

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Review* Hasil Penelitian Sejenis

Kajian tentang penelitian terdahulu menjadi penting untuk dijadikan rujukan referensi atau acuan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini. penulis dalam pembahasan ini mereview hasil penelitian yang berkaitan dengan masalah yang penulis teliti.

**Tabel 2.1**  
***Review* Hasil Penelitian Sejenis**

<b>Item</b>	<b>Dwi Nur Buana</b>	<b>Adimas Putra Yudi</b>
<b>Bentuk</b>	Skripsi (2012) UNISBA	Skripsi (2012) UNISBA
<b>Judul</b>	<i>Representasi Kekerasan dalam Film Spongebob Squarepants</i>	<i>Wajah Televisi Berita di Indonesia dalam Film Di Balik Frekuensi</i>
<b>Metode</b>	Metode penelitian kualitatif dan pendekatan analisis semiotika John Fiske	Metode penelitian kualitatif dan pendekatan analisis semiotika John Fiske
<b>Hasil</b>	Peneliti menganalisis representasi kekerasan dalam film <i>Spongebob Squarepants</i> berdasarkan semiotika kode-kode televisi yang dikemukakan oleh John Fiske. Peneliti mengidentifikasi adanya kekerasan yang terdapat dalam film <i>Spongebob Squarepants</i> pada edisi <i>Karate Island</i> , <i>The Bully</i> , dan <i>Krab Brog</i> yang terpresentasikan melalui: pukulan, intimidasi, ancaman, raut	Peneliti menganalisis mengenai wajah televisi berita di Indonesia dalam film <i>Di Balik Frekuensi</i> berdasarkan semiotika kode-kode televisi yang dikemukakan oleh John Fiske. Peneliti mengidentifikasi adanya kesenjangan antara kaum kapitalis (pemilik media) dan kaum pekerja (karyawan) dalam film <i>Di Balik Frekuensi</i> yang terpretasikan

muka menyeramkan, menindas yang lemah, menyingkirkan pihak lain, dan konflik antar tokoh.	melalui dialog dan penampilan dari kedua tokoh dalam film tersebut.
---	---

## 2.2. Tinjauan Teoritis

### 2.2.1. Komunikasi Massa

#### 2.2.1.1. Pengertian Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat dalam Ardianto, dkk, 2007:3), yakni: 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*).

Sedangkan menurut Gerbner (1967) “*Mass communication is the tehnologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies*”. (Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang *kontinyu* serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri). (Rakhmat dalam Ardianto, dkk, 2007:3).

### 2.2.1.2. Karakteristik Komunikasi Massa

Sebelumnya penulis telah menjelaskan pengertian tentang komunikasi massa. Definisi-definisi komunikasi massa itu secara prinsip mengandung suatu makna yang sama, bahkan antara satu definisi dengan definisi lainnya dapat dianggap saling melengkapi. Melalui definisi itu pula kita dapat mengetahui karakteristik komunikasi massa. Karakteristik komunikasi massa sebagai berikut:

1. Komunikator Terlembagakan

Ciri komunikasi massa yang pertama adalah komunikatornya. Menurut 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.

3. Komunikannya Anonim dan Heterogen

Komunikannya pada komunikasi massa bersifat anonim dan heterogen. Dalam komunikasi massa, komunikator tidak mengenal komunikan (anonim), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Disamping anonim, komunikan komunikasi massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda.

#### 4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan

Kelebihan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya, adalah jumlah sasaran khalayak atau komunikan yang dicapainya relative banyak dan tidak terbatas. Menurut Effendy (1981) mengartikan keserempakan media massa itu sebagai keserempakan kontak dengan sejumlah besar penduduk dalam jarak yang jauh dari komunikator, dan penduduk tersebut satu sama lainnya berada dalam keadaan terpisah.

#### 5. Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan

Salah satu prinsip komunikasi adalah bahwa komunikasi mempunyai dimensi isi dan dimensi hubungan (Mulyana dalam Ardianto, dkk, 2007:9). 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. Komunikator aktif menyampaikan pesan, komunikan pun aktif menerima pesan, namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog sebagaimana halnya terjadi dalam komunikasi antarpersona.

## 7. Stimulasi Alat Indra Terbatas

Stimulasi alat indra bergantung pada jenis media massa.

