

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Komunikasi**

##### **2.1.1 Pengertian Komunikasi**

Hakikat komunikasi adalah: “Proses pernyataan antar manusia, dimana yang dinyatakan itu adalah pikiran, perasaan seseorang kepada orang lain, dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya” (Effendy, 1993:28).

Namun pengertian komunikasi secara etimologis, menurut Wilbur Schram berasal dari bahasa Latin “*communicatio*” (pemberitahuan, pemberian bagian, pertukaran, ikut ambil bagian, pergaulan, persatuan, peran serta atau kerjasama). Asal katanya sendiri dari kata “*communis*” yang berarti “*common*” (bersifat umum, sama atau bersama-sama). Sedangkan kata kerjanya “*communicare*” yang berarti berdialog, berunding atau bermusyawarah. Jadi komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan.

Pengertian komunikasi yang demikian sangat terbatas, karena komunikasi menyangkut banyak tahap, sehingga sifatnya tidak statis akan tetapi dinamis, yaitu bergerak atau berkembang, dari tahap satu ke tahap lainnya, karena itu sebab kegiatan komunikasi disebut sebagai sebuah “Proses Komunikasi”. Komunikasi juga menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan (noise), terjadi dalam suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu, dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik (Josep A.Devito, 1997:23).

Dalam buku *Mengenal Ilmu Komunikasi* (Rosmawaty, 2010:15), Charles Cooley (1909) mengemukakan pendapatnya mengenai definisi komunikasi yang lebih luas.

Komunikasi adalah mekanisme di mana relasi manusia ada dan berkembang melalui semua simbol pikiran, bersama dengan alat untuk menyalurkan melalui ruang mempertahankannya, sepanjang waktu. Hal ini meliputi ekspresi wajah, sikap dan gesture, nada suara, kata-kata, tulisan, cetakan, jalan kereta api, telegram, telepon dan apapun lainnya yang mungkin merupakan temuan terbaru dalam penguasaan ruang dan waktu (Heru Puji Winarso dalam Rosmawaty, 2005:15-16).

### **2.1.2 Sifat Komunikasi**

Menurut Onong Uchjana Effendy (2003: 53), dalam bukunya *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, mengklasifikasikan komunikasi ditinjau dari sifatnya, yaitu :

- a. Komunikasi verbal (verbal communication)
  1. Komunikasi lisan (oral communication)
  2. Komunikasi tulisan (written communication)
- b. Komunikasi nonverbal (nonverbal communication)
  1. Komunikasi kial (gestural communication)
  2. Komunikasi gambar (picture communication)
- c. Komunikasi tatap muka (face-to-face communication)
- d. Komunikasi bermedia (mediated communication)

Komunikasi merupakan pesan yang dapat disampaikan melalui komunikasi verbal dan nonverbal. Komunikasi verbal berupa penyampaian komunikasi melalui lisan dan, misalnya komunikasi lisan merupakan pesan yang

disampaikan oleh dosen kepada mahasiswanya di kelas dan komunikasi tulisan berupa penyampaian pesan melalui memo. Komunikasi nonverbal merupakan penyampain pesan komunikasi menggunakan gerakan dan bahasa tubuh, misalnya diam karena marah dan menangis karena sedih. Komunikasi juga dapat disampaikan secara langsung melalui tatap muka, misalnya orangtua yang memberikan motivasi kepada anaknya. Dan, komunikasi tidak langsung dengan menggunakan media berupa internet, misalnya berkenalan dengan menggunakan jejaring sosial untuk berkomunikasi dengan banyak orang.

### 2.1.3 Unsur-unsur Komunikasi

Lima unsur dalam Proses Komunikasi Antar Manusia, diantaranya:

- a. Konteks  
Konteks merupakan lingkungan di mana peristiwa komunikasi itu terjadi/berlangsung.
- b. Komunikator  
Komunikator adalah seseorang yang menyampaikan pesan.
- c. Pesan  
Pesan adalah sesuatu yang diproses oleh komunikator kepada penerima untuk diartikan.
- d. Sistem Pengantar  
Sistem pengantar merupakan bagaimana pesan dihantarkan dari komunikator kepada komunikan.
- e. Komunikan  
Komunikan adalah orang yang menerima pesan. Berbicara tentang proses komunikasi dapat dilihat dari model komunikasi (yang terdiri dari komponen komunikasi sumber, komunikator, pesan, media, komunikan, efek, *feedback*/umpan balik, *noise*/gangguan/hambatan).

