BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tinjauan pustaka bertujuan untuk menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti tinjauan pustaka berisikan tentang data-data sekunder yang peneliti peroleh dari jurnal-jurnal ilmiah atau hasil penelitian pihak lain yang dapat dijadikan asumsi-asumsi yang memungkinkan terjadinya penalaran untuk menjawab masalah yang diajukan peneliti.

2.1.1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tinjauan penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi untuk melihat hasil karya ilmiah para peneliti terdahulu yang memiliki keterkaitan serta relevansi dengan penelitian yang dilakukan, tentunya dengan melihat hasil karya ilmiah yang memiliki pembahasan serta tinjauan yang sama.

Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti memasukan tiga penelitian sebagai bahan reverensi. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat kajian pustaka berupa penelitian yang ada.

Setelah peneliti melakukan tinjauan pustaka penelitian terdahulu tentang semiotika, berikut ini adalah penelitian mengenai semiotika :

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Metode yang digunakan	Hasil Penelitian	Perbedaan dengan penelitian skripsi ini
1	Representasi kekerasan dalam film *Crows Zero*	Skripsi Reno Kurniawan, Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Komputer Indonesia, Bandung 2013	Kualitatif dengan Desain Penelitian Semiotika	Film *Crows Zero* secara keseluruhan berusaha menyampaikan makna bahwa dengan bersatu dapat berhasil mencapai tujuan tertentu walau pun cara yang dipilih yakni kekerasan merupakan cara yang tidak tepat	Penelitian Reno Kurniawan menggunakan analisis semiotika yang sama yaitu John Fiske, tetapi objek dan pembahasan yang berbeda

2	Representasi Waktu dalam Film In Time	Skripsi Berry Arneldi, Program Studi Ilmu Komunikasi , Universitas Komputer Indonesia, Bandung 2012	Kualitatif dengan Desain Penelitian Semiotika	Menunjukan bahwa film In Time merupakan film yang mempresentasikan waktu yang di kuasai oleh penguasa yang memiliki banyak waktu yang sengaja menjaga dan mendominasi waktu tersebut kelas sosial..	Penelitian M. Berry Arneldi, menggunakan analisis semiotika yang sama yaitu Jhon Fiske, tetapi objek dan pembahasan berbeda
3	Representasi Konflik Ideologi Antar Kelas dalam Film *The Help*	Skripsi Astri Nur Afidah, Program Studi Ilmu Komunikasi , Universitas Diponegoro, Semarang 2013	Kualitatif dengan Desain Penelitian Semiotika	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk-bentuk resistensi terjadi dalam bentuk secara langsung ataupun secara tidak langsung.	Penelitian Astri Nur Afidah menggunakan analisis semiotika yang berbeda yaitu John Fiske, tetapi objek dan pembahasan yang berbeda

Sumber : *Data Peneliti, 2014*

2.2. Tinjaun Pustaka

2.2.1. Tinjauan Media dalam Prespektif Kritis

Marx yang melatar belakangi pemikiran kritis menyatakan bahwa media adalah tempat dimana pertarungan ideologi terjadi. Sementara Hebermas sebagai salah satu pemikir dari aliran ini menegaskan bahwa media merupakan sebuah realitas dimana ideologi dominan dalam hal ini kapitalisme disebarkan kepada khalayak dan membentuk apa yang disebutnya sebagai kesadaran palsu (*false consciousness).* Kesadaran ini merupakan kesadaran yang terbentuk atas dasar kepentingan kelompok dominan sehingga kepentngan mereka terjaga.

Marcurse, pemikir kritis, juga mengungkapkan kondisi tersebut dalam bahasannya tentang manusia satu dimensi. Baginya manusia sau dimensi adalah manusia yang dalam kehidupanya mengalami kekaburan akan dua kontradiksi yang seharusnya selalu dipahami. Kontradiksi yang utama adalah adanya kelompok-kelompok dominan yang selalu berupaya menguasai atau menjatuhkan kelompok lainnya.

Media dalam prakteknya adalah ruang dimana ideologi dipertarungkan untuk mendapatkan tempat dalam benak khalayak. Siapa yang bertarung dalam kehidupan mediamenjadi penting untuk dilihat siapa pemiliknya. Sebagai salah satu institusi yang ada dalam masyarakat, maka keberadaan media menjadi tak lepas dari perkembangan masyarakat itu sendiri. Artinya untuk memahami bagaimana sebuah media berkembang akan

terkait dengan keterikatannya pada situasi dankondisi masyarkatnya. Kekuasaan yang menguasai media berimplikasi pada bagaimana khalayak berkembang dengan media sekitarnya atau yang dibangunnya.

Media sebagai institusi hadir dan bergerak dalam ranah publik oleh karenanya keberadaan media seharusnya tidak lepas dari kepntingan publiknya terutama yang dominan dapat mendistorsi proses komunikasinya sehingga publik teralienasi dari kepentingannya sendiri dan tercipta kesadaran palsu. Karena itulah maka Habermas melalui proyek pencerahannya memperjuangkan ruang public yang memungkinkan situasi percakapan yang ideal.

Menurut Habermas masyarakat kompleks dewasa ini terdiri dari tiga komponen besar yaitu sistem ekonomi pasar (kapitalisme), sistem birokrasi (negara), dan solidaritas sosial (masyarakat). Merujuk pada apa yang diungkapkan diatas dapat dipastikan terkait pada ketiga sistem besar tersebut. Tiap sistem terkait satu sama lain dan membentuk kekuatan-kekuatan didalamnya dan mempengaruhi struktur media. Akan tetapi media kemudian cenderung lebih berkembang ke arah menjadi institusi bisnis atau ekonomi dari pada sebagai institusi sosial atau komunikasi. Kecendrungan tersebut menggambarkan betapa kuatnya sistem kapitalisme mendominasi.

Kekuatan kapitalisme ini yang didukung oleh sebuah corak demokrasi liberal, telah memunculkan apa yang disebut Habermas dengan kolonisai. Kolonisai itu terjadi mana sistem pengendalian, yaitu uang dan kekuasaan

(kapitalis dan negara) medominasi sistem intergritas sosial dan budaya yang disebutnya dunia kehidupan (yang dimedisiasi oleh komunikasi). Pada tahap selanjutna kolonisasi ini pun memunculkan kecendrungan krisis dalam kehidupan kapitalisme lanjut.

Merujuk pada tiga sistem besar yang diungkapkan Hebermas maka untuk menghadapi dominasi tidak saja diungkapkan pemikiran tentang khalayak aktif akan tetapisolidaritas sosial yang dapat membentuk struktur media yang terlepas dari struktur pasar. Oleh karena itu resistensi kalayak seharusnya tidak hanya terjadi di level individu ketika mereka mengkomsumsi sebuah media.(Media dan Perubahan Sosial,2011:40-43)

2.2.2. Tinjauan Tentang Ilmu Komunikasi

Komunikasi merupakan satu dari disiplin ilmu yang cukup lama namun yang paling baru. Orang Yunani kuno melihat teori dan praktek komunikasi sebagai sesuatu yang kritis. Popularitas komunikasi merupakan suatu berkah (*a mixed blessing*). Teori-teori *resistant* untuk berubah bahkan dalam berhadapan dengan temuan-temuan yang kontradiktif. Komunikasi merupakan sebuah aktifitas, sebuah ilmu sosial, sebuah seni liberal dan sebuah profesi. Ilmu komunikasi merupakan hasil dari suatu proses perkembangan yang panjang. Dapat dikatakan bahwa lahirnya ilmu komunikasi dapat diterima baik di Eropa maupun di Amerika Serikat bahkan di seluruh dunia, adalah merupakan hasil perkembangan dari publisistik dan ilmu komunikasi massa. Hal ini dimulai oleh adanya pertemuan antara tradisi

Eropa yang mengembangkan ilmu publisistik dengan tradisi Amerika yang mengembangkan ilmu komunikasi massa.

2.2.2.1 Pengertian Komunikasi

Kata atau istilah komunikasi (*communication*) berasal dari bahasa latin (*communicates, communication, communicate*) yang berarti "berbagi" atau "menjadi milik bersama" dengan demikian kata komunikasi menurut bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan (*common*).

Beberapa ahli yang mendefinisikan pengertian komunikasi, diantaranya :

1. Webster New Collogiate Dictionary menyatakan bahwa :

   "Komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi diantara individu melalui suatu system lambang-lambang, tanda-tanda, atau tingkah laku".

2. Carl Iver Hovland & Kelley menyatakan bahwa :

   "Komunikasi merupakan proses dimana seseorang atau komunikator menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya".

3. Harold D Laswswell menyatakan bahwa :

   Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan "siapa mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dan dengan akibat apa atau hasil apa" (*Who Says What In Which Channel to Whom and With What Effect*).

4. Sedangkan menurut Barn Lund :

   Komunikasi timbul didorong oleh kebutuhan-kebutuhan untuk mengurangi rasa ketidakpastian, bertindak secara efektif, mempertahankan atau memperkuat ego. *Effect* = hasil akhir dari kegiatan komunikasi.

2.2.2.2. Sifat Komunikasi

Onong Uchjana Effendy dalam bukunya "Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek" (2002:7) menjelaskan bahwa berkomunikasi memiliki sifat-sifat. Adapun beberapa sifat komunikasi tersebut, yaitu:

1. Tatap muka (*Face to face)*
2. Bermedia (*Mediated)*
3. Verbal (*Verbal)*
   - Lisan (*Oral)*
   - Tulisan (*Written*)
4. Non Verbal (*Non-verbal)*
   - Gerakan/isyarat badaniah (*Gestural)*
   - Bergambar (*Pictorial)*

Komunikator (pengirim pesan) dalam menyampaikan pesan kepada komunikan (penerima pesan) dituntut untuk memiliki kemampuan dan pengalaman agar adanya umpan balik (*feedback)* dari

komunikan itu sendiri, dalam penyampaian pesan komunikator bisa secara langsung (*face to face)* tanpa menggunakan media apapun. Komunikator juga dapat menggunakan bahasa sebagai lambang atau simbol komunikasi bermedia kepada komunikan, fungsi media tersebut sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesannya.

Komunikator dapat menyampaikan pesannya secara verbal dan non verbal. Verbal dibagi ke dalam dua macam, yaitu lisan (*Oral)* dan tulisan (*Written/printed)*.

Sementara non verbal dapat menggunakan gerakan atau isyarat badaniah (*gestural)* seperti melambaikan tangan, mengedipkan mata, dan sebagainya, ataupun menggunakan gambar untuk mengemukakan ide atau gagasannya.

