



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

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan pembelajaran dan referensi untuk mengerjakan penelitian ini. Karena penelitian ini membahas konflik budaya dan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, maka dari itu peneliti mencari penelitian terdahulu yang satu konsep dengan penelitian ini.

Penelitian yang pertama diambil dari Sekar Rarasati, Universitas Multimedia Nusantara yang berjudul Representasi Budaya Jawa Pada Film Minggu Pagi Di Victoria Park. Pada penelitiannya, terdapat kesamaan dengan penelitian ini, yaitu menampilkan budaya pada kehidupan sehari-hari. Pada penelitian Sekar Rarasati, dia membahas pengaruh budaya Jawa sedangkan pada penelitian ini membahas pengaruh budaya yang menyebabkan konflik antar budaya.

Penelitian yang kedua diambil dari Evelyne Maria Cassandra Putri Prayitno, Universitas Multimedia Nusantara yang berjudul Mitos Ideologi Patriaki Terhadap Pembungkam Perempuan Dalam Film Jamila dan Sang Presiden (Analisis Semiotika Menurut Roland Barthes). Penelitian ini

membahas perlawanan perempuan terhadap budaya patriarki. Evelyne Maria Cassandra Putri Prayitno, dia membahas perlawanan budaya patriarki sedangkan pada penelitian ini membahas konflik yang disebabkan oleh perbedaan budaya.

No	Nama	Judul Penelitian	Teori	Permasalahan Penelitian	Kesimpulan
1	Sekar Rarasati (2014)	Representasi Budaya Jawa Pada Film Minggu Pagi Di Victoria Park	Analisis Semiotika Roland Barthes	Apakah ragam budaya Jawa yang direpresentasikan dalam <i>Minggu Pagi di Victoria Park</i> Bagaimana budaya direpresentasikan dalam film Minggu Pagi di Victoria park Bagaimana konotasi dan mitos dalam film minggu pagi di Victoria park	Budaya Jawa sangat melekat pada orang Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Gaya kepemimpinan <i>bapakisme</i> ditemukan dalam <i>scene</i> yang diteliti yang dimana seorang bapak merupakan pemimpin dan memiliki kekuasaan tertinggi. Perempuan tidak berdaya dan pasrah dalam menghadapi sosok bapak
2	Evelyne Maria Cassandra Putri Prayitno (2015)	Mitos Ideologi Patriarki Terhadap Pembungkaman Perempuan Dalam Film Jamila dan Sang Presiden (Analisis Semiotika Menurut	Analisis Semiotika Roland Barthes	Bagaimana mitos ideologi patriarki yang membungkam perempuan dalam semiotika Roland Barthes pada film Jamila dan Sang Presiden	Perempuan di Indonesia masih harus tetap bergantung kepada laki-laki dan tidak bisa berdiri di atas kakinya sendiri. Menunjukkan perempuan masih terjebak dalam ideologi patriarki secara turun temurun.

		Roland Barthes)			Dengan kata lain, tanda verbal, non verbal, sudut pengambilan gambar, ukuran pengambilan gambar dan <i>mise-en-scene</i> telah membuktikan adanya mitos ideologi patriarki dalam pembungkaman perempuan dalam film Jamila dan Sang Presiden.
--	--	-----------------	--	--	--

2.2. Film Sebagai Media Komunikasi

Hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya tanpa pernah berlaku sebaliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dan kemudian memproyeksikan di atas layar (Sobur, 2009, h. 127).

Menurut Fiske (Fiske, 2012, h. 29-30) medium adalah alat-alat yang bersifat teknis atau fisik yang mengubah pesan menjadi sinyal sehingga memungkinkan untuk ditransmisikan pada saluran. Medium dibagi menjadi tiga kategori utama yaitu :

1. Presentasi media : suara, wajah, tubuh. Hal-hal tersebut menggunakan bahasa alami seperti kata-kata yang terucap, ekspresi, bahasa tubuh dan sebagainya. Elemen presentasi media

membutuhkan kehadiran komunikator yang menjadi medium, terbatas pada saat ini dan sekarang dan juga memproduksi berbagai tindak komunikasi.