#### 2.1.4 Fungsi dan Tujuan Komunikasi

Robert G. King memasukan fungsi komunikasi ke dalam ruang lingkup ilmu komunikasi. Menurutnya, ada tiga fungsi dari proses komunikasi yang dapat dijadikan acuan dalam setiap rancangan materi pesan yang ingin disampaikan. Efek apa yang ingin dicapai di akhir proses komunikasi. Ada tiga fungsi komunikasi yang dikemukakan oleh King, yaitu:

- a. Proses Pengembangan Mental (*Development of Mental Process*)
- b. Penyesuaian dengan Lingkungan (*Adjustment of Environment*)
- c. Manipulir Lingkungan (*Manipulation of Environment*) (Komala, 2009 : 138-139)

#### 2.1.5 Bentuk-Bentuk Komunikasi

Menurut Ardianto (2014: 2), dalam bukunya *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, mengemukakan pendapatnya mengenai bentuk komunikasi, yaitu :

- a. Komunikasi Antarpersona
- b. Komunikasi Kelompok
- c. Komunikasi Organisasi
- d. Komunikasi Massa

Komunikasi terbagi menjadi empat bentuk penggolongan, (1) komunikasi antarpersona merupakan komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang; (2) komunikasi kelompok merupakan komunikasi yang berlangsung secara kelompok dengan kelompok yang lainnya; (3) komunikasi organisasi merupakan komunikasi yang dilakukan secara berorganisasi; dan (4) komunikasi massa

merupakan pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang.

## 2.2 Komunikasi Massa

### 2.2.1 Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa, seperti bentuk komunikasi lainnya (komunikasi antarpersona, komunikasi kelompok atau komunikasi organisasi), memiliki sedikitnya enam unsur komunikasi, yakni komunikator (penyampai pesan), pesan, media, komunikan (penerima pesan), efek, dan umpan balik. (Ardianto, 2014:2).

“Bittner mengemukakan bahwa komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is message communicated through a mass medium to a large number of people*)”. (Rakhmat, 2003:188)

Namun, pengertian yang dikemukakan oleh Bittner tersebut masih kurang memenuhi hal spesifik yang dimiliki oleh komunikasi massa. Bittner hanya mengemukakan masalah media massa dan khalayak secara global, padahal media massa memiliki kekhasan pada setiap komponennya.

Seperti yang dikemukakan oleh Charles R. Wright dalam Rakhmat :

Bentuk baru komunikasi dapat dibedakan dari corak-corak yang lama karena memiliki karakteristik utama sebagai berikut: diarahkan pada khalayak yang *relatif besar, heterogen dan anonim*; pesan disampaikan secara *terbuka*, seringkali dapat mencapai khalayak secara *serentak*, bersifat *sekilas*; komunikator cenderung berada atau bergerak dalam *organisasi yang kompleks* yang melibatkan *biaya besar* (dalam Rakhmat, 2007:189).

### 2.2.2 Karakteristik Komunikasi Massa

Elvinaro Ardianto (2014: 6-11) dalam bukunya, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* memaparkan beberapa karakteristik dari komunikasi massa, diantaranya:

1. **Komunikator Terlembagakan**  
Ciri komunikasi massa yang pertama adalah komunikatornya. Dengan mengingat kembali pendapat Wright, bahwa komunikasi massa itu melibatkan lembaga, dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks.
2. **Pesan Bersifat Umum**  
Komunikasi massa itu bersifat *terbuka*, artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk semua orang dan tidak ditujukan untuk sekelompok orang tertentu. Oleh karenanya, pesan komunikasi massa bersifat umum.
3. **Komunikannya Heterogen dan Anonim**  
Komunikasi pada komunikasi massa bersifat anonim dan heterogen. Dalam komunikasi massa, komunikatornya tidak mengenal komunikan (anonim), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Disamping anonim, komunikasi massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda, yang dapat dikelompokkan berdasarkan faktor: usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, latar belakang budaya, agama, dan tingkat ekonomi.
4. **Media Massa menimbulkan Keserempakan**  
Jumlah sasaran khalayak atau komunikan yang dicapainya relatif banyak dan tidak terbatas. Bahkan lebih dari itu, komunikan yang banyak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan memperoleh pesan yang sama pula.
5. **Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan**  
Dimensi isi menunjukkan muatan atau isi komunikasi, yaitu apa yang dikatakan, sedangkan dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara mengatakannya, yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu.
6. **Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah**  
Karena komunikasinya melalui media massa, maka komunikator dan komunikannya tidak dapat melakukan kontak langsung. Komunikatornya aktif menyampaikan pesan, komunikan pun aktif menerima pesan, namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog sebagaimana halnya terjadi dalam komunikasi antarpersona.
7. **Stimulasi Alat Indera Terbatas**  
Ciri komunikasi massa lainnya yang dapat dianggap salah satu kelemahannya, adalah stimulasi alat indra yang terbatas.
8. **Umpan Balik Tertunda (*Delayed*) dan Tidak Langsung (*InDirect*)**  
Komponen umpan balik merupakan faktor penting dalam proses komunikasi antarpersona, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa. Efektivitas

komunikasi seringkali dapat dilihat dari *feedback* yang disampaikan oleh komunikan.