2.2.2.3. Komunikasi Verbal

Dalam film, pesan verbal merupakan pesan yang lebih mudah dimengerti oleh khalayaknya. Pesan Verbal sendiri adalah suatu pesan yang disampaikan dengan menggunakan kata-kata yang dilancarkan secara lisan maupun tulisan. Tubbs (1998:8) mengemukakan bahwa pesan verbal adalah semua jenis komunikasi lisan yang menggunakan satu kata atau lebih. Selanjutnya Tubbs mengemukakan bahwa pesan verbal terbagi atas dua kategori yakni (1) Pesan verbal disengaja dan (2) pesan verbal tidak disengaja.

Pesan verbal yang disengaja adalah usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan. Pesan verbal yang tidak disengaja adalah sesuatu yang kita katakan tanpa bermaksud mengatakan hal tersebut. Salah satu hal yang penting dalam pesan verbal adalah lambang bahasa. Konsep ini perlu dipahami agar dapat mendukung secara positif aktivitas yang dilakukan seseorang.

Liliweri (1994:2) mengatakan bahwa bahasa merupakan medium atau sarana bagi manusia yang berpikir dan berkata tentang suatu gagasan sehingga dikatakan bahwa pengetahuan itu adalah bahasa. Bagi manusia bahasa merupakan faktor utama yang menghasilkan persepsi, pendapat dan pengetahuan.

Rakhmat (2001:269) mendefinisikan bahasa secara fungsional dan formal. Definisi fungsional melihat bahasa dari fungsinya, sehinggga bahasa diartikan sebagai "alat yang dimiliki bersama untuk mengungkapkan gagasan" karena bahasa hanya dapat dipahami bila ada kesepakatan antara anggota-anggota kelompok sosial untuk menggunakannya. Definisi formal menyatakan bahasa sebagai semua kalimat yang terbayangkan yang dapat dibuat menurut peraturan tata bahasa. Setiap bahasa mempunyai peraturan bagaimana kata-kata harus disusun dan dirngkai supaya memberikan makna.

2.2.2.4. Komunikasi Non verbal

Didalam film, akan banyak ditemui adegan-adegan yang mengandung pesan tertentu tanpa adanya kata-kata atau ucapan. Tubbs (1996:9) mengemukakan bahwa pesan nonverbal adalah semua pesan yang kita sampaikan tanpa kata-kata atau selain dari kata yang kita pergunakan.

Dalam kaitannya dengan bahasa, pesan-pesan nonverbal masih dipergunakan karena dalam praktiknya antara pesan verbal dan nonverbal dapat berlangsung secara serentak atau simultan.

Pesan merupakan salah satu unsur dalam komunikasi. Menurut Knapp (1997:177-178) komunikasi nonverbal ada beberapa fungsi utama, yaitu :

1. Untuk menekankan. Komunikasi nonverbal digunakan untuk menekankan atau menonjolkan beberapa bagian dari pesan verbal.

2. Untuk melengkapi. Komunikasi nonverbal digunakan untuk memperkaya pesan verbal.

3. Untuk menunjukkan kontradiksi. Pesan nonverbal digunakan untuk menolak pesan verbal, atau memberikan makna lain terhadap pesan nonverbal.

4. Untuk mengatur. Komunikasi nonverbal digunakan untuk mengendalikan atau mengisyaratkan keinginan komunikator untuk mengatur pesan verbal.

5. Untuk mengulangi. Pesan ini digunakan untuk mengulangi kembali gagasan yang sudah dikemukakan secara verbal.

Adapun, menurut DeVito (1997:187-216)

> "Komunikasi nonverbal dapat berupa gerakan tubuh, gerakan wajah, gerakan mata, komunikasi ruang kewilayahan, komunikasi sentuhan, parabahasa dan waktu. Seorang komunikator dituntut kemampuannya dalam mengendalikan komunikasi nonverbal yang diamati adalah gerakan tubuh (gerakan tangan, anggukan kepala dan bergegas), gerakan wajah (tersenyum, cemberut, kontak mata) dan parabahasa (suara lembut, merendahkan suara dan menaikan suara).

Sedangkan menurut Stewart dan D‟Angelo (1980) dalam Mulyana (2005:112-113), berpendapat :

> "Bahwa bila kita membedakan verbal dan nonverbal dan vokal dan nonvokal, kita mempunyai empat kategori atau jenis komunikasi. Komunikasi verbal/vokal merujuk pada komunikasi melalui kata yang diucapkan. Dalam komunikasi verbal/nonvokal kata-kata digunakan tapi tidak diucapkan.
>
> Komunikasi nonverbal/vokal gerutuan, atau vokalisasi. Jenis komunikasi yang keempat komunikasi nonverbal/nonvokal, hanya mencakup sikap dan penampilan.

2.2.3. Tinjauan Tentang Komunikasi Massa

Film merupakan salah satu bentuk penyampaian pesan melalui media komunikasi massa. Film tidak lagi dimaknai sekedar sebagai karya seni, tetapi

sekarang film lebih sebagai “praktik sosial” serta “komunikasi massa”. Komunikasi Massa sendiri adalah komunikasi yang terjadi melalui media massa seperti surat kabar, film, radio dan televisi. Jadi dalam artian yang lain komunikasi massa adalah penyebaran pesan dengan menggunakan media yang di tujukan kepada masyarakat yang abstrak, yaitu sejumlah orang yang tidak tampak oleh penyampai pesan (Effendy, 2002).

Komunikasi yang menggunakan media massa yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan heterogen. Pesan-pesannya bersifat umum, disampaikan secara cepat, serentak, selintas (kuhususnya media elektronik). Komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok, dan komunikasi organisasi berlangsung juga dalam proses untuk mempersiapkan pesan yang disampaikan media massa ini (Mulyana, 2000).

Menurut Wright (1959) Definisi komunikasi massa juga dapat didefinisikan ke dalam tiga ciri:

1. Komunikasi massa diarahkan kepada audiens yang relatif besar, heterogen dan anonim.

2. Pesan-pesan yang disebarkan secara umum. Sering dijadwalkan untuk bisa mencapai sebanyak mungkin anggota audiens secara serempak dan sifatnya sementara.

3. Komunikator cenderung berada atau beroperasi dalam sebuah organisasi yang kompleks yang mungkin membutuhkan biaya yang besar.

2.2.3.1. Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah salah satu aktivitas sosial yang berfungsi di masyarakat. Fungsi komunikasi massa menurut Dominick dalam Ardianto, Elvinaro. (2007: 14). Komunikasi Massa Suatu Pengantar Terdiri dari:

1. *Surveillance* (Pengawasaan)
2. *Interpretation* (Penafsiran)
3. *Linkage* (Pertalian)
4. *Transmission of Values* (Penyebaran nilai-nilai)
5. *Entertainment* (Hiburan)

Surveillance **(pengawasaan)** Fungsi pengawasan komunikasi massa dibagi dalam bentuk utama: fungsi pengawasan peringatan terjadi ketika media massa menginformasikan tentang suatu ancaman; fungsi pengawasan instrumental adalah penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

Interpretation **(penafsiran)** Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran terhadap kejadian-kejadian penting. Organisasi atau industri media memilih dan memutuskan peristiwa-peristiwa yang dimuat atau ditayangkan. Tujuan penafsiran media ingin mengajak para pembaca, pemirsa atau pendengar untuk memperluas wawasan.

Linkage **(pertalian)** Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk *linkage* (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

Transmission of Values **(penyebaran nilai-nilai)** Fungsi penyebaran nilai tidak kentara. Fungsi ini disebut juga *socialization* (sosialisasi).

Sosialisasi mengacu kepada cara, di mana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan. Dengan kata lain, Media mewakili kita dengan model peran yang kita amati dan harapan untuk menirunya.

Entertainment **(hiburan)** Radio siaran, siarannya banyak memuat acara hiburan, Melalui berbagai macam acara di radio siaran pun masyarakat dapat menikmati hiburan. meskipun memang ada radio siaran yang lebih mengutamakan tayangan berita. fungsi dari media massa sebagai fungsi menghibur tiada lain tujuannya adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalayak segar kembali.

2.2.3.2 Karakteristik Komunikasi Massa

Karakteristik komunikasi massa menurut Ardiantio Elvinaro. (2007:6) Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Sebagai berikut:

1. Komunikator terlambangkan
2. Pesan bersifat umum
3. Komunikannya anonim dan heterogen
4. Media massa menimbulkan keserempakan
5. Komunikasi mengutamakan isi ketimbang hubungan
6. Komunikasi massa bersifat satu arah
7. Stimulasi alat indera terbatas
8. Umpan Balik Tertunda (Delayed) dan tidak langsung (indirect)

Komunikator terlambangkan, Ciri komunikasi massa yang pertama adalah komunikatornya, Komunikasi massa itu melibatkan lembaga dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks. Pesan bersifat umum, Komunikasi massa itu bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk semua orang dan ditujukan untuk sekelompok orang tertentu. Oleh karenanya, pesan komunikasi massa bersifat umum.

Komunikannya anonim dan heterogen, Dalam komunikasi massa, komunikatornya tidak mengenal komunikan (anonim), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Disamping anonim, komunikan komunikasi massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda, yang dapat dikelompokkan berdasarkan faktor:

usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, latar belakang, budaya, agama, dan tingkat ekonomi.

Media massa menimbulkan keserempakan, Kelebihan komunikasi massa dibandingkan dengan jenis komunikasi lainnya, adalah jumlah sasaran khalayak atau komunikan yang dicapainya relative banyak dan tidak terbatas. Bahkan lebih dari itu, komunikannya yang banyak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan memperoleh pesan yang sama pula.

Effendy (1981) mengartikan keserempakan media massa itu sebagai keserempakan konteks dengan sejumlah besar penduduk dalam jumlah yang jauh dari komunikator, dan penduduk tersebut satu sama lainnya dalam keadaan terpisah.

Komunikasi mengutamakan isi ketimbang hubungan, Salah satu prinsip komunikasi adalah bahwa komunikasi mempunyai dimensi isi dan dimensi hubungan. Dimensi isi menunjukan muatan atau isi komunikasi, yaitu apa yang dikatakan, sedangkan dimensi hubungan menunjukan bagaimana cara mengatakannya, yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu.

Dalam konteks komunikasi massa, komunikator tidak harus selalu kenal dengan komunikannya, dan sebaliknya. Yang terpenting, bagaimana seorang komunikator menyusun pesan secara sistematis, baik sesuai dengan jenis medianya, agar komunikannya bisa memahami isi pesan tersebut.

Komunikasi massa bersifat satu arah, Karena komunikasinya melalui media massa, maka komunikatornya dan komunikannya tidak dapat melakukan kontak langsung. Komunikatornya aktif menyampaikan pesan, komunikan pun aktif menerima pesan namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog. Dengan kata lain, komunikasi massa itu bersifat satu arah.