Pada surat kabar dan majalah, pembaca hanya melihat. Dan pada radio siaran dan rekaman auditif, khalayak hanya mendengar, sedangkan pada media televisi dan film, kita menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

## 8. Umpan Balik Tertunda (*Delayed*) dan Tidak Langsung (*Indirect*)

Dalam proses komunikasi massa, umpan balik bersifat tidak langsung (*indirect*) dan tertunda (*delayed*). Artinya, komunikator komunikasi massa tidak dapat dengan segera mengetahui bagaimana reaksi khalayak terhadap pesan yang disampaikan. Tanggapan khalayak bisa diterima lewat telepon, *e-mail*, atau surat pembaca. Proses penyampaian *feedback* lewat telepon, *e-mail*, atau surat pembaca itu menggambarkan *feedback* komunikasi massa bersifat *indirect*. Sedangkan waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan telepon, menulis surat pembaca, mengirim *e-mail* itu menunjukkan bahwa *feedback* komunikasi massa bersifat tertunda (*delayed*). (dalam Ardianto, dkk, 2007:7-11).

### 2.2.1.3. Fungsi Komunikasi Massa

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

(hiburan). Sementara itu, 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. Bagaimana informasi dibutuhkan oleh khlayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya.

2. Fungsi Pendidikan

Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khlayak (*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. Media massa melakukannya melalui drama, cerita, diskusi, dan artikel.

3. Fungsi Mempengaruhi

Fungsi mempengaruhi dari media massa secara implisit terdapat pada tajuk/editorial, *feature*, iklan, artikel, dan sebagainya. Khlayak dapat terengaruh oleh iklan-iklan yang ditayangkan televisi atau surat kabar.

4. Fungsi Meyakinkan (*to Persuade*)

Menurut Devito (1996), persuasi bisa datang dalam bentuk:

- a. Mengukuhkan atau memperkuat sikap, kepercayaan, atau nilai seseorang;

- b. Mengubah sikap, kepercayaan, atau nilai seseorang;
- c. Menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu; dan
- d. Memperkenalkan etika atau menawarkan sistem nilai tertentu.

5. Fungsi Menganugerahkan Status

Penganugerahan status (*status conferral*) terjadi apabila berita yang disebarluaskan melaporkan kegiatan individu-individu tertentu sehingga prestise (gengsi) mereka meningkat.

6. Fungsi Membius (*Narcotization*)

Media menyajikan informasi tentang sesuatu, penerima percaya bahwa tindakan tertentu harus diambil. Sebagai akibatnya, pemirsa atau penerima terbius ke dalam keadaan pasif, seakan-akan berada dalam pengaruh narkotik (DeVito, 1996).

7. Fungsi Menciptakan Rasa Kebersatuan

Fungsi komunikasi massa yang tidak banyak disadari adalah kemampuannya untuk membuat kita merasa menjadi anggota suatu kelompok.

8. Fungsi Privatisasi

Privatisasi adalah kecenderungan bagi seseorang untuk menarik diri dari kelompok sosial dan mengucilkan diri ke dalam dunianya sendiri. Beberapa ahli berpendapat bahwa berlimpahnya informasi yang dijejalkan kepada kita telah membuat kita merasa kekurangan. (dalam Ardianto, dkk, 2007:14-24).

## 2.2.2. FILM

### 2.2.2.1. Definisi Film

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. lebih dari ratusan juta orang menonton film bioskop, film televisi, dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya (Agee, *et. Al.*, dalam Ardianto, dkk, 2007:143).

Sebagai *moving image*, film berkembang menjadi sebuah media ekspresi dan mempunyai nilai komersial yang tinggi. Kalau bicara tentang film, kita tidak bisa melepaskan unsur-unsur terkait bioskop sebagai sarana pertunjukannya. (dalam Baksin, 2007:6).

Setelah perkembangan pesat, pengertian film itu juga meluas. 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 dengan asas sinematografi dengan direkam pada pita *selluloid*, pita video, piringan video dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan atau lainnya. (dalam Baksin, 2007:6).

#### 2.2.2.2. Fungsi Film

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*. (Effendy, dalam Ardianto, dkk, 2007:145).

#### 2.2.2.3. Karakteristik Film

Faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah:

1. Layar Lebar

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Layar film yang luas telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film.

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.

### 3. Konsentrasi Penuh

Kita semua terbebas dari gangguan hiruk pikuknya suara diluar karena biasanya ruangan kedap suara. Semua mata hanya tertuju kepada layar, sementara pikiran dan perasaan kita tertuju pada alur cerita.

### 4. Identifikasi Psikologis

Karena penghayatan kita yang amat mendalam, sering kali secara tidak sadar kita menyamakan (mengidentifikasi) pribadi kita dengan salah seorang pemeran dalam film itu, sehingga seolah-olah kitalah yang sedang berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai identifikasi psikologis. (Effendy, dalam Ardianto, dkk, 2007:147).

