BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam penelitian ini, tinjauan pustaka peneliti akan mengacu pada penelitian sebelumnya selain pada teori dan data yang peneliti telah dapatkan, guna dalam upaya untuk dijadikan referensi dalam melakukan penelitian ini, yaitu penelitian yang memiliki kemiripan atau dasar yang sama mengenai semiotika yang membedah film.

Dalam menelaah penelitian terdahulu ini dimaksudkan untuk memperkuat kajian pustaka yang telah ada sebelumnya. Karena penelitian ini berada dalam pendekatan kualitatif maka sepatutnya ada perbedaan dan persamaan dalam sudut pandang mengenai objek tertentu, hal ini bisa dijadikan untuk saling melengkapi dalam upaya memperkuat kajian penelitian ini.

1. **Skripsi Imar Savitri, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, 2013.**

Penelitian yang berjudul "Representasi Berakhirnya Politik *Apartheid* Dalam Film *Invictus"* ini bertujuan untuk mengetahui representasi Politik *Apartheid* dalam film Invictus karya sutradara Clint Eastwood. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dimunculkan pertanyaan tentang bagaimana level realitas,

bagaiaman level representasi dan level ideologi tentang Politik *Aperthaid* dalam film tersebut menurut John Fiske.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian yang digunakan analisis semiotika John Fiske. Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi. Teknik analaisa data menggunakan The Codes of Television John Fiske.

Hasil penelitian menunjukan Politik *Apartheid* pada level realitas, representasi dan level ideologi, ideologi yang dihasilkan dari penggabungan level realitas dan level representasi pada tiga sequence adalah teori ideologi hegemoni Antonio Gramsci yang direpresentasikan melalui penokohan Morgan Freeman sebagai Nelson Mandela yang berperan sebagai tokoh yang hegemonik.

Dalam Simpulan menunjukan representasi warisan politik *apartheid* dilakukan dengan memadukan kode – kode dalam The Codes of Television John Fiske. Film Invictus secara keseluruhan berusaha menyampaikan permasalahan warisan *apartheid* yang dapat diselesaikan melalui cara yang tidak terduga, yakni olahraga rugby.

Persamaan yang terdapat pada penelitian ini adalah penelitian yang mengkaji tentang film, mengguanakan pendekatan kulitatif dan dengan metode analisis semiotika John Fiske. Perbedaan, penelitian Imar meneliti tentang film *Invictus,* sedangkan penelitian ini meneliti film *12 Years a Slave.* Penelitian Imar bertujun untuk mengetahui representasi Politik *Apartheid* dalam film tersebut, sedangkan penelitian ini bertujuan unutuk mengetahui representasi perbudakan.

2. **Skripsi Bayu Rizki Maulana, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, 2013.**

Penelitian yang berhjudul "Representasi Kesetaraan Ras Dalam Film Lincoln" ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui makna semiotik tentang pesan kesetaraan ras yang terdapat dalam film Lincoln, dan menganalisis apa saja makna yang terdapat dalam film Lincoln yang berkaitan dengan pesan kesetaraan ras. yaitu level realitas, level representasi, dan level ideology yang merupakan kode – kode televisi John Fiske.

Penelitian ini merupakan Penelitian Kualitatif dengan menggunakan analisis semiotik John Fiske. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Wawancara, studi dokumentasi, studi pustaka, dan penelusuran data online. Objek yang dianalisis merupakan sequence yang terdapat dalam film Lincoln dengan membagi kedalam tiga sequence yaitu sequence Prolog, Ideological Content, dan Epilog yang merepresentasikan 3 level yaitu level realitas, level representasi, dan ideologi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi kesetaraan ras dalam film Lincoln, terdapat tiga level yang sesuai dengan kode – kode televisi John Fiske.Pada level realitas menggambarkan penyampaian pesan kesetaraan ras yang terkodekan melalui penampilan, kostum, karakter, gerakan, dan ekspresi, level representasi mengulas teknis tentang film Lincoln mulai dari segi kamera, editing,hingga dalam dialog banyak tersampaikan pesan kesetaraan ras, dan yang terakhir ideology, yaitu pesan yang ingin disampaikan dalam film Lincoln, dan

penulis menemukan pesan kesetaraan ras dalam film Lincoln melalui adegan – adegan yang ada pada sequence, lalu peneliti juga menghubungkan pesan film Lincoln ini dengan Teori Ideologi Hegemoni Antonio Gramsci bagaimana Lincoln digambarkan sebagai tokoh hegemonik yang berhasil membuat perubahan.

Persamaan yang terdapat pada penelitian ini adalah penelitian yang mengkaji tentang film, mengguanakan pendekatan kulitatif dan dengan metode analisis semiotika John Fiske. Perbedaan, penelitian Bayu meneliti tentang film Lincoln, sedangkan penelitian ini meneliti film *12 Years a Slave.* Penelitian Bayu bertujuan untuk mengetahui representasi pesan kesetaraan ras dalam film tersebut, sedangkan penelitian ini bertujuan unutuk mengetahui representasi perbudakan.

2.1.2 Tinjauan Tentang Komunikasi

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam buku "Ilmu Komunikasi dalam Teori dan Praktek".

> "Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris "*Communications"* berasal dari kata latin "*Communicatio,* dan bersumber dari kata "Communis" yang berarti "sama", maksudnya adalah sama makna. kesamaan makna disini adalah mengenai sesuatu yang dikomunikasikan, karena komunikasi akan berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan atau dikomunikasikan, Suatu percakapan dikatakan komunikatif apabila kedua belah pihak yakni komunikator dan komunikan mengerti bahasa pesan yang disampaikan".(Effendy, 2005 : 9).

Sebagaimana yang dikutip oleh Onong Uchjana Effendy dalam buku Ilmu Komunikasi dalam Teori dan Praktek Carl I. Hovland, mendenifisikan "Komunkasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-

asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap". (Effendy, 2005 : 10). Sedangkan Menurut Gode (1969:5) yang dikutip oleh Wiryanto dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi, memberikan pengertian komunikasi adalah "*It is a process that makes common to or several what the monopoly of one or some* (Komunikasi adalah suatu proses yang membuat kebersamaan bagi dua atau lebih yang semula monopoli oleh satu atau beberapa orang)". (Wiryanto, 2004 : 6).

