



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 Matriks Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pertama meneliti film *The Bang Bang Club* secara keseluruhan dan berusaha melihat segala sesuatu yang ada dalam film itu dari sudut pandang lain yang bersifat kritis. Dalam penelitian terhadap film tersebut terlihat konflik selalu berupa tindakan fisik. Konflik digambarkan sebagai suatu permasalahan yang mampu diselesaikan dengan aksi kekerasan saja.

Penelitian terdahulu kedua meneliti konflik Timor Timur yang tertuang dalam buku foto karya Eddy Hasby. Dari sekian foto dalam buku *The Long and Winding Road: East Timor*, peneliti meneliti enam karya foto tersebut secara denotatif, konotatif dan mitos. Secara denotatif, foto tersebut menampilkan aktivitas saat dan pasca konflik yaitu berupa kerusuhan, aksi aparat negara dan tentara asing serta kondisi masyarakat pasca konflik. Secara konotatif, makna yang dapat diambil dari enam foto tersebut ialah manusia pasti memiliki akal dan budi pekerti namun manusia mampu melakukan tindakan taktis yang bisa berupa pembelaan, pengamanan ataupun kekerasan untuk menyakiti sesama manusia dan objek di sekitarnya. Mitos yang didapat ialah konflik kekerasan di Timor Timur yang tak mampu diselesaikan pemerintahnya dan menyisakan trauma dan kerugian di kedua belah pihak yang berkonflik. Konflik Timor Timur ini merupakan konflik jenis vertikal dan horizontal.

Baik penelitian terdahulu yang pertama maupun yang kedua, peneliti membahas mengenai representasi konflik juga seperti apa yang diteliti peneliti,

namun mereka menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Penelitian pertama menggunakan paradigma kritis di mana peneliti membahas dan menelaah secara lebih mendalam perihal konflik yang terlihat di film yang ditelitinya. Lain halnya dengan yang kedua. Meskipun menggunakan metode semiotika Barthes, tetapi peneliti memakai paradigma konstruktivis yang tak perlu membahas secara mendalam hanya fokus pada objek penelitiannya yakni representasi konflik yang terdapat dalam buku yang diteliti. Peneliti pun menggunakan paradigma konstruktivis sama dengan penelitian terdahulu yang kedua hanya saja representasi konflik yang ingin peneliti teliti terdapat dalam sebuah film layar lebar produksi Korea Selatan.

Kedua skripsi tersebut memiliki objek penelitian yang sama dengan yang diteliti peneliti yaitu konflik. Namun, peneliti menggunakan analisis semiotika Peirce dengan paradigma konstruktivis yang lebih berfokus pada konflik yang bersifat politis. Pada penelitian ini, paradigma yang digunakan peneliti mengacu pada paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis berbasis pada pemikiran umum tentang teori-teori yang dihasilkan oleh peneliti dan teoritis aliran konstruktivis.

2.1.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti	Thn	Metode	Teori	Hasil Penelitian
1.	REPRESENTASI KONFLIK DALAM FILM THE BANG BANG CLUB	Maorachman syah Rinaldi Chikal (FISIP UNIKOM)	2013	Kualitatif deskriptif, semiotika Roland Barthes	Representasi, konflik, konstruksi sosial media massa, Semiotika	Film tersebut merepresentasikan konflik. Konflik digambarkan dengan kekerasan yang mampu menyelesaikan masalah baik kekerasan secara fisik maupun verbal. Jadi konflik hanya bisa diselesaikan dengan cara kekerasan.
2.	REPRESENTASI KONFLIK DALAM BUKU FOTO THE LONG AND WINDING ROAD: EAST TIMOR KARYA EDDY HASBY	Felix Jody Kinarwan-09120110063 (Ilmu Komunikasi Jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara)	2013	Kualitatif, deskriptif, analisis Semiotika	representasi, semiotika Roland Barthes, teori konflik	Adanya representasi konflik dalam buku foto tersebut. Enam foto karya Eddy Hasby dalam buku <i>The Long and Winding Road: East Timor</i> tersebut merepresentasikan konflik Timor Timur baik secara denotatif, konotatif maupun mitos.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Representasi

Representasi merupakan penggambaran, namun bukan berarti sekedar membahas tentang penampilan di permukaan. Representasi juga memfokuskan diri kepada makna yang dikonstruksi dibalik penampilan tersebut. Jadi, representasi merupakan proses pembuatan makna. Menurut Stuart Hall, representasi ialah proses produksi makna dari sebuah konsep dalam kepala manusia dan bahasa sebagai perantaranya. Representasi juga merupakan hubungan antara konsep dengan bahasa yang membuat manusia akhirnya mendeskripsikan suatu objek, orang atau peristiwa baik nyata maupun imajinasi semata (Hall, 2012: 17).