#### 2.2.2.4. Jenis Film

Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis *film cerita*, *film berita*, *film dokumenter*, dan *film kartun*. (dalam Ardianto, dkk, 2007:148).

##### 2.2.2.4.1. 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. (dalam Ardianto, dkk, 2007:149).

### 2.2.3. TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR FILM

Pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar ini sebetulnya untuk membekali juru kamera dan juga sutradara bagaimana *shot* itu akan dibuat, bagaimana kesan yang timbul, apa latarbelakangnya, apakah nanti *shot*-nya bisa digabung dengan *shot* lain agar menjadi rangkaian *shot* yang indah. Dalam hal ini, *shot* diartikan sebagai unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, di dalamnya kita bisa melihat isi atau pesan dari *shot* itu sendiri. (dalam Baksin, 2007:32).

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan oleh seorang sutradara dalam pengambilan gambar ialah Rumus 5 C, yakni *close-up* (pengambilan jarak dekat), *camera angle* (sudut pengambilan kamera), *composition* (komposisi), *cutting* (pergantian gambar), dan *continuity* (persambungan gambar-gambar). (Hartoko dalam Baksin, 2007:73).

#### 2.2.3.1. *Close-up*

Unsur ini diartikan sebagai pengambilan jarak dekat. Sebelum produksi (*shooting* di lapangan) harus mempelajari dahulu skenario, lalu diuraikan dalam bentuk *shooting script*, yakni keterangan rinci mengenai shot-shot yang harus dijalankan juru kamera. *Close up* di sini berkaitan dengan tujuan pengambilan gambar. Sekaligus menunjukkan tingkat emosi,

situasi, dan kondisi dari objek gambar. Ada beberapa macam ukuran gambar, di antaranya :

1. ECU (*extreme close-up*)

Ukurannya sangat dekat sekali, misalnya hidungnya, matanya, telinga saja. Dan fungsi atau maknanya ialah menunjukkan detail objek.

2. BCU (*big close up*)

Ukurannya dari batas kepala hingga dagu objek. Dan fungsi dan maknanya ialah menonjolkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu.

3. CU (*close up*)

Ukurannya dari batas kepala sampai leher bagian bawah. Dan fungsi atau maknanya ialah memberi gambaran objek secara jelas.

4. MCU (*medium close-up*)

Ukurannya dari batas kepala hingga dada atas. Dan fungsi atau maknanya ialah menegaskan 'profil' seseorang.

5. MS (*mid shot*)

Ukurannya dari batas kepala sampai pinggang (perut bagian bawah). Dan fungsi atau maknanya ialah untuk memperlihatkan seseorang dengan tampangnya.

6. KS (*knee shot*)

Ukurannya dari batas kepala hingga lutut, dan fungsi atau maknanya untuk memperlihatkan seseorang dengan tampangnya.

7. FS (*full shot*)

Ukurannya dari batas kepala hingga kaki, dan fungsi atau maknanya ialah untuk memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar.

8. LS (*long shot*)

Ukurannya ialah objek penuh dengan latarbelakangnya. Dan fungsi atau maknanya ialah untuk menonjolkan objek dengan latarbelakangnya.

9. 1 S (*one shot*)

Pada *shot* ini pengambilan gambarnya satu objek. Dan fungsi atau maknanya ialah untuk memperlihatkan seorang dalam frame.

10. 2 S (*two shot*)

Pada *shot* ini pengambilan gambarnya dua objek. Dan fungsi atau maknanya ialah untuk memperlihatkan adegan dua objek sedang berbincang.

11. 3 S (*three shot*)

Pada *shot* ini pengambilan gambarnya tiga objek. Dan fungsi atau maknanya ialah untuk menunjukkan tiga orang berinteraksi.

12. GS (*group shot*)

Pada *shot* ini pengambilan gambarnya dengan banyak objek. Dan fungsi atau maknanya ialah untuk memperlihatkan banyak objek saling berinteraksi.

### 2.2.3.2. Camera Angle

Posisi kamera pada saat membidik suatu objek akan berpengaruh pada makna dan pesan yang disampaikan, dalam buku Videografi Operasi Kamera & Teknik Pengambilan Gambar, menurut Askurifai Baksin *camera angle* terbagi menjadi lima sudut pengambilan gambar. Masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda sehingga karakter dan pesan yang dikandung dalam setiap *shot* akan berbeda pula. Kelima *camera angle* tersebut meliputi:

#### 1. *Bird Eye View*

Adalah suatu teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawah begitu kecil dan berserakan tanpa punya makna. Sudut pengambilan gambar ini misalnya dilakukan dari helicopter atau dari gedung bertingkat tinggi.

