta untuk pulang ke Tokyo. Sesaat sebelum kereta menuju Tokyo datang, karena suatu kejadian, akhirnya mereka memutuskan untuk kembali melanjutkan perjalanan dengan berjalan kaki. Tak lama kemudian, mereka masuk ke sebuah minimarket untuk membeli makanan. Namun, karena Mikoto melihat sebuah poster anak hilang yang tertempel di jendela minimarket. Ia lari ketakutan meninggalkan Takumi dan Kanna yang sedang membeli makanan, mencari telpon umum untuk bergegas menghubungi ibunya.

Suara mobil patroli mulai terdengar dimana-mana, perjalanan mereka sudah diketahui oleh para polisi yang mendapat laporan dari orang tua dan guru mereka. Kini mereka berdua cukup sulit untuk melanjutkan perjalanan. Takumi akhirnya mengalah untuk menyerahkan diri pada polisi yang sedari tadi terus berkeliling mencari, agar Kanna dengan mudah bisa melanjutkan perjalanannya. Saat itu sudah malam saat akhirnya Kanna menaiki bus yang bertujuan ke Rumah Sakit Hiromu. Namun di tengah perjalanan Kanna bermimpi buruk dan memutuskan turun dari bus. Di tengah jalan yang gelap ia berteriak menangis. Hingga akhirnya ia bertemu dengan Ibu Guru Mari, dan berhasil menemukan Rumah Sakit dimana Hiromu dirawat.

Hari kelulusan pun tiba, dengan mengenakan pakaian terbaiknya semua sudah berbaris rapi bersiap menyanyikan nyanyian kelulusan. Saat itu juga surat dari Hiromu tiba. Hiromu bilang operasi yang ia jalankan berhasil dan sekarang ia bahkan sudah diperbolehkan untuk memakan makanan yang enak. Ia sudah sembuh dari penyakitnya.

2.6 Biografi Yuuji Sakamoto

Yuuji Sakamoto lahir pada tanggal 12 Mei tahun 1967. Beliau merupakan seorang penulis skenario yang berasal dari Osaka, beliau menikah pada tahun 1998 dengan seorang artis bernama Keiko Moriguchi.

Beliau lulus dari sekolah Menengah Atas di Nara. Semenjak SMA ia sudah menyukai buku, bahkan dalam dunia per-film-an ia sangat mengagumi sosok Soumai Sinji yang merupakan seorang sutradara, dan juga seorang novelis bernama Nakagami Kenji.

Beliau sudah banyak sekali menghasilkan karya-karya yang selalu sukses di dunia perfilman, diantaranya adalah Anone, Tokyo Love Story, Mother, Saigo no Rikon, dan Sayonara Bokutachi no Youchien. Karya-karya tersebut adalah sebagian kecil dari karyanya yang sukses mendapatkan berbagai macam penghargaan.