



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan dua penelitian terdahulu sebagai acuan penelitian. Penelitian yang pertama adalah yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Indonesia, Dian Rousta Febryanti yang berjudul *Representasi Jihad Dalam Film (Analisis Wacana Kritis Terhadap Film “Long Road To Heaven”) (2010)*

Penelitian pertama yang dilakukan Dian menggunakan metode Analisis Wacana Kritis model Ruth Wodak. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan latar belakang atau gagasan diprakarsainya pembuatan film “Long Road To Heaven”, menjelaskan faktor sosial-psikologis apa yang mempengaruhi pembuatan film, dan menggambarkan secara menyeluruh representasi jihad dalam teks film “Long Road To Heaven.

Hasil dari penelitian ini adalah representasi jihad dalam film ini mendeskreditkan makna jihad sebagai sebuah konsep ibadah yang luhur dalam agama Islam. Apa yang ditampilkan oleh film ini sebagai jihad adalah bukan jihad yang sebenarnya dan merupakan konstruksi dari pembuatnya.

Selanjutnya, penelitian kedua dilakukan oleh Aryanti Rianom, mahasiswa Universitas Indonesia, yang berjudul *Penggunaan Tanda-tanda Budaya Jawa Dalam Film Untuk Representasi Krisis Tradisi Dalam Masyarakat Jawa Modern (Studi Tafsir Semiotik Film Bulan Tertusuk Ilalang Karya Garin Nugroho)* (2000). Penelitian ini bertujuan untuk Bertujuan untuk mengidentifikasi tanda-tanda budaya jawa dalam film Bulan Tertusuk Ilalang yang mencerminkan krisis tradisi masyarakat Jawa, mengetahui makna dibalik kesatuan tanda-tanda budaya Jawa dalam bentuk audio-visual film Bulan Tertusuk Ilalang, dan mengetahui motif/tujuan komunikator dibalik penggunaan tanda-tanda budaya Jawa dalam Bulan Tertusuk Ilalang.

Hasil dari penelitian ini Garin Nugroho hendak menunjukkan adanya krisis pada tradisi Jawa terhadap masyarakat yang telah dipengaruhi modernisasi. Tujuan Garin ini direpresentasikan oleh *act* berupa penggunaan simbol-simbol dalam Budaya Jawa yang menunjukkan bentuk kekuasaan yang mengekang pada tradisi Keraton-Solo beserta konflik yang terjadi sebagai akibat dari tradisi ini. Dalam film ini terlihat bahwa simbol-simbol Budaya Jawa yang dipergunakan sebagai tanda-tanda dalam film menggambarkan tradisi yang bersifat mengekang dan mengalami krisis sebagai akibat dari perkembangan masyarakat yang hidup di dalamnya.

Tabel 2.1: Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

	Wulan Setiawati	Dian Rousa Febryanti	Aryanti Rianom
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui bagaimana representasi stereotype ras kulit hitam dalam film <i>The Blind Side</i>	Menjelaskan faktor sosial-psikologis apa yang mempengaruhi pembuatan film, dan menggambarkan secara menyeluruh representasi jihad dalam teks film “Long Road To Heaven	Untuk mengidentifikasi tanda-tanda budaya Jawa dalam film Bulan Tertusuk Ilalang yang mencerminkan krisis tradisi masyarakat Jawa. Mengetahui makna dibalik kesatuan tanda-tanda budaya Jawa dalam bentuk audio-visual film Bulan Tertusuk Ilalang. Mengetahui motif/tujuan komunikator dibalik penggunaan tanda-tanda budaya Jawa dalam Bulan Tertusuk Ilalang
Permasalahan Yang Akan Diteliti	Stereotyping ras kulit hitam dalam film Amerika	Representasi jihad dalam teks film “Long Road To Heaven”	Krisis tradisi masyarakat Jawa.
Metodologi	Menggunakan	Menggunakan	Menggunakan metode

Yang Digunakan	semiotika Charles S. Peirce	metode Analisis Wacana Kritis model Ruth Wodak	Semiotika Charles S. Peirce dan Analisis Pentad milik Burke.
Perbedaan Dengan Penelitian Terdahulu	Membahas mengenai stereotyping kulit hitam dalam film Amerika	Membahas mengenai representasi Jihad dalam film Indonesia	Membahas tentang cerminan krisis tradisi masyarakat Jawa dalam film Indonesia.