#### 2. *High Angle*

Sudut pengambilan gambar ini lebih rendah dari pertama. *High angle* merupakan pengambilan gambar dari atas objek. Selama kamera di atas objek maka sudah dianggap *high angle*. Dengan *high angle* maka objek tampak lebih kecil. Di sini bukan sial tampilan fisiknya, yang penting adalah kesan yang ditimbulkan dari pengambilan gambar ini adalah kesan 'lemah', 'tak berdaya', 'kesendirian', dan kesan lain yang mengandung konotasi 'dilemahkan atau dikerdilkan'.

### 3. *Eye Level*

Boleh dibilang sudut seperti ini tidak mengandung kesan tertentu, karena memang tidak mengharapkan kesan tertentu. Meskipun demikian, dalam sudut ini tetap harus diperhatikan aspek komposisinya. Jangan sampai objek dalam frame tidak nyaman untuk ditonton. Untuk masalah komposisi pada bagian lain akan dibicarakan secara rinci.

### 4. *Low Angle*

Menggambarkan seseorang yang berwibawa atau berpengaruh tidak bisa menggunakan *high angle* karena kesan yang ditimbulkan akan melenceng. Sudut pengambilan gambar yang tepat adalah *low angle*. Sudut ini membangun kesan ‘berkuasa’, baik dalam soal ekonomi, politik, sosial, dan lainnya. Seseorang yang ditampilkan dengan sudut pengambilan ini akan mempunyai kesan ‘dominan’.

### 5. *Frog Eye*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang besar, terkadang mengerikan dan bisa juga penuh misteri. Yang jelas sudut pengambilan ini mempunyai kesan dramatis untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh, ganjil, ‘kebesaran’, atau ‘sesuatu’ yang menarik tapi diambil dengan variasi tidak biasanya. (dalam Baksin, 2009:105-110).

### 2.2.3.3. Komposisi

Pengetahuan mengenai komposisi ini mutlak dikuasai oleh para juru kamera, mengingat unsur keseimbangan sebuah gambar ditentukan oleh komposisi. Komposisi dalam sebuah frame ditentukan oleh tiga faktor, yakni:

#### 1. *Headroom*

Jika juru kamera membidik sebuah objek dengan ukuran *medium shot* maka objek harus proporsional, yakni kepala bagian atas dengan batas frame harus diatur tidak terlalu tinggi dan rendah. Jika *headroom* terlalu tinggi maka objek nanti akan terkesan ‘menggantung’. Bila *headroom*-nya terlalu rendah bisa jadi objek seolah terpotong. Tapi untuk objek dengan ukuran *big close-up* aturan *headroom* ini tidak terpakai.

#### 2. *Noseroom*

*Noseroom* diartikan sebagai jarak pandang seseorang terhadap objek lainnya, baik ke kiri maupun ke kanan. Komposisi ini tentunya dikemas untuk mendapatkan gambar yang menarik, karena dengan *noseroom* berarti seseorang sedang melakukan interaksi dengan orang atau benda lainnya.

#### 3. *Looking Space*

Orang sedang berlari atau berjalan selalu menyisakan ruangan di depan atau arah seseorang yang sedang bergerak ke depan tersebut. Ruangan di depan orang yang lagi berlari atau berjalan itulah yang

disebut *looking space*, sementara bagian belakang disebut *back space*.

(dalam Baksin, 2009:135-138).

#### 2.2.3.4. *Cutting*

*Cutting*, diartikan sebagai pergantian gambar sari suatu *scene* ke *scene* lainnya. *Cutting* termasuk dalam aspek pikturisasi yang berkaitan dengan unsur penceritaan dalam urutan gambar-gambar. Sutradara harus mampu memainkan imajinasinya ketika menangani proses *shooting*. Imajinasi yang berjalan tentunya, bagaimana nantinya jika potongan-potongan *scene* ini diedit dan ditayangkan di monitor.

#### 2.2.3.5. *Continuity*

*Continuity* yang dalam bahasa Indonesia kontinuitas adalah upaya pengambilan gambar oleh juru kamera dengan cara *cut to cut* (*record* dan *pause*) terhadap objek yang bergerak sehingga mengandung kesinambungan gerak dalam waktu dan ruang. Kontinuitas dilakukan agar tiap *shot* dalam sebuah *scene* mengandung makna dan pengertian serta memenuhi standar logika sinematika. Tiap *shot* harus dilakukan secermat mungkin sehingga penonton berhasil dituntun sesuai cerita yang terkandung. Ada beberapa teknik pengambilan gambar, antara lain:

##### 1. *Backlight Shot*

*Backlight shot* adalah teknik pengambilan gambar terhadap objek di ruangan yang kurang terang, sementara di luar ruangan cukup banyak pencahayaan, baik buatan maupun alam. Efek dari

pengambilan gambar ini objek terlihat hitam, sementara *background* terang-benderang.

