

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Film

II.1.1. Definisi

Film merupakan selaput tipis yang berupa seluloid dimana dalam film terdapat hasil potret dari sebuah kamera atau gambar, gambar tersebut masih dalam gambar negatif yang artinya gambar tersebut belum berwarna (KBBI). Akan tetapi film juga bisa diartikan suatu gerakan atau gambar yang bergerak, dikenal dengan istilah gambar hidup. Gerakan tersebut bisa memberikan cerita kepada gambar yang dilihat.

Sobur (2013) berpendapat bahwa:

Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, memulai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan kata lain pada waktu unsur-unsur yang merintangi perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. (h.126)

Pada dasarnya film yang bergerak memiliki teknik dalam mengambil gambar tersebut, teknik ini disebut juga dengan teknik sinematografi. Sinematografi sendiri berasal dari kata kata *kinema* yang artinya cahaya dan *graphie* artinya merekam. Jika keduanya diartikan maka sinematografi adalah merekam menggunakan cahaya yang memerlukan alat khusus berupa kamera. Pengertian ini sama halnya dengan pengertian photography yaitu phos yang artinya cahaya dan graphie yaitu gambar. (Bull, 2010, h.5)

Dalam Undang-Undang No.33 Tahun 2009 tentang perfilman, Pasal 1 menjelaskan:

1. Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.
2. Perfilman adalah berbagai hal yang berhubungan dengan film.

3. Kegiatan perfilman adalah penyelenggaraan perfilman yang langsung berhubungan dengan film dan bersifat *nonkomersial*. (UU N0.33 Tahun 2009, perfilman, Pasal 1)

II.1.2 Struktur film

1. *Shoot* merupakan proses pengambilan gambar yang pendek maupun panjang, pengambilan *shoot* biasanya dimulai ketika kameramen telah merekam hingga berhenti merekam
2. *Scene* merupakan suatu adegan yang memperlihatkan aksi pada cerita, dalam *scene* terdapat tokoh atau peran, waktu, latar dan elemen lainnya. Biasanya dalam *scene* ada beberapa *shoot*.
3. *Sequance* merupakan satu peristiwa yang utuh, yang umumnya di dalamnya sudah terdapat *shoot*, *scene* sehingga menjadikan cerita yang telah jadi dalam *sequance* memiliki beberapa adegan yang saling berhubungan. (Pratista, 2008, h.29-30)

II.1.3. Jenis Film

Jenis-jenis film bisa dibagi tiga bagian di antaranya:

- a. Film dokumenter merupakan film yang disajikan merupakan sebuah fakta, biasanya film jenis ini merupakan film sebuah tokoh, peristiwa dan juga lokasi. Film ini tidak memiliki plot dimana alur cerita yang umumnya berdasarkan tema dari objek tersebut.
- b. Film fiksi merupakan film dari sebuah karangan, baik itu cerita rekaan diluar kejadian nyata. Cerita fiksi juga biasanya mempunyai dua peranan yaitu protagonis dan antagonis, mempunyai masalah konflik, dan penutupan. Jenis film ini biasanya harus dengan persiapan matang, kemudian dengan peralatan yang memadai.
- c. Film eksperimental, jenis film ini sangat berbeda kaduanya. Film eksperimental merupakan film yang dibuat independen dan tidak bekerja pada industri perfilman. (Pratista, 2008, h.4-7)

II.1.4. *Genre* film

II.1.4.1 Definisi

Genre merupakan istilah dari bahasa perancis yang mempunyai makna “bentuk” atau “tipe” dalam film *genre* merupakan sebuah klasifikasi atau jenis dari film yang dibuat, kemudian film tersebut memiliki sebuah pola yang khas, *setting*, karakter, cerita maupun tema (Pratista, 2008, h.10).

Fungsi dari *genre* sendiri merupakan untuk mengelompokan sebuah klasifikasi dari film tersebut, untuk mempermudah memilah film-film yang dicari sesuai dengan spesifikasi. Selain spesifikasi *genre* juga berfungsi sebagai sarana antisipasi dari penonton terhadap film yang akan ditonton.

