BAB II

SEMIOTIKA, FILM, MIMPI, DAN BUDAYA

2.1. Pengantar Semiotika

Semiotika berasal dari kata dalam bahasa Yunani, *semeion,* yang berarti "tanda" (Sobur: 2002). Secara terminologis, semiotika adalah cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi tanda (van Zoest: 1993).

Ilmu ini didasari sifat manusia sebagai *Homo significans*, pembuat makna, yang memiliki naluri untuk melekatkan suatu informasi kepada sebuah objek, melalui sebuah penciptaan interpretasi tanda, dalam hal ini Peirce mengatakan bahwa, "Kita hanya berpikir tentang tanda-tanda." Tanda dapat berupa kata, gambar, suara, bau, rasa, dan objek-objek lain, namun semua itu tidak akan mempunyai makna intrinsik sedikitpun, kecuali ketika kita melekatkan penandaan, "Sesuatu bukanlah tanda kecuali kita menginterpretasikannya sebagai tanda." (Peirce: 1931). Segala sesuatu bisa menjadi tanda sepanjang seseorang menginterpretasikannya sebagai sesuatu yang menandai suatu hal, dalam hal ini kita menginterpretasikan sesuatu sebagai tanda dengan mengaitkannya dengan sistem yang berlaku secara umum atau konvensi.

Dalam bukunya *Semiotics and Analysis of Film*, Jean Mitry menjelaskan bahwa penandaan (*signification*) adalah suatu objek, benda nyata ataupun maya yang berupa ide ataupun gagasan, yang terasosiasikan dengan sebuah tanda (*sign*), dimana tanda tersebut memiliki kemampuan untuk membangkitkan gagasan dalam pikiran seseorang mengenai suatu hal yang berkaitan dengan objek tersebut. Penelitian awal mengenai tanda membagi tanda menjadi dua kategori: tanda natural dan tanda artifisial. Tanda artifisal kemudian dibagi lagi menjadi tanda representasi (tanda yang mereproduksi

kualitas sebenarnya dari sebuah objek), dan tanda arbiter/konvensional (tanda yang berupa kode). Konsep ini kemudian melahirkan semiologi, ilmu yang mempelajari tentang sistem tanda (gestur, sinyal, simbol, dll). Semua tanda memiliki dua nilai yaitu penanda (*signifier*, tanda itu sendiri) dan tertanda (*signified*, segala sesuatu yang berkaitan dengan tanda tersebut). Tanda yang paling mendasar adalah tanda natural, yaitu tanda-tanda yang muncul dari hubungan antara sebuah fenomena dengan pemahaman umum yang dihasilkan oleh terjadinya fenomena tersebut. Awan gelap merupakan tanda natural dari hujan, asap merupakan tanda natural dari api, dsb. Berdasarkan persepsi tersebut, bahwa setiap realitas menghasilkan *image*, maka sebaliknya *image* pun mereproduksi realitas: *image* pemandangan, benda-benda, atau mahkluk hidup adalah tanda langsung (*direct sign*) dari apa yang terlihat, dan yang kemudian direproduksi ulang oleh sebuah tanda yang identik. Karena itulah secara umum berlaku ketentuan bahwa sebuah *image* tidak pernah merepresentasikan lebih banyak daripada apa yang realitas tersebut representasikan. Dalam hal ini, *image* disebut sebagai sesuatu yang berkesinambungan dengan realitas.

Sebaliknya, tanda bahasa (kata) tidak bersifat menduplikasi, karena tanda ini pada dasarnya tidak memiliki sesuatu yang hal yang berkaitan langsung dengan sifat dasar dari realitas yang diwakilinya. William James menyebutkan “kata ‘anjing’ tidak mungkin menggigit”. Saussure menuliskan bahwa tanda linguistik adalah sebuah unit yang tidak memiliki motivasi dan bersifat arbiter. Dalam konteks penandaan, kata memiliki dua sisi peran, yang pertama peran sebagai penanda ketika dipandang sebagai unsur pelafalan, yang kedua peran sebagai tertanda ketika dipandang sebagai konsep penghubung antara gagasan dengan objek yang direpresentasikan oleh gagasan tersebut (objek yang sedang dijelaskan). Walaupun demikian, terdapat hubungan yang bersifat spontan dan tidak terhindarkan antara tanda dan penanda (kata “kursi” dan ‘gagasan’ kursi). Karena itulah dalam perkembangannya, ilmu linguistik modern kemudian mulai memberikan ketidaksepakatan terhadap gagasan Saussure tentang dualisme peran kata,

dan mulai memandang kata sebagai penanda universal yang berhubungan langsung dengan objek (konkret) dan sekaligus gagasan mengenai objek tersebut (abstrak).

Untuk mempelajari tentang penandaan bahasa, misalnya arti dari sebuah kata, makna leksikal kata, dan terutama tentang hubungan asosiatif antara penanda dan tertanda, maka digunakan ilmu semantik. J.A. Greimas menyatakan bentuk paling sederhana dari sebuah struktur penandaan semantik adalah kehadiran dua kata dan munculnya hubungan yang menyatukan keduanya. Apabila suatu kumpulan kata membentuk satu makna, maka kumpulan kata tersebut adalah sintagma, yang hubungan penandaannya terdapat diantara hubungan kata dan struktur keseluruhan kalimat tersebut. Kalimat pendek seperti “Peter sedang berjalan” adalah sebuah *sintagma*, sehingga kalimat yang lebih panjang merupakan kombinasi dari banyak *sintagma*. Dalam film, dimana *shot* dapat dibayangkan seperti halnya kalimat, *sintagma* mengartikan serangkaian *shot* sebagai sebuah kumpulan tanda yang bersifat luas, yang pada akhirnya menghasilkan sebuah struktur penandaan (Mitry:2000).