## 2. *Reflection Shot*

Teknik pengambilan gambar terhadap objek tidak dilakukan langsung ke objeknya, tetapi justru ke arah kaca (atau sungai) yang dapat memantulkan bayangan objek. Biasanya pengambilan gambar semacam ini dilakukan di kereta api saat seseorang karena kesedihannya ingin berpegangan jauh.

## 3. *Door Frame Shot*

Teknik pengambilan gambar ini sesuai dengan namanya. Pengambilan gambar dilakukan di luar pintu sehingga ketika kamera mengarah ke dalam ruangan pintu tetap masih disisakan untuk memperlihatkan orang di ruang. Biasanya adegan-adegan seperti ini untuk memberikan kesan menegangkan, khusus dalam film-film horror.

## 4. *Point of Views Shot (POV)*

Yakni memperlihatkan *shot* dalam posisi sedang ngobrol resmi dan kamera akan bergantian mengambil *close up* objeknya.

## 5. *Artificial Framing Shot*

Jika juru kamera menempatkan seutas daun tepat di depan kamera, hasil *shot*-nya seolah-olah juru kamera mengambil dari ranting pepohonan. Padahal dedaunan yang muncul sebetulnya hanya sengaja ditempatkan oleh juru kamera. Efeknya tentu

gambar dalam frame terasa lebih indah, terutama untuk *shot* kondisi di kebun atau hutan.

#### 6. *Jaws Shot*

Biasanya objek akan tahu jika diambil gambarnya. Namun dalam teknik ini justru seolah-olah objek tidak tahu sehingga ketika kamera menyorot ke arahnya dia agak kaget, tetapi tetap dalam situasi dramatik.

#### 7. *Framing with Background*

Tujuan teknik pengambilan gambar ini sebetulnya memberi efek keindahan. Jadi objek tetap fokus di depan, tetapi latar belakangnya dimunculkan sesuatu untuk memberi kesan lain terhadap objek tujuan.

#### 8. *The Secret of Foreground Framing Shot*

Dalam *shot* ini, tujuan pengambilan gambar sebetulnya objek yang berada di depan, hanya latar belakang rupanya memengaruhi sesuatu yang terjadi pada latar depannya sehingga dia memiliki andil.

#### 9. *Artifial Hairlight*

Pada teknik ini, rambut objek diberi efek cahaya buatan sehingga mempunyai efek bersinar. Efek ini biasanya dilakukan agar ada nuansa dramatic bagi dua objek yang sedang dialog.

#### 10. *Fast Road Effect*

Teknik pengambilan gambar ini memperlihatkan juru kamera berada di dalam mobil yang sedang melaju kencang. Kesan yang ditimbulkan tentunya ada pemandangan jalan yang bergerak begitu cepat memperlihatkan efek kecepatan mobil objek.

#### 11. *Walking Shot*

Sesuai dengan namanya, teknik ini mengambil gambar pada objek yang sedang berjalan. Kesannya indah karena memperlihatkan seseorang yang sedang jalan terburu-buru atau kondisi ketika seseorang dikejar sesuatu.

#### 12. *Travelling Shot*

Sesuai dengan namanya, teknik ini memperlihatkan teknik traveling atau berjalan-jalan seolah sedang menikmati pemandangan di sisi jalan. Teknik ini sama juga dengan *panoramic shot*. Bedanya hanya pada isi. Jika traveling tidak memilih pemandangan yang di bidik, sementara *panoramic* lebih mengutamakan keindahan panorama pemandangan.

#### 13. *Overshoulder Shot*

Jika dua orang sedang terlibat dialog, juru kamera bisa mengambil gambarnya lewat bahu masing-masing orang tersebut. Dalam *frame*, gambar terlihat dua orang tersebut saling berhadapan. Salah satunya agak membelakangi kamera, sementara yang lainnya seolah melihat juru kamera.

## **2.2.4. KEKERASAN**

### **2.2.4.1. Definisi**

Kekerasan adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang kepada seseorang lain, seseorang kepada kelompok, kelompok kepada seseorang atau kelompok kepada kelompok lainnya yang merasa bahwa diri ataupun kelompoknya adalah kuat bila dibandingkan dengan seseorang ataupun kelompok lainnya dengan berdasarkan kekuatan fisiknya dan pemaksaan yang memiliki makna tertentu bagi perilaku kekerasan tersebut.