Sebagaimana yang dikutip oleh Wiryanto dalam buku Pengantar Ilmu Komunikasi. Menurut Harold D. Laswell cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah "Dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut: *Who, Say What, In Which Channel, To Whom, With What Effect".* (Wiryanto, 2004 :7).

Pertanyaan ini mengandung lima unsur dalam komunikasi yang menunjukkan studi ilmiah mengenai komunikasi cenderung untuk berkonsentrasi pada satu atau beberapa pertanyaan diatas :

1. *Who* (siapa), komunikator yakni orang yang menyampaikan mengatakan, atau menyiatkan pesan-pesan baik secra lisan maupun tulisan. dalam hal ini komunikator melihat dan menganalisa factor yang memprakasai dan membimbing kegiatan komunikasi.
2. *Say What* (mengatakan apa), pesan yaitu: ide, informasi, opini yang dinyatakan sebagai isi pesan dengan menggunakan simbol atau lambang yang berarti.
3. *In which channel* (melalui saluran apa) media ialah alat yang dipergunakan komunikator untuk menyampaikan pesan agar pesan lebih mudah untuk

diterima dan dipahami, biasanya komunikator menggunakan pers, radio, televisi, dan lain-lain.

4. *To Whom* (kepada siapa) komunikan ialah orang yang menjadi sasaran komunikator dalam menyampaikan pesan. untuk itu seorang komunikator harus mengetahui betul sifat dan kondisi komunikan dimanapun berada.
5. *Effeck* (efek) yakni efek atau pengaruh kegiatan komunikasi yang di lakukan komunikator kepada komunikan, sehingga terlihat adanya perubahan yang terjadi dalam diri komunikan.

Berdasarkan uraian pengertian komunikasi di atas, maka dapat di simpulkan bahwa pada dasarnya komunikasi itu merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang atau kelompok (komunikator) kepada orang lain (komunikan), dengan harapan dapat menimbulkan perubahan sikap dan pendapat dari orang yang menjadi sasaran, komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

Proses Komunikasi

1. Proses Komunikasi Secara Primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Maksud dari lambang disini adalah bahasa, sinyal, isyarat, gambar,

warna dan sebagainya yang secara langsung mampu "menerjemahkan" pikiran atau perasaan komunikan kepada komunikator. Menurut Effendy (1998:13) proses komunikasi secara primer dimulai ketika komunikator menjadi (*encode*) pesan yang akan disampaikan kepada komunikan. Ini berarti komunikator memformulasikan pikiran dan atau perasaan ke dalam lambang (bahasa) yang diperkirakan akan dimengerti oleh komunikan. Kemudian menjadi giliran komunikan untuk mengawa-sandi (*decode*) pesan dari komunikator itu. Ini berarti komunikan menafsirkan lambang yang mengandung pikiran atau perasaan komunikator tadi dalam konteks pengertiannya. Dalam proses ini komunikator berfungsi sebagai penyandi (*encoder*) dan komunikan berfungsi sebagai pengawa-sandi (*decoder*).

Proses komunikasi antarpesonal yang dilakukan secara primer, memungkinkan komunikator dan komunikan bertukar tempat, dalam arti komunikator pada suatu saat dapat menjadi komunikan sehingga komunikator yang menerima sandi, dan komunikan dapat menjadi komunikator sehingga komunikan mengirimkan sandi. Dalam proses komunikasi ini, komunikator dapat langsung menangkap langsung umpan balik dari komunikan atau disebut juga *immediate feedback.* Selain komunikasi antarpesona proses komunikasi secara primer juga dapat berlangsung di dalam komunikasi kelompok, disinipun umpan baliknya dapat segera diterima oleh komunikator.

2. Proses Komunikasi secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melakukan komunikasi karena komunikannya berada ditempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, dan banyak lagi merupakan media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.

Umpan balik dalam berkomunikasi bermedia, terutama media massa, biasanya dinamakan umpan balik tertunda, karena sampainya tanggapan atau reaksi khalayak kepada komunikator memerlukan tenggang waktu, karena proses komunikasi sekunder ini merupakan sambungan dari komunikasi primer untuk menembus dimensi ruang dan waktu, maka dalam menata lambang – lambang untuk memformulasikan isi pesan komunikasi, komunikator harus memperhitungkan ciri – ciri atau sifat – sifat media yang akan digunakan.

2.1.3 Tinjauan Tentang Komunikasi Massa

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 dapat didefinisikan ke dalam tiga ciri:

1. Komunikasi massa diarahkan kepada auidens 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.

2.1.3.1 Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah salah satu aktivitas sosial yang berfungsi di masyarakat. Fungsi komunikasi massa menurut Dominick dalam Ardianto, Elvinaro. dkk. (2009: 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.

2.1.3.2 Karakteristik Komunikasi Massa

Karakteristik komunikasi massa menurut Ardiantio Elvinaro, dkk. (2009:6) 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 yangjauh

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 komunikai 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.

2.1.4 Tinjauan Tentang Film

Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di TV (Cangara, 2002:135). Film merupakan media komunikasi massa kedua yang yang ada di dunia setelah surat kabar yang menjadi primadona di abad ke-19.

> "Film pertama kali ditemukan pada akhir abad ke-19, film mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi yang mendukung. Mula-mula hanya dikenal film hitam-putih dan tanpa suara. Pada akhir tahun 1920-an mulai dikenal film bersuara, dan menyusul film warna pada tahun 1930-an. Peralatan produksi film juga mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga sampai sekarang tetap mampu mejadikan film sebagai tontonan yang menarik khalayak luas (Sumarno, 1996:9).

Film merupakan salah satu media komunikasi, yaitu media komunikasi massa atau media massa. Karena film merupakan media massa yang bersifat audio visual, maka film dipercaya bisa lebih efektif dan menghibur untuk mengirimkan

pesan kepada khlayak dibandingkan media lainnya. Dalam film terkandung fungsi informatif, edukatif, persuasif dan mengibur.

> "Film adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah – ceramah penerangan atau pendidikan kini banyak digunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan, bahkan filmnya sendiri banyak yang berfungsi sebagai medium penerangan dan pendidikan secara penuh, artinya bukan sebagai alat pembantu dan juga tidak perlu dibantu dengan penjelasan, melainkan medium penerangan dan pendidikan yang komplit (Effendy, 2003:209).

