

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam tulisan ini, peneliti menggunakan sebuah contoh skripsi terdahulu sebagai yang berjudul Studi Kualitatif mengenai Feminisme dalam film kartun Anak-anak Shrek The Third menggunakan Analisis Naratif karya Isti Yulisti Jurusan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung tahun 2009 dan Wajah Politik Indonesia Awal Tahun 2015 (Analisis Struktur Naratif Seymour Chatman Pada Laporan Utama Majalah Tempo Edisi 09 – 15 Februari 2015) oleh Teti Diana Ayu, mahasiswa Universitas Islam Bandung Tahun 2015.

Dalam penelitian pertama yang ditulis oleh Isti Yulisti sang peneliti yang terdorong oleh penasaran mengenai kontroversi feminisme yang dianggap sebagai bentuk ideologis yang berbenturan dengan kultur dan kodrat perempuan, dalam tulisannya, Ia menggali begitu dalam mengenai feminisme yang melekat begitu erat dengan perempuan dan masih sangat kental dirasakan.

Berfokus pada feminisme yang terkandung dalam film lewat karakter yang ada dalam film, dengan menggunakan teori analisis naratif dari Vladimir Propp, dalam film ini aliran feminisme yang ditonjolkan oleh pemeran kunci dan pemeran pembantu, feminisme yang diperankan dalam film ini konstruksi perempuan dan laki-laki sangat sejalan dengan paham feminis, hal yang menarik dalam film ini perjuangan feminis tidak hanya dilakukan oleh perempuan saja tetapi laki-laki juga.

Sedangkan dalam penelitian kedua yang ditulis oleh Teti Diana Ayu yang terdorong untuk membahas permasalahan politik. Awal tahun, media ramai memperbincangkan polemik seputar lembaga Komisi Pemberantasan Korupsi. Beberapa nama besar yang bermunculan pada situasi politik itu menjadi sebuah problematika tersendiri dalam salah satu situasi di Indonesia. Tanda adanya ketidakharmonisan antar petinggi negara tidak luput dari sorotan pemberitaan khususnya media cetak. Agar pemberitaan menarik dan relevan, berita narasi hadir menjadi alternatif yang memuat urutan peristiwa, karakter, cerita, plot, dan setting. Dalam penelitian ini Ia tidak menggunakan semua teori dari Seymour Chatman melainkan dibantu oleh teori dari Van Dijk. Sedangkan teori Chatman cenderung lebih dapat menyempurnakan hasil penelitian sebuah informasi melalui film.

Tabel 2.1
Review Hasil Penelitian Sejenis

Perbedaan	Isti Yulisti	Teti Diana Ayu	Putri Wulandewi
Judul	Feminimisme Dalam Kartun Anak-anak Shrek The Third ; Studi Kualitatif Mengenai Feminimisme dalam Film kartun Anak-anak Shrek The Third dengan menggunakan Analisis Naratif	Wajah Politik Awal Tahun 2015 (Analisis Struktur Naratif Seymour Chatman Pada Laporan Utama Majalah Tempo edisi 09-15 Februari 2015)	Analisis Naratif Film <i>Nightcrawler</i> mengenai ideologi kejournalistikan (Metode Penelitian Kualitatif Dengan Analisis Naratif Seymour Chatman)
Topik	Permasalahan yang diteliti adalah pemaknaan feminimisme yang terkandung dalam film serta keberagaman karakter feminimisme dalam filmnya.	Permasalahan yang diteliti adalah bagaimana wajah politik awal tahun 2015 pada rubik pada laporan utama majalah tempo edisi 09-15 Februari 2015 melalui <i>story</i> dan <i>discourse</i> dengan mengacu pada laporan utama majalah tempo dengan judul; Dalam bidikan koalisi besar dan Di Antara Merdeka Utara dan Teuku Umar .	Permasalah yang diteliti adalah mengenai Ideologi kejournalistikan dalam film <i>Nightcrawler</i> (metode penelitian kualitatif dengan analisis naratif Seymour Chatman dengan struktur <i>story</i> dan <i>discourse</i> . Yang tidak sesuai dengan kode etik kejournalistikan.

Metode	Di sini peneliti menggunakan analisis wacana melalui analisis naratif yang terbagi dalam 7 karakter, Vladimir Propp untuk mengkaji mengenai pemaknaan.	Di sini peneliti menggunakan analisis naratif Seymour Chatman yaitu <i>Story</i> dan <i>Discourse</i> , agar pengerjaan lebih akurat peneliti dibantu oleh teori dari Van Dijk, karena pada teori Chatman bagian <i>Discourse</i> untuk analisis berita kurang pas.	Di sini peneliti menggunakan analisis naratif dari Seymour (<i>Story</i> dan <i>Discourse</i>). Dibantu oleh teori ideologi dari <i>Stuart Hall</i> (proses konsensus) dan teori Bill Kovach (9elemen jurnalisme) sebagai teori sekunder.
Hasil	Aliran feminisme tersebut diperlihatkan oleh karakter kunci dan peran pembantu yang ada di film ini. Feminisme sebagai sebuah perjuangan ditunjukkan dalam film ini. Konstruksi perempuan dan laki-laki sangat sejalan dengan paham feminis. Hal yang menarik adalah perjuangan feminis tidak hanya dilakukan oleh kaum perempuan saja akan tetapi laki-laki memiliki peran dalam mengusung feminisme yang ada di dalam masyarakat.	(1) Adanya dramatisasi konflik yang intens terkandung pada komponen <i>story</i> pemberitaan dalam komponen alur, karakter, dan <i>setting</i> , (2) Wacana komisi antikorupsi sebagai korban koalisi besar menjadi gagasan utama yang memang didasari oleh model skema dan proses produksi wartawan sebagai ideologi dirinya. Sebab dilihat dari analisis sosialnya pun kekuasaan koalisi besar mengontrol wacana itu disebarluaskan kepada publik namun media tidak mendukung sepenuhnya soal adanya wacana upaya kriminalisasi pada Komisi Pemberantasan Korupsi.	(1) Adanya konflik di Film yang kuat yang terkandung dalam komponen <i>Story</i> dan <i>Discourse</i> (2) Mengenai Ideologi kejournalistikan yang sangat bertentangan dalam film <i>Nightcrawler</i> , etika kejournalistikan yang tidak diterapkan dalam Film <i>Nightcrawler</i> ini menjadi menarik, bagaimana seorang jurnalis lepas melakukan segala cara untuk mendapatkan berita tanpa menggunakan kode etik seorang jurnalis.

2.2 Film sebagai Media Komunikasi

Film dideskripsikan sebagai gambar-hidup (*movie*). Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa dikenal di dunia para sineas sebagai seluloid¹³.

¹³ Dolphi Joseph, *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Apresiasi Film*, jurnal online, diakses melalui <https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwie1NOy5-DKAhWVjo4KHfCnBSUQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fjournal.uajy.ac.id%2F821%2F3%2F2TA11217.pdf&usg=AFQjCNHw9MrSjXlvipldoDO1JcxdbmNbA&sig2=QyxOOQbca3ab9KfWEnR7JA> pada tanggal 12 oktober 2015 pukul 23:20 WIB

Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari Cinema + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986: 134) Apalagi film saat ini sangat berperan penting dalam komunikasi karena hampir dari masyarakat seluruh belahan menonton film, entah lewat film, internet dan media bioskop, Pesan film sebagai media komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Nilai pendidikan sebuah film jangan diartikan sebagaimana kata pendidikan di bangku sekolah. Nilai pendidikan sebuah film bermakna semacam pesan-pesan, atau katakanlah moral film. Yang semakin halus penggarapannya akan semakin baik. Dengan demikian, penonton tidak akan merasa digurui. Hampir semua film mengajadi, atau memberitahu kita tentang sesuatu. (Marselli, 1996: 15)

Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat

menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi *audiens*.