2. representasi : buku, lukisan, foto, tulisan, arsitektur, dekorasi, interior, kebun dan sebagainya. Banyak sekali media yang menggunakan konvensi-konvensi budaya dan estetika untuk menciptakan “teks” sejenis media representasi. Teks-teks tersebut bersifat representasi dan kreatif. Media ini membuat sebuah teks yang dapat merekam media dari kategori presentasi media dan dapat eksis secara mandiri tanpa komunikator. Kategori media ini memproduksi karya-karya komunikasi

3. Media mekanis : telepon, radio, televisi, teleks. Media ini adalah transmitter-transmitter dari dua kategori di atas. Perbedaan utamanya adalah media mekanis menggunakan saluran-saluran yang dibuat oleh ahli mesin

Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dan kemudian memproyeksikannya di atas layar. Sebagai media representasi, film dianggap sebagai salah satu media yang efektif dalam menyampaikan pesan terhadap khalayak. Hal ini dikarenakan sifat film yang bersifat audiovisual dan mudah dicerna. Karena sifatnya yang mudah dicerna itu, film seringkali digunakan untuk merepresentasikan sebuah realitas maupun cerita. (Sobur, 2009, h.127)

Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaannya (Sobur, 2009, h. 127-128)

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang di harapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara, kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain serentak mengiringi gambar) dan musik film (Sobur, 2009, h. 128).

Namun, film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda. Tata bahasa itu sendiri 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 (*speeded-up*) atau efek khusus (*special effect*). Begitulah, sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk symbol visual dan linguistic untuk mengkodekan pesan yang sedang disampaikan (Sobur, 2009, h. 130-131).

Berbeda dari permasalahan “tanda” bahasa dimana hubungan bersifat arbitrer (semena) antara tanda dan benda (*choses*), penanda sinematografis memiliki hubungan “motivasi” atau “beralasan” dengan penanda yang tampak

jelas melalui hubungan penanda dengan alarm yang dirujuk. Petanda sinematografis selalu kurang lebih, kata Christian Metz, “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, 2009, h. 131-132).

2.3. Representasi

Proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik diartikan sebagai representasi. Lebih tepatnya, hal ini didefinisikan sebagai penggunaan “tanda-tanda” gambar, suara, dan sebagainya untuk menampilkan kembali sesuatu yang diserap, diindera, serta dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik (Danesi, 2010, h. 3).

Konsep representasi dalam studi media massa, termasuk tayangan film, bisa dilihat beberapa aspek dari segi sifat kajiannya. Studi media yang melihat bagaimana wacana berkembang di dalamnya akan memberikan pemahaman representasi sebagai konsep yang “menunjuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan, atau pendapat tertentu yang ditampilkan dalam pemberitaan” (Eriyanto, 2001, h. 113).

Representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses penyuntingan, musik, dan suara tertentu yang mengolah simbol-simbol, serta kode-kode konvensional ke dalam

representasi dari realitas dan gagasan yang akan dinyatakannya. (Fiske, 1997, h. 5)

Konsep representasi bisa berubah-ubah. Selalu ada pemaknaan dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Hal ini dikarenakan, makna itu sendiri juga tak pernah tetap, ia selalu berada dalam proses negosiasi dan disesuaikan dengan situasi yang baru. Intinya, makna tidak inheren dalam sesuatu di dunia ini. Ia selalu dikonstruksikan, diproduksi, lewat proses representasi. Ia merupakan hasil dari praktik penandaan. Praktik yang membuat sesuatu hal akan bermakna sesuatu (Hall (ed.), 2003, h. 23).

Setidaknya, ada dua hal penting yang berkaitan dengan representasi; pertama, bagaimana sekarang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan bila dikaitkan dengan realitas yang ada; dalam artian, apakah ditampilkan sesuai fakta yang ada atau cenderung diburukkan, sehingga menimbulkan kesan meminggirkan atau hanya menampilkan sisi buruk seseorang atau kelompok tertentu dalam pemberitaan. Kedua, bagaimana eksekusi dalam penyajian objek tersebut dalam media. Eksekusi representasi objek ini bisa berwujud dalam pemilihan kata, kalimat, aksentuasi, dan penguatan dengan foto atau imaji macam apa yang akan dipakai untuk menampilkan seseorang, kelompok, atau suatu gagasan dalam pemberitaan (Eriyanto, 2001, h. 113).

Demi memperjelas kaitan antara bahasa, kebudayaan, dan makna, Paul du Gay dan Stuart Hall membuat sebuah model yang disebut sebagai sirkuit kebudayaan (*the circuit of culture*). Sirkuit kebudayaan ini mengolaborasi makna yang diproduksi di beberapa momen melalui beberapa praktik yang

disebut sebagai identitas, produksi, konsumsi, dan regulasi. Keseluruhan dari momen tersebut bukanlah sesuatu yang terjadi berurutan, melainkan saling berkaitan. Setiap momen tidak identik, tetapi saling berhubungan dan dalam kehidupan nyata, tak dapat dipisahkan satu dengan lainnya (Purwantari, 2010, h. 18).