II.1.4.2. Klasifikasi *Genre*

- **Aksi atau Action**

Genre aksi ataupun *action* merupakan *genre* yg memberikan adegan-adegan menegangkan ketika saat ditonton. *Genre* ini memberikan cerita yang menegangkan dengan adanya aksi kejar-kejaran, tembak menembak serta Balapan. Dalam sebuah adegannya *genre* ini memakai mobil, motor, pesawat, kapal dan kuda sebagai alat transportasi dari adegan kejar-mengejar. Dalam *genre action* terdapat karakter protagonis dan antagonis yang keduanya saling berhubungan dalam sebuah konflik cerita. Dalam film *action genre* ini bisa dihubungkan dengan *genre* yang lainnya.

Genre action biasanya memakan biaya yang lebih besar, karena adanya karakter atau tokoh-tokoh besar yang terkenal. Serta adegan dalam film *action* memakai biaya untuk adegan yang spektakuler, seperti meledakan sebuah kendaraan, pesawat bahkan penyediaan senjata yang digunakan dalam adegan tersebut.

- **Drama**

Genre drama merupakan film yang pada umumnya menceritakan sebuah kehidupan nyata yang berhubungan dengan tema, *setting*, karakter, serta cerita. Pada *genre* drama, isu yang diambil biasanya dalam skala besar yaitu masyarakat dan skala

kecil yaitu keluarga. Pada skala besar cerita yang diambil bertemakan dengan politik, dan kekuasaan. Pada skala keluarga yaitu bertema dengan keharmonisan atau cinta. Kisah dalam drama seringkali diambil dari sebuah novel atau karya sastra yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah film. *Genre* drama seperti halnya dengan *genre action* yaitu bisa digabungkan dengan beberapa klasifikasi.

- **Epik Sejarah**

Genre ini umumnya bercerita tentang sebuah sejarah atau masa lampau yang kemudian difilmkan. *Genre* ini biasanya berlatar dari sebuah kerajaan, tokoh besar yang menjadi sebuah mitos. Pada *genre* epik sejarah biasanya mengambil *setting* yang cukup mewah atau megah, penggunaan figuran yang banyak, dan penggunaan senjata atau aksesoris yang unik. Seperti pedang, tombak, tameng, kereta kuda, dan panah.

- **Fantasi**

Genre fantasi merupakan *genre* yang ceritanya tidak sepenuhnya nyata, karakter peristiwa dan tempat yang tidak nyata. Film ini berhubungan dengan mitos, imajinasi, negeri dongeng, serta mimpi. Film yang bergenre fantasi banyak yang berhubungan dengan hal-hal gaib, jin, naga, dewa dan dewi. Adapula film dengan *genre* ini seringkali berceritakan tentang agama yaitu tuhan atau malaikat yang turun ke bumi atau campur tangan ilahi.

- **Fiksi Ilmiah**

Genre dengan fiksi ilmiah yaitu klasifikasi film yang menceritakan dan berhubungan dengan masa depan, seperti halnya perjalanan waktu, dan adapula yang menceritakan tentang percobaan ilmiah. Film ini biasanya dengan karakter-karakter yang non-manusia seperti alien, robot bahkan monster.

- **Horror**

Film dengan *genre* ini ialah film yang bercerita tentang ketakutan dan didalamnya ada suasana mencengkram dan membuat takut penonton. Cerita yang disajikan biasanya sederhana, yaitu bagaimana manusia melawan ketakutannya dan roh jahat

yang berhubungan dengan dunia supranatural atau sisi gelap manusia. Karakter yang ada dalam *genre horror* berhubungan dengan makhluk gaib, monster hingga berwujud fisik menyeramkan.

- **Komedi**

Genre dengan film komedi biasanya *genre* yang paling disukai, karena cerita yang membuat tertawa penonton seringkali menjadi favorit. Tujuan utama dalam film komedi ialah memancing penonton untuk tertawa. Dalam film komedi drama yang disampaikan sangat ringan yang biasa melebih-lebihkan dari aksi, situasi dan bahasa. Sehingga karakter yang ada pada film tersebut harus bisa membuat penonton tertawa dengan aksinya. Ada dua jenis pada film komedi yaitu; komedi situasi (komedi yang menyatu dengan cerita) dan komedi kolosal (komedi yang dibawakan bergantung kepada figuran). Pada *genre* komedi biasanya sering digabungkan dengan *genre* aksi, , drama, musikal bahkan *horror*. Sasarannya ialah untuk remaja, keluarga dan anak-anak.