Film pada saat dewasa kini tak sekedar membawa pesan yang menggambarkan realitas yang hendak disampaikan secara umum dari isi film, film juga bisa dipandang sebagai media yang menjadi alat kelompok dominan untuk memanipulasi dan mengukuhkan kehadirannya sembari memarjinalkan kelompok yang tidak dominan. Film sebagai media massa bisa dicurigai mengandung prasangka atau propaganda yang menjadi alat untuk mengontrol publik.

Sebuah teks tak pernah lepas dari ideologi dan memiliki kemampuan unutk memanipulasi pembaca kearah suatu ideologi (van Zoest dalam Sobur, 2013: 60), begitu pun film sebagai media komunikasi massa bisa mempengaruhi dan memanipulasi sesuatu untuk dihadirkan dan diterima oleh khalayak penontonya.

Film dapat dijadiakan sebagai alat untuk merepresentasikan atau merekam ide dan gagasan tertentu sesuai kepentingan yang ada pada diri yang memproduksinya. Menurut John Fiske, representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik dan

suara tertentu yang mengolah simbol-simbol dan kode-kode konvensional ke dalam representasi dari realitas dan gagasan yang akan dinyatakannya.

Menurut Fiske, dalam sebuah praktek representasi asumsi yang berlaku adalah bahwa isi media tidak merupakan murni realitas karena itu representasi lebih tepat dipandang sebagai cara bagaimana mereka membentuk versi realitas dengan cara-cara tertentu bergantung pada posisi sosial dan kepentingannya. Pendapat Fiske mengenai representasi ini berlaku dalam sebuah proses kerja media secara umum dan sudah mulai menyinggung mengenai kaitan antara representasi dengan realitas bentukan yang diciptakan oleh suatu media.[1]

Film dapat dikelompokan ke beberapa jenis film berdasarkan karakteristik dan fungsinya masing-masing diantaranya:

1. Film Cerita

   Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita, yaitu yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan para bintang filmnya yang tenar dan film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan.

2. Film Berita

   Film berita atau *news reel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*).

[1]http://sinaukomunikasi.wordpress.com/2011/10/24/film-semiotika-sosial-dan-politik-representasi/

3. Film Dokumenter

   Film documenter didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai "karya ciptaan mengenai kenyataan" (*treatment of actuality).*

4. Film Kartun

   Film kartun dibuat unutk dikonsumsi anak-anak. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun juga bisa mengandung unsure pendidikan. (Ardianto, 2009: 148-149)

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).

2.1.5 Tinjauan Tentang Representasi

Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Lewat bahasa (symbol-simbol dan tanda tertulis, lisan, atau gambar) tersebut itulah seseorang yang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide tentang sesuatu (Juliastuti,2000).

Representasi merupakan kegunaan dari tanda. Marcel Danesi dalam bukunya yang berjudul *Understanding Media Semiotics* 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 diarasakan dalam bentuk fisik.

John Fiske merumuskan tiga proses yang terjadi dalam representasi melalui table dibawah ini :

Tabel 2.1

Tabel Proses Representasi Fiske

Pertama	Realitas	(Dalam bahasa tulis, seperti dokumen, wawancara transkip dan sebagainya. Sedangkan dalam televisi seperti pakaian, makeup, perilaku, gerak-gerik, ucapan,

		ekspresi, suara)
Kedua	Representasi	(Elemen - elemen tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis sperti kata, proposisi, kalimat, foto, caption, grafik dan sebagainya. Sdangkan dalam televisi seperti kamera, tata cahaya, editing, musik, dan sebagainya) Elemen – elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode represntasional yang memasukkan di antaranya bagaimana objek digambarkan: karakter, narasi, setting, dialog, dan sebagainya
Ketiga	Ideologi	Semua elemen diorganisasikan dalam koheresnsi dan kode – kode ideologi, seperti individualisme, liberalism, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme dan sebagainya.

Sumber : (Fiske dalam Eriyanto, 2001: 115-116)

2.1.6 Tinjauan Tentang Perbudakan

Perbudakan *(slavery)*, salah satu cirinya secara umum adalah pemilikan orang tertentu oleh orang lain, telah menjadi hal yang lazim dalam sejarah dunia. Kitab perjanjian lama bahkan menjabarkan peraturan bagaimana orang Israel harus memperlakukan budak mereka. Kaum Romawi pun memiliki budak, seperti halnya orang Afrika dan Yunani.

2.1.6.1 Historis Perbudakan

Perbudakan paling sering dijumpai pada masyarakat pertanian dan paling jarang dijumpai pada masyarakat pengembara, terutama pemburu dan pencari makanan (Landtman dalam James, 2007: 178). Ketika kita mempelajari sebab-sebab utama dan kondisi di masa perbudakan, kita akan mengetahui sangat beragamnya perbudakan di seluruh dunia.

Nie Boer dalam buku *Historiografi Perbudakan* mendefinisikan seorang budak pada umumnya sebagai berikut:

1. Seorang yang merupakan hak milik orang lain
2. Baik secara politik maupun sosial berada dalam tingkat lebih rendah dibanding dengan kebanyakan orang.
3. Orang yang melakukan pekerjaan wajib. (Thosibo, 2002:4)

Penyebab perbudakan berlawanan dengan asumsi yang dianut banyak orang, karena perbudakan memang tidak disebabkan oleh rasisme. Adapun beberapa faktor penyebab terjadinya perbudakan adalah salah satu dari tiga faktor berikut:

1. *Faktor pertama*, adalah hutang. Dalam kebudayaan beberapa negara atau daerah orang yang menghutangi akan memperbudak orang yang tidak mampu membayar hutang. Kecenderungan akan kasus ini lebih sering kita jumpai pada era klasik bahkan nomaden, dimana belum ada status hukum yang konvensional di bawah pengakuan luas dala menjalankan sistem ini.
2. *Faktor kedua*, adalah kejahatan. Seorang pembunuh atau pencuri mungkin tidak dihukum mati, melainkan diperbudak oleh keluarga korban sebagai ganti rugi atas derita kehilangan kepemilikan seharusnya yang dilakukan oleh pembunuh atau pencuri tersebut.
3. *Faktor ketiga*, ialah perang. Jika suatu kelompok manusia berhasil menundukkan manusia lain, mereka sering memperbudak sebagian diantara pihak yang dikalahkan. (Starna dan Watkins; 1991). Sejarawan Gerda Larner (1986) mencatatkan bahwa orang-orang pertama yang diperbudak karena peperangan adalah kaum perempuan. Ketika kaum laki-laki menyerbu suatu wilayah maupun perkampungan secara umum pasti berhadapan dan berperang dengan sesama laki-laki sehingga terjadi pembunuhan antar kedua belah pihak. Setelah itu, salah satu pihak yang kuat akan memperkosa dan menangkapi kaum perempuan dari pihak lawan untuk dibawa pulang. Kaum perempuan inilah yang dipergunakan pihak musuh untuk dijadikan sebagai komoditi seks, pekerjaan, dan reproduksi dalam kapasitasnya sebagai budak mutlak. (James, 2007:178).

