

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Konteks Penelitian

Jangan biarkan nasib film Indonesia seperti gedung bioskop kami. Buka mata, buka hati, cintai film Indonesia, karena kalau bukan kita siapa lagi? Sebuah ungkapan pembuka dalam acara Indonesian Movie Awards. Begitu mengharu-biru mengungkapkan sebuah ironi tentang perfilman yang dikhawatirkan akan bernasib seperti sebuah bioskop tua yang rapuh dan penuh bau pesing. Mengikuti sejarah panjang perfilman Indonesia. Topik lama ini sudah dua dekade lamanya menjadi bahan perbincangan kalangan pemerhati film Indonesia. Film-film Indonesia selama dua dekade ini (1980-an dan 1990-an) terpuruk sangat dalam. Film-film yang dihasilkan belum bisa dikatakan layak untuk dikonsumsi masyarakat sebagian besar. Dari sisi sinematografi, ideologi, pesan moral dan yang lainnya masih jauh dari yang diharapkan. Sudah barang tentu kondisi memprihatinkan ini patut mendapat perhatian besar dari anak bangsa, khususnya para sineas dan insan perfilman Indonesia. Menyelesaikan beberapa masalah yang menggelayuti para sineas, UU Perfilman hingga Rumah Produksi kudu dilakukan supaya wajah perfilman nasional bisa semakin terang dan cerah di hari esok.

Produksi Perfilman Nasional dulunya, film-film Indonesia mengalami penurunan secara kuantitas maupun kualitas. Secara kuantitas, film Indonesia mengalami penurunan yang cukup signifikan. Berikut ini data jumlah produksi film nasional sejak tahun 1987 yang diambil dari Pusat Perfilman Usmar Ismail:

Dalam catatan sejarah, film dokumenter-lah yang pertama kali diputar di Indonesia. Tepatnya tanggal 5 Desember 1900 di salah satu rumah di Batavia. Film dokumenter itu berkisah perjalanan Ratu Belanda dan Raja Hertog Hendrik di Den Haag. Sedangkan film lokal pertama Loetoeng Kasaroeng oleh NV *Java Company* dimunculkan baru pada tahun 1926. Setelah itu, Bapak Film Indonesia, Usmar Ismail membangun studionya pada tahun 1950 dan TVRI (Televisi Republik Indonesia) mengudara untuk pertama kalinya 12 tahun setelahnya. Dalam kurun masa 60-an, perfilman nasional mulai menggeliat walaupun lebih tepat jika dibilang kembang-kempis. Hal ini terkait dengan suasana politik dan keamanan negeri yang belum stabil. Tentunya sama-sama diingat masa tersebut adalah masa peralihan dari Orde Lama ke Orde Baru yang penuh dengan ketegangan. Arus perfilman kala itu bahkan sangat monoton dan miskin kreasi. Propaganda-propaganda politik dan pembangunan bangsa banyak menjejali isinya.

Baru pada tahun 70-an, produksi film-film Indonesia mulai bernapas. Film-film karya anak bangsa lahir dengan salah satu bintang terkenalnya waktu itu, Suzanna. Namun seiring dengan laju positif tersebut, film-film Hollywood masuk tidak terkontrol dan bersaing sengit dengan film-film lokal. Insan film Indonesia seperti tak bisa berkutik menghadapi arus film impor meskipun kuota film impor sudah ditekan sedemikian rupa yang semakin diminati masyarakat. Situasi ini menurut Ade Irwansyah, mantan wartawan Bintang Indonesia mendorong para sineas bereaksi. Akan tetapi, alih-alih memperbaiki mutu film yang mereka bikin, kebanyakan sineas mengkambinghitamkan banjirnya film

impor. Protes ini didengar. Di zaman Menteri Penerangan Mashuri, keluar Surat Keputusan Menteri Penerangan No. 51/Kep/Menpen/1976 yang mewajibkan importir film merangkap menjadi produser sebagai syarat untuk memasukkan film dari luar negeri. Kebijakan ini terbukti meningkatkan jumlah produksi film nasional. Pada 1977-1978 Direktorat Film Departemen Penerangan mengeluarkan 100 surat izin produksi film. Rupanya, importir yang jadi produser film dadakan ini tak mau melepaskan usahanya mengimpor film luar negeri. Alhasil, film-film yang bermunculan lumayan banyak meskipun sangat memprihatinkan jika dinilai dari segi kualitas. Data ini seperti yang dikutip Ade Irwansyah dari bukunya Salim Said, *Profil Dunia Film Indonesia* (1991). Pergulatan antar film lokal versus film impor semakin meruncing dan berakhir dengan hancur-leburnya kreativitas sineas-sineas Indonesia.

Peristiwa ini terjadi pada klimaksnya tahun 90-an. "Jaringan 21" atau "Cineplex 21" yang menjadi distribusi dan pemasok film bisa disebut telah berhasil menghancurkan imej perfilman nasional. Dengan alasan kualitas, film-film nasional sama sekali tidak mendapat jatah di bioskop-bioskop elit yang dulu dirintis Subentra Grup ini. "Kelas B" menjadi label perfilman nasional. Genre-nya yang populer ketika itu adalah komedi, horror, erotis. Sebenarnya krisis ini bukan hanya disebabkan hegemoni film-film Amerika saja. Namun, otoriternya pemerintah yang melarang ini-itu dalam produksi film juga ikut andil. Plus sisi komersil para produser yang over dilengkapi dengan sineas-sineas zaman itu yang kebanyakan berbekal pengalaman saja. Mayoritasnya mereka bukan yang terjun di

dalam kancah perfilman setelah melewati jenjang pendidikan tentang sinematografi.

Perfilman Indonesia mulai bangkit dari keterpurukan dan mulai menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Memang pada paceklik produksi yang terjadi tahun 1998-1999, hanya empat judul film yang dikeluarkan. Tapi tahun-tahun berikutnya, jumlah film yang diproduksi semakin meningkat jumlahnya, kecuali pada tahun 2001 hanya diisi oleh tiga judul film. Tahun 2000an, banyak sekali film-film baru yang diproduksi oleh insan perfilman Indonesia. Ironisnya tiga dari empat film Indonesia adalah film horor atau film hantu, seperti Sundel Bolong, Kuntilanak 2 dan Pocong 3. Sedangkan sisanya adalah film drama komedi, *Get Married*. Krisis Ideologi Perfilman Imron Supriyadi seorang jurnalis lepas berdomisili di Sumsel menganalisa bahwa baik pihak LSF (Lembaga Sensor Film), para sineas dan insan perfilman Indonesia bisa dikatakan sedang mengalami krisis ideologi. LSF (Lembaga Sensor Film) yang dibawah pemerintah harus mensensor film berdasarkan paham atau ideologi yang kaku dan doktrinal. Para sineas yang kerjanya menulis naskah sebenarnya juga berada di posisi yang dilematis. Tuntutan idealismenya untuk menghadirkan sebuah film yang mendidik dan mencerahkan mengalami tarik menarik dengan tuntutan komersil para produser atau *Production House* (Rumah Produksi). Pada akhirnya, sineas dan Rumah Produksi tidak berani mengambil resiko berurusan dengan pemerintah. Hasilnya bisa dibayangkan dengan rendahnya mutu dan kualitas film Indonesia jika ditilik dari sisi ideologinya. Merupakan suatu hal yang tidak aneh kalau sepuluh tahun lebih dunia perfilman Indonesia sempat terpuruk. Karena

salah satu penyebabnya adalah para produser dan rumah produksi lebih mengedepankan selera pasar, ketimbang moralitas. Betapa tidak? Tahun 1992, film Ramadhan dan Ramona yang menjadi film terbaik 1992 adalah akhir dari dunia perfilman. Sejak itu FFI (Festival Film Indonesia) terkubur hingga tahun 2003 karena konon "diserang" habis oleh sinetron televisi. Ini alasan selain dari sisi komersil. Tetapi kenyataannya berkata lain. Keduanya rupa-rupanya bisa berjalan secara sinergi, walaupun dari segi bisnis tetap berkompetisi.

Yang menarik dari analisa Garin Nugroho dalam artikelnya Film Indonesia, Antara Pertumbuhan dan Kecemasan (1993) adalah krisis 1992 ini setelah krisis pertama pada tahun 1957 dengan penutupan studio Usmar Ismail tumbuh seperti yang terjadi di Eropa tahun 1980. Yakni tumbuh dalam tautan munculnya industri cetak raksasa, televisi, video dan radio. Celakanya di Indonesia dasar struktur dari keadaan tersebut belum siap. Sedangkan faktor lain yang mempengaruhi rendahnya mutu film nasional salah satunya adalah rendahnya kualitas teknis karyawan film. Lebih parah lagi, kata Imron, film-film Indonesia sama sekali kalah berbanding dengan film-film India, Korea dan Jepang dari segi ideologi. Film-film nasional lebih lambat berjalan soal menaikkan mutu dan kualitasnya. Hal ini tidak bisa dibantah bahwa penyebab utamanya adalah faktor tekanan dari pemerintah dan kultur sosial budaya bangsa terkait. Di India, Korea dan Jepang telah menjadi hal biasa untuk melakukan kritik langsung terhadap pemerintah. Tidak peduli yang dikritik adalah raja, perdana menteri, polisi, tentara atau yang sepadannya. Sedangkan di Indonesia hal tersebut masih dikatakan tabu atau absurd. Contohnya adalah film Marsinah-nya Slamet Raharjo

(2001) yang dianggap mengganggu wibawa TNI dan memprovokasi rakyat untuk kritis terhadap aparat pemerintah. Akhirnya, film itu dilarang beredar. Tapi, inilah Indonesia. Dengan sistem dan pola pikir sebagian pemegang kebijakan negeri ini yang belum berubah akan mengakibatkan masyarakat Indonesia juga tidak pernah terdidik untuk menonton film yang berkualitas secara ideologis. Maka pada masa Orde Baru, film-film garapan Garin Nugroho seperti Daun di atas Bantal dan Pasir Berbisik juga dilarang. Sementara pada era reformasi pun, film-film Garin Nugroho juga tidak laku di beberapa daerah. Tetapi, siapa menyangka justru film-film Garin mendapat penghargaan di luar negeri sementara negeri sendiri tidak memberikan penghargaan. Tekanan kuat pemerintah dan komersialisasi para produser bukan menjadi penghalang para sineas untuk terus berkarya dan berkreasi menurut ideologi perfilman yang mereka pahami.