Dewasa ini terdapat berbagai ragam film, meskipun cara pendekatannya berbeda-beda, semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan-muatan masalah yang dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya.

Film merupakan salah satu alat komunikasi massa, tidak dapat dipungkiri bahwa antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Sebuah film adalah tampilan gambar-gambar dan adegan bergerak yang disusun untuk menyajikan sebuah cerita pada penonton. Film memberikan pengalaman yang amat mengasyikkan. Film membuat orang tertahan, setidaknya, saat mereka menontonnya lebih intens ketimbang medium lainnya¹⁴.

Menurut UU Nomor 33 tahun 2009¹⁵ tentang perfilman, film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasar atas kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

¹⁴ Tri Nugroho Adi, "Sekilas tentang Film" diakses melalui <https://sinaukomunikasi.wordpress.com/2013/09/11/sekilas-tentang-film/> pada tanggal 13 Oktober 2015 pukul 23.35 WIB

¹⁵ Laila Mahariana, "Peranan Lembaga Sensor Film (LSF) Dalam Menegakkan Perlindungan Konsumen Di Indonesia", jurnal online, diakses melalui <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi-1YbG6eDKAhVMCo4KHc92APMQFghIMAU&url=http%3A%2F%2Flontar.ui.ac.id%2Ffile%3Ffile%3Ddigital%2F131036-T%252027408-Peranan%2520lembaga-Tinjauan%2520literatur.pdf&usg=AFQjCNE7hQbat1GIrakyGnaNaLBZji5Dl&sig2=-jrzcJoz5pnNgO-sUc9dUg&bvm=bv.113370389,d.c2E> pada tanggal 13 Oktober 2015 pukul 23:40 WIB.

Menurut Wibowo, film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita. Film juga diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya.

Menurut Effendy, film adalah gambaran yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dan televisi, atau bisa berbentuk sinetron seri di televisi¹⁶.

Film sangat berbeda dengan seni sastra, seni rupa, seni suara, seni musik, dan arsitektur yang muncul sebelumnya. Seni film mengandalkan teknologi, baik sebagai bahan baku produksi maupun dalam hal penyampaian terhadap penontonya. Film merupakan penjelmaan terpadu antara berbagai unsur yakni sastra, teater, seni rupa, dengan teknologi canggih dan modern serta sarana publikasi. Menurut Baksin, pesan-pesan komunikasi film juga dikelompokkan dalam proses pembuatan dan penyampainnya, yang biasa disebut dengan *genre*. (Baksin, 2003: 3)

Dalam sebuah genre film terdapat suatu unsur-unsur yang disebut *repertoire of elements*¹⁷ unsur-unsur tersebut meliputi:

1. *Themes*, yakni ide pokok atau gagasan yang menjiwai seluruh cerita.
2. *Style*, adalah cara penyajian seperti camera *angels*, *editing*, *lighting*, warna dan elemen-elemen teknikal lainnya
3. *Setting*, seperti lokasi, periode waktu dll

¹⁶ Anonymous, *pengertian film menurut para ahli*, diakses melalui <http://dilihatya.com/2959/pengertian-film-menurut-para-ahli-adalah> Pada tanggal 13 Oktober Pukul 23. 45 WIB

¹⁷ Tri Nugroho Adi, Loc.Cit., Paragraf Pertama.

4. *Narrative* atau alur cerita-bagaimana cerita disajikan
5. *Iconography*, berupa representasi simbolis
6. *Characters*,
7. *Props*, yakni properti yang digunakan dalam film

2.2.1 Sejarah Film

Film yang ditemukan pada akhir abad ke-19 dan terus berkembang hingga hari ini merupakan ‘perkembangan lebih jauh dari teknologi fotografi. Perkembangan penting sejarah fotografi telah terjadi di tahun 1826, ketika Joseph Nicephore Niepce dari Perancis membuat campuran dengan perak untuk membuat gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal yang telah disinari beberapa jam.

Thomas Alva Edison (1847-1931) seorang ilmuwan Amerika Serikat penemu lampu listrik dan fonograf (piringan hitam), pada tahun 1887 terinspirasi untuk membuat alat untuk merekam dan membuat (memproduksi) gambar. Edison tidak sendirian. Ia dibantu oleh George Eastman, yang kemudian pada tahun 1884 menemukan pita film (*seluloid*) yang terbuat dari plastik tembus pandang. Tahun 1891 Eastman dibantu Hannibal Goodwin memperkenalkan satu rol film yang dapat dimasukkan ke dalam kamera pada siang hari.

Alat yang dirancang dan dibuat oleh Thomas Alva Edison itu disebut kinetoskop (*kinetoscope*) yang berbentuk kotak berlubang untuk menyaksikan atau mengintip suatu pertunjukan. Lumiere Bersaudara kemudian merancang peralatan baru yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan

proyektor menjadi satu. Lumiere Bersaudara menyebut peralatan baru untuk kinetoskop itu dengan “sinematograf” (*cinematographe*). (Marselli, 1996: 2-3)

Peralatan sinematograf ini kemudian dipatenkan pada Maret tahun 1895. Pada peralatan sinematograf ini terdapat mekanisme gerakan yang tersendat (*intermittent movement*) yang menyebabkan setiap *frame* dari film diputar akan berhenti sesaat, dan kemudian disinari lampu proyektor. Di masa awal penemuannya, peralatan sinematograf tersebut telah digunakan untuk merekam adegan-adegan yang singkat. Misalnya, adegan kereta api yang masuk ke stasiun, adegan anak-anak bermain di pantai, di taman dan sebagainya. (Marselli, 1996: 2-4)

Film pertama kali dipertontonkan untuk khalayak umum dengan membayar berlangsung di *Grand Cafe Boulevard de Capucines*, Paris, Perancis pada 28 Desember 1895. Peristiwa ini sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop di dunia. Meskipun usaha untuk membuat "citra bergerak" atau film ini sendiri sudah dimulai jauh sebelum tahun 1895, bahkan sejak tahun 130 masehi, namun dunia internasional mengakui bahwa peristiwa di Grand Cafe inilah yang menandai lahirnya film pertama di dunia. (Marselli, 1996: 4).

2.2.2 Perkembangan Film

Sejak ditemukan, perjalanan film terus mengalami perkembangan besar bersamaan dengan perkembangan atau kemajuan-kemajuan teknologi pendukungnya. Pada awalnya hanya dikenal film hitam putih dan tanpa suara atau dikenal dengan sebutan “film bisu”. Masa film bisu berakhir pada tahun 1920-an,

setelah ditemukannya film bersuara. Film bersuara pertama diproduksi tahun 1927 dengan judul “Jazz Singer”, dan diputar pertama kali untuk umum pada 6 Oktober 1927 di New York, Amerika Serikat.

Kemudian menyusul ditemukannya film berwarna di tahun 1930-an. Perubahan dalam industri perfilman jelas nampak pada teknologi yang digunakan. Jika pada awalnya film berupa gambar hitam putih, bisu dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem penglihatan mata kita, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata. Pada perkembangan selanjutnya, film tidak hanya dapat dinikmati di bioskop dan berikutnya di televisi, namun juga dengan kehadiran VCD dan DVD (*Blue-Ray*), film dapat dinikmati pula di rumah dengan kualitas gambar yang baik, tata suara yang ditata rapi, yang diistilahkan dengan *home theater*. Dengan perkembangan internet, film juga dapat disaksikan lewat jaringan *superhighway*.