Representasi dalam media sendiri adalah sebuah konstruksi terhadap berbagai aspek realitas suatu program tertentu yang ditampilkan. Ketika menampilkan berbagai aspek realitas, setidaknya ada tiga proses penting yang dilewati oleh si produser pesan yang dalam hal ini adalah media, antara lain (Fiske, 1997, h. 6).

1. Level awal: peristiwa yang ditandakan (*encode*) sebagai realitas. Bagaimana sebuah peristiwa tersebut dikonstruksi sebagai sebuah realitas. Dalam bahasa gambar, (terutama televisi maupun film) umumnya berhubungan dengan aspek pakaian, lingkungan, ucapan, dan ekspresi.
2. Level kedua: ketika memandang sesuatu sebagai realitas, pertanyaan berikutnya adalah bagaimana realitas tersebut digambarkan. Perangkat secara teknis digunakan di sini. Dalam bahasa tulisan, alat teknisnya adalah kata, kalimat atau proposisi, grafik, dan sebagainya. Dalam bahasa televisi/film/gambar, alatnya berupa kamera, pencahayaan, dan penyuntingan gambar atau musik. Penggunaan kata, kalimat,

maupun proposisi tertentu, misalnya membawa makna tertentu ketika diterima oleh khalayak.

3. Level ketiga: bagaimana suatu peristiwa diorganisir ke dalam berbagai konvensi yang diterima secara ideologis. Bagaimana berbagai kode representasi diorganisasikan dan dihubungkan ke dalam koherensi sosial seperti kelas sosial, atau kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat (patriarki, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya). Menurut Fiske, ada faktor ideologi yang melekat di dalam diri kita yang memengaruhi kita melakukan representasi.

2.4. Semiotika

Semiotika berasal dari kata Yunani, *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap sebagai suatu yang lain. Contohnya asap menandai adanya api. Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Pada dasarnya, analisis semiotika memang merupakan sebuah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi tertentu (Wibowo, 2013, h. 7).

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial, memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar

dengan tanda. Semiotika mempelajari tentang keberadaan suatu tanda. Hingga kini ruang lingkup kajian semiotika sangat beragam mulai dari kajian perilaku hewan (zoosemiotics) sampai dengan analisis atas sistem-sistem pemaknaan seperti komunikasi tubuh (kinesik dan proksemik), tanda-tanda bebauan, teori estetikam retrorika dan sebagainya. (Wibowo, 2013, h. 5)

Charles Morris memudahkan kita memahami ruang lingkup kajian semiotika yang menaruh perhatian atas ilmu tentang tanda-tanda. Menurut dia, kajian semiotika pada dasarnya dapat dibedakan ke dalam tiga cabang penyelidikan yakni sintaktik, semantic, dan pragmatic (Wibowo, 2013, h. 5) :

1. Sintaktik : suatu cabang penyelidikan semiotika yang mengkaji “hubungan formal di antara satu tanda dengan tanda dengan tanda yang lain”. Dengan begitu hubungan-hubungan formal ini merupakan kaidah-kaidah yang mengendalikan tuturan dan interpretasi, pengertian sintaktik kurang lebih adalah semacam “gramatika”
2. Semantic : suatu cabang penyelidikan semiotika yang mempelajari “hubungan di antara tanda-tanda dengan designate atau objek-objek yang dilaluinya”. Yang dimaksud signata adalah tanda-tanda sebelum digunakan di dalam tuturan tertentu
3. Pragmatic : suatu cabang penyelidikan semiotika yang mempelajari “hubungan di antara tanda-tanda dengan interpreter atau para pemakainya” pemakaian tanda-tanda. Pragmatic secara khusus

berurusan dengan aspek-aspek komunikasi, khususnya fungsi-fungsi situasional yang melatari tuturan.

2.4.1. Semiotika Roland Barthes

Pendekatan semiotika Roland Barthes secara khusus tertuju pada sejenis tuturan (*speech*) yang disebutnya sebagai mitos. Barthes mengatakan, bahasa membutuhkan kondisi tertentu untuk menjadi mitos, yaitu yang secara semiotic dicirikan oleh kehadirannya sebuah tataran signifikansi yang disebut sebagai sistem semiologis tingkat dua (*the second order semiological system*) (Budiman, 2003, h. 63-64).

Maksudnya, pada tataran bahasa atau sistem semiologis tingkat pertama (*the first order semiological system*), penanda-penanda berhubungan dengan petanda-petanda sedemikian sehingga menghasilkan tanda. Selanjutnya, tanda-tanda pada tataran pertama ini hanya akan menjadi penanda-penanda yang berhubungan pula dengan petanda-petanda pada tataran kedua (Budiman, 2003, h. 64).