Pola ini lazim dilakukan pada masa perang era kuno juga, dimana perampasan harta perang termasuk sumber daya musuh lawan dijadikan tawanan perang untuk dipekerjakan di negara atau pihak yang memenangkan perang.

Sekitar 2.500 tahun yang lalu, ketika Yunani masih menjadi sekumpulan negara kota, perbudakan merupakan sesuatu yang lazim. Suatu kota yang lebih kuat dan mampu menundukkan kota lain akan memperbudak sebagian warga dari kota yang dikalahkan. Baik budak maupun pemilik budak adalah sama-sama orang Yunani. Demikian pula ketika Roma menjadi Penguasa Tertinggi di kawasan Laut Tengah sekitar 2.000 tahun lalu, kaum Romawi memperbudak sebagian kaum Yunani yang berhasil mereka tundukkan. Karena lebih berpendidikan daripada penguasa, sebagian budak ini dipekerjakan sebagai pengajar di rumah orang Romawi. Dengan demikian, perbudakan merupakan tanda mengenai hutang, kejahatan, dan perang, dan bukan tanda bahwa sang budak secara lebih rendah.

Kondisi perbudakan di negara satu dengan yang lain berbeda. Dalam sejumlah kasus, perbudakan bersifat sementara. Para budak kaum Israel dibebaskan tiap tahun jubilee yang terjadi setiap 50 tahun. Budak kaum Romawi biasanya berhak menebus dirinya dari perbudakan. Mereka mengetahui harga beli mereka sendiri dan beberapa orang dapat membayar harga ini dengan cara menjalin kesepakatan dengan pemilik mereka dan dengan jalan menjual jasa mereka ke orang lain. Namun pada umumnya perbudakan merupakan suatu keadaan seumur hidup. Beberapa orang penjahat, misalnya dijatuhi hukuman seumur hidup menjadi pendayung di kapal perang Romawi. Disana mereka

bekerja sampai akhir hayat mereka, dan sering tidak berlangsung lama di bawah tekanan kerja yang sangat melelahkan.

Terdapat kenyataan yang berkembang di lapangan perbudakan terkait pergeseran peran dan karakternya, yaitu:

1. Perbudakan tidak secara otomatis diwariskan.

   Di kebanyakan tempat, anak-anak para budak otomatis akan menjadi budak pula. Namun dalam sejumlah kasus, anak seorang budak yang lama mengabdi dalam suatu keluarga akan diadopsi menjadi seorang anak dari keluarga tersebut. Menjadi ahli waris yang menyandang nama keluarga dan bersanding putra-putri mereka dalam rumah tangga tersebut (Lantman 1938/1968: 271).

2. Para budak tidak secara otomatis tidak berkuasa dan miskin.

   Dalam hampir semua kasus, para budak tidak memiliki kepemilikan dan kekuasaan. Namun dalam beberapa kelompok, budak dapat mengakumulasikan kepemilikan bahkan mendapatkan posisi tinggi dalam komunitas. Kadang-kadang seorang budak dapat menjadi kaya dan meminjamkan uang kepada majikannya, dan di kala ia masih menjadi budak, ia dapat mempunyai budak sendiri (Lantman 1938/1968). Namun kejadian ini sangat jarang terjadi. (James, 2007:179).

2.1.6.2 Praksis Perbudakan

Di Amerika perbudakan pada awalnya terjadi karena meningkatnya kebutuhan akan tenaga kerja, beberapa orang kolonis mencoba untuk

memperbudak orang Indian. Upaya ini gagal, salah satu sebabnya ialah karena di kala orang Indian melarikan diri, mereka dapat bertahan hidup di hutan dan dapat kembali ke suku mereka. Kaum kolonis kemudian beralih ke orang Afrika, yang dibawa ke Amerika Utara dan Selatan oleh orang Belanda, Inggris, Portugis, dan Spanyol (James, 2007: 179).

Karena perbudakan mempunyai beberapa penyebab, beberapa analis menyimpulkan bahwa rasisme tidak termasuk penyebab perbudakan, melainkan perbudakanlah yang menyebabkan rasisme. Karena memperbudak orang lain seumur hidup itu menguntungkan dan pemilik budak dari Amerika Serikat mengembangkan suatu ideologi yang membenarkan pengaturan sosial. Ideologi menghasilkan suatu gambaran mengenai dunia yang menjadikan pengaturan sosial yang sekarang ada sebagai hal yang tak terelakkan, perlu, dan terkesan adil. Para kolonis mengembangkan pandangan bahwa para budak lebih rendah dan mengatakan bahwa mereka tidak sepenuhnya manusia. Ringkasnya, para kolonis mengembangkan pembenaran rinci atas perbudakan bahwa yang dibangun atas asumsi keunggulan kelompok mereka sendiri.

Agar perbudakan menjadi semakin menguntungkan, negara-negara bagian yang memiliki perbudakan mengesahkan undang-undang yang melegalkan bahwa perbudakan merupakan sesuatu yang dapat diwariskan. Artinya bayi yang dilahirkan budak menjadi hak milik pemilik budak (Stampp 1956). Anak-anak ini dapat dijual, dipertukarkan, atau diperdagangkan.

Untuk memperkuat pengendalian mereka, negara-negara bagian mengesahkan undang-undang yang melarang para budak untuk berkumpul atau meninggalkan rumah majikan tanpa suatu surat jalan (Lerner dalam James, 2007: 180).