Film kemudian dipandang sebagai komoditas industri oleh Hollywood, Bollywood dan Hongkong. Di sisi dunia yang lain, film dipakai sebagai media penyampai dan produk kebudayaan. Hal ini bisa dilihat di negara Prancis (sebelum 1995), Belanda, Jerman, dan Inggris. Dampaknya adalah film akan dilihat sebagai artefak budaya yang harus dikembangkan, kajian film membesar, eksperimeneksperimen pun didukung oleh negara. Kelompok terakhir ini menempatkan film sebagai aset politik guna media propaganda negara. Oleh

karena itu di Indonesia Film berada di bawah pengawasan departemen penerangan dengan konsep lembaga sensor film¹⁸.

Bagi Amerika Serikat, meski film-film yang diproduksi berlatar belakang budaya sana, namun film-film tersebut merupakan ladang ekspor yang memberikan keuntungan cukup besar. Seperti buku untuk dibaca maka film dibuat untuk dilihat dan didengar. Oleh Karena itu, gambar filmis merupakan gambar sesuatu dan bukan gambar tentang sesuatu. Yang terlihat di layar ternyata sebuah mobil yang berlari kencang misalnya, bukan tentang sebuah mobil yang berlari kencang. Jadi, sebagai hasil kerja alat teknik bernama kamera, gambar filmis mempunyai nilai reproduktif tinggi atas kenyataan fisik yang diabadikan. Jika kamera film juga merekam suaranya maka semakin lengkap ilusi kita, karena aspek lain dari kenyataan hidup, yaitu suara yang direproduksi. Sekalipun gambar yang ditampilkan itu serupa dengan subjek yang direkam. Gambar filmis senantiasa menambahkan sesuatu. Hal ini terjadi terutama karena faktor pembingkai (*framing*), yaitu si pembuat mempunyai kebebasan untuk menentukan dan memberi filmnya bentuk sedemikian rupa sebagai akibat dari kreativitas. Faktor pembingkai dicapai berkat partisipasi kreatif kamera. Dengan fungsi pembingkai ini, pembuat film bisa menentukan dan menyeleksi sejumlah unsur di luar bingkai (*frame*). Dia bisa memperlihatkan detail yang paling bermakna atau memiliki nilai-nilai simbolik, member kesan bentuk dimensi ketiga, yakni dimensi kedalaman.

¹⁸ Dolfi Joseph, Loc.cit.hlm 14-15

Dewasa ini terdapat pelbagai ragam film. Meskipun cara pendekatan berbeda-beda, semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan masalah-masalah yang dikandung. Selain itu, film dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya.

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian besar, yaitu kategori film cerita, dan noncerita, pendapat lain suka menggolongkan menjadi film fiksi dan film nonfiksi. (Marselli, 1996: 3-9)

2.2.3 Klasifikasi Film

2.2.3.1 Film Fiksi/Cerita

Film fiksi atau cerita memiliki pelbagai jenis atau genre. Dalam hal ini genre diartikan sebagai jenis film yang ditandai oleh gaya, bentuk atau isi tertentu. Ada yang disebut film drama, film *horror*, film perang, film sejarah, film fiksi-ilmiah, film komedi, film laga (*action*), film musical, dan film koboi. Penggolongan jenis film tidaklah ketat karena sebuah film dapat dimasukkan ke dalam beberapa jenis. Misalnya sebuah film komedi-laga (*action*), dan film drama sejarah.

Pada awal tahun 1960-an, banyak teknik film yang dipamerkan, terutama teknik penyuntingan untuk menciptakan adegan-adegan yang menegangkan. Penekanan juga diberikan lewat berbagai gerak kamera serta tarian para pendekar yang sungguh-sungguh bisa bersilat. Contoh yang legendaris dalam hal ini adalah Bruce Lee. Orang lain kemudian menambahkan trik (tipuan) penggunaan tali-

temali yang tak tertangkap oleh kamera yang memungkinkan pemain terlihat seperti terbang. Terhadap film cerita/fiksi yang perlu dilihat, sejauh mana pembuat film dapat meramu dorongan subjektif dalam menggunakan bahan dasar berupa cerita. Film cerita atau fiksi, lalu dapat diartikan sebagai pengutaraan cerita dan ide, dengan pertolongan gambar-gambar, gerak dan suara.

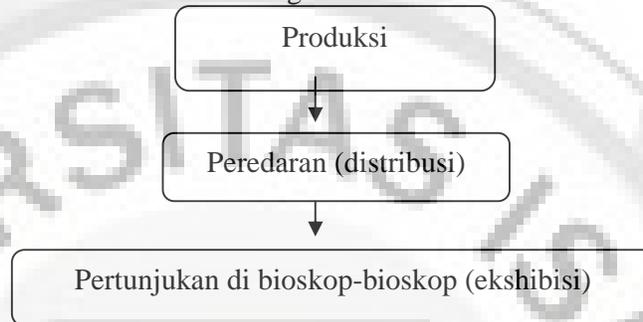
Jadi, cerita adalah bungkus atau kemasan yang memungkinkan pembuat film melahirkan realitas rekaan yang merupakan suatu alternatif dari realitas nyata bagi penikmatnya. Dari segi komunikasi ide atau pesan yang dibungkus oleh cerita itu merupakan pendekatan yang bersifat membujuk (persuasif). Akan tetapi, tentu saja cerita bukan segala-galanya dalam produksi film cerita atau fiksi. Terdapat sejumlah unsure lain yang menunjang keberhasilan. Misalnya, para pemain yang mampu tampil meyakinkan, penyuntingan yang mulus, dan penyutradaraan yang jitu.

Dalam pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran dan proses teknis. Proses pemikiran berupa pencarian ide, gagasan, atau cerita yang akan digarap, sedangkan proses teknis berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan segala ide, gagasan, atau cerita menjadi film yang siap ditonton. Oleh karena itu, film cerita dapat dipandang sebagai wahana penyebaran nilai-nilai. (Marselli, 1996: 10-13)

Film cerita kebanyakan dibuat dengan perhitungan komersial. Hal ini bisa dimaklumi karena produksi film cerita biasanya melibatkan modal yang relatif besar. Lebih jauh, ditinjau dari aspek ekonomi dan teknologi, produksi film harus dikelola sebagai usaha industri, sebab selain melibatkan modal besar juga

melibatkan banyak tenaga dan berbagai keahlian. Tujuan dan *system* kerja yang jelas, perencanaan yang matang serta jadwal kerja yang pasti menjadi syarat penting bagi usaha produksi film.

Mata rantai industri film cerita sebagai berikut:



Gambar 2.1 Gambar mata rantai film fiksi/cerita

(sumber: Buku Marselli Sumarno hal. 18)

2.2.3.2 Film nonfiksi/Film noncerita

Jika film cerita atau fiksi memiliki pelbagai jenis, demikian pula yang tergolong pada film noncerita. Namun, pada mulanya hanya ada dua tipe film noncerita ini, yakni yang termasuk dalam film dokumenter dan film faktual.

