



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 yang dijadikan referensi maupun acuan dalam penyusunan penelitian ini. Kedua penelitian terdahulu ini dilakukan oleh mahasiswi Universitas Media Nusantara.

Penelitian pertama berjudul *Representasi Kekerasan Simbolik dalam Film Animasi Minions (Analisis Semiotika Christian Metz)* (2017). Penelitian ini dibuat oleh Rizky Aulia Dwiyantri, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.

Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah semiotika Christian Metz. Dalam penelitian tersebut, Rizky berusaha mengidentifikasi nilai kekerasan simbolik yang dipresentasikan dalam film subjek penelitiannya.

Hasil penelitian yang ditemukan dalam Film Minion memiliki 46 segmen yang dapat dianalisis dan representasi kekerasan simbolik dalam film ini. Hal tersebut terbagi dalam unsur ancaman, makian, hinaan dan paksaan.

Perbedaan penelitian milik Rizky dengan peneliti terletak pada subjek dan metode penelitiannya. Subjek peneliti adalah film bergenre komedi drama

berjudul “Ngenest” sedangkan subjek penelitian milik Rizky adalah film bergenre komedi animasi berjudul “Minions”.

Penelitian yang kedua berjudul *Representasi Stereotype Ras Kulit Putih dalam Film The Blind Side (2014)*. Penelitian ini dibuat oleh Wulan Setiawati, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.

Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah semiotika Charles Sanders Peirce. Dalam penelitian tersebut, Wulan berusaha untuk mengetahui bagaimana representasi stereotype ras kulit hitam dalam Film *The Blind Side*.

Tabel 2.1 Penelitian Sejenis Terdahulu

Peneliti	Rizky	Wulan	Revel
Judul Penelitian	Representasi Kekerasan Simbolik dalam Film Animasi ‘Minions’	Representasi Stereotype Ras Kulit Hitam dalam Film ‘The Blind Side’	Representasi Ketidakadilan Perlakuan terhadap Kaum Minoritas Etnis Tionghua
Metode Penelitian	Analisis Semiotika Christian Metz	Analisis Semiotika Charles S. Peirce	Analisis Semiotika Charles S. Peirce
Hasil Penelitian	Film ‘Minion’ memiliki 46 segmen yang dapat dianalisis dan representasi kekerasan simbolik dalam film ini seperti adanya unsur ancaman, makian, hinaan dan paksaan	Film ‘The Blind Side’ memiliki stereotype terhadap ras kulit hitam, mulai dari segi penceritaan film dan dari unit analisis <i>mise-en-scene</i> representasi stereotype dapat dilihat paling	Penelitian ini menunjukkan bahwa tanda visual dalam film Ngenest akan mempresentasikan ketidakadilan perlakuan terhadap Kaum Minoritas Etnis Tionghua. Hal tersebut akan terungkap melalui penelitian terhadap

		banyak dari aspek acting para pemainnya.	tanda visual, <i>scene</i> , <i>shot</i> , <i>frame size</i> , <i>angle</i> dan <i>tanda non verbal</i> yang terdapat dalam film 'Ngenest'.
Perbedaan	Penelitian ini menganalisis kekerasan simbolik dalam film animasi 'Minions' (menggunakan metode semiotika Christian Metz)	Penelitian ini menganalisis representasi stereotype ras kulit hitam dalam film 'The Blind Side'	Penelitian ini menganalisis representasi ketidakadilan perlakuan terhadap kaum minoritas etnis Tionghua dalam film 'Ngenest'.
Persamaan	<ul style="list-style-type: none"> - Ketiga penelitian ini menggunakan film sebagai subjek penelitian - Penelitian ini dan milik Wulan sama-sama menggunakan metode semiotika Charles S. Pierce. - Penelitian ini dan milik Wulan sama-sama menganalisis soal representasi perbedaan ras. 		

2.2 TEORI DAN KONSEP YANG DIGUNAKAN

2.2.1 FILM SEBAGAI KOMUNIKASI MASSA

Komunikasi massa memiliki berbagai bentuk seperti media cetak, televisi, radio dan pers. McQuail (2011, p. 4) menyatakan, "Komunikasi massa adalah penyampaian pesan secara terbuka yang terorganisir dalam jarak jauh dan kepada banyak orang dalam waktu singkat dengan menggunakan medium tertentu". Effendy (2003, p. 315) menyatakan, "Film merupakan sebuah media yang sangat efektif untuk menimbulkan efek yang kuat kepada khalayak sehingga dianggap mampu untuk menanamkan pesan yang merupakan tujuan dari si pembuat film".