Mahasiswa sinematografi LPKJ (Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta) sekarang IKJ (Institut Kesenian Jakarta) membentuk komunitas film mini pada tahun 1973 yang disebut "Sinema 8". Program kerja grup ini menghasilkan film-film independen atau eksperimental untuk berkuasa atas ruang karya yang dikekang oleh pemerintah dan produser ketika itu. Secara kualitas, mulai akhir tahun 1990-an film Indonesia banyak didominasi oleh film-film panas seperti Bebas Bercinta, Gairah Malam yang Kedua, Gairah Terlarang atau Permainan Binal dan lain-lain. Film-film panas ini biasanya mendompleng film-film silat atau horor. Bahkan ada pula yang menyajikan seks sebagai bahan sajian utama pada film itu. Walaupun sejatinya pada era 80an, model film "esek-esek" ini sudah membaaur dalam belantika perfilman nasional. Hanya saja belum termasuk

kategori keterlaluhan. Hampir setiap dekade ada saja yang memunculkan film-film berkualitas "rendah" plus para bintangnya yang seakan tidak pernah habis. Isinya hanya penggambaran nafsu dan hasrat seksual tanpa dibarengi nilai-nilai moral yang bisa diinsafi. Fenomena menyedihkan ini semakin membuat rasa pesimis para pekerja perfilman yang peduli dan bercita-cita untuk menghasilkan film-film bermutu bagus. Setelah "mati suri" dengan film-film panas yang meramaikan tahun 90an, kini perfilman Indonesia telah bangkit dari kuburnya. Petualangan Sherina (2000) mampu mendobrak popularitas film nasional dengan gaya drama komedi musikal pada akhir tahun 90an. Bioskop-bioskop Cineplex 21 yang semula menolak keras film-film lokal lantas membuka pintu selebar-lebarnya bagi karya sineas-sineas muda Indonesia. Berturut-turut film semisal Ada Apa Dengan Cinta? (AADC?), Eiffel I'm In Love, Virgin, Heart, Arisan, Berbagi Suami, Jomblo, GIE, Mendadak Dangdut dan Get Married memenuhi poster depan gedung-gedung jaringan bioskop kelas wahid itu. Warna baru film Indonesia ditandai dengan hadirnya film-film Garin Nugroho. Masa generasi perfilm terdidik mulai hadir. Para sineas muda lulusan sekolah dalam maupun luar negeri ini berbekal pengetahuan film dan intuisi yang tajam. Garin misalnya mampu membaca apresiasi masyarakat akan film nasional dengan baik. Debutnya dalam Cinta Dalam Sepotong Roti (1991) membuat banyak kalangan tercengang. Film ini mendapat penghargaan Piala Citra dalam FFI (Festival Film Indonesia) tahun 1991 sebagai film terbaik. Hingga kini Garin telah mengoleksi penghargaan yang ironisnya sebagian besar malahan didapat dari festival film internasional seperti filmnya Rindu Kami Pada-Mu yang menjadi terbaik se-Asia di Osian's Cinefan

Festival ke-7 di New Delhi, India, 2005 silam. Sedangkan contoh lain film yang berkualitas dan diproduksi meluas serta diedarkan adalah Gie (2005). Nilai-nilai ideologis kuat sekali ditampilkan dalam sepanjang cerita. Isinya tentang kritikan mahasiswa di masa Orde Lama terhadap pemerintahan Soekarno. Setelah itu menyusul film-film lain seperti Berbagi Suami, Detik Terakhir, Ruang, Badai Pasti Berlalu dan lain-lain.

Hal ini menurut Imron menunjukkan film Indonesia tidak lantas mati begitu saja menghadapi multi-problematika perfilman nasional. Dalam layar lebar, masih di tahun 1981, masyarakat disugahi film Di bawah Lindungan Ka"bah karya Hamka, Nagabonar, Serangan Fadjar, Di Balik Kelambu, Arie Hanggara, Titian Serambut Dibelah Tujuh, Kembang Kertas, Cut Nyak Dien dan masih banyak lagi film yang memiliki pesan ideologis. Di sisi lain, ideologi film-film Amerika begitu gencar dipropagandakan di Indonesia. Jaringan 21 tidak bisa dikesampingkan sebagai salah satu bagian dalam proses pemindahan ideologi ini. Hal yang dikhawatirkan adalah kultur dan budaya barat yang kontras bisa jadi malahan merusak tatanan sosial dan moral bangsa Indonesia. Akhir-akhir ini, bermunculan film-film genre horor yang jika dilihat dari segi ideologi kurang bertanggung jawab. Unsur komersil produser yang cenderung bermazhab "ide kacang" terlihat jelas. Dalam hal ini, sineasnya hanya mengerjakan pesanan produser. Namun ironisnya, para penonton begitu lahap menikmati dan mengunyah "kacang" tersebut. Rumor tentang disidentitas perfilman pun menyeruak kembali setelah dulu tahun 90-an pernah pula terjadi. Film-film ini

kurang begitu mencerdaskan dan tidak ada nilai-nilai edukasinya. Film tersebut hanya sekedar tontonan yang menghibur semata, tidak lebih.

Kisah tentang tantangan kalangan pinggiran dan perjuangan hidup menggapai mimpi, serta keindahan persahabatan dengan latar belakang sebuah pulau indah yang pernah menjadi salah satu pulau terkaya di Indonesia itulah yang diungkap sutradara Riri Riza melalui film *Laskar Pelangi* (2009). Film yang diproduksi oleh Mira Lesmana ini berhasil menyedot penonton tak kurang dari 4,6 juta orang di Tanah Air. Fenomena ini menunjukkan bahwa apresiasi sastra dan film generasi muda bangsa Indonesia menuju progres yang lebih baik. Karena semua tahu bahwa novel *Laskar Pelangi* dan filmnya diserbu oleh semua golongan umur. Sungguh tidak salah jika novel dan film *Laskar Pelangi* dijuluki fenomenal karena mampu memberi spirit berjuta manusia di negeri ini. Naskah *Laskar Pelangi* diadaptasi menjadi sebuah film tahun 2008 yang berjudul sama. Film *Laskar Pelangi* diproduksi oleh Miles Films dan Mizan Production, dan digarap oleh sutradara Riri Riza. Skenario adaptasi ditulis oleh Salman Aristo dibantu oleh Riri Riza dan Mira Lesmana. Menurut Andrea Hirata, dengan diadaptasi menjadi sebuah film, pesan-pesan yang terkandung di bukunya diharapkan dapat lebih menyebar ke khalayak lebih luas. Menjadikan novel menjadi sebuah film perlu proses berkesenian dan apresiasi yang disebut kesenian visual.

Keberhasilan film *Laskar Pelangi* diperoleh dari keberhasilan sebuah proses pembuatan film itu sendiri. Proses pembuatan sebuah film yang baik tidak boleh lepas dari sebuah perencanaan yang terdiri dari berbagai macam faktor. Perencanaan yang baik tentunya akan menghasilkan hasil akhir yang diharapkan,

baik secara visualisasi maupun tujuan akhir yang ingin diperoleh pembuat film. Faktor-faktor pendukung terciptanya film yang dijelaskan oleh Spottiswoode di atas, Widagdo (2004:2) juga menjelaskan faktor-faktor tersebut antara lain :

1. Gambar/Visual

Gambar dalam sebuah film berfungsi sebagai sarana utama untuk menyampaikan informasi dan menjadi daya tarik tersendiri selain alur cerita.

2. Suara/Audio

Keberadaan suara berfungsi sebagai sarana penunjang untuk memperkuat atau mempertegas informasi yang disampaikan melalui bahasa gambar.

3. Keterbatasan waktu

Faktor ketiga ini berbeda dengan faktor ketiga yang disampaikan oleh Spottiswoode di atas. Widagdo menjelaskan bahwa faktor keterbatasan waktu merupakan faktor yang mengikat dan membatasi kedua faktor sebelumnya. Oleh karena keterbatasan waktu ini, maka hanya informasi-informasi yang penting saja yang disajikan dalam film.

Melalui film *Laskar pelangi* yang diadaptasi dari inspirasi novel kisah nyata menjadi sebuah kesenian visual, kisah dan karakter-karakter tokoh di *Laskar Pelangi* begitu kuat dan melekat pada penonton. Film *Laskar Pelangi* bergenre drama menampilkan tontonan yang bermutu dan penuh unsur edukasi yang tergambar dalam film. Efek dari film *Laskar Pelangi* selain itu memengaruhi keputusan orang dalam berwisata, merasakan secara langsung tempat-tempat yang terlihat di layar kaca, yaitu dengan menampilkan panorama-panorama cantik yang menggugah gairah pada film tersebut. Buahnya *Laskar Pelangi* menjadi salah satu film yang banyak mendapat penghargaan di Indonesia maupun Internasional.

Sebuah film yang ditayangkan tentu tidak lepas dari makna atau pesan yang ingin disampaikan. Penyampaian pesan ini bisa dilihat dari tanda yang ada di dalam film tersebut. Tanda-tanda yang ada dalam film tersebut bisa dipelajari dan diketahui dengan sebuah ilmu yang dinamakan Semiotika, maka dari itu penulis menggunakan kajian studi semiotika dalam peneliti makna *shot* film dalam film Laskar Pelangi. Kepentingan penulis dalam penelitian skripsi ini bertujuan agar meningkatnya kuantitas dan kualitas film Indonesia, tidak mengedepankan selera pasar, semakin banyak dan tingginya kualitas teknis karyawan film (sineas-seines), masyarakat Indonesia terdidik untuk menonton film yang berkualitas, banyak film-film yang mengangkat budaya Indonesia, dan kualitas visual film semakin baik sehingga dapat bersaing dengan film internasional lainnya.

1.1.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka fokus penelitian adalah :
“Bagaimana Representasi Makna Pesan Moral dalam Film Laskar Pelangi ?” (Studi Semiotika *Shot* Film menurut Pendekatan Roland Barthes).

1.1.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian dan fokus penelitian maka pertanyaan penelitian adalah :

1. Bagaimana makna denotasi pesan moral pada *shot* film laskar pelangi?
2. Bagaimana makna konotasi pesan moral pada *shot* film laskar pelangi?
3. Bagaimana makna mitos pesan moral pada *shot* film laskar pelangi?

1.1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.1.3.1. Maksud Penelitian

Adapun maksud diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab fokus penelitian penelitian yang dipaparkan sebelumnya, yaitu: Untuk Mengetahui Representasi Makna Pesan Moral dalam Film Laskar Pelangi (Studi Semiotika Shot Film menurut Pendekatan Roland Barthes).

1.1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian penelitian yang dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Mengetahui makna denotasi pesan moral pada *shot* film laskar pelangi.
2. Mengetahui makna konotasi pesan moral pada *shot* film laskar pelangi.
3. Mengetahui makna mitos pesan moral pada *shot* film laskar pelangi.

1.1.4. Jenis Studi

Menurut Roland Barthes (Ardianto, 2010: 81-82), ruang lingkup studi semiotika meliputi:

1. Denotasi adalah interaksi antara penanda (*signifier*) dengan petanda (*signified*) dalam tanda (*sign*), dan antara sign dengan referensi dalam realitas eksternal. Denotasi dijelaskan sebagai makna sebuah tanda yang defisional, literal, jelas (mudah dilihat dan dipahami) atau *commonsense*.
2. Konotasi adalah interaksi yang muncul ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pembaca/pengguna nilai-nilai budaya mereka.

Maknanya menjadi subjektif atau intersubjektif. Istilah konotasi merujuk pada tanda yang memiliki asosiasi sosiokultural dan personal.

3. Mitos adalah sebuah kisah (*a story*) yang melaluinya sebuah budaya menjelaskan dan memahami beberapa aspek realitas. Mitos sebagai pelayanan terhadap kepentingan ideologi kaum borjuis.

1.1.5. Manfaat Penelitian

1.1.5.1. Manfaat Filosofis

Dalam dialektika filsafat, manusia memandang obyek benda-benda dengan inderanya. Dalam mengindra obyek tersebut, manusia berusaha mengetahui yang dihadapinya. Maka berjalanlah proses intelektualnya untuk membentuk dan mengabstraksikan obyek itu menjadi pengertian seperti yang dipikirkannya. Dalam komunikasi visual pada film *Laskar Pelangi*, manusia belajar untuk memahami arti makna pesan moral dibalik *shot* dalam film tersebut.