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Komunikasi, Makna, dan Tanda

Komunikasi merupakan proses sosial di mana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka (West dan Turner, 2008: 5)

Menurut Arnold (1997), tanda (sign) berasal dari bahasa latin signa yang berarti yang pengidentifikasi atau penama. Keunikan kualitas dari tanda terletak pada hubungan satu persatu. Hubungan satu persatu itu artinya bahwa tanda memberikan makna yang sama bagi semua orang yang menggunakannya. Setiap tanda mengandung dua bentuk; pertama, tanda dapat menjelaskan secara langsung dan

tidak disengaja tentang sesuatu makna tertentu. Jenis tanda ini ditemui orang secara kebetulan di suatu waktu dan tempat tertentu. Kedua, tanda mengkomunikasikan maksud suatu makna. Kita dapat menyimpulkan bahwa setiap tanda berhubungan langsung dengan obyeknya. Semua orang akan memberikan makna yang sama atas tanda tersebut sebagai hasil suatu konvensi. Prinsip ini yang membedakannya dengan simbol (Liliweri, 1994:4).

Tanda adalah segala sesuatu – warna, isyarat, kedipan mata, objek, rumus matematika, dan lain lain – yang merepresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya. Kata *red* , seperti yang telah kita lihat, dikategorikan sebagai tanda karena ia bukan merepresentasikan bunyi *r-e-d* yang membangunnya, melainkan sejenis warna dan hal lainnya. Tanda-tanda memungkinkan kita untuk merujuk pada benda dan gagasan, walaupun mereka tidak hadir secara fisik hingga dapat dipersepsi oleh indera kita (Danesi, 2012: 6-7).

Terdapat tiga dimensi tanda, yaitu (1) dimensi fisik seperti urutan bunyi *c-a-t*, yang (2) menunjukkan konsep (sejenis binatang berbulu), yang (3) secara budaya diberi bentuk terkondisikan (“teman di rumah”, “binatang suci”, dan seterusnya). Sekarang, lebih tepatnya, tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang merepresentasikan seseorang atau sesuatu yang lain dalam kapasitas atau pandangan tertentu (Danesi, 2012:8)

Saussure menggambarkan tanda sebagai struktur biner, yaitu struktur yang terdiri dari dua bagian: (1) bagian fisik, yang disebutnya sebagai *penanda* dan (2) bagian konseptual, yang disebutnya *petanda* (Danesi, 2012: 30)

Sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Peirce disebut *ground*. Konsekuensinya, tanda (*sign* atau *representamen*) selalu terdapat dalam hubungan triadik, yakni *ground*, *object*, dan *interpretant*. Atas dasar hubungan ini, Peirce mengadakan klasifikasi tanda. Tanda yang dikaitkan dengan *ground* dibaginya menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lemah, lembut, merdu. *Sinsign* adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda; misalnya *kabur* atau *keruh* yang ada pada urutan kata *air sungai keruh* yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai. *Legisign* adalah norma yang dikandung oleh tanda, misalnya rambu-rambu lalu lintas yang menandakan hal-hal yang boleh atau tidak boleh dilakukan manusia (Sobur, 2013:41).

Sedangkan berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). *Ikon* adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan atau alamiah. Atau dengan kata lain, *ikon* adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan; misalnya, potret dan

peta. *Indeks* adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kasual atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Contoh yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api. Tanda dapat pula mengacu ke *denotatum* melalui konvensi. Tanda seperti itu adalah tanda konvensional yang biasa disebut *simbol*. Jadi *simbol* adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan di antaranya bersifat abitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) di masyarakat (Sobur, 2013:41-42)

Berdasarkan *interpretant*, tanda (*sign*, *representamen*) dibagi atas *rheme*, *dicent sign*, atau *dicisign* dan *argument*. *Rheme* adalah tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan. Misalnya, orang yang merah matanya dapat saja menandakan bahwa orang itu baru menangis, atau menderita penyakit mata, atau mata dimasuki insekta, atau baru bangun atau ingin tidur. *Dicent sign* atau *dicisign* adalah tanda sesuai kenyataan. Misalnya, jika pada suatu jalan sering terjadi kecelakaan, maka di tepi jalan dipasang rambu lalu lintas yang menyatakan bahwa di situ sering terjadi kecelakaan. *Argument* adalah tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu (Sobur, 2013:42).