Sebagai seorang komunikator merupakan hal yang penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Effendy (2003) menjelaskan jenis film ada tiga:

a. Film Cerita

Film cerita ialah jenis film yang dinilai mengandung suatu cerita yang lazim untuk dipertunjukkan di bioskop dengan menggunakan atau memerankan bintang film tenar dan juga didistribusikan sebagai barang dagangan (berobjek pada keuntungan). Adapun cerita yang diangkat dalam jenis film ini bisa berupa cerita fiksi atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segipenonton (pemirsanya).

Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsure menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya. Sejarah dapat diangkat menjadi film cerita yang mengandung informasi akurat, sekaligus contoh teladan perjuangan para pahlawan. Cerita sejarah yang pernah diangkat menjadi film adalah *G.30 S PKI*, *Janur kuning*, *Serangan Umum 1 Maret* dan *Fatahillah*.

b. Film Dokumenter

Film Dokumenter adalah film yang mengisahkan tentang suatu perjalanan yang lengkap, dari awal hingga akhirnya. Dimana dalam film dokumenter ini tidak ditemukan cerita khayalan atau rekaan.

c. Film Kartun

Film Kartun adalah jenis film yang diperankan oleh gambar animasi, misalnya saja seperti *Doraemon*, *Naruto*, *Sinchan*. Film kartun ini dibuat untuk dikonsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, mayoritas kita mengenal tokoh Donal Bebek, Putri Salju, *Mickey Mouse* yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat, *Walt Disney*.

Sebagian besar film kartun pasti membuat kita tertawa karena aksi dari para tokohnya yang masing-masing mempunyai keunikan. Film kartun selain tujuan utamanya membuat kita terhibur, unsur pendidikanpun kerap ada dalam film kartun, meskipun tidak semua seperti itu. Seperti film *Popeye and The*

Sailorman yang memberikan pelajaran bahwa orang jahat selalu dikalahkan orang baik dan film *Tom & Jerry* yang mengajarkan bahwa akan menimpa kita atas tindakan baik atau buruk yang kita lakukan, sekaligus memberikan dampak yang buruk bagi penontonnya karena sering melakukan kekerasan dalam bentuk non verbal.

Film juga termasuk dalam konteks komunikasi massa. McQuail (2011, p. 35) mengatakan,

film menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisi hiburan yang lebih tua, menawarkan cerita, panggung, musik, drama humor, dan trik teknis bagi konsumsi populer. Elemen penting lain dalam sejarah film adalah penggunaan film untuk propaganda sangatlah signifikan, terutama jika diterapkan untuk tujuan nasional atau kebangsaan, berdasarkan jangkauan yang luas, sifatnya yang riil, dampak emosional dan popularitas.

Film memiliki kekuatan untuk menjangkau banyak segmen sosial. Sobur (2013, p. 126-127) mengatakan bahwa,

Oey Hong Lee (1965, p. 40) 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 merintangikan perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak. Sejak saat itu, banyak orang yang meneliti dampak film terhadap masyarakat. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian film yang mengambil topik seperti : pengaruh film terhadap anak, film dan agresivitas, film dan politik, dan seterusnya. 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 baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya.

2.2.2 REPRESENTASI

Representasi merujuk pada bagaimana seseorang, kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Hall (1997, p. 15) menjelaskan, “Representasi merupakan proses produksi dan pertukaran makna antara manusia atau antar budaya yang menggunakan gambar, simbol dan bahasa”.