Stimulasi Alat Indera Terbatas, Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indera bergantung pada jenis media massa. Pada radio siaran dan rekaman auditif, khalayak hanya mendengar, sedangkan pada media televisi dan film, kita menggunakan indera penglihatan dan pendengaran.

Umpan Balik Tertunda (*Delayed*) dan tidak langsung (*Inderect*), Dalam proses komunikasi massa, umpan balik bersifat tidak langsung (*indirect*) dan tertunda (*delayed*). Artinya, komunikator komunikasi massa tidak dapat dengan segera mengetahui bagaimana reaksi khalayak terhadap pesan yang disampaikannya. Komponen umpan balik atau yang lebih populer dengan sebutan *feedback* merupakan faktor penting dalam proses komunikasi massa. Efektivitas komunikasi sering dapat dilihat dari *feedback* yang disampaikan oleh komunikan.

2.2.3.3. Proses Komunikasi Massa

Menurut McQuaill (1992:33) dalam Bungin (2007: 74-75), proses komunikasi massa terlihat berproses dalam bentuk:

1. Melakukan distribusi dan penerimaan informasi dalam skala besar. Proses komunikasi massa melakukan distribusi informasi kemasyarakatan dalam

skala besar, sekali siaran pemberitaan yang disebarkan dalam jumlah yang luas, dan diterima oleh massa yang besar pula.

2. Proses komunikasi massa juga dilakukan melalui satu arah, yaitu dari komunikator ke komunikan. Apabila terjadi interaksi diantara komunikator dan komunikan, maka umpan baliknya bersifat sangat terbatas, sehingga tetap saja didominasi oleh komunikator.
3. Proses komunikasi massa berlangsung secara asimetris di antara komunikator dan komunikan yang menyebabkan komunikasi yang terjadi berlangsung datar dan bersifat sementara.
4. Proses komunikasi massa juga berlangsung impersonal (non-pribadi) dan tanpa nama (anonim). Proses ini menjamin, bahwa komunikasi massa akan sulit diidentifikasikan siapa penggerak dari pesan-pesan yang disampaikan.
5. Proses komunikasi massa berlangsung berdasarkan pada hubungan-hubungan kebutuhan *(market)* di masyarakat. Seperti radio dan televisi yang melakukan penyiaran karena adanya kebutuhan masyarakat akan informasi.

2.2.4. Tinjauan Tentang Film

Film yang pertama kali diperkenalkan kepada publik Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Potter pada tahun 1903 (Hiebert, Ungurait, Bohn, 1975 : 246). Film Amerika diproduksi di Hollywood. Film yang dibuat di Hollywood membanjiri pasar global dan mempengaruhi sikap, perilaku dan harapan-harapan orang di belahan dunia.

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya. Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi.

Menonton film ke bioskop ini menjadi aktivitas popular bagi orang Amerika pada tahun 1920-an sampai 1950-an.

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna.

Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industry film adalah bisnis yang memberi keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri. (Elvinaro,2007:143).

2.2.4.1. Sejarah Film

Dalam buku Ardiantio Elvinaro (2007:143) Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Film atau *motion pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada publik Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903 (Hiebert, Ungurait, Bohn, 1975:246). Tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya 11 menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggabarkan situasi secara ekspresif, dan menjadi peletak dasar teknik editing yang baik.

Tahun 1906 sampai tahun 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film *feature*,

lahir pula bintang film serta pusat perfilman yang kita kenal sebagai Hollywood. Periode ini juga disebut sebagai *the age of Griffith* karena David Wark Griffith lah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* (1908) dan puncaknya film *The Birth of a Nation* (1915) serta film *Intolerance* (1916). Griffith memelopori gaya berakting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik, dan yang paling utama mengangkat film sebagai media yang memiliki karakteristik unik, dengan gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yang baik (Hiebert, Ungurait, Bohn, 1975:246)

Pada periode ini pula perlu dicatat nama Mack Sennet dengan Keystone Company, yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie Chaplin.

Apabila film permulaannya merupakan film bisu, maka pada tahun 1927 di Broadway Amerika Serikat muncul film bicara yang pertama meskipun belum sempurna (Effendy, 1993:188).

2.2.4.2. Jenis-Jenis Film

Dalam jenisnya, film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun.

1. Film Cerita (*Story Film*)

   Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita, yaitu yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan para bintang

filmnya yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukkan semua publik dimana saja.

Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambar yang artistik. (Elvinaro,2007:148).

2. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

Robert Flaherty mendefinisikan film dokumenter sebagai "karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*)." Film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut, dengan sedikit merekayasanya agar dapat menghasilkan kualitas film cerita dengan gambar yang baik. Biografi seseorang yang memiliki karya pun dapat dijadikan sumber bagi dokumenter.

3. Film Berita (*News Reel*)

Film berita atau newsreel adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (news value). Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film beritanya bisu, pembaca berita yang membacakan narasinya. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan dan sejenisnya, film berita yang dihasilkan

kurang baik. Dalam hal ini terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.

4. Film Kartun (*Cartoon Film*)

Film kartun pada awalnya memang dibuat untuk konsumsi anak-anak, namun dalam perkembangannya kini film yang menyulap gambar lukisan menjadi hidup itu telah diminati semua kalangan termasuk orang tua. Titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis, dan setiap lukisan memerlukan ketelitian. Satu per satu dilukis dengan saksama untuk kemudian dipotret satu per satu pula. Apabila rangkaian lukisan itu setiap detiknya diputar dalam proyektor film, maka lukisan-lukisan itu menjadi hidup. (Effendy, 2003:216)

5. Film-film Jenis Lain

a. Profil Perusahaan (*Corporate Profile*)

Film ini diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan. Film ini sendiri berfungsi sebagai alat bantu presentasi.

b. Iklan Televisi (*TV Commercial*)

Film ini diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun layanan masyarakat (iklan layanan masyarakat atau public service announcement/PSA).

c. Program Televisi (*TV Program*)

Program ini diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Secara umum, program televisi dibagi menjadi dua jenis yakni cerita dan non cerita.

d. Video Klip (*Music Video*)

Dipopulerkan pertama kali melalui saluran televisi MTV pada tahun 1981, sejatinya video klip adalah sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. (Effendy, 2006:13-14).

2.2.4.3 *Production House*

Rumah produksi atau biasa disebut "P*roduction house" (PH)* adalah perusahaan pembuatan rekaman video dan atau perusahaan pembuatan rekaman audio yang kegiatan utamanya membuat rekaman acara siaran, sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, untuk keperluan lembaga penyiaran.

Menurut Laksono rumah produksi atau yang biasa disebut dengan "*Production house" (PH)* adalah : "Sebuah badan usaha yang

mempunyai organisasi dan keahlian dalam memproduksi program-program audio dan audiovisual untuk disajikan kepada khalayak, sasarannya baik secara langsung maupun melalui *broadcasting house*. PH juga mengelola informasi gerak atau statis dimana informasi yg didapat bersumber dari manusia ataupun peristiwa yg ada."[1]

Laksono membagi rumah produksi (PH) menjadi dua bagian, diantaranya :

1. **PH Agency**

PH Agency merupakan sebuah rumah produksi yang sebagian besar kegiatannya tidak memproduksi suatu program secara langsung, melainkan melalui rumah produksi lain atau dengan kata lain ia disini hanya sebagai perantara. Walaupun ia melakukan kontrak dengan stasiun televisi, namun ia tidak membuat sendiri produk yang dijualnya. Selain itu PH ini terkadang juga menjadi satu/ sebagai bagian dalam perusahaan periklanan, dimana untuk iklan yang akan tayang sebagai sponsor suatu paket program acara biasanya dapat tayang melalui PH ini.

2. **PH Produksi**

PH Produksi merupakan sebuah rumah produksi yang kegiatan sehari-harinya yang utama adalah memproduksi suatu program baik untuk acara televisi, film layar lebar, profil perusahaan, video klip, maupun

[1] http://victorythecompany.blogspot.com/2012/02/production-house.html akses pada tanggal 5 Oktober 2014

iklan media elektronik. Yang kegiatannya dimulai dari perencanaan, *shooting*, *editing* sampai dengan pemasaran produk. Kegiatan PH produksi yang lain yakni menyewakan alat-alat untuk memproduksi progam acara (seperti kamera, mesin genset, lighting bahkan beberapa pekerja) dan menyediakan/ menyewakan tempat untuk penyelesaian produksi atas suatu program acara (seperti ruangan editing dan studio).

Kontrak PH Produksi tidak hanya kepada stasiun televisi saja, tapi bisa juga dengan pihak lain atau bahkan independen. Contoh kontrak yang terjadi dengan stasiun yakni diantaranya atas sinetron, film televisi, kuis, talk show dsb. Contoh kontrak yang terjadi dengan pihak lain contohnya dengan PH Agency, perusahaan, departeman dsb. Contoh independent yakni atas produksi film layar lebar.

PH produksi ini dalam perkembangannya ternyata juga memunculkan jenis baru yang memiliki spesifikasi tersendiri lagi, yakni PH Produksi Inhouse. Seperti yang sudah saya jelaskan tadi sebelumnya pada pertanyaan pertama. Yang membedakan ini dari PH yang lainnya terletak pada produk yang diproduksi oleh In house, adalah produk yang sebenarnya adalah keseluruhan mata acara yang dibutuhkan oleh stasiun televisi dimana PH Inhouse itu berada. Dengan kata lain penghasilan yang didapatkannya adalah penghasilan stasiun televisi juga dan biaya yang dikeluarkan atas produksi tersebut adalah biaya stasiun televisi tersebut juga.

2.2.4.4. Tata Bahasa Film

Film dan televisi menggunakan beberapa teknik yang diterapkan berdasarkan suatu konvensi tertentu dalam pembuatannya. Terdapat beberapa konvensi umum yang digunakan dalam film dan seringkali dirujuk sebagai *grammar* atau tata bahasa media audio visual. Daniel Chandler dalam makalahnya *The Grammar of Television and Film*, menyebutkan beberapa elemen penting yang membangun tata bahasa tersebut yang pada gilirannya menjadi bahan pertimbangan bagi seseorang yang ingin menemukan makna dalam suatu film.

Konvensi bukanlah suatu aturan baku, telaah terhadapnya tetap harus dilakukan karena hanya dengan begitulah seseorang akan mampu mengerti pesan yang ingin disampaikan oleh para pembuat film. Konvensi tersebut meliputi teknik kamera dan teknik *editing*.