Film faktual umumnya hanya menampilkan fakta. Kamera sekedar merekam peristiwa. Film faktual ini di zaman sekarang tetap hadir dalam bentuk sebagai film berita (*news-reel*) dan film dokumentasi. Film berita menitikberatkan pada segi pemberitaan suatu kejadian aktual, misalnya film berita yang banyak terdapat dalam siaran televisi. Sementara, itu, film dokumentasi hanya merekam kejadian tanpa diolah lagi, misalnya dokumentasi peristiwa perang, dan dokumentasi upacara kenegaraan.

Tahun 1920-an merupakan periode penting bagi tumbuhnya pemikiran film dokumenter. Istilah dokumenter dipopulerkan oleh John Grierson

berkebangsaan Inggris, untuk menyebut karya Robert Flaherty, warga Amerika Serikat yang berjudul *Moana*, 1926. Grierson mengembangkan tradisi pembuatan film dokumenter di Inggris dan Kanada. Ia mendefinisikan film dokumenter sebagai perlakuan kreatif atas peristiwa.

Menurut rumusan DA. Peransi, pemikir dan pembuat film dokumenter, sebuah film dokumenter yang baik adalah yang mencerdaskan penonton. Pendapat lain menyatakan, film dokumenter adalah wahana yang tepat untuk mengungkapkan realitas, menstimulasi perubahan. Jadi, yang terpenting, yang menunjukkan realitas kepada masyarakat yang secara normal tak melihat realitas itu.

Selain adanya film berita, dokumentasi dan dokumenter, masih terdapat sejumlah jenis film noncerita lain dengan kegunaan masing-masing, seperti film pariwisata, film iklan, dan film instruksional atau pendidikan. (Marselli, 1996: 13-15)

2.2.3.3 Menurut tema/Genre Film

1. Film Drama

Genre ini menengahkan aspek-aspek human interest sehingga yang disasar adalah perasaan penonton untuk meresapi kejadian yang menimpa tokohnya.

Tema ini juga dikaitkan dengan latar belakang kejadiannya. Jika kejadian ada di sekitar keluarga, disebut drama keluarga. Jika dengan setting pembajakan, bisa disebut drama pembajakan. Contoh seperti film *notebook*, *Romeo and Juliete*, atau drama keluarga seperti *Pursuit of Happiness*.

2. Film Laga atau *action*

Isitilah ini selalu berkaitan dengan adegan berkelahi, kebut-kebutan atau tembak-tembakkan sehingga tema ini dengan sederhana bisa dikatakan sebagai film yang berisi “pertarungan” secara fisik antara protagonist (tokoh baik) dan antagonis (tokoh jahat). Contoh seperti film Fight club, The Fast and The Furious.

3. Film Komedi

Tema film ini ada baiknya dibedakan dengan lawakan sebab jika dengan lawakan biasanya yang berperan adalah para pelawak. Film komedi tidak harus dilakukan oleh pelawak, tetapi pemain film biasa. Pokonya, tema komedi selalu menawarkan sesuatu yang membuat penontonnya tersenyum bahkan tertawa terbahak-bahak. Biasanya adegan-adegan film komedi juga merupakan satire (sindiran) dari suatu kejadian atau fenomena yang sedang terjadi. Contohnya seperti film the Hangover, Dumb and dumber

4. Film Tragedi

Tema film ini menitik beratkan pada nasib manusia. Sebuah film dengan akhir cerita sang tokoh selamat dari perampokan, banjir, dan lainnya bisa disebut film tragedy. Jadi, sebuah film tragedy selalu mengisahkan nasib tokoh utamanya. Contoh film 2012, War of the Worlds

5. Film Horor (*suspence-thriller*)

Jika sebuah film menawarkan suasana menakutkan dan menyeramkan yang membuat bulu kuduk penontonnya merinding, itulah yang disebut film horror.

Suasana horror dalam film bisa dibuat dengan cara animasi, *special effect* atau langsung oleh tokoh-tokoh dalam film. Film yang diteliti

6. Drama Action

Tema ini merupakan gabungan dari dua tema, drama dan *action*. Tema drama *action* ini menyuguhkan suasana drama dan juga adegan-adegan “pertengkaran fisik”. Untuk menandainya, dapat dilihat dengan cara melihat alur cerita film. Biasanya film dimulai dengan suasana “drama”. Setelah itu alur meluncur dengan menyuguhkan suasana tegang berupa “pertengkaran-pertengkaran”. Contohnya seperti film: Knight and Day, Killers

7. Film komeditragi

Dalam komeditragi, suasana komedi ditonjolkan lebih dahulu, kemudian disusul dengan adegan-adegan tragis. Suasana yang dibangun memang satir (getir) sehingga penonton terbawa emosinya dalam suasana tragis, tetapi terbungkus dengan suasana komedi. Contohnya seperti film home alone, Richie Rich

8. Film Komedihoror

Sama seperti komedi tragic, komedi horror juga merupakan gabungan antara tema komedi dan horror. Biasanya film dengan tema ini menampilkan film horor yang berkembang, kemudian diplesetkan menjadi komedi. Dalam konteks ini, unsur ketegangan yang bersifat menakutkan dibalut dengan adegan-adegan komedi sehingga unsur kengeriannya menjadi lunak, seperti film *scary movie*.

9. Film Parodi

Tema parody merupakan duplikasi dari tema film tertentu, tetapi diplesetkan (disindirkan) sehingga ketika sebuah film parody ditayangkan para penonton akan melihat satu adegan dalam film tersebut dengan tersenyum dan tertawa. Penonton berbuat demikian tidak sekedar karena film lucu, tetapi karena adegan yang ditonton pernah muncul di film-film sebelumnya. Contohnya seperti film series Reply 1988. (Baksin, 2003: 93-95)

2.2.3.4 Sudut Pengambilan Gambar dan Ukuran Gambar

Sudut pengambilan gambar (*camera angle*) kurang diperhatikan, padahal unsur ini cukup penting. Posisi kamera pada saat anda membidik suatu objek akan berpengaruh pada makna dan pesan yang akan disampaikan. Sudut pengambilan *high angle* (dari atas objek) sangat berbeda maknanya dengan *low angle* (pengambilan gambar dari bawah objek). Jika anda mengambil *shot* untuk adegan seorang pengemis yang meminta-minta tidak akan cocok jika menggunakan *low angle*, karena dengan sudut pengambilan gini seorang pengemis “dipaksa” untuk tampil berkuasa.

Yang lebih cocok adalah sudut pengambilan *high angle*, karena sudut ini tampak posisi “lemah” si pengemis. Demikian sebaliknya, jika anda akan menampilkan sosok penguasa, pemimpin, direktur jangan menggunakan *high angle*, karena dengan sudut pengambilan gambar seperti ini berarti yang seharusnya kita gambarkan sebagai sosok “berkuasa” menjadi lemah lantaran sudut pengambilannya tidak tepat. Prinsipnya dalam urusan teknis pengambilan

gambar saya akan menjelaskan dalam dua sudut, yaitu sudut pengambilan gambar, ukuran *shot*, Peneliti akan menjelaskannya dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.2
Kamera Angle

<i>Bird Eye View</i>	<i>High Angle</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Eye Level</i>	<i>Frog Level</i>
Pengambilan gambar dilakukan dari atas dari ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawah sedemikian kecil. Pengambilan gambar biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung-gedung tinggi.	Sudut pengambilan gambar tepat di atas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti yang dramatik yaitu kecil atau kerdil.	Pengambilan gambar diambil dari bawah si objek, sudut pengambilan gambar ini merupakan kebalikan dari high angle. Kesan yang ditimbulkan dari sudut pandang ini yaitu keagungan atau kejayaan.	Pengambilan gambar ini mengambil sudut sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan dramatik tertentu yang didapat dari eye level ini, yang ada hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri.	Sudut pengambilan gambar ini diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar.