Eriyanto (2001, p. 113) menjelaskan dua hal penting dalam konsep representasi, “Pertama, apakah realitas, seseorang, sekelompok orang, atau gagasan ditampilkan sebagaimana mestinya dan kedua, bagaimana realitas, seseorang, sekelompok orang, atau gagasan tersebut ditampilkan”. Eriyanto (2001, p. 114) menjelaskan setidaknya ada tiga proses yang dilalui pembuat teks media,

Pertama adalah peristiwa yang ditandakan (encode) sebagai realistik dikonstruksikan sebagai realitas oleh media. Dalam bahasa gambar, proses ini biasanya berhubungan dengan aspek pakaian, lingkungan, ucapan dan ekspresi. Tahap kedua melibatkan penggunaan perangkat teknis yang digunakan media untuk menggambarkan realitas. Bahasa gambarnya dapat berupa, gerak kamera, pencahayaan, penyutingan, atau musik. Proses terakhir merupakan proses pengorganisasian realitas tersebut ke dalam konveksi-konveksi yang diterima secara ideologis. Dalam hal ini kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi seperti kelas sosial kepercayaan dominan dalam masyarakat.

Dalam mempresentasikan sesuatu, setidaknya ada tiga proses yang dilalui oleh pembuat teks media. Eriyanto (2001, p. 114) menjelaskan

Pertama adalah peristiwa yang ditandakan (encode) sebagai realistik dikonstruksikan sebagai realitas oleh media. Dalam bahasa gambar, proses ini biasanya berhubungan dengan aspek pakaian, lingkungan, ucapan dan ekspresi. Tahap kedua melibatkan penggunaan perangkat teknis yang digunakan media untuk menggambarkan realitas. Bahasa gambarnya dapat berupa, gerak kamera, pencahayaan, penyutingan, atau musik. Proses terakhir merupakan proses pengorganisasian realitas tersebut ke dalam konveksi-konveksi yang diterima secara ideologis. Dalam hal ini kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi seperti kelas sosial kepercayaan dominan dalam masyarakat.

2.2.3 KOMUNIKASI VERBAL DAN NON VERBAL

Mulyana (2010, p. 347) menyatakan, “Secara teoritis komunikasi nonverbal dan verbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataannya, kedua jenis komunikasi ini saling menjalin, saling melengkapi dalam komunikasi yang kita lakukan sehari-hari.

Fungsi bahasa yang mendasar adalah untuk menamai atau menjuluki orang, objek, dan peristiwa. DeVito (2012, p. 139-142) menyatakan

Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan yang berupa tindakan atau bukan kata-kata. Istilah non verbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa di luar kata-kata terucap dan tertulis. Komunikasi non verbal digunakan untuk menekankan, melengkapi, menantang, mengendalikan, mengulangi, dan menggantikan komunikasi verbal. Selain itu fungsi komunikasi non verbal antara lain mengelola dan menciptakan kesan, membentuk dan menentukan sifat hubungan, menyusun percakapan dan interaksi sosial, mempengaruhi, dan sebagai ekspresi perasaan.

2.2.4 SEMIOTIKA

Peneliti harus mengetahui definisi dari semiotika sebelum merepresentasikan topik yang akan dibahas, yaitu Representasi Ketidakadilan Kaum Minoritas Etnis Tionghua dalam Film “Ngenest”. Wibowo (2011, p. 5) menjelaskan,

Istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu didefinisikan sebagai suatu - yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya – dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Contohnya asap menandai adanya api, sirene mobil yang keras meraung-raung menandai adanya kebakaran di sudut kota.

2.2.5 TOKOH-TOKOH SEMIOTIKA

Tentunya peneliti dalam hal ini sangat membutuhkan teori-teori mengenai semiotika. Teori dari tokoh-tokoh inilah yang dapat memberi pengertian terhadap peneliti untuk topik yang sedang diangkat. Wibowo (2011, p. 5) menjelaskan,

Ferdinand De Saussure, yang lebih berfokus pada semiotika linguistik, lahir di Jenewa 1857. Pandangan Saussure tentang tanda sangat berbeda dengan para ahli lainnya. Saussure justru ‘menyerang’ pemahaman historis terhadap bahasa yang dikembangkan pada abad Ke-19. Saat itu, studi bahasa hanya berfokus kepada perilaku linguistik yang nyata (*Parole*). Studi tersebut menelusuri perkembangan kata-kata dan ekspresi sepanjang sejarah, mencari faktor-faktor yang berpengaruh seperti geografi, perpindahan penduduk dan faktor lain yang mempengaruhi perilaku linguistik manusia. Tokoh semiotika lainnya yang tidak bisa begitu saja lepas dari Semiotika adalah Roland Barthes, yang mengembangkan kajian warna yang kental pada strukturalisme semiotika teks.