2.2.2 Representasi

Representasi menurut Marcel Danesi adalah penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu. Dengan kata lain, proses menaruh X dan Y secara berbarengan itu sendiri. Menentukan makna $X=Y$ bukanlah pekerjaan yang mudah (Danesi, 2004:20)

Istilah representasi itu sendiri menunjuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Representasi ini penting dalam dua hal. Pertama, apakah seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Kata semestinya ini mengacu pada apakah seseorang atau kelompok itu diberitakan apa adanya atau diburukkan. Penggambaran yang tampil bisa jadi adalah penggambaran yang buruk dan cenderung memarjinalkan seseorang atau kelompok tertentu. Disini hanya citra buruk saja yang ditampilkan sementara citra atau sisi yang baik luput dari pemberitaan. Kedua, bagaimana representasi tersebut ditampilkan. Dengan kata, kalimat, aksentuasi, dan bantuan foto macam apa seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan dalam pemberitaan kepada khalayak (Eriyanto, 2005:113).

Wibowo (2013: 140) dalam bukunya menjelaskan tiga proses representasi Fiske sebagai berikut:

1. Realitas: Dalam bahasa tulis seperti dokumen, wawancara, transkrip, dan sebagainya. Dalam televisi seperti perilaku, *make up*, pakaian, ucapan, gerak-gerik dan sebagainya.
2. Representasi: Elemen tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat, foto, caption, grafik, dan sebagainya. Dalam TV seperti kamera, music, tata cahaya dan lain. elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang memasukan di antaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi setting, dialog dan lainnya.)
3. Ideologi: Semua elemen diorganisasikan dalam koherensi dan kode-kode ideologi, seperti individualism, liberalism, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan sebagainya.

Maka representasi adalah penggunaan tanda-tanda untuk menghubungkan sesuatu yang dilihat dalam bentuk fisik dengan sesuatu yang lain, proses penghubungan tersebut bisa menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan keadaan atau diubah dari keadaan aslinya, atau diburukkan. Representasi memiliki tiga proses, yaitu realitas, representasi itu sendiri, dan ideologi. Elemen-elemen realitas ditransmisikan menjadi kode-kode yang

dapat dihubungkan dengan sesuatu yang lain, lalu berubah menjadi sebuah ideologi seperti individualism, liberalism, ras, atau kelas.

2.2.3 Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (Sobur, 2013:15). Memaknai menurut Barthes (1988:179) berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2013:15).

Teori dari Peirce seringkali disebut sebagai '*grand theory*' dalam semiotika, karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan (Wibowo, 2013:17)

Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan rupa sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. Di dalam ikon hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas. Indeks, adalah tanda

yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dengan objeknya bersifat kongkret, actual, dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal. Simbol, merupakan jenis tanda yang bersifat arbitrer dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol (Wibowo, 2013:18)

Peirce, seringkali mengulang-ulang bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang. Perumusan yang terlalu sederhana ini menyalahi kenyataan tentang adanya suatu fungsi tanda: tanda A menunjukkan suatu fakta (atau objek B), kepada penafsirnya, yaitu C. Oleh karena itu, suatu tanda itu tidak pernah berupa suatu entitas yang sendirian, tetapi yang memiliki ketiga aspek tersebut. Peirce mengatakan bahwa tanda itu sendiri merupakan contoh dari Kepertamaan, objeknya adalah Kekeduaan, dan penafsirnya-unsur pengantara- adalah contoh dari Keketigaan. Keketigaan yang ada dalam konteks pembentukan tanda juga membangkitkan semiotika yang tak terbatas, selama suatu penafsir (gagasan) yang membaca tanda sebagai tanda bagi yang lain bisa ditangkap oleh penafsir lainnya. Penafsir ini adalah unsur yang harus ada untuk mengaitkan tanda dengan objeknya. Agar bisa ada sebagai suatu tanda, maka tanda tersebut harus

ditafsirkan (dan berarti harus memiliki penafsir) (Sobur, 2013:40-41)

John Fiske dalam bukunya *Cultural and Communication Studies* (2011:60), membagi 3 bidang utama semiotika menjadi:

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 konstruksi 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 untuk 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.