Tabel 2.3
Ukuran Gambar

<i>Frame Size</i> (ukuran gambar)	Penjelasan
<i>Extreem Close-up (ECU)</i>	Pengambilan gambar sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetailan suatu objek.
<i>Close-up (CU)</i>	Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsi untuk menonjolkan ekpresi yang dikeluarkan oleh objek.
<i>Medium Close-up (MCU)</i>	Ukuran gambar sebatas hanya dari ujung kepala hingga leher. Fungsi untuk memberi gambaran jelas terhadap objek.
<i>Mid Shoot (MS)</i>	Gambar yang diambil sebatas dari ujung kepala hingga dada. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga penonton jelas.
<i>Knee Shoot (KS)</i>	Pengambilan gambar sebatas kepala hingga pinggang. Fungsinya memperlihatkan sosok objek secara jelas.
<i>Full Shoot (FS)</i>	Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut. Fungsinya hampir sama dengan Mid Shot.
<i>Long Shoot (LS)</i>	Pengambilan gambar penuh objek dari kepala hingga kaki. Fungsinya memperlihatkan objek beserta lingkungannya.
<i>Extreem Long Shoot (ELS)</i>	Pengambilan gambar lebih luas dari pada Full Shoot. Fungsinya menunjukkan objek dengan latar belakangnya.

Frame Size (ukuran gambar)	Penjelasan
1 Shoot	Pengambilan gambar satu objek. Fungsinya memperlihatkan seseorang/benda dalam <i>frame</i> .
2 Shoot	Pengambilan gambar dua objek. Fungsinya memperlihatkan adegan dua orang yang sedang berkomunikasi.
3 shoot	Pengambilan gambar tiga objek. Fungsinya memperlihatkan adegan tiga orang sedang mengobrol.
Group Shoot	Pengambilan gambar sekumpulan objek. Fungsinya memperlihatkan adegan sekelompok orang dalam melakukan suatu aktifitas.

Sumber (Baksin, 2009: 104-111).

2.2.5 Menurut Cara Pembuatan Film

2.2.5.1 Film Eksperimental

Film Eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

(Marselli, 1996: 16)

2.2.5.2 Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda Pusat Apresiasi Film mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. Seperti film Tom And Jerry, *Toy Story*. (Marselli, 1996: 16).

2.2.6 Unsur-Unsur Film

1. Sutradara

Sutradara menduduki posisi tertinggi dari segi artistik. Ia memimpin pembuatan film tentang “bagaimana yang harus tampak” oleh penonton. Tanggungjawabnya meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretative maupun teknis, dari sebuah produksi film. Selain mengatur laku di depan kamera dan mengarahkan acting serta dialog, sutradara juga mengontrol posisi kamera beserta gerak kamera, suara, pencahayaan, disamping hal-hal yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah film.

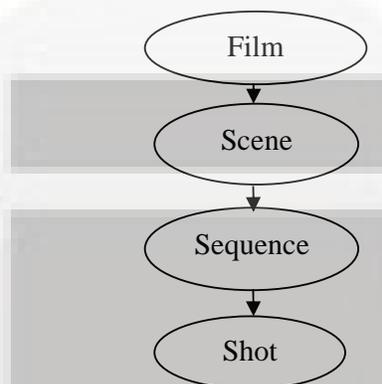
2. Penulis Skenario

Skenario film yang disebut *screenplay* atau *script* diibaratkan seperti cetak biru (*blue print*) bagi insiyur atau kerangka bagi tubuh manusia. Soal kemegahan gedung, misalnya memang yang terpeting, tetapi bagaimana membangun gedung tanpa suatu rencana? Demikian pula soal kelokan tubuh dan kepribadian manusia itulah yang akhirnya berarti. Orang yang mengaplikasikan ide cerita ke dalam tulisan, di mana tulisan ini akan menjadi acuan bagi sutradara untuk membuat film. Pekerjaan penulisan skenario tidak selesai pada saat skenario rampung, karena tidak jarang skenario itu harus ditulis ulang lantaran sang produser kurang puas.

3. Penata Fotografi

Penata fotografi alias juru kamera adalah tangan kanan sutradara dalam kerja di lapangan. Ia bekerja bersama dengan sutradara untuk menentukan jenis-jenis shot. Termasuk menentukan jenis lensa (apakah lensa normal, tele, lensa

sudut lebar, atau *zoom*) maupun filter lensa yang hendak digunakan. Mengatur lampu-lampu untuk mendapatkan efek pencahayaan yang diinginkan. Banyak yang harus dikuasai oleh juru kamera film, karena dalam pembuatan film, gambar (*shot*) merupakan unsur penting yang menjadi ruh sebuah film. Karena jika di-*Breakdown* (dipecah-pecah) sebuah film mengandung unsur terkecil berupa *shot* dalam penelitian pada film *Nightcrawler* ini peneliti akan meneliti melalui *scenanya*.



Gambar 2.2 Bagian Film

(Sumber : Baksin: 2009:15)

4. Penyunting

Hasil syuting setelah diproses di laboratorium kini memasuki tahap editing atau penyuntingan. Tenaga pelaksananya disebut editor atau penyunting. Editor bertugas menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian cerita. Ia bekerja di bawah pengawasan sutradara tanpa mematikan kreatifitas sebab pekerjaan editor berdasarkan suatu konsepsi.

5. Penata Artistik

Tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang seting (setting). Yang dimaksud dengan seting adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita film. Oleh karena itu, sumbangan yang dapat diberikan seorang penata artistik kepada sebuah produksi film sungguh penting. Seting harus member informasi lengkap tentang peristiwa-peristiwa yang sedang disaksikan penonton. Pertama, seting menunjukkan tentang waktu atau masa berlangsungnya cerita.

6. Penata Suara

Sebagai media audiovisual, pengembangan film sama sekali tak boleh hanya memikirkan aspek visual sebab suara juga merupakan aspek kenyataan hidup. Itulah sebabnya pengembangan teknologi perekaman suara untuk film tidak bisa dilibatkan. Di pasaran tersedia peralatan rekaman rekaman suara yang tidak kalah canggih dengan peralatan rekaman gambar. Fungsi suara yang terpokok memberinya informasi lewat dialog dan narasi. Fungsi lain dengan menjaga keseimbangan gambar. Sejumlah *shot* yang dirangkai dan diberi suara, seperti musik, dialog dan efek suara akan terikat dalam suatu kesatuan. Seorang penata suara akan mengolah materi dari berbagai system rekaman. Bertalian dengan itu, proses rekaman suara dalam film sama penting dengan proses perpaduan nanti. Sistem rekaman langsung (*direct recording*). Sistem ini melakukan perekaman suara yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksana syuting.

7. Penata Musik

Tugas seorang penata musik antara lain membantu merangkaikan adegan kemudian diberi musik sebagai *background*. Menutupi kelemahan atau suatu kesatuan jika terjadi suatu kesalahan pengucapan dialog dapat ditutupi oleh musik, menunjukkan suasana hati tokoh-tokoh dalam film, menunjukkan suasana waktu dan tempat kemudian dipasang lagu yang pas untuk menggambarkannya.