Sebagaimana telah dicata oleh sosiolog W.E.B Du Bois (1935/1966:12): "Secara bertahap seluruh wilayah kulit putih di Selatan menjadi kamp yang dipersenjatai untuk mempertahankan orang Negro dalam perbudakan untuk membunuh pemberontak kulit hitam. Pola-pola diskriminasi legal tidak berakhir dengan munculnya Perang Saudara. Sampai tahun 1945, misalnya negara-negara bagian tersebut mengoperasikan dua sistem sekolah yang terpisah.

2.1.7 Tinjauan Tentang Ideologi

2.1.7.1 Historis Ideologi

Teori Ideolgi bermula dari Marxisme, yang meyakini bahwa setiap gagasan tidak pernah netral. Gagasan senantiasa menyembunyikan kepentingan kelompok yang berkuasa , sedangkan kekuasaan adalah fungsi dari kekuatan ekonomi. Marxisme memuat dua teori tentang ideologi yang saling bertolak belakang. Teori pertama bersandar pada premis Marx yang berbunyi "kelas sosial menentukan kesadaran " setiap kelas memiliki ikatan tertentu dengan sarana produksi dan keterikatan itu menghasilkan gagasan yang sesuai. Teori kedua Marx mengatakan bahwa struktur ekonomi masyarakat menentukan suprastruktur legal dan politik.

Kedua teori tersebut bertolak belakang satu sama lain. Teori pertama menekankan betapa setiap kelas memiliki sistem keyakinan sendiri, sedangkan

teori kedua mengatakan bahwa semua kelas berbagi satu sistem keyakinan yaitu gagasan kelas berkuasa atau dominan. Teori pertama menekankan kemajemukan gagsan dalam masyarakat, sementara teori kedua justru menolaknya (Adian, 2011: 3).

Teori ideologi pada akhirnya beranjak dari determinasi ekonomi menuju ideologi dan siasat perlawanannya. Revolusi bukan lagi jalan keluar utama dari ketertindasan kelas. Ketertinsasan harus dilawan dengan cara-cara kontra hegemoni yaitu Gramsic menjelaskan bagaimana ideologi kelas berkuasa menjadi idelogi dominan, sekaligus petunjuk pelaksanaan untuk melawannya.

2.1.7.2 Konsep Ideologi Althusser

Teori ideologi sebagai teori tentang cara kerja ideologi dilanjutkan oleh pemikir kiri Perancis Louis Althusser (1918-1990). Mekanisme tersebut disebut Althusser sebagai "Interpelasi". Interpelasi adalah mekanisme yang membuat orang merasa terpanggil sebagai subjek dengan posisi yang ajek dan pasti (Adian, 2011: 4).

Althusser lebih jauh mendefinisikan konsep ideologi sebagai praktik ketimbang ide atau gagasan. Dalam teori ideologi Althusser, intinya ideologi selalu memerlukan subjek dan subjek memerlukan ideologi. Ideologi adalah hasil rumusan dari individu-individu tertentu. Keberlakuannya menuntut tidak hanya kelompok yang bersangkutan. Akan tetapi selain membutuhkan subjek, ideologi juga menciptakan subjek. Usaha inilah yang dinamakan interpelasi "panggilan".

Ideologi dalam pandangan Althusser bukan hanya membutuhkan subjek tetapi juga mencipatakan subjek. Dalam konsepsi Althusser ideologi menempatkan seseorang bukan hanya posisi teretentu dalam suatu relasi sosial tetapi juga hubungan antara individu dengan relasi sosial tersebut. Dan relasi tersebut adalah imajiner karena ia bekerja melalui pengenalan/ pengakuan dan identifikasi untuk menempatkan atau menyapa seseorang dalam posisi tertentu. Ideologi menginterpelasikan individu sebagai subjek dan menempatkan seseorang dalam posisi teretentu (Eriyanto, 2012: 100)

Jika misalnya kita di ruang kelas dan mendengar guru kita memanggil kita dan menyebut dengen perkataan “Hai, Kamu!”, kita sebenarnya bukan hanya sedang disuruh untuk memperhatikan guru kita, tetapi kita juga sedang ditempatkan dalam posisi tertentu oleh guru kita , ketika kita dengannnya, bahwa murid dalam hubungan kelas adalah pada posisi tidak dominan.

2.1.7.3 Praksis Ideologi Althusser

Interpelasi bukan hanya pada pembicaraan interpersonal, tetapi juga terjadi pada isi media. Media juga berisi tentang interpelasi, kita mengadopsi posisi sosial tertentu atau hubungan sosisal tertentu di mana posisi seseorang di tentukan. Teks media selalu menyapa seseorang dan menempatkan seseorang ketika harus membaca atau melihat suatu teks, karena teks media pada dasarnya bukan ditujukan untuk dirinya sendiri, tetapi pada dasarnya ditujukan untuk berkomunkasi dengan khalayak.

Misalnya, sebuah iklan parfum wanita, misalya dalam iklan itu ditampilkan seornag wanita cantk dengan bibir berlipstik, memegang lipstick dan menghadap ke mata pemandang. Iklan ini bukan hanya sebuah teks yang berdiri sendiri, sebab ia menyapa khalayak dan menempatkan khlayak seperti dirinya (model iklan tersebut), model iklan itu seakan mengajak bukan hanya wanita, tapi juga laki-laki agar seperti wanita dalam iklan itu yang modern dan haus penampilan (Eriyanto, 2012: 102).

Teori ideologi Althusser menolak pandangan Marx yang menyatakan ideologi sebagai sesuatu yang menutupi realitas, tetapi justru ideologi sebagai realitas baru. Althusser menganalogikan suprastruktur ideologis sebagai lantai atas dari sebuah bangunan bertingkat tiga. Basisi ekonomi dan produktif sebagai lantai dasar, sementara di lantai tengah adalah institusi-institusi politik dan hukum. Ideologi yang merupakan bagian dari suprastruktur mendapatkan pengaruh dari basis, dan dapat melakukan campur tangan secara langsung pada lantai dasar, dan ia menjalankan sejenis otonomi relatif. Tegasnya, aparatur represif negara adalah kekuatan politik yang mendominasi, tapi ideologi mengembangkan kehidupannya sendiri sebagai pengontrol simbolis.