Biasanya representasi ini muncul melalui media massa. Media tersebut memberi kita representasi mengenai dunia dan cara kita memahami dunia. Adanya kesengajaan pihak tertentu dalam menciptakan representasi untuk tujuan tertentu sehingga tanpa sadar hal tersebut dianggap sebagai kebenaran dalam realitas (Burton, 2012: 141).

Representasi menghubungkan makna dan bahasa dalam kebudayaan dan merupakan suatu proses perubahan konsep-konsep ideologi yang abstrak dalam bentuk konkret (Hall, 2012: 15). Menurut Stuart Hall ada dua proses representasi, yakni representasi mental dan representasi bahasa. Representasi mental ialah konsep tentang sesuatu yang ada di kepala kita masing-masing (pemikiran) yang sifatnya abstrak (peta konseptual). Sedangkan representasi bahasa merupakan konstruksi makna representasi mental yang ada dalam pemikiran harus

diterjemahkan dalam bahasa yang lazim supaya konsep dan ide mengenai suatu hal dapat saling terhubung dengan tanda dan simbol tertentu (Hall, 2012: 17-18). Relasi antara “sesuatu”, peta konseptual dan bahasa/symbol adalah inti dari produksi makna lewat bahasa. Ketiga elemen ini dihubungkan secara bersamaan dan jadilah sebuah “representasi” (Juliastuti, 2000: 6).

Representasi dalam media visual dikonstruksikan melalui sudut pandang tertentu.

Ada dua makna sudut pandang menurut Burton, yaitu:

- Sudut pandang harafiah

Sudut pandang yang digambarkan dalam media seperti dalam suatu frame gambar, baik berupa foto maupun film. Sudut pandang yang tinggi pada suatu jarak objek akan timbul efek yang menjauhkan kita dari objek tersebut sehingga menjadikan kita sebagai pengamat objek bukan subjek partisipan.

- Sudut pandang intelektual atau kritis

Sudut pandang ini biasanya berusaha menelaah lebih dalam dan menilai hal yang diamati. Pengamatan berkaitan dengan materi media atau konten (Burton, 2012: 142).

Selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Dikarenakan sifat makna yang tak tetap, representasi selalu berada dalam proses negosiasi dan disesuaikan dengan situasi yang baru. Interpretasi yang beragam dalam representasi pasti ada karena pandangan pengamat tidak selalu sama dalam melihat dan menggambarkan sesuatu. Makna tidak inheren dalam sesuatu yang ada di dunia ini. Ia selalu

dikonstruksikan dan diproduksi/perbarui melalui proses representasi. Dan makna ialah hasil dari praktek penandaan (Burton, 2012: 141).

Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia seperti adegan, dialog, tulisan, film dan foto dan lain-lain. Oleh karena itu representasi dapat memproduksi kebudayaan dimana ada unsur berbagi pengalaman. Seseorang dianggap memiliki kebudayaan yang sama jika mereka saling berbagi pengalaman yang sama dengan kode-kode kebudayaan yang sama dan berbicara dalam bahasa yang sama. Bahasa dianggap sebagai medium perantara dalam memaknai suatu hal, memproduksi dan mengubah makna (Hall, 2012: 21-22)

Melalui bahasa, kita mampu mengungkapkan ide, konsep dan pikiran kita mengenai suatu hal. Makna akan sesuatu tergantung pada cara kita merepresentasikannya. Dengan pengamatan lewat kata yang kita sering gunakan dalam merepresentasikan sesuatu akan terlihat nilai-nilai yang kita berikan pada sesuatu tersebut (Hall, 2012: 19)

2.2.2 Konflik

Manusia memiliki berbagai perbedaan baik dari segi jenis kelamin, strata sosial dan ekonomi, kepercayaan serta tujuan hidup, perbedaan inilah yang melatarbelakangi terjadinya konflik. Konflik terjadi karena adanya perbedaan persepsi mengenai kepentingan dan tidak terlihat adanya alternatif. Selama masih ada perbedaan tersebut, konflik tidak dapat dihindari dan akan selalu terjadi jika

tidak adanya aspirasi yang menguntungkan kedua belah pihak (Wirawan, 2010: 1-2).

Konflik adalah suatu proses alamiah yang melekat pada sifat semua hubungan yang penting dan dapat diatasi dengan pengelolaan konstruktif lewat komunikasi. Konflik merupakan bentuk perjuangan nyata antara sekurang-kurangnya dua pihak yang saling bergantung yang mempersepsi tujuan-tujuan yang tidak selaras, ganjaran yang langka dan gangguan dari pihak lain dalam mencapai tujuan-tujuan mereka (Hocker dan Wilmot dalam Tubbs & Moss, 2008: 221). Bisa dikatakan konflik juga disebabkan oleh adanya perbedaan paham antara satu pihak dengan pihak lainnya atau keinginan memperoleh sesuatu yang terbatas dan dianggap penting dengan menundukkan pesaingnya (Waluya, 2007: 33).