Berkenaan dengan studi semiotika, pada dasarnya pusat perhatian pendekatan semiotika adalah pada tanda (*sign*). Menurut John Fiske, terdapat tiga area penting dalam studi semiotika, yakni (Fiske: 1990):

1. Tanda itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan beragam tanda yang berbeda, seperti cara mengantarkan makna serta cara menghubungkannya degan orang yang menggunakannya. Tanda adalah buatan manusia dan hanya bisa dimengerti oleh orang-orang yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem dimana lambang-lambang disusun. Studi ini membahas bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun bersesuaian dengan kebutuhan-kebutuhan masyarakat setempat atau budaya.
3. Kebudayaan dimana kode dan lambang itu beroperasi.

2.2. Model Semiotika

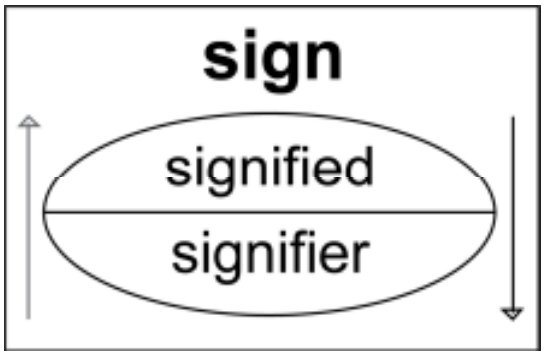
Dua model yang dominan tentang tanda adalah yang dibuat oleh ahli bahasa Ferdinand de Saussure dan ahli filosofi Charles Sanders Peirce.

2.2.1. Model Diadik Saussure

Saussure menciptakan model 'diadik' (*dyadic*) atau model dua sisi tanda. Dia mejabarkan bahwa tanda terdiri atas:

1. Penanda (*signifier; signifiant*) – bentuk tanda tersebut.
2. Tertanda (*signified; signifie*) – konsep yang direpresentasikan.

Sebuah tanda secara keseluruhan adalah hasil dari hubungan antara penanda dan tertanda (Saussure:1983,67). Hubungan antara penanda dan tertanda disebut sebagai penandaan (*signification*), dan hal ini dijelaskan dengan arah panah seperti pada gambar.

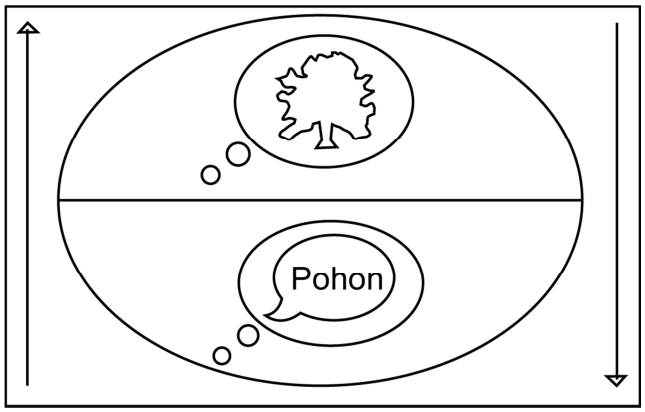


Gambar II.1: Model tanda Saussure

Contohnya adalah kata "Buka" yang dibaca oleh seseorang didepan pintu sebuah toko adalah sebuah tanda yang terdiri atas penanda, kata "Buka", dan tertanda (konsep), bahwa toko tersebut sedang buka. Sebuah tanda pasti memiliki penanda dan tertanda. Tidak mungkin sebuah tanda tidak memiliki makna, seperti halnya tidak mungkin sebuah tanda tidak memiliki bentuk (Saussure: 1983). Penanda yang sama, kata "Buka", dapat memiliki

konsep yang berbeda, sehingga menjadi tanda yang berbeda pula, apabila ia digunakan pada sebuah tombol di panel lift (konsepnya menjadi: tekan tombol ini untuk membuka pintu). Hal yang sama juga berlaku untuk tertanda, konsep ‘buka’ dapat dilekatkan pada berbagai macam penanda, misalnya pada sebuah lipatan kecil pada kotak karton di bagian atas. Pada intinya, kombinasi yang berbeda akan menghasilkan tanda yang berbeda pula.

Pada perkembangannya, model Saussure banyak diadopsi ke dalam bentuk yang memiliki kecenderungan mengarah ke model materialistik. Unsur penanda secara umum diinterpretasikan sebagai material (atau bentuk fisik) dari sebuah tanda – sesuatu yang bisa dilihat, didengar, disentuh, dicium, atau dikecap. Padahal bagi Saussure keduanya, penanda dan tertanda, murni merupakan bentuk psikologis (Saussure: 1983).



Gambar II.2: Model tanda Saussure bersifat psikologis

> Tanda linguistik bukanlah semata sebuah penghubung antara sebuah benda dengan nama, namun lebih ke arah penghubung sebuah konsep dan sebuah pola suara. Pola suara bukanlah sebuah ‘suara’, karena suara adalah sesuatu yang bersifat fisik. Pola suara adalah impresi psikologis dari pendengar sebuah suara, sesuatu yang ditangkap oleh indera. Pola suara ini bisa disebut sebagai unsur ‘material’ hanya apabila ia