Althusser mengatakan ada dua dimensi hakiki negara: represif (Refresif State Aparatus/ RSA) dan Idiologis (Idiological State Aparatus/ ISA). Kedua dimensi ini erat dengan eksistensi negara sebagai alat perjuangan kelas. Yang satu masuk dengan jalan memaksa, sedangkan yang lain dengan jalan mempengaruhi. Meskipun berbeda ,kedua perangkat tersebut mempunyai fungsi sama yaitu melanggengkan penindasan yang tampak dalam relasi produksi masyarakat. RSA

pada mulanya bersifat menindas, penindasan yang dilakukan ini selanjutnya diberi arti ideologis (seolah-olah bernilai sah).

ISA bersifat personal karena jangkauannya adalah sekitar warga masyarakat, sebaliknya RSA bersifat fisik karena bergerak dalan linkup kekerasan. Meskipun demikian, keduanya dapat saling berintegrasi dalam rangka fungsi represif negara. RSA mengamankan kondisi politik yang diciptakan oleh ISA dengan tindak manipulasi kesadaran warga masyarakat. Justru karena jasa RSA terhadap situasi politik yang diciptakan ISA ini, Isa menyusun suatu kerangka legitimasi yang aka mengabsahkan tindakan RSA tersebut hingga masyarakat tidak akan melawan tindakan memaksa RSA, bahkan diterima sebagai kebenaran. Dalam konsepsi ideologi ini, media ditempatkan oleh Althusser sebagai ISA. Media dapat memberikan dasar pembenaran tindakan fisik yang dilakukan oleh RSA. Karena pemberitaan media misalnya, menyajikan demonstrasi mahasiswa sudah mulai anarkis, ada pembenaran bagi pihak keamanan untuk mengambil tindakan yang keras dalam membendung aksi mahasiswa (Eriyanto, 2012: 99)

2.1.8 Tinjauan Tentang Videografi

Thompson & Bowen (2009) menyimpulkan sejumlah teknik *shot* kamera yang digunakan oleh media ini dalam mengkonstruksi realitas *virtual*-nya. Masing-masing teknik *shot* kamera ternyata memiliki arti sendiri. Ada Sembilan teknik *shot* kamera, dimana setiap teknik memiliki fungsi dan makna yang berbeda, yaitu:

- *Long shoot/Wide Shot (LS/WS):* Dengan teknik ini bisa diketahui siapa, dimana dan kapan berkaitan dengan subjek. Selain itu, juga bisa diketahui gendernya, kostum, gerakan subjek, dan ekspresi wajah.
- *Medium shots (MS):* Dengan teknik ini bisa diketahui siapa, dimana dan kapan berkaitan dengan subjek. Selain itu, juga bisa diketahui gendernya, kostum, gerakan subjek, dan ekspresi wajah.
- *Close-up (CU):* Disebut juga *intimate shot*. Untuk menghasilkan gambaran orang, objek, atau tindakan yang terlihat besar, sehingga bisa mendapatkan informasi yang detail tentang objek, serta bisa menunjukkan ekspresi seseorang.
- *Extreme Long Shot (XLS):* Digunakan untuk menunjukkan lingkungan *urban, suburban, rural,* pegunungan, gurun, laut, dan lain-lain. Juga digunakan untuk menunjukkan siang, malam,musim dingin, musim panas, dll.
- *Very Long Shot (VSL):* Memperlihatkan lebih jelas lagi tentang siapa dan dimana subjek berada.
- *Medium Close Up (MCU)*: Memberi informasi tentang cara bicara, cara mendengarkan atau tindakan dari karakter Ekspresi wajah, arah pandang, emosi, warna rambut, *make-up* tampak jelas.
- *Big Close Up (BCU):* Lebih untuk memperlihatkan bagian wajah, terutama hidung, mata dan mulut. Untuk memperlihatkan siapa subjek itu, dan bagaimana ekspresinya (marah, sedih, terharu, dll).

- *Extreme Close Up (ECU):* Gambar ini biasanya digunakan untuk film dokumenter, berkaitan dengan medis atau ilmu alam, bisa juga digunakan untuk film naratif fiksi, atau *film art*.

Rata-rata pengambilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik ini menghasilkan kesan lebih dramatik.

- *Backlight Shot* : teknik pengambilan gambar terhadap objek dengan pencahayaan dari belakang.
- *Reflection Shot* : teknik pengambilan yang tidak diarahkan langsung ke objeknya tetapi dari cermin/air yang dapat memantulkan bayangan objek.
- *Door Frame Shot* : gambar diambil dari luar pintu sedangkan adegan ada di dalam ruangan.
- *Artificial Framing Shot* : benda misalnya daun atau ranting diletakkan di depan kamera sehingga seolah-olah objek diambil dari balik ranting tersebut.
- *Jaws Shot* : kamera menyorot objek yang seolah-olah kaget melihat kamera.
- *Framing with Background* : objek tetap fokus di depan namun latar belakang dimunculkan sehingga ada kesan indah.
- *The Secret of Foreground Framing Shot* : pengambilan objek yang berada di depan sampai latar belakang sehingga menjadi perpaduan adegan.
- *Tripod Transition* : posisi kamera berada diatas tripod dan beralih dari objek satu ke objek lain secara cepat.

- *Artificial Hairlight* : rambut objek diberi efek cahaya buatan sehingga bersinar dan lebih dramatik.
- *Fast Road Effect* : teknik yang diambil dari dalam mobil yang sedang melaju kencang.
- *Walking Shot* : teknik ini mengambil gambar pada objek yang sedang berjalan. Biasanya digunakan untuk menunjukkan orang yang sedang berjalan terburu-buru atau dikejar sesuatu.
- *Over Shoulder* : pengambilan gambar dari belakang objek, biasanya objek tersebut hanya terlihat kepala atau bahunya saja. Pengambilan ini untuk memperlihatkan bahwa objek sedang melihat sesuatu atau bisa juga objek sedang bercakap-cakap.
- *Profil Shot* : jika dua orang sedang berdialog, tetapi pengambilan gambarnya dari samping, kamera satu memperlihatkan orang pertama dan kamera dua memperlihatkan orang kedua.