- **Kriminal dan Genster**

Film-film dengan *genre* kriminal atau gengster berhubungan dengan aksi-aksi dari karakter utama. Karakter tersebut sering kali melakukan perampokan bank, pencurian, pemerasan dan perjudian. Seringkali tokoh yang digunakan dalam film dengan *genre* ini, menggunakan tokoh kriminal besar atau mafia-mafia yang terkenal. Tokoh yang digunakan biasanya tokoh yang terinspirasi dari kehidupan nyata dan sering sekali berseteru dengan penegak hukum, seperti pengacara, polisi, dan detektif swasta.

- **Musikal**

Genre dengan musikal biasanya menggabungkan dengan lagu, dansa pada film tersebut. Lagu-lagu yang dimainkan sering sekali didominasi sebagai alur cerita pada filmnya. Musik dan lagu sering selalu mendukung jalannya cerita dan dimainkan dengan karakter yang sering bernyanyi atau berdansa. Pada umumnya film dengan *genre* ini yaitu menceritakan tentang percintaan, kesuksesan dan popularitas.

- **Petualangan**

Petualangan merupakan *genre* sebuah cerita yang datang ke tempat atau wilayah asing serta belum disentuh. Film dengan *genre* petualangan selalu memberikan suasana yang eksotis akan tempat yang disajikan. Biasanya tempat tersebut seperti gunung, hutan, lautan, pulau-pulau serta pegunungan savana. Dalam *genre* ini biasanya menceritakan sebuah perjalanan untuk menemukan harta karun yang hilang, emas, atau berlian.

- **Perang**

Genre perang merupakan *genre* dengan banyaknya kejadian mengerikan yang ditimbulkan dari kisah peperangan. Aksi tersebut menggunakan pertempuran dengan transportasi ataupun senjata yang digunakan oleh tokoh-tokoh. Biasanya dalam *genre* perang memperlihatkan kegigihan dari atau perjuangan dari tokoh tersebut untuk melawan musuh-musuhnya. Dalam *genre* perang umumnya menampilkan strategi yang moderen, penampilan atau kostum, peralatan yang moderen. (Pratista, 2008, h.13-20)

II.2. Tinjauan Representasi

Pada penelitian ini menggunakan teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall dimana representasi menyampaikan sesuatu yang bisa menyampaikan pesan kepada orang lain. (Hall, 1995, h.13)

Menurut *the Shorter Oxford English Dictionary*:

Representasi adalah mempersentasi dan memunculkan gambaran, imajinasi serta dijadikannya deskripsi. Kemudian gambar dan imajinasi tersebut muncul dibenak dan menempatkan gambar, objek dalam pikiran atau indra.

Representasi menghubungkan antara konsep yang ada kemudian masuk ke dalam benak dan menjadi bahasa yang bisa diartikan. Representasi memungkinkan bisa mengartikan benda, kejadian nyata atau tidak nyata, orang. Kemudian di proses menjadi dua bagian yaitu; representasi mental dimana representasi ini semua objek dikorelasikan ke dalam kepala. Representasi kedua yaitu; bahasa, konsep

yang ada kemudian diterjemahkan kedalam bahasa universal yang bisa di mengerti dan dibaca, sehingga konsep yang dilihat atau ide tersebut di artikan dalam tulisan.

II.3. Kekerasan

Kekerasan merupakan sebuah penganiayaan, dan siksaan, pada dasarnya kekerasan dibagi menjadi dua, kekerasan fisik dan psikologis. Kekerasan fisik adalah kekerasan terhadap tubuh kemudian muncul luka pada kulit atau terjadinya babak belur, adanya juga berakhir dengan kematian. Sedangkan kekerasan melalui psikologis ialah kekerasan terhadap seseorang dengan bentuk melemahkan mental dan otak orang tersebut, bisa dengan ancaman. (Sunarto, 2009, h.47-48)

Dalam film Jaka Sembung diperlihatkan kekerasan terhadap fisik. Kekerasan terhadap fisik pada film tersebut merupakan kekerasan yang dilakukan Jaka Sembung maupun Belanda terhadap Jaka Sembung. Sehingga kekerasan tersebut membuat luka pada tubuh Jaka Sembung maupun lawannya.