8. Pemeran

Posisi pemeran yang juga disebut sebagai bintang film ini, secara kelembagaan, tidaklah begitu penting karena seorang pemeran harus tunduk dan melakukan segala arahan yang diberikan oleh sutradara. Namun, karena cerita film sampai pada penonton melalui bintang film tersebut, di mata penonton justru bintang film itulah yang paling penting, amat menentukan. (Marselli, 1996: 34-79)

2.3 Ideologi

Ideologi adalah segala yang sudah tertanam dalam diri individu sepanjang hidupnya; *history turn into nature*, produk sejarah yang seolah-olah menjelma sesuatu yang alamiah. Sejak buaian hingga kuburan, manusia hidup dengan ideologi. Kita tidak menyadari kapan pemahaman tentang pengelolaan tubuh terbentuk dalam benak kita. Kita tak ingat siapa yang menjelaskan cara berpikir yang kita pakai sekarang, dan mengapa cara itu kita gunakan. Begitu terbiasanya kita dengan semua yang ada di dalam dan di sekitar diri sejak bayi sampai dewasa, sehingga tak ada lagi pertanyaan-pertanyaan mendasar yang perlu diajukan. tubuh pun percaya pada diri kita yang menjelma kenyataan, diri yang sudah jadi oragan,

melengkapi pencapaian tujuan tertentu dengan mekanisme ajeg yang dibentuk struktur-struktur di dalam dan di luar diri. Kepercayaan yang tertanam tanpa disadari itulah dinamakan ideologi dalam pengertian Althusser. Kepercayaan yang dipoles sedemikian rupa sehingga tidak seperti kepercayaan. Citra ideal yang dikemas seperti fakta dan dipahami sebagai realitas kongkrit. Harapan yang kemudian menjelma menjadi penanda bagi petanda kongkrit di masa depan. (Althusser, 2008: 16-17)

Ekspresi ideologi diciptakan oleh Cabanis, Destutt de Tracy, dan kawan-kawan, yang membuhulkannya sebagai objek dari teori (genetik) ide. Ketika Marx memungut istilah tersebut 50 tahun sesudahnya, di dalamnya, ideologi adalah sistem gagasan dan pelbagai representasi yang mendominasi benak manusia atau kelompok sosial. Perjuangan *Ideologico-political* yang dilakukan Marx sedini mungkin dalam pelbagai artikel dalam *Rheinische Zeitung*, ideologi bagi Marx adalah sebuah kumpulan imajiner, sepenuhnya impian, kosong, dan sia-sia, dibangun dari 'residu keseharian' dari satu-satunya realitas positif dan nyata, yakni sejarah konkret dari individu material memproduksi keberadaannya. Atas dasar inilah di dalam *German Ideology*, ideologi tidak memiliki sejarah, karena sejarahnya berada di luar dirinya, tempat satu-satunya sejarah yang ada, yakni sejarah individu-individu yang kongkrit, dan seterusnya. Oleh karenanya, di dalam *German Ideology*, bahwa ideologi tidak mempunyai sejarah merupakan tesis yang sepenuhnya negatif. (Althusser, 2008: 37)

Media berperan dalam mendefinisikan bagaimana realitas seharusnya dipahami, bagaimana realitas itu dijelaskan dengan cara tertentu kepada khalayak.

Pendefinisian tersebut bukan hanya pada peristiwa, melainkan juga aktor-aktor sosial. Di antara berbagai fungsi dari media dalam mendefinisikan realitas, fungsi pertama dalam ideologi adalah media sebagai mekanisme integrasi sosial. Media disini berfungsi menjaga nilai-nilai kelompok, dan mengontrol bagaimana nilai-nilai kelompok itu dijalankan. Salah satu kunci dari fungsi semacam ini adalah bidang atau batas budaya. Untuk mengintergrasikan masyarakat dalam tata nilai yang sama, pandangan atau nilai harus didefinisikan sehingga keberadaannya diterima dan diyakini kebenarannya. Dalam kerangka ini, media dapat mendefinisikan nilai dan perilaku yang sesuai dengan nilai kelompok dan perilaku atau nilai yang dianggap menyimpang tersebut bukanlah sesuatu yang alamiah (*nature*), media secara aktif mendefinisikan peristiwa dan realitas sebagai pembentuk kenyataan apa yang layak, apa yang baik, apa yang sesuai, dan apa yang dipandang menyimpang. (Eriyanto, 2012: 145)

Dalam kasus ini film sebagai media yang digunakan sebagai cerminan dari nilai atau perilaku yang dipandang benar oleh suatu kelompok dan suatu nilai atau perilaku yang dipandang menyimpang.

2.3.1 Struktur Ideologi Stuart Hall

Hall dan koleganya di masyarakat terdapat suatu bidang dengan tiga buah ambang, yaitu: ambang permisivitas, ambang legalitas, dan ambang penyimpangan. Ketika membicarakan sesuatu, masyarakat akan menempatkan objek (orang, topik, peristiwa) ke dalam bidang tersebut. Suatu tindakan atau peristiwa bisa jadi dimasukkan ke dalam bidang tersebut. Suatu tindakan atau

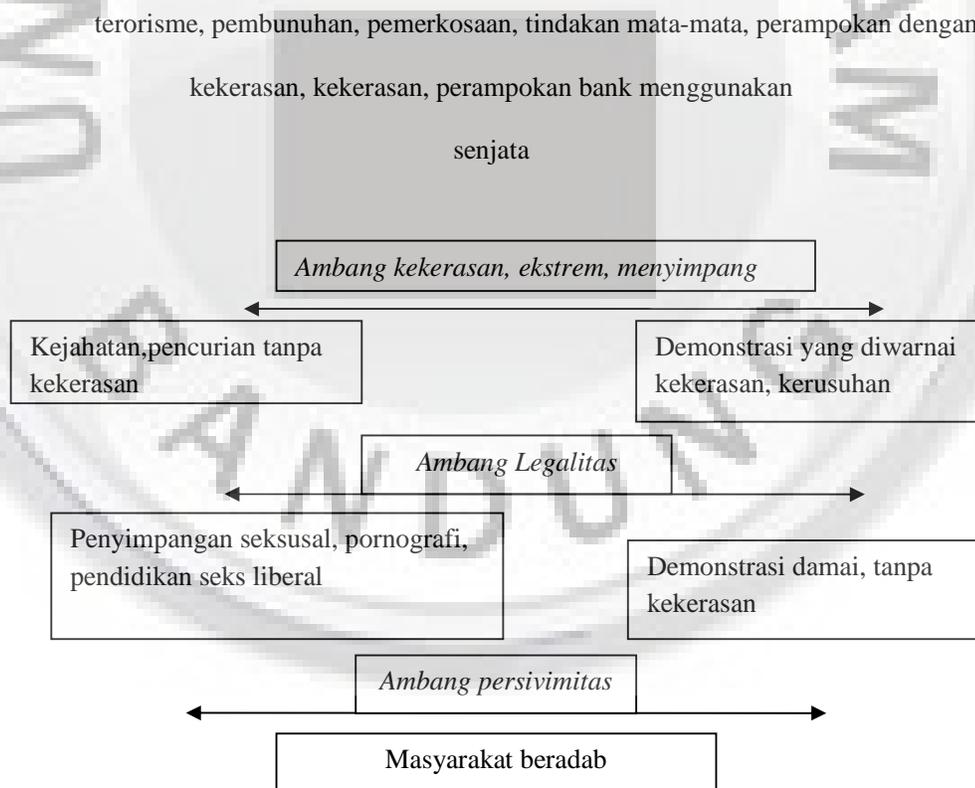
peristiwa bisa jadi dimasukkan ke dalam *ambang permisivitas*, *ambang legalitas* dan *ambang penyimpangan*. Ambang terdalam adalah ambang persimisivitas. Ini adalah batasan untuk perilaku yang disepakati oleh komunitas, suatu perilaku yang normal dan bisa diterima. Ambang berikutnya adalah ambang legalitas ambang ini berkaitan dengan perilaku yang tidak baik tetapi bisa diterima oleh masyarakat secara legal dan tidak melanggar aturan, kemudian yang terakhir ada ambang penyimpangan, merupakan suatu hal yang dipandang menyimpang dan dianggap sebagai musuh masyarakat. Ketika meliput peristiwa jurnalis menyerap nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, termasuk di dalamnya ambang batas dari suatu perilaku.