Kekerasan bisa merupakan suatu aktivitas kelompok atau individu, yang disebut kekerasan individu dan kolektif. Kita menemukan bahwa para partisipan umumnya bisa memberikan penjelasan atas tindakan mereka. Selain itu, meskipun khususnya di Amerika Serikat kekerasan telah semakin distigma, namun kekerasan resmi seringkali diampuni, kekerasan tidak resmi seperti tindakan untuk berwaspada sering disetujui, dan persentasi media tentang kekerasan dapat diterima dengan baik oleh banyak orang. (dalam Santoso, 2002:41).

### **2.2.4.2. Macam-Macam Kekerasan**

Dalam buku yang berjudul Teori-teori Kekerasan (2002), menurut Thomas Santoso kekerasan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

## 1. Kekerasan Individu

Kekerasan individu ialah kekerasan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain, atau bisa juga kekerasan yang dilakukan oleh seseorang kepada dirinya sendiri.

Kekerasan yang dilakukan oleh satu orang ini seperti memukul, menampar, memperkosan atau membunuh. Sedangkan kekerasan yang dilakukan seseorang kepada dirinya sendiri seperti bunuh diri. Baik dengan menggantungkan diri atau terjun dari atas gedung bertingkat.

## 2. Kekerasan Kelompok

Kekerasan kelompok atau kekerasan kolektif ialah kekerasan yang dilakukan oleh orang yang jumlahnya lebih dari satu orang. Contohnya, kekerasan yang dilakukan geng motor kepada masyarakat, kekerasan kelompok oknum pendukung tim sepakbola kepada tim lain yang merupakan musuhnya, dan lain-lain.

### 2.2.4.3. Sifat Kekerasan

Dalam buku Teori-Teori Kekerasan (2002), Thomas Santoso menjelaskan lebih lanjut mengenai kekerasan. Santoso mengatakan ada empat sifat kekerasan yang dapat diidentifikasi. Empat sifat kekerasan tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Kekerasan *Overt* (Terbuka)

Kekerasan terbuka yang dimaksud ialah kekerasan yang dapat dilihat, seperti perkelahian.

## 2. Kekerasan *Covert* (Tertutup)

Kekerasan tertutup yang dimaksud ialah kekerasan tersembunyi atau tidak dilakukan langsung, seperti perilaku mengancam.

## 3. Kekerasan *Offensive* (Menyerang)

Kekerasan menyerang yang dimaksud ialah kekerasan yang dilakukan tidak untuk perlindungan, tetapi untuk mendapatkan sesuatu, seperti penjabalan.

## 4. Kekerasan *Deffensive* (Bertahan)

Kekerasan bertahan yang dimaksud ialah kekerasan yang dilakukan sebagai tindakan perlindungan diri. Baik kekerasan agresif maupun defensive bisa bersifat terbuka atau tertutup. (dalam Santoso, 2002:11).

### **2.2.5 IDEALISME**

#### **2.2.5.1 Definisi Idealisme**

Arti falsafi dari kata *idealisme* ditentukan lebih banyak oleh arti dari kata *ide* dari pada kata *ideal*. W.E.Hocking, seorang idealis mengatakan bahwa kata *idea-ism* lebih tepat digunakan dari pada *idealism*. Secara ringkas idealisme mengatakan bahwa realitas terdiri dari ide-ide, pikiran-pikiran, akal (*mind*) atau jiwa (*self*) dan bukan benda material dan kekuatan. Idealisme menekankan *mind* sebagai hal yang lebih dahulu (*premier*) dari pada materi. Sebaliknya, materialisme mengatakan sebaliknya. (dalam Praja, 2003:126).

### 2.2.5.2 Profesional

Pada umumnya, ada lima hal yang menurut para sosiolog tercakup oleh profesional, yang disarankan sebagai struktur sikap yang diperlukan bagi setiap jenis profesional.

