

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembisuan Sejarah

Tinjauan pustaka terkait pembisuan sejarah akan dibagi melalui beberapa pembahasan yang mencakup definisi pembisuan sejarah dan bentuk-bentuk pembisuan sejarah.

2.1.1 Definisi Pembisuan Sejarah

Secara historis, pembisuan telah didefinisikan sebagai tindakan mencegah komunikasi. Istilah pembisuan digunakan oleh Foucault (1995) untuk menunjukkan suatu bentuk kontrol sosial yang mengontrol apa yang orang katakan atau lakukan melalui penggunaan kekuasaan atas mereka. Hal ini dapat terjadi pada tingkat yang berbeda seperti tingkat individu, keluarga dan kelembagaan (hlm.183-184). *Silencing* menurut *Cambridge Dictionary* (2022) memiliki arti tindakan untuk membisukan sesuatu atau seseorang. Kegiatan ini biasanya ditafsirkan sebagai suatu persetujuan (hlm. 1444). Sedangkan menurut Kartodirjo & Pusposaputro (2016), sejarah adalah pengalaman kolektif di masa lampau. Secara etimologi, sejarah berasal dari Bahasa Arab *syajarah* yang berarti pohon atau pohon silsilah manusia (hlm. 66). Sehingga pembisuan sejarah dapat diartikan sebagai tindakan untuk membisukan pengalaman kolektif manusia di masa lampau.

Sejarah sendiri memiliki 3 unsur yang menjadi komponen penting dalam pembentukannya. Padiatra (2020) mengatakan bahwa terdapat 3 unsur penting sejarah yaitu ruang, waktu dan manusia (hlm. 19). Kisah di masa lalu selalu memiliki latar yang menjadi tempat kisah tersebut dimulai. Latar kisah di masa lalu dapat berupa negara, gedung-gedung, bahkan perdesaan. Contoh-contoh tersebut merupakan unsur ruang dalam sejarah dan menjadi penting karena menjadi acuan tempat rekonstruksi sejarah. Unsur selanjutnya adalah unsur waktu atau lingkup temporal. Sejarah merupakan keilmuan yang selalu berhubungan dengan konteks waktu yang berupa masa lampau. Kuntowijoyo (1995) mengatakan terdapat 4 hal yang terjadi di dalam unsur waktu, yaitu perkembangan, kesinambungan, pengulangan dan perubahan. Perkembangan

mengubah masyarakat dari bentuk yang sederhana menjadi semakin kompleks (hlm. 11).

Unsur ketiga dari sejarah adalah manusia. Padiatra (2020) mengatakan bahwa manusia merupakan elemen penting dalam rekonstruksi sejarah. Sejarah menyatu dengan manusia yang kemudian berperan sebagai objek atau subjek dari sejarah. Melalui tulisan, manusia mencatat sejarah sehingga dapat disimpulkan manusia adalah penutur sejarah. Secara tegas, Padiatra (2020) menyatakan: “Sejarah tanpa manusia merupakan khayal” (hlm. 18). Menurut Kuntowijoyo (1995), pembeda ilmu terciptanya bumi dan sejarah adalah hadirnya manusia di dalamnya (hlm. 5). Namun tidak semua kisah tentang manusia memiliki nilai sejarah. Kuntowijoyo (1995) mengatakan bahwa sejarah manusia wajib mengandung makna sosial di dalamnya (hlm. 13).

Padiatra (2020) menyatakan bahwa sejarah dapat tercecceh, hilang, atau menguap akibat berbagai hal (hlm. 7). Salah satu kegiatan yang menyebabkan hilangnya sejarah adalah tindakan pembisuan sejarah. Pembisuan sejarah merupakan kegiatan yang mengganggu manusia sebagai salah satu unsur sejarah. Kegiatan ini biasanya didasari oleh keinginan rezim yang berkuasa untuk mempertahankan kekuasaannya. Gagasan Trouillot (1995) terhadap pembisuan sejarah tidak sebatas gagasan bahwa “sejarah ditulis oleh pemenang”, namun lebih dari itu. Pihak yang berkuasa dapat mempengaruhi produksi sejarah, yang kemudian masyarakat ceritakan satu sama lain hingga menjadi pemahaman kolektif. Penguasa tidak hanya memproduksi sejarah, namun mempengaruhi sejarah dari berbagai lini waktu dan sudut pandang untuk mendukung dan menjaga validasi sejarah yang dibuat (hlm. 28-29). Penguasa memiliki kuasa penuh atas penciptaan dan interpretasi sejarah. Terkadang pembisuan sejarah menghasilkan sejarah yang tidak dapat dijelaskan dengan baik atau sejarah menjadi tabu untuk dibicarakan.

2.1.2 Bentuk-Bentuk Pembisuan

Menurut Shalihin *et al.* (2020), kelompok hegemonik melakukan pembisuan menggunakan kekerasan sosial yang diikuti dengan propaganda politik

sebagai untuk alat memperoleh kekuasaan. Hal ini dilakukan baik oleh rezim yang berkuasa maupun anti-rezim (hlm. 811).

2.1.2.1 Kekerasan Sosial

Berdasarkan hasil penelitian Shalihin *et al.* (2020) terhadap kasus-kasus kekerasan sosial di Indonesia dari tahun 1965 sampai tahun 1999, terdapat 5 kategori kekerasan sosial. 5 kategori kekerasan sosial yang ditemukan adalah *violence*, *separatist violence*, *state-community violence*, *industrial relations violence* dan *political violence* (hlm. 816). Motivasi dan jenis kekerasan sosial menjadi pembeda setiap kekerasan sosial. Menurut Shalihin *et al.* (2020), terdapat 7 aktivitas kekerasan sosial yaitu kerusuhan, penjarahan, perusakan (pembakaran dan penyerangan), pembunuhan, penculikan, kudeta, dan aksi militer. Selanjutnya adalah motivasi kekerasan sosial yang terdiri dari isu suku, agama, dan ras (SARA), ideologi, politik, ekonomi, isu magis, dan pertikaian antar desa (hlm. 816).

1. Communal Violence

Shalihin *et al.* (2020) menjelaskan bahwa *communal violence* terjadi ketika 2 kelompok komunal saling melakukan kekerasan sosial. Penyerangan sepihak dari satu kelompok ke kelompok komunal lain juga termasuk *communal violence*. Peristiwa Anti-Cina di Medan dan Aceh tahun 1981 merupakan salah satu contoh *communal violence*. *Communal violence* tak jarang bernuansa politik. Perbedaan pandangan politik tak jarang mengakibatkan bentrok seperti pada peristiwa kerusuhan aktivis PDI-P dan PDI di Surabaya tahun 1996. Selain itu, *communal violence* juga terkadang didasari oleh masalah ekonomi, isu gaib, dan tawuran kampung. Namun berdasarkan beberapa bentuk *communal violence*, bisa disimpulkan bahwa *communal violence* didominasi oleh motif etnis, agama, ras, masalah imigran serta perbedaan sikap dan pandangan politik (hlm. 816).

2. *Separatist Violence*

Menurut Shalihin *et al.* (2020), kekerasan yang kedua adalah *separatist violence*. Kekerasan ini merupakan kekerasan sosial antara negara dan rakyat yang berakar dari masalah separatis di daerah. Separatis didasari keinginan masyarakat di suatu daerah untuk memisahkan diri dari Republik Indonesia. Kekerasan yang terjadi di konflik Papua tahun 1998, konflik Aceh tahun 1998, dan kekerasan di Timor-Timur 1999 merupakan kekerasan militer yang didasari oleh motif ekonomi. *Separatist violence* yang terus berulang mengindikasikan adanya kesinambungan ide dan gerakan masyarakat dari tahun ke tahun (hlm. 816).

3. *State-community Violence*

Dalam Shalihin *et al.* (2020) *state-community violence* merupakan kekerasan antara negara dan masyarakat tanpa adanya tindakan separatis. Kekerasan ini terjadi akibat masyarakat yang melayangkan protes terhadap negara (tanpa unsur separatis) tentang ketidakpuasan mereka. Hadirnya penembak misterius (petrus) pada tahun 1983-1984 merupakan bentuk respon pemerintah atas protes masyarakat melalui kekerasan sosial. Bukan hanya motif ketidakpuasan masyarakat akibat masalah sosial ekonomi, namun juga ada motif SARA dan imigran. *State-community violence* tak selalu dimulai oleh negara, terkadang masyarakat yang menginisiasi kekerasan terjadi. Akan tetapi, terdapat perbedaan motif kekerasan sosial. Masyarakat melakukan kekerasan akibat manifestasi ketidakpuasan kepada pemerintah atas tindakan otoriter, diskriminatif dan tidak adil, sedangkan negara membalas kekerasan tersebut dengan alasan stabilitas politik, ekonomi, ketertiban, dan penegakan hukum yang seharusnya tidak sepatutnya demikian (hlm. 817).

4. *Industrial relations Violence*

Kekerasan sosial selanjutnya adalah *industrial relations violence*. Menurut Shalihin *et al.* (2020), kekerasan ini terkoneksi dengan permasalahan industrial. Salah satu contoh kasusnya adalah pembunuhan Marsinah di tahun 1973. *Industrial relations violence* memiliki 2 bentuk. Bentuk pertama adalah kekerasan antara buruh dan perusahaan. Bentuk kedua terjadi antara

masyarakat di luar perusahaan dan juga perusahaan. Walaupun tingkat *Industrial relations violence* tidak tinggi, namun tetap perlu diperhatikan (hlm. 817).

5. *Political Violence*

Kategori kekerasan sosial yang terakhir adalah *political violence*. Shalihin *et al.* (2020) menambahkan *political violence* ke dalam kategori sebagai respon banyaknya kasus kekerasan negara terhadap masyarakat untuk mempertahankan dominasi politik. Peristiwa Gestapu 1965 menjadi contoh kekerasan untuk menggulingkan sebuah rezim, sama seperti kasus Mei 1998. Kekerasan yang dilakukan masyarakat kembali lagi hanya didasari rasa ketidakpuasan terhadap pemerintah dan mendorong terjadinya sebuah revolusi. Jika negara melakukan kekerasan sosial untuk membalas secara aktif, maka masyarakat merupakan subjek kekerasan dan negara merupakan objek kekerasan (hlm. 819).

Shalihin *et al.* (2020) menegaskan bahwa kekerasan sosial yang terjadi bukan berasal dari dorongan alam maupun naluri. Kekerasan sosial yang terjadi merupakan produk sosial yang disengaja, dikonstruksi dan diskenariokan oleh kelompok hegemonik untuk mencapai tujuan yaitu kekuatan politik. Jika ditarik kesimpulan, maka kekerasan sangat erat dengan kekuasaan politik. Sehingga dalam meneliti kekerasan, perlu juga dilihat dimensi ruang, waktu, serta konteks kepentingan dan siapa aktornya. Pada zaman rezim politik Orde Baru, pemerintah dengan brutal menghapuskan lawan untuk mempertahankan kekuasaan. Hal ini terlihat pada kasus pembantaian berulang pada anggota Partai Komunis (PKI) tahun 1965-1966, kekerasan Timor Timur tahun 1974 hingga 1975 dan 1998, penculikan dan pembunuhan aktivis hingga Tragedi Mei 1998, dan lain-lain (hlm. 820).

Hannah Arendt (seperti yang dikutip dalam Shalihin *et al.*, 2020) mengatakan bahwa kekerasan seakan-akan sudah menjadi prasyarat untuk mendapatkan kekuasaan (hlm. 820). Dalam konteks penelitian Shalihin *et al.* (2020), terdapat 3 kepentingan di dalam kekerasan sosial, pertama adalah

kepentingan mempertahankan atau merebut kekuasaan. Kepentingan kedua adalah propaganda politik, dan yang terakhir adalah pembisuan saksi. Peristiwa pembisuan saksi terlihat ketika hadirnya Petrus di tengah masyarakat. Walaupun pembunuhan dilakukan kepada preman yang mengganggu ketertiban masyarakat, namun dibalik itu ada niatan politik untuk kepentingan pembungkaman para preman tanpa peradilan (hlm. 816).

2.1.2.2 Propaganda

Cull *et al.* (2003) menyatakan bahwa propaganda berkembang pesat pada zaman Nazi Jerman yang berdampak pada konotasi negatif di dalamnya. Propaganda menjadi kata yang identik dan sering disamakan dengan kebohongan dan manipulasi (hlm. 15). Menurut salah satu ahli propaganda, Laswell (seperti yang dikutip dalam Mahmudi, 2013), melalui bukunya yang berjudul *Propaganda Technique in the World War*, propaganda merupakan alat mengontrol pendapat umum melalui pesan yang simbolis yang memiliki arti namun belum tentu akurat. Propaganda dapat berbentuk sebagai cerita, rumor, laporan, gambar dalam menyampaikan sebuah pendapat tertentu (hlm. 85).

Jowett dan O'Donnel (seperti yang dikutip dalam McQuail, 1996) mencoba mendefinisikan propaganda sebagai upaya secara sistematis untuk membentuk persepsi, memanipulasi kognisi, dan mengarahkan perilaku individu untuk mencapai respons yang memajukan maksud yang diinginkan dari propagandis (hlm. 602). Sebagai penyebar propaganda, propagandis tidak menyebar kebohongan secara terang-terangan. Menurut Liliweri (seperti yang dikutip dalam Zakiyuddin, 2018), propagandis mengetahui kebenaran sesungguhnya yang disimpan dalam pikiran mereka, namun *audience* digiring untuk mengikuti cara bertindak dan berpikir propagandis tersebut (hlm. 43).

Menurut Alo Liliweri (seperti yang dikutip dalam Mahmudi, 2013) terdapat setidaknya 3 tujuan utama propaganda. Tujuan pertama adalah mempengaruhi opini dari publik (hlm. 85). Tujuan Kedua adalah memanipulasi emosi individu. Tujuan terakhir adalah menggalang dukungan dan penolakan dari individu. Dan Nimmo (seperti yang dikutip dalam Zakiyuddin, 2013) mengajukan

terdapat 7 teknik/aktivitas propaganda yang menggunakan kata, tindakan, dan logika untuk tujuan persuasif (hlm 45-46), yaitu:

1. *Name calling*, memberikan label buruk terhadap suatu gagasan, objek atau tujuan agar orang lain menolaknya tanpa ada bukti.
2. *Glittering generalities*, menciptakan kata, kalimat, slogan, atau pernyataan dengan etis dan baik sehingga mendapat dukungan tanpa perlu memberikan informasi pendukung atau alasannya.
3. *Transfer*, teknik yang menggunakan lambang otoritas yang berkuasa untuk mendapatkan alih kewenangan dan persetujuan masyarakat.
4. *Testimonial*, berusaha mendapatkan testimoni dari orang yang dihormati atau berpengalaman untuk mendukung sebuah gerakan atau ide.
5. *Plain folks*, menempatkan propagandis sebagai rakyat biasa agar mendapatkan simpati dalam setiap agenda.
6. *Card stacking*, membuat pernyataan dengan cara memilih pernyataan atau kasus yang mendukung propagandis dan merugikan bagi pihak lawan.
7. *Bandwagon*, menggunakan momentum kepopuleran di tengah masyarakat yang seakan-akan mendukung kebenaran sehingga beberapa khalayak mengikuti tren gagasan tersebut.

2.2 Film

Menurut David Bordwell (2020), Jika dibandingkan dengan media seni lain, film adalah medium yang baru. Dalam penggunaan lain, film menjadi media ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan gagasan, ide lewat suatu wawasan keindahan (hlm. 1).

2.2.1 Scene

Monaco (1997) mengatakan bahwa *Scene* merupakan istilah dari bahasa Prancis mengenai teater klasik yang artinya awal dan akhir setiap kali seorang karakter memasuki atau meninggalkan panggung. Pada era film, istilah ini sudah tidak lagi relevan. Monaco menyatakan bahwa *scene* sebenarnya adalah rangkaian makna. *Scene* berisikan tanda-tanda singkat yang jumlah penandanya hampir sama dengan petanda. *Scene* yang memiliki konteks gagasan yang sama akan

membentuk sebuah *sequence* (hlm. 332-333). Menurut Sundaram (seperti yang dikutip dalam Truong *et al.*, 2003), terdapat 4 dasar dalam mendefinisikan *scene* di dalam film (hlm. 6-7), yaitu:

1. Perubahan *scene* muncul ketika ada dua aksi paralel yang terjadi, perubahan waktu, dan perubahan tempat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konten di dalam *scene* adalah aksi/ adegan yang dibatasi oleh ruang dan waktu.
2. *Establish shot* walaupun hadir di lokasi yang tidak sama persis dengan *scene*, tetap termasuk dalam *scene* tersebut jika disatukan dalam satu adegan dramatis.
3. Montase yang menunjukkan *dynamic cutting* ke beberapa shot yang berbeda tetap dianggap menjadi satu *scene* yang sama.
4. Jika terjadi aksi paralel yang menunjukkan perpindahan lokasi dan aksi namun durasi pendek dan setiap aksi saling mendukung, maka akan tetap dianggap sebagai satu *scene* yang sama.

2.2.2 *Mise-en-scène*

Berdasarkan Bordwell (2020), *Mise-en-scène* digunakan dalam studi film dalam pembahasan gaya visual. Jadi berbicara tentang *mise-en-scène* juga berbicara tentang framing, gerakan kamera, lensa tertentu yang digunakan dan keputusan fotografi lainnya. Oleh karena itu, *mise-en-scène* mencakup apa yang dapat dilihat penonton, dan cara kita diundang untuk melihatnya. Bagian utama dari bab ini membahas beberapa elemen *mise-en-scène* yang berbeda, untuk mengilustrasikan berbagai pilihan kreatif yang tersedia bagi pembuat film dan untuk memperkenalkan beberapa cara di mana para kritikus menganggap medan visual ekspresif (hlm. 112).

Menurut Gibbs (2002), dalam bahasa Perancis *mise-en-scène* berarti “menempatkan ke dalam adegan”. Untuk para sineas, definisi ini dapat berarti isi dari frame dan bagaimana cara mengaturnya (hlm. 5). Bordwell (2020) mengatakan bahwa *mise-en-scène* memiliki 4 komponen penting yaitu *setting*, *costume and makeup*, *lighting*, dan *staging* (hlm.115).

1. *Setting*

Setting memiliki peran penting dalam pembuatan film. Menurut Bordwell (2020) *setting* bukan hanya wadah bagi sebuah kejadian. Penggunaan *setting* yang tepat dapat meningkatkan pemahaman penonton terhadap *action* di dalam *scene*. *Setting* dapat membantu meningkatkan *suspense* dan menentukan arah *narrative action* sebuah film. *Filmmaker* dapat memilih lokasi yang sudah ada untuk digunakan menjadi *setting*. Namun beberapa film menggunakan *setting* buatan yang diciptakan sedemikian rupa agar terlihat autentik. Maka dari itu, tak jarang sutradara melakukan riset terlebih dahulu sebelum merancang sebuah *setting*. Objek maupun makhluk hidup yang sesuai akan ditempatkan sedemikian rupa untuk mengisi *setting*. Di dalam *setting* juga terdapat properti, yaitu objek yang memiliki fungsi dalam *action*. Properti dapat menjadi motif bagi sebuah aksi terjadi. Selain itu, warna menjadi elemen penting dalam sebuah *setting*. Warna yang kontras memberi kesan menonjol terhadap objek maupun karakter (hlm. 115-117).

2. *Costume and Makeup*

Costume dan *makeup* pada karakter dapat menunjukkan motif karakter hingga meningkatkan karakteristik karakter. Perubahan *costume* dan *makeup* dapat menjadi pertanda perubahan sikap karakter dan bagaimana karakter bertindak. Menurut Bordwell (2020), *Costume* dan *makeup* berperan penting dalam mempertegas tema dan memperkuat narasi film. Pemilihan warna merupakan salah satu tahap dalam menentukan kostum. Warna kostum dapat disesuaikan dengan *background* agar karakter terlihat menonjol atau menyatu dengan *background*, sedangkan *makeup* digunakan untuk mempertegas *eye line* karakter dan ekspresi wajah (hlm. 121).

3. *Staging*

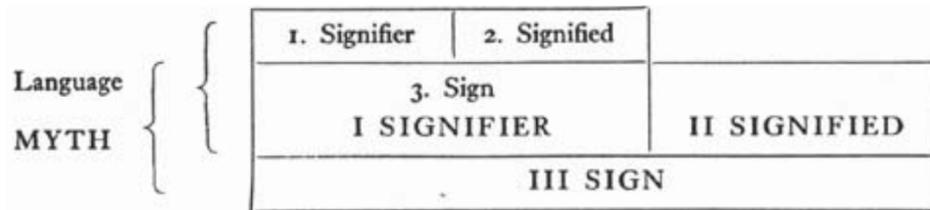
Aktor merupakan sebuah figur di dalam film yang setiap aktivitasnya dikontrol oleh sutradara. Posisi aktor di dalam layar merupakan aspek penting dalam *mise-en-scène*. Menurut Bordwell (2020),