Konflik dapat dibedakan berdasarkan posisi pelaku konflik yang berkonflik, yaitu (Wirawan, 2010: 116):

- Konflik Vertikal

Konflik yang terjadi antara elite dan massa (rakyat). Elit yang dimaksud adalah aparat militer, pusat pemerintah ataupun kelompok bisnis. Hal yang menonjol dalam konflik vertikal adalah terjadinya kekerasan yang biasa dilakukan oleh pemerintah terhadap rakyat.

- Konflik horizontal

Konflik terjadi dikalangan massa atau rakyat sendiri antara individu atau kelompok yang memiliki kedudukan yang relative sama.

Artinya, konflik tersebut terjadi antara individu atau kelompok yang memiliki kedudukan relatif sederajat, tidak ada yang lebih tinggi dan rendah.

Ada tiga kategori perilaku konflik menurut Hocker dan Wilmot, yakni penghindaran, persaingan dan kolaborasi (Tubbs & Moss, 2008: 222-223).

- Penghindaran

Ini merupakan strategi untuk menghindari konfrontasi. Biasanya konflik ini berupa penolakan sederhana, mengalihkan atau menghindari pembicaraan topik tertentu karena tidak adanya kenyamanan antar dua orang atau lebih saat berkomunikasi. Konflik seperti ini akan berujung dengan perang mulut.

- Persaingan

Adanya keinginan untuk menjadi pemenang yang membuat timbulnya konflik. Dikarenakan keinginan untuk menjadi yang terbaik sangat tinggi, pencarian kesalahan pihak lawan pun dilakukan. Tidak hanya itu, sindiran tajam dan pemojokan pun kerap dilakukan demi meraih kemenangan. Konflik seperti ini juga akan membuat kedua belah pihak atau lebih saling mengancam dan selalu berusaha selangkah lebih maju dari lawannya.

- Kolaborasi

Pengungkapan ketidaktertarikan terhadap sesuatu dengan melukiskannya secara halus namun mengandung majas ironi yang merupakan makna tidak sebenarnya yang membuat pihak lawan merasa tertegur atau sadar. Konflik seperti

ini menjunjung keterbukaan masing-masing pihak sehingga bisa berujung dengan perdamaian.

Indonesia pun masih terdapat konflik baik hanya lewat kata-kata maupun tindak kekerasan. Hal ini belum bisa diatasi karena lemahnya hukum dan rusaknya moral para penegak hukum sehingga rasa aman, nyaman dan percaya masyarakat terhadap penegak hukum dan pemerintah menurun. Konflik yang terjadi antara Korea Utara dan Korea Selatan pun tak lepas dari tindak kekerasan. Saat Perang Korea terjadi, banyak nyawa melayang dari kedua negara. Aksi seperti ini yang harus dihindari Indonesia dalam menanggapi perbedaan di dalam dan di luar negeri sendiri.

2.2.3 Konflik Politik

Konflik politik, yaitu konflik yang terjadi akibat kepentingan atau tujuan politis yang berbeda antara seseorang atau kelompok. Seperti perbedaan pandangan antarpolisi politik karena perbedaan ideologi, asas perjuangan, dan cita-cita politik masing-masing. Misalnya bentrokan antarpolisi politik pada saat kampanye (Soekanto, 2002: 97). Salah satu bentuk utama konflik politik ialah perang. Perang mengakibatkan adanya perubahan pandangan sosial dan politik dan diakhiri dengan perpecahan lalu lahirlah negara-negara baru (Surbakti, 2010: 87)

Istilah konflik dalam ilmu politik seringkali dikaitkan dengan kekerasan, seperti kerusuhan, kudeta, terorisme, dan revolusi. Konflik politik dirumuskan secara longgar sebagai perbedaan pendapat, persaingan, dan pertentangan di antara sejumlah individu, kelompok, ataupun organisasi dalam upaya mendapatkan dan atau mempertahankan sumber-sumber dari keputusan yang dibuat dan dilaksanakan pemerintah. Secara sempit konflik politik dapat dirumuskan sebagai kegiatan kolektif warga masyarakat yang diarahkan untuk menentang kebijakan umum dan pelaksanaannya, menentang perilaku penguasa beserta segenap aturan, struktur, dan prosedur yang mengatur hubungan-hubungan di antara partisipan politik (Surbakti, 2010: 151).