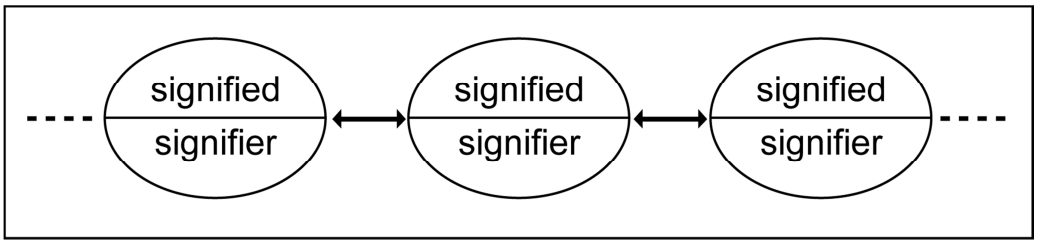
> kemudian dianggap sebagai representasi dari impresi inderawi kita. Dalam hal ini pola suara kemudian dapat dibedakan dari unsur asosiatif lain dalam ranah tanda linguistik, yang secara umum terdiri atas sesuatu yang lebih abstrak, yaitu konsep (Saussure: 1983).

Tertanda, walaupun tetap diakui sebagai bentuk psikologis, namun tidak dapat dihindari melahirkan banyak pemikiran bahwa tertanda juga secara tidak langsung mengacu pada suatu benda tertentu di alam nyata, padahal model tanda yang dibuat oleh Saussure tidak memasukkan objek-objek yang berada di alam nyata sebagai bentuk referensi. Hal ini disebabkan karena menurutnya tertanda hanyalah sebuah konsep yang berada di alam pikiran, bukan benda melainkan sebuah gagasan dari benda. Hal ini mungkin menimbulkan beberapa pertanyaan tersendiri, mengapa model tanda Saussure hanya berada di wilayah konsepsi bukan konkret. Susanne Langer dalam penelitiannya menyatakan bahwa simbol, kata yang digunakannya untuk merujuk pada frase tanda linguistik (yang di sisi lain dihindari penggunaannya oleh Saussure), bukanlah sebuah penghubung antara konsep dan objek, melainkan sebuah kendaraan bagi proses konsepsi objek. Ketika kita berbicara tentang benda, kita berbicara mengenai konsepsi tentang benda tersebut, bukan benda itu sendiri, dan dalam hal ini simbol merujuk pada konsepsi, bukan benda nyatanya. Dia mencontohkan ketika berbicara “Napoleon”, maka kita tidak akan berbicara seraya membungkukkan badan untuk memberi pernghormatan, namun kita berbicara sambil memikirkan ‘gagasan’ Napoleon (Langer: 1951). Bagi Saussure sendiri tanda linguistik keseluruhannya bersifat non-material. Sifat tersebut berdasarkan gagasan bahwa karakter dari sebuah kata adalah tidak memiliki nilai yang dihasilkan oleh eksistensi kata itu sendiri. Dalam hal ini, Saussure mengatakan bahwa bukan bahan baku uang logam yang menentukan nilai uang logam tersebut. Alasan lain yang menyebabkan hal tersebut diatas adalah, kata yang memiliki nilai materialistiknya sendiri tidak

akan mampu mempertahankan karakternya sebagai medium komunikasi yang transparan, multifungsi, dan fleksibel.

Saussure mengatakan bahwa pemilihan istilah penanda dan tertanda membantu menciptakan pembeda antara keduanya. Walaupun begitu, dan walaupun terdapat garis horizontal pembatas seperti bisa dilihat pada gambar 1, Saussure menekankan bahwa keduanya, penanda dan tertanda, atau suara dan gagasan, merupakan dua entitas yang tidak bisa dipisahkan seperti halnya satu lembar kertas. Karena satu entitas yang lain akan dipicu oleh hubungan asosiatif di alam pikiran terhadap entitas yang lainnya. Karena itulah dia menggunakan dua buah anak panah dalam gambar tersebut sebagai bentuk interaksi antar keduanya. Garis horizontal merupakan ilustrasi bahwa penanda dan tertanda dapat dibedakan dan dipisahkan, untuk tujuan penelitian.

Saussure berpendapat bahwa tanda hanyalah berguna apabila menjadi sebuah bagian dari sistem. Dalam hal ini ia menyatakan konsepnya bahwa tanda merupakan sesuatu yang bersifat struktural dan relasional, ketimbang referensial. Pemaknaan tanda barulah memberikan arti ketika dilihat dari hubungan-hubungan yang dimilikinya dengan tanda lain, ketimbang dilihat berdasarkan hubungan kebendaan. Dalam sistem bahasa, “segala sesuatu tergantung pada hubungannya dengan sesuatu yang lain” (Saussure: 1983). Dalam hal ini, baik penanda maupun tertanda adalah murni merupakan entitas relasional.



Gambar II.3: Model hubungan antar tanda

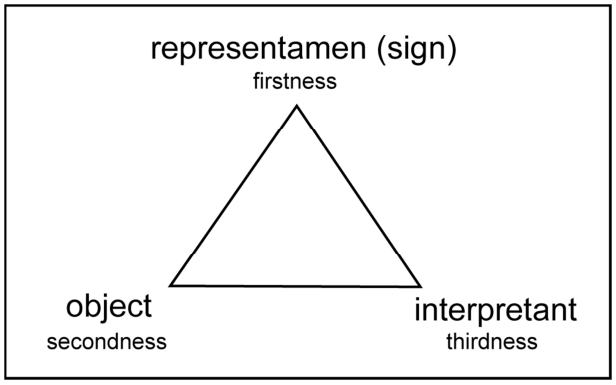
Yang dimaksud oleh Saussure sebagai nilai dari tanda tergantung dari hubungannya dengan tanda lain dalam satu sistem adalah sebuah tanda tidaklah memiliki sebuah nilai absolut yang dapat berdiri dalam konteksnya sendiri. Dia menggunakan analogi papan catur untuk menjelaskan hal tersebut: posisi bidak catur terhadap bidak catur yang lainnya menentukan nilai dari keseluruhan bidak catur yang ada di papan catur tersebut.