Beberapa teknik kamera dapat dilihat dari jarak pengambilan gambar *(shot sizes)*, sudut pengambilan gambar *(shot angles)* dan gerakan kamera *(camera movement)*. Konvensi-konvensi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Jarak dan Sudut Pengambilan Gambar *(Shot and Shot Angles)*
    a. *Long Shot (LS). Shot* yang menunjukkan semua atau sebagian besar subjek (misalnya saja, seorang tokoh) dan keadaan di sekitar objek tersebut. *Long Shot* masih dapat dibagi menjadi *Extreem Long Shot (ELS)* yang menempatkan kamera pada titik

terjauh di belakang subjek, dengan penekanan pada latar belakang subjek, serta *Medium Long Shot (MLS)* yang biasanya hanya menampilkan pada situasi di mana subjek berdiri, garis bawah dari frame memotong lutut dan kaki dari subjek. Beberapa film dengan tema-tema sosial biasanya menempatkan subjek dengan *Long Shot*, dengan pertimbangan bahwa situasi sosial (dan bukan subjek individual) yang menjadi fokus perhatian utama.

b. *Establishing Shot. Shot* atau sekuens pembuka, umumnya objek berupa eksterior, dengan menggunakan *Extreem Long Shot (ELS). Establishing Shot* digunakan dengan tujuan memperkenalkan situasi tertentu yang akan menjadi tempat berlangsungnya sebuah adegan kepada penonton.

c. *Medium Shot (MS).* Pada *shot* semacam ini, subjek atau aktor dan *setting* yang mengitarinya menempati area yang sama pada *frame*. Pada kasus seorang aktor yang sedang berdiri, *frame* bawah akan dimulai dari pinggang sang aktor, dan masih ada ruang untuk menunjukkan gerakan tangan. *Medium Close Shot (MCS)* merupakan variasi dari *Medium Shot*, di mana *setting* masih dapat dilihat, dan *frame* bagian bawah dimulai dari dada sang aktor. *Medium Shot* biasa digunakan untuk merepresentasikan secara padat kehadiran dua orang aktor *(the two shot)* atau tiga orang sekaligus *(the three shot)* dalam sebuah *frame*.

d. *Close Up (CU)*. Sebuah *frame* yang menunjukkan sebuah bagian kecil dari adegan, misalnya wajah seorang karakter, dengan sangat mendetail sehingga memenuhi layar. Sebuah *Close Up Shot* akan menarik subjek dari konteks. *Close Up* masih dapat dibagi menjadi dua variasi, yaitu *Medium Close*

Up (MCU) yang menampilkan kepala dan bahu, serta *Big Close Up (BCU)*, yang menampilkan dahi hingga dagu. *Shot-shot Close Up* akan memfokuskan perhatian pada perasaan atau reaksi seseorang dan biasanya digunakan dalam *interview* untuk menunjukkan situasi emosional seseorang, seperti kesedihan atau kegembiraan.

Gambar 2.1. Jarak Pengambilan Gambar[2]



e. *Angle of shot*. Arah dan ketinggian dari sebelah mana sebuah kamera akan mengambil gambar sebuah adegan. Konvensi menyebutkan bahwa dalam pengambilan gambar biasa, subjek

[2] Jurnal Daniel Chandler. *The Grammar of Television and Film* melalui http://www.aber.ac.uk/media/Document/short/gramtv.html akses tanggal 5 Oktober 2014

harus diambil dari sudut pandang *eye-level*. *Angle* yang tinggi akan membuat kamera melihat seorang karakter dari atas, dan dengan sendirinya membuat penonton merasa lebih kuat ketimbang sang karakter—atau justru menimbulkan efek ketergantungan pada sang karakter. *Angle* yang rendah akan menempatkan kamera di bawah sang karakter, dengan sendirinya melebih-lebihkan keberadaan atau kepentingan sang karakter.

f. *View Point.* Jarak pengamatan dan sudut dari apa yang dilihat kamera dan rekaman gambar. Tidak untuk membingungkan pengambilan *point of view* atau pengambilan kamera secara subjektif.

g. *Point of View Shot (POV)*. Yakni memperlihatkan *shot* dalam posisi objek diagonal dengan kamera. ada dua jenis *POV*, yakni kamera sebagai subjek yang menjadi lawan objek. sebagai subjek maka kamera membidik langsung ke objek seolah objek dan subjek bertemu secara langsung, padahal tidak. dalam teknik ini komposisi dan ukuran gambar harus diperhatikan.

h. *Two Shot*. Pengambilan gambar dua orang secara bersamaan.

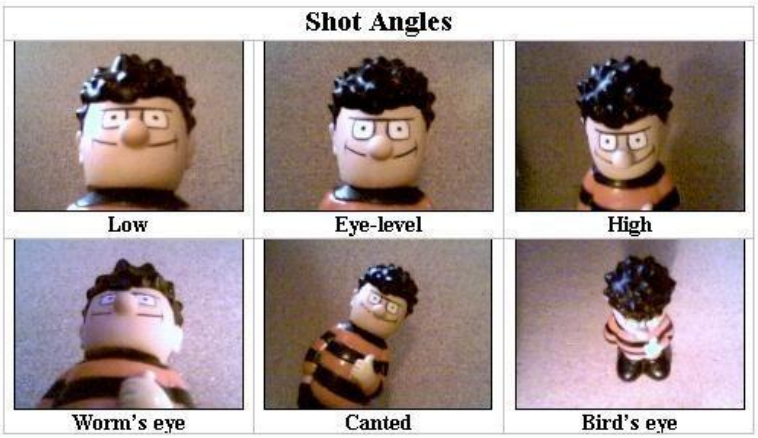
i. *Selective Focus*. Pemilihan bagian dari kejadian untuk diambil dengan fokus yang tajam, menggunakan *depth of field* yang rendah pada kamera.

j. *Soft Focus*. Sebuah efek dimana ketajaman sebuah gambar atau bagian darinya, dikurangi dengan menggunakan sebuah alat optik.

k. *Wide-angle shot*. Pengambilan gambar secara luas yang diambil dengan menggunakan lensa dengan sudut yang lebar.

l. *Tilted Shot*. Sebuah *slot* dimana kamera diletakkan pada derajat kemiringan tertentu, sehingga menimbulkan efek ketakutan atau ketidaktenangan.

Gambar 2.2. Sudut Pengambilan Gambar[3]



2. Pergerakan Kamera

a. *Zoom*. Dalam proses *zooming*, kamera sama sekali tidak bergerak. Proses mengharuskan lensa difokuskan dari sebuah *Long Shot* menjadi *Close Up* sementara gambar masih dipertunjukkan.

[3] Jurnal Daniel Chandler. *The Grammar of Television and Film* melalui http://www.aber.ac.uk/media/Document/short/gramtv.html akses tanggal 5 Oktober 2014

Subjek diperbesar, dan perhatian dikonsentrasikan pada detail yang sebelumnya tidak nampak. Hal tersebut biasa digunakan untuk memberikan kejutan pada penonton. *Zoom* menunjukkan beberapa aspek tambahan dalam suatu adegan (misalnya saja dimana sang karakter sedang berada, atau dengan siapa ia sedang berbicara) sementara *shot* itu melebar.

b. *Following Pan*. Kamera bergerak mengikuti subjek, yang akan menimbulkan efek kedekatan antara penonton dengan subjek tersebut.

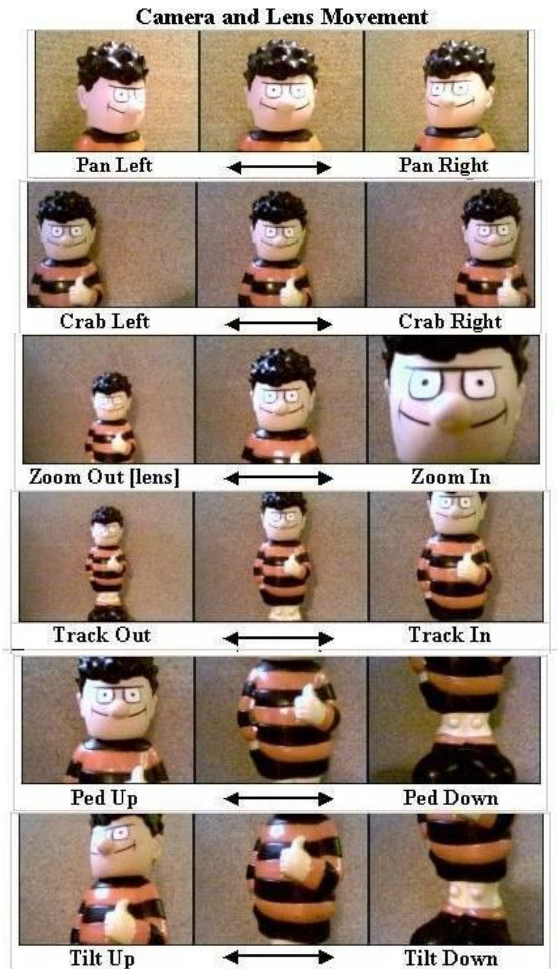
c. *Tilt*. Pergerakan kamera secara vertikal –ke atas atau ke bawah – sementara kamera tetap pada posisinya.

d. *Crab*. Kamera bergerak ke kiri atau ke kanan seperti gerakan kepiting yang berjalan. Gerakan ini menempatkan subjek pada sebelah pojok kiri atau kanan *frame*. Gerakan ini ingin menggambarkan situasi di sekitar subjek. Apabila sebelah kanan subjek hendak ditonjolkan, maka *crabbing* ke arah kiri subjek dilakukan untuk memberikan *space* yang cukup luas di sebelah kanan subjek.

e. *Tracking (dollying)*. *Tracking* mengharuskan kamera untuk bergerak secara mulus, menjauhi atau mendekati subjek, dan biasa dibagi menjadi; *tracking in* yang akan membawa penonton semakin dekat dengan sang subjek, dan *tracking back* yang akan

membawa perhatian penonton pada sisi kiri dan kanan *frame*. Kecepatan *tracking* juga dapat menentukan efek perasaan dalam diri penonton. *Rapid Tracking* akan menimbulkan efek ketegangan, sedangkan *tracking back* akan menimbulkan efek relaksasi.

Gambar 2.3. Teknik Pergerakan Kamera[4]



[4] Jurnal Daniel Chandler. *The Grammar of Television and Film* melalui http://www.aber.ac.uk/media/Document/short/gramtv.html akses tanggal 5 Oktober 2014

3. Teknik-teknik Penyuntingan

a. *Cut*. Perubahan tiba-tiba dalam *shot*, dari satu sudut pandang ke lokasi yang lain. Di televisi, *cut* terjadi di setiap 7 atau 8 detik. *Cutting* berfungsi untuk:

- Mengubah adegan
- Meminimalisir waktu
- Memberi variasi pada sudut pandang
- Membangun imej atau ide.