Bentuk-bentuk konflik politik dapat diidentifikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Maurice Duverger yang mengidentifikasi bentuk-bentuk konflik politik berdasarkan senjata-senjata pertempuran. Manusia dan organisasi dalam konflik satu sama lain menggunakan berbagai jenis cara di dalam perjuangan politik. Cara yang digunakan tergantung dari masyarakat setempat dan kelompok-kelompok sosialnya bisa dalam bentuk kekerasan fisik atau bentuk yang lain seperti uang, media dan organisasi. Namun, belakangan ini kekerasan fisik merupakan cara yang paling sering digunakan. Padahal tujuan utama dari politik adalah untuk menghapus kekerasan, untuk menggantikan konflik berdarah dengan bentuk-bentuk perjuangan sipil yang lebih dingin, dan untuk menghapus peperangan, baik sipil atau internasional. Politik cenderung menghapus kekerasan, akan tetapi dia tidak pernah berhasil seluruhnya. Senjata dalam arti sebenarnya

(senjata militer) tidak selalu digunakan dalam konflik politik (Duverger, 1998: 11).

Berikut tiga cara pertempuran dalam konflik politik, yaitu (Duverger, 1998: 12-13):

- Kekerasan fisik

Berbicara secara luas, ada dua jenis kekerasan yang dipakai sebagai senjata di dalam pertempuran politik yaitu kekerasan oleh negara melawan para warganya dan kekerasan antara kelompok warga negara atau melawan negara. Alat kekerasan yang digunakan biasanya berupa militer bersenjata.

- Kekayaan

Dalam realitas politik; uang tidak pernah menjadi satu-satunya “penguasa”. Namun dalam banyak masyarakat, seperti dalam masyarakat kapitalis, uang adalah senjata yang hakiki. Uang yang merupakan simbol dari kekayaan telah menjadi sebuah senjata politik. Sehingga tak dapat dipungkiri bahwa kekayaan merupakan bagian dari hal yang mewarnai bentuk-bentuk konflik politik.

- Organisasi

Di dalam komunitas manusia yang besar, terutama di dalam negara modern, pertikaian politik dilancarkan antara organisasi-organisasi. Organisasi-organisasi ini kelompok-kelompok yang berstruktur dengan kemampuan artikulasi, dan hirarkis, terutama terlatih bagi perjuangan merebut kekuasaan.

Kita dapat mengklasifikasikan organisasi politik menjadi dua kategori utama partai-partai politik dan kelompok kepentingan. Tujuan utama dari partai

adalah memperoleh kekuasaan atau mengambil bagian dalam kekuasaan. Mereka berusaha memperoleh kursi dalam pemilihan umum, mengangkat wakil dan menteri, dan mengontrol pemerintah. Sedangkan kelompok kepentingan tidak berusaha untuk merebut kekuasaan atau berpartisipasi di dalam pelaksanaan kekuasaan, namun tujuannya adalah mempengaruhi dan menekan mereka yang memegang kekuasaan.

- Media informasi

Media yang merupakan alat untuk menyebarkan pengetahuan dan informasi ini juga dapat dikatakan sebagai senjata politik, yang mampu dipakai oleh negara, oleh organisasi, partai dan gerakan rakyat.

Dalam rezim-rezim otoritarian, media informasi biasanya berada dalam kontrol negara, yang berfungsi untuk menyebarkan propaganda negara. Propaganda ini cenderung untuk mengamankan dukungan penuh dan pemerintah. Sedangkan dalam rezim demokratis, tidak semua media informasi dikontrol oleh negara, banyak yang memiliki sifat seperti kelompok kepentingan. Namun, jarang kita mendapatkan negara demokratis di mana negara tidak menguasai satu pun media informasi.

Konflik politik yang ada pada film *Secretly Greatly* pun memancarkan adanya perebutan kekuasaan dan keinginan menjadi yang terbaik sehingga menghalalkan segala cara demi meraih kuasa atau keinginan tersebut. Dalam film yang diteliti peneliti juga terdapat konflik politik di suatu organisasi dan antar negara yang memicu terjadinya kekerasan fisik.

2.2.4 Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari dan mengkaji tanda yang terdapat di dalam kehidupan manusia. Artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna. Tanda merupakan sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi, tanpa adanya tanda mustahil manusia dapat saling memahami satu sama lain. Tanda itu pun mempunyai bagian yang tidak bisa dipisahkan, yakni penanda (signifier) dan petanda (signified). Saussure menyatakan bahwa tanda adalah pertemuan antara bentuk (signifier) dan makna (signified) (Sobur, 2003: 15).

Pandangan Saussure memberikan pemahaman bahwa bunyi yang kita dengar dan coretan-coretan yang bermakna merupakan penanda. Misalnya suara manusia, suara hewan, suara petir yang menggelegar dilangit merupakan suatu bahasa yang mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan ide-ide, pengertian-pengertian tertentu. Oleh karena itu, suara-suara tersebut harus merupakan sebuah sistem konvensi, sistem kesepakatan dan merupakan bagian dari sebuah sistem tanda. Petanda merupakan makna atau konsep dari suatu tanda (Hoed, 2011: 3). Sedangkan Sobur mengatakan bahwa petanda (signified) adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa (Sobur, 2003: 46).