2.2.2. Model Triadik Peirce

Bagi Peirce, tanda adalah "*something which stands to somebody for something in some respect or capacity*". Agar tanda bisa berfungsi, maka dibutuhkan *ground*. Konsekuensinya, tanda (*sign* atau *representamen*) selalu terdapat dalam hubungan triadik, yakni *ground*, *object*, dan *interpretant*. Atas dasar hubungan ini, Perice mengadakan klasifikasi tanda. Tanda yang dikaitkan dengan ground dibagi menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lemah, lembut, atau merdu. *Sinsign* adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misalnya kata kabur atau keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai. *Legisign* adalah norma yang dikandung oleh tanda, misalnya rambu-rambu lalu lintas yang mendadakan hal-hal yang boleh atau tidak boleh dilakukan oleh pengguna jalan.

Peirce juga menjelaskan bahwa penandaan memiliki tahapan-tahapannya sendiri. Yang pertama adalah *firstness*, merupakan tahap dimana sesuatu muncul tanpa referensi terhadap sesuatu yang lain, objek ataupun subjek, sehingga pada tahap ini sesuatu tersebut hanya dimaknai sebagai potensi atau kemungkinan saja. Secondness adalah tahap dimana sesuatu tersebut mendapatkan referensi terhadap sesuatu atau objek yang kedua, tanpa melibatkan objek ketiga. *Thirdness* merupakan sesuatu yang mempertemukan firstness dan secondness, dan menjadi penghubung

diantara keduanya. *Thirdness* merupakan tahap dimana sebuah tanda kemudian dapat muncul, dimana tanda tersebutlah yang kemudian menjembatani hubungan antara objek dengan *interpretant* dari objek tersebut.



Gambar II.4: Model Triadik Peirce

Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda menjadi *icon*, *index*, dan *symbol*. Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan tertandanya bersifat bersamaan dengan bentuk alamiah, dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek yang bersifat kemiripan, misalnya potret diri dan peta sebuah wilayah. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan tertanda yang bersifat kausal atau memiliki hubungan sebab akibat, misalnya asap adalah tanda dari api. Tanda dapat pula mengacu ke denotatum melalui konvensi yang merupakan tanda konvensional, disebut juga sebagai simbol. Simbol adalah tanda yang bersifat arbiter, biasanya melalui konvensi masyarakat, dan menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan tertandanya (Sobur: 2006).

2.3. Film

2.3.1. Definisi dan Mekanisme Film

Film adalah serangkaian gambar diam yang membentuk ilusi gerak. Film diproduksi melalui perekaman gambar fotografi melalui kamera, atau dengan cara menggabungkan gambar melalui teknik animasi.

Film adalah sebuah artifak budaya yang dibuat melalui sebuah pengaruh kebudayaan yang spesifik, yang mencerminkan kebudayaan tersebut, dan sebaliknya ikut mempengaruhi kebudayaan itu sendiri. Film telah menjadi sebuah bentuk seni yang sangat penting, karena telah menjadi sumber hiburan dan pendidikan. Unsur-unsur visual dalam film merupakan pembentuk kekuatan komunikasi yang sangat penting.

Film terdiri atas serangkaian gambar tunggal yang disebut *frame/shot*. Ketika *frame-frame* ini diputar berurutan secara cepat, maka penonton akan melihat sebuah ilusi gerak yang muncul dari gambar-gambar tersebut. Jeda antara *frame* tidak begitu terlihat diakibatkan oleh fenomena yang disebut "*persistence of vision*", dimana mata mengadaptasi gambar berikutnya dengan cepat segera setelah gambar sebelumnya menghilang. Efek psikologi yang melibatkan pergerakan dengan cepat ini dinamakan "*beta movement*" (Wohl: 2008).

2.3.2. Unsur-Unsur Dalam Film

British Film Institute menjelaskan dalam artikel "*An Introduction to Film Languange*" bahwa film memiliki 'tata bahasanya' sendiri, yang disebut sebagai *Continuity System*. Sistem ini memungkinkan sebuah cerita dibalut dalam sebuah presentasi naratif yang berkesinambungan dan tidak terganggu oleh distorsi-distorsi, walaupun *audience* menyaksikan sebuah tayangan yang sebenarnya terdiri atas gabungan *shot-shot*. Sistem ini merupakan hasil dari perkembangan seni *film-making*: bagaimana kamera

digunakan untuk merekam adegan, bagaimana sebuah potongan-potongan film digabungkan melalui proses editing, dan bagaimana aspek suara dibangun dalam film. Beberapa unsur dalam film yang berperan dalam membangun *continuity system* adalah sebagai berikut:

2.4.1. Kamera

Video kamera adalah alat yang digunakan untuk menangkap materi visual yang menjadi bahan baku yang membangun sebuah film. Pada umumnya film diputar dalam 24 fps (*frames per second*), yang berarti dalam satu detik, film menampilkan 24 gambar diam yang berbeda secara berurutan. Pada film *live action*, pergerakan dari objek film direkam secara *real time*, sebagai sebuah urutan gambar diam. Sedangkan pada film animasi, setiap *frame* dibuat masing-masing secara terpisah, dengan menggerakkan objek film di tiap *frame* sedikit demi sedikit. Ketika film diputar dan ditayangkan di sebuah layar, *frame-frame* ini ditayangkan dengan cepat secara berkesinambungan, yang kemudian ditangkap oleh mata dan persepsi manusia sebagai 'gerak nyata'. Fenomena ini dikenal dengan nama "*persistence of vision*".