2.2.4 Semiotika Film

Graeme Turner menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekadar sebagai

refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekadar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya (Sobur, 2013:128).

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Sebetulnya, tanda-tanda dalam film itu melakukan sesuatu yang tidak jauh berbeda dengan roman atau novel. Film tersebut menyajikan ‘teks’ fiktional yang memunculkan dunia (fiktif global) yang mungkin ada. Permasalahan mengenai ketegangan antara fiksi dan nonfiksi yang muncul dalam sastra pada dasarnya juga muncul dalam film. Karena itu, hal serupa berlaku khusus bagi film-film yang menuturkan cerita. Jika kita hendak menganalisis penyusunan struktur dan aktivitas semiotika film-film ini, menurut Van Zoest konsep-konsepnya dapat kita pinjam dari teori bercerita dan berkisah yang berorientasikan semiotika (Sobur, 2013: 129)

Film merupakan bidang penerapan semiotika. Film dibangun dengan tanda melulu. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam rangka mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting ialah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Di samping itu, dalam

penyelenggaraan film sistem tanda yang lain juga ikut berperan . sistem tanda itu berkaitan dengan budaya pertunjukan tradisional, tempat, masa, lama pertunjukan, penjualan konsumsi dan lain sebagainya (van Zoest. 1993:109)

Film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan proyektor dan latar. Semiotika film untuk membuktikan hak keberadaannya – yang dalam hal-hal penting menyimpang dari sintaksis dan semantik teks dalam arti harfiah – harus memberikan perhatian khusus pada kekhususan tersebut. Pada sintaksis dan semantik film dapat dipergunakan pengertian-pengertian yang dipinjam dari ilmu bahasa dan sastra, tetapi akan merupakan metafor-metafor, jadi dengan pengertian-pengertian yang dipergunakan sebagai perbandingan, tidak perlu kita tolak. Hanya dengan betul-betul menyadari di mana letak perbedaan-perbedaannya dengan cara kerja teks bahasa, kita akan menemukan cara kerja khusus semiotika film (Sobur, 2013: 130)

Film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda (Sardar & Loon, 2001:156). Tata bahasa itu terdiri atas semacam unsur yang akrab, seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak dekat (*close-up*), pemotretan dua (*two-shot*), pemotretan jarak jauh (*long shot*), pembesaran

gambar (*zoom-in*), pengecilan gambar (*zoom-out*), memudar (*fade*), pelarutan (*dissolve*), gerakan lambat (*slow motion*), gerakan yang dipercepat (*speed-up*), efek khusus (*special effect*). Namun, bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah hingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbitrer serta metafora. Metafora visual sering menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta mengonotasikan makna-makna sosial dan budaya (Sobur, 2013:131)

Sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan. Christian Metz dari Ecole des Hautes Etudes et Science Sociales (EHESS) Paris, merupakan figur utama dalam pemikiran semiotika sinematografi hingga sekarang, sumbangan Metz dalam teori film adalah usaha untuk menggunakan, baik peralatan konseptual linguistic struktural untuk meninjau kembali teori film yang ada (Sobur, 2013: 131)

Berbeda dari permasalahan “tanda” bahasa di mana hubungan bersifat arbitrer (*semena*) antara tanda (*demikian pun antara significant dan signifie*) dan benda (*choses*), penanda (*significant*), sinematografis memiliki hubungan “motivasi” atau “beralasan” (*motivation*) dengan penanda yang tampak jelas melalui hubungan

penanda dengan alam yang dirujuk. Petanda sinematografis selalu kurang lebih “beralasan” dan tidak pernah semena. Hubungan motivasi itu berada baik pada tingkat denotatif maupun konotatif. Hubungan denotatif yang beralasan itu lazim disebut analogi, karena memiliki persamaan perseptif/auditif antara penanda/petanda dan referen (Sobur, 2013:131-132)

Film merupakan salah satu bidang penerapan semiotika, karena film dibangun dengan banyak tanda-tanda, sesuatu yang tidak berbeda jauh dengan novel, namun film memiliki caranya sendiri dalam menuturkan ceritanya. Kekhususan film ini adalah mediumnya dan cara pembuatannya. Maka dengan menyadari betul-betul perbedaan-perbedaannya dan cara kerja teks bahasanya, kita akan bisa menemukan cara kerja khusus dari semiotika film.