2.1.9 Tinjauan Tentang Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda – tanda adalah perangkat yang akan kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-samamanusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajarai bagaimana kemanusiaan (*humanity)* memaknai hal-hal (*things).* Memaknai *(to sinify)* dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkandengan mengkomunikasikan (*to communicate)*. Memaknai berarti bahwa objek-objek

tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek itu hendak berkomunikasi,tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179; Kurniawan,2001:53) dalam (Sobur,2013:15).

Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu objek atau idea dan suatu tanda (Littlejohn, 1996:64 dalam Sobur, 2013:16). 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.

> "Pada dasarnya, Analisis semiotika merupakan sebuah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu ditanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi/wacana tertentu. Analisisnya bersifat *paradigmatic* dalam arti berupaya menemukan makna termasuk dari hal – hal yang tersembunyi di balik sebuah teks. Maka orang sering mengatakan semiotika adalah upaya menemukan makna "berita di balik berita" (Wibowo, 2011:06)

Dengan semiotika, kita lantas berurusan dengan tanda. Semiotika, seperti kata Lechte (2001:191 dalam Sobur, 2013:16), adalah teori tentang tanda dan penandaan. Lebih jelasnya lagi, semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana signs 'tandatanda' dan berdasarkan pada sign system (*code*) 'sistem tanda' (Seger, 2000:4 dalam Sobur, 2013:16).

Tanda tidak mengandung makna atau konsep tertentu, namun tanda memberi kita petunjuk-petunjuk yang semata-mata menghasilkan makna melalui interpretasi. Tanda menjadi bermakna manakala diuraikan isi kodenya (*decoded*) menurut konvensi dan aturan budaya yang dianut orang secara sadar maupun tidak sadar (Sobur, 2013:14).

Tanda-tanda (signs) adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn, 1996:64 dalam Sobur, 2013:15). Manusia dengan perantaraan tanda-tanda, dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Banyak hal bisa dikomunikasikan di dunia ini. Kajian semiotik sampai sekarang telah membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi (lihat antara lain Eco, 1979:8-9; Hoed, 2001:140 dalam Sobur, 2013:15). Pertama, menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu di antaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan) (Jakobson, 1963; Hoed, 2001:140 dalam Sobur, 2013:15). Kedua, memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu.

Semiotika berusaha menggali hakikat sistem tanda yang beranjak ke luar kaidah tata bahasa dan sintaksis yang mengatur arti teks yang rumit, tersembunyi dan bergantung pada kebudayaan di mana makna itu berkembang. Hal ini pulalah yang terjadi manakala sebuah film diproduksi dan kemudian disebarluaskan untuk konsumsi khalayak. Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media,

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

Dalam teori semiotika, pokok studinya adalah tanda atau bagaimana cara tanda – tanda itu bekerja juga dapat disebut semiologi. Tanda – tanda itu hanya mengemban arti pada dirinya sendiri, dengan kata lain jika diterapkan pada tanda – tanda bahasa, maka huruf, kata, dan kalimat tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Tanda – tanda itu hanya mengemban arti (*significant*) dalam kaitan dengan pembacanya, pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signified*) sebagai konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan. Segala sesuatu memiliki system tanda, dapat dianggap teks. Contohnya di dalam film, majalah, televisi, iklan, brosur, koran, novel bahkan di surat cinta sekalipun.

Tiga bidang studi utama dalam semiotika menurut John Fiske adalah:

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagi tanda yang berbeda, cara – cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara – cara tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah kontruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Sistem atau kode yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencangkup cara berbagai kode yang dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau

mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.

3. Kebudayaan dan 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)

2.2 Kerangka Pemikiran

2.2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis

Dalam menganalisa dan mengkaji representasi perbudakan dalam film 12 *Years a slave* peneliti menggunakan teori The Code of Televisi atau kode-kode-kode televisi dari John Fiske. Meskipun teori kode-kode televisi ini pada dasarnya digunakan untuk meneliti acara-acara dalam televisi , tetapi teori kode-kode televisi ini sangat relevan digunakan untuk penelitian semiotik pada film. Di dalam teori kode-kode televisi ini peneliti berharap akan lebih mudah untuk meneliti dan mengkaji representasi perbudakan dalam film dengan membagi atau memilah kedalam beberapa sequence yang mewakili.

Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna (Fiske, 2004: 282).

Semiotika merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk menganalisis teks media dalam ha ini ialah film. Bisa diasumsikan bahwa media film ini sendiri dikomunikasikan melalui seperangkat tanda. Teks media yang tersusun atas seperangkat tanda tersebut tidak pernah membawa makna tunggal. Kenyataaanya, teks media selalu memiliki ideologi dominan yang terbentuk melalui tanda tersebut. Hal ini menunjukan bahwa teks media membawa kepentingan-keentingan tertentu, juga kesalahan-kesalahan tertentu yang lebih luas dan kompleks (Sobur, 2012:95)

Film merupakan bidang kajian yang relevan bagi analisis semiotika karena film pada umumnya dibangun oleh banyak tanda yang bekerja sama dengan baik dengan maksud mendapatkan efek yang dikehendaki.

Dalam menganalisis teks berbentuk gambar bergerak atau film, teori tentang *The Codes of Television* yang di cetuskan oleh John Fiske adalah teori yang relevean dan sering digunakan. Teori ini menyatakan bahwa sebuah peristiwa yang digambarkan dalam sebuah gambar bergerak memiliki kode – kode sosial sebagai berikut :

1. Level realitas yang meliputi *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (prilaku), *speech* (cara berbicara), *gesture* (gerakan) dan *exspression* (ekspresi).
2. Level representasi yang meliputi *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *music* (musik) dan *sound* (suara). Serta kode representasi konvensional yang terdiri dari *narative* (naratif), *conflict* (konflik),

caracter (karakter), *action* (aksi), *dialogue* (percakapan), *seting* (layar), dan *casting* (pemilihan pemain).

3. Level ideologi yang meliputi *narrative* (naratif), *conflict* (konflik), *character* (karakter), *action* (aksi), *dialogue* (dialog), *setting* (layar) dan *casting* (pemeran) (Fiske, 1987: 4)

Menurut konsep Marx, ideologi adalah sebentuk kesadaran palsu. Kesadaran seseorang, siapa mereka, dan bagaimana mereka menghubungkan dirinya dengan masyarakat dibentuk dan diproduksi oleh masyarakat. Bisa dikatakan bahwa ideologi menekankan bagaimana kekuasaan kelompok yang dominan dalam mengontrol kelompok lain.