Rekaman-rekaman yang dihasilkan oleh video kamera kemudian diseleksi untuk kemudian diedit, proses penggabungan adegan-adegan kedalam sebuah kesatuan film, sesuai dengan jalan cerita yang dirancang. Penggunaan kamera menentukan bentuk gambar yang dihasilkan: dari sudut pandang mana ia diambil, seberapa dekat dengan objek yang direkam, pergerakan seperti apa yang dilakukan oleh kamera tersebut, dsb. Karena itulah kemudian penggunaan kamera ditentukan oleh seperangkat variabel yang mempengaruhinya, yang bertujuan untuk menjaga keutuhan sistem kesinambungan film.

2.4.2. *Shot*

Shot, merupakan satuan terkecil dari film; bagaimana sebuah gambar diambil, dikategorikan berdasarkan jarak pengambilannya gambar oleh kamera terhadap objek, yang kemudian akan mempengaruhi seberapa rapat atau renggang *frame* gambar kemudian akan mengelilingi sebuah objek. Tidak ada definisi yang pasti mengenai aturan yang membatasi tentang ukuran *shot*, karena tiap individu memiliki interpretasinya masing-masing. Aturan tersebut juga bersifat relatif terhadap objek, misalnya *close-up* sebuah meja, mungkin saja merupakan sebuah *medium shot* terhadap vas bunga yang terdapat di atas meja tersebut, atau bisa saja menjadi sebuah *wide shot* terhadap motif desain yang terdapat di permukaan vas bunga tersebut. Sehingga dalam hal ini ukuran shot juga dipengaruhi oleh subjek yang menjadi pusat acuan. Beberapa istilah yang umum digunakan adalah, dengan objek acuan berdasarkan subjek manusia:

- *Extreme Long Shot* (ELS)
- *Long Shot* (LS) – memperlihatkan keseluruhan badan manusia, dari kepala hingga kaki
- *Medium Long Shot* (MLS) – lutut keatas
- *Medium Shot* (MS) – pinggang keatas
- *Close-Up* (CU) – kepala dan daerah sekitar bahu
- *Extreme Close-up* (ECU) – wajah

Pemilihan faktor ukuran *shot* didasarkan pada fungsi *shot* tersebut dalam naratif film yang bersangkutan. Sebuah *shot close-up* misalnya menitikberatkan perhatian *audience* pada karakter seorang aktor atau bisa saja digunakan untuk memperjelas detail-detail yang penting, yang bisa saja terlewatkan apabila tidak diambil dalam skala lebih besar dari *close-up*. Beberapa istilah kemudian digunakan untuk merujuk penggunaan *shot* dan fungsinya terhadap naratif film:

- *Establishing Shot*, biasanya berupa *wide shot*, memperlihatkan *setting* dan *action* secara keseluruhan.
- *Two-shot*, memperlihatkan dua pemeran dalam satu *frame*, dan biasanya akan diedit bersama dengan *shot close-up*.
- *Master Sho*t, memperlihatkan keseluruhan aksi yang berada dalam sebuah adegan, biasanya diedit bersama dengan *shot close-up, reverse angle*, dsb.
- *Over-the-shoulder Shot* (OTS), memperlihatkan, di tepi frame, sebagian dari kepala dan/atau bahu dari seorang pemeran, untuk menjelaskan hubungan ruang antara pemeran tersebut dengan objek yang sedang menjadi pusat perhatiannya.

2.4.3. Fokus

Tidak semua *shot* harus selalu ditampilkan dengan tajam dan fokus, di sisi lain terdapat kebutuhan spesifik untuk memfokuskan suatu bagian *shot* tertentu, seperti halnya ukuran *shot*, fokus *shot* pun turut dipengaruhi oleh unsur naratif film. Misalnya pada sebuah adegan dialog, maka pembuat film akan berusaha menitikberatkan perhatian *audience* pada pemeran utama dan dialog yang dilakukannya dalam *frame* tersebut dengan cara membuat *background* menjadi sedikit tidak fokus. Rentang fokus disebut sebagai *'depth of field'*, yang dipengaruhi oleh kombinasi beberapa faktor:

- *Apperture* : bukaan lensa, semakin sempit *apperture* maka semakin besar *depth of field.*
- *Focal length* : semakin lebar sudut lensa maka semakin besar *depth of field*.
- Jarak antara kamera dengan objek : semakin jauh jarak antara keduanya maka semakin besar *depth of field*.

2.4.4. Sudut dan Ketinggian

Posisi pengambilan gambar yang paling umum adalah meletakkan kamera sejajar dengan ketinggian mata. Namun tentu saja terdapat alternatif-alternatif lain mengenai sudut pengambilan gambar ini, apalagi ditambah dengan perlengkapan pendukung kamera yang memungkinkan pengambilan gambar dilakukan dari posisi-posisi yang semakin tidak terbatas. Namun secara umum, posisi kamera dibagi berdasarkan kategori berikut:

- *High Angle* : mengambil gambar dari sudut atas
- *Low Angle* : mengambil gambar dari sudut bawah
- *Extreme High Angle/Top Shot* : mengambil gambar tepat dari atas
- *Dutch Angle* : kamera dimiringkan, sehingga garis horizontal dan vertikal mengarah secara diagonal terhadap *frame*.