1.1.5.2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan khasanah ilmu komunikasi yang berada dalam posisi lintas disiplin ilmu, khususnya kajian ilmu komunikasi, khususnya komunikasi massa, komunikasi visual, dan semiotika komunikasi.

1.1.5.3. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan penelitian sejenis dan untuk memberikan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan pemahaman tentang perfilman.

12 Kajian Literatur

12.1 Review Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Matriks Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Subjudul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Jenny Putri Avianti, Universitas Diponegoro Semarang, 2014.	Representasi Perempuan dalam Budaya Patriarki (Analisis Semiotika pada Film Sang Penari)	Deskriptif Kualitatif	Untuk mengetahui bagaimana perempuan di representasikan dalam film Sang Penari. Film ini menggambarkan budaya patriarki yang sangat lekat dengan budaya Jawa. Ketimpangan gender dan penindasan terhadap perempuan penari ronggeng

				<p>memunculkan wacana yang berkembang di masyarakat bahwa ronggeng identik dengan kekerasan dan praktik pelacuran terselubung. Penggunaan istilah “tradisi” menjadikan penari ronggeng sebagai wanita terhormat dan memiliki kedudukan tinggi di masyarakat. Akan tetapi, status terhormat tersebut hanya untuk melegalkan proses pelacuran terselubung pada penari ronggeng. Hasil dari penelitian ini yakni perempuan pekerja seni terutama penari ronggeng dalam film Sang Penari hanya dianggap sebagai</p>
--	--	--	--	---

				<p>penghibur laki-laki bukan perempuan yang memiliki bakat bernyanyi dan menari. Film ini juga menunjukkan kemandirian dan kemampuan perempuan penari ronggeng sebagai seorang penghibur atau seniman.</p>
2	<p>Jaquiline Melissa Renyonet, Universitas Hasanuddin, 2014.</p>	<p>Pesan Moral Dalam Film <i>To Kill A Mockingbird</i> (Analisis Semiotika Pada Film <i>To Kill A Mockingbird</i>)</p>	<p>Deskriptif Kualitatif</p>	<p>Film <i>To Kill A Mockingbird</i> menyampaikan pesan moral yang kuat kepada penontonnya dengan menggunakan sejarah, instruksi moral dan perkembangan karakter dalam film. film <i>To Kill A Mockingbird</i> juga menggunakan berbagai simbol-simbol yang merupakan representasi</p>

				<p>dari karakter-karakturnya. Dengan menciptakan karakter-karakter yang perilakunya mirip dengan burung <i>mockingbird</i>, film ini menyadarkan penontonnya bahwa hanya karena seseorang terlihat berbeda bukan berarti kita bisa menganiaya, menghakimi, atau berlaku tidak hormat pada orang lain. setiap orang memiliki hak yang sama dengan kita untuk dapat hidup harmonis di dunia. Secara moral, film ini mengikat penggambarannya akan burung <i>mockingbird</i> dengan representasi karakter untuk</p>
--	--	--	--	--

				memberikan pesan walaupun terdapat perbedaan, orang seharusnya bisa hidup harmonis.
3	Shinta Anggraini Budi Widianingrum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta, 2012.	Rasisme Dalam Film Fitna (Analisis Semiotika Rasisme di Dalam Film Fitna)	Deskriptif Kualitatif	Scene yang ada di dalam film Fitna beberapa memunculkan sikap, perilaku, maupun tindakan rasisme. Konstruksi tindakan atau sikap rasisme ini terlihat muncul dalam cuplikan adegan dalam tiap <i>scene</i> film itu sendiri ataupun tulisan tulisan dari pemikiran yang ditampilkan oleh pembuat film yaitu <i>Geert Wilders</i> . Sikap rasisme yang muncul dalam film fitna antara lain stereotip, prasangka maupun

				<p>diskriminasi, etnosentrisme dan antisemitisme.</p> <p>Kesimpulan dari penelitian ini tampak dengan sangat jelas film ini mempresentasikan sikap rasisme. Sikap rasis yang terkandung dalam film <i>Fitna</i> sifatnya lebih sebagai alat untuk mengemukakan pendapat ataupun pemikiran, idealisme seseorang <i>Geert Wilders</i> terhadap umat Islam khususnya kaum muslim di Belanda dengan memunculkan perilaku ataupun pandangan dan hukum yang dibawa oleh agama Islam itu sendiri terhadap kelompok lain untuk</p>
--	--	--	--	--

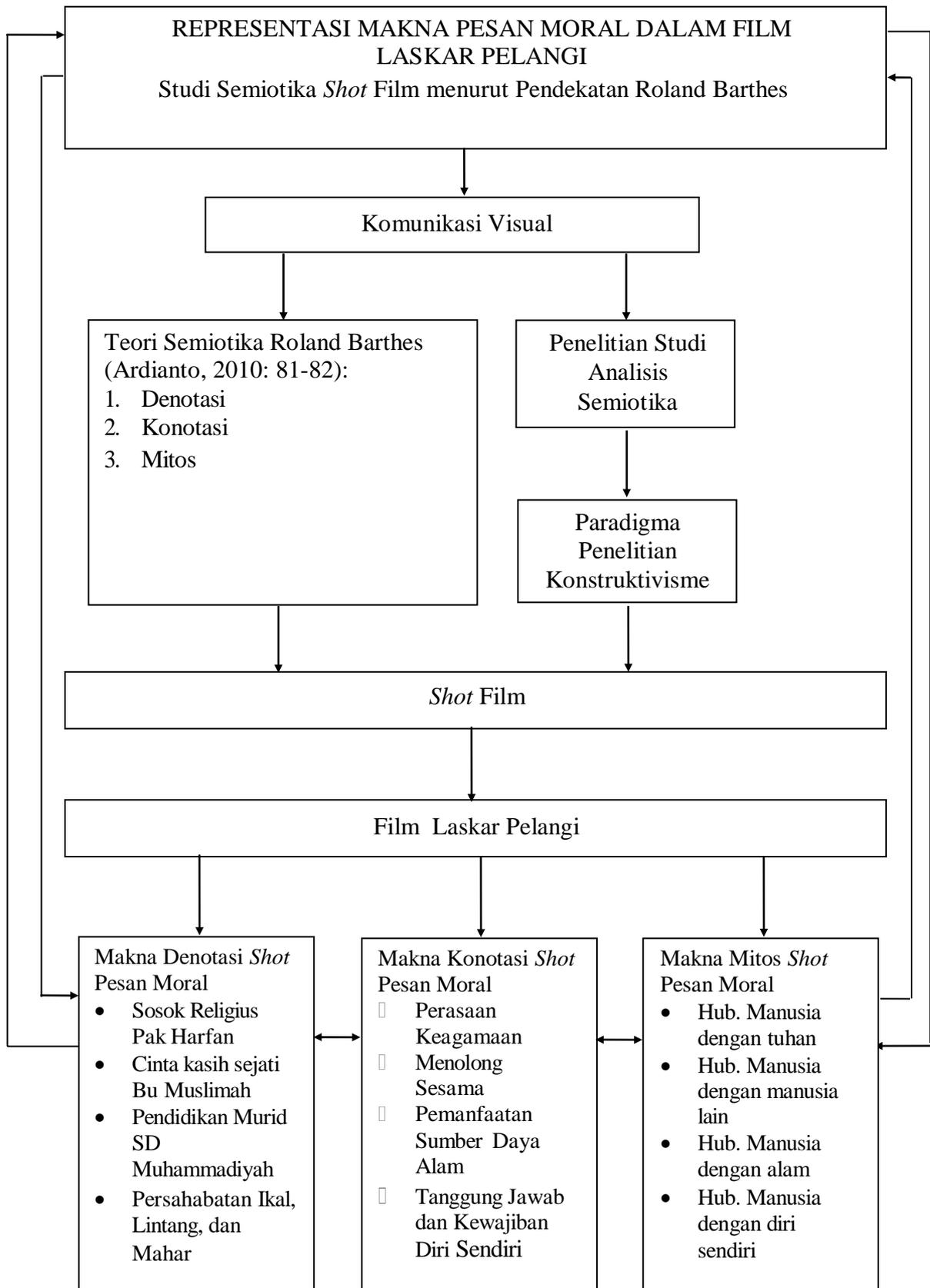
				menarik simpati dan mempengaruhi setiap individu yang melihat film ciptaannya ini khususnya masyarakat di Belanda untuk menekan pertumbuhan umat muslim yang makin bertambah dari tahun ketahun di negara tersebut.
4	Primada Qurrota Ayun, Universitas Gadjah Mada, 2013.	Representasi Multikulturalisme Dalam Film Anak Indonesia (Analisis Isi Kualitatif Film “Denias - Senandung di Atas Awan” dan “Di Timur Matahari”)	Analisis Kualitatif	Representasi multikulturalisme dalam film ini, menunjukkan bahwa konsep multikulturalisme di Indonesia masih penuh dengan ketimpangan. Melalui alur cerita dan karakter dalam dua film anak ini, Alenia mencoba memberikan sebuah gambaran baru mengenai

				<p>etnis Papua. Pada awal cerita dan karakter penokohan, etnis Papua direpresentasikan sebagai sosok masyarakat yang termarginalkan, minoritas, bersifat etnosentris, dan berbeda dengan etnis yang lain di Indonesia. Namun, Alenia berusaha menawarkan hadirnya sosok etnis Papua yang baru, yaitu etnis yang terbuka, ingin diperhatikan, dan memperoleh hak sebagai bagian dari masyarakat Indonesia, yaitu pendidikan dan kehidupan yang damai.</p>
5	Sone Puguh Apriliawan, Universitas	Rasisme Dalam Film <i>Java Heat</i>	Deskriptif Kualitatif	Adanya simbol-simbol rasisme yang terdapat di dalam perilaku yang

	Padjajaran, Jatinangor, 2013.			ditunjukkan oleh pelaku dalam film <i>Java Heat</i> . Rasisme sendiri berasal dari pemikiran budaya masing-masing orang, adapun yang melatar belakangnya yaitu berasal dari pemikiran stereotipe, etnosentrisme, prasangka, dan segregasi.
--	-------------------------------------	--	--	--

122 Kerangka Pemikiran

Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran



123 Landasan Teori Semiotika Roland Barthes

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani, *semeion* yang berarti tanda. Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Istilah *semeion* tampaknya diturunkan dari kedokteran hipokratik atau asklepiadik dengan perhatiannya pada simptomatologi dan diagnostik inferensial (Kurniawan, dalam Sobur, 2001: 95). Selain istilah semiotika atau semiologi, dalam sejarah linguistik digunakan pula istilah lain, seperti semasiologi, sememik, dan semik untuk merujuk pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang (Sobur, 2003: 11).

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah perangkat yang digunakan dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini. Semiotika, atau dalam Barthes, semiologi adalah dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat digabungkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek itu tidak hanya membahas informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem struktural dari tanda. (Barthes, 1988:179)

Semiologi Barthes mengacu pada Saussure dengan menyelidiki hubungan penanda dan petanda pada sebuah tanda. Saussure meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilihan antara *signifiant* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifiant* adalah bunyi yang bermakna atau

coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau dibaca. *Signified* adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep (aspek mental) dari bahasa (Bertens, 1985: 382). Hubungan penanda dan petanda ini bukanlah kesamaan (*equality*), tetapi ekuivalen. Bukannya yang satu kemudian membawa pada yang lain, tetapi korelasilah yang menyatukan keduanya (Hawkes, 1977: 130). Barthes mencontohkan dengan seikat mawar (Hawkes, 1977: 1331). Seikat mawar dapat digunakan untuk menandai gairah (*passion*), maka seikat kembang itu menjadi penanda dan gairah adalah petanda. Hubungan keduanya menghasilkan istilah ketiga: seikat kembang sebagai sebuah tanda. Sebagai sebuah tanda, adalah penting dipahami bahwa seikat kembang itu sungguh-sungguh berbeda dari seikat kembang sebagai penanda yang adalah entitas tanaman biasa. Sebagai penanda, seikat kembang adalah kosong, sedang sebagai tanda, seikat kembang itu penuh. (Kurniawan, 2001: 22)

Barthes tak sebatas itu memahami proses penandaan, dia juga melihat aspek lain dari penandaan, dia juga melihat aspek lain dari penanda yaitu „mitos” yang menandai suatu masyarakat. “Mitos”, ini tidak dipahami sebagaimana pengertian klasiknya tetapi lebih diletakkan dalam proses penandaan itu sendiri. Artinya tetap dalam diskursus semiologinya itu. Mitos menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk system tanda-penanda-petanda, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Konstuksi penandaan pertama adalah bahasa, sedang konstuksi penandaan kedua merupakan mitos. Konstruksi

penandaan tingkat kedua ini dipahami Barthes sebagai metabahasa (metalingguage). (Kurniawan, 2001: 23)

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2013:63). Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya.

Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran ke dua yang dibangun di atas bahasa sebagai sistem yang pertama. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang di dalam *Mythologies* nya secara tegas dibedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama. Melanjutkan studi Hjelmslev, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja :

Gambar 1.2 Peta Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Berdasarkan peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Jadi, dalam konsep Barthes tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif. (Sobur, 2013: 69)

Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang “sesungguhnya”, bahkan kadang kala dirancukan dengan referensi atau acuan. Akan tetapi, di dalam semiologi Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan dengan demikian, sensor atau represi politik. Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi,

yang disebut sebagai „mitos“, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. (Budiman, 2001: 28). Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda. (Sobur, 2013: 71)

124 Landasan Konseptual

1.2.4.1. Tinjauan Umum Tentang Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Massa dalam arti komunikasi massa lebih menunjuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa. Dengan kata lain, massa yang dalam sikap dan perilakunya berkaitan dengan peran media massa. Oleh karena itu, massa disini menunjuk kepada khalayak, *audience*, penonton, pemirsa, atau pembaca (Nurudin, 2004:2). Dan yang menjadi media antara lain : televisi, radio, internet, majalah, koran, tabloid, buku, dan film.

Joseph Devito seperti dikutip oleh Nurudin, menjelaskan definisi komunikasi massa secara terperinci yaitu “ *First, mass communication is communication addressed to masses, to an extremely large society. This does not mean that the audience include all people or everyone who reads or everyone who watches television; rather it means an audience that is large and generally rather*

poorly defined. Second, mass communication is communication mediated by audio and or visual transmitter. Mass communication is perhaps most easily and most logically defined by its; television, radio, newspaper. Magazines, films, books, tapes” (Nurudin, 2007:11-12)

Pengertian diatas menunjukkan bahwa komunikasi massa merupakan komunikasi yang ditujukan kepada khalayak yang sangat banyak, atau biasa disebut massa. Tapi ini tidak berarti bahwa massa yang dimaksud adalah orang-orang yang hanya menonton televisi atau membaca koran, melainkan dapat diartikan sebagai masyarakat dalam arti luas. Lalu disebutkan juga bahwa komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan melalui pemancar-pemancar audio dan atau visual. Komunikasi mungkin akan lebih mudah dimengerti apabila didefinisikan dengan media penunjangnya, seperti televisi, radio, koran, majalah, buku, dan film.

Menurut Bittner (Rakhmat,2003:188) komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Menurut Mulyana dalam bukunya nuansa-nuansa komunikasi (2001:75), komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (majalah, surat kabar) atau elektronik (radio, televisi) yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonym dan heterogen. Pesan-pesannya bersifat umum, disampaikan secara tepat, serentak dan selintas (khususnya media elektronik). Penulis menyimpulkan pengertian diatas, komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa baik media cetak maupun elektronik yang

dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada khalayak luas dan pesan yang disampaikan bersifat umum.

Menurut Hafied Cangara (2005) dalam bukunya "pengantar ilmu komunikasi" komunikasi massa merupakan salah satu dari komunikasi yang memiliki perbedaan signifikan dengan bentuk komunikasi yang lain, karena memiliki sejumlah ciri atau karakteristik yang khas diantaranya :

1. Komunikator Terlembaga

Dalam komunikasi massa, komunikator atau sumber yang menyampaikan pesan bukanlah secara personal, namun bersifat melembaga. Lembaga penyampai pesan komunikasi massa inilah yang dinamakan media massa, seperti televisi, surat kabar, radio, internet

2. Pesan Bersifat Umum

Dalam proses komunikasi massa pesan-pesan yang disampaikan oleh komunikator ditujukan kepada khalayak luas atau masyarakat umum. Dengan demikian, maka proses komunikasi massa bersifat terbuka. Hal ini dikarenakan, komunikasi tersebar di berbagai tempat yang tersebar.

3. Komunikasi Heterogen

Komunikasi atau penerima informasi dalam komunikasi massa bersifat heterogen. Hal ini dikarenakan komunikasi massa menyampaikan pesan secara umum pada seluruh masyarakat, tanpa membedakan suku, ras, agama serta memiliki beragam karakter psikologi, usia, jenis kelamin, tempat tinggal, adat budaya, maupun strata sosial.

4. Media Massa Bersifat Keserempakan

Artinya media massa adalah kontak dengan sejumlah besar penduduk dalam jarak yang jauh dengan komunikator, dan penduduk tersebut satu sama lainnya berada dalam keadaan terpisah.

5. Pesan Yang Disampaikan Satu Arah

Artinya tidak terjadi satu interaksi antara komunikator dan komunikan secara langsung, sehingga komunikator aktif menyampaikan pesan sementara komunikan pun aktif menerima pesan namun tidak ada interaksi diantar kedua yang menyebabkan tidak terjadinya proses pengendalian arus informasi.

6. Umpan Balik Tertunda (*Delayed Feedback*)

Artinya bahwa seorang sumber atau komunikator tidak dapat dengan segera mengetahui reaksi khalayak terhadap pesan yang telah disampaikannya. Umpan balik dari komunikan atau khalayak dapat disampaikan melalui telepon, email, atau surat yang tidak langsung (*indirect*) diterima komunikator dan proses pengiriman *feedback* membutuhkan waktu tertentu (*delayed*).

Fungsi komunikasi massa menurut Dominic (2001) terdiri dari *surveillance* (pengawasan), *interpretation* (penafsiran), *linkage* (keterkaitan), *transmission of values* (penyebaran nilai) dan *entertainment* (hiburan).

1. *Surveillance* (Pengawasan)

Fungsi pengawasan komunikasi massa dibagi dalam bentuk utama *warning or beware surveillance* (pengawasan peringatan) dan *instrumental surveillance* (pengawasan instrumental). Fungsi pengawasan peringatan terjadi ketika media massa menginformasikan tentang ancaman dari angin topan, meletusnya gunung

merapi, kondisi yang memprihatinkan, tayangan inflasi atau adanya serangan militer. Peringatan ini dengan serta merta dapat menjadi ancaman. Fungsi pengawasan instrumental adalah penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

2. *Interpretation* (Penafsiran)

Fungsi *penafsiran* hampir mirip dengan fungsi pengawasan. Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran atau tanggapan sementara terhadap kejadian-kejadian penting. Organisasi atau industri media memilih dan memutuskan peristiwa-peristiwa yang dimuat atau ditayangkan.

3. *Linkage* (Pertalian)

Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam sehingga membentuk *linkage* (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

4. *Transmission of Values* (Penyebaran Nilai-Nilai)

Fungsi penyebaran nilai tidak kentara. Fungsi ini juga disebut *socialization* (sosialisasi). Sosialisasi mengacu kepada cara, di mana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar dan dibaca. Media massa memperlihatkan bagaimana bertindak dan apa yang diharapkan. Dengan kata lain, media mewakili dengan model peran yang diamati dan harapan untuk menirunya.

5. *Entertainment* (Hiburan)

Fungsi dari media massa sebagai fungsi menghibur tiada lain tujuannya adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak. (Ardianto, dkk, 2015 : 14-17)

Menurut Effendy (1993) mengemukakan fungsi komunikasi massa secara umum adalah:

1. Fungsi Informasi

Fungsi memberikan informasi ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar atau pemirsa.

2. Fungsi Pendidikan

Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayaknya (*mass education*), karena media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu cara mendidik yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa atau pembaca.

3. Fungsi Memengaruhi

Fungsi memengaruhi dari media massa secara implisit terdapat pada tajuk/editorial, *features*, iklan, artikel, dan sebagainya. (Ardianto, dkk, 2015 : 18)

Hiebert, Ungurait, dan Bohn, yang sering disingkat menjadi HUB (1975), mengemukakan komponen-komponen komunikasi massa meliputi: *communicator, codes and content, gatekeepers, the media, regulators, filters, audiences, dan feedback.*

1. *Communicator* (Komunikator)

Proses komunikasi massa diawali oleh komunikator (*communicator*). Komunikator komunikasi massa pada media cetak adalah para pengisi rubrik, reporter, redaktur, pemasang iklan, dan lain-lain. Sedangkan pada media elektronik komunikatornya adalah adalah para pengisi program, pemasok program (rumah produksi), penulis naskah, produser, aktor, presenter, personel tehnik,

perusahaan periklanan, dan lain-lain. Komunikator dalam media massa berbeda dengan komunikator dalam komunikasi antarpersona. Pengirim pesan dalam komunikasi massa bukan seorang individu melainkan suatu institusi, gabungan dari berbagai pihak.

2. *Codes and Content*

Codes and content dibedakan sebagai berikut: *codes* adalah sistem simbol yang digunakan untuk menyampaikan pesan komunikasi, misalnya: kata-kata lisan, tulisan, foto, musik, dan film (*moving pictures*). *Content* atau isi media merujuk pada makna dari sebuah pesan, bisa berupa informasi mengenai perang Irak atau sebuah lelucon yang dilontarkan seorang komedian. Sedangkan *codes* adalah simbol yang digunakan untuk membawa pesan tersebut, misalnya kata-kata yang diucapkan atau ditulis, foto, maupun gambar bergerak. Dalam komunikasi massa, *codes* dan *content* berinteraksi sehingga *codes* yang berbeda dari jenis media yang berbeda, dapat memodifikasi persepsi khalayak atas pesan, walaupun *content*-nya sama.

3. *Gatekeeper*

Gatekeeper seringkali diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai penjaga gawang. Gawang yang dimaksud dalam hal ini adalah gawang dari sebuah media massa, agar media massa tersebut tidak “kebobolan”. Kebodohan dalam pengertian media massa tersebut tidak diajukan ke pengadilan oleh pembacanya karena menyampaikan berita yang tidak akurat, menyinggung reputasi seseorang mencemarkan nama baik seseorang, dan lain-lain. Sehingga *gatekeeper* pada media massa menentukan berita yang penting dan menghapus informasi yang

tidak memiliki nilai berita. (Hiebert, Ungurait, Bohn, 1975:109). Setiap media massa pasti memiliki gatekeeper, tapi kita tidak akan pernah menemukan jabatan gatekeeper dalam struktur dalam organisasi media massa tersebut karena gatekeeper adalah sebuah pelaksana fungsi. *Gatekeeper* pada media massa tidak selalu sama jabatannya. Begitu juga kebijakannya, sehingga seringkali didapati media massa yang lebih menjunjung tinggi nilai-nilai moral dan etika, tapi ada juga yang lebih longgar.

4. *Regulator*

Dalam proses komunikasi massa, regulasi media massa adalah suatu proses yang rumit dan melibatkan banyak pihak. Peran regulator hampir sama dengan *gatekeeper*, namun regulator bekerja di luar institusi media yang menghasilkan berita. Regulator bisa menghentikan aliran berita dan menghapus suatu informasi, tapi ia tidak dapat menambah atau memulai informasi, dan bentuknya lebih seperti sensor. Asosiasi profesi memberikan regulasi berupa kode etik sesuai dengan profesi masing-masing. Media massa elektronik seringkali diatur dengan derajat yang seolah-olah lebih tinggi dibandingkan dengan media cetak. Hal ini disebabkan oleh unsur *si-multaneously* media elektronik yang sangat tinggi, khususnya televisi yang lebih meninggalkan kesan karena bentuknya audio visual.

5. *Media*

Media massa terdiri dari: (1). media cetak, yaitu surat kabar dan majalah; (2) media elektronik, yaitu radio siaran, televisi, dan media *online* (internet).

6. *Audiens (Audiens)*

Marshall McLuhan menjabarkan *audience* sebagai sentral komunikasi massa yang secara konstan di bombardir oleh media. Media mendistribusikan informasi yang merasuk pada masing-masing individu. *Audience* hampir tidak bias menghindar dari media massa, sehingga beberapa individu menjadi anggota *audiences* yang besar, yang menerima ribuan pesan media massa.

7. Filter

Pada pembahasan komponen komunikasi massa, pertimbangkan masalah budaya, karena sering kali proses komunikasi massa menghadapi hambatan berupa perbedaan budaya. Sebagaimana kita ketahui, audiens media massa itu jumlahnya banyak, tersebar, dan heterogen (berbeda usia, jenis kelamin, agama, latar belakang sosial, tingkat penghasilan, pekerjaan, dan lain-lain). Sudah tentu masing-masing audiens mempunyai lingkup pengalaman (*fields of experience*) dan kerangka acuan (*frame of reference*) yang berbeda-beda, sehingga pemaknaan terhadap pesan pun berbeda, sehingga mereka akan merespon pesan secara berbeda pula.

8. Feedback (Umpan Balik)

Komunikasi adalah proses dua arah antara pengirim dan penerima pesan. Proses komunikasi belum lengkap apabila audiens tidak mengirimkan respons atau tanggapan kepada komunikator terhadap pesan yang disampaikan. Respons atau tanggapan ini disebut *feedback*. Proses komunikasi massa dapat diuraikan yakni *internal feedback* dan *external feedback*. *Internal feedback* adalah umpan balik yang diterima oleh komunikator bukan dari komunikan, akan tetapi datang dari

pesan itu atau dari komunikator itu sendiri. Sedangkan, *external feedback* adalah umpan balik yang diterima oleh komunikator ke komunikan. *External feedback* ini sifatnya bisa langsung dan bisa juga tidak langsung. *Feedback* pada komunikasi massa cenderung bersifat representif, tidak langsung, tertunda, kumulatif dan terlembagakan. (Ardianto, dkk, 2015 : 31-48)

1.2.4.2. Desain Komunikasi Visual

Sebelum dikenal dengan sebutan Desain Komunikasi Visual (DKV), bidang ilmu ini lazim disebut desain grafis. Jangkauan desain grafis yang hanya berorientasi pada grafis dwimatra dianggap kurang pas untuk mendefinisikan semakin beragamnya media yang menggunakan komunikasi visual berbasis IT. Istilah DKV muncul ketika desain grafis semakin intensif bersentuhan dengan teknologi digital. Perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin pesat mempengaruhi tumbuhnya bermacam kebutuhan informasi dan media visual (multimedia) yang memerlukan ketrampilan di bidang komunikasi visual. Desain grafis saat ini tidak hanya menyangkut unsur-unsur grafis sehingga Supriyono (2010:9) berpendapat bahwa dalam beberapa kasus istilah DKV dianggap lebih dapat menampung perkembangan desain grafis yang semakin luas.

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan

bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007:2).

Desain komunikasi (*communication design*) merupakan subdisiplin dari desain yang menitik beratkan pada penyampaian informasi kepada publik melalui media (Supriyono, 2010).

Sumbo Tinarbuko (2009: 23) menjelaskan pengertian Desain Komunikasi Visual adalah:

“Ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan *layout*”

Desain Komunikasi Visual (DKV) sangat akrab dengan kehidupan manusia sebagai suatu kegiatan yang menyangkut alam pikiran dan perbuatan manusia. Desain Komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual.

1.2.4.3. Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Secara sederhana, representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media. Representasi menurut Chris Barker adalah konstruksi sosial yang mengharuskan mengeksplorasi pembentukan makna tekstual

dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkan makna pada beragam konteks. Representasi dan makna budaya memiliki materialitas tertentu. Melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, buku, majalah dan program televisi. Diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial tertentu (Barker, 2004:9). Yasraf Amir Piliang (2003: 28) menjelaskan, representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir, namun menunjukkan sesuatu di luar dari dirinyalah yang coba dihadirkan. Representasi tidak menunjukkan kepada dirinya sendiri, namun ke pada orang lain. (Vera, 2014: 97)

Representasi adalah aktivitas membentuk ilmu pengetahuan yang memungkinkan kapasitas otak untuk dilakukan oleh semua manusia. Representasi dapat didefinisikan lebih jelasnya sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain - lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret atau memproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu. Dengan kata lain, proses menaruh X dan Y berbarengan itu sendiri. Menentukan makna $X = Y$ bukanlah hal yang mudah. Maksud dari pembuat bentuk, konteks sejarah dan sosial saat representasi dibuat, tujuan pembuatannya, dan sebagainya, merupakan faktor kompleks yang masuk dalam sebuah lukisan. Sebenarnya, salah satu dari pelbagai tujuan utama semiotika adalah untuk mempelajari faktor – faktor tersebut (Danesi, 2004: 20).

Charles Sanders Peirce menyebut bentuk fisik aktual dari representasi, X, sebagai representamen (secara literal berarti “yang merepresentasikan”); Peirce mengistilahkan Y yang dirujuk sebagai objek representasi; dan menyebut makna atau makna – makna yang dapat diekstraksi dari representasi ($X = Y$) sebagai

interpretasi. Keseluruhan proses menentukan makna representamen, tentu saja, disebut interpretasi (Danesi, 2004 : 20).

1.2.4.4. Moral

Kata moral berasal dari bahasa latin “mores”. “*Mores*” berasal dari kata “*mos*” yang berarti kesusilaan, tabiat, atau kelakuan. Secara etimologi kata moral memiliki arti nilai-nilai atau norma-norma yang menjadi pegangan seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Sehingga apabila ada seseorang yang dikatakan tidak bermoral, maka yang dimaksud dengan perkataan ini adalah perbuatan orang tersebut dianggap melanggar nilai-nilai dan norma-norma etis yang berlaku dalam kehidupan suatu masyarakat atau suatu komunitas (Rini Darmastuti, 2007: 46).

Dengan demikian moral bisa diartikan sebagai ajaran kesusilaan. Moral juga berarti ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan kelakuan. Dari asal katanya bisa ditarik kesimpulan bahwa moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan, yang memuat ajaran tentang baik buruknya suatu perbuatan. Jadi perbuatan itu dinilai sebagai perbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk. Penilaian itu menyangkut perbuatan yang dilakukan dengan sengaja. Memberikan penilaian atas perbuatan dapat disebut memberikan penilaian etis atau moral (Burhanuddin Salam, 2000: 2).

Nilai moral dalam cerita atau film biasanya dimaksudkan sebagai saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil dan ditafsirkan lewat cerita atau film yang bersangkutan oleh pembaca

atau penonton yang berhubungan dengan masalah kehidupan, seperti: sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan. Setiap karya sastra, baik itu berupa film atau bentuk karya sastra lainnya masing-masing mengandung dan menawarkan pesan moral di dalam alur ceritanya. Tentunya banyak sekali jenis dan wujud pesan moral yang disampaikan lewat alur cerita dari sebuah film. Setiap penontonpun memiliki pertimbangan atau penafsiran tersendiri dalam menilai pesan moral yang terkandung dalam sebuah karya sastra seperti film. Jenis atau wujud pesan moral yang terdapat dalam karya sastra akan bergantung pada keyakinan, keinginan, dan interes pengarang atau pencipta bersangkutan (Nurgiyantoro, 2002: 323).

Menurut Burhan Nurgiyantoro (2002 : 323-324) didalam bukunya yakni "Teori Pengkajian Fiksi" mengatakan bahwa sebagian besar persoalan hidup manusia itu menyangkut nilai-nilai seperti nilai budaya, nilai agama, nilai kepahlawanan dan nilai moral. Nilai moral itu sendiri menyangkut tentang persoalan hidup manusia yang terdiri dari "Moral Dalam Hubungan Manusia Dengan Tuhan", "Moral Dalam Hubungan Manusia Dengan Manusia Lain", "Moral Dalam Hubungan Manusia Dengan Alam", dan "Moral Dalam Hubungan Manusia Dengan Diri Sendiri".

1.2.4.5. Film

Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di televisi (Cangara, 2002 : 135). Gamble (1986 : 235) berpendapat, film adalah

sebuah rangkaian gambar statis yang direpresentasikan dihadapan mata secara berturut-turut dalam kecepatan yang tinggi. Sementara bila mengutip pernyataan sineas *new wave* asal Perancis, Jean Luc Godard :

“Film adalah ibarat papan tulis, sebuah film revolusioner dapat menunjukkan bagaimana perjuangan senjata dapat dilakukan”.

Film sebagai salah satu media komunikasi massa, memiliki pengertian yaitu merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara masal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen dan menimbulkan efek tertentu. (Tan Wright, dalam Ardianto dan Erdiyana, 2005 : 3).

Karakteristik film menurut Elvinaro, dkk (2007:145) mengemukakan karakteristik film sebagai berikut :

1. Layar Yang Luas/ Lebar.

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Saat ini ada layar televisi yang jumbo dan biasanya di ruang terbuka, seperti dalam pertunjukan musik dan sejenisnya. Dengan kemajuan teknologi layar film di bioskop-bioskop umumnya sudah tiga dimensi sehingga penonton seolah-olah melihat kejadian nyata dan tidak berjarak.