### 2.2.3 Bentuk-Bentuk Komunikasi Media Massa

Elvinaro Ardianto (2014: 103-148) dalam bukunya *Komunikasi Massa*

*Suatu Pengantar* memaparkan bentuk-bentuk dari media massa:

- a. Media cetak – surat kabar  
Surat kabar merupakan media massa yang paling tua dibandingkan dengan jenis media massa lainnya. Sejarah telah mencatat keberadaan surat kabar dimulai sejak ditemukannya mesin cetak oleh Johann Guternberg di Jerman. Fungsi utama surat kabar adalah fungsi informasi. Hal ini sesuai dengan tujuan utama khalayak membaca surat kabar, yaitu keingintahuannya akan setiap peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Karakteristik surat kabar diantaranya, (publisitas, periodesitas, universalitas, aktualitas, dan terdokumentasikan).
- b. Media cetak – majalah  
Edisi perdana majalah diluncurkan di Amerika pada pertengahan 1930-an memperoleh kesuksesan besar. majalah telah membuat segmentasi pasar tersendiri dan membuat fenomena baru dalam dunia media massa cetak di Amerika. Munculnya nama-nama majalah seperti *Scientific American*, *Psychology Today*, and *Playboy* secara aktif membentuk segmen pembaca baru.
- c. Media elektronik – radio  
Radio adalah media massa eletronik tertua dan sangat luwes. Selama hampir satu abad lebih keberadaannya, radio siaran telah berhasil mengatasi persaingankeras dengan bioskop, rekaman kaset, televisi, televisi kabel, electronic games, dan personal casset players. Radio telah beradaptasi dengan perubahan dunia, dengan mengembangkan hubungan saling menguntungkan dan melengkapi dengan media lainnya.
- d. Media elektronik – televisi  
Fungsi televisi sama dengan fungsi media massa lainnya (surat kabar dan radio siaran), yakni memberi informasi, mendidik, menghibur dan membujuk. Tetapi fungsi menghibur lebih dominan pada media televisi. karakteristik televisi diantaranya: audiovisual, berpikir dalam gambar, dan pengoperasian lebih kompleks.
- e. Media elektronik – film  
Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket terjual setiap tahunnya.

Media Massa sangat berperan penting untuk perkembangan dan kemajuan informasi dalam perkembangan teknologi. Media cetak dan media elektronik mempunyai bagian masing-masing untuk memberikan fungsinya, misalnya memberikan fungsi hiburan, memberikan informasi, memberikan fungsi pendidikan, dan dapat mempengaruhi khayalak dengan berita atau tayangan yang disuguhkan. Dengan kehadiran media massa yang semakin berkembang dengan cepat, media massa pun dapat memberikan efek bagi kehadirannya, misalnya efek ekonomi, efek sosial, penjadwalan sehari-hari, efek hilangnya rasa nyaman, dan efek menimbulkan perasaan tertentu.

## **2.3 Pengertian Film**

### **2.3.1 Film**

Dari segi komunikasi, film merupakan jenis media komunikasi, yaitu media komunikasi massa. Film dapat memberikan fungsi hiburan dan dapat memberikan dampak yang positif ataupun negatif, tergantung khalayak tersebut dalam menanggapi. Film sebagai media komunikasi memiliki kelebihan dari segi audio dan visual. Karena, khalayak atau penontonnya dapat melihat dan mendengar melalui gambar yang bergerak disertai dengan suara atau audio. Sehingga isi pesan dalam film tersebut dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh khalayak atau penontonnya.

Film memiliki pengertian yang beragam, tergantung sudut pandang orang yang membuat definisi. Berikut adalah beberapa definisi film Menurut Kamus Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Pusat Bahasa pada tahun 2008. Film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang

akan dibuat potret). Film juga merupakan media untuk tempat gambar positif (yang dimainkan dibioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Kemudian menurut UU No. 23 Tahun 2009 tentang Perfilman, Pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan (Trianton, 2013 : 1).

Film termasuk kategori media massa periodik. Artinya, kehadirannya tidak secara terus-menerus, tetapi berperiode dan termasuk media elektronik, yakni media yang dalam penyajian pesannya sangat bergantung pada adanya listrik. Sebagai media massa elektronik dan adanya banyak unsur keserian lain, film menjadi media massa yang memerlukan proses lama dan mahal (Askurifai, 2003:2).

Undang-undang perfilman No.6 tahun 1992, Bab I Pasal 1, menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita selluloid, pita video dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya atau tanpa suara yang dapat dipertunjukan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan atau lainnya (Askurifai, 2003:6).

### **2.3.2 Sejarah Film**

Film atau *motion picture* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada

publik Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1893 (Hiebert, Ungurait, Bohn, 1975:246). Tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya 11 menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, dan menjadi peletak dasar teknik editing yang baik.

Tahun 1906 sampai tahun 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film *feature*. Lahir pula bintang film serta pusat perfilman yang kita kenal sebagai Hollywood. Periode ini juga disebut sebagai *the age of Griffith* karena David Wark Griffith lah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* (1908) dan puncaknya film *The Birth of a Nation* (1915) serta film *Intolerance* (1916). Griffith memelopori gaya berakting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik dan yang paling utama mengangkat film sebagai media yang memiliki karakteristik unik, dengan gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yang baik.

Pada periode ini pula perlu dicatat nama Mack Sennet dengan Keystone Company, yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie Chaplin. Apabila film permulaannya merupakan film bisu, maka pada tahun 1927 di *Broadway* Amerika Serikat muncul film bicara yang pertama meskipun belum sempurna (Effendy dalam Ardianto, 1993:188).

### 2.3.3 Ide Film

Seperti halnya menulis cerpen, artikel, atau feature (karangan khas), seseorang yang ingin terjun dalam penulisan skenario film independen, harus mempunyaibanyak sumber ide tulisan. Untuk lebih runtutnya, kita bisa mengurutnya dari hal-hal sederhana (Askurifai, 2003: 62-65).

#### 1. Pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi seseorang bisa dijadikan ide film. Ini tentunya berkaitan dengan kejadian yang mengandung bobot ‘menghebohkan’, misalnya, film Ari Hanggara. Ide film ini jelas diambil dari pengalaman keluarga Ari Hanggar yang terlalu keras menghukum sang anak sampai meninggal dunia. Selain itu juga film Sum Kuning, dan lainnya. Dalam film indie, pengalaman jauh lebih mudah untuk diwujudkan dalam bentuk film sebab hal ini dapat ditembus dengan mudah sebagai ekspresi kehidupan seseorang.

#### 2. Percakapan Sehari-hari

Jika kita cermati, dinamika masyarakat dalam aktivitas sehari-hari bisa menjadi inspirasi bagi penulis film. Obrolan anarkaryawan di sekolah atau perusahaan sering menimbulkan hal-hal baru yang menarik sehingga bisa dijadikan ide cerita. Ketika sedang makan di sebuah warung makan, sering beberapa orang terlibat dalam percakapan, dari hal-hal lucu hingga yang serius.

#### 3. Biografi Seseorang

Kisah hidup seseorang sering menimbulkan haru atau suka cita. Antara keharuan dan suka cita inilah biasanya biografi seseorang diangkat dalam sebuah film. Hal yang mengandung keharuan biasanya dapat menguras air mata penontonnya, sedangkan yang penuh suka cita membuat penontonnya girang tidak karuan. Akan tetapi, sering tragedi dalam kehidupan seseorang menarik untuk difilmkan karena menyiratkan sesuatu. Mungkin karena dia seorang pemikir, penemu iptek, politikus, penyanyi, pelukis, bahkan seorang penjahat besar sekalipun. Penulisannya lebih cenderung nonfiksi karena sering memperlihatkan sejarah hidup seseorang secara utuh. Dengan pendekatan tema film seperti ini, para filmmaker dapat menampilkan siapa pun, termasuk para selebritis. Apalagi saat ini hampir seluruh stasiun tv menyiarkan acara infotainment. Itu artinya khalayak kita bisa disuguhi film indie tentang artis tertentu.

#### 4. Komik Strip

Komik-komik yang banyak beredar di masyarakat juga bisa menjadi sumber ide cerita. Banyak komik Amerika diboyong menjadi tema film. Juga beberapa komik

dalam negeri diangkat menjadi film seperti *Wiro Sableng* atau *Si Buta Dari Gua Hantu*. Sebuah film anak-anak yang cukup sukses di pasaran adalah *Dennis in the Manace*. Film ini diangkat dari komik strip sebuah media massa di Amerika yang mengisahkan nakalnya anak-anak. Jika anda jeli, banyak komik strip mutahir bisa diolah menjadi film indie.

## 5. Musik

Kegemaran seseorang terhadap musik tertentu bisa membuahkan hasil berupa film bertema musik. Ada beberapa film yang diangkat berdasarkan kajian musik atau profesi pemusik bagi seseorang. Apalagi kini hampir di sudut kota ada kelompok-kelompok band indie yang kini mulai beranjak ke band industri. Jika anda piawai memboyong anak band tersebut dalam bentuk film indie, paling tidak penggemarnya akan menikmatinya.

### 2.3.4 Perfilman di Indonesia

Dari catatan sejarah perfilman di Indonesia, film pertama yang diputar berjudul *Lady Van* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926 oleh David. Pada tahun 1927/1928 Krueger Corporation memproduksi film *Eulis Atjih*, dan sampai tahun 1930, masyarakat disuguhi film *Lutung Kasarung*, *Si Conat dan Pareh*. Film-film tersebut merupakan film bisu dan diusahakan oleh orang-orang Belanda dan Cina.

Film bicara yang pertama berjudul *Terang Bulan* yang dibintangi oleh Roekiah dan R. Mochtar berdasarkan naskah seorang penulis Indonesia Saerun. Pada saat perang Asia Timur Raya di penghujung tahun 1941, perusahaan perfilman yang diusahakan oleh orang Belanda dan Cina itu berpindah tangan kepada pemerintah Jepang, diantaranya adalah NV. Multi Film yang diubah namanya menjadi *Nippon Eiga Sha*, yang selanjutnya memproduksi film feature dan film dokumenter. Jepang telah memanfaatkan film untuk media informasi dan propaganda. Namun, tatkala bangsa Indonesia sudah memproklamasikan

kemerdekaannya, maka pada tanggal 6 Oktober 1945 *Nippon Eiga Sha* diserahkan secara resmi kepada Pemerintah Republik Indonesia.

Serah terima dilakukan oleh Ishimoto dari pihak Pemerintah Militer Jepang kepada R.M. Soetarto yang mewakili Pemerintah Republik Indonesia. Sejak tanggal 6 Oktober 1945 lahirlah Berita Film Indonesia atau BFI. Bersamaan dengan pindahannya RI dari Yogyakarta, BFI pun pindah bergabung dengan perusahaan Film Negara, yang akhirnya berganti nama menjadi Perusahaan Film Nasional (Effendy dalam Ardianto, 1999:201-202).

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*. Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang (Ardianto, 2014 : 145).

### **2.3.5 Karakteristik Film**

Elvinaro Ardianto (2014: 145-147) dalam bukunya, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* memaparkan beberapa karakteristik film, diantaranya:

a. **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 berukuran jumbo, yang bisa digunakan pada saat-saat khusus dan biasanya di ruangan terbuka, seperti dalam pertunjukan musik dan sejenisnya. Layar film

yang luas telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film.

b. 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. Perasaan kita akan tergugah melihat seorang (pemain film) sedang berjalan di gurun pasir pada tengah hari yang amat panas.

c. Konsentrasi Penuh

Dari pengalaman kita masing-masing, di saat kita menonton film di bioskop, bila tempat duduk sudah penuh atau waktu main sudah tiba, pintu-pintu ditutup, lampu dimatikan, tampak di depan layar luas dengan gambar-gambar cerita film tersebut.

d. 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 disebut sebagai identifikasi psikologi (Effendy dalam Ardianto, 1981:92).

### 2.3.6 Jenis- Jenis Film

Menurut Evinaro Ardianto (2014 : 148-149) dalam bukunya “*Komunikasi*

*Massa Suatu Pengantar*” mengemukakan jenis-jenis film, diantaranya:

1. Film Cerita

Film cerita (story film), adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan.

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 gambarnya. Sejarah dapat diangkat menjadi film cerita yang mengandung informasi akurat, sekaligus contoh teladan perjuangan para pahlawan. Cerita sejarah yang pernah diangkat menjadi film adalah *G.30 S PKI*, *Janur Kuning*, *Serangan Umum 1 Maret*, dan yang baru-baru ini dibuat adalah *Fatahillah*. Sekalipun film cerita itu fiktif, dapat saja bersifat mendidik karena mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi yang tinggi.

2. Film Berita

Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*). Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Jadi berita juga harus penting dan menarik atau penting sekaligus menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film beritanya bisu, pembaca berita yang membacakan narasinya. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan, dan sejenisnya, film berita yang dihasilkan kurang baik. Dalam hal ini terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.

### 3. Film Dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut. Misalnya, seorang sutradara ingin membuat film dokumenter mengenai para pembatik di Kota Pekalongan, maka ia akan membuat naskah yang ceritanya bersumber pada kegiatan para pembatik sehari-hari dan sedikit merekayasanya agar dapat menghasilkan kualitas film cerita dengan gambar yang baik. Banyak kebiasaan masyarakat Indonesia yang dapat diangkat menjadi film dokumenter, diantaranya upacara kematian orang Toraja, upacara *Ngaben* di Bali. Biografi seorang yang memiliki karya pun dapat dijadikan sumber bagi dokumenternya.

### 4. Film Kartun

Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, kita semua mengenal tokoh Donal Bebek (Donald Duck), Putri Salju (Snow White), Miki Tikus (Mickey Mouse) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney. Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan para tokohnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun bisa juga mengandung unsur pendidikan. Minimal akan terekam bahwa ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang (ingat film *Popeye The Sailor Man*).

Penggolongan jenis-jenis film diatas, terlihat bahwa jenis film terbagi menjadi empat jenis. Jenis film meliputi: (1) film cerita, merupakan jenis film yang diangkat dari cerita berdasarkan kejadian nyata; (2) film berita, merupakan jenis film berdasarkan fakta atau peristiwa yang benar-benar terjadi; (3) film

dokumenter, merupakan jenis film berdasarkan interpretasi pribadi mengenai suatu peristiwa tertentu mengenai suatu kenyataan; dan (4) film kartun, merupakan jenis film yang dibuat untuk anak-anak yang menyajikan cerita lucu dan menghibur untuk dipertunjukkan kepada anak-anak.

Dari jenis-jenis film tersebut, dapat terlihat bahwa film *Soul Surfer* yang diteliti oleh penulis termasuk ke dalam jenis film cerita. Karena, film *Soul Surfer* ini merupakan film yang diangkat dari cerita nyata yang di dalamnya mempunyai unsur-unsur motivasi dan memberikan inspirasi.

### **2.3.7 Film Fiksi dan Non Fiksi**

Di lihat dari genre nya, film terbagi menjadi dua jenis, yaitu film fiksi dan film non fiksi.

#### **a. Film Non Fiksi**

Sebagai contoh, untuk film non fiksi adalah film dokumenter yang menjelaskan tentang dokumentasi sebuah kejadian alam, flora, fauna maupun manusia.

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata 'dokumenter' kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas (Susan Hayward, *Key Concept in Cinema Studies*, 1996, hal 72). Sekalipun Grierson mendapat tentangan dari berbagai pihak, pendapatnya tetap relevan sampai saat ini. Film

dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Seiring dengan perjalanan waktu, muncul berbagai jenis aliran dari film dokumenter misalnya dokudrama (docudrama).

Dalam jenis dokudrama, terjadi reduksi realita demi tujuan-tujuan estetis, agar gambar dan cerita menjadi lebih menarik. Dalam jenis film dokudrama, realita tetap menjadi pegangan. Kini jenis film dokumenter menjadi sebuah tren tersendiri dalam perfilman dunia. Tak hanya itu, film dokumenter juga dapat membawa keuntungan dalam jumlah yang cukup memuaskan. Ini bisa dilihat dari banyaknya film dokumenter yang bisa kita saksikan melalui saluran televisi seperti program National Geographic dan Animal Planet. Bahkan saluran televisi Discovery Channel pun mantap menasbih diri sebagai saluran televisi yang hanya menayangkan program dokumenter tentang keragaman alam dan budaya.

#### b. Film Fiksi

Sedangkan untuk kelompok fiksi, dalam dunia perfileman kita mengenal jenis-jenis film yang berupa drama, suspense atau action, science fiction, horror dan Film Musikal. Jenis-Jenis Genre di Film fiksi adalah: (1) *Action*, (2) Petualangan, (3) Komedi, (4) Kejahatan / gangster, (5) Drama, (6) Epik / sejarah, (7) Horor, (8) Musik, (9) *Science-fic*, (10) Perang, dan (11) Barat. ([www.idseducation.com](http://www.idseducation.com) Tanggal akses 20 Juni)

## 2.4 Motivasi

### 2.4.1 Pengertian Motivasi

Menurut Melayu Hasibuan (2006:144) bahwa, “Motif adalah suatu perangsang keinginan (want) dan daya penggerak kemauan bekerja seseorang, setiap motif memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai”

Istilah motivasi berasal dari bahasa latin “*movere*” yang berarti dorongan atau menggerakkan. Sedangkan kata motivasi dalam bahasa Inggris disebut “*to move*” yang artinya bergerak. Arti lengkapnya yaitu suatu proses kejiwaan yang merupakan tujuan dan arah dari setiap perilaku.

Pengertian motivasi menurut Flippo yang dikutip oleh Hasibuan (2006:143) bahwa “*Direction or motivation is essence, it is a skill in aligning employee and organization interest so that behavior result in achievement of employee want simultaneously with attainment or organization objectives*” (Motivasi adalah suatu keahlian dalam mengarahkan pegawai dan organisasi agar mau bekerja secara berhasil, sehingga keinginan para pegawai dan tujuan organisasi sekaligus tercapai).

Menurut American Aancylopedia yang dikutip oleh Hasibuan (2006:143) mendefinisikan motivasi adalah kecenderungan (suatu sifat yang merupakan pokok pertentangan) dalam diri seseorang yang membangkitkan topangan dan mengarahkan tindakan-tindakannya. Motivasi meliputi faktor kebutuhan biologis dan emosional yang hanya dapat diduga dari pengamatan tingkah laku manusia.

Sedangkan George R Terry dan Leslie W Rue (2005:168) mengemukakan bahwa motivasi adalah keinginan yang terdapat pada diri seorang individu yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan.