Gambar 2.4



Semiologi Roland Barthes

(Budiman, 2003, h. 64)

Di dalam tataran bahasa (*language*), yaitu sistem semiologis lapis pertama, penanda-penanda (*signifier*) berhubungan dengan petanda-petanda (*signified*) sedemikian sehingga menghasilkan tanda (*sign*) (Budiman, 2003, h. 64).

Selanjutnya, di dalam tataran mitos, yakni sistem semiologis lapis kedua, tanda-tanda pada tataran pertama tadi menjadi penanda yang berhubungan lagi dengan petanda (Budiman, 2003, h. 64).

Menurut Roland Barthes signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu hubungan eksplisit antara tanda dengan referensi atau realitas dalam sebuah penandaan, sedangkan konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikansi tahap kedua, yang berkaitan dengan perasaan dan emosi serta nilai-nilai, kebudayaan dan ideology (Fiske, 2004, h. 128).

Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya. Pada signifikansi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda berkerja melalui mitos (Fiske, 2004, h.128)

2.4.1.1. Mitos Menurut Roland Barthes

Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah memiliki suatu dominasi. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka denotasi tersebut akan menjadi mitos (Fiske, 2004, h. 128).

Mitos bukanlah pembicaraan atau wicara yang sembarangan. Secara tegas mitos diasumsikan sebagai suatu pesan. Hal tersebut memungkinkan untuk memahami mitos sebagai mode pertandaan (*a mode of signification*). Suatu bentuk (*a form*) (Barthes, 2010, h. 295).

Dalam bukunya, Barthes mengatakan bahwa mitos adalah suatu sistem ganda. Pertanda terhadap mitos dibentuk oleh semacam pagar putar yang terus menerus bergerak yang menampilkan silih berganti makna penanda dan performanya, satu bahasa-objek dan satu metabahasa, suatu kesadaran yang benar-benar menandakan (*signifying*) dan kesadaran yang benar-benar memberikan imajinasi. Keadaan ini dikumpulkan dalam konsep, yang menjadi penanda yang bersifat ambigu, intelek sekaligus imajiner, arbitrer sekaligus alami (Barthes, 2010, h.314-315).

Barthes megemukakan mitos adalah bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan. Dalam uraiannya, Barthes mengemukakan bahwa mitos dalam pengertian khusus ini merupakan perkembangan dari konotasi, konotasi yang sudah terbentuk

lama di masyarakat itulah mitos. Barthes juga mengatakan bahwa mitos merupakan sistem semilogis, yakni sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia (Hoed, 2011, h.59).

Berkaitan dengan konsep semiotik yang dimiliki oleh Barthes, mitos diartikan bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah memiliki suatu dominasi. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, makna denotasi tersebut akan menjadi mitos (Fiske, 2004, h. 128).

Roland Barthes menggunakan fungsi lima kode pembacaan dalam membaca tanda atau leksia dalam setiap adegan yang ditampilkan. Kode-kode tersebut berupa hermeneutic, kode semik, kode simbolik, kode proaiteik, dan kode cultural atau budaya (Budiman, 2003, h. 55):

1. Kode Hermeneutik

Adalah satuan-satuan yang dengan berbagai cara berfungsi untuk mengartikulasikan suatu persoalan, penyelesaiannya, serta aneka peristiwa yang dapat memformulasikan persoalan tersebut atau justru menunda penyelesaiannya, atau bahkan yang menyusun semacam teka-teki (enigma) dan sekedar member isyarat bagi penyelesaiannya. Pada dasarnya kode ini adalah sebuah kode

“pencitraan” yang dengannya sebuah narasi dapat mempertajam permasalahan menciptakan ketegangan dan misteri, sebelum memberikan pemecahan atau jawaban. Dibawah kode hermeneutik orang akan mendaftar beragam (formal) yang berupa sebuah teka-teki (enigma) dapat dibedakan, diformulasikan, dipertahankan, dan akhirnya disikapi. Kode ini disebut pula sebagai suara kebenaran (*the voice of truth*).

2. Kode Semik

Kode semik atau konotasi adalah kode yang memanfaatkan isyarat, petunjuk, atau “kilasan makna” yang ditimbulkan oleh penanda-penanda tertentu. Merupakan sebuah kode relasi penghubung yang merupakan konotasi dari orang, tempat, objek pertandanya adalah sebuah karakter (sifat, atribut, predikat).

3. Kode Simbolik

Merupakan kode “pengelompokan” atau konfigurasi yang gampang dikenali karena kemunculannya yang berulang-ulang serta teratur melalui berbagai cara dan sarana tektural.