2.2.5 Film Sebagai Media Massa

Hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Oey Hong Lee misalnya menyebutkan, “film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangi perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati., karena ia tidak

mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintangi kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan abad ke-19” (Sobur, 2013:126)

Selain dianggap sebagai sumber berita dan hiburan, media massa juga membawa pesan persuasi (Vivian, 2008:4). Begitu juga dengan film, sebagai salah satu saluran media massa, film seringkali lebih berperan sebagai media pembujuk khalayak dibanding media penghibur. Pesan-pesan dalam film, biasanya lebih membekas di ingatan penontonnya ketimbang media lainnya, seperti buku atau radio. Film memiliki kekuatan perusasi yang sangat besar. Pengaruh film itu besar sekali terhadap jiwa manusia. Penonton tidak hanya terpengaruh sewaktu atau selama duduk di dalam gedung bioskop, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama (Effendy, 2007:208)

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli mengatakan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier, artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di dalamnya, tanpa pernah berlaku sebaliknya (Sobur, 2013: 127).

Apa sebabnya film begitu besar pengaruhnya terhadap manusia? Pertama-tama disebabkan oleh suasana di dalam gedung bioskop sendiri, pada saat film akan dimulai, lampu-lampu akan dimatikan, pintu-pintu ditutup, sehingga di dalam ruangan itu gelap sekali. Tiba-tiba tampak pada layar besar di hadapannya gambar-gambar yang merupakan cerita yang pada umumnya bersifat drama. Seluruh mata tertuju kepada layar. Segenap perhatian dan seluruh perasaan tercurahkan kepada film itu. Tak ada pengaruh-pengaruh lain yang mengganggu perhatiannya. Dalam keadaan gelap itu penonton dapat tertawa sekenanya, menangis sepuasnya, duduk semauanya tanpa gangguan siapa pun. dalam hal ini, orang-orang film pandai sekali menimbulkan emosi penonton. Teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar-gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam gedung bioskop itu penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar-benar terjadi di hadapannya. (Effendy, 2007:206-207)

Yang kedua, dikarenakan sifat dari medium massa itu sendiri. menikmati cerita dari film berlainan dengan dari buku. Cerita dari buku disajikan dengan perantara huruf-huruf yang berderet secara mati. Huruf-huruf itu merupakan tanda. Dan tanda-tanda ini akan mempunyai arti hanya di dalam alam sadar. Sebaliknya film memberikan tanggapan terhadap yang menjadi pelaku dalam cerita yang dipertunjukkan itu dengan jelas tingkah lakunya, dan dapat

mendengarkan suara para pelaku itu beserta suara-suara lainnya yang bersangkutan dengan cerita yang dihadirkan. Apa yang dilihatnya pada layar bioskop seolah-olah kejadian yang nyata (Effendy, 2007:207)

Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan medium ekspresi artistic sebagai suatu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita (Wibowo, 2006:196). Pada dasarnya film dapat diartikan sebagai potret sebuah cerita kehidupan yang digambarkan oleh sebuah objek yang kemudian akan dimainkan di bioskop atau televisi. Film juga dapat diartikan sebagai gambar hidup atau lukisan gerak dengan cahaya yang melukiskan kisah lakon kehidupan yang dikemas dalam sebuah pertunjukan berbentuk audio visual.

Sebagai media massa, film juga digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk sebuah realitas. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikan ke atas layar. Sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya (Sobur, 2013: 127-128).

Salah satu kekuatan dari film adalah dapat mengubah sesuatu yang abstrak dan tidak berwujud menjadi berwujud dan terlihat nyata. Namun hal ini juga bisa disebut sebagai kelemahan film, karena dapat membentuk realitas semu, mengarahkan opini dan menjadi ajang pertarungan ideologi. Misalnya ide tentang pria Arab di film biasanya digambarkan sebagai pria yang memakai sorban, berpakaian jubah putih, berjanggut, dan biasanya sebagai teroris. Atau pada film Hollywood yang biasanya menyebutkan bahwa pihak Amerika akan selalu menjadi pihak yang benar atau bertindak sebagai pahlawan (racismreview.com).