Charles S. Peirce sebagai salah satu tokoh semiotik membedakan tanda menjadi tiga, yakni ikon, indeks, dan lambang. Ikon adalah tanda yang hubungan antara representamen dengan objeknya berdasarkan keserupaan identitas. Contoh ikon adalah foto, lukisan arca, atau tiruan suara seseorang. Indeks adalah tanda yang

hubungan antara representamen dengan objeknya berdasarkan hubungan sebab akibat. Contoh asap yang terlihat dari kejauhan merupakan indeks dari kebakaran (Sobur, 2003:47).

Lambang adalah tanda yang hubungan antara representamen dengan objeknya didasarkan pada konvensi sosial atau kesepakatan sosial masyarakat. Contoh. Rambu lalu lintas, bendera merah putih, atau bahasa manusia. Proses interpretasi (semiosis) akan menjadi lebih baik lagi jika tidak hanya sekedar interpretasi belaka melainkan interpretasi tersebut bisa diterima secara logika apalagi bisa diterima secara akademik (Sobur, 2003: 48).

Tanda merupakan sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Contoh tanda adalah suara peluit kapal, rambu lalu lintas, tulisan dikoran, lambang POLRI, gesture, peta, foto, dll.

Macam macam tanda menurut cara dan materi komunikasinya: (Wibowo, 2011:5)

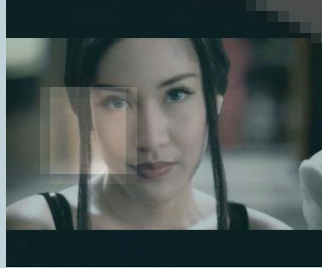
- Verbal (tersurat)

Gambar 2.2.4.1 Contoh Tanda Verbal yang Berupa Tulisan



- Non verbal (tersirat)

Gambar 2.2.4.2 Contoh Tanda Non Verbal Berupa Ekspresi Wajah



2.2.5 Semiotika Charles Sanders Peirce

Menurut Charles S. Peirce, semiotika tidak lain dari pada sebuah nama lain bagi logika, yakni "doktrin formal tentang tanda-tanda", sementara bagi Ferdinand de Saussure semiologi adalah sebuah ilmu umum yang mengkaji kehidupan tanda-tanda dalam masyarakat. Dengan demikian bagi Peirce semiotika adalah suatu cabang filsafat yang dilakukan atau dipikirkan lewat tanda dan baginya logika sama dengan semiotika, sedangkan menurut Saussure semiologi adalah bagian dari disiplin psikologi sosial yang menerapkan di mana ada tanda di sana ada sistem (Vera, 2014: 3).

Berbicara mengenai semiotika sebagai ilmu yang mempelajari mengenai tanda, tentu saja berkaitan dengan pemaknaan dibalik pemakaian simbol tersebut. Dalam semiotika yang membahas mengenai simbol bahasa, makna yang terbentuk adalah sebagai pengkonsepsian sebuah pesan yang ingin disampaikan. Apabila dikaitkan dengan masalah pokok penelitian, peneliti akan menelaah tanda-tanda

yang terdapat dalam film *Secretly Greatly* terkait dengan representasi konflik antar negara Korea Utara dengan Korea Selatan.

Semiotika biasanya didefinisikan sebagai teori filsafat umum yang berkenaan dengan produksi tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengomunikasikan informasi. Semiotika meliputi tanda-tanda visual dan verbal (semua tanda atau sinyal yang bisa diakses dan bisa diterima oleh seluruh indera yang kita miliki) ketika tanda-tanda tersebut membentuk sistem kode yang secara sistematis menyampaikan informasi atau pesan secara tertulis di setiap kegiatan dan perilaku manusia (Wibowo, 2011: 5).

Menurut Peirce, semiotika berasal dari tiga elemen utama yang disebut dengan teori segitiga makna (*triangle meaning*) yaitu tanda, objek (acuan tanda) dan interpretant (pengguna tanda). Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia seperti terlihat atau tercium dan tanda merupakan sesuatu yang merujuk atau merepresentasikan hal lain di luar tanda itu sendiri. Objek ialah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. Sedangkan interpretant merupakan konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda (Kriyantono, 2012: 267).

Pada dasarnya Peirce membagi tanda ke dalam tiga bentuk, yakni qualisign, sinsign, dan legisign. Qualisign adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata yang keras, lembut, dan lain-lain. Sinsign adalah eksistensi

aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda. Contoh kata “hangus” pada kalimat “kayu yang hangus” memberikan tanda bahwa kayu tersebut baru terbakar. Legisign adalah norma yang terkandung dalam tanda, misalnya tulisan “dilarang menginjak rumput” merupakan suatu norma yang bersifat larangan. (Wibowo, 2011: 13).