Perpindahan yang lebih halus juga dapat dilakukan, di antaranya dengan menggunakan teknik *cutting* seperti *fade*, *dissolve*, dan *wipe*.

b. *Jump cut*. Perpindahan mendadak dari satu adegan ke adegan lain, yang biasanya digunakan secara sengaja untuk mempertegas sebuah poin dramatis.

c. *Motivated cut*. *Cut* yang dibuat tepat pada suatu titik di mana apa yang baru saja terjadi membuat penonton ingin melihat sesuatu yang pada saat itu tidak Nampak (menimbulkan efek seperti, misalnya saja, penerimaan konsep pemadatan waktu).

d. *Cutting rate*. Pemotongan yang dilakukan dalam frekuensi tinggi, untuk menimbulkan efek terkejut atau penekanan pada suatu hal.

e. *Cutting rhythm*. Ritme pemotongan bisa secara kontinu dikurangi untuk meningkatkan ketegangan.

f. *Cross-cut*. Sebuah pemotongan dari satu kejadian menuju kejadian yang lain.

g. *Cutaway Shot (CA)*. Sebuah *shot* yang menjembatani dua *shot* terhadap subjek yang sama. *Cutaway shot* merepresentasikan aktivitas sekunder yang terjadi pada saat yang bersamaan dengan kejadian utama.

h. *Reaction Shot*. *Shot* dalam bentuk apapun, yang memperlihatkan reaksi seorang karakter terhadap kejadian yang baru saja berlangsung.

i. *Insert Shot*. Sebuah *Close Up Shot* yang dimasukkan ke dalam konteks lebih besar, menawarkan detail penting dari sebuah adegan.

j. *Fade atau dissolve* (*Mix*). *Fade* dan *dissolve* adalah transisi bertahap di antara beberapa *shot*. Dalam *fade*, sebuah gambar secara bertahap muncul dari (*fade in*) atau hilang menuju (*fade out*) sebuah layar kosong. Sebuah *fade in* lambat berfungsi sebagai perkenalan terhadap sebuah adegan, sedangkan sebuah *fade out* lambat berfungsi sebagai akhir yang damai. *Dissolve* (atau *mix*) melibatkan *fade out* terhadap sebuah gambar, untuk langsung disambung dengan *fade in* terhadap gambar yang lain.

k. *Wipe*. Sebuah efek optikal yang menandai perpindahan antara satu *shot* menuju *shot* yang lain. Di atas layar, *wipe* akan menunjukkan sebuah gambar yang seakan-akan dihapus.

4. Pencahayaan

a. *Soft and harsh lighting*. Pencahayaan halus atau kasar dapat memanipulasi sikap penonton terhadap sebuah *setting* atau karakter tertentu. Bagaimana sebuah sumber cahaya digunakan dapat membuat objek, orang, atau lingkungan terlihat jelek atau indah, halus atau kasar, realistis atau *artificial*.

5. Gaya Penceritaan *(Narrative Style)*

a. Pendekatan Subjektif. Penggunaan kamera disebut subjektif ketika penonton diperlakukan sebagai seorang partisipan (misalnya saja ketika kamera digunakan sedemikian rupa untuk mengimitasi gerakan seorang karakter). Pendekatan semacam ini akan efektif dalam menampilkan situasi pikiran yang tidak biasa, seperti mimpi, usaha mengingat-ingat, atau pergerakan yang sangat cepat.

b. Pendekatan Objektif. Sudut pandang objektif biasanya melibatkan penonton sebagai pengamat.

c. *Montage*. *Montage* dalam arti harfiah adalah proses pemotongan film dan menyuntingnya sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah sekuens (*sequence*). Namun demikian, *montage* juga bisa

merujuk kepada penempatan beberapa *shot* untuk merepresentasikan kejadian atau ide, atau pemotongan beberapa *shot* untuk memadatkan serangkaian kejadian. *Montage* intelektual digunakan untuk secara tidak sadar menyampaikan pesan-pesan subjektif melalui penempatan beberapa *shot* yang memiliki hubungan berdasarkan komposisi, pergerakan, melalui repetisi imej, melalui ritme penyuntingan, detail dan/atau metafor.

6. Format

a. *Shot* Sebuah gambar tunggal yang diambil oleh kamera.

b. *Adegan* (*scene*). Sebuah unit dramatis yang terdiri dari sebuah atau beberapa *shot*. Sebuah adegan biasa mengambil tempat di periode waktu yang sama, pada *setting* yang sama, dan melibatkan karakter-karakter yang sama.

c. *Sekuens (sequence*). Sebuah unit dramatis yang terdiri dari beberapa adegan –semuanya dihubungkan oleh momentum emosional atau narasi yang sama.

2.2.5. Tinjauan Tentang Semiotika

Kata semiotika disamping kata semiology sampai kini masih dipakai. Selain istilah semiotika dan *semiology* dalam sejarah linguistik ada pula digunkan istilah lain seperti *semasiology*, *sememik*, dan *semik* untuk merujuk

pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti suatu tanda atau lambang (Sobur, 2004:11).

Secara etimologis, istilah semiotika atau semiologi berasal dari bahasa Yunani, Semeion yang berati "tanda". Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Eco, 1979:16 dalam Sobur, 2006:95).

Sedangkan secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco, 1979:6 dalam Sobur, 2006:95).

Secara sederhana, semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda (*signs*) adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn, 1996:64). Manusia dengan perantaraan tanda-tanda, dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya dalam berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu objek atau idea dan suatu tanda (Littlejohn, 1996:64). Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika.

Charles Sanders Pierce (dalam Littlejohn, 1996:64) mendefinisikan *semiosis* sebagai *"a relationship among a sign, an object, and a meaning* (suatu hubungan diantara tanda, objek, dan makna)." Charles Morris (dalam Segers, 2000:5) menyebut *semiosis* ini sebagai suatu "proses tanda, yaitu proses ketika sesuatu merupakan tanda bagi beberapa organisme". Tanda tidak mengandung makna atau konsep tertentu, namun tanda memberi kita petunjuk-petunjuk yang semata-mata menghasilkan makna melalui interpretasi. Tanda menjadi bermakna mana kala diuraikan isi kodenya (*decoded*) menurut konvensi dan aturan budaya yang dianut orang secara sadar maupun tidak sadar (Sobur, 2003:14).

Melihat sejarahnya, tradisi semiotika berkembang dari dua tokoh utama yaitu Charles Sander Pierce mewakili tradisi Amerika dan Ferdinand de Saussure yang mewakili tradisi Eropa. Keduanya tidak pernah saling bertemu, sehingga kendati keduanya sering disebut mempunyai kemiripan gagasan dan penerapan konsep-konsep dari masing-masing, namun keduanya seringkali mempunyai perbedaan penting mungkin karena keduanya berangkat dari disiplin yang berbeda. Pierce adalah seorang guru besar filsafat dan logika sedangkan Saussure merupakan seorang ahli linguistik.

Pusat perhatian semiotika pada kajian komunikasi adalah menggali apa yang tersembunyi dibalik bahasa. Saussure mendefinisikan semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial. Dalam konteks sastra, (Teeuw, 1928:18 dalam Sobur, 2006:96) memberi batasan semiotik adalah tanda sebagai tindak komunikasi.

Ia kemudian menyempurnakan batasan semiotik itu sebagai model sastra yang mempertanggung jawabkan semua faktor dan aspek hakiki untuk pemahaman gejala sastra sebagai alat komunikasi yang khas didalam masyarakat mana pun.

2.2.6. Tinjauan Tentang Representasi

Representasi adalah bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan sosial, dalam perkembangannya ada dua teori dalam teori pengetahuan sosial yaitu apa yang disebut kongnisi sosial, representasi adalah suatu konfigurasi atau bentuk atau susunan yang dapat menggambarkan, mewakili atau melambangkan sesuatu dalam suatu cara. tujuan dalam menerapkan ilmu pengetahuan untuk memahami bagaimana interpersonal, understanding, moral *judgement*.

Menurut Stuart Hall ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental, yaitu konsep tentang "sesuatu" yang ada di kepala kita masing-masing (peta konseptual), representasi mental merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, "bahasa", berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita harus diterjemahkan dalam "bahasa" yang lazim, supaya dapat menghubungkan konsep dan ide-ide tentang sesuatu dengan tanda simbol tertentu. Media sebagai suatu teks banyak menebarkan bentuk-bentuk representasi pada isinya. Representasi dalam media menunjuk pada bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan, atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. (Wibowo, 2011:113).

Representasi merupakan kegunaan dari tanda. Marcel Danesi dalam bukunya yang berjudul *Understanding Media Semiotic*s mengungkapkan bahwa representasi adalah proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik disebut representasi. Ini dapat didefinisikan lebih tepat sebagai kegunaan dari tanda yaitu untuk menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu, yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan atau dirasakan dalam bentuk fisik.

2.2.7. Tinjauan Tentang Humanisme

2.2.7.1 Historis Tentang Humanisme

Semula humanisme adalah gerakan dengan tujuan untuk mempromosikan harkat dan martabat manusia. Sebagai pemikiran etis yang menjunjung tinggi manusia. Humanisme menekankan harkat, peran, tanggugjawab menurut manusia. Menurut humanisme manusia mempuyai kedudukan yang istimewa dan berkemampuan lebih dari mahluk lainya karena mempunyai rohani.

Pandangan humanisme membuat manusia sadar kembali tentang harkat dan martabat manusia sebagai mahluk rohani. Etika rohani mendasari manusia untuk bertangungjawab dalam kehidupan di dunia.

Dalam pengunaan F.C.S Schiller dan William James, humanisme diangkat sebagai pandangan yang bertolak belakang dengan absolutisme filosofis. Ini tidak kembali kepandangan protagoras. Alasannya pandangan Schiller dan James dipandang melawan hal-hal absolut

metafisis dan bukan yang epestimologis, yaitu melawan dunia tertutup idealisme absolut. Oleh karena itu, penekanannya pada alam atau dunia yang terbuka, pluralisme dan kebebasan manusia.

Pembagian sejarah humanisme dibagi menjadi tiga periode :

Zaman Antik

Orang romawi 2000 tahun yang lalu menggunakan kata humanis untuk menunjukan cita-cita yang mengusahakan pengembangan tertinggi etis kultural kekuatan-kekuatan manusia dalam bentuk secara estetik sempurna, bersama dengan sikap baik hati dan kemanusiaan. Tokoh Cicero (106-43 SM) cita-cita humanisme berkembang dalam stoa dengan tokoh Seneca dan Marcus Aurelius.