Film merupakan salah satu media massa yang paling efektif dibanding media massa lainnya. Bahkan film seringkali berperan sebagai media pembujuk dibanding media penghibur, hal ini disebabkan karena pesan-pesan yang ada pada media film lebih mudah membekas di ingatan penontonnya dibanding buku atau media massa lainnya. Sebagai media massa, film juga mampu menghadirkan sebuah realitas baru.

2.2.6 Ras

Kata ras sendiri berasal dari bahasa Prancis dan Italia “*razza*”, yang dapat diartikan sebagai:

Pertama, perbedaan variasi dari penduduk, atau perbedaan keberadaan manusia atas dasar: (1) tampilan fisik, seperti rambut,

mata, warna kulit, bentuk tubuh, yang secara tradisional ada tiga, yakni Kaukasoid, Negroid, dan Mongoloid. Meskipun masih ada rinciannya lagi, ketiganya dikenal sebagai ras; (2) tipe atau golongan keturunan; (3) pola-pola keturunan; dan (4) semua kelakuan bawaan yang tergolong unik sehingga mereka dibedakan dengan penduduk asli. Kedua, menyatakan tentang identitas berdasarkan (1) pemilihan perangai; (2) kualitas perangai tertentu dari suatu kelompok penduduk; (3) menyatakan kehadiran setiap kelompok penduduk berdasarkan geografis tertentu; (4) menyatakan tanda-tanda aktivitas suatu kelompok penduduk berdasarkan kebiasaan, gagasan, dan cara berpikir; (5) sekelompok orang yang memiliki kesamaan keturunan, keluarga, klan atau hubungan kekeluargaan; dan (g) arti biologis yang menunjukkan adanya subspecies atau varietas, kelahiran atau kejadian dari suatu spesies tertentu (Webster New World Dictionary dalam Liliweri, 2005: 18-19)

Menurut Gill dan Gilbert, ras merupakan pengertian biologis yang menjelaskan sekumpulan orang yang dapat dibedakan menurut karakteristik fisik yang dihasilkan melalui proses reproduksi. Acap kali ras merupakan status sosial yang didefinisikan oleh istilah kebudayaan daripada ras dalam istilah biologis (Liliweri, 2005: 19)

Ada empat metode klasifikasi ras yang diperkenalkan oleh para antropolog, untuk mengklasifikasi umat manusia atau ras-ras (Daljoeni, 1991), yaitu:

1. Metode Biologis. Di situ diutamakan ciri-ciri anatomis.
2. Metode geografis. Ciri-ciri umum manusianya diteliti berdasarkan observasi wilayah-wilayah tertentu.
3. Metode historis. Ditelaah dalam sejarah migrasi bangsa-bangsa yang bersangkutan.
4. Metode cultural. Ciri-ciri ras dihubungkan dengan kondisi cultural. Contoh mengenai ini adalah klasifikasi ras oleh Carus dan Klemm. Menurut Carus, ada empat jenis ras: Eropa, Afrika, Mongol, dan Amerika, berturut-turut masing-masing mencerminkan siang hari (terang), malam hari (gelap), cerah pagi (kuning), dan sore (senja) yang merah. Adapun Klemm membagi ras-ras menurut ras aktif (jantan) dan pasif (betina) (Liliweri, 2005:25)

Bagaimana dengan orang Amerika dalam mendefinisikan ras? Menurut sensus tahun 2000, di Amerika disusun beberapa ras sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kategori Ras di Amerika Serikat

Putih	Orang-orang Eropa, Timur Tengah, atau Afrika Utara
Hitam, atau Afrika Amerika	Orang-orang berkulit hitam, seperti orang Afrika
Indian-Amerika dan penduduk asli Alaska	Orang-orang asli dari Amerika Utara dan Selatan (termasuk Amerika Tengah), dan yang memelihara kehidupan tribal mereka dengan afiliasi atau komunitas tertentu.
Asia	Penduduk asli yang berasal dari Timur Jauh, Asia Tenggara, dan daratan Indian
Hawaii asli dan kepulauan Pasifik	Penduduk asli di Hawaii, Guam, Samoa, dan kepulauan Pasifik lainnya