2. Pengambilan Gambar.

Sebagai konsekuensi layar lebar, maka pengambilan gambar atau *shot* dalam film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot*, dan *panoramic shot*, yakni pengambilan pemandangan menyeluruh. *Shot* tersebut dipakai untuk

memberi kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya, sehingga film menjadi lebih menarik.

3. Konsentrasi Penuh.

Dari pengalaman kita masing-masing, disaat kita menonton film di bioskop, bila tempat duduk sudah penuh atau waktu main sudah tiba, pintu-pintu ditutup, lampu dimatikan, tampak di depan kita layar luas dengan gambar-gambar cerita film tersebut. Kita terbebas dari hiruk pikuknya suara diluar karena biasanya ruang kedap suara. Semua mata hanya tertuju pada layar, sementara pikiran dan perasaan kita tertuju pada cerita.

4. Identifikasi Psikologis.

Kita semua dapat merasakan bahwa suasana di gedung bioskop telah membuat pikiran dan perasaan kita larut dalam cerita yang disajikan. Karena penghayatan kita yang amat mendalam, seringkali secara tidak sadar kita menyamakan (mengidentifikasi) pribadi kita dengan salah seorang pemeran dalam film itu, sehingga seolah-olah kita lah yang sedang berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa social disebut sebagai identifikasi psikologi.

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik, yaitu:

1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Dalam hal ini unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu adalah elemen-elemennya.

2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Terdiri dari : *Mise en scene* yang memiliki empat elemen pokok: setting atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*, sinematografi, *editing*, yaitu transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar lainnya, dan suara, yaitu segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. (Pratista, 2009 : 1-2).

Jenis-jenis film :

a. Film Cerita (*Story Film*)

Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita, yaitu yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan para bintang filmnya yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukkan semua publik dimana saja. (Effendy, 2003 : 211) Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambar yang artistik (Ardianto dan Erdiyana, 2007 : 139). Dalam *Mari Membuat Film : Panduan Menjadi Produser* (2006 : 13), Heru Effendy membagi film cerita menjadi Film Cerita Pendek (*Short films*) yang durasi filmnya biasanya dibawah 60 menit, dan Film Cerita Panjang (*Feature-length films*) yang durasinya lebih dari 60 menit, lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini.

b. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

John Grierson mendefinisikan film dokumenter sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*).” Titik berat film dokumenter adalah

fakta atau peristiwa yang terjadi (Effendy, 2003 : 213). Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin. (Effendy, 2006 : 12).

c. Film Berita (*News Reel*)

Film berita atau *News Reel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*). (Effendy, 2003 : 212).

d. Film Kartun (*cartoon film*)

Film kartun pada awalnya memang dibuat untuk konsumsi anak-anak, namun dalam perkembangannya kini film yang menyulap gambar lukisan menjadi hidup itu telah diminati semua kalangan termasuk orangtua. Menurut Effendy (2003 :

216) titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis, dan setiap lukisan memerlukan ketelitian. Satu persatu dilukis dengan seksama untuk kemudian dipotret satu per satu pula. Apabila rangkaian lukisan itu setiap detiknya diputar dalam proyektor film, maka lukisan- lukisan itu menjadi hidup.

1.2.4.6. Shot Film (Pengambilan Gambar)

Sebagai konsekuensi layar lebar, maka pengambilan gambar atau *shot* dalam film bioskop memungkinkan dari jauh atau *extreme long shot*, dan *panoramic shot*, yakni pengambilan gambar menyeluruh. *Shot* tersebut dipakai untuk memberi kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya, sehingga film menjadi lebih menarik. Perasaan kita akan tergugah melihat seseorang (pemain film) sedang berjalan di gurun pasir pada tengah hari yang amat panas. Manusia yang berjalan tersebut terlihat bagai benda kecil yang bergerak di tengah luasnya

padang pasir. Di samping itu, melalui *pano-ramic shot*, kita sebagai penonton dapat memperoleh sedikit gambaran, bahkan mungkin gambaran yang cukup tentang daerah tertentu yang dijadikan lokasi film sekalipun kita belum pernah berkunjung ke tempat tersebut. Misalnya, kita dapat mengetahui suasana sekitar menara *Effeil* di Paris, air terjun Niagara di Amerika Serikat dan lain-lain. Sebaliknya, pengambilan gambar pada televisi lebih sering dari jarak dekat. (Ardianto, 2007: 146)

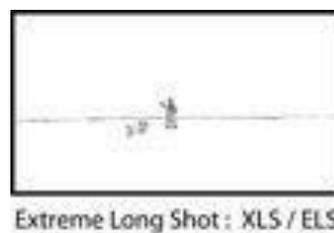
Sutradara menduduki posisi tertinggi dari segi artistik. Ia memimpin pembuatan film tentang “bagaimana yang harus tampak” oleh penonton. Tanggung jawabnya meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis, dari sebuah produksi film. Selain mengatur laku di depan kamera dan mengarahkan akting serta dialog, sutradara juga mengontrol posisi kamera beserta gerak kamera, suara, pencahayaan, disamping hal-hal lain yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah film. Dalam praktek kerja, tugas sutradara melaksanakan apa yang diistilahkan dalam bahasa Prancis sebagai *mise en scene*. Istilah itu jika diterjemahkan bebas menjadi menata dalam adegan, atau pengadeganan dalam kaitan dengan fungsi kamera. Tugas ini berurusan dengan penciptaan ruang-ruang filmis berupa jenis-jenis *shot*. Pengertian *shot* adalah diprotetnya sebuah subyek, saat tombol kamera dipijit dan dilepaskan, sebagaimana yang ditentukan dalam skenario. Setiap *shot* berhubungan erat dengan masalah pembingkai, yaitu sedikit banyaknya subyek yang dimasukkan ke dalam bingkai. Dengan bingkai ini pembuat film memberikan batas antara dunia subyek yang ditampilkan dan dunia nyata. Tujuannya untuk memberi

makna harfiah dan makna simbolik tentang apa, siapa, dan bagaimana maksud cerita yang ingin dituturkan. (Sumarno, 1996: 34)

Pada umumnya, sebuah film cerita terdiri atas ratusan *shot*. Setiap *shot* dihasilkan dari sudut pandang kamera (*camera angle*) terhadap aksi-aksi yang hendak direkam sang sutradara merupakan orang pertama yang berhak menetapkan sudut pandang kamera ini. Sembilan *shot size* adalah komposisi dasar dari sebuah pembingkaiian gambar.

1. *Extreme Long Shot*: *Shot* ini digunakan apabila ingin mengambil gambar yang sangat sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Thomson menekankan pada *recognition of the scene* dimana perlu memberikan shot-shot yang dapat memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita. Biasanya ELS digunakan untuk komposisi gambar indah pada sebuah panorama.

Gambar 1.3 *Extreme Long Shot*



2. *Very Long Shot*: Dapat dikatakan VLS sebagai tata bahasa gambar yang panjang, jauh, dan luasnya yang lebih kecil dari *Extreme Long Shot*. Biasanya, gambar-gambar cantik dan indah dari VLS muncul pada sinema layar lebar. Terutama pada gambar-gambar *opening scene* atau *bridging scene* dimana penonton perlu divisualkan untuk menggambarkan adegan banyak objek

misalnya adegan perang di pegunungan, adegan metropolitan, dan sebagainya. Posisi atau angle kamera diletakan beragam. Untuk meluaskan komposisi gambar, dapat menggunakan jenis lensa *wide* atau *super wide*.

Gambar 1.4 *Very Long Shot*



3. *Long Shot (LS)*: Ukuran (*framing*) LS adalah gambar manusia seutuhnya dari ujung rambut hingga ujung sepatu. Bila menyutradarai *single camera* dengan satu orang presenter membawakan acara di sebuah taman misalnya, akan menggunakan LS sebagai *opening shot*, kemudian dilanjutkan *zoom-in* ke arah medium shot yang memperlihatkan wajah *presenter* lebih jelas. Biasanya LS dikenal sebagai *Landscape* format yang mengantarkan mata penonton kepada keluasan suatu suasana dan objek.

Gambar 1.5 *Long Shot*



4. *Medium Long Shot (MLS)*: Setelah menarik garis *imaginer* dari posisi LS lalu di *zoom in* sehingga gambar menjadi lebih padat akan memasuki wilayah *Medium Long Shot (MLS)*. Angle ini sering dipakai untuk menggunakan keindahan gambar. Terutama pada saat transisi gambar yang disambungkan dengan komposisi gambar lain. MLS dalam penyutradaraan Multi Kamera dapat divariasikan dengan *angle-angle* yang kreatif dan tidak harus berpaku pada rasio gambar yang berlaku umum.

Gambar 1.6 *Medium Long Shot*



Medium Long Shot : MLS

5. *Medium Shot (MS)*: Untuk *medium shot* biasanya digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk syuting wawancara. Dengan memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala maka penonton akan dapat melihat dengan ekspresi dan emosi dari wawancara yang sedang berlangsung. MS juga dikenal sebagai *Potrait Format* atau posisi pas foto.

Gambar 1.7 *Medium Shot*

6. *Middle Close Up (MCU)*: MCU justru memperdalam gambar dengan lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam. Hanya berfokus kepada narasumber saja. Yang penting profil, bahasa tubuh dan emosi sang narasumber bisa terlihat lebih jelas. Sebagai catatan, memposisikan objek gambar MCU dari berbagai sudut kamera.

Gambar 1.8 *Medium Close Up*

7. *Close Up (CU)*: Komposisi gambar yang paling populer dan *useful*, khususnya bagi pemula yang baru memulai syuting. CU merekam gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. CU juga bisa diartikan sebagai komposisi gambar yang “Fokus Kepada Wajah” sering kali menjadi bagian dari ungkapan emosi dari objek utama

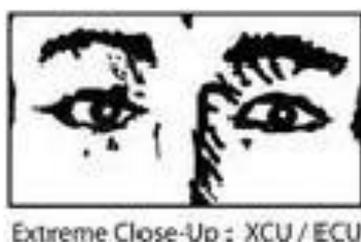
Gambar 1.9 *Close Up*

8. *Big Close Up (BCU)*: Lebih tajam dari *Close Up*, itulah *Big close up*. Bila kita ingin menyutradarai cerita drama horor yang menggunakan efek cahaya memantul pada sudut mata objek, BCU lah jawabannya. Kedalaman pandangan mata, kebencian raut wajah, kehinaan emosi hingga keharuan yang tiada bertepi adalah ungkapan-ungkapan yang terwujud dalam komposisi gambar ini. Penyutradaraan nondrama BCU adalah tata bahasa yang berlaku untuk produksi *talkshow* dan kuis terutama untuk menggambarkan reaksi dari peserta penontonyang larut dalam pembicaraan *talkshow* di studio. BCU juga dapat digunakan untuk objek berupa benda, misalnya wayang, batu cincin ataupun makanan.