High Angle dan *Low Angle* sering digunakan dalam *shot "point of view*" dan pola *shot "reverse"*. Misalnya ketika dalam sebuah *shot* menampilkan seorang pemeran melihat ke arah bawah (katakanlah sedang mencari suatu benda), pada *shot* berikutnya sudut pengambilan gambar tepat berada pada sudut mata/pandangan pemeran tersebut – menempatkan *audience* dalam sudut pandang pemeran. Contoh berikutnya adalah ketika terdapat dua orang yang sedang berbicara, namun katakanlah orang pertama berada di tempat yang lebih rendah daripada orang kedua. Maka OTS *shot* akan mengambil sudut pandang dari atas ketika mengamati dari perspektif orang kedua, dan mengambil sudut pandang bawah ketika berada di posisi orang pertama.

2.4.5. Pergerakan

Kamera dapat bergerak dalam berbagai macam cara dan namun pada umumnya dibagi menjadi dua kategori yaitu *Pan* (berasal dari kata 'panorama'): kamera bergerak secara horizontal, dan *Tilt*: kamera bergerak secara vertikal. Kombinasi antara keduanya dapat digunakan untuk:

- Mengikuti jalannya aksi dalam sebuah adegan
- Menampilkan lingkungan
- Memindahkan perhatian *audience*
- Menyeimbangkan komposisi

Pergerakan kamera juga dapat dihasilkan dari posisi *fix*. Dalam pergerakan *shot* yang lebih kompleks, kamera diposisikan pada sebuah alat bantu gerak berupa *track*, *trolley*, *crane*, helikopter, *steadicam*, dll. Pengambilan *shot* secara dinamis seperti ini disebut juga *tracking shot*. Pergerakan seperti ini dapat digunakan, seperti halnya dengan *pan* dan *tilt*, semata untuk mengikuti aksi dalam sebuah adegan, atau dapat pula menjadi sebuah alternatif eksplorasi artistik diluar proses *editing*. Dalam film animasi, dimana hampir tidak ada pengambilan gambar secara '*live'*, maka efek pergerakan kamera diciptakan dari rekayasa sudut pandang melalui pendekatan *frame per frame*.

2.4.6. Editing

Shot (satuan *image* terkecil dari bahasa film) diseleksi, diatur durasinya, dan digabungkan dalam sebuah adegan (*sequence*), kemudian setelah itu dimasukkanlah efek suara dan *soundtrack*, demikian halnya dengan efek, tulisan, dll. Keseluruhan hal ini disebut sebagai proses *editing*, yang menjadi inti dari proses pembuatan film. *Editing* membangun seluruh komponen-komponen ke dalam bentuk film yang utuh, yang kemudian berperan dalam memunculkan jalan cerita, hubungan antar objek, mengembangkan gagasan, pertanyaan, dan pengalaman naratif dari film itu sendiri, yang membuat sebuah film memiliki makna. Melalui proses *editing* pula sebuah cerita dibangun berdasarkan sebuah struktur, dibentuk dan dipotong sedemikian rupa dalam bentuk '*chapters'*.

2.4.8. *Mise-en-scène*

Mise-en-scène, berasal dari bahasa prancis, berarti ‘meletakkan sesuatu dalam gambar’ atau dapat juga diartikan ‘segala sesuatu yang terdapat dalam gambar’, merupakan faktor yang menitikberatkan perhatian pada desain dan tata letak dari sebuah *frame image*. Setiap unsur yang berada dalam sebuah *image* pastilah memberikan kontribusi terhadap makna keseluruhan dari *image* tersebut, walaupun pada umumnya perhatian *audience* akan lebih banyak terpusat pada karakter/objek yang berada di latar depan, namun dalam satu waktu objek yang berada di latar belakang pun akan turut memberi sebuah penandaan bagi *audience*.

Mise-en-scène terdiri atas kostum, properti, pencahayaan, karakter (aktor atau model), spesial efek, efek suara, dan segala sesuatu yang lain yang juga berada didalam *frame*. Tingkat realisme dari sebuah image sangat ditentukan dari faktor *Mise-en-scène*-nya.

2.4.9. *Mise-en-shot*

Mise-en-shot merupakan istilah yang merujuk pada pergerakan kamera dan ukuran *shot*, seperti telah dibahas diatas. Faktor lain yang mempengaruhi *mise-en-shot* adalah tipe lensa yang digunakan, yang akan turut mempengaruhi *depth-of-field* yang dihasilkan oleh sebuah kamera. Pada intinya, *mise-en-scène* merupakan wilayah pekerjaan dari seorang sutradara dan penulis naskah, sementara *mise-en-shot* merupakan wilayah dari director of photography dan sinematografer (Wilson:2000).

2.5. Mimpi

2.5.1. Mimpi Secara Umum

Mimpi adalah serangkaian image, suara, pikiran, ataupun emosi yang dihasilkan oleh alam bawah sadar pikiran manusia ketika tidur. Selain

dipandang dari sisi fisiologi sebagai proses aktivitas neuron, dalam berbagai budaya di dunia, mimpi juga dipersepsikan sebagai sebuah bentuk pengalaman spiritual seperti pesan-pesan dari alam lain, petunjuk dari Tuhan, ataupun bahasa-bahasa simbolik dari jiwa manusia itu sendiri (Lewis: 1994).

Penelitian menunjukkan bahwa mimpi terjadi didalam fase tidur REM (Rapid Eye Movement: kondisi dimana bola mata bergerak-gerak secara cepat dibalik kelopak mata ketika manusia tidur), dimana aktivitas tinggi terdeteksi dari bagian sistem *limbic* dan *amigdala* di bagian otak, yang mengalami serangkaian proses yang disebut sebagai *synaptic efficacy refreshment*. Proses ini diyakini sebagai sebuah proses penyerapan informasi dan memori yang baru serta penguatan memori yang lama, yang berlangsung dalam sebuah transfer antara memori jangka pendek dengan memori jangka panjang dan menjadi sebuah ruang komunikasi antara alam sadar dan alam bawah sadar manusia. Fase tidur REM berjalan secara bergantian dengan fase tidur non-REM (NREM), dengan waktu setiap fase sekitar 45 menit. Hal ini berarti dalam waktu tidur 4,5 jam seseorang akan mengalami perputaran fase sebanyak tiga kali dan dalam waktu tidur 9 jam sebanyak enam kali. Dalam fase tidur NREM manusia juga mengalami mimpi, namun tidak sejelas dalam fase tidur REM (Dement:1996).