1. Profesional menggunakan organisasi atau kelompok profesional sebagai kelompok referensi utama.
2. Profesional melayani masyarakat, tujuannya, melayani masyarakat dengan baik. Ia altruistik, mengutamakan kepentingan umum.
3. Profesional memiliki kepedulian atau rasa terpenggil dalam bidangnya. Komitmen ini memperteguh dan melengkapi tanggung jawabnya dalam melayani masyarakat. Ia melaksanakan profesinya karena merasa komitmennya yang mendalam; dan ini menopangnya selama periode-periode latihan dalam penekanan secara berulang-ulang.
4. Profesional memiliki rasa otonomi. Profesional membuat keputusan-keputusan dan ia bebas untuk mengorganisasikan pekerjaannya di dalam kendala-kendala fungsional tertentu.
5. Profesional mengatur dirinya sendiri (*self-regulation*). Ia mengontrol perilakunya sendiri. Dalam hal kerumitan tugas dan persyaratan keterampilan, hanya rekan-rekan sepekerjaanya yang mempunyai hak dan wewenang untuk melakukan penilaian. (dalam Sobur, 2001:53).

## 2.2.6 EKSPRESI EMOSI

Ekspresi emosi adalah suatu upaya mengkomunikasikan status perasaan individu, berorientasi pada tujuan (Planalp, dalam Safaria & Saputra, 2009). Sementara menurut Paul Ekman (dalam Goleman, 2002) ekspresi emosi merupakan keadaan kesiapan kita untuk menanggapi peristiwa-peristiwa mendesak saat bereaksi dan merespon situasi.

### 2.2.6.1 Macam bentuk ekspresi emosi

Berikut ini terdapat contoh bentuk ekspresi emosi dari emosi-emosi dasar yang biasa kita temui dalam kehidupan sehari-hari:

#### A. Ekspresi emosi marah

Kemarahan menginformasikan pada orang lain bahwa ada masalah yang terjadi. Seperti semua emosi, kemarahan mempunyai sebuah sinyal, sinyal yang sangat kuat pada wajah dan suara. Jika orang lain adalah sumber kemarahan kita, ekspresi kemarahan kita akan berkata pada orang itu bahwa apapun yang dia lakukan tidak bisa diterima, dan itu bisa berguna untuk melegakan kita jika orang tersebut tahu apa yang kita inginkan atas perilakunya.

Terdapat beberapa tanda atau isyarat yang ditunjukkan, baik secara sadar atau tidak, oleh individu yang sedang marah. Ekman (2010) menyebut beberapa ciri yang dapat tampak: mengerutkan dahi dan menarik alis ke bawah, pandangan mata

menyorot, rahang ditekan kuat-kuat dan gigi digemeretakkan, bibir berada pada dua posisi yang berbeda. Kemudian, secara spesifik dibedakan apabila pada kemarahan yang terkontrol halus, yang tampak adalah pelupuk mata bagian atas dan bawah menjadi sempit bersamaan dengan penekanan bagian bibir.

#### B. Ekspresi emosi sedih

Emosi sedih bisa timbul saat individu dihadapkan pada keadaan yang mengecewakan, menggelisahkan, musibah atau muncul sebagai akibat penderitaan karena luka. Menangis adalah salah satu ekspresi emosi sedih yang paling umum diketahui. Namun demikian, ekspresi dari emosi sedih ini tidak hanya menangis, bisa juga dengan cenderung menjadi pasif seperti mengurung diri di kamar dan tidak mau bergaul dengan orang lain. Menangis bisa berfungsi untuk melampiaskan emosi sedih, yang jika dipendam justru dapat menyebabkan beberapa akibat yang jauh lebih serius lagi. Bisa menyebabkan gangguan kesehatan.

Setiap kesedihan selalu terpancar pada raut orang yang sedang mengalaminya. Bahkan ketika orang tersebut berusaha untuk tidak menunjukkan bagaimana perasaannya. Ekman (2010) memberikan beberapa petunjuk yang dapat digunakan jika ingin memantau ekspresi sedih:

- Pelupuk mata menjadi lebih berat, dan mata mungkin basah dengan dengan air mata permulaan. Pipi mungkin mulai mengembang. Sebelah belakang kerongkongan pun mulai terasa sakit.
- Alis mata. Alis mata menjadi sangat penting, merupakan tanda-tanda yang sangat bisa dipercaya untuk menandai kesedihan. Lihatlah ruang di antara alis mata, pada kebanyakan orang kerut vertikal di antara alis akan tampak ketika alis mata tertarik ke atas bersamaan. Pada sebagian orang, kerut itu secara permanen menggores di wajah, dan jika seperti ini, hal itu akan semakin dalam dan gelap ketika sudut dalam alis matanya ditarik ke atas secara bersamaan.
- Bibir. Ketika bibir bagian bawah didorong naik, ini menampakkan sebuah cebikan, yang bisa terjadi dengan sendirinya ketika individu mulai merasakan kesedihan, sebagai pendahuluan bagi sebuah tangisan. Sudut bibir yang ditebuk sedikit ke bawah adalah tanda lain kesedihan yang sangat halus, atau ini terjadi ketika individu mencoba membatasi seberapa banyak kesedihan yang sedang ditampakkan.