Pra-Renaisance

Tahap inilah barangkali kunci kelahiran abad modern, abad ke- 14 Italia dunia kristiani mulai menemukan cita-kemanusiaan Yunani dan Romawi. Seni klasik mulai berkembang terutama patung-patung tubuh manusia memberi sumbangan besar seni di zaman itu. Manusia mulai ditempatkan sebagai pusat perhatian. Pendidikan dipandang sebagai pengembangan manusia, manusia dianggap tolak ukur kewajaran kehidupan; pada waktu itu tek kuno dalam filsafat mulai diteliti sastra dan diterjemah.

Peran Paus di Roma ikut dalam gerakan diusahakan mendamaikan agama kristiani dengan kebudayaan kuno (Socrates dan Plato). Ciri periode ini adalah wawasan yang luas, optimis penolakan terhadap kepicikan dan keadilan usaha. Dua tahap humanisme itu merupakan tahap pertama kearah sekularisasi dunia eropa tengah dan barat tokoh puncak humanisme adalah Trasmus dan Rotterdam (1466-1536).

Tahap Humanisme Modern

Humanisme untuk sebagian bangsa eropa berpengaruh terutama dalam kehidupan rohani. Mendorong gereja mentranformasikan diri dari dalam dan mencoba kedalam hidup batin disisi lain.

Di abad 15 dan renaisance diabad 16 kita menyaksikan gerakan pembaharuan religius eropa. Di eropa utara devotia moderne mengusahakan pendalaman mistis, kita menyaksikan kelompok yang melakukan tapa. Kehidupan katolik di abad 16 ditandai oleh kelompok mistik dan hidup rohani, Santa Theresia dan Avila, Santo Johanes dan Cruz dan Santo Ignasius dari Yolala.

Abad pertengahan berahir sesudah abad pencerahan abad 15 dan 16. Pada saat orang mencari alternatif untuk kebudayaan tradisional (yang sama sekali diresapi suasana kristiani perhatian diarahkan kepada satu-satunya kebudayaan yag lain yang meraka kenal, yaitu kebudayaan Yunani dan Romawi. Kebudayaan itu sangat mereka dewa-dewakan dan diambil sebagai contoh untuk segala bidang kultural.

Humanisme barat berkembang dalam dua bentuk sebagai humanisme moderat dan sebagai humanisme anti agama. Humanisme moderat menjunjung tinggi keutamaan manusia yang luhur seperti kebaikan hati, kebebasan hati, wawasan yang luas, keterkaitan dengan seni, universalisme (Nilai budi dijunjug tinggi). Merasa dekat dengan alam, penolakan fatalisme, toleransi positif, Tokoh peyair Jerman Goeth, Schiller serta Wilhelm Von Humbold.

Humanisme anti agama dipahami sebagai takhayul atau keterikatan manusia pada irasionalitas sehingga manusia dapat menemukan dirinya jika ia melepaskan diri dari agama.Tokoh humanisme Atheis Ludwig Feurbach (1804-1872) yang memakai agama sebagai keterangan manusia. Karx Marx memandang agama sebagai candu masyarakat. Disebut juga Friederic Nietzsche, Sigmund Freud (agama sebagai ilusi) dan Jean Paul Sartre.

Rasio dipandang sebagai kekuatan yang dimiliki oleh manusia untuk mengenali realitas, untuk menciptakan ilmu pengetahuan dan teknologi, moralitas, estetika, menentukan arah hidup, perkembangan sejarah, memecahkan masalah ekonomi.

Antroposentrisme humanisme muncul dengan datangnya rasionalisme yang tidak lagi percaya bahwa hukum alam besifat mutlak. Rasionalisme inilah yang melahirkan renaisance suatu gerakan membangun kembali manusia dari kungkungan mitologi dan dogma.

Cita-cita renaisance adalah mengembalikan kedaulatan manusia yang selama berabad-abad dirampas oleh dewa dan mitologi untuk mengusai nasibnya sehingga kehidupan berpusat pada manusia bukan pada Tuhan.

2.2.7.2 Konsep Tentang Humanisme

Tokoh Teori Humanisme

Tokoh penting dalam teori belajar humanitik secara teoritik antara lain adalah : Arthur Combs, Abraham Maslow, dan Carl Rogers..

1. Arthur Combs

Perasaan, persepsi, keyakinan dan maksud merupakan perilaku-perilaku batiniah yang menyebabkan seseorang berbeda dengan yang lain. Agar dapat memahami orang lain, seseorang harus melihat dunia orang lain tersebut, bagaimana ia berpikir dan merasa tentang dirinya. Itulah sebabnya, untuk mengubah perilaku orang lain, seseorang harus mengubah persepsinya. Sesungguhnya para ahli psikologi humanisme melihat dua bagian belajar, yaitu diperoleh informasi baru dan personalisasi informasi baru tersebut.

a. Pemerolehan informasi baru

Peserta didik akan tertarik dan bersemangat untuk belajar jika apa yang dipelajari akan menjadi suatu informasi baru yang bermakna dan bermanfaat bagi dirinya.

b. Personalisasi informasi baru

Informasi baru yang dipahami peserta didik itu bukan hasil transfer langsung dari guru ke peserta didik. Peserta didik sendirilah yang mecerna dan mengolah apa yang disampaikan oleh guru menjadi sesuaidan bermakna. Atrinya informasi itu diperolehnya sendiri dan peserta didik menjadi pemilik informasi tersebut. Peran guru disini adalah sebagai pembimbing yang mengarahkan.

Keliru jika guru berpendapat bahwa murid akan mudah belajar kalua bahan pelajaran disusun dengan rap idan disampaikan dengan baik, tetapi arti dan maknanya tidak melekat pada bahan ajar itu, murid sendirilah yang mencerna dan menyerap arti dan makna bahan pelajaran tersebut ke dalam dirinya. Yang menjadi masalah dalam mengajar bukanlah bagaimana pelajaran itu disampaikan,tetapi bagaimana membantu murid memetik arti dan makna yang terkandung di dalam bahan pelajaran tersebut dengan hidup dan kehidupan mereka, guru boleh bersenang hati bahwa misinya telah berhasil.

Semakin jauh hal-hal yang terjadi di luar diri seseorang (dunia) dari pusat lingkaran lingkaran (persepsi diri),semakin kurang pengaruhnya

terhadap seseoarang. Sebaliknya, semakin dekat hal-hal tersebut dengan pusat lingkaran, maka semakin besar pengaruhnya terhadap seseorang dalam berperilaku. Jadi jelaslah maka semakin banyak hal yang dipelajari oleh murid segera dilupakan, karena tidak adakaitanya sama sekali dengan dirinya.

2. Abraham Maslow

Abraham H. Maslow adalah tokoh yang menonjol dalam psikologi humanisme. Karyanya di bidang pemenuhan kebutuhan berpengaruh sekali terhadap upaya memahami motivasi manusia. Sebagian dari teorinya yang penting didasrkan atas asumsi bahwa dalam diri manusia terdapat dorongan positif untuk tumbuh dan kekuatan-kekuatan yang melawan atau menghalangi pertumbuhan.

Maslow, berpendapat, bahwa manusia memiliki hierarki kebutuhan yang dimulai dari kebutuhan jasmaniah yang paling asasi sampai dengan kebutuhan tertinggi. Kebutuhan tersebut terbagi dalam lima tingkatan yaitu:

a. Kebutuhan jasmaniah atau dasar *(basic needs)*, seperti makan, minum, tidur, dan sex menuntut sekali untuk dipuaskan.

b. Kebutuhan akan rasa aman *(safety needs)*, kebutuhan kesehatan, keamanan lingkungan, lapangan kerja, sumber daya, dan terhindar dari bencana.

c. Kebutuhan untuk dimiliki dan dicintai *(belongingnees needs),* butuh cinta, persahabatan, dan keluarga,kebutuhan menjadi anggota kelompok, dan sebagainya.

d. Kebutuhan akan harga diri (esteem needs), butuh kepercayaan diri, harga diri, prestasi, dan penghargaan dari orang lain.

e. Kebutuhan aktualisasi diri (self actualization needs), moralitas, kreativitas, dan ekspresi diri.

Maslow membedakan antara empat kebutuhan pertama dengan satu kebutuhan yang berikutnya (kebutuhan teratas). Keempat kebutuhan yang pertama disebut deficiency neds (kebutuhan yang timbul karena kekurangan) pemenuhan kebutuhan ini pada umumnyabergantung pada orng lain. Sedangkan satu kebutuhan yang lain dinamakan growth needs (kebutuhan untuk tumbuh) dan pemenuhannya lebih bergantung pada manusia itu sendiri.

Apabila seseorang telah dapat memenuhi semua kebutuhan yang tingkatannya lebih rendah tadi, maka motivasi lalu diarahkan kepada terpenuhinyankebutuhan aktualisasi diri, yaitu kebutuhan untuk mengembangkan potensi atau bakat dan kecenderungan tertentu. Bagaimana cara aktualisasi diri ini tampil,tidaklah sama pada setiap orang. Sesudah kebutuhan ini, muncul kebutuhan untuk tahu dan mengerti, yakni dorongan untuk mencari tahu, memperoleh ilmu dan pemahaman.

Implikasi dari teori Maslow dalam dunia pendidikan sangat penting. Dalam proses belajar-mengajar misalnya, guru mestinnya memperhatikan teori ini. Apabila guru menemukan kesulitan untuk memahami mengapa anak-anak tertentu tidak mengerjakan pekerjaan rumah, mengapa anak tidak dapat tenang di dalam kelas, atau bahkan mengapa anak-anak tidak memiliki motivasi untuk belajar. Menurut Maslow, guru tidak bias menyalahkan anak atas kejadian ini secara langsung, sebelum memahami barangkali ada proses tidak terpenuhinya kebutuhan anak yang berada di bawah kebutuhan untuk tahu dan mengerti.bisa jadi anak-anak tersebut belum atau tidak melakukan makan pagi yang cukup, smalaman tidak tidur dengan nyenyak, atau ada masalah pribadi/keluarga yang membuatnya cemas dan takut, dan lain-lain.

3. Carl R. Rogers

Metode yang diterapkan Rogers dalam psikoterapi awalnya disebut non directive atau terapi yang berpusat pada klien (client centered therapy), dan pioneer dalam risetnya pada proses terapi. Pendekatan terapi yang berpuast pada klien dari Rogers sebagi metode untuk memahami orang lain, menangani masalah-masalah gangguan emosional. Rogers berkeyakinan bahwa pandangan humanisme dan holism terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Dalam teorinya, klien diajak untuk memahami diri dan pada akhirnya menyadari untuk mengembangkan diri secara utuh dan lebih dapat menjadi dirinya sendiri.