Sumber: Liliweri, Alo. 2005. *Prasangka dan Konflik: Komunikasi*

Lintas Budaya Masyarakat Multikultur, hal 25-26

2.2.7 Stereotip

Menurut Chris Barker (2009:419), stereotip adalah representasi terang-terangan namun sederhana yang mereduksi orang menjadi serangkaian cirri karakter yang dibesar-besarkan, biasanya negatif. Suatu bentuk representasi yang memaknai orang lain melalui operasi kekuasaan.

Stereotip merupakan salah satu bentuk prasangka antar etnik/ras. Orang cenderung membuat kategori atas tampilan karakteristik perilaku orang lain berdasarkan kategori, ras, jenis kelamin, kebangsaan, dan tampilan komunikasi verbal maupun non verbal. Stereotip merupakan salah satu bentuk utama prasangka yang menunjukkan perbedaan kategori: (1) “kami” dengan “mereka”, dimana kami selalu dikaitkan dengan superioritas kelompok *in group* dan mereka sebagai yang inferior atau kelompok *out group*; (2) proses kategorisasi sosial yang menghasilkan “kami” dan “mereka”, atau *in group* dan *out group*. *In group* biasanya cenderung menyenangkan kelompok sendiri, dan sebaliknya cenderung mengevaluasi orang lain berdasarkan cara pandang dari kelompok “kami”. Hal ini akan menghasilkan atribusi atas perilaku tertentu (Liliweri, 2005:207)

Stereotip adalah pemberian sifat tertentu terhadap seseorang berdasarkan kategori yang bersifat subjektif, hanya karena dia

berasal dari kelompok tertentu. Pemberian sifat itu bisa positif atau negatif (Liliweri, 2005:207)

Verdeber dalam Liliweri (2005: 207-208) berpendapat bahwa stereotip adalah sikap dan bahkan karakter yang dimiliki seseorang untuk menilai karakteristik, sifat-sifat negatif atau positif orang lain, semata berdasarkan keanggotaan orang itu pada kelompok tertentu.

Jhonson dalam Liliweri (2005: 208) juga mengemukakan bahwa stereotip adalah keyakinan seseorang untuk menggeneralisasi sifat-sifat tertentu yang cenderung negatif tentang orang lain karena dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman bersama. Keyakinan itu membuat orang untuk memperkirakan perbedaan antarkelompok yang mungkin terlalu tinggi atau terlalu rendah sebagai ciri khas individu atau kelompok sasaran.

2.2.8 Stereotipe Terhadap Kulit Hitam di Amerika Serikat

Di negara-negara Barat, mereka yang bukan kulit putih sering menjadi korban dari proses stereotipifikasi. Orang kulit hitam terutama, dilihat sebagai objek dan korban yang tidak bisa mengontrol kehidupan masing-masing dan pasrah terhadap gaya-gaya sosial yang mengakibatkan mereka terombang-ambing dalam ketidakpastian. Oleh karena proses alienasi ini, orang kulit hitam

dilihat sebagai sumber segala masalah atau sebagai sumber kontaminasi keaslian ras. (Aloysius, 2008: 144)

Contoh riset stereotip yang umum, yang telah dilakukan untuk menilai perangai positif dan negatif dari orang Negro di AS bisa dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2.3 Stereotip terhadap Orang Negro

Negro	
Perangai Negatif	Perangai Positif
Percaya takhayul	Suka music
Malas	Cakap
Selalu senang	Materialistik
Mujur	Suka Olahraga
Dungu	Gemar bercinta
Suka pamer	Sensitif
Bodoh	
Kotor	
Naif	
Licik	
Agresif	
Sombong	

Sumber: Liliweri, Alo. 2005. *Prasangka dan Konflik: Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultur*, hal 210

2.3 Kerangka Pemikiran

Peneliti memilih untuk mengambil film sebagai objek penelitian karena film selain sebagai salah satu saluran komunikasi massa, pesan yang disampaikan dalam film cenderung lebih diingat oleh khalayak dibanding media lain seperti buku atau radio atau artikel.