Gambar 1.10 *Big Close Up*

9. *Extreme Close Up (ECU)*: *Extreme Close Up* (ECU) adalah tata bahasa gambar yang harus kita pahami betul. Kekuatan ECU adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek. Misalnya melakukan ECU untuk hidung atau mata atau alis saja, dan *shot-shot* ini banyak dibutuhkan dalam *video* musik untuk transisi gambar menuju shot berikutnya. Kelemahan dari ECU, akan sulit untuk dapat menciptakan *depth of field* karena jarak objek dan jangkauan lensa yang sangat dekat. ECU sangat jarang digunakan dalam penyutradaraan drama. ECU digunakan dalam program-program instruksional, misalnya untuk acara pendidikan membaca huruf arab. Harus memberikan gambar detail kepada setiap lekukan dan garis yang tertulis dalam huruf tersebut. Khususnya ketika sang pengajar memberikan contoh pada papan tulis. Disinilah harus mengatur *angle kamera* yang tepat sehingga penonton dapat melihat dengan jelas dan benar. (Naratama, 2013: 77-90)

Gambar 1.11 *Extreme Close Up*



1.2.4.7. Resensi Film Laskar Pelangi

Laskar Pelangi adalah sebuah film adaptasi dari novel fenomenal Laskar Pelangi yang ditulis oleh Andrea Hirata. Film ini digarap oleh sutradara berbakat Riri Riza dan diproduksi oleh Miles Films dan Mizan Production. Penggarapan

film ini berawal dari kekaguman Riri Riza dan Mira Lesmana atas novel karya Andrea Hirata tersebut. Mereka kagum akan cerita mengenai dunia pendidikan yang penuh perjuangan namun tetap menghibur untuk dibaca yang tertuang dalam isi novel *Laskar Pelangi*. Dari kekaguman tersebut kemudian timbul keinginan untuk mengangkat cerita *Laskar Pelangi* ke dalam film. Selanjutnya setelah rampung penggarapannya, film *Laskar Pelangi* yang memiliki genre drama ini selain menampilkan tontonan yang bermutu dan penuh unsur edukasi yang tergambar dalam film, ternyata film *Laskar Pelangi* mampu masuk kedalam jajaran *box office* dengan meraih total jumlah penonton 4,6 juta orang (wikipedia) dan menjadikan *Laskar Pelangi* sebagai film bertemakan anak yang paling sukses di pasaran.

Sutradara : Riri Riza

Produser : Mira Lesmana

Penulis : Salman Aristo, Riri Riza, Mira Lesmana

Distributor : Miles Films dan Mizan Production

Musik : Titi Sjuman dan Aksan Sjuman

Durasi : 125 Menit

Anggaran : 8 Milyar

Tanggal rilis : 26 september 2008

Penghargaan :

1. Jakarta International Film Festival, 2008;
2. Berlin International Film Festival, 2009;
3. Asian Film Awards 2009 Nominated for Best Film and Best Editor;

4. Hong Kong International Film Festival 2009 Win SIGNIS Award 2009;
5. Singapore International Film Festival 2009;
6. Bandung Film Festival 2009 Win Awards for Best Film, Best Supporting Actor, Best Lead Actress, Best Director, Best Script Writer, Best Music Score, Director of Photography, Best Art Director and Best Editing categories;
7. 11th Udine Far East International Film Festival 3rd Winner of Audience Award;
8. Barcelona Asian Film Festival 2009;
9. Los Angeles Asian Pacific Film Festival 2009;
10. Indonesian Film Festival 2009 : Focus On Riri Riza Prague-Vienna-Ljubljana-Belgrade-Hamburg;
11. New York Asian Film Festival;
12. 23rd International Children & Young Adults Film Festival in Hamedan, Iran Win Golden Butterfly award for Best Feature Film by International Jury of Children and Young Adults;
13. Montreal World Film Festival 2009;
14. Zimbabwe International Film Festival 2009;
15. Festroia International Film Festival 2009 – Portugal Special Jury Prize | Silver Dolphin Award;
16. Focus On Asia – Fukuoka International Film Festival 2009;
17. Pusan International Film Festival 2009

Pemeran :

1. Ikranegara sebagai Pak Harfan
2. Cut Mini Theo sebagai Bu Muslimah
3. Zulfani sebagai Ikal
4. Ferdian sebagai Lintang
5. Veris Yamarno sebagai Mahar
6. Yogi Nugraha sebagai Kucai
7. M Sykur Ramadhan sebagai Syahdan
8. Suhendri sebagai Akiong
9. Ferbiansyah sebagai Borek/Samson
10. Suhardi Syah Ramadhan sebagai Trapani
11. Jeffry Yanuar sebagai Harun
12. Dewi Ratih Ayu Safitri sebagai Sahara
13. Marcella El Jolia Kondo sebagai Flo
14. Levina sebagai Aling
15. Lukman Sandi sebagai Ikal Dewasa
16. Ario Bayu sebagai Lintang Dewasa
17. Tora Sudiro sebagai Pak Mahmud
18. Slamet Rahardjo sebagai Pak Zulkarnaen
19. Teuku Rifan Wikana sebagai Pak Bakri
20. Mathias Muchus sebagai Ayah Ikal
21. Rieke Diah Pitaloka sebagai Ibu Ikal
22. Jajang C Noer Istri Pak Harfan

23. Robby Tumewu sebagai A Miauw (Ayah Aling)

24. Alex Komang sebagai Ayah Lintang

Sinopsis Film Laskar Pelangi :

Laskar Pelangi adalah film yang mengambil setting akhir tahun 70-an di desa Gantong, Belitung, sebuah pulau indah yang pernah menjadi salah satu pulau terkaya Indonesia. Pada hari pertama pembukaan kelas baru di SD Muhammadiyah menjadi sangat menegangkan bagi dua orang guru luar biasa, Bu Muslimah (Cut Mini) dan Pak Harfan (Ikranegara) serta sembilan orang murid yang sudah menunggu di sekolah. Sebab jika tidak mencapai sepuluh orang murid yang mendaftar maka sekolah akan ditutup. Hari itu, Harun, seorang murid istimewa menyelamatkan mereka. Kesepuluh murid yang kemudian diberi nama Laskar Pelangi oleh ibu Muslimah, menjalin kisah yang tak terlupakan. Selama bersama-sama, ibu Muslimah, Pak Harfan dan kesepuluh muridnya dengan keunikan dan keistimewaannya masing-masing, berjuang keras untuk terus bisa sekolah. Di antara berbagai tantangan berat, kurangnya fasilitas penunjang belajar dan tekanan untuk menyerah, Ikal (Zulfani), Lintang (Ferdian) dan Mahar (Veris Yamarno) dengan bakat dan kecerdasannya muncul sebagai motivator belajar dan semangat sekolah mereka. Tetapi di tengah usaha untuk mempertahankan sekolah, mereka mendapat cobaan berat, yakni harus kehilangan sosok yang mereka sayangi.

Sutradara Film Laskar Pelangi :

Lahir di Makassar 2 Oktober 1970 dengan nama lengkap Mohammad Rivai Riza, tetapi kemudian dikenal dengan nama Riri Riza adalah salah satu sutradara kebanggaan Indonesia. Riri riza mengenyam pendidikan program Diploma III

Penyutradaraan Film Institut Kesenian Jakarta, lulus di tahun 1993. Selanjutnya Riri mendapatkan beasiswa Chevening Awards pada tahun dan menyelesaikan program *Master in Feature Films Screenwriting* dari Royal Holloway University of London di tahun 2001. Riri Riza memulai karir penyutradaraan pertamanya pada film *Kuldesak* (1998). Selanjutnya bersama produser Mira Lesmana dari Miles Films, Riri Riza membuat film *Petualang Sherina* (2000) yang berhasil membangkitkan kembali perfilman Indonesia yang sebelumnya mati suri. Di tahun 2002, Riri Riza membuat film *Eliana Eliana* yang berhasil mendapatkan penghargaan film Asia terbaik Netpac dan film pilihan kritikus International Fiprescy. Pada tahun 2005, Riri Riza menyutradarai film *Untuk Rena dan GIE*, GIE meraih penghargaan film terbaik pada FFI 2005. Selanjutnya di tahun 2007, film *3 hari untuk selamanya* yang juga hasil karyanya berhasil meraih penghargaan sebagai film terbaik di JIFFEST 2007. Dan pada tahun 2008 Riri Riza menyutradarai film *Laskar Pelangi* yang merupakan film adaptasi novel karya Andrea Hirata, melalui film ini Riri Riza mendapatkan sukses besar melalui banyaknya jumlah penonton yang diperoleh sehingga menjadikan *Laskar Pelangi* sebagai film box office sekaligus meraih banyak penghargaan dari festival film di berbagai negara. Setelah mengerjakan *Laskar Pelangi*, Riri Riza menyutradarai film *Takut : Faces of Fear* (2008), *Drupadi* (2008) dan *Sang Pemimpi* (2009) yang merupakan sekuel dari *Laskar Pelangi*.

1.3. Metode Penelitian Kualitatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang menurut N. Abererombie bertujuan untuk memahami gejala-gejala yang sedemikian rupa tidak memerlukan kuantifikasi, atau karena gejala-gejala tersebut tidak memungkinkan untuk diukur secara tepat (Garna, 1999: 32), sedangkan menurut Nasution (1996: 5) penelitian kualitatif pada hakekatnya mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahas dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya.

Penelitian kualitatif menurut Creswell (2002: 19) adalah proses penelitian untuk memahami yang didasarkan pada tradisi penelitian dengan metode yang khas meneliti masalah manusia atau masyarakat. Peneliti membangun gambaran yang kompleks dan holistik, menganalisis kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan melakukan penelitian dalam seting alamiah.

Menurut Sugiono yang dikutip pada bukunya yang berjudul “Memahami Penelitian Kualitatif”, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. (2007:1)

Menurut Deddy Mulyana yang di kutip dari bukunya “Metodologi Penelitian Kualitatif”. Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau

metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif. (Mulyana, 2003:150)

Peneliti sengaja menggunakan kacamata metode analisis, karena tujuan peneliti adalah menganalisis makna yang ada dibalik informasi. Film merupakan objek yang penuh tanda dan simbol, sehingga penggunaan analisis semiotika menjadi lebih tepat digunakan dalam penelitian ini.

1.3.1 Paradigma Penelitian Konstruktivisme

Paradigma konstruktivisme berusaha memahami dunia pengalaman nyata yang kompleks dari sudut pandang individu-individu yang tinggal di dalamnya dalam rangka mengetahui makna, definisi dan pemahaman pelakunya tentang suatu realitas. Menurut Schwandt (Denzin dan Lincoln, 2009: 146), “dunia realitas kehidupan dan makna-makna situasi spesifik yang menjadi obyek umum penelitian dipandang sebagai konstruksi para pelaku sosial”.

Paradigma konstruktivisme adalah pendekatan secara teoritis untuk komunikasi yang dikembangkan tahun 1970an oleh Jesse Deli dan rekan-rekan sejawatnya. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa individu melakukan interpretasi dan bertindak menurut berbagai kategori konseptual yang ada dalam pikirannya. Menurut teori ini, realitas tidak menunjukkan dirinya dalam bentuknya yang kasar, tetapi harus disaring terlebih dahulu melalui bagaimana cara seseorang melihat sesuatu. (Morissan, 2009:107)

Konstruktivisme menolak pandangan positivisme yang memisahkan subjek dan objek komunikasi. Dalam pandangan konstruktivisme, bahasa tidak lagi hanya dilihat sebagai alat untuk memahami realitas objektif belaka dan dipisahkan dari subjek sebagai penyampai pesan. Konstruktivisme justru menganggap subjek sebagai faktor sentral dalam kegiatan komunikasi serta hubungan-hubungan sosialnya. Subjek memiliki kemampuan melakukan kontrol terhadap maksud-maksud tertentu dalam setiap wacana.