2.5.2. Interpretasi Mimpi

Sigmund Freud berpendapat dalam bukunya Dream Psychology bahwa motivasi utama dalam setiap mimpi adalah pengabul keingingan dan kejadian dalam mimpi dipengaruhi oleh kejadian-kejadian yang dialami oleh seseorang dalam kegiatan sehari-hari sebelum tidur, yang diberi istilah ‘day residue’.

Bagi anak-anak, mimpi cenderung bersifat murni sebagai wahana pengabul keinginan, karenanya mimpi anak-anak cenderung lebih sederhana.

Sementara bagi orang dewasa tidak demikian karena terdapat distorsi-distorsi berupa ‘manifest content’ yang menyamarkan makna mimpi yang sebenarnya: ‘latent content’. Hal ini menyebabkan orang dewasa cenderung lebih sulit untuk mengetahui makna mimpinya. Distorsi-distorsi ini, yang diberi istilah ‘dream work’, dijabarkan sebagai berikut:

1. Kondensasi: sebuah objek dalam mimpi merupakan kombinasi beberapa/banyak asosiasi dan makna.
2. Pemindahan: makna sebenarnya dari sebuah objek dalam mimpi dipisahkan dari objek yang dimaksud dan kemudian dipindahkan kedalam sebuah objek lain yang berbeda.
3. Representasi: pikiran ditranslasikan ke dalam bentuk image visual.
4. Simbolisme: simbol menggantikan sebuah kegiatan, orang, ataupun gagasan.

Selain keempat hal diatas, hal lain yang turut menambah rumitnya interpretasi mimpi bagi orang dewasa adalah tendensi untuk menyederhanakan makna mimpi: tidak menyadari hadirnya ‘manifest content’. Sehingga Freud menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kemampuan untuk memisahkan antara ‘manifest content’ dan ‘latent content’ akan mendapatkan kemampuan pemahaman interpretasi mimpi yang luar biasa.

Lima kesimpulan utama yang diambil dari hasil penelitiannya adalah:

1. Bahwa terdapat hubungan yang konstan antara mimpi yang dialami seseorang dengan kejadian-kejadian yang dialaminya dalam kondisi bangun, bahkan ketika sedang tidur. Fakta ini kemudian menggugurkan teori sebelumnya yang menyatakan bahwa mimpi hanyalah sebuah aktivitas non-sensori yang tidak mampu dijelaskan asal-muasal dan tujuannya.
2. Dalam setiap mimpi terdapat motif pemenuhan kebutuhan atau keinginan, baik dalam alam sadar maupun alam bawah sadar.

3. Secara umum visualisasi dalam mimpi bersifat simbolis, hal tersebut yang menyebabkan kita menginterpretasi mimpi sebagai sesuatu yang aneh dan tidak jelas.
4. Motivasi seksual memegang peranan besar dalam alam bawah sadar.
5. Terdapat hubungan antara visualisasi simbolis dalam mimpi dengan perbuatan simbolis yang dilakukan oleh orang yang menderita gangguan kejiwaan.

2.6. Kebudayaan

2.6.1. Kebudayaan Sebagai Landasan Komunikasi

Dalam bukunya, *Primitive Culture*, E.B. Taylor mengemukakan definisi tentang kebudayaan sebagai sebuah satu keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat, dan berbagai kemampuan lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota suatu masyarakat. Kebudayaan merupakan sifat yang esensial bagi manusia, yang tidak dimiliki makhluk lain, misalnya hewan. Salah satu sebab dasar mengapa manusia dapat memiliki kebudayaan adalah karena manusia dapat berbahasa dan belajar, melalui penggunaan lambang-lambang, simbol-simbol, dan bahasa yang menjadi kesepakatan bersama, berdasarkan akal manusia. Kebudayaan dibentuk dari proses reaksi atas pengalaman dan pembelajaran manusia, sehingga wujud kebudayaan-kebudayaan itu sendiri tidaklah sama, melainkan beraneka ragam, tergantung dari lingkungan alam, lingkungan sosial, dan sejarah perkembangannya (Harsojo: 1999).

Budaya dan komunikasi tidak dapat dipisahkan karena budaya sangat menentukan faktor siapa berbicara tentang apa, bagaimana orang menyandi pesan, makna yang dimiliki dalam pesan tersebut, dan cara seseorang menafsirkan pesan tersebut. Seluruh perbendaharaan perilaku manusia sangat bergantung pada budaya tempat seseorang dibesarkan, sehingga

budaya menjadi sebuah landasan komunikasi. Budaya yang beraneka ragam menyebabkan munculnya praktek-praktek komunikasi yang beraneka ragam pula (Porter, Samovar: 1982).