Lima sifat khas orang yang berfungsi sepenuhnya (*fully human being):*

- Keterbukaan pada pengalaman

Orang yang berfungsi sepenuhnya adalah orang yang menerima semua pengalaman dengan fleksibel sehingga timbul persepsi baru. Dengan demikian ia akan banyak mengalami emosi (emosional) baik yang positif maupun yang negative.

- Kehidupan ekstansial

Kualitas dari kehidupan ekstansial dimana orang terbuka terhadap pengalamannya sehingga ia selalu menemukan sesuatu yang baru, dan selalu berubah dan cenderung menyesuaikan diri sebagai respon atas pengalaman selanjutnya.

- Kepercayaan terhadap organisme orang sendiri

Pengalaman akan menjadi hidup ketika seorang membuka diri terhadap pengalaman itu sendiri. Dengan begitu ia akan bertingkah laku menurut apa yang dirasakannya benar (timbul seketika dan intuitif) sehingga ia dapat mempertimbangkan setiap segi dari suatu situasi dengan sangat baik.

- Perasaan bebas

Orang yang sehat secara psikologis dapat membuat suatu pilihan tanpa adanya paksaan-paksaan atau rintangan-rintangan antara alternative pikiran dan tindakan. Orang yang bebas memiliki suatu perasaan berkuasa secara pribadi mengenai kehidupan dan percaya masa depan tergantung pada dirinya sendiri, tidak pada peristiwa pada masa lampau sehingga ia dapat melihat sangat banyak pilihan dalam kehidupanya dan merasa mampu melakukan apa yang saja yang ingin dilakukanya.

- Kreatifitas

Keterbukaan diri terhadap pengalaman dan kepercayaan kepada organisme mereka sendiri akan mendorong seseorang untuk memiliki kreativitas dengan cirri-ciri bertingkah laku spontan, tidak defensif, berubah, bertumbuh, dan berkembang sebagai respon atas stimulus kehidupan yang beraneka ragam disekitarnya.

2.2.7.3 Praktis Tentang Humanisme

- Kemiskinan

Gambaran kekurangan materi, yang biasanya mencakup kebutuhan pangan sehari-hari, sandang, perumahan, dan pelayanan kesehatan. Kemiskinan dalam arti ini dipahami sebagai situasi kelangkaan barang-barang dan pelayanan dasar.

Gambaran tentang kebutuhan sosial, termasuk keterkucilan sosial, ketergantungan, dan ketidakmampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat. Hal ini termasuk pendidikan dan informasi. Keterkucilan sosial biasanya dibedakan dari kemiskinan, karena hal ini mencakup masalah-masalah politik dan moral, dan tidak dibatasi pada bidang ekonomi.Gambaran kemiskinan jenis ini lebih mudah diatasi daripada dua gambaran yang lainnya.

Gambaran tentang kurangnya penghasilan dan kekayaan yang memadai. Makna "memadai" di sini sangat berbeda-beda melintasi bagian-bagian politik dan ekonomi di seluruh dunia. Gambaran tentang ini dapat diatasi dengan mencari objek penghasilan diluar profesi secara halal. Perkecualian apabila institusi tempatnya bekerja melarang.

- Pembantaian

Pembantaian umumnya merujuk pada suatu peristiwa pembunuhan massal yang langsung dan disengaja, terutama terhadap penduduk sipil yang tidak terlibat dalam pertempuran atau tidak mampu melindungi diri, yang sering dapat dianggap sebagai suatu kejahatan perang. Pembantaian dalam pengertian ini umumnya tidak diterapkan terhadap pihak yang terlibat dalam pertempuran, misalnya pembunuhan massal tawanan perang, walaupun disengaja, seringkali tidak dianggap sebagai suatu pembantaian.

- Penculikan

Mengambil seseorang tanpa kerelaan, biasanya bagi menahan tanpa kebenaran/tanpa menurut undang-undang yang sah. membawa pergi itu dengan maksud untuk menempatkan orang itu secara melawan hukum di bawah kekuasaannya atau kekuasaan orang lain atau untuk membuat dia dalam keadaan sengsara. Artinya selain dibawa pergi diluar kehendak korban, hal itu juga dilakukan dengan cara-cara yang bertentangan dengan hukum, misalnya diancam, dipaksa, dibohongi.

2.3 Kerangka Pemikiran

Dalam menganalisa Representasi Humanisme dalam Film Senyap (*The Look Of Silence*). Penelitian ini menggunakan teori *The Codes of Television* oleh John Fiske. Peneliti memilih beberapa kode yang ada dalam teori *the codes of television* John Fiske. Beberapa kode televisi ini akan lebih mempermudah peneliti dalam meneliti representasi humanisme dalam film Senyap (*The Look Of Silence*).

Film merupakan merupakan bidang kajian yang sangat relevan bagi analisis srtuktural atau semiotika. Film umumnya dibangun oleh banyak tanda-tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang penting dalam film adalah gambar dan suara (kata yang diucapkan, ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting

dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Dalam menganalisis teks berbentuk gambar bergerak atau *moving picture* yang sering digunakan adalah teori tentang *The Codes of Television* yang dicetuskan oleh John Fiske. Teori ini menyatakan bahwa sebuah peristiwa yang digambarkan dalam sebuah gambar bergerak memiliki kode-kode sosial sebagai berikut :

1. **Level Pertama adalah Realitas (*reality*)**

   Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make–up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi), *sound* (suara), dan lain-lain.

   ***1. Appereance* (Penampilan)**

   Penampilan adalah keseluruhan tampilan fisik seseorang meliputi aspek sosiologis dan gaya personal. Sosiologis meliputi tinggi dan berat badan, warna kulit, warna dan jenis rambut, warna dan bentuk mata, bentuk hidung, dan bentuk tubuh. Selain itu juga termasuk cacat, seperti amputasi dan bekas luka. Gaya personal meliputi gaya pakaian yang dikenakan diselutuh tubuh, gaya potongan serta warna rambut, kosmetik, dan *make up* dan modifikasi bagian tubuh. 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.

Setiap pribadi memilki penampilan yang berbeda disebabkan, oleh hal genetika maupun dandanan personal. Setiap unsur – unsur penampilan yang berkaitan dengan genetika maupun dandanan personal kerap memunculkan persepsi orang lain terhadap suatu pribadi. Seringkali orang memberi makna tertentu pada karakteristik orang yang bersangkutan, seperti bentuk tubuh, warna kulit, model rambut, dan sebagainya. (Mulyana, 2007 :329).

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. *Make Up* (Tata Rias)

Make up adalah sebagai metode dalam hubungannya dengan pencahayaan panggung untuk menyorot wajah para aktor agar membuat ekspresi terlihat oleh penonton dari jarak moderat. Hal ini seringkali berhubungan dengan definisi mata dan bibir serta *higlights* dan *lowlights* dari tulang wajah. *Make up* atau tata rias memiliki dua fungsi, yaitu untuk menunjuk usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia. Selain dua fungsi utama tersebut, *make up* juga

digunakan untuk membedakan seorang pemain jika bermain dalam peran yang berbeda dalam satu film. *Make up* juga kerap digunakan untuk menyamakan seorang pemeran dengan wajah asli yang ia perankan, misalnya dalam film – film biografi.

***4. Environment* (Lingkungan)**

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

***5. Behaviour* (Perilaku)**

Perilaku adalah suatu aksi atau reaksi dari sebuah objek atau organisme dan biasanya berhubungan dengan lingkungan. Untuk manusia perilaku dapat merupakan sesuatu yang biasa, atau tidak aneh, sesuatu yang dapat diterima, atau bisa diukur dengan norma – norma sosial dan kontrol sosial.

***6. Speech* (Cara Berbicara)**

Cara berbicara mengacu pada jenis bahasa bicara pada komuniaksi verbal yang digunakan dalam sebuah film. Wilayah (negara) dan waktu (periode) merupakan unsur yang menjadi penentu

sebuah cara berbicara pada sebuah film. Biasanya film – film produksi sebuah negara selalu menggunakan bahasa induk negaranya. Bahasa bicara juga berhubungan dengan aksen. Aksen digunakan untuk meyakinkan penonton bahwa cerita tersebut benar benar terjadi di sebuah wilayah. Selain itu aksen juga digunakan untuk menunjukan dari mana seorang karakter berasal.

***7. Gesture* (Gerakan)**

Gesture adalah gerakan komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh seseorang dalam menyampaikan pesan yang mencerminkan emosinya. *Gesture* atau gerakan tidak bersifat *Universal*, tergantung dari budaya atau pemikiran orang tersebut. *Gesture* merupakan bagian penting dalam film untuk mengekspresikan. Argyle menyebutkan bahwa ada lima fungsi *gesture* dalam film, yaitu :

1) Ilustarsi dan isyarat – isyarat penghubung bicara lainnya.
2) Isyarat – isyarat konvensional dan bahasa isyarat.
3) Gerakan mengekspresikan emosi .
4) Gerakan mengekspresikan kepribadian.
5) Gerakan yang digunakan dalam berbagai kegiatan keagamaan dan ritual lainnya.

***8. Expression* (Ekspresi)**

Eksperesi wajah atau mimik adalah hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi otot pada wajah. Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal, dan dapat menyampaikan keadaan

emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya. Ekspresi wajah merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia. Mulyana dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Nonverbal* menjelaskan bahwa perilaku nonverbal yang dianggap paling banyak "berbicar" adalah ekspresi wajah, khususnya pandangan mata. Kontak mata memiliki dua fungsi dalam mengekspresikan sebuah pesan. Pertama, fungsi pengatur untuk memberi tahu orang lain apakah kita akan melakukan hubungan dengan orang itu atau menghindarinya. Kedua, fungsi ekspresif untuk memberi tahu orang lain bagaimana perasaan kita terhadapnya.

***9. Sound* (Suara)**

Suara menurut Pratista adalah keseluruhan suara yang keluar dari gambar. Suara dapat meliputi dialog, musik, dan efek suara. Suara memiliki peran aktif dalam mendukung aspek naratif dan estetik film secara keseluruhan.

2. Level Kedua adalah Representasi (*representation*)

Kode-kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah kode teknis, yang melingkupi *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (perevisian), *music* (musik), dan *sound* (suara), serta kode representasi konvensional yang terdiri dari naratif; konflik; karakter; aksi; dialog; *setting* dan *casting*.

1. Camera (Kamera)

Kamera dalam pembuatan film tidak hanya berperan sebagai alat perekam, tetapi juga cara merekam atau pengambilan gambar inilah yang perlu diperhatikan. Beberapa teknik pengambilan gambar berdasarkan besar kecilnya subjek, diantaranya :

a) Extreme Long Shot (ELS)

Extreme Long Shot digunakan bila ingin mengambil gambar yang sangat amat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Shots ini biasanya digunakan untuk pembukaan film dan untuk memperkenalkan kepada penonton lokasi cerita.

b) Long Shot (LS)

Long Shot menangkap gambar dari ujung kepala hingga ujung kaki. Long Shot yang juga disebut dengan landscape format, biasanya digunakan untuk mengantar mata penonton kepada suatu kejelasan suasana dan objek.

c) Medium Long Shot (MLS)

Medium Long Shot menangkap gambar dari ujung kepala hingga setengah kaki . Shot ini biasanya digunakan sebagai variasi estetika gambar. Angle yang digunakan dapat dikreasi sedemikian rupa agar menghasilkan tampilan yang menarik.

d) Medium Shot (MS)

Medium Shot ini menangkap gambar dari tangan hingga ke atas kepala. Shot ini biasanya digunakan untuk menunjukan ekspresi dan emosi dari pemeran kepada penonton.

e) Middle Close Up (MCU)

Middle Close Up menangkap gambar dari ujung kepala hingga ujung perut. Penonton masih dapat melihat latar belakang tetapi penonton juga diarahkan untuk mengenal lebih detail profil, bahasa tubuh, dan emosi pemeran.

f) Close Up (CU)

Close Up menangkap gambar penuh dari leher hingga ujung kepala. Shot ini adalah komposisi yang paling sering digunakan. Melalui shot ini emosi dan juga reaksi dan juga mimik wajah tergambar dengan jelas.

g) Extreme Close Up (ECU)

Extreme Close Up berfokus pada satu objek saja. Misalnya hidung, mata, atau alis saja. Shot ini jarang digunakan pada produksi film.

2. Lighting (Pencahayaan)

Pengambilan gambar pada film sepenuhnya dibantu oleh permainan dan pengaturan cahaya. Tata cahaya dapat mempengaruhi suasana serta mood sebuah film.

3. Editing (Penyuntingan)

Definisi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar – gambar yang telah diambil. Sementara definis editing pada pasca produksi adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot-nya. Adapun sineas memiliki wilayah kontrol yang amat luas untuk menghubungkan shot – shot dalam film – film mereka baik secara grafis, ritmis, spasial, dan temporial.

4. 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. Marsseli Sumarno menyebutkan ada delapan fungsi musik dalam film, yaitu :

1) Membantu merangkai adegan sehingga menimbulkan kesan kesatuan.
2) Menutupi kelemahan atau kecacatan sebuah film. Kelemahan dapat berupa akting yang lemah atau dialog yang dangkal. Harapannya dengan musik yang tepat, kelemahan tersebut diubah menjadi dramatik.
3) Menunjukan suasana bathin tokoh – tokoh utama film.
4) Menunjukan suasana waktu dan tempat.
5) Meniringi susunan kerabat kerja (Credit tittle).
6) Mengiringi adegan dengan ritme cepat.

7) Mengantisipasi adegan mendatang dan membentuk ketegangan dramatik.

8) Mengaskan karakter lewat musik.

Kode – kode representasional tersebut, kemudian ditransmisikan dan direpresentasikan melalui kode – kode konvensional, kode – kode tersebut terdiri dari:

1. Narative (Naratif)

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab – akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Definisi ini berangkat dari asumsi bahwa sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas.

2. Conflict (Konflik)

Konflik adalah suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) dimana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya.

3. Character (Karakter)

Sumarno (1996) menuliskan pembentukan karakter dalam sebuah film sangat penting dan dikaitkan dengan proses penokohan. Proses penokohan akan mengarahkan seorang pemeran menyajikan penampilan yang tepat seperti cara bertingkah laku, ekspresi emosi dengan mimik dan gerak – gerik, cara berdialog, untuk tokoh cerita

yang ia bawakan. Ada lima jenis karakter yang banyak disajikan, diantaranya :

1) Karakter Protagonis

Karakter protagonis biasanya merupakan karakter utama. Karakter protagonist mewakili sisi kebaikan, dan mencerminkan sifat – sifat kebenaran.

2) Karakter Sidekick

Karakter sidekick adalah pasangan karakter protagonis. Biasanya memiliki peran membantu atau mendukung karakter protagonis.

3) Karekter Antagonis

Karekter antagonis merupakan karakter yang mewakili sifat – sifat negatif. Karekter antagonis bertentangan dengan karakter protagonis.

4) Karakter Kontagonis

Karakter kontagonis adalah rekan dari karekter antagonis.

5) Karakter Skepstis

Karakter skepstis adalah karakter yang tidak peduli atau tidak segan terhadap tokoh protagonis. Karakter skepstis bukan berarti melawan seperti halnya antagonis, tetapi cenderung melihat rendah tokoh protagonis.

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 karkater di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Dialog sebuah film juga perlu meperhatikan bahasa bicara dan aksen.

6. Setting (Tempat)

Dalam sebuah film, latar atau setting merupakan tempat dan waktu berlangsungnya cerita. Setting diharapkan dapat memberi informasi lengkap kepada penonton tentang peristiwa – peristiwa yang sedang disaksikan. Setting memiliki fungsi antara lain sebagai penunjuk ruang dan waktu, status sosial, pembangun mood, penunjuk motif tertentu, dan pendukung aktif adegan. (Sumarno, 1996 : 62).

7. Casting (Pemeran)

Pemeran adalah orang yang memainkan peran tertentu dalam suatu aksi panggung, acara televisi atau film. Ia biasanya adalah orang yang dididik atau dilatih secara khusus untuk bersandiwara melalui suatu kursus atau sekolah, atau berpura – pura memerankan suatu tokoh sehingga nampak seperti tokoh sungguhan.

3. Level Ketiga adalah Ideologi (*ideology*)

Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah individualisme (*individualism*), feminisme (*feminism*), ras (*reins*), kelas (*class*), materialisme (*materialism*), kapitalisme (*capitalism*), dan lain-lain.

Semiotika adalah studi tentang pertandaan dan makna, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna di bangun dalam “teks” media, atau

> studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (Fiske, 2004:282).

> Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni, menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan interpretant dari tanda pertama. Tanda itu menunjuk sesuatu, yakni objeknya. (Fiske, 2004: 63).

Menurut John Fiske, terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika, yakni :

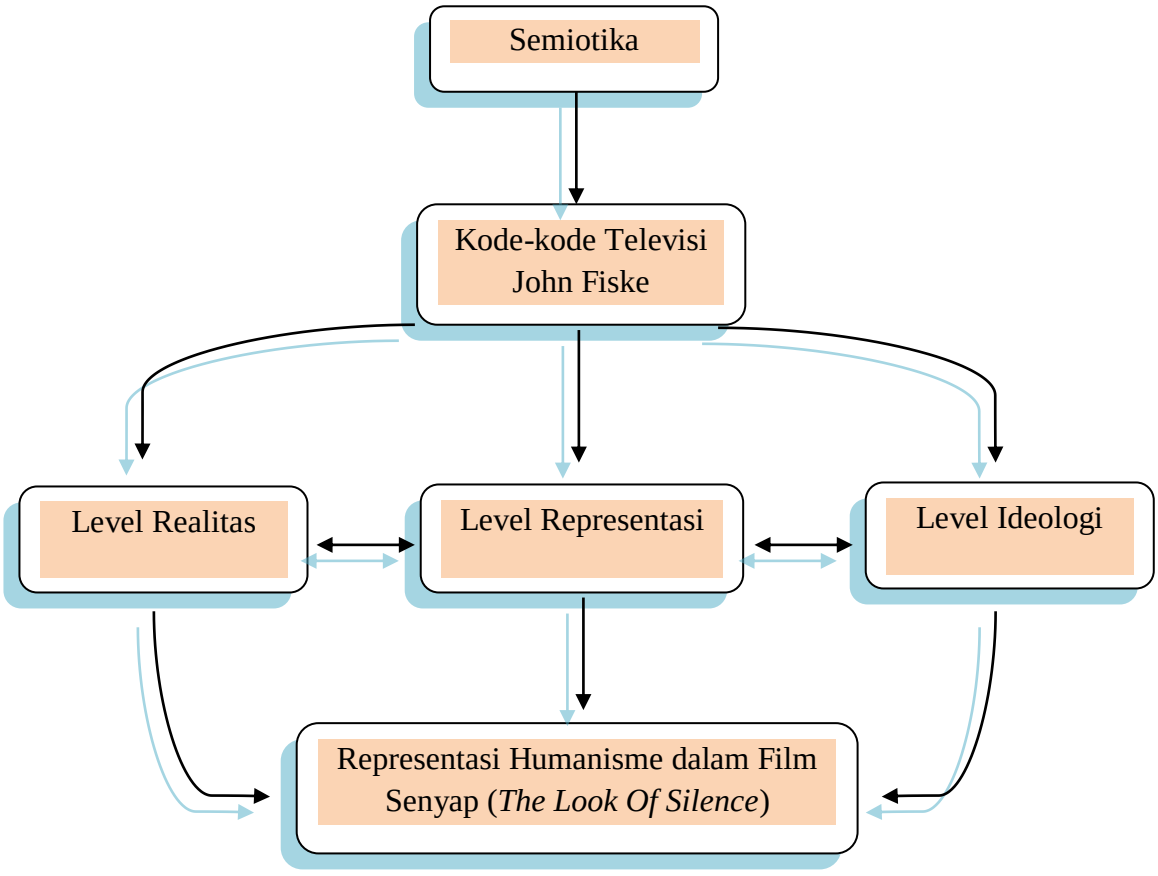
1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah kontruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. (Fiske, 2004:60)

Semiotika merupakan bagian dari *cultural studies* dimana salah satu substansinya adalah ideologi. Menurut para pemikir-pemikir ideologi, teori ideologi bisa berkaitan dengan penelitian semiotika dalam film Senyap (*The Look Of Silence*) ini. Teori-teori ideologi menekankan bahwa semua

komunikasi dan makna memiliki dimensi sosial politik, dan bahwa kedua hal tersebut tidak dapat dipahami di luar konteks sosial. Ideologi selalu bekerja menguntungkan pemegang kuasa, bagi kelas-kelas yang memiliki kuasa mendominasi produksi dan distribusi tidak hanya barang, tetapi pemikiran dan makna.

Gambar 2.4

Bagan Alur Kerangka Pemikiran Analisis Semiotika "Representasi Humanisme dalam Film Senyap (*The Look Of Silence*)"



Sumber : *Peneliti, 2014*