Teori ideologi menekankan bahwa semua teks dan semua makan mempunyai dimensi sosial politik dan tidak dapat dimengerti kalau tidak menyertakan dimensi konteks sosialnya. Kerja ideologi, sebagaimana dinyatakan John Fiske, selalu mendukung status quo, melalui mana kelompok yang mempunyai kekuasaan lebih besar menyebarkan gagasan dan pesannya (Eriyanto, 2012:108).

Salah satu konsep teori ideologi yang cukup penting ialah ideologi pemikiran dari Althusser yang disebut konsep teori ideologi interpelasi. Altussher lebih jauh mendefinisikan konsep ideologi sebagai praktik ketimbang gagasan atau ide.

Dalam teori ideologi Althusser, intinya ideologi selalu memerlukan subjek dan subjek memerlukan ideologi. Ideologi adalah hasil rumusan dari individu-individu tertentu. Keberlakuannya menuntut tidak hanya kelompok yang

bersangkutan, akan tetapi selain membutuhkan subjek, ideologi juga menciptakan subjek. Usaha inilah yang dinamakan interpelasi.

2.2.2 Alur Model Kerangka Pemikiran

Dalam peneliatian ini, maksud dan tujuan peneliti ingin mengetahui bagaimana tanda representasi perbudakan dalam film *12 Years a Slave,* maka peneliti menggunakan model John Fiske sebagai pisau bedah untuk menganalisis representasi perbudakan dalam film *12 Years a Slave.*

The Code Of Television yang dikaji oleh John Fiske antara lain membahas pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, dan bagaimana makana dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari film dalam hal ini dalam msyarakat yang mengkonsumsi makana dalam suatu objek yang akan diteliti oleh peneliti. Sequence yang terdapat dalam film *12 Years a Slave* memunculkan pesan atau makna representasi perbudakan dengan konsepsi dari pemikiran John Fiske.

Dalam upaya untuk memperoleh kedalaman makna dan tanda dari beberapa sequence yang peneliti akan pilih dalam film 12 Years a Slave yang berkaitan dengan perbudakan, peneliti menggunakan kode-kode sosial dalam *The Code Of Television* dari anilisis semiotika John Fiske, sebagai berikut:

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.

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. *Make up* atau tata rias memiliki dua fungsi, yaitu untuk menunjuk usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia.

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 maupundi dalam lautan

5. *Behaviou*r (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.

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.

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.

9. *Sound* (Suara)

   Suara dalam film dapat berarti seluruh 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.

10. *Camera* (Kamera)

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

11. *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.

12. *Lighting* (Pencahayaan)

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

13. *Music* (Musik)

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

14. *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.

15. *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.

16. *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.

17. *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.

18. *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.

19. *Casting* (Pemeran)

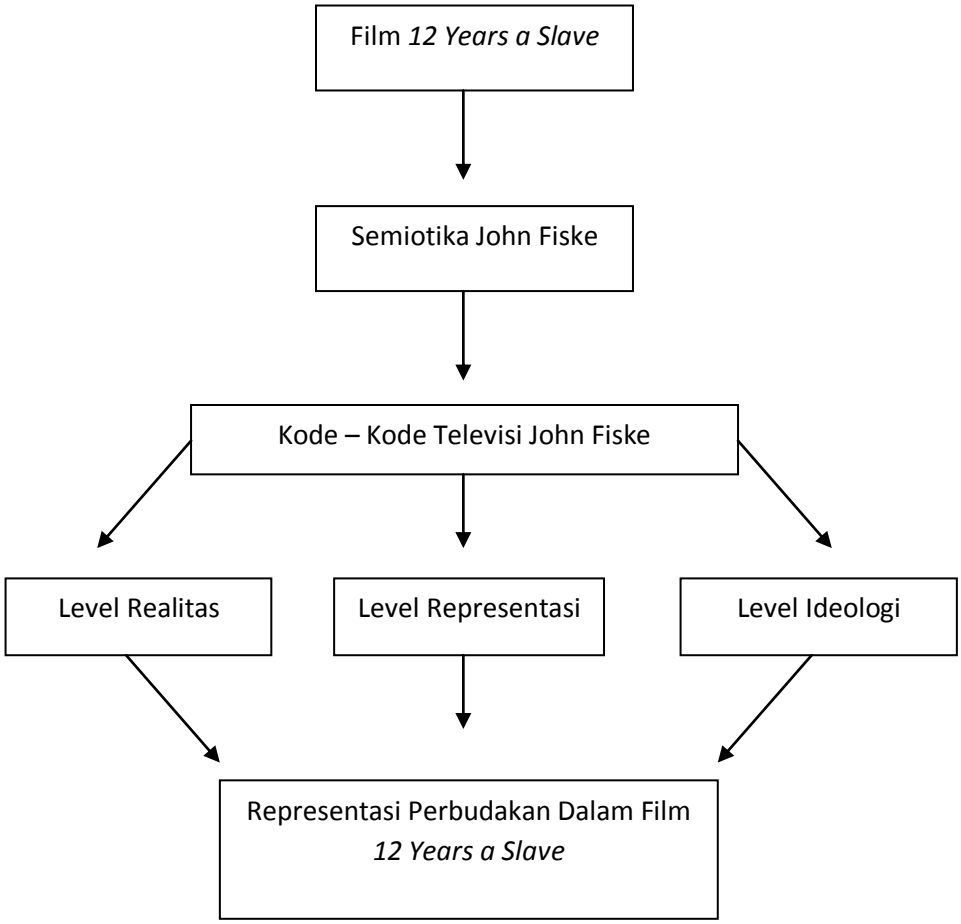
    Pemeran adalah orang yang memainkan peran tertentu dalam suatu aksi panggung, acara televisi atau film. Ia biasanya adalah orang yang dididik atau dilatih secara khusus untuk bersandiwara melalui suatu kursus atau sekolah,atau berpura – pura memerankan suatu tokoh sehingga nampak seperti tokoh sungguhan.

20. *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).

Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran Penulisan



Sumber: Peneliti, 2014