2.2.6 SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE

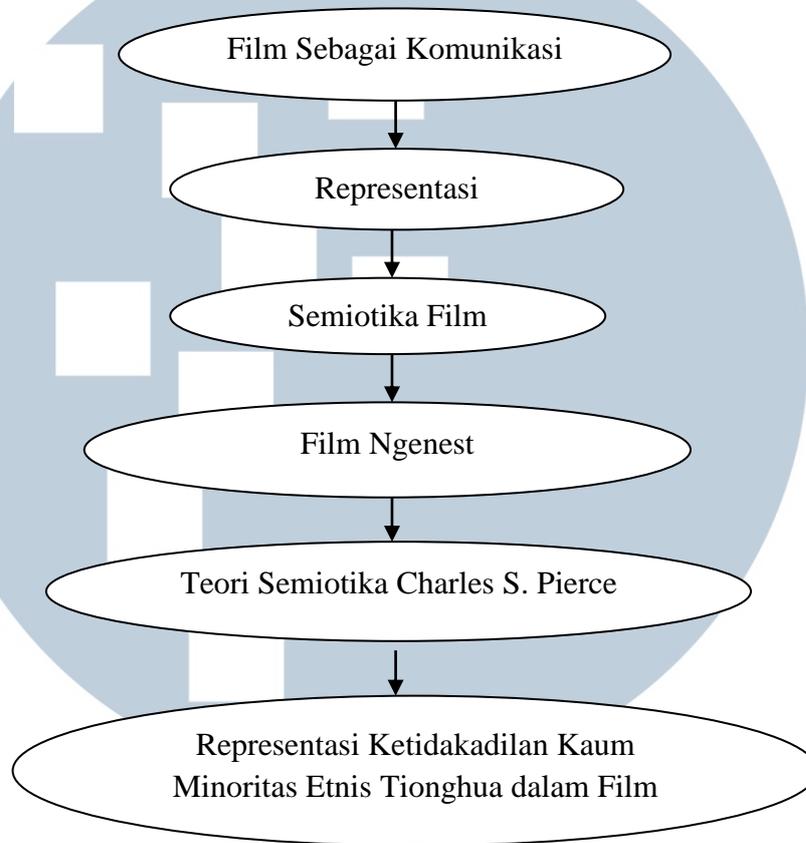
Selain Ferdinand De Saussure dan Roland Barthes, ada juga Charles Sanders Peirce. Wibowo (2011, p. 5-13) menjelaskan,

Pierce lahir dalam sebuah keluarga intelektual pada tahun 1839. Pierce dikenal sebagai pemikir argumentatif dan filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional. Pada tahun 1859 dia menerima gelar BA, kemudian pada tahun 1862 dan 1863 secara berturut-turut dia menerima gelar M.A dan B.Sc dari Universitas Harvard. Teori dari Pierce seringkali disebut sebagai "*grand theory*" dalam semiotika. Itu disebabkan karena gagasan Pierce bersifat menyeluruh, deskripsi structural dari semua system penandaan. Pierce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal. Sebuah tanda atau representamen menurut Pierce adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Pierce juga membedakan tipe-tipe tanda menjadi Ikon, Indeks dan Simbol. 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. Contohnya sebagian besar rambu lalu lintas merupakan tanda yang ikonik karena 'menggambarkan' bentuk yang memiliki kesamaan dengan objek yang sebenarnya. Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dengan objeknya bersifat kongkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal. Contoh jejak telapak kaki di atas permukaan tanah, misalnya, merupakan indeks dari seseorang atau binatang yang sudah lewat di sana, ketukan pintu merupakan indeks dari kehadiran seorang 'tamu' di rumah kita. Dan Simbol, merupakan jenis tanda yang bersifat arbiter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol. Tak sedikit dari rambu lalu lintas yang bersifat simbolik. Contohnya adalah tanda '!' dalam rambu lalu lintas

2.3 KERANGKA PEMIKIRAN

Film yang merupakan produk komunikasi massa di dalamnya mempunyai tanda-tanda yang mengandung suatu makna tertentu. Berikut adalah table 2.3 yang menjelaskan kerangka pemikiran peneliti.

Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran Penelitian



Sumber: Wibowo, 2011

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA