



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 TEORI DAN PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan apa yang sedang diteliti oleh Penulis, terutama konsep yang digunakan dalam penelitian:

A. Penelitian Ignasia Findha Rizka (Universitas Multimedia Nusantara)

Skripsi Ignasia Findha Rizka dilatarbelakangi oleh korupsi yang menjadi masalah besar dalam negeri Indonesia. Korupsi sudah menjadi darah daging dalam tubuh pemerintahan di Indonesia. Untuk menyadarkan masyarakat akan korupsi yang terjadi, berbagai cara telah dilakukan untuk mengurangi korupsi di Indonesia. Salah satu caranya adalah melalui film.

Menurut Ignasia, film dapat dijadikan sarana dalam penyampaian pesan pencegahan, pemberantasan, dan sikap anti korupsi. Dampaknya, banyak para sineas dan lembaga mulai membuat beberapa film untuk mendukung gerakan anti korupsi. Salah satu hasilnya adalah film *Negeri Tanpa Telinga*, karya Lola Amaria. Untuk menganalisis film tersebut, Ignasia membuat sebuah penelitian dengan judul *Representasi Korupsi Sistematis dalam Film Negeri Tanpa Telinga: Analisis Semiotika Model Barthes* (Ignasia, 2015).

Teori dan konsep yang digunakan oleh Ignasia dalam penelitiannya adalah konsep representasi; teori komunikasi, makna, dan tanda; teori semiotika, makna denotatif dan konotatif; teori mitos; konsep film sebagai media massa; kajian

semiotika dalam film; dan teori korupsi. Ia menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan paradigma konstruktivis, sedangkan model analisis semiotika milik Roland Barthes untuk menganalisis film *Negeri Tanpa Telinga*. Penelitian ini merumuskan masalah “Bagaimana film *Negeri Tanpa Telinga* mempresentasikan korupsi sistematis?”

Setelah melakukan penelitian semiotika menggunakan model Barthes, Ignasia mencapai kesimpulan bahwa dalam film *Negeri Tanpa Telinga* berhasil mempresentasikan korupsi sistematis dalam beberapa adegan. Ignasia juga menyimpulkan melalui film *Negeri Tanpa Telinga* telah menggambarkan orang-orang yang seakan menutup telinga terhadap keberlangsungan korupsi sistematis di negerinya sendiri.

B. Penelitian Shaela Hani (Universitas Lampung)

Shaela Hani mencoba menganalisis bagaimana perilaku korupsi direpresentasikan melalui sebuah film *Kita Versus Korupsi*. Dilatarbelakangi oleh korupsi yang sedang marak-maraknya di Indonesia, Hani mencoba melihat seperti apa pelaku korupsi yang ada di Indonesia. Oleh karenanya, penelitian skripsinya diberi judul *Representasi Pelaku Korupsi Di Indonesia Pada Film Kita Versus Korupsi*.

Film *Kita Versus Korupsi* adalah film buatan KPK yang bekerja sama dengan TII dan USAID, merupakan film yang menggunakan konsep omnibus, yaitu film yang terdiri dari empat film pendek. Walau terdiri dari empat film yang berbeda, garis besar dari keempat film tersebut tetap mengusung tema yang sama,

yaitu korupsi. Menurut Hani, film *Kita Versus Korupsi* berusaha mengungkap fenomena korupsi yang terjadi di Indonesia dapat terjadi dari berbagai golongan, sehingga para pelaku digambarkan tidak hanya terjadi dari kalangan pemerintah atau laki-laki saja (Hani, 2015).

Dalam melakukan penelitiannya, Hani menggunakan beberapa teori dan konsep, salah satunya adalah teori representasi dan representasi media massa, identitas dan pelaku korupsi, tinjauan tentang korupsi, tinjauan tentang film, semiotika, dan semiotika Roland Barthes. Penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan paradigma konstruktivis. Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah “bagaimana representasi pelaku korupsi di Indonesia pada film *Kita Versus Korupsi* menggunakan metode analisis semiotic Roland Barthes?”

Dalam kesimpulannya, Hani menemukan tiga jawaban, yaitu: (Hani, 2015)

1. Para pelaku korupsi tidak memiliki ciri fisik ataupun sifat tertentu. Semua itu dapat dilakukan oleh siapa saja, dan factor yang mempengaruhinya adalah factor internal dan eksternal, seperti keluarga, motivasi atau lingkungan sekitarnya.
2. Media massa merepresentasikan pelaku korupsi adalah mereka yang bekerja di pemerintahan.
3. Tindak pidana korupsi sudah dianggap sangat membudaya, dan sudah terjadi sangat lama, tidak mengenal jenis kelamin, pekerjaan, penampilan serta usia.

2.1.2 Perbandingan Penelitian

Penelitian *Representasi Korupsi dalam Film Sebelum Pagi Terulang Kembali* terdapat persamaan dan perbedaan dengan dua penelitian terdahulu. Dua penelitian terdahulu yang Penulis pakai sama-sama meneliti tentang film Indonesia yang mempermasalahkan tentang korupsi yang terjadi di Indonesia. Selanjutnya, dua penelitian terdahulu juga memiliki persamaan dengan penelitian yang Peneliti buat, yaitu menggunakan jenis penelitian yang bersifat deskriptif dan paradigma konstruktivis, dengan metode analisis semiotika Roland Barthes.

Penulis dan Ignasia Findha Rizka memiliki beberapa kesamaan, salah satunya adalah isu yang diangkat merupakan isu korupsi di dalam negeri, dan teknik analisis semiotika yang digunakan juga sama, yaitu model Roland Barthes. Namun terdapat perbedaan pada jenis korupsi yang diteliti, di mana Ignasia meneliti tentang korupsi sistematis dalam filmnya, yang lebih mendalami tentang bagaimana film tersebut merepresentasikan korupsi-korupsi yang direncanakan oleh oknum-oknum dalam film *Negeri Tanpa Telinga*. Sedangkan Penulis meneliti tindak pidana korupsi dalam film *Sebelum Pagi Terulang Kembali*, yang lebih menekankan pada bagaimana bentuk-bentuk korupsi itu terwujudkan dalam filmnya. Untuk filmnya, Ignasia menggunakan film *Negeri Tanpa Telinga* garapan Lola Amaria Production, yang merupakan film korupsi yang dibalut dengan komedi satir. Sedangkan Penulis menggunakan film *Sebelum Pagi Terulang Kembali*, sebuah film bertemakan anti korupsi yang dibalut dalam

drama kekeluargaan, yang digarap oleh KPK serta bekerja sama dengan TII dan USAID.

Sedangkan Penulis dengan Hani juga memiliki persamaan, di mana objek yang diteliti adalah korupsi yang terjadi di dalam negeri. Garapan filmnya juga berasal dari KPK, namun berbeda cerita, di mana Hani menggunakan film *Kita Versus Korupsi* yang merupakan film omnibus, yang merupakan gabungan dari empat film pendek. Sementara Penulis menggunakan film *Sebelum Pagi Terulang Kembali* bertemakan anti korupsi yang dibalut dalam drama kekeluargaan.

Perbedaan juga terdapat pada jenis korupsi yang diteliti, di mana Hani meneliti tentang perilaku para pelaku korupsi yang terdapat dalam film *Kita Versus Korupsi*, sedangkan Penulis meneliti tentang tindak pidana korupsi dalam film *Sebelum Pagi Terulang Kembali*.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Item	Penelitian Pertama	Penelitian Kedua	Peneliti
Milik	Ignasia Finda Rizka	Shaela Hani	Cosmas Bayu Agung Sadhewo
Judul	<i>Representasi Korupsi Sistematis dalam Film Negeri Tanpa Telinga: Analisis Semiotika Model Barthes</i>	<i>Representasi Pelaku Korupsi di Indonesia Pada Film Kita Versus Korupsi</i>	<i>Representasi Korupsi dalam Film Sebelum Pagi Terulang Kembali</i>
Bentuk	Skripsi	Skripsi	Skripsi
Tahun	2015	2015	2016
Asal	Universitas Multimedia Nusantara	Universitas Lampung	Universitas Multimedia Nusantara
Tujuan	Untuk mengetahui	Untuk mengetahui	Untuk mengetahui

	representasi korupsi sistematis dalam film <i>Negeri Tanpa Telinga</i>	representasi pelaku korupsi di Indonesia pada film <i>Kita Versus Korupsi</i>	representasi korupsi dalam film <i>Sebelum Pagi Terulang Kembali</i> .
Jenis dan Sifat	Kualitatif dan Deskriptif	Kualitatif dan Deskriptif	Kualitatif dan Deskriptif
Teknik Analisis	Semiotika Roland Barthes	Semiotika Roland Barthes	Semiotika Roland Barthes
Objek	Film <i>Negeri Tanpa Telinga</i>	Film <i>Kita Versus Korupsi</i>	Film <i>Sebelum Pagi Terulang Kembali</i>
Hasil	Ignasia Finda Rizka berhasil merepresentasikan korupsi sistematis dalam film <i>Negeri Tanpa Telinga</i> melalui beberapa adegan	Hani berhasil menemukan beberapa jawaban tentang pelaku korupsi di Indonesia melalui film <i>Kita Versus Korupsi</i>	-

2.2 Teori dan Konsep Penelitian

2.2.1 Representasi

Dalam melakukan penelitian ini, Penulis menggunakan konsep representasi untuk proses perekaman ide atau gagasan, pengetahuan dan pesan dalam beberapa cara fisik. Marcel Danesi sendiri menjabarkan tentang representasi, yang merupakan kegunaan dari sebuah tanda. Representasi digunakan dalam mengartikan sebuah tanda (gambar, suara, dan lain-lain) untuk menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan atau dirasakan dalam bentuk fisik (Danesi, 2002, h.3).

Istilah representasi merujuk pada bagaimana seseorang, suatu kelompok, gagasan atau pendapat ditampilkan dalam pemberitaan. Eriyanto menjabarkannya dalam dua hal. Pertama apakah semua hal yang menyangkut seseorang atau

kelompok serta gagasan-gagasan ditampilkan ala kadarnya dan tidak diubah-
artikan, seperti menunjukkan penggambaran yang buruknya saja kepada suatu
organisasi atau kelompok. Sedangkan yang kedua adalah cara representasi
ditampilkan, entah bisa melalui kata, kalimat, aksentuasi, atau gambar yang
ditampilkan melalui media (Eriyanto, 2001, h.113).

Sedangkan Stuart Hall menjelaskan secara singkat soal representasi, yaitu
produksi makna dengan menggunakan bahasa (Hall, 2009, h.16). Menurutnya,
representasi merupakan produksi untuk menghubungkan beberapa konsep dan
bahasa, yang dapat mengacu kepada dunia “nyata” dari objek-objek, orang-orang
atau peristiwa (Hall, 2009, h.17).

Hall mengatakan terdapat dua proses representasi (dikutip dalam Wibowo,
2011, h.122), yaitu:

1. Representasi Mental

Representasi mental merupakan sebuah konsep tentang “sesuatu” yang ada
di kepala kita masing-masing (peta konseptual), representasi mental masih
merupakan sesuatu yang abstrak.

2. Bahasa

Bahasa sangat berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep
abstrak yang ada di dalam kepala kita harus diterjemahkan dalam bahasa
yang lazim, sehingga kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita
tentang sesuatu dengan tanda dari simbol-simbol tertentu.

Dalam praktiknya, media sebagai suatu teks banyak memberikan bentuk-
bentuk representasi pada kontennya. Representasi dalam media menunjuk pada

bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Isi media bukan hanya tentang pemberitaan, melainkan juga iklan, film, dan hal-hal lain di luar pemberitaan (Wibowo, 2011, h.122-123).

Sementara itu, Fiske (2001, h.4) mempunyai pandangannya tersendiri perihal representasi. Menurutnya, representasi merupakan bagian dari tiga kode sosial yang ditampilkan dalam televisi. Ketiga kode tersebut adalah

1. Realitas

Dalam konteks televisi atau film, hal ini merupakan penampilan, perilaku, *make up*, ucapan, gestur tubuh, ekspresi, suara, dan sebagainya. Media merekonstruksi realitas dalam bentuk bahasa gambar dalam beberapa aspek, seperti pakaian, lingkungan, ucapan, dan sebagainya.

2. Representasi

Dalam konteks televisi atau film, representasi merupakan sebuah elemen tanda secara teknis, yang meliputi kamera, musik, pencahayaan, dan sebagainya. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional, dimana representasi tersebut dimasukkan ke dalam objek yang digambarkan, seperti karakter pemain, dialog, acting pemain, dan sebagainya.

3. Ideologi

Semua elemen-elemen tersebut dibentuk dalam organisasi yang kemudian dikohersikan dengan kode-kode ideologi, seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan sebagainya.

David Croteau dan William Hoynes menjelaskan, representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksian yang menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal lain diabaikan. Sehingga dalam representasi media, tanda yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu mengalami proses seleksi, untuk membedakan dan memilih mana yang sesuai dengan kepentingan-kepentingan dan pencapaian tujuan dalam komunikasi ideologisnya (Wibowo, 2011, h. 123).

2.2.2 Komunikasi, Makna, dan Tanda

Komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pikiran oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran tersebut dapat berupa gagasan, opini, informasi atau apapun yang berada dalam pikiran si komunikator (Effendy, 2002, dikutip dalam Bungin, 2007, h.31).

Manusia berkomunikasi dengan sesamanya melalui tanda-tanda. Tanda sendiri merupakan istilah umum untuk digunakan dalam menyampaikan sebuah kata, suara, atau gambar visual yang mempunyai makna. Tanda ini membawa konsep dan hubungan konseptual, dimana diantara keduanya terdapat dalam pikiran kita dan secara bersamaan mengartikannya ke dalam sistem budaya kita (Hall, 2009, h.18).

Littejohn mengungkapkan (dikutip dalam Sobur, 2013, h.15) tanda merupakan basis dari seluruh komunikasi. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.

Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna ialah hubungan antara suatu objek atau ide dengan suatu tanda. Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. Sehingga, studi tentang tanda merujuk pada semiotika (Littlejohn dikutip dalam Sobur, 2013, h.15-16).

Ferdinand de Saussure menjelaskan terdapat dua pendekatan penting terhadap tanda-tanda, yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi) dan sebuah konsep di mana citra bunyi disandarkan. Keduanya merupakan penanda dan petanda yang tidak dapat dipisahkan. Intinya Saussure ingin menjelaskan bahwa tanda merupakan kesatuan dari suatu bentuk penanda dengan sebuah ide atau petanda, karena penanda atau petanda merupakan unsur-unsur mentalistik (Sobur, 2013, h.32).

Tanda dan makna merupakan kata kunci yang menghubungkan antara semiotika dan komunikasi. Di dalam komunikasi terdapat unsur pesan yang berbentuk tanda-tanda. Dan tanda-tanda ini mempunyai struktur tertentu yang dilatarbelakangi oleh keadaan sosiologi ataupun budaya komunikasi setempat sehingga dapat mempelajari bagaimana struktur pesan atau konteks di balik pesan-pesan tersebut (Wibowo, 2011, h.134).

2.2.3 Film

Film merupakan bentuk dominan yang berasal dari komunikasi massa visual dari seluruh belahan dunia. Ardianto, Komala dan Karlinah mengatakan lebih dari ratusan juta orang di seluruh dunia menonton film di berbagai tempat setiap minggunya. Film atau yang biasa disebut *motion pictures* merupakan hasil dari pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor (2007, h.143-144).

Pada awalnya, fungsi dari sebuah film adalah memberikan hiburan kepada khalayak yang menontonnya. Namun, lambat laun film mempunyai berbagai macam fungsi. Effendy (1981, dikutip dalam Ardianto dkk, h.145) mengatakan bahwa film dapat mengandung berbagai macam fungsi informatif maupun edukatif, atau bahkan persuasif. Hal ini juga didukung oleh misi perfilman nasional sejak 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional juga dapat digunakan untuk media edukasi dalam pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*. Fungsi edukasi dapat dicapai tujuannya bila film-film nasional memproduksi film yang berisikan sejarah dan bersifat objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari yang berimbang.

Film sendiri terbagi menjadi empat jenis sesuai dengan karakteristiknya, yaitu: (Ardianto, Komala, Karlinah, 2007, h.148-149)

1. Film Cerita

Merupakan jenis film bercerita yang lazim dipertontonkan di layar lebar, seperti gedung bioskop. Biasanya film ini dimainkan oleh para pemain film yang terkenal, dan didistribusikan sebagai barang dagangan. Film

cerita biasanya mengangkat kisah-kisah fiktif, namun juga ada yang berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi.

2. Film Berita

Merupakan film yang mengandung unsur berita fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Film yang mengandung unsur berita ini harus mengandung unsur nilai beritanya ketika ditampilkan kepada publik.

3. Film Dokumenter

Robert Flaherty menjabarkan film dokumenter merupakan sebuah karya ciptaan mengenai kenyataan. Film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi mengenai kenyataan tersebut.

4. Film Kartun

Merupakan film yang dibuat untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Sebagian besar film kartun bersifat menghibur dan berisikan komedi, sehingga target dari penontonnya sendiri adalah anak-anak.

2.2.3.1 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Bittner (1980, dikutip dalam Rakhmat, 2008, h.188) mendefinisikan komunikasi massa sebagai pesan yang dikomunikasikan melalui media massa. Hal ini menjadikan komunikasi massa sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada masyarakat yang tersebar secara heterogen dan anonim melalui berbagai macam media, dan pesan tersebut diterima secara serentak dan sesaat. Lebih sederhana, komunikasi massa merupakan komunikasi yang melalui media massa,

entah itu melalui surat kabar, majalah, radio, televisi, atau film (Rakhmat, 2008, h.189).

Oey Hong Lee (1965, dikutip dalam Sobur, 2013, h.126) menyebut film sebagai alat komunikasi massa kedua yang muncul di dunia. Hal ini berkaitan dengan kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat banyak para ahli komunikasi menyakini bahwa film memiliki potensi dalam mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2013, h.127).

Film mengalami perkembangan pada masa ke masa, hingga pada akhirnya menjadi suatu representasi dari realitas hidup dan budaya masyarakat. Film bukanlah sekedar seni lagi, melainkan lebih kearah praktik sosial dalam komunikasi massa (Irawanto, 1999, h.11).

Film sebagai media massa juga sudah diakui di Indonesia. Hal ini diungkapkan untuk pertama kalinya dalam *Undang-undang Republik Indonesia* tentang perfilman nomor 8 tahun 1992 pasal 1 ayat 1, bahwa film merupakan sebuah komunikasi massa.

“film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.”

(Undang-undang Republik Indonesia/No.8/Th.1992/Perfilman, 1992).

Seiring dengan berjalannya waktu, Indonesia memperbaharui undang-undang tentang perfilman. Hal ini diperlihatkan dalam *Undang-undang Republik Indonesia* nomor 33 tahun 2009.

“Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.”

(Undang-undang Republik Indonesia/No.33/Th.2009/Perfilman, 2009).

Paul Johnson (dikutip dalam Wibowo, h.11) mengungkapkan bahwa media massa tanpa disadari telah melakukan dosa besar, dimana salah satunya adalah “pembunuhan karakter”, dramatisasi fakta palsu serta distorsi informasi. Efek dari media massa dapat mengubah cara pandang kita terhadap pengetahuan, mengubah sikap, atau menggerakkan perilaku kita (Rakhmat, 2008, h.217).

Film sebagai media massa akan selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya, dan film akan selalu merekam realitas yang terjadi pada masyarakat, yang kemudian nantinya akan ditampilkan ke dalam layar (Irawanto, 1999, dalam Sobur, 2013, h.127).

2.2.4 Semiotika

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) (Sobur, 2013, h.15). Semiotika dijadikan suatu model dari ilmu pengetahuan sosial, untuk memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar dengan tanda (Wibowo, 2011, h.7).

Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Analisis semiotika digunakan untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks/narasi wacana tertentu (Wibowo, 2011, h.5). Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Sobur, 2009, h.96).

Barthes memperkenalkan semiotika kepada publik pada tahun 1950an untuk dijadikan alat dalam memahami budaya yang telah dimediasi (Danesi, 2002, h.29). Barthes mengilustrasikan kegunaan dari semiotika, yaitu untuk mengungkap struktur makna yang tersembunyi dalam kehidupan sehari-hari, sebuah pertunjukan dan konsep-konsep umum (dikutip dalam Danesi, 2004, h.9). Sehingga dengan ini, semiotika dapat juga diartikan sebagai ilmu yang membahas tanda secara keseluruhan. Saussure mendeskripsikan tanda sebagai sebuah struktur binari, dimana struktur tersebut dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah bagian fisik atau penanda (*signifier*) dan kedua adalah bagian konseptual atau biasa disebut petanda (*signified*). Ketika saling berhadapan dengan sistem semiologis, maka akan muncul sebuah tanda (*sign*) (Danesi, 2004, h.24).

Fiske menyebut semiotika atau semiologi sebagai kajian untuk mengenai tanda dan cara-cara tanda bekerja. Dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Fiske menjabarkan semiotika memiliki tiga wilayah kajian (2012, h.66-67), diantaranya:

1. Tanda itu sendiri

Hal ini meliputi berbagai jenis tanda yang berbeda, yang menghasilkan makna dengan cara-cara yang berbeda, serta cara tanda tersebut berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Konstruksi yang dihasilkan oleh manusia dan hanya dapat dipahami oleh kerangka penggunaan/konteks orang-orang yang menempatkan tanda-tanda tersebut adalah makna dari tanda itu sendiri.

2. Kode-kode atau sistem di mana tanda-tanda diorganisasi

Hal ini melingkupi bagaimana berbagai macam kode telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat suatu budaya, yang kemudian dieksploitasi melalui komunikasi yang tersedia untuk pengiriman kode-kode tersebut.

3. Budaya tempat kode atau tanda beroperasi

Hal ini bergantung pada penggunaan dari kode dan tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri.

Charles Morris memudahkan kita dalam memahami ruang lingkup kajian semiotika yang menaruh perhatian atas ilmu tentang tanda-tanda. Menurutnya, kajian semiotika pada dasarnya dapat dibedakan ke dalam tiga cabang penyelidikan (*Branches of inquiry*), yaitu sintaktik, semantik, dan pragmatik. Ketiganya memiliki hubungan satu sama lain, dimana:

1. Sintaktik (*Syntactics*) atau Sintaksis (*Syntax*)

Merupakan suatu cabang penyelidikan semiotika yang mengkaji “hubungan formal di antara satu tanda dengan tanda-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. Semantik (*Semantic*)

Merupakan suatu cabang penyelidikan semiotika yang mempelajari “hubungan di antara tanda-tanda dengan designata atau objek-objek yang diacunya”. Maksud dari designata adalah tanda-tanda sebelum digunakan di dalam tuturan tertentu. Studi ini mengenai relasi antara tanda dan signifikasi lainnya.

3. Pragmatik (*Pragmatics*)

Merupakan suatu cabang penyelidikan semiotika yang mempelajari “hubungan di antara tanda-tanda dengan *interpreter-interpreter* atau para pemakainya” – pemakaian tanda-tanda. Pragmatik secara khusus berurusan aspek-aspek komunikasi, khususnya fungsi-fungsi situasional yang melatari tuturan (Wibowo, 2011, h.4).

Tabel 2.2 Tingkat Penelitian Semiotika Menurut Morris

(Sumber: Piliang, 2003, h.257)

Level	Sintaktik	Semantik	Pragmatik
Sifat	Berhubungan dengan struktur tanda	Berhubungan dengan makna tanda	Berhubungan dengan efek tanda
Elemen	Penanda/petanda Sintagma/system Konotasi/denotasi Metafora/metomoni	Struktural Kontekstual Denotasi Konotasi (ideologi/mitos)	<i>Reception</i> <i>Exchange</i> <i>Discourse</i> Efek (psikologi ekonomi sosial gaya hidup)

Dalam kaitannya dengan media, analisis semiotika digunakan untuk mencoba mengungkap bagaimana lapisan-lapisan makna dikodekan secara terstruktur dalam program televisi atau film (Fiske, 2001, h.5). Semiotika melihat teks atau pesan sebagai sebuah konstruksi tanda-tanda yang pada saat bersinggungan dengan penerimanya akan memproduksi makna (Fiske dikutip dalam Sobur, 2009, h.122). Semiotika juga berusaha menggali hakikat sistem tanda yang beranjak ke luar kaidah tata bahasa sintaksis, serta mengatur definisi teks rumit, tersembunyi, dan berhubungan dengan kebudayaan (Sobur, 2009, h.126-127).

Oleh karenanya, hal ini mengundang perhatian untuk munculnya makna tambahan (konotatif) dan arti penunjukan (denotatif), berupa kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. Pelaksanaan ini harus dilakukan melalui mitos yang telah ada dengan sekumpulan gagasan bernilai yang berasal dari kebudayaan (Sobur, 2009, h.127).

2.2.4.1 Semiotika Roland Barthes

Salah satu cara yang digunakan para ahli untuk membahas lingkup makna yang lebih besar adalah dengan membedakan antara makna denotatif dan konotatif (Sobur, 2013, h.262). Dalam melakukan penelitiannya, Barthes melontarkan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya (Winfried Noth dikutip dalam Wibowo, 2011, h.16).

Peran pembaca (*the reader*) menjadi salah satu hal yang penting bagi Barthes dalam studinya tentang tanda. Sifat asli tanda sebenarnya adalah konotasi,

namun tetap membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas tentang apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Berikut adalah peta tentang bagaimana tanda bekerja (Cobley & Jansz, 1999, dikutip dalam Sobur, 2013, h.68-69).

Gambar 2.1 Peta Tanda Roland Barthes

(Sumber: Cobley & Jansz dalam Sobur, 2013, h.69)

Bahasa	1. signifier (penanda)	2. signified (petanda)
	3. denotative sign (tanda denotatif)	
Mitos	4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
	6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Namun pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya (Sobur, 2013, h.69).

Makna denotatif pada dasarnya meliputi hal-hal yang ditunjuk oleh kata-kata. Makna denotatif suatu kata ialah makna yang biasa kita temukan dalam kamus, seperti kata “mawar” yang berarti “bunga”. Sedangkan makna konotatif adalah makna denotatif ditambah dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan yang ditimbulkan oleh kata “mawar” itu (Sobur, 2013, h.262-263).

Menurut Berger (dikutip dalam Sobur, 2013, h.263) makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda, dan pada intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah petanda. Sedangkan konotasi diartikan sebagai aspek sebuah makna atau sekelompok kata yang didasarkan atas perasaan atau pikiran yang timbul atau ditimbulkan pada pembicara (penulis) dan pendengar (pembaca).

Konotasi atau makna konotatif adalah suatu jenis makna dimana stimulus dan respons mengandung nilai-nilai emosional. Makna konotatif terjadi karena pembicara ingin menimbulkan perasaan setuju-tidak setuju, senang-tidak senang, dan sebagainya pada pihak pendengar. Konotasi timbul karena masalah hubungan sosial atau hubungan interpersonal (Sobur, 2013, h.266).

Studi tentang konotasi merupakan inti dari ilmu semiotika kontemporer. Hal ini dikarenakan sebagian besar makna yang dimiliki tanda dalam latar budaya adalah makna konotatif. Jarang muncul dalam makna denotasi sebuah penafsiran pada latar budaya macam itu. Karena budaya dapat diklasifikasikan sebagai sistem makna konotatif yang luas karena dapat memungkinkan anggota budayanya melakukan interaksi dan merepresentasikan serta memikirkan dunia dengan cara tertentu (Danesi, 2004, h.13-14).

Pada akhirnya, makna konotatif dari beberapa tanda akan menjadi semacam mitos atau petunjuk mitos (yang menekankan makna-makna tersebut) hingga banyak hal (makna) konotasi menjadi perwujudan mitos yang sangat berpengaruh (Berger, 2010, h.65).

2.2.4.2 Semiotika Film

Banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat mempunyai hubungan yang linier antara film dan masyarakat. Hal itu menandakan bahwa film dapat membawa dampak dalam mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Realitas dalam budaya masyarakat tumbuh dan berkembang, yang kemudian ditampilkan dalam sebuah layar melalui film (Sobur, 2013, h.127).

Film merupakan bidang kajian yang sangat relevan bagi analisis semiotika. Menurut van Zoest (dikutip dalam Sobur, 2013, h.128) film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda ini termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya.

Gambar yang dinamis dalam sebuah film dapat dicakup dalam unsur sinematografi. Unsur sinematografi yang dimaksud adalah teknik pengambilan gambar dalam produksi suatu film. Baksin menjabarkan teknik pengambilan gambar menjadi beberapa bagian, dan itu terdiri dari sudut pengambilan gambar (*camera angle*) dan pengukuran gambar (*frame size*) (Baksin, 2013, h.120). Berikut adalah penjelasan teknik pengambilan gambar, dimana tiap teknik memiliki fungsi-fungsi yang berbeda.

Tabel 2.3 Teknik Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

(Sumber: Baksin, 2013, h.120-124)

Jenis	Keterangan	Tujuan
<i>Bird Eye View</i>	Teknik pengambilan gambar yang dilakukan di atas ketinggian objek yang direkam	Memperlihatkan objek-objek lemah yang tidak berdaya

<i>High Angle</i>	Pengambilan gambar dari atas objek	Memberikan kesan lemah, tak berdaya, kesendirian
<i>Low Angle</i>	Pengambilan gambar diambil dari bawah objek	Memberikan kesan dominan, berkuasa, baik dalam soal ekonomi, politik, sosial, dan sebagainya.
<i>Eye Level</i>	Pengambilan gambar yang sejajar dengan objek	Standar dilakukan oleh juru kamera. Memperlihatkan pandangan yang sejajar dengan objek
<i>Frog Eye</i>	Pengambilan gambar yang sejajar dengan dasar (alas) objek	Memberikan kesan yang dramatis, sesuatu yang aneh, ganjil

Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, unsur dalam pengambilan gambar juga terdiri dari teknik pengukuran gambar (*frame size*). Berikut adalah penjelasan teknik pengukuran gambar, dimana setiap teknik memiliki fungsi-fungsi yang berbeda.

Tabel 2.4 Teknik Pengukuran Gambar (*Framing Size*)

(Sumber: Baksin, 2013, h.124-128)

Jenis	Ukuran	Fungsi/Makna
<i>Extreme Close-Up</i>	Sangat dekat sekali, contoh di bagian kepala: mata, hidung, bibir, telinganya saja	Menunjukkan detail suatu objek
<i>Big Close-Up</i>	Batas kepala hingga dagu objek	Menonjolkan objek agar mendapatkan ekspresi tertentu
<i>Close-Up</i>	Batas kepala hingga bagian bawah leher	Agar dapat memberikan gambaran objek secara jelas
<i>Medium Close-Up</i>	Batas kepala hingga dada bagian atas	Dapat memberikan informasi tentang profil seseorang
<i>Mid Shot</i>	Batas kepala hingga	Memberikan informasi

	pinggang	tentang seseorang dengan sosoknya
<i>Knee Shot</i>	Batas kepala hingga lutut	Memberikan informasi tentang sosok objek
<i>Full Shot</i>	Batas kepala hingga kaki	Memberikan informasi tentang objek dan lingkungan sekitarnya
<i>Long Shot</i>	Objek yang penuh bersama latar belakangnya	Memberikan pandangan tentang objek beserta latar belakangnya
<i>One Shot</i>	Mengambil gambar satu objek	Memperlihatkan seseorang atau objek lain dalam satu <i>frame</i>
<i>Two Shot</i>	Mengambil gambar dua objek	Memperlihatkan dua orang yang sedang berinteraksi dalam satu frame
<i>Three Shot</i>	Mengambil gambar tiga objek	Memperlihatkan tiga orang yang sedang berinteraksi dalam satu frame
<i>Group Shot</i>	Mengambil gambar yang lebih dari tiga objek	Memperlihatkan sekumpulan orang-orang dalam satu frame

Dalam melakukan penyampaian pesannya, film pada dasarnya melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik dalam memberikan pesan yang akan disampaikannya (Sobur, 2013, h.131). Linguistik merupakan bahasa, yang diartikan sebagai alat untuk mengungkapkan pemikiran-pemikiran, dan alat tersebut dimiliki oleh semua orang (Rakhmat, 2008, h.269).

Simbol visual dalam film sendiri digunakan untuk proses pemaknaan dalam gambar pada film tersebut. Arthur Asa Berger (2005, h.33-34), Keith Selby dan Ron Cowdery (1995, h.57) menjabarkan beberapa kategori yang dapat diperhatikan dalam pemaknaan visual sebuah film.

Tabel 2.5 Pemaknaan Visual Sebuah Film Menurut Berger

(Sumber: Berger, 2005, h.33-34)

Penanda (Jenis)	Penjelasan	Petanda (Makna)
Pengambilan Gambar (<i>Shot</i>)		
Close Up	Pengambilan gambar berfokus pada wajah	Keintiman, Keakraban
Medium Shot	Sebagian tubuh, biasanya dari atas kepala hingga dada	Hubungan personal
Long Shot	Pengambilan gambar berfokus pada seseorang beserta latar belakangnya	Konteks, ruang lingkup seseorang, lokasi
Full Shot	Gambar yang penuh dengan tubuh karakter	Hubungan sosial
Pergerakan Kamera dan Teknik Editing		
Pan Down	Kamera menghadap ke bawah	Kekuatan, kekuasaan, wewenang
Pan Up	Kamera menghadap ke atas	Dikucilkan, melemahkan
Dolly In	Kamera bergerak ke dalam	Fokus, observasi
Fade In	Gambar yang muncul dari layar gelap (kosong)	Baru saja dimulai
Fade Out	Gambar pada layar menghilang	Baru saja selesai
Cut	Perpindahan satu gambar ke gambar yang lain	Memberikan sebuah kesambungan, bercerita
Wipe	Gambar dalam layar terhapus	Memberikan sebuah kesimpulan

Tabel 2.6 Pemaknaan Visual Film Menurut Selby dan Ron

(Sumber: Selby, Keith dan Ron, Cowdery, 1995, h.57)

Penanda (Jenis)	Penjelasan	Petanda (Makna)
Pencahayaan		
<i>High Key-Lighting</i>	Cahaya terang dan tidak berbayang	Santai, cerah, bahagia
<i>Low Key-Lighting</i>	Cahaya lemah hingga berbayang	Murung, tegang

<i>High Contrast</i>	Terdapat cahaya yang terang mengarah kepada tokoh	Dramatis
<i>Low Contrast</i>	Terdapat cahaya yang datar atau seimbang	Dokumentasi, realistis
Lensa		
<i>Wide Angle Lens</i>	Lensa yang membuat gambar menjadi luas, lebar	Memberi kesan dramatis
<i>Normal</i>	Lensa normal yang biasa digunakan dalam pembuatan film	Memberi kesan keseharian
<i>Telephoto Lens</i>	Lensa yang membuat gambar menjadi lebih tajam	Memberi kesan yang intim, rahasia, dramatis
Fokus dalam Pengambilan Gambar		
<i>Selective Focus</i>	Fokus pada objek yang dipilih	Fokus, untuk menarik perhatian penonton
<i>Soft Focus</i>	Gambar yang diambil tenang, lembut	Damai, romantis, nostalgia
<i>Deep Focus</i>	Pengambilan gambar fokus dalam satu layar	Semua unsur dalam layar adalah penting

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Semua tanda tersebut termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Karena yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan dan musik dalam film. Sistem semiotika yang lebih penting dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Sobur, 2013, h.128).

Soal semiotika dalam film, menurut Danesi, film dalam bahasa semiotika bisa didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri atas serangkaian imajinasi yang merepresentasikan kehidupan secara nyata. Lalu pada petanda, film adalah metaforis dalam kehidupan (2004, h.88).

2.2.5 Mitos

Mitos adalah sebuah bahasa yang berasal dari Yunani yaitu *mutos*, yang artinya adalah cerita. Sunardi memberitahukan bahwa mitos pada dasarnya merupakan cerita yang tidak benar dan tidak mempunyai kebenaran historis, namun diperlukan agar manusia dapat memahami lingkungan dan dirinya. Ciri-ciri mitos (kisah yang tidak benar) dan fungsinya yang diperlukan dalam memahami lingkungan inilah yang Barthes coba dalam menteorisasikannya dengan menggunakan pendekatan semiotika. Menurutnya, orang modern juga merupakan konsumen mitos yang dapat ditemukan setiap hari melalui televisi, radio, pidato dan sebagainya (Sunardi, 2002, h.103).

Barthes memberikan pernyataan bahwa komunikasi tidak lepas dari sebuah mitos. Menurutnya, mitos bukanlah suatu konsep, objek, atau gagasan, melainkan mode pertandaan (*a mode of signification*) dan suatu bentuk (*a form*). Setelah bentuk terdeskripsi, di dalam bentuk mitos nantinya terdapat batas-batas historikal, dan kondisi-kondisi dalam penggunaan serta pengenalan kembali ke dalam masyarakat (Barthes, 1991, h.107). Sedangkan menurut Sobur, Barthes mengartikan mitos sebagai cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu hal. Barthes menyebut mitos sebagai rangkaian konsep yang saling berkaitan (Sobur, 2013, h.224).

Konsep-konsep yang saling berkaitan tadi merupakan lima kode pembacaan atau leksia yang digunakan oleh Roland Barthes dalam membaca tanda yang ditampilkan oleh objek penelitian. Kelima kode itu berupa: kode

hermeneutik, kode semik, kode simbolik, kode proaretik dan kode gnomik atau kode budaya (Lechte, 2001, h.196, dikutip dalam Sobur, 2013, h.65-66).

Menurut Barthes mitos merupakan semacam wicara, sehingga semua hal dapat menjadi mitos bila disampaikan lewat wacana (*discourse*). Mitos tidak didefinisikan oleh objek pesannya, melainkan melalui caranya menyatakan pesannya. Semua bisa menjadi mitos bila setiap objek di dunia dapat beralih dari eksistensi yang tertutup dan diam menjadi keadaan lisan, terbuka untuk penggunaan masyarakat (Barthes, 2007, h.296).

Mitos tidak ada yang abadi, karena sejarah manusia yang mengubah realitas menjadi wicara, dan wicara itu sajalah yang mengatur kehidupan dan kematian bahasa mistis. Wicara yang dimaksud adalah suatu pesan. Wicara dapat merupakan bentuk-bentuk tulisan atau penggambaran; tidak hanya wacana tertulis, namun juga fotografi, film, laporan, olahraga, pertunjukan, publisitas, semua hal ini bisa berfungsi sebagai dukungan untuk wicara mitos (Barthes, 2007, h.296-297).

Dalam kehidupan ini mitos selalu mendampingi kita. Kita hidup dalam mitos yang membatasi perilaku-perilaku kehidupan kita. Perasaan takut dan berani kita dalam menyikapi segala hal, itu ditentukan oleh mitos-mitos yang kita hidupi. Oleh karenanya, tak jarang ketakutan yang kita hadapi, lebih disebabkan oleh ketakutan akan suatu mitos, bukan ketakutan yang sebenarnya (Sobur, 2009, h.131).

Dalam mempelajari mitos, kita dapat membedakan bagaimana masyarakat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang dunia dan tempat bagi manusia di

dalamnya. Mitos dapat mempelajari bagaimana orang-orang mengembangkan suatu sistem sosial khusus dengan banyak budaya dan cara hidup. Kita juga dapat mempelajari mitos sebagai kerangka referensi yang mendasari hal-hal kontemporer, seperti iklan dan program televisi (Danesi, 2004, h.145). Hal ini juga berlaku untuk film.

2.2.6 Korupsi

Permasalahan korupsi sudah menjadi momok menakutkan bagi seluruh dunia, terutama dalam sistem pemerintahannya. Karena korupsi yang sering terjadi terdapat pada penyalahgunaan jabatan untuk keuntungan pribadi (Klitgaard, Abaroa & Parris, 2000, h.1-2). Korupsi merupakan penyakit demokrasi dan modernitas. Hal itu menunjukkan bahwa sebelum sistem negara demokrasi muncul, korupsi belum meretas luas, atau bukan disebut sebagai korupsi (Samuel P. Huntington, 2009, dikutip dalam Indriati, 2014, h.1-2).

Pada dasarnya, korupsi sudah lama ada terutama sejak manusia pertama kali mengenal tentang tata kelola administrasi. Hal ini dapat dibuktikan karena kasus korupsi yang dipublikasikan oleh media, seringkali terjadi dari ranah kekuasaan, birokrasi, ataupun pemerintahan. Sehingga korupsi sering kali dihubungkan dengan politik, perekonomian, kebijakan publik, kebijakan internasional, kesejahteraan sosial dan pembangunan sosial (*Pendidikan Anti Korupsi untuk Perguruan Tinggi*, 2011, h.23).

Korupsi merupakan kejahatan ekonomi, yang dilakukan dengan penuh kalkulasi pendapatan dan keuntungan. Suap atau gratifikasi-pun dipertimbangkan

demi mendapatkan hasil yang lebih besar. Sehingga perputaran uang hanya berkisar antara penyuap dan kelompoknya, dan mengorbankan warga di luar lingkaran dekat penguasa (Indriati, 2014, h.6). Indriati mengkategorikan korupsi sebagai kasus yang bersifat insidental dan sistemik. Terdapat skala korupsi yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

Tabel 2.7 Macam-macam Skala Korupsi Menurut Indriati

(Sumber: Indriati, 2014, h.2-3)

Skala Korupsi	Penjelasan
<i>Grand Corruption</i>	Merupakan bentuk korupsi yang memiliki dampak yang luas dan negatif. Korupsi jenis ini merupakan bentuk korupsi yang dapat dilacak dalam kegiatan pemerintahan tingkat tinggi yang mengganggu kebijakan atau fungsi sentral negara, sehingga memungkinkan para pemimpinnya mendapatkan keuntungan dengan merugikan masyarakat luas.
<i>Petty Corruption</i>	Merupakan korupsi kecil-kecilan yang merujuk pada penyalahgunaan kekuasaan oleh pejabat publik di level bawah dan menengah. Mereka biasanya berinteraksi dengan warga biasa, yang kadang mencoba mengakses pelayanan dasar seperti rumah sakit, sekolah, kantor polisi, dan lembaga negara lainnya.
<i>Political Corruption</i>	Merupakan korupsi yang menyalahgunakan kekuasaan dengan cara memanipulasi kebijakan, lembaga, dan aturan atau prosedur yang terkait dengan alokasi sumber daya dan pembiayaan, yang dilakukan oleh pembuat kebijakan demi mempertahankan kekuasaan, status dan kekayaan.

Dalam bukunya yang berjudul *Sosiologi Korupsi*, Syed Hussein Alatas menjelaskan pejabat yang melakukan korupsi adalah mereka yang menerima pemberian yang disodorkan oleh orang yang mempunyai kepentingan agar mendapatkan perhatian istimewa. (1981, h.11). Sementara menurut David M. Charles (dikutip dalam Lopa, 2001, h.67) istilah korupsi dapat dibagi menjadi

berbagai bidang, antara lain menyangkut masalah penyusunan, yang berhubungan dengan manipulasi di bidang ekonomi, dan menyangkut bidang kepentingan umum. Lopa juga menjabarkan sifat korupsi yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

Tabel 2.8 Sifat-sifat Korupsi Menurut Lopa

(Sumber: Lopa, 2001, h.71)

Sifat Korupsi	Penjelasan
Korupsi Terselubung	Korupsi yang sepintas terlihat seperti membicarakan tentang politik, namun secara tersembunyi mempunyai motif untuk mendapatkan uang. Contoh: seorang pejabat menerima suap dengan janji akan berusaha agar seseorang tertentu (biasanya si pemberi suap) berhasil dipilih untuk mendapatkan jabatan anggota Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) atau diangkat dalam suatu jabatan. Namun setelah dia menerima suap tersebut, dia tidak menepati janjinya tersebut. Baginya, yang terpenting adalah menerima uang tersebut.
Korupsi Bermotif Ganda	Korupsi yang dilakukan seseorang yang terlihat hanya bermotifkan untuk mendapatkan uang saja, namun pada kenyataannya juga mempunyai kepentingan politik di dalamnya. Contoh: seseorang yang membujuk atau menyogok pejabat untuk menyalahgunakan kekuasaannya agar membantu memberikan fasilitas kepada si pembujuk/penyogok, dan si pejabat tidak memikirkan dampak kerugian yang akan dialaminya. Kerugian yang dialami pejabat itu nantinya dinikmati oleh si pembujuk/penyogok.

2.2.6.1 Korupsi Politik

Korupsi politik merupakan penyalahgunaan suatu tindakan oleh elit politik atau pejabat pemerintahan negara yang memiliki dampak terhadap keadaan politik dan ekonomi negara. Hal tersebut biasanya dilakukan oleh mereka yang memiliki jabatan atau posisi politik seperti presiden, kepala pemerintahan, para menteri suatu kabinet yang pada dasarnya memiliki jabatan politis, atau anggota parlemen.

Mereka semua dapat dikatakan sebagai pelaku korupsi politik bila menyalahgunakan fasilitas atau kemudahan politis (Alkostar, 2008, h.19).

Lopa menjabarkan, korupsi pada pemilihan umum, termasuk mendapatkan suara dengan uang, janji kenaikan jabatan atau pemberian hadiah khusus, paksaan, intimidasi, serta campur tangan terhadap kebebasan memilih merupakan korupsi politik. Tindak korupsi politik dalam jabatan melibatkan penjualan suara dalam legislatif, keputusan administratif, atau keputusan yang menyangkut pemerintah (Lopa, 2001, h.68-69).

Alkostar (2008, h.75-76) menjabarkan korupsi politik memiliki dua sifat, yaitu sifat pasif dan sifat aktif. Korupsi politik yang bersifat pasif merupakan korupsi yang tercantum dalam pasal 419 KUHP, yang berisikan:

1. Seorang pejabat yang menerima hadiah atau janji. Hal tersebut dilakukan untuk menggerakkan pejabat tersebut agar melakukan atau tidak melakukan sesuatu dalam jabatannya, yang bertentangan dengan kewajibannya.
2. Seorang pejabat yang menerima hadiah, yang diakibatkan karena pejabat tersebut telah melakukan sesuatu dalam jabatannya, yang bertentangan dengan kewajibannya.

Begitu pula dengan korupsi politik bersifat aktif, yang merupakan kebalikan dari korupsi politik bersifat pasif, yaitu:

1. Seorang pejabat yang memberi hadiah atau janji. Hal tersebut dilakukan untuk menggerakkan pejabat tersebut agar melakukan atau tidak

melakukan sesuatu dalam jabatannya, yang bertentangan dengan kewajibannya.

2. Seorang pejabat yang memberi hadiah, yang diakibatkan karena pejabat tersebut telah melakukan sesuatu dalam jabatannya, yang bertentangan dengan kewajibannya.

2.2.6.2 Pola Korupsi di Indonesia

Korupsi merupakan bentuk dari ketidakadilan dan kegagalan mengurangi kesenjangan. Dalam kasusnya di Indonesia, hampir setiap hari media massa mengungkap individu-individu pelaku korupsi yang tertangkap oleh KPK. Individu-individu tersebut merupakan bagian dari jaringan yang memiliki pola. Oleh karenanya, korupsi di Indonesia tidaklah random dan tidak insidental, melainkan sistemik dan dapat direkonstruksi polanya (Indriati, 2014, h.8).

Pola korupsi terdiri dari pelaku *Principal-Agent-Client-Middlemen* (PCAM). *Principal* dan *Agent* merupakan pejabat negara (eksekutif/legislatif/yudikatif), *Client* merupakan individu dari korporasi atau perwakilannya, dan *Middlemen* merupakan rakyat biasa. Hal ini menunjukkan bahwa korupsi tidak bisa dilakukan seorang diri, melainkan harus melalui jaringan PCAM tersebut (Indriati, 2014, h.9).

Pada awalnya, konsep pola korupsi menurut Klitgaard adalah relasi dari *Principal-Client-Agent*. Namun Indriati menambahkan unit baru, yaitu *Middlemen*, karena pola korupsi di Indonesia menggunakan unsur perantara dalam korupsi jaringannya. Perantara tersebut dapat berasal dari *broker* politik, keluarga

atau orang dekat, dan kerabat pejabat negara atau korporasi. Perantara tersebut bekerja dalam menutupi aliran uang yang berpindah tangan secara tidak langsung dari pemenang tender ke pejabat pemerintah (Indriati, 2014, h.11-12).

2.3 Kerangka Pemikiran

Melihat dari teori-teori dan konsep di atas, Penulis dapat menyimpulkan penelitian ini menghasilkan kerangka pemikiran seperti berikut:

Kasus korupsi telah terjadi lama, sejak manusia pertama kali mengenal tentang tata kelola admistrasi. Di Indonesia sendiri, Alatas bahkan menyebutkan bahwa kasus korupsi telah terjadi sejak penjajahan Jepang. Hingga sekarang, bahkan telah tercatat bahwa korupsi makin lama makin mempengaruhi berbagai aspek kepentingan negara, yang tentunya sangat merugikan negara. Oleh karenanya, dibentuk-lah KPK sebagai badan independen untuk memberantas korupsi-korupsi yang terjadi di Indonesia. KPK sendiri menggunakan segala upaya dalam meminimalisir tindak pidana korupsi, termasuk memberikan nilai-nilai kepada masyarakat tentang bahaya dari korupsi. Salah satu cara tersebut adalah melalui film. Oleh karenanya, Penulis menggunakan film sebagai bahan penelitian karena film sendiri sangat mudah diingat oleh masyarakat khalayak, seperti yang dikatakan oleh Adnan Pandu Prajaja serta Busyro Muqoddas sebelumnya.

Film *Sebelum Pagi Terulang Kembali* merupakan film drama keluarga yang dibalut oleh korupsi yang terjadi dalam sebuah keluarga dan merusak keharmonisan keluarga tersebut. Film buatan KPK ini menggambarkan tentang

tindak pidana korupsi yang terjadi di Indonesia, baik hal tersebut dilakukan secara kekeluargaan maupun kerabat, demi mencapai tujuan-tujuan tertentu. Hal ini yang membuat Penulis ingin meneliti representasi korupsi yang terjadi dalam film *Sebelum Pagi Terulang Kembali*.