II.4. Budaya Politik

Budaya politik menguasai kehidupan yang ada di negaranya, terutama Indonesia pada saat Soeharto menjabat sebagai presiden. Penguasa menjadi pihak yang mempengaruhi dominasi berfikir masyarakat. Hingga kondisi masyarakat tidak dominan ketimbang pemerintahan, dikarenakan tidak adanya demokrasi. (Marlina, 2016, h.34)

II.5. Analisis framing

Framing atau pembingkaiian ialah suatu cara atau metode untuk membaca suatu cerita dari sebuah berita maupun peristiwa. (Eriyanto, 2002, h.10). Dijelaskan dalam buku tersebut ialah, bagaimana gambar yang dengan cara melihat kemudian pada akhirnya ada pengaruh terhadap konstruksi realitas.

Analisis framing sangat berbeda dengan analisis konten atau isi, pada analisis isi lebih menekankan kepada isi (*Content*) dari suatu pesan atau teks komunikasi,

sementara pada analisis framing ialah yang menjadi pusat perhatiannya adalah pembentukan pesan dari teks. Terutama bagaimana pesan tersebut dikonstruksi oleh media dan bagaimana wartawan mengkonstruksi media tersebut kemudian menyajikannya kepada khalayak audiens. (Eriyanto, 2002, h.11)

II.5.1. *Framing* Model Zhongdang Pan dan Gerald M.Kisicki

Model Zhongdang Pan dan Gerald M.Kosicki berasumsi bahwa setiap *frame* memiliki sebuah cerita yang penting dan layak diketahui, dalam penggunaannya *frame* harus lebih menonjol dan mudah diketahui.(Eryanto, 2002, h.255)

Framing Model Pan dan Kosicki mempunyai empat dimensi struktural *framing* diantaranya: siktaksis, skrip, tematik dan retorik. Empat struktur tersebut membentuk suatu tema yang mempertautkan elemen-elemen semantik narasi pada sebuah berita dalam koherensi global. Model Pan dan Kisicki ini berasumsi bahwa semua berita pasti mempunyai *frame* yang berfungsi menjadikannya sebuah organisasi ide. Suatu ide yang saling menghubungkan dengan makna, bagaimana seseorang memaknai suatu berita ataupun peristiwa. (Sobur, 2002, h.175)

Model Pan Kisicki mempunyai sebuah empat perangkat *framing* yaitu: sintaktis, skrip, tematik dan retorik. Perangkat tersebut mempunyai perbedaan dalam sebuah media yang akan diamati. Perangkat pertama ialah sintaktis mengamati sebuah opini, pernyataan dari sebuah peristiwa yang terlihat dan menjadikannya sebuah bentuk susunan berita. Perangkat yang kedua ialah skrip perangkat ini mengamati sebuah cerita yang dipakai wartawan atau sipembuat dalam mengemas sebuah peristiwa. Perangkat ketiga ialah tematik sebuah pandangan dimana mengungkapkan peristiwa kedalam sebuah kalimat yang kemudian kalimat tersebut dibentuk dalam teks keseluruhan, seperti halnya dijadikan sebuah paragraf. Keempat ialah retorik dimana membuat sebuah penekanan terhadap arti tertentu, misalnya dalam melihat gambar atau grafik kemudian dipakai sebagai pemberi penekanan terhadap arti tertentu.