Sementara itu, objek dapat dibagi menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang mana terdapat hubungan dengan dengan penanda karena kemiripan. Contoh dari ikon adalah foto bayi menjadi pananda dari sosok bayi yang sesungguhnya. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan dengan penanda secara bawaan dan umumnya bersifat sebab akibat. Misalnya gambar asap menunjukkan ada sesuatu yang terbakar. Sementara itu simbol adalah tanda yang memiliki hubungan dengan penanda melalui konvensi atau kesepakatan bersama (Kriyantono, 2012: 268).

2.2.5.1 Tiga Kelas Tanda

- Ikon

Berfungsi sebagai tanda melalui persamaan inheren, atau unsur-unsur yang dimiliki bersama, dengan apa yang ditandakan.

- Indeks

Adalah sebuah tanda yang memiliki hubungan kausal dengan apa yang ditandakan.

- Simbol (ambiguitas)

Hubungan antara item penanda dan apa yang ditandakan bukanlah sebuah hubungan yang alami, tapi merupakan sebuah konvensi sosial.

Dalam dunia grafis, semiotika dipahami sebagai ilmu komunikasi yang berkenaan dengan pengertian tanda-tanda serta penerapannya. Studi ini meliputi pemaknaan semiotika menyangkut aspek budaya, adat-istiadat atau kebiasaan masyarakat. Oleh karena itu, semiotika dibagi menjadi 3 (tiga) bagian, yakni **Semantik** berkenaan dengan makna dan konsep, **Pragmatik** berkenaan dengan teknis dan praktis dan **Sintaktik** berkenaan dengan keterpaduan dan keseragaman (Wibowo, 2011: 13-14).

2.2.6 Semiotika Film

Secara relevan film merupakan bidang kajian bagi analisis semiotika, karena film dibangun dengan tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek bersamaan dengan tanda-tanda arsitektur, terutama indeksikal pada film digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Vera, 2014: 91).

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Gambar dan suara menjadi hal yang penting dalam film karena kedua unsur itulah yang akan dianalisa. Sistem semiotika yang lebih penting dalam film digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni berupa tanda-tanda yang dapat

menggambarkan sesuatu yang dimaksud dalam penyampaian pesannya kepada audien. Tanda-tanda tersebut munculnya dari gambar dan suara tiap adegan sebuah film (Sobur, 2006: 128).

Metz dalam Sobur mengatakan meskipun ada upaya lain diluar pemikiran kontinental tentang *des Hautes Etudes et Sciences Sociales* (EHESS) Paris, merupakan figur utama dalam pemikiran semiotika sinematografi hingga kini. Sumbangan Metz dalam teori film adalah usaha untuk menggunakan peralatan konseptual linguistik struktural untuk meninjau kembali teori film yang ada (Sobur, 2002: 33).

Film pada dasarnya meniru sebuah realitas dan mencerminkan sikap atas pemirsanya, maka film menjadi media yang sangat berpengaruh. Film menempatkan audio-visual yang meliputi ide-ide, nilai-nilai, dan pikiran dipersepsikan oleh pencipta dan pemirsa (biasanya dominan sosial ideologi), yang pada akhirnya akan memperkuat ide-ide dengan memproyeksikan kondisi sosial pada layar lebar. Media memiliki efek terbesar ketika media tersebut digunakan untuk memperkuat dan menyalurkan pendapat dan perilaku, yang konsisten dengan psikologis umum seseorang dan struktur sosial dari suatu kelompok yang diidentifikasi (Wilson, 1995: 116).

2.2.7 Teori Elemen Film (*mise-en-scene*)

Peneliti telah menelaah lebih dalam mengenai unsur audio-visual yang digabungkan untuk menjadikannya sebuah tontonan menarik dimana ada audio, gambar dan adegan/cerita. Sebuah film memiliki elemen-elemen yang dapat

dijadikan acuan untuk diteliti yaitu elemen film (*mise-en-scene*) dan yang bukan elemen film. Elemen film adalah segala sesuatu yang terlihat ketika sebuah adegan ditayangkan (Bordwell & Thompson, 2008: 110).

Ada beberapa elemen film yang berperan penting dalam pengemasan cerita yang menarik dan biasanya elemen-elemen tersebut mengandung makna tertentu. Penggunaan elemen-elemen tersebut merupakan bagian dari rencana terstruktur sebuah film layar lebar. Elemen film, menurut Bordwell, terdiri dari empat elemen, yakni latar (*setting*), tata cahaya (*lighting*), kostum (*costume*), dan perilaku figur (*behaviour of figure*). Sedangkan yang bukan elemen film yaitu, elemen yang ditambahkan saat proses pengeditan maupun yang tidak termasuk rekaman saat adegan berlangsung, seperti penambahan suara (*sound*) dan penyelarasan (*editing*) (Bordwell & Thompson, 2008: 112).