Tema merupakan sesuatu yang bersifat tidak stabil dan tema ini dapat di tentukan dan beragam bentuknya sesuai dengan pendekatan yang dipergunakan. Kode ini memberikan dasar bagi struktur simbolik.

4. Kode Proairetik

Merupakan kode tindakan “action”. Kode ini didasarkan atas konsep proairesis, yakni kemampuan untuk menentukan hasil atau akibat dari suatu tindakan secara rasional. Yang mengimplikasikan suatu logika perilaku manusia : tindakan-tindakan membuahkan dampak-dampak dan masing-masing dampak memiliki nama *generic* tersendiri semacam “judul” bagi sekuens yang bersangkutan. Proairetik juga merupakan tindakan naratif dasar yang tindakan-tindakannya dapat terjadi dalam berbagai sekuens yang mungkin diindikasikan. Kode ini disebut pula sebagai suara empiris.

5. Kode Budaya

Kode ini berwujud semacam suara kolektif yang anonym dan otoritatif, bersumber dari pengalaman manusia, yang mewakili atau berbicara tentang sesuatu yang hendak dikukuhkannya sebagai pengetahuan atau kearifan yang terus menerus dirujuk oleh teks, atau yang menyediakan semacam dasar otoritas moral dan ilmiah bagi suatu wacana. Kode ini sebagai referensi kepada sebuah ilmu atau lembaga ilmu pengetahuan. Biasanya orang mengindikasikan kepada tipe pengetahuan (fisika, fisiologi, psikologi, sejarah, termasuk arsitektur), dan mencoba untuk mengkonstruksikan sebuah

budaya yang berlangsung pada satu kurun waktu tertentu yang berusaha untuk di ekspresikan. Kode ini disebut pula sebagai suara ilmu.

2.5. Komunikasi Antar Budaya

Hubungan antara budaya dan komunikasi penting dipahami untuk memahami komunikasi antar budaya, oleh karena melalui pengaruh budayalah orang-orang belajar komunikasi. Kemiripan budaya dalam persepsi memungkinkan pemberian makna yang mirip pula terhadap suatu objek sosial atau suatu peristiwa. Cara-cara kita berkomunikasi, keadaan-keadaan komunikasi kita, bahasa dan gaya bahasa yang kita gunakan, dan perilaku-perilaku nonverbal kita, semua itu merupakan respons terhadap dan fungsi budaya kita (Mulyana dan Rakhmat, 2010, h.24-25).

Unsur-unsur sosio-budaya ini merupakan bagian-bagian dari komunikasi antarbudaya. Bila kita memadukan unsur tersebut, sebagaimana yang kita lakukan ketika kita berkomunikasi, unsur tersebut bagaikan komponen suatu sistem stereo setiap komponen berhubungan dan membutuhkan komponen lainnya. (Mulyana dan Rakhmat, 2010, h.24-25)

2.5.1. Proses-proses Verbal

Proses-proses verbal tidak hanya meliputi bagaimana kita berbicara dengan orang lain namun juga kegiatan-kegiatan internal berpikir dan pengembangan makna bagi kata-kata yang kita gunakan (Mulyana dan Rakhmat, 2010, h.30).

2.5.2. Proses-proses Nonverbal

Proses-proses verbal merupakan alat utama untuk pertukaran pikiran dan gagasan, namun proses-proses ini sering dapat diganti oleh proses-proses nonverbal. Walaupun tidak terdapat kesepakatan tentang bidang proses nonverbal ini, kebanyakan ahli setuju bahwa hal-hal berikut mesti dimasukkan : isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, postur dan gerakan tubuh, sentuhan, pakaian, artefak, diam, ruang, waktu, dan suara (Mulyana dan Rakhmat, 2010, h.31).

2.6. Kebudayaan

Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia (Mulyana dan Rakhmat, 2006, h. 25).

Beberapa alasan mengapa orang mengalami kesulitan ketika berkomunikasi dengan orang dari budaya lain terlihat dalam definisi budaya: Budaya adalah suatu perangkat rumit nilai-nilai yang dipolarisasikan oleh

suatu citra yang mengandung pandangan atas keistimewaannya sendiri.”Citra yang memaksa” itu mengambil bentuk-bentuk berbeda dalam berbagai budaya seperti “individualisme kasar” di Amerika, “keselarasan individu dengan alam” di Jepang dan “kepatuhan kolektif” di Cina. Citra budaya yang bersifat memaksa tersebut membekali anggota-anggotanya dengan pedoman mengenai perilaku yang layak dan menetapkan dunia makna dan nilai logis yang dapat dipinjam anggota-anggotanya yang paling bersahaja untuk memperoleh rasa bermartabat dan pertalian dengan hidup mereka (Duniabaca, 2015, para. 3).