Tabel II.1 Kerangka *framing* Pan dan Kisicki
 Sumber: Alex Sobur ANALISIS Teks Media
 (Diakses pada 19/04/2019)

STRUKTUR	PERANGKAT <i>FRAMING</i>	UNIT YANG DIAMATI
SINTAKTIS Cara sutradara menyusun fakta	Skema Visual	<i>Headline, lead</i> , latar informasi, kutipan, sumber, pernyataan, penutup.
SKRIP Cara sutradara mengisahkan fakta	Kelengkapan Visual	5W+1H
TEMATIK Cara sutradara menulis fakta	Detail Maksud kalimat Nominalisasi antar kalimat Koherensi Bentuk kalimat Kata ganti	Paragraf, proposisi
RETORIS Cara sutradara menekankan fakta	Leksikon Grafis Metafor Pengandaian	Kata, idiom, gambar atau foto, grafik

Sintaksis merupakan susunan kata yang ada pada kalimat, siktaksis merujuk pada bagian berita atau cerita. Bentuk siktaksis adalah piramida terbalik, mulai dari judul, *headline, lead*, episode, latar dan penutup. Skrip merupakan laporan berita yang disusun dalam bentuk cerita. Pola pada skrip biasanya berupa 5W+1H – *who, what, when, where, why* dan *how*. Tematik merupakan sebuah pengujian hipotesis, peristiwa dan sumber menjadi dukungan yang logis bagi hipotesis tersebut. Retoris menggambarkan suatu gaya atau kata yang dipilih oleh wartawan untuk menekankan arti yang ingin ditonjolkan oleh wartawan. (Eriyanto, 2002, h.295-304)

II.6. Sinematografi

Sinematografi merupakan teknik pengambilan gambar dan kemudian gambar yang telah diambil memiliki cerita. Sinematografi mempunyai peran penting

dalam sebuah film, dikarenakan film bisa menyampaikan pesan yang bisa mempengaruhi penonton.

Dalam sinematografi terdapat komposisi dimana bagaimana mengatur gambar yang akan ditangkap, sehingga gambar yang ditangkap agar lebih menarik, dalam sebuah komposisi sinematografi terdapat unsur-unsur yaitu:

- **Point Of Interest**, *point of interest* merupakan poin utama adalah objeknya tersebut, pada *point of interest* berbicara bagaimana *audiens* ketika melihat sebuah gambar mengerti akan pesan yang disampaikan oleh sutradara.
- **Golden Mean Area**, *golden mean area* merupakan komposisi dimana ketika dipergunakan membuat komposisi yang baik, biasanya *golden mean area* dipergunakan untuk kepentingan *detail*, atau *close up*.
- **Diagonal Depth**, *diagonal depth* dipergunakan untuk pengambilan gambar yang luas, tujuannya untuk memperlihatkan latar, mau itu *background* ataupun *foreground*. (Bambang, 2011, h.43)

Sudut pandang kamera dibagi menjadi 3 bagian, *normal angle*, *low angle*, dan *high angle*, pembagian ini bertujuan memberikan posisi pada objek yang akan diambil. (Kurniawan, 2013, h.77)

Pada sinematografi terdapat kamera *angle* atau sudut pengambilan gambar, gambar yang dibuat dengan sudut yang berbeda beda akan memberikan kesan, pada sudut pengambilan gambar terdapat tiga pengambilan yaitu:

- **Normal Angle**, *normal angle* merupakan sudut pengambilan gambar dengan pandangan normal segaris dengan mata. Kesannya ialah untuk memperlihatkan suasana dalam sebuah *frame* atau pengambilan gambar.



Gambar II.1 *Normal Angle* Jaka Sembung
Sumber: Film Jaka Sembung Sang Penakluk
(Diakses pada 04/04/2019)

- **High Angle** merupakan pengambilan objek dengan kamera dari atas sehingga memberikan kesan yang kecil pada objek. Biasanya kesan yang diambil dari bawah merupakan kesan yang dramatis.



Gambar II.2 *High Angle* Jaka Sembung
Sumber: Film Jaka Sembung Sang Penakluk
(Diakses pada 04/04/2019)

- **Low Angle** merupakan sudut pengambilan gambar dengan kamera yang dibawah mengarah pada objek yang di atas, pada *low angle* sudut ini memberikan kesan objek yang sangat besar.



Gambar II.3 *low Angle* Jaka Sembung
Sumber: Film Jaka Sembung Sang Penakluk
(Diakses pada 04/04/2019)