- Latar

Pada dasarnya, latar seringkali dianggap sebagai pelengkap agar cerita atau alur dapat berjalan sesuai rencana. Padahal peran latar tak hanya sebatas itu. Ia turut berperan untuk membangun alur, karakter, tema, konflik dan simbol. Perlu dipahami bahwa tidak seluruhnya latar tempat dalam film itu nyata. Bisa jadi telah dibuat miniaturnya sebagai bagian dari fantasi atau alasan ekonomis (Boggs & Petrie, 2000: 542).

Untuk mewujudkan hal ini, Boggs dan Petrie menyatakan bahwa latar harus memperhatikan keselarasan empat faktor: (1) faktor waktu, (2) faktor geografis, (3) faktor ekonomi dan struktur sosial, serta (4) kostum,

sikap moral, dan perilaku. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, seorang pembuat film dapat memperkuat fungsi efek latar pada penekanan takdir seseorang, cerminan karakter, manipulasi atas dunia nyata, menekankan dampak elemen visual, membangun atmosfer emosi, sebagai simbol atau sebagai mikrokosmos (Boggs & Petrie, 2000: 90-94).

Latar dapat berfungsi memperkuat kesatuan narasi film maupun fungsi lain yakni penghubung antara awal dan akhir cerita. Penggunaan properti pun termasuk dalam latar yang disesuaikan dengan *genre* filmnya dan jika properti tersebut dipakai terus dalam jenis film yang sama maka akan menjadi ciri khas atau *trademark* jenis film tertentu misalnya pistol identik dengan film aksi. Latar juga dapat memberikan efek tertentu dalam membangun sebuah tema dan suasana misalnya malam hari di hutan membangun suasana seram dan sunyi.

- Perilaku Figur

Aksi panggung seorang aktor terdiri dari elemen visual seperti penampilan, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah serta suara (ujaran, maupun efek suara). Bahasa tubuh berupa melipat tangan yang menandakan tidak aman atau perilaku bertahan. Ada pula analisis mengenai ekspresi wajah yang dapat menunjukkan berbagai macam ekspresi seperti pikiran mengenai suatu hal dan emosi (Bordwell & Thompson, 2008:113).

- Kostum

Elemen lain yang tidak kalah pentingnya dalam sebuah film yaitu kostum yang tidak dapat terpisahkan dari penampilan identitas seorang artis. Penggunaannya tergantung dari latar sebuah tempat terutama khususnya bila seorang artis telah memiliki ciri unik tersendiri. Elemen lainnya adalah warna dari kostum yang digunakan. Hal ini penting untuk mengetahui misalnya mengenai perasaan seorang aktor saat itu (Bordwell & Thompson, 2008: 122-124).

- Pengambilan Gambar dan Pergerakan Kamera

Dalam teknik pengambilan gambar, beberapa teknik yang harus diperhatikan untuk mengkomunikasikan sebuah pesan diantaranya adalah sudut pengambilan gambar dan fokus pengambilan gambar. Ada tiga macam sudut pengambilan gambar, yaitu sudut atas (*high angle*), sudut bawah (*low angle*) dan sudut setara (*straight on angle*). Sudut pengambilan gambar ini berfungsi sebagai penyeimbang satu shot dengan shot berikutnya dan dapat mengkomunikasikan pesan seperti emosi si tokoh atau suasana dramatis. Ketika sudut setara digunakan menggambarkan pandangan yang objekif. Sedangkan sudut atas dan bawah guna menonjolkan suatu objek/subjek agar terlihat jelas oleh audiens (Bordwell & Thompson, 2008: 200).

Adapun teknik-teknik pengambilan gambar yang umumnya dipakai untuk membuat sebuah tayangan, yaitu *close-up* yang menampilkan muka, *medium close up* yang menampilkan dada hingga ke bagian atas, *medium*

shot yang digunakan untuk menampilkan pinggang hingga ke atas, *medium long shot* yang menampilkan betis dan bagian tubuh ke atas, serta *long shot* yang menampilkan keseluruhan tubuh. Teknik ini berguna agar objek atau orang untuk terlihat seimbang dengan bingkai video (Subroto, 1994: 88).

Teknik pergerakan kamera merupakan salah satu unsur terpenting karena akan memengaruhi jalan cerita. Jika kamera bergerak dengan mulus dan sesuai adegan maka tayangan dianggap layak untuk disaksikan dan audiens tidak akan merasa penglihatannya terganggu. Untuk menghasilkan tayangan layak tonton, pergerakan kamera dalam mengambil gambar haruslah konstan dan menjaga komposisi (*head room* dan *nose room*). Berikut beberapa teknik pergerakan kamera, seperti bingkai tetap (*fixed-frame movement*), teknik gerakan vertikal (*tilting*) dan horizontal (*panning*), gerakan maju dan mundur (*tracking*) serta kecepatan pengambilan gambar (Bordwell & Thompson, 2008: 200-201).