Dari definisi yang telah dikemukakan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi adalah dorongan dan keinginan yang ada pada diri seseorang individu yang merangsang dirinya untuk melakukan tindakan atau berbagai kegiatan untuk mencapai tujuan hidup. Motivasi sangat dibutuhkan dalam menghadapi setiap pekerjaan, yaitu untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas dan semangat kerja serta mengarahkan perilaku hidup seseorang.

#### **2.4.2 Teori Motivasi Tiga Kebutuhan David McClelland**

Pada dasarnya motivasi adalah suatu proses psikologi yang mendorong, mengaktifkan, atau menggerakkan dan motif itu lah yang mengarahkan dan menyalurkan perilaku, sikap, dan tindak tanduk seseorang yang selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan. Maka dapat dikatakan bagaimanapun motivasi didefinisikan, timbul kebutuhan didalam diri seseorang apabila ia merasa ada kekurangan dalam dirinya, kebutuhan dirasakan atau timbul bila seseorang merasa ada ketidak seimbangan antara apa yang telah dimiliki dengan apa yang menurut persepsinya harus dimiliki juga, baik dalam arti fisiologis maupun psikologis.

Motivasi merupakan akibat dari interaksi seseorang dengan situasi tertentu yang dihadapinya. Karena itu lah terdapat perbedaan dalam kekuatan motivasi yang ditunjukkan oleh seseorang dalam menghadapi situasi tertentu dibandingkan orang-orang lain yang menghadapi situasi yang sama (Siagian, 2004:137)

Penulis mencoba menganalisis film melalui salah satu teori motivasi yang sering disebut dengan Teori Tiga Kebutuhan yang dikemukakan oleh David

McClelland dalam buku Teori Motivasi dan Aplikasinya yang ditulis oleh Sondang P Siagian (2004: 167-171), yaitu (1) *Need for Achievement*, (2) *Need for Power*, dan (3) *Need for Affiliation*.

*Need for Achievement* (Kebutuhan akan prestasi (nAch)). Kiranya tidak ada kesukaran untuk menerima pendapat yang mengatakan bahwa setiap orang ingin dipandang sebagai orang yang berhasil dalam hidupnya, keberhasilan itu bahkan mencakup seluruh segi kehidupan dan penghidupan seseorang. Misalnya, keberhasilan dalam pendidikan, keberhasilan dalam membina rumah tangga yang bahagia dan sejahtera, keberhasilan dalam pekerjaan dan bidang-bidang kehidupan lainnya. Sebaliknya, merupakan kebenaran pula apabila dikatakan bahwa tidak ada orang yang senang jika menghadapi kegagalan.

Dalam kehidupan organisasional, kebutuhan untuk berhasil biasanya tercermin pada adanya dorongan untuk meraih kemajuan dan mencapai prestasi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Penetapan standar itu dapat bersifat intrinsik, akan tetapi dapat pula bersifat ekstrinsik. Artinya seseorang dapat menentukan bagi dirinya sendiri standar karya yang ingin dicapainya. Apabila seorang tergolong sebagai insan yang masimalist, standar yang ditetapkannya bagi dirinya sendiri adalah standar yang tinggi bahkan mungkin melebihi standar yang ditetapkan secara ekstrinsik, yaitu oleh organisasi. Akan tetapi bila seseorang tergolong sebagai insan yang minimalist, tidak mustahil bahwa standar yang ditetapkannya sebagai pegangan lebih rendah dari standar yang ditetapkan secara ekstrinsik. Mungkin pula standar yang ditetapkan secara instrinsik itu sama

dengan standar yang ditetapkan secara ekstrinsik. Hal ini biasanya terjadi dalam diri seseorang yang konformis.

Berarti seseorang dengan *nAch.* yang besar adalah orang yang berusaha berbuat sesuatu – misalnya dalam penyelesaian tugas yang dipercayakan kepadanya – lebih baik dibandingkan dengan orang-orang lain. Untuk itu orang demikian biasanya berusaha menemukan situasi untuk mana dia dapat menunjukkan keunggukannya, seperti dalam pengambilan keputusan dan melakukan sesuatu yang dapat dicapainya melalui mana ia dapat mengetahui apakah ia meraih kemajuan atau tidak. Di muka telah disinggung bahwa seorang dengan *nAch.* yang besar menyenangi pekerjaan yang kemungkinan berhasil besar. Hanya saja dorongan kuat terdapat dalam dirinya untuk secara bertanggung jawab terhadap keberhasilan dan kegagalan melaksanakan tugasnya dan tidak melemparkan tanggung jawab itu kepada orang lain.

Dalam film ini, menerapkan bahwa prestasi itu dapat diraih walaupun akan mendapatkan resiko yang cukup berbahaya dan dengan fisik yang tidak sempurna. Karena prestasi dapat diraih dengan tekad yang kuat dan motivasi yang kuat dari diri sendiri.