### C. Ekspresi emosi takut

Secara umum ciri-ciri takut adalah melebarnya mata, melebarnya biji mata, tetapnya mata, kencangnya denyut nadi, air

liur mengering, bulu roma berdiri, otot menegang, tubuh gemetar, tangan terasa lebih dingin, bernapas dalam-dalam dan cepat, berkeringat, mungkin juga merasa bergetar, otot lengan dan kaki terasa kencang, keinginan untuk melarikan diri atau menghindari hal yang menakutkan,

Pada wajah, tampak pelupuk mata bagian atas menjadi terangkat. Bagian bibir direntangkan ke belakang menuju area mata. Serta sangat mungkin terjadi individu memalingkan wajah hingga tubuhnya.

Darwis Hude (2006) menyebutkan beberapa perubahan tingkah laku yang tampak akibat kehadiran emosi takut: raut muka pucat pasi, berteriak histeris, loncat dan berlari, merunduk, menutup telinga, menghindar, kemudian dapat terjadi perubahan lebih drastic seperti denyut nadi meningkat, jantung berdebar-debar, pandangan mata kabur, keluar keringat dingin, persendian yang lemas.

#### D. Ekspresi emosi jijik dan muak

Perbedaan emosi jijik dan muak sudah dijelaskan pada bab 3 mengenai pengalaman emosi. Pada bagian ini hanya akan dibahas terkait pengekspresianannya. Dimulai dari emosi jijik yang menunjukkan tanda seperti berikut (Ekman, 2010): kerongkongan merasa tercekik karena mau muntah, sensasi-sensasi dalam bibir bagian atas dan lubang hidung meningkat

seolah-olah individu menjadi sangat sensitif pada bagian-bagian wajah ini sehingga semakin merasakannya. Kemudian tanda lainnya: bibir bagian atas dinaikkan setinggi yang bisa dicapai, bibir bagian bawah dinaikkan juga dan agak menonjol keluar, kerut melintang dari atas lubang hidung hingga melewati sudut bibir, sayap lubang hidung pun terangkat ketika kerutan tampak di sisi dan jembatan hidung, dagu yang terangkat dan alis yang diturunkan menciptakan kerutan di pojok luar mata.

Sementara, agak lebih sulit mengidentifikasi sensasi yang dihubungkan dengan kemukaan. Contoh situasi yang dapat membangkitkan ekspresi muak misalnya adalah saat ada orang lain yang menyerobot antrian, melihat orang menjiplak karya orang lain, dan seterusnya. Saat ini terjadi, yang muncul adalah emosi muak. Bentuk ekspresinya antara lain: kecenderungan untuk ingin menaikkan dagu, seolah-olah merendahkan hidung kita pada orang lain, serta terjadi pengencangan pada satu sudut bibir.

#### E. Ekspresi senang

Sensasi kesenangan, kebahagiaan, kegirangan, kepuasan hati, kelegaan, semuanya selalu melibatkan senyuman. Senyum-senyum ini mungkin berbeda dalam intensitas, seberapa cepat senyum itu tampak, seberapa lama senyum itu tertinggal di wajah dan seberapa lama bisa menghilang. Namun demikian, dalam

ekspresi kesenangan yang sebenarnya, orang tidak hanya tersenyum, tapi juga mengaktifkan otot yang memutar di sekitar mata (otot orbicularis oculi), dimana sangat sedikit orang yang bisa secara sengaja mengontraksi otot ini (Duchenne, dalam Ekman, 2010).

Ketika senyum menjadi lebih lebar, hanya ada satu petunjuk yang bisa membedakan antara senyum kesenangan dengan yang bukan kesenangan. Senyum yang lebar, menekan pipi ke atas, yang membuat lipatan pada kulit di bawah mata, mempersempit pembukaan mata, dan bahkan menghasilkan kerutan dekat mata – semua ini tanpa melibatkan otot yang menggerakkan mata.

Senyum yang bukan merupakan kesenangan memiliki banyak macam yang berbeda. Sebagian, seperti senyum kesopanan, hanya melibatkan bibir yang tersenyum. Ini juga ditunjukkan dalam senyum yang digunakan untuk mengindikasikan bahwa pendengar setuju dengan atau memahami apa yang pembicara katakan selama sebuah percakapan. Sebagian senyum yang bukan kesenangan membutuhkan aksi-aksi wajah yang lain selain bibir yang tersenyum. (dalam Latifa, 2012).