Teknik bingkai tetap ialah gerakan kamera yang berfokus pada satu titik dan ada objek yang bergerak, digunakan untuk menciptakan kesan tiga dimensi. Teknik *panning* yang digunakan dengan cepat berfungsi untuk menimbulkan rasa penasaran audiens. Teknik *tracking* digunakan untuk mengikuti objek secara diagonal, horizontal, vertikal dan mengesankan adanya volume suatu objek. Sedangkan kecepatan pengambilan gambar dapat mengontrol persepsi penonton terhadap suatu hal. Biasanya, film musikal menggunakan kecepatan pergerakan kamera

untuk menekankan kualitas lagu dan tarian (Bordwell & Thompson, 2008: 201).

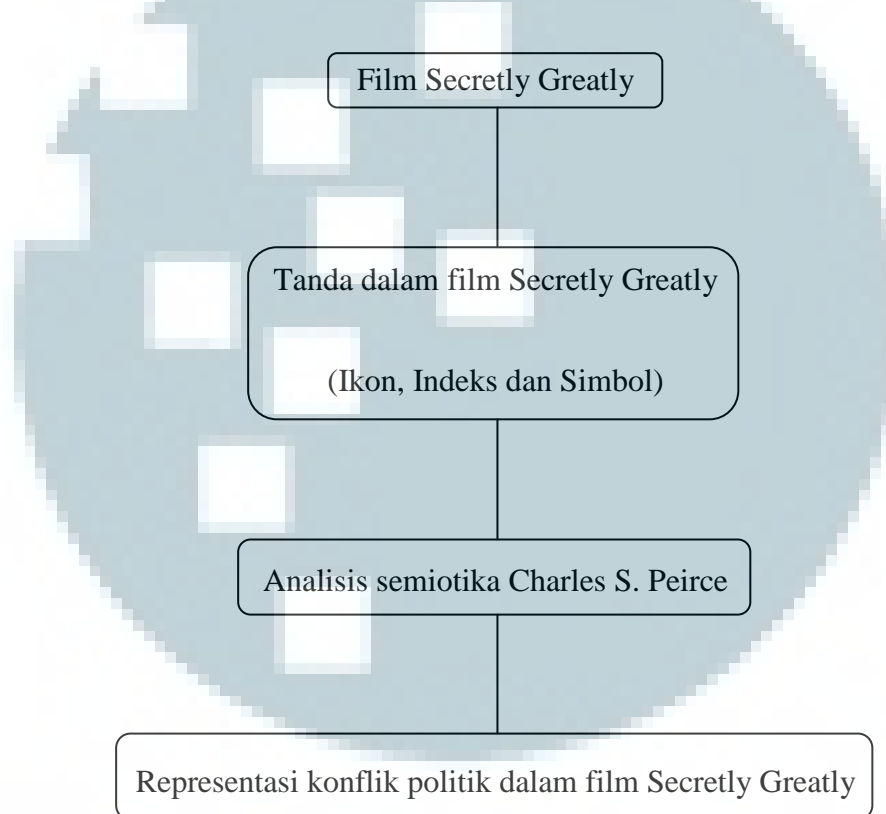
- **Warna dan Tata Cahaya**

Pemilihan penggunaan warna dalam film dan tiap adegannya akan memiliki dampak yang berbeda karena adanya perbedaan yang mendasar dari segi teknik yang digunakan. Warna dapat menunjukkan romantisme, keceriaan, humor dalam berbagai jenis film (Subroto, 1994: 383).

Tata cahaya yang baik akan mampu menciptakan suasana yang menyentuh emosi penonton misalnya suasana malam atau haru. Penataan cahaya juga mampu memberikan kesan emosi tokoh saat itu atau karakternya misalnya bahagia atau berwibawa. Pencahayaan kepada suatu objek dapat menjelaskan bentuk objek tersebut dengan berbagai perspektif secara jelas baik seram, indah, gelap atau terang. Pencahayaan pun memperjelas adanya jarak, ruang, kepadatan dan unsur-unsur bentuk objeknya yang bisa membangun suasana layaknya di kehidupan nyata (Subroto, 1994: 383-384).

Berdasarkan pada elemen-elemen visual yang memiliki relasi dengan tipologi tanda Peirce yakni lambang, ikon dan indeks, maka dapat dijabarkan kerangka teknik analisis data penelitian ini seperti berikut:

Gambar 2.2.7.1 Kerangka Pemikiran



U M N