*Need for Power* (Kebutuhan akan kekuasaan (*nPo*)). Menurut teori ini, kebutuhan akan kekuasaan menampakkan diri pada keinginan untuk mempunyai pengaruh terhadap orang lain. Penelitian dan pengalaman memang menunjukkan bahwa setiap orang ingin berpengaruh terhadap orang lain dengan siapa ia melakukan interaksi. Tiga hal yang perlu mendapat perhatian dalam hal ini. Pertama, adanya seseorang yang mempunyai kebutuhan berpengaruh pada orang

lain itu. Kedua, orang lain terhadap siapa pengaruh itu digunakan. Ketiga, persepsi ketergantungan antara seseorang dengan orang lain.

Semakin besar tingkat ketergantungan orang lain pada seseorang, semakin besar pula pengaruh orang tersebut terhadap pihak lain itu. Misalnya, kekuasaan orang tua terhadap anak-anaknya biasanya besar karena anak-anak itu sangat tergantung pada orang tuanya atas berbagai jenis kebutuhannya. Pengaruh seorang guru terhadap para anak didiknya besar karena guru tersebut mempunyai wewenang untuk menentukan “nasib” anak didik itu dalam arti lulus atau tidaknya anak didik itu dari mata pelajaran yang diberikan oleh guru yang bersangkutan.

Seorang dengan *nPo*, yang besar biasanya menyukai kondisi persaingan dan orientasi status serta akan lebih memberikan perhatiannya pada hal-hal yang memungkinkan memperbesar pengaruhnya terhadap orang lain, antara lain dengan memperbesar ketergantungan orang lain itu kepadanya. Bagi orang yang demikian, efektivitas pelaksanaan pekerjaan sendiri tidak teramat penting kecuali bila hal tersebut memberi peluang kepadanya untuk memperbesar dan memperluas pengaruhnya.

Dalam film *Soul Surfer* ini menceritakan bahwa suatu keberhasilan dapat diraih dengan keinginan yang kuat dan dorongan atau motivasi kepada diri sendiri untuk mendapat sesuatu hal yang diinginkan. Dengan motivasi yang kuat, maka posisi yang kita harapkan akan terwujud. Kebutuhan akan kekuasaan ini terlihat pada adegan Bethany Hamillton yang terus gigih menjalankan yang dia sukai dengan jiwa, walaupun dengan fisik yang tidak sempurna tetapi dia tetap dapat berdiri tegak dan memotivasi dirinya sendiri.

*Need for Affiliation*(Kebutuhan untuk berafiliasi atau bersahabat (nAff)). Kebutuhan afiliasi merupakan kebutuhan nyata dari setiap manusia, terlepas dari kedudukan, jabatan dan pekerjaannya. Artinya, kebutuhan tersebut bukan hanya kebutuhan mereka yang menduduki jabatan manajerial. Juga bukan hanya merupakan kebutuhan para bawahan yang tanggung jawab utamanya hanya melaksanakan kegiatan-kegiatan operasional. Kenyataan ini berangkat dari sifat manusia sebagai makhluk sosial.

Kebutuhan akan afiliasi pada umumnya tercermin pada keinginan berada pada situasi yang bersahabat dalam interaksi seseorang dengan orang lain dalam organisasi, apakah orang lain itu teman sekerja yang setingkat atau atasan. Kebutuhan akan afiliasi biasanya diusahakan agar terpenuhi melalui kerja sama dengan orang lain. Berarti guna pemuasan kebutuhan itu suasana persaingan akan dihindari sejauh mungkin. Meskipun demikian perlu diingat bahwa sampai sejauh mana seseorang bersedia bekerjasama dengan orang lain dalam kehidupan organisasionalnya tetap diwarnai oleh persepsinya tentang apa yang akan diperolehnya dari usaha kerjasama tersebut.

Film *Soul Surfer* ini merupakan kisah nyata yang dapat memberikan inspirasi dan motivasi. Dalam penelitian ini, penulis memilih menggunakan Teori Tiga Kebutuhan yang dikemukakan oleh David McClelland, yang terdiri dari: (1) *Need for Achievement*, (2) *Need for Power*, dan (3) *Need for Affiliation*. Alasan pemilihan teori tersebut, karena teori Tiga Kebutuhan David McClelland sangat cocok digunakan untuk penelitian film *Soul Surfer* ini. Karena, dalam film *Soul Surfer* banyak hal yang bisa kita pelajari dari film ini, diantaranya: kegigihan

untuk tetap berjuang walaupun dengan keadaan fisik yang tidak sempurna; kasih sayang, kepedulian dan dukungan dari keluarga yang dapat memberikan semangat, arti persahabatan yang tulus, cica-cita dan harapan yang harus diperjuangkan, dan iman kepada Tuhan.