Paradigma konstruktivisme menyatakan bahwa individu menginterpretasikan dan beraksi menurut kategori konseptual dari pikiran. Realitas tidak menggambarkan diri individu namun harus disaring melalui cara pandang orang terhadap realitas tersebut. Teori konstruktivisme dibangun berdasarkan teori yang ada sebelumnya, yaitu konstruksi pribadi atau konstruksi personal (*personal construct*) oleh George Kelly. Ia menyatakan bahwa orang memahami pengalamannya dengan cara mengelompokkan berbagai peristiwa menurut kesamaannya dan membedakan berbagai hal melalui perbedaannya.

Paradigma konstruktivisme ialah paradigma dimana kebenaran suatu realitas sosial dilihat sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran suatu realitas sosial bersifat relatif. Paradigma konstruktivisme ini berada dalam perspektif interpretivisme (penafsiran) yang terbagi dalam tiga jenis, yaitu interaksi simbolik, fenomenologis dan hermeneutik. Paradigma konstruktivisme dalam ilmu sosial merupakan kritik terhadap paradigma positivis. Menurut paradigma konstruktivisme realitas sosial yang diamati oleh seseorang tidak dapat digeneralisasikan pada semua orang, seperti yang biasa dilakukan oleh kaum

positivis. Konsep mengenai konstruksionis diperkenalkan oleh sosiolog interpretatif, Peter L. Berger bersama Thomas Luckman. Dalam konsep kajian komunikasi, teori konstruksi sosial bisa disebut berada diantara teori fakta sosial dan defenisi sosial (Berger dan Luckmann, 2011: 43)

Paradigma konstruktivisme yang ditelusuri dari pemikiran Weber, menilai perilaku manusia secara fundamental berbeda dengan perilaku alam, karena manusia bertindak sebagai agen yang mengkonstruksi dalam realitas sosial mereka, baik itu melalui pemberian makna maupun pemahaman perilaku menurut Weber, menerangkan bahwa substansi bentuk kehidupan di masyarakat tidak hanya dilihat dari penilaian objektif saja, melainkan dilihat dari tindakan perorang yang timbul dari alasan-alasan subjektif. Weber juga melihat bahwa tiap individu akan memberikan pengaruh dalam masyarakatnya.

Paradigma konstruktivis dipengaruhi oleh perspektif interaksi simbolis dan perspektif strukturan fungsional. Perspektif interaksi simbolis ini mengatakan bahwa manusia secara aktif dan kreatif mengembangkan respons terhadap stimulus dalam dunia kognitifnya. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya. Realitas sosial itu memiliki makna manakala realitas sosial tersebut dikonstruksikan dan dimaknakan secara subjektif oleh individu lain, sehingga memantapkan realitas itu secara objektif.

1.3.2 Pendekatan Penelitian Studi Semiotika

Sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial, semiotika memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan “tanda”. Dengan demikian, semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Isi media pada hakikatnya adalah hasil konstruksi realitas dengan bahasa sebagai perangkat dasarnya. Sedangkan bahasa bukan saja sebagai alat mempresentasikan realitas, melainkan juga bisa menentukan relief seperti apa yang akan diciptakan oleh bahasa tentang realitas tersebut. Akhirnya, media massa mempunyai peluang yang sangat besar untuk memengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksikannya (Sobur, 2009: 87)

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. (Sobur, 2003: 11) Dalam metode semiotika, dikenal istilah denotasi, konotasi dan mitos. Roland barthes menggunakan istilah *first order of signification* untuk denotasi, dan *second order of signification* untuk konotasi. Tatanan yang pertama mencakup penanda dan petanda yang berbentuk tanda. Tanda inilah yang disebut makna denotasi. Kemudian dari tanda tersebut muncul pemaknaan lain, sebuah konsep mental lain yang melekat pada tanda (yang kemudian dianggap sebagai penanda). Pemaknaan baru inilah yang kemudian menjadi konotasi (Birowo, 2004: 56)

Denotasi adalah interaksi antara *signifier* (penanda) dengan *signified* (petanda) dalam tanda, dan antara *sign* dengan referensi dalam realitas eksternal.

Denotasi dijelaskan sebagai makna sebuah tanda yang defisional, literal, jelas, (mudah dilihat dan dipahami) atau *commonsense*. Sedangkan konotasi adalah interaksi yang muncul ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pembaca/pengguna dan nilai-nilai budaya mereka. Maknanya menjadi subyektif dan intersubyektif. Istilah konotasi merujuk pada tanda yang memiliki asosiasi sosiokultural dan personal. Tanda lebih terbuka dalam penafsirannya pada konotasi daripada denotasi. Mitos muncul pada tataran konsep mental suatu tanda. Mitos bisa diartikan sebagai ideologi dominan pada waktu tertentu. Menurut Barthes, mitos adalah sebuah kisah (*a story*) yang melaluinya sebuah budaya menjelaskan dan memahami beberapa aspek realitas. (Birowo, 2004: 58)

1.3.21. Penentuan Sumber Data Penelitian

Pemilihan informan dilakukan dengan strategi *purposive*. Strategi ini menghendaki informan dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti dengan tujuan tertentu. Dijadikan informan dengan pertimbangan bahwa merekalah yang ahli informasi yang akan diteliti.

1.3.22. Proses Pendekatan Terhadap Informan

Proses pendekatan terhadap informan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pendekatan struktural, dimana peneliti melakukan kontak guna meminta izin kesediannya untuk diteliti dan bertemu di tempat yang nyaman seperti ruang café untuk melakukan wawancara dengan informan pangkal. Selain itu juga peneliti menjadi penonton film *Laskar Pelangi* untuk berdiskusi dengan informan.

2. Pendekatan personal (*rapport*), dimana peneliti berkenalan dengan pakar pengamat film yang akan dijadikan sebagai informan kunci.

1.3.3 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1.3.3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini difokuskan tepatnya pada pakar ahli visual dan pakar film. Pemaknaan semiotika komunikasi visual dalam *shot film close up, extreme long shot, low angle, dan high angle* dalam film *Laskar Pelangi*.

1.3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan selama 6 (enam) bulan yaitu dimulai dari Oktober 2016 sampai dengan April 2017, seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	JADWAL KEGIATAN PENELITIAN TAHUN 2016						
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1	Observasi Awal	X	X					
2	Penyusunan Proposal Skripsi			X				
3	Bimbingan Proposal Skripsi				X			
4	Seminar Proposal Skripsi					X		

5	Perbaikan Proposal Skripsi					X		
6	Pelaksanaan Penelitian						X	
7	Analisis Data						X	
8	Penulisan Laporan						X	
9	Konsultasi						X	
10	Seminar Draft Skripsi							X
11	Sidang Skripsi							X
12	Perbaikan Skripsi							X

1.3.4. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Data primer adalah data penelitian yang diperoleh dari rekaman *video* film Laskar Pelangi. Kemudian dipilih visual atau gambar dari adegan-adegan film yang diperlukan untuk penelitian.
- b. Data sekunder adalah data tambahan atau data pelengkap yang untuk melengkapi data yang sudah ada. Data yang mendukung data primer, seperti dari data hasil wawancara dengan informan pakar/ahli, artikel atau tulisan yang ada di media internet, artikel koran, kamus, buku-buku yang berhubungan dengan penelitian, catatan kuliah dan sebagainya.

1.3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Agar dapat diformulasikan dengan mudah, data-data yang telah dikumpulkan itu haruslah memenuhi standar validasi. Sesuai dengan sumber data yang penulis tentukan sebelumnya, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Menurut Moleong (2002: 186) *interview* atau wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh pewawancara (yang mengajukan pertanyaan) dan terwawancara (yang memberikan jawaban atas pertanyaan). Maksud dari proses wawancara tersebut yaitu untuk mendapatkan keterangan yang berpijak pada tujuan penelitian. Wawancara penulis lakukan baik melalui media elektronik maupun bertemu secara langsung dengan pakar-pakar atau ahli yang konsen dibidang komunikasi visual berupa film. Wawancara berlangsung secara informal untuk membangun suasana yang wajar, luwes dan santai, namun tetap berdasar pada pedoman wawancara yang memuat garis besar pertanyaan.

2. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pancaindra peneliti. (Ardianto, 2014 :165) Observasi yang dilakukan merupakan studi analisis tanda yang terdapat pada visual film *Laskar Pelangi*. Peneliti sebelumnya mengamati film *Laskar Pelangi* secara keseluruhan, kemudian mencari beberapa data yang mengungkap tentang film ini. Setelah dirasa cukup kuat alasan mengapa peneliti menjadikannya

sebagai subjek penelitian, peneliti menetapkan akan mengkaji film Laskar Pelangi ini dari segi visual melalui kajian semiotika.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi peneliti sosial untuk menelusuri data historis. (Ardianto, 2012:167) Agar diperoleh data dan analisis yang valid, maka penulis memperhatikan literatur berupa dokumen, *video*, serta bukti-bukti catatan yang terkait dengan film Laskar Pelangi. Untuk mendapatkan hasil pengamatan yang kuat, peneliti mempertimbangkan data-data berupa materi komunikasi visual, semiotika, shot film, dan film Laskar Pelangi. Data-data tersebut diyakini peneliti saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain, sehingga proses penafsiran makna bisa lebih diterima dan disepakati.

1.3.6. Teknik Analisis Data

Analisis dan kualitatif menurut Bogdan dan Biklen (1982) yang dikutip Moleong (2005: 248) merupakan upaya “mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain”.

Data yang terkumpul dianalisis melalui tahap-tahap berikut:

Tahap I : Mentranskripsikan Data

Pada tahap ini dilakukan pengalihan data rekaman kedalam bentuk skripsi dan menerjemahkan hasil transkripsi. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh tim dosen pembimbing.

Tahap II : Kategorisasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan klasifikasi data berdasarkan item-item masalah yang diamati dan diteliti, kemudian melakukan kategorisasi data sekunder, data primer dan data lapangan. Selanjutnya menghubungkan sekumpulan data dengan tujuan mendapatkan makna yang relevan.

Tahap III : Verifikasi

Pada tahap ini data dicek kembali untuk mendapatkan akurasi dan validitas data sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian. Sejumlah data, terutama data yang berhubungan dengan makna film Laskar Pelangi.

Tahap IV : Interpretasi dan Deskripsi

Pada tahap ini data yang telah diverifikasi diinterpretasikan dan dideskripsikan. Peneliti berusaha mengkoneksikan sejumlah data untuk mendapatkan makna dari hubungan data tersebut. Peneliti menetapkan pola dan menemukan korespondensi antara dua atau lebih kategori data.

1.3.7. Validitas Data

Guna mengatasi penyimpangan dalam menggali, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian, peneliti melakukan triangulasi data baik dari segi sumber data yaitu, data yang dikumpulkan diperiksa kembali

bersama-sama dengan informan. Teknik triangulasi ini dilakukan dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara. Langkah ini memungkinkan dilihat kembali akan kebenaran informasi yang dikumpulkan selain itu, juga dilakukan dengan mengecek kembali data pada narasumber lain yang dianggap paham terhadap masalah yang diteliti.