acting sering berfungsi sebagai penyangkalan terhadap kenyataan. Akan tetapi, tidak setiap film mencoba mencapai tingkat realitas tertentu (hlm. 133). Maka dari itu, keberhasilan sebuah film bergantung pada visi yang ingin dicapai oleh aktor melalui *acting style* yang dipilih. Sebuah film adalah hasil dari kerja keras dan wawasan seorang aktor. Banyak orang percaya bahwa tugas terpenting seorang aktor adalah menciptakan dialog yang dapat dipercaya. Namun, jelas dari strategi *mise-en-scène* bahwa aktor adalah komponen dari keseluruhan desain visual. Terdapat beberapa film yang memiliki banyak dialog atau mungkin tidak ada sama sekali, namun seorang aktor tetap harus bekerja keras dan masuk ke dalam karakternya.

2.3 Semiotika

Berdasarkan Barthes (1964), semiotik pertama kali diperkenalkan oleh Hippocrates. Menurut Hippocrates, gejala merupakan sebuah *semeion* yang dalam bahasa Yunani adalah penunjuk atau tanda fisik. Tanda-tanda semiologis wajib dilihat dari kegunaan dan fungsional, fungsi tanda (hlm. 33). Barthes (1964) menyatakan semiotik meliputi tanda-tanda visual dan verbal. Semua tanda atau sinyal yang bisa diakses dan bisa diterima oleh seluruh indera yang kita miliki. Tanda-tanda tersebut akan membentuk sistem kode yang secara sistematis menyampaikan informasi atau pesan di setiap kegiatan dan perilaku manusia. Tanda semiologis merupakan gabungan dari penanda dan petanda, tetapi memiliki beberapa tingkat substansinya. Tanda merupakan hal yang sangat kaya. Terkadang tanda bersifat sangat ambigu, namun diciptakan untuk kepentingan-kepentingan tertentu. Sebab tanda ditempatkan dalam serangkaian istilah yang memiliki kesamaan dan ketidaksamaan dengannya (hlm. 35).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.1. Tahapan mitologis (Sumber: Barthes, 1973, hlm.113)

Berdasarkan Barthes (1964), terdapat dua proses dalam menelaah tanda-tanda. Tahap pertama atau signifikansi pertama adalah tataran denotatif. Pertemuan antara penanda dan petanda akan menghasilkan tanda denotatif atau penanda konotatif. Sedangkan petanda konotatif merupakan makna subjektif atau mental konsep baru yang terbentuk dari tanda yang muncul. Konotasi mewakili berbagai nada sosial, implikasi budaya atau mana emosional terkait dengan tanda. Mitos hadir pada signifikansi tahap kedua setelah petanda dan penanda konotatif bertemu (Gambar 2.1.). Mitos merupakan lapisan petanda yang paling dalam dan yang didalamnya terdapat relasi paradigmatis dan sintagmatik (hlm. 89-90). Barthes (1964) juga menjelaskan bahwa relasi paradigmatis merupakan asosiasi satu tanda dengan tanda lainnya, sedangkan sintagmatik merupakan asosiasi antara tanda dan waktu sekuensial (hlm. 58-60).

Dyer (seperti yang dikutip dalam Rose, 2001) membuat sebuah daftar tanda yang dapat dilihat untuk mempermudah menganalisa makna semiologisnya. Pertama ada representasi tubuh, yang didalamnya menganalisa tanda di dalam fisik tubuh manusia. Daftar yang terdapat dalam representasi tubuh yaitu umur, seks, ras, rambut, tubuh, ukuran, dan paras tubuh. Representasi yang kedua adalah representasi kelakuan. Di dalam representasi kelakuan, fokus utama dari tanda yang dibaca adalah ekspresi tubuh melalui ekspresi, *eye contact*, dan juga pose. Selanjutnya adalah representasi aktivitas yang di dalamnya representasi ini dapat dilihat sentuhan yang dilakukan karakter, pergerakan karakter, dan posisi karakter. Representasi yang terakhir melalui properti dan lokasi. Setiap properti memiliki maksud khusus mengapa harus diletakan di tempat tertentu, sama seperti lokasi memiliki makna tersendiri dilihat dari seberapa realistis lokasi tersebut (hlm. 75-77).