Dengan demikian, budayalah yang menyediakan suatu kerangka yang koheren untuk mengorganisasikan aktivitas seseorang dan memungkinkannya meramalkan perilaku orang lain (Duniabaca, 2015, para. 4).

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah Cultural-Determinism. Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai superorganic. Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat (Duniabaca, 2015, para. 1-2).

Menurut Edward Burnett Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat (Duniabaca, 2015, para. 3).

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat (Duniabaca, 2015, para. 4).

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan memengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat (Duniabaca, 2015, para. 5).

2.6.1. Kebudayaan Minangkabau

Minangkabau (Minang) adalah sekelompok etnis nusantara yang berbahasa dan menjunjung adat Minangkabau. Wilayah kebudayaannya Minang meliputi daerah Sumatera Barat, separuh daratan Riau, bagian utara Bengkulu, bagian barat Jambi, pantai barat Sumatera Utara, barat daya

Aceh, dan juga Negeri Sembilan di Malaysia. Sebutan orang Minang seringkali disamakan sebagai orang Padang, hal ini merujuk pada nama ibu kota provinsi Sumatera Barat yaitu kota Padang. Namun, masyarakat ini biasanya akan menyebut kelompoknya dengan sebutan urang awak, yang bermaksud sama dengan orang Minang itu sendiri (Gurupendidikan, 2016, para. 1).

Etnis Minang juga telah menerapkan sistem proto-demokrasi sejak masa pra-Hindu dengan adanya kerapatan adat untuk menentukan hal-hal penting dan permasalahan hukum. Prinsip adat Minangkabau tertuang singkat dalam pernyataan Adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah (Adat bersendikan hukum, hukum bersendikan Al-Qur'an) yang berarti adat berlandaskan ajaran Islam (Gurupendidikan, 2016, para. 2).

2.6.1.1. Asal-usul

Nama Minangkabau berasal dari dua kata, minang dan kabau. Nama itu dikaitkan dengan suatu legenda khas Minang yang dikenal di dalam tambo. Dari tambo yang diterima secara turun temurun, menceritakan bahwa nenek moyang mereka berasal dari keturunan Iskandar Zulkarnain. Walau tambo tersebut tidak tersusun secara sistematis dan lebih kepada legenda berbanding fakta serta cenderung kepada sebuah karya sastra yang sudah menjadi milik masyarakat banyak. Namun kisah tambo ini sedikit banyaknya dapat dibandingkan dengan Sulalatus Salatin yang juga menceritakan bagaimana masyarakat

Minangkabau mengutus wakilnya untuk meminta Sang Sapurba salah seorang keturunan Iskandar Zulkarnain tersebut untuk menjadi raja mereka (Gurupendidikan, 2016, para. 3).

Masyarakat Minang merupakan bagian dari masyarakat Deutro Melayu (Melayu Muda) yang melakukan migrasi dari daratan China Selatan ke pulau Sumatera sekitar 2.500–2.000 tahun yang lalu. Diperkirakan kelompok masyarakat ini masuk dari arah timur pulau Sumatera, menyusuri aliran sungai Kampar- sampai ke dataran tinggi yang disebut darek dan menjadi kampung halaman orang Minangkabau. Beberapa kawasan darek ini kemudian membentuk semacam konfederasi yang dikenal dengan nama luhak, yang selanjutnya disebut juga dengan nama Luhak Nan Tigo, yang terdiri dari Luhak Limo Puluah, Luhak Agam, dan Luhak Tanah Data. Pada masa pemerintahan Hindia-Belanda, kawasan luhak tersebut menjadi daerah teritorial pemerintahan yang disebut afdeling, dikepalai oleh seorang residen yang oleh masyarakat Minangkabau disebut dengan nama Tuan Luhak (Gurupendidikan, 2016, para. 4).

Awalnya penyebutan orang Minang belum dibedakan dengan orang Melayu, namun sejak abad ke-19, penyebutan Minang dan Melayu mulai dibedakan melihat budaya matrilineal yang tetap bertahan berbanding patrilineal yang dianut oleh masyarakat Melayu umumnya. Kemudian pengelompokan ini terus berlangsung demi kepentingan sensus penduduk maupun politik (Gurupendidikan, 2016, para. 5).