Yang menarik dari gagasan Hall adalah bagaimana Ia menghubungkan proses kerja dan ideologi profesional dengan ideologi. Proses kerja pembentukan dan produksi berita itu bukanlah sesuatu yang netral, melainkan ada ideologi yang secara sadar atau tidak sadar tengah dipraktikkan oleh wartawan. Menurut Hall, wartawan tergantung pada sumber berita, dan laporan berita yang ditulis mau tidak mau harus mewawancarai pihak-pihak tertentu yang ada dalam masyarakat dalam menjalankan proses kerjanya, ideologi profesional di antaranya menyatakan agar laporan berita menyertakan dua pihak dan objektif. Berita yang baik juga harus berdasarkan dengan fakta, ini umumnya dilakukan dengan member pemisahan yang tegas antara fakta disatu sisi dan opini disisi yang lain. Wartawan tidak seharusnya memasukan opini pribadinya, dalam pandangan pluralis wartawan hanyalah terminal dari lalu lintas beragamnya pendapat masyarakat yang saling mengajukan pendapatnya masing-masing atas satu masalah.

Di titik ini, ada prinsip *balance*, yakni memberikan porsi yang sama untuk pihak-pihak yang saling bersebrangan. Prinsip jurnalistik dan profesional ini menurut Hall, secara tidak langsung sebetulnya lebih menguntungkan kelompok elit (penjabat pemerintah, pengusaha, dan orang yang berpengaruh) seringkali disebut sebagai sumber yang kredibel. Bahkan, laporan berita bisa jadi tidak diturunkan kalau sumber yang kredibel itu adalah aparat kepolisian karena dialah yang paling berwenang dan menguasai masalah itu. Ketika ada demonstrasi buruh, pihak pengusaha atau pejabat departemen sosiallah yang berperan dalam menjelaskan masalah tuntutan buruh. Dalam banyak kasus pemberitaan, kelompok elit/dominan ini tidak pernah absen, justru ia diciptakan oleh praktik dan rutinitas dari kerja profesional jurnalisisme itu sendiri yang menghendaki tampilan sumber-sumber yang terpercaya. (Eriyanto, 2012: 160-161)

Ketika kita berbicara mengenai ideologi maka mau tidak mau kita berbicara mengenai kesadaran palsu. Orang yang mempunyai kekuasaan akan menggunakan kekuasaan dan otoritasnya untuk mempengaruhi orang lain dengan harapan agar orang lain mengukuti apa yang dimau. Penggunaan kekuasaan itu tidak selalu melalui jalan kekerasan, tetapi bisa juga dilakukan dengan memakai kesadaran. Cara ini lebih halus, karena kalau yang pertama, dengan jalan represi maka yang kedua dengan mempengaruhi kesadaran seseorang. Orang tidak sadar bahwa tindakan, perbuatan, atau ucapannya sebetulnya telah dikontrol dengan jalan tertentu untuk mendukung gagasan atau tindakan tertentu. Model yang dibuat oleh Hall dan kawan-kawan membantu untuk memahami bagaimana media memperlakukan orang dan aktivitas mereka. Menurut Hall, jurnalis mempunyai

semacam peta, di mana aktivitas dan tindakan dari actor diberitakan dalam peta-peta tersebut. Peta itu diserap oleh pembuat berita dari nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Peta itu bisa menjelaskan mengapa suatu perilaku disebut sebagai menyimpang, dan perilaku lain bisa diterima dan dipandang normal. Jurnalis dari Negara yang mempunyai nilai berbeda, akan mempunyai peta yang bermacam pula. Sebagai misal, pendidikan seks bagi anak-anak. Bagi masyarakat di Indonesia, peristiwa ini dipandang tabu dan tidak pantas. Tetapi, bagi masyarakat di negara Barat, peristiwa ini dipandang sebagai bagian yang biasa (normal). (Eriyanto, 2013: 231-232) Berikut gambar yang akan menjelaskan terjadinya proses konsensus:



Gambar 2.3 Proses terjadinya Konsensus

Pada tabel di atas dijelaskan bahwa pada setiap ambang merupakan batasan dari setiap perilaku yang dilakukan, sebab terjadinya sampai hal yang ditimbulkan pada setiap kejadian. dimulai dengan mabng terendah permisivitas sampai ambang paling tinggi ambang kekerasan, ekstrem, yang menimbulkan suatu kejadian akibat dari proses consensus tersebut.

2.4 **Kejurnalistikan**

Berbicara jurnalistik, mungkin mayoritas khalayak lebih cenderung melirik bidang kewartawanan. Kejurnalistikan meliputi pekejaan atau profesi dibidang Jurnalistik Orang-orang sering kali memandang negatif profesi wartawan, mungkin itulah yang sengaja ditanamkan oleh sebagian para penguasa, terutama yang merasa terancam oleh sahabat penggiat kejurnalistikan, melalui pengaruhnya. Belum lagi beberapa penjahat dan orang-orang belum cukup ilmu yang mengatasnamakan profesi kewartawanan sebagai kedok, sehingga pandangan negatif itu menjadi stereotip yang melekat pada profesi penggiat jurnalistik.

Menurut Kris Budiman, jurnalistik (*journalistiek*, Belanda) bisa dibatasi secara singkat sebagai kegiatan penyiapan, penulisan, penyuntingan, dan penyampaian berita kepada khalayak melalui saluran media tertentu. Jurnalistik mencakup kegiatan dari peliputan sampai kepada penyebarannya kepada masyarakat. Sebelumnya, jurnalistik dalam pengertian sempit disebut juga dengan publikasi secara cetak. Dewasa ini pengertian tersebut tidak hanya sebatas melalui media cetak seperti surat kabar, majalah, dsb, namun meluas menjadi media

elektronik seperti radio atau televisi. Berdasarkan media yang digunakan meliputi jurnalistik cetak (*print journalism*), elektronik (*electronic journalism*). Akhir-akhir ini juga telah berkembang jurnalistik secara tersambung (*online journalism*)¹⁹.