2.6.2. Perbandingan Filosofi Timur dan Barat

Filosofi barat berawal di Yunani dan Roma, serta dipengaruhi oleh budaya keagamaan Kristen dan Yudaisme, sementara filosofi timur berawal dari ajaran Konfusius, Taoisme, dan dipengaruhi oleh budaya keagamaan Budha Mahayana. Pertumbuhan kedua filosofi ini membentuk sebuah kecenderungan pola pikir dan kemudian turut serta mempengaruhi kebudayaan yang terbentuk di tempatnya masing-masing (Onn: 2011):

2.6.2.1. Individualisme Barat dan Kolektivisme Timur

Dalam kebudayaan Greco-Roma, terdapat kisah tentang sosok manusia setengah dewa bernama Prometheus yang secara heroik memperjuangkan hak dan kebebasan manusia (individu). Ketika Zeus, dewa tertinggi yang menguasai langit dari Gunung Olimpus, menyembunyikan api dari manusia, Prothemeus mencurinya kembali dengan menipu Hephaestos, lalu mengembalikannya lagi ke manusia yang ada di dunia. Hal ini membuat Zeus murka, kemudian menghukum Prometheus dengan merantainya di sebuah batu besar dan membiarkan burung elang merobek-robek perutnya setiap hari. Kejadian tersebut terjadi berulang-ulang secara terus menerus, karena pada malam hari perutnya tumbuh normal kembali seperti sedia kala. Karena kisah itulah kemudian dalam kebudayaan barat, Prothemeus menjadi sebuah sosok pahlawan yang digambarkan berani melawan tirani, walaupun harus mengorbankan diri sendiri, atas nama kebebasan manusia dan menjadi inspirasi bahwa manusia diberikan kecerdasan untuk berbuat hal-hal besar.

Kebudayaan Kristen juga turut memperkaya gagasan tentang hak-hak individu, salah satunya adalah bagaimana Injil mengisahkan bahwa Tuhan menciptakan manusia berdasarkan image diri-Nya sendiri, dan memberikan kekuasaan atas ikan yang ada di laut, burung yang ada di udara, dan segala hewan yang merayap di permukaan bumi.

Sementara kebudayaan timur dipenuhi dengan seperangkat peraturan: untuk mengikuti perintah penguasa, kewajiban menghidupi keluarga, menghormati orang tua dan leluhur, membantu saudara, membela negara ketika diserang musuh, serta kewajiban untuk diri sendiri yaitu mengembangkan kepribadian ke arah yang baik. Hal ini didasari atas pemikiran bahwa manusia merupakan bagian integral dari alam semesta, dan secara fundamental terhubung satu sama lain, sehingga hubungan interpersonal menjadi sangat penting. Hal inilah yang membuat kolektivisme menjadi sangat penting di kebudayaan timur.

2.6.2.2. Fragmentasi Barat dan Holistik Timur

Mengutip Fritjof Capra, akar budaya rasionalisme yang sangat kuat di kebudayaan barat termaktub dalam kalimat Descartes, “Cognito, ergo sum”, yang bermakna “Aku berpikir, maka aku ada.” Rasionalisme yang sangat kuat membuat kecenderungan masyarakat barat untuk menaruh penghargaan yang sangat tinggi terhadap tingkat intelektual seseorang, yang kemudian membuat sebuah anggapan bahwa kekuatan pikiran (mind) memegang peran yang sangat dominan dibandingkan dengan bagian badan yang lain. ‘Pemisahan’ antara mental dan fisik ini kemudian juga diterapkan dalam memecahkan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari, terutama dalam cara memandang alam semesta, yang dibayangkan berupa sebuah sistem mekanis yang terdiri atas bermacam-macam objek penyusun yang berbeda-beda. Hal ini masih dapat dirasakan langsung dalam kehidupan masyarakat ilmiah dan akademia, dimana masing-masing orang

mengambil spesialisasi yang berbeda-beda, untuk kemudian menelaah alam semesta berdasarkan keahliannya masing-masing, di dalam kelompok keahlian yang berbeda-beda tersebut.

Esensi dari kehidupan masyarakat timur adalah kesadaran akan adanya keterikatan dan hubungan di antara segala hal, benda, bahkan peristiwa yang terjadi di dunia ini, sebagai sebuah fenomena manifestasi dari sebuah kesatuan yang utuh. Segala sesuatu yang ada dan terjadi dilihat sebagai sesuatu yang tidak terpisahkan dari kesatuan kosmos, sebagai realitas yang tidak terpecah-pecah dan tidak terbatas, dipengaruhi dengan sangat dominan oleh ajaran Brahmana dalam Hindu, Dharmakaya dalam Budha, dan Tao dalam Taoisme.

2.6.2.3. Konflik Barat dan Harmoni Timur

Pandangan Marxisme tentang sejarah adalah seluruh perubahan besar yang terjadi di dunia berasal dari sebuah pertempuran kelas masyarakat, konfik besar, dan rangkaian dialektik dari kubu-kubu oposisi. Hal ini mempengaruhi pembentukan pemikiran dan konsep cerita masyarakat barat pada umumnya berkisar tentang kebaikan melawan kejahatan, sifat ketuhanan berlawanan dengan sifat iblis, dan hal-hal lainnya yang menganut konsep konflik.

Sementara ajaran kebudayaan timur secara umum dipengaruhi oleh konsep Yin dan Yang. Frithjof Capra menjelaskan bahwa Yang adalah sisi kuat, maskulin, yang terasosiasi dengan surga, sedangkan Yin adalah sisi gelap, penerima, feminim, dan unsur kelahiran. Yin hitam dan Yang putih tersusun dalam sifat yang simetris namun dinamis, membentuk organisasi yang berotasi, yaitu sebuah gerakan siklus yang berkelanjutan. Dua titik yang berada di tengah merupakan simbol dari gagasan bahwa ketika sebuah sisi telah mencapai kondisi ekstrimnya, maka ia akan menemukan dirinya berada dalam sisi yang lain. Chuang Tzu mengatakan kehidupan adalah perpaduan Yin dan Yang yang harmonis.