2.7. Konflik

Konflik berasal dari kata *configere* (latin) yang berarti memukul. Secara sosiologis, definisi konflik adalah suatu proses sosial antara dua orang atau lebih yang saling berusaha untuk menyingkirkan satu sama lain.

Soerjono Soekanto mengatakan konflik adalah suatu proses sosial ketika orang perorangan atau sekelompok manusia berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan disertai ancaman atau kekerasan (Murdiyatomoko, 2007, h. 27).

Namun pemahaman konflik saat ini lebih luas dari sekedar memukul. Ada pula kondisi konflik, yang pihak-pihak berkonflik tidak menyerang secara fisik, seperti yang diungkapkan oleh Randal Collins, bahwa masyarakat bukan tersusun dari konflik saja melainkan lebih dari itu, misalnya, ketika konflik tidak terjadi secara terbuka, yang ada adalah proses dominasi (Murdiyatomoko, 2007, h. 28)

Pemahaman bahwa adanya konflik yang tidak merujuk pada kekerasan ini dipertegas oleh Ramlan Surbakti yang membedakan konflik menjadi dua jenis, yaitu konflik yang berwujud kekerasan dan konflik yang tidak berwujud kekerasan. Konflik yang mengandung kekerasan pada umumnya terjadi dalam masyarakat-negara yang belum memiliki konsensus dasar mengenai dasar dan tujuan negara dan mengenai mekanisme pengaturan dan penyelesaian konflik yang melembaga. Hura-hura (*riot*), kudeta, pembunuhan, dan separatisme, serta revolusi merupakan contoh konflik yang mengandung kekerasan (Subakti, 2010, h. 149-150).

Konflik yang tidak berwujud kekerasan pada umumnya dapat ditemukan dalam masyarakat yang memiliki konsensus mengenai dasar dan tujuan negara, dan mengenai mekanisme pengaturan dan penyelesaian konflik yang melembaga. Adapun contoh konflik yang tidak berwujud kekerasan, yakni unjuk rasa, pemogokan, pengajuan petisi dan protes, dialog, dan polemik melalui surak kabar (Surbakti, 2010, h. 149-150).

Konflik-konflik sosial yang diakhiri oleh tindakan kekerasan merupakan penyelesaian konflik yang paling buruk. Dengan kata lain, kekerasan sangat rendah tingkatannya dalam mencari alternative jalan keluar atau pemecahan masalah (Waluya, 2007 h. 35-36).

Konflik yang diwarnai dengan masalah-masalah sosial di Indonesia tidak bisa dihindari. Hal ini disebabkan karena setiap masyarakat cenderung menyimpan potensi konflik. Beberapa anggapan dasar yang mendukungnya menurut Ralf Dahrendrof (Murdiyatomoko, 2007, h. 28) :

1. Setiap masyarakat senantiasa berada dalam proses perubahan yang tiada akhir.
2. Setiap masyarakat mengandung konflik-konflik di dalam dirinya, dengan kata lain konflik adalah gejala yang melekat di setiap masyarakatnya.
3. Setiap unsur di dalam masyarakat memberikan sumbangan bagi terjadinya disintegrasi dan perubahan sosial.
4. Setiap masyarakat terintegrasi diatas penguasaan atau dominasi oleh sejumlah orang atas sejumlah orang lain.

Jika dilihat dari posisi pelaku yang melakukan konflik, konflik dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu (Waluya, 2007, h. 33):

1. Konflik vertikal, yaitu konflik antara komponen masyarakat di dalam struktur yang memiliki hierarki. Konflik ini dapat dialami antara warga dan negara, buruh dan majikan, dan lain sebagainya.
2. Konflik horizontal, yaitu konflik yang terjadi antara individu atau kelompok yang memiliki kesamaan kedudukan. Konflik ini dapat dialami antara suku atau antara masyarakat. Konflik-konflik tersebut bida berlatar belakang ekonomi, politik, agama, dan kepentingan lainnya.

Sebagai proses sosial, konflik dilatarbelakangi oleh perbedaan yang sulit didamaikan. Perbedaan tersebut antara lain menyangkut ciri fisik, kepandaian, pengetahuan, adat istiadat, dan keyakinan. Tidak ada satu masyarakat pun yang tidak pernah mengalami konflik, entah dalam cakupan kecil atau pun besar. Konflik dalam cakupan kecil, misalnya konflik dalam keluarga, dan konflik dalam cakupan besar antara lain konflik antargolongan. Penyebab terjadinya konflik adalah sebagai berikut (Waluya, 2007, h. 54):