Jurnalistik atau jurnalisme, menurut Luwi Iswara (2005), mempunyai ciri-ciri yang penting untuk kita perhatikan yaitu: (Iswara, 2005: 53-57)

a. Skeptis

Skeptis adalah sikap untuk selalu mempertanyakan segala sesuatu, meragukan apa yang diterima, dan mewaspadaai segala kepastian agar tidak mudah tertipu. Inti dari skeptis adalah keraguan. Media janganlah puas dengan permukaan sebuah peristiwa serta enggan untuk mengingatkan kekurangan yang ada di dalam masyarakat. Wartawan haruslah terjun ke lapangan, berjuang, serta menggali hal-hal yang eksklusif.

b. Bertindak (action)

Wartawan tidak menunggu sampai peristiwa itu muncul, tetapi ia akan mencari dan mengamati dengan ketajaman naluri seorang wartawan.

c. Berubah

Perubahan merupakan hukum utama jurnalisme. Media bukan lagi sebagai penyalur informasi, tapi fasilitator, penyaring dan pemberi makna dari sebuah informasi.

d. Seni dan Profesi

¹⁹ Kris Budiman., Loc.cit hlm 15

Wartawan melihat dengan mata yang segar pada setiap peristiwa untuk menangkap aspek-aspek yang unik.

e. Peran Pers

Pers sebagai pelapor, bertindak sebagai mata dan telinga publik, melaporkan peristiwa-peristiwa di luar pengetahuan masyarakat dengan netral dan tanpa prasangka. Selain itu, pers juga harus berperan sebagai interpreter, wakil publik, peran jaga, dan pembuat kebijaksanaan serta advokasi.

2.5 Sembilan Elemen Jurnalistik

Setelah peneliti mengkaji ideologi kejournalistikan dalam film *Nightcrawler* seorang jurnalis independen yang menghalalkan segala cara demi mendapatkan berita dengan mengesampingkan etika dan ideologi dari kejournalistikan, Ada beberapa prinsip yang nyata yang disetujui wartawan dan menjadi hak anggota masyarakat untuk berharap, prinsip-prinsip ini menyurut dan mengalir seiring waktu, namun mereka dalam beberapa batas tertentu selalu mudah dipahami. Prinsip-prinsip ini adalah Sembilan elemen jurnalisme. Tujuan utama di antara semua tujuan jurnalisme adalah menyediakan informasi yang diperlukan orang agar bebas dan bisa mengatur diri sendiri (Kovach, 2001: 7-8).

Untuk memenuhi tugas ini :

1. Kewajiban pertama jurnalisme adalah kebenaran

Pada ihwal ini ada kebulatan suara mutlak dan juga kebingungan yang sempurna: semua orang setuju wartawan harus menyampaikan kebenaran.

Namun orang berselisih paham tentang apa yang dimaksudkan dengan “kebenaran”. Contoh: polisi melacak dan menangkap tersangka berdasarkan fakta-fakta. Hakim memimpin pengadilan. Juri menyatakan keputusan bersalah atau tak bersalah. Jadi, kebenaran itu sendiri adalah suatu fakta yang tidak dikurangi atau dilebih-lebihkan.

2. Loyalitas pertama jurnalisisme kepada warga.

Komitmen kepada warga (*citizen*) lebih besar ketimbang egoisme profesional. Kesetiaan kepada warga ini adalah makna dari yang kita sebut independensi jurnalistik. Karena kewajiban pertama seorang wartawan adalah kepada pembaca/pendengar/pemirsa.

3. Intisari jurnalisisme adalah disiplin dalam verifikasi.

Disiplin verifikasi adalah ihwal yang memisahkan jurnalisisme dari hiburan (*entertainment*) dan “*infotainment*” berfokus pada hal-hal yang paling mrnggembirakan hati. Propaganda menyeleksi fakta atau mengarang fakta demi kepentingan yang lain persuasi dan memanipulasi. Fiksi mengarang skenario untuk sampai pada kesan yang lebih personal dari apa yang disebut kebenaran. Dengan kata lain seorang jurnalis harus disiplin dalam menyajikan berita juga dalam mengolah berita itu sendiri.

4. Para praktisinya harus menjaga independensi terhadap sumber berita.

Independensi semangat dan pikiran inilah, dan bukannya netralitas, yang harus diperhatikan sungguh-sungguh oleh wartawan, lebih berakar dalam pragmatis ketimbang teori yang artinya kepraktisan lebih didahulukan

dibandingkan dengan teori, karena berita yang butuh lebih cepat jadi cara yang praktis lebih didahulukan daripada teori.

5. Jurnalisme harus berlaku sebagai pemantau kekuasaan.

Atau lebih lanjut, prinsip anjing penjaga Prinsip anjing penjaga bermakna tak sekedar memantau pemerintahan, tapi juga meluas hingga pada semua lembaga yang kuat di masyarakat. Dan media merupakan lembaga yang kuat jadi seorang jurnalis harus memberikan berita yang akan disebarkan media sebagai pemantau kekuasaan.

6. Jurnalisme harus menyediakan forum publik untuk kritik maupun dukungan warga.

Semua bentuk medium yang dipakai wartawan sehari-hari bisa berfungsi untuk menciptakan forum di mana publik diingatkan akan masalah-malasa penting mereka sedemikian rupa sehingga mendorong warga untuk membuat penilaian dan mengambil sikap. Rasa ingin tahu yang manusiawi membuat orang bertanya-tanya sesudah membaca liputan acara-acara yang sudah terjadwal, pembeberan penyimpangan, atau reportase tentang suatu kecenderungan yang berkembang. Fungsi forum pers ini bisa menghasilkan demokrasi bahkan di negara besar serta beragam. Caranya, mendorong sesuatu yang dinilai James Madison dan yang lainnya sebagai dasar bangunan demokrasi-kompromi, kompromi,

kompromi. Maka, jurnalisme harus menyediakan sebuah forum untuk kritik dan kompromi publik.

7. Jurnalisme harus berupaya membuat hal yang penting menarik dan relevan.

Tugas wartawan adalah menemukan cara membuat hal-hal yang penting menjadi menarik untuk setiap cerita, dan menemukan campuran yang tepat dari yang serius dan kurang serius yang ada dalam laporan berita pada hari mana pun. Mungkin pemahaman yang terbaik sebagai berikut. Jurnalisme adalah bertutur dengan sebuah tujuan. Tujuannya adalah menyediakan informasi yang dibutuhkan orang dalam memahami dunia. Tantangan pertama pertama adalah menemukan informasi yang dibutuhkan orang untuk menjalani hidup mereka. Kedua adalah membuatnya bermakna, relevan, dan enak disimak.

8. Jurnalisme harus menjaga agar berita komprehensif dan proporsional.

Mengumpamakan jurnalisme sebagai pembuatan peta membantu kita melihat bahwa proporsi dan komprehensivitas adalah kunci akurasi. Hal ini tak hanya berlaku untuk sebuah berita. Sebuah halaman depan atau sebuah siaran berita yang lucu dan menarik tapi tak mengandung apapun yang signifikan adalah sebuah pemutarbalikkan. Pada saat yang sama, berita hanya berisi hal serius dan penting, tanpa sesuatu yang ringan atau manusiawi, sama-sama tak seimbang. Jadi, proporsional ada sesuatu yang

seimbang yang disusun secara rapi untuk mendapatkan suatu berita yang sesuai dan komprehensif adalah mudah diterima dengan baik oleh masyarakat.

9. Para praktisinya harus diperbolehkan mengikuti nurani mereka.

Setiap wartawan dari redaksi hingga dewan redaksi harus punya rasa etika dan tanggungjawab untuk menyuarakan sekuat-kuatnya nurani mereka dan membiarkan yang lain melakukan hal yang serupa. Agar hal ini bisa terwujud, keterbukaan redaksi adalah hal yang penting untuk memenuhi semua prinsip yang dipaparkan dalam buku ini. Halangan yang tak terhitung banyaknya menyulitkan memproduksi berita yang akurat, adil,imbang, berfokus pada warga, berpikiran independen, dan berani. Namun upaya ini padam dengan sendirinya tanpa ada atmosfer terbuka yang memungkinkan orang untuk menentang asumsi, persepsi, dan prasangka orang lain.