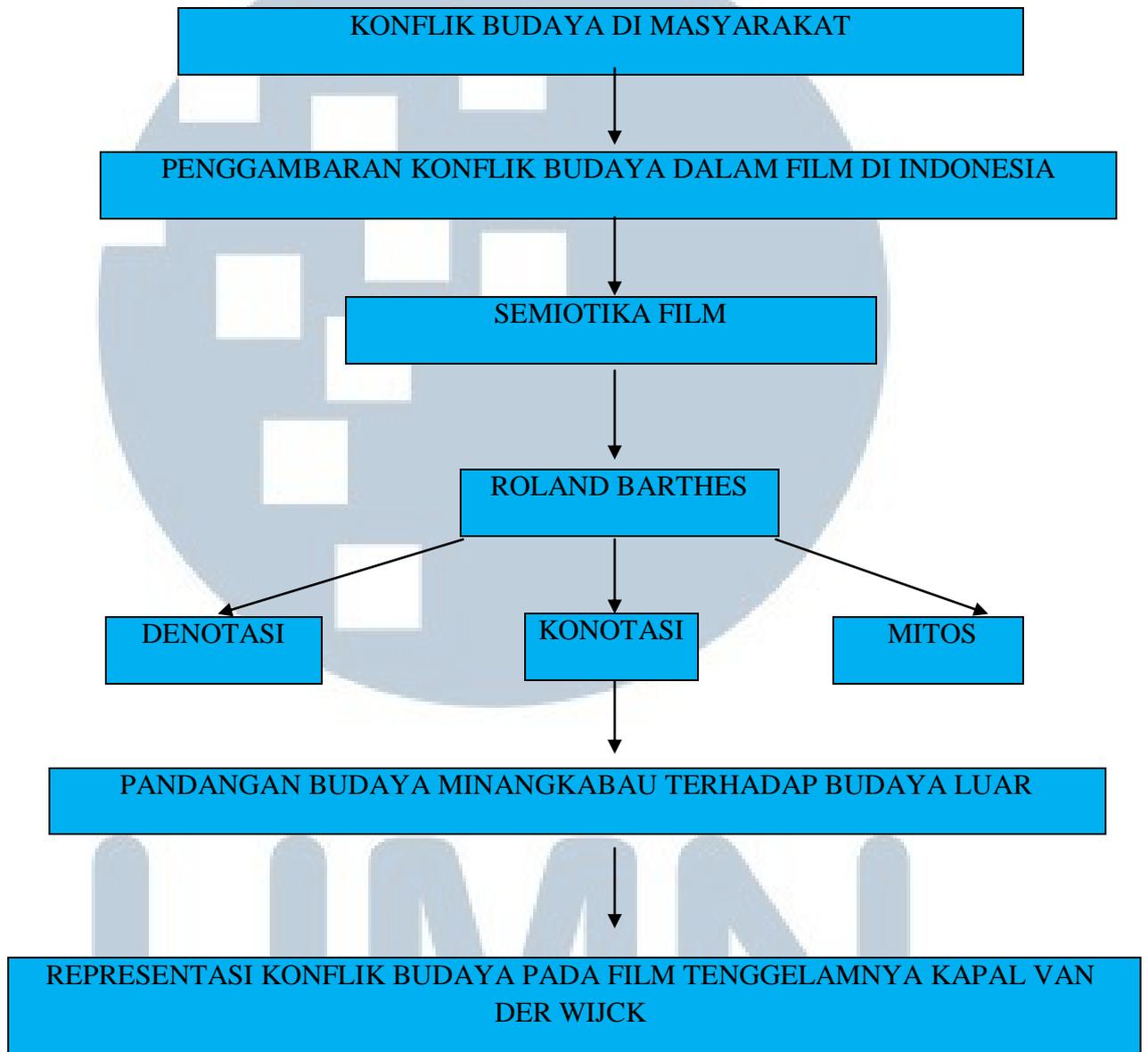
1. Perbedaan individu yang meliputi perbedaan pendirian dan perasaan.
2. Perbedaan latar belakang kebudayaan sehingga membentuk pribadi-pribadi yang berbeda pula.

3. Perbedaan kepentingan antara individu dan atau kelompok, diantaranya menyangkut bidang ekonomi, politik, dan sosial.
4. Perubahan-perubahan nilai yang cepat dan mendadak dalam masyarakat.

Di dalam masyarakat majemuk seperti di Indonesia, konflik mudah tersulut, terutama yang menyangkut isu SARA, dan dapat membahayakan stabilitas nasional. Adanya dominasi dalam bidang-bidang kehidupan seperti ekonomi atau pemerintahan oleh etnis tertentu, dapat menimbulkan benih-benih konflik (Waluya, 2007, h. 34).

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.8. Kerangka Pemikiran



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA