

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Review Hasil Penelitian Sejenis

Untuk melakukan sebuah penelitian maka penting untuk melihat kajian tentang penelitian terdahulu yang sejenis sebagai referensi dengan penelitian yang peneliti kerjakan saat ini. Penulis dalam pembahasan ini telah mereview hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan konteks yang diteliti.

Pertama, penelitian yang berjudul “Representasi Kekerasan dalam Film *Spongebob Squarepants*” penelitian ini dibuat oleh Dwi Nurbana dengan metodologi kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske, disini peneliti yakni Dwi Nurbana membahas kekerasan yang terkandung dalam film tersebut dengan menggunakan teori John Fiske yang memiliki 3 level yakni realita, representasi, dan ideologi yang dimana dalam pembahasannya Dwi mem-capture scene dari film tersebut lalu di analisis dengan panduan 3 level yang dikemukakan oleh John Fiske.

Kesimpulan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa kekerasan yang terdapat dalam film tersebut ada pada episode “Karate Island, The Bully dan Krab Borg” teridentifikasi berdasarkan kode sosial ideologi dan realita. Berdasarkan ideologi, kekerasan tercermin dari adanya tamparan, pukulan, tendangan, wajah yang menyeringai, wajah yang seram. Sedangkan dalam kode sosial realita, kekerasan terlihat dari adanya konflik antartokoh, ancaman, intimidasi, menekan

mental tokoh lainnya, menindas tokoh yang tidak berdaya dan adanya usaha untuk menyingkirkan tokoh lainnya. Penyebab kekerasan yang terjadi dalam ketiga episode tersebut pun beranekaragam. Mulai dari kesalahpahaman Squidward dan Spongebob yang mengira Mr. Krab adalah robot.

Kedua, penelitian ini berjudul “Representasi Perbudakan Dalam Film 12 Years of Slave”, penelitian ini dibuat oleh Ade Cahya Permadi, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif serta menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, penelitian ini membahas mengenai makna perbudakan dalam film tersebut dengan menggunakan 3 level yang dikemukakan oleh John Fiske yaitu level pertama realitas, kedua representasi, dan yang ketiga ideologi. Film 12 Years a Slave merupakan sebuah film yang memiliki pesan – pesan menakutkan sekaligus memilukan tentang kekejaman dan segala hal yang bersifat buruk yang meliputi tentang sistem perbudakan yang terjadi di Amerika Serikat pada pertengahan tahun 1800-an. Dalam pembahasannya peneliti menemukan hal-hal yang berkenaan dengan 3 level tersebut;

Pada level realitas, representasi perbudakan cukup terlihat oleh kode-kode level realitas seperti penampilan, kostum, tata rias, ekspresi, gerak tubuh/gesture, lingkungan dan suara. Pada kostum, penampilan dan tata rias misalnya pemeran utama yaitu Solomon berpenampilan sebagai kulit hitam yang berpakaian kumal sehingga menimbulkan kesan sebagai manusia berstatus kelas bawah, sementara para pemeran kulit putih berpenampilan memakai pakaian cukup mewah dan bersih memberikan kesan sebagai manusia-manusia kelas menengah atas. Ekspresi dan gerak tubuh yang terlihat ditampilkan oleh Solomon dan orang kulit

hitam lainnya terkesan menyiratkan kesedihan, ketertekanan dan ketidakberdayaan serta dibarengi dengan gearka tubuh yang kaku dan lambat. Ekspresi dan gerak tubuh orang kulit hitam dalam film bermakna adanya kekuasaan orang putih yang mengontrol orang-orang kulit hitam dalam film.

Pada level representasi, representasi perbudakan dimunculkan oleh kode-kode level representasi seperti kamera, pencahayaan, musik, konflik, karakter, aksi, dan dialog. Pada teknik kamera, pencahayaan dan musik banyak menyiratkan pesan kesuraman dan kesedihan. Di mana secara keseluruhan pada sequence yang diteliti pencahayaan terlihat natural dengan intensitas cahaya yang rendah.

Pada level ideologi terdapat ideologi rasisme yang ditampilkan dan melatarbelakangi adanya representasi perbudakan dalam film. Rasisme adalah pandangan hidup (*way of life*) yang mempunyai anggapan bahwa satu kelompok tertentu tidak sederajat atau belum berderajat manusia. Dalam arti manusia yang mempunyai ras yang rendah. Oleh karena itu, mereka yang memiliki ras rendah layak dimusnahkan, diperbudak, atau diperlakukan tidak manusiawi.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah peneliti menemukan untuk penggambaran perbudakan dalam film dilakukan dengan memadukan kode-kode dalam level relaitas, level representasi lalu dengan penggabungan keduanya maka menghasilkan level ideologi yang muncul.

Dari tiga kategori sequence yang diteliti, maka penggambaran perbudakan pada level realitas, level representasi dan level ideologi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada level realitas, representasi perbudakan telah dikodekan melalui penampilan, kostum, tata rias, ekspresi, gerak tubuh/gesture, lingkungan dan suara. Terlihat adanya ketidakberdayaan, ketertekanan, dan kontrol sosial politik yang dialami oleh orang-orang kulit hitam. Hal ini disebabkan oleh orang-orang kulit putih yang bersifat dan terlihat superior.
2. Pada level representasi, representasi perbudakan telah dikodekan melalui kamera, pencahayaan, musik, konflik, karakter, aksi dan dialog. Terlihat adanya kekerasan, penculikan, jual-beli manusia, kerja paksa dan kontrol yang dilakukan oleh orang-orang kulit putih terhadap orang-orang kulit hitam dengan tujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan.
3. Pada level ideologi, ideologi yang telah dihasilkan dari penggambaran antara level realitas dan level representasi adalah adanya ideologi rasisme yang terkandung dalam penggambaran perbudakan dalam film.

Ketiga, penelitian ini berjudul “Representasi Kapitalisme Dalam Film “The Hunger Games”, penelitian ini dibuat oleh Reza Pramono dengan menggunakan metode kualitatif serta menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, yang dimana dalam pembahasan ini peneliti menggunakan teori yang dikemukakan oleh John Fiske yakni theory code of television, yang dimana dalam teori tersebut ada 3 level yakni, level realiti, representasi dan ideologi. Peneliti

mengangkat sebuah Film dengan judul *The Hunger Games* yang bercerita tentang konflik dan kekuasaan yang terjadi dalam negara yang bernama Panem. Panem sendiri merupakan sebuah negara yang dulunya Amerika utara pernah berada, setelah bencana besar di Bumi menjadi satu-satunya wilayah yang selamat. Capitol adalah ibu kota Panem yang berkuasa dari distrik-distrik negara ini, Panem memiliki tradisi disetiap tahunnya yaitu kompetisi yang diberi nama *The Hunger Games*. Kompetisi ini diharuskan ada yang membunuh atau dibunuh dari setiap distriknya. Hal tersebut diadakan untuk kepentingan-kepentingan pihak pemilik modal yang dinamakan sponsor. Perolehan sponsor ini bergantung pada kemampuan masing-masing kontestan untuk bertahan hidup dan berfungsi untuk menyelamatkan diri dari beberapa kejadian maut. Tujuan diadakan kompetisi ini adalah untuk merekatkan hubungan antar distrik, sekaligus menyegarkan ingatan tentang mereka yang terbunuh akibat pemberontakan yang pernah terjadi di negara Panem dan mengingatkan seluruh penduduk betapa berkuasanya pemerintahan Panem yang dipimpin oleh President Snow.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Film *The Hunger Games* telah menggambarkan negara dengan ideologi kapitalisme yang menggambarkan adanya perbedaan kelas-kelas antara pemilik modal (borjuis) dan kaum buruh (proletar) dan adanya feodalisme tergambarkan oleh Capitol yang ingin seluruh distrik mengikuti peraturan yang dibuat oleh Capitol itu sendiri dengan maksud untuk memiliki kekuasaan sepenuhnya. Kapitalisme sangat mempengaruhi perilaku, individualisme menjadi hal yang tak terelakan. Semua orang mengejar pemenuhan kebutuhan dan kenyamanan pribadi. Manusia menjadi lebih peduli terhadap

kepentingannya sendiri, bahkan mengorbankan kepentingan orang lain yang menjadikan siapa diantaranya dapat menguasai, dialah yang menikmati. Adanya pengkotakan kelas dalam negara ini membuat kaum buruh melakukan perlawanan terhadap negara demi kehidupan mereka yang lebih layak.

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan sequence hasil penelitian yang telah diuraikan, diantaranya :

1. Pada kategori sequence prolog, kapitalisme ditunjukkan melalui penampilan kostum yang dikenakan oleh penduduk distrik yang terkesan sederhana, jauh jika dibandingkan dengan penduduk Capitol. Kode lingkungan ditunjukkan melalui perbedaan lingkungan antara distrik dan ibu kota. Kode lain yang menunjukkan kapitalisme melalui gerakan dan ekspresi, diantaranya menunjukkan ekspresi sedih dan rasa takut, hal ini ditandai dengan gerakan tubuh pandangan kebawah terkesan pasrah. Dari beberapa kode-kode tersebut sudah dapat mencirikan kapitalisme yang didalamnya terdapat pengkelasan sosial. Karakter sidekick pada sequence prolog adalah pasangan karakter protagonis yaitu Katniss Everdeen dan Peeta Mellark memiliki peran membantu atau mendukung karakter protagonis.

2. Pada kategori sequence ideological content ditunjukkan melalui kode gerakan dan ekspresi ketika kompetisi dimulai, ekspresi ketegangan para peserta sedangkan penduduk Capitol terlihat sangat gembira disertai gerakan yang menunjukkan kebahagiaan. Kode lain ditunjukkan dengan adanya konflik pada distrik 11 yang terjadi kerusuhan sebagai bentuk protes. Kode dialog yang ditunjukkan dari percakapan antara Presiden Snow dengan Seneca. Karakter yang

terdapat pada sequence Ideological Content ditunjukkan dari peserta-peserta yang mengikuti kompetisi The Hunger Games, diantaranya adalah Antagonis yang diperankan oleh Cato Alexander Ludwig, seseorang yang sangat diandalkan dalam membunuh secara sadis dari Distrik 2 dan karakter Kontagonis ditunjukkan oleh para rekan-rekan Cato yang bergabung dalam persekutuan.

3. Pada kategori sequence epilog, adegan yang menunjukkan makna kapitalisme dapat dilihat dengan kode gerakan dan ekspresi yang ditunjukkan dengan tatapan kebencian Katniss dan ekspresi kekecewaan yang ditunjukkan oleh Presiden Snow saat memberikan mahkota kemenangan kepada Katniss. Kode dialog pun mencirikan kapitalisme yang ditunjukkan melalui dialog antara Haymitch dan Katniss.

Setelah menemukan kode mengenai kapitalisme dalam film The Hunger Games berdasarkan yang terdapat dari ketiga sequence yaitu sequence prolog, ideological content, dan epilog, peneliti menggabungkan nilai-nilai kapitalisme yang ditemukan dari ketiga sequence tersebut, lalu mencoba mencari level ideologi yang terkandung dalam film The Hunger Games berdasarkan ketiga sequence, dan menghubungkannya secara keseluruhan. Film ini merepresentasikan adanya perjuangan kelas kaum proletariat kepada kaum bojuis, maka peneliti menghubungkan level ideologi dengan teori Karl Marx mengenai kelas sosial.

MATRIX PENELITIAN TERDAHULU

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Saran
1.	Dwi Nurbana	“Representasi Kekerasan dalam Film <i>Spongebob Squarepants</i> ”	Metode Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Semiotika John Fiske	kekerasan yang terdapat dalam film tersebut ada pada episode “Karate Island, The Bully dan Krab Borg” teridentifikasi berdasarkan kode sosial ideologi dan realita. Berdasarkan ideologi,	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya jelas terdapat pada pendekatan dan metode penelitian yang di ambil dari penelitian tersebut	Perbedaan yang paling kentara dari penelitian saya terdapat dari pokok pembahasan yang dimana dalam penelitian saya lebih membahas bagaimana terjadinya	Kritik pada penelitian ini adalah terkait pertanyaan penelitian yang hanya di breakdown menjadi tiga pertanyaan sehingga karakter tentang autisme yang digali kurang dalam.

			<p>kekerasan tercermin dari adanya tamparan, pukulan, tendangan, wajah yang menyeringai, wajah yang seram. Sedangkan dalam kode sosial realiti, kekerasan terlihat dari adanya konflik antartokoh, ancaman, intimidasi,</p>	<p>kritis mengenai lingkungan dan beberapa hal yang disangkut pautkan dengan strategi dan citra kapitalis dalam film yang saya teliti.</p>	
--	--	--	---	--	--

				menekan mental tokoh lainnya, menindas tokoh yang tidak berdaya dan adanya usaha untuk menyingkirkan tokoh lainnya.			
2.	Ade Cahya Permadi	“Representasi Perbudakan Dalam Film 12 Years of Slave”	Metode Penelitian Kualitatif dengan Menggunakan Pendekatan Semiotika John Fiske	Peneliti menemukan untuk penggambaran perbudakan dalam film dilakukan dengan memadukan kode- kode	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya jelas terdapat pada pendekatan dan metode penelitian	Perbedaan yang paling kentara dari penelitian saya terdapat dari pokok pembahasan yang dimana dalam	Dalam pembahasannya yang kurang mendalam karena squence yang diteliti kurang banyak

				<p>dalam level realitas, level representasi lalu dengan penggambaran keduanya maka menghasilkan level ideologi yang muncul.</p>	<p>yang di ambil dari penelitian tersebut</p>	<p>penelitian saya lebih membahas bagaimana terjadinya kritis mengenai lingkungan dan beberapa hal yang disangkut pautkan dengan strategi dan citra kapitalis dalam film yang saya</p>	
--	--	--	--	---	---	--	--

						teliti.	
3.	Reza Pramono	“Representasi Kapitalisme Dalam Film “The Hunger Games”	Metode Penelitian Kualitatif dengan menggunakan pendekatan Semiotika John Fiske	Pada 3 level yang dikemukakan oleh John Fiske terdapat hasil dari per scene yang diteliti, pada scene pertama peneliti mendapatkan dari segi lingkungan, Kode lingkungan ditunjukkan melalui perbedaan lingkungan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya jelas terdapat pada pendekatan dan metode penelitian yang di ambil dari penelitian tersebut	Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya jelas terdapat pada pendekatan dan metode penelitian yang di ambil dari penelitian tersebut	Saya rasa cukup dalam penelitian ini sudah jelas terkandung dalam semua pembahasannya.

				<p>antara distrik dan ibu kota.</p> <p>Lalu pada level kedua, kode gerakan dan ekspresi ketika kompetisi dimulai, ekspresi ketegangan para peserta sedangkan penduduk Capitol terlihat sangat gembira disertai gerakan yang menunjukkan kebahagiaan.</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>Pada level ketiga makna kapitalisme dapat dilihat dengan kode gerakan dan ekspresi yang ditunjukkan dengan tatapan kebencian Katniss dan ekspresi kekecewaan yang ditunjukkan oleh Presiden Snow</p>		
--	--	--	--	---	--	--

2.2 Tinjauan Teoritis

2.2.1 Komunikasi Massa

Komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh bitner (Rakhmat, 20012:185), yakni; komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Pada definisi tersebut sudah jelas komunikasi ini menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan pesannya kepada sejumlah orang. Adapun pengertian komunikasi massa menurut Gerbner yakni; komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dan arus pesannya yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. Dalam definisi ini menggambarkan komunikasi masa ini menghasilkan produk berupa pesan-pesan yang disebarakan melalui media dengan rentang waktu yang tetap.

Dengan penjelasan di atas komunikasi massa adalah komunikasi yang dikomunikasikan oleh sebuah media baik itu media cetak dan elektronik, media massa juga salah satu media yang sedang di gandrungi oleh khalayak banyak pada zaman sekarang, yang dimana klayak tak bisa lepas dari media massa sebagai tempat mencari suatu informasi tertentu.

2.2.1.1 Karakteristik Komunikasi Massa.

Adapun karakterisitik dari komunikasi massa, dalam buku Komunikasi Massa: Suatu Pengantar karya Elvinaro, dkk adalah sebagai berikut:

1. Komunikator Terlembagakan.

Komunikasi massa itu melibatkan lembaga, dan komunikatornya bergerak dalam organisasi, sebagai salah satu contoh apabila media komunikasi menggunakan televisi sudah pasti banyak orang yang terlibat untuk menyampaikan pesan itu kepada orang-orang, seperti juru kamera, pengarah acara, juru lampu, dan lain-lain.

2. 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 media massa bersifat umum. Pesan pada komunikasi massa bisa berupa fakta, peristiwa atau opini. Namun tidak

semua fakta dan peristiwa dapat dimuat di media massa, karena dalam pengemasannya harus menarik serta penting.

3. Komunikannya Anonim dan Heterogen.

Komunikasi pada komunikasi massa bersifat anonim dan heterogen. Pada komunikasi antarpersona, komunikator akan mengenak komunikannya, mengetahui identitasnya, seperti nama, pekerjaan, pendidikan dan lainnya. Sedangkan dalam komunikasi massa komunikator tidak mengenal komunikannya, karena komunikasi yang digunakan melalui media sehingga tidak bisa bertatap mata dengan para komunikannya.

4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan.

Kelebihan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya, adalah jumlah sasaran khalayak yang relatif banyak dan tidak terbatas. Bahkan lebih dari itu, komunikasi yang banyak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan memperoleh pesan yang sama.

5. Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan.

dimensi isi dan dimensi hubungan. Dimensi isi menunjukkan muatan atau isi komunikasi, sedangkan dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara menyampaikan isi komunikasi tersebut. Dalam komunikasi antarpersona yang paling diutamakan adalah hubungan, semakin kamu baik mengenal komunikannya semakin baik hubungan yang diciptakan sehingga dapat memberikan pesan secara efektif, namun hal tersebut berbeda dengan media massa, dalam media massa isi diutamakan ketimbang hubungan.

6. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah.

Dalam komunikasi massa pada media massa komunikator aktif dalam menyampaikan pesan, dan komunikanpun aktif dalam menerima pesan, namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog sebagaimana halnya dengan komunikasi antarpersona. Dengan kata lain, komunikasi massa bersifat satu arah.

7. Stimulasi Alat Indera Terbatas.

Ciri komunikasi massa lainnya yang dapat dianggap salah satu kelemahannya adalah, stimulasi alat indera yang terbatas. Pada komunikasi antarpersona yang bersifat tatap muka, maka seluruh alat indera komunikasi, komunikator dan komunikan dapat digunakan secara maksimal. Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indera bergantung pada jenis medianya.

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

Efektivitas komunikasi seringkali dilihat dari *feedback* yang disampaikan oleh komunikan. Pada komunikasi antarpersona yang bersifatnya bertatap muka biasanya komunikan akan memberikan respon berbentuk verbal maupun nonverbal secara langsung, sedangkan dalam komunikasi massa umpan balik bersifat tidak langsung dan tertunda.

Karakteristik media massa yang sudah dijelaskan di atas merupakan karakteristik media massa secara umum yang dimana media massa merupakan media dengan komunikasi satu arah dimana para komunikatornya tidak mengenali komunikannya, karena itu peneliti dalam penelitian ini ingin melihat bagaimana makna yang diperoleh oleh khalayak sebagai pengguna media massa satu arah yakni melalui media massa Film.

2.2.1.2 Fungsi Komunikasi Massa Bagi Masyarakat

Fungsi komunikasi massa diantaranya adalah *surveillance* (pengawasan), *interpretation* (penafsiran), *linkage* (keterkaitan), *transmission of values* (penyebaran nilai), dan *entertainment* (hiburan). (Dominick dalam Elvinaro dkk, 2007:14) Sementara itu, menurut Effendy (1993), komunikasi massa berfungsi untuk:

1. Fungsi Informasi.

Bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi para pembaca, pendengar atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai kebutuhannya dan kepentingannya. Khalayak sebagai makhluk sosial akan haus mengenai informasi-informasi yang terjadi.

2. Fungsi Pendidikan.

Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayaknya, karena media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu cara yang mendidik melalui media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pembaca atau pemirsa, contohnya dalam televisi swasta ada acara bagi ibu dan balita.

3. Fungsi Memengaruhi.

Secara implisit, media massa mampu memengaruhi komunikasi melalui beragam medianya masing-masing. Melalui iklan, artikel, *features*, dan sebagainya.

4. Fungsi Meyakinkan (*to Persuade*)

Menurut Devito (1996) fungsi 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
- d. Memperkenalkan etika dan menawarkan sistem nilai tertentu

5. Fungsi Menganugerahkan Status

Penganugerahan status terjadi apabila berita yang disebar luaskan melaporkan kegiatan individu-individu tertentu sehingga gengsi mereka meningkat.

6. Fungsi Membius

Salah satu fungsi media massa yang paling menarik adalah fungsi membiusnya, berarti bahwa apabila media menyajikan informasi tentang sesuatu dan penerima percaya bahwa tindakan tertentu harus diambil. Sebagai akibatnya pemirsa atau penerima akan terbius kedala keadaan pasif. Sebagai contohnya, misalnya televisi telah menayangkan tentang kematian tragis Putri Diana. Media membuat tayangan sedemikian rupa sehingga pemirsa seolah-olah terbius oleh tayangan tersebut.

7. Fungsi Menciptakan Rasa Kebersatuan

Fungsi komunikasi massa yang tidak banyak disadari oleh kita semua adalah kemampuan untuk membuat kita merasa menjadi anggota suatu kelompok tertentu.

8. Fungsi Privatisasi

Privatisasi adalah kecenderungan bagi seseorang untuk menarik diri dari kelompok sosial dan mengucilkan diri kedalam dunianya sendiri.

Pada poin dan penjelasan ada beberapa poin yang menjelaskan fungsi media massa adalah mempengaruhi dan meyakinkan, dimana peneliti ingin mengetahui sejauh mana media massa bisa mempengaruhi dan meyakinkan para khalayaknya.

2.2.2 Media Massa

Menurut Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio, dan televisi. Sebuah media bisa disebut media massa jika memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik Media massa menurut Cangara (2006) antara lain:

1. Bersifat melembaga, artinya pihak yang mengelola media terdiri dari banyak orang, yakni mulai dari pengumpulan, pengelolaan sampai pada penyajian informasi.
2. Bersifat satu arah, artinya komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dan penerima. Kalau pun terjadi reaksi atau umpan balik, biasanya memerlukan waktu dan tertunda.
3. Meluas dan serempak, artinya dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak, karena ia memiliki kecepatan. Bergerak secara luas dan simultan, dimana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang dalam waktu yang sama.
4. Memakai peralatan teknis atau mekanis, seperti radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya.
5. Bersifat terbuka, artinya pesannya dapat diterima oleh siapa saja dan dimana saja tanpa mengenal batas usia, jenis kelamin, dan suku bangsa

Menurut Djafar H. Assegaf (1991), media massa memiliki lima ciri:

1. Komunikasi yang terjadi dalam media massa bersifat searah di mana komunikator tidak dapat memberikan tanggapan secara langsung kepada komunikasinya yang biasa disebut dengan tanggapan yang tertunda (*delay feedback*).
2. Media massa menyajikan rangkaian atau aneka pilihan materi yang luas, bervariasi. Ini menunjukkan bahwa pesan yang ada dalam media massa berisi rangkaian dan aneka pilihan materi yang luas bagi khalayak atau para komunikannya.
3. Media massa dapat menjangkau sejumlah besar khalayak. Komunikator dalam media massa berjumlah besar dan menyebar di mana-mana, serta tidak pernah bertemu dan berhubungan secara personal.
4. Media massa menyajikan materi yang dapat mencapai tingkat intelek rata-rata. Pesan yang disajikan dengan bahasa yang umum sehingga dapat dipahami oleh seluruh lapisan intelektual baik komunikator dari kalangan bawah sampai kalangan atas.
5. Media massa diselenggarakan oleh lembaga masyarakat atau organisasi yang terstruktur. Penyelenggara atau pengelola media massa adalah lembaga masyarakat/organisasi yang teratur dan peka terhadap permasalahan kemasyarakatan.

Dalam penjelasan di atas media massa adalah media yang dimana dalam penyampaian pesannya secara serentak yang dimana komunikatornya tidak dapat mengetahui komunikannya siapa, yang dimana media massa juga memiliki karakter komunikasi yaitu satu arah

2.2.2.1 Jenis – Jenis Media Massa

Media Massa dalam keberadaannya di tengah masyarakat, tentu tidak hanya satu, bermacam-macam dan beragam jenisnya. Berikut adalah jenis-jenis media massa:

1. Media massa cetak (*printed media*) : media massa yang dicetak dalam lebaran kertas. Isi media massa umumnya terbagi tiga bagian atau tiga jenis: berita, opini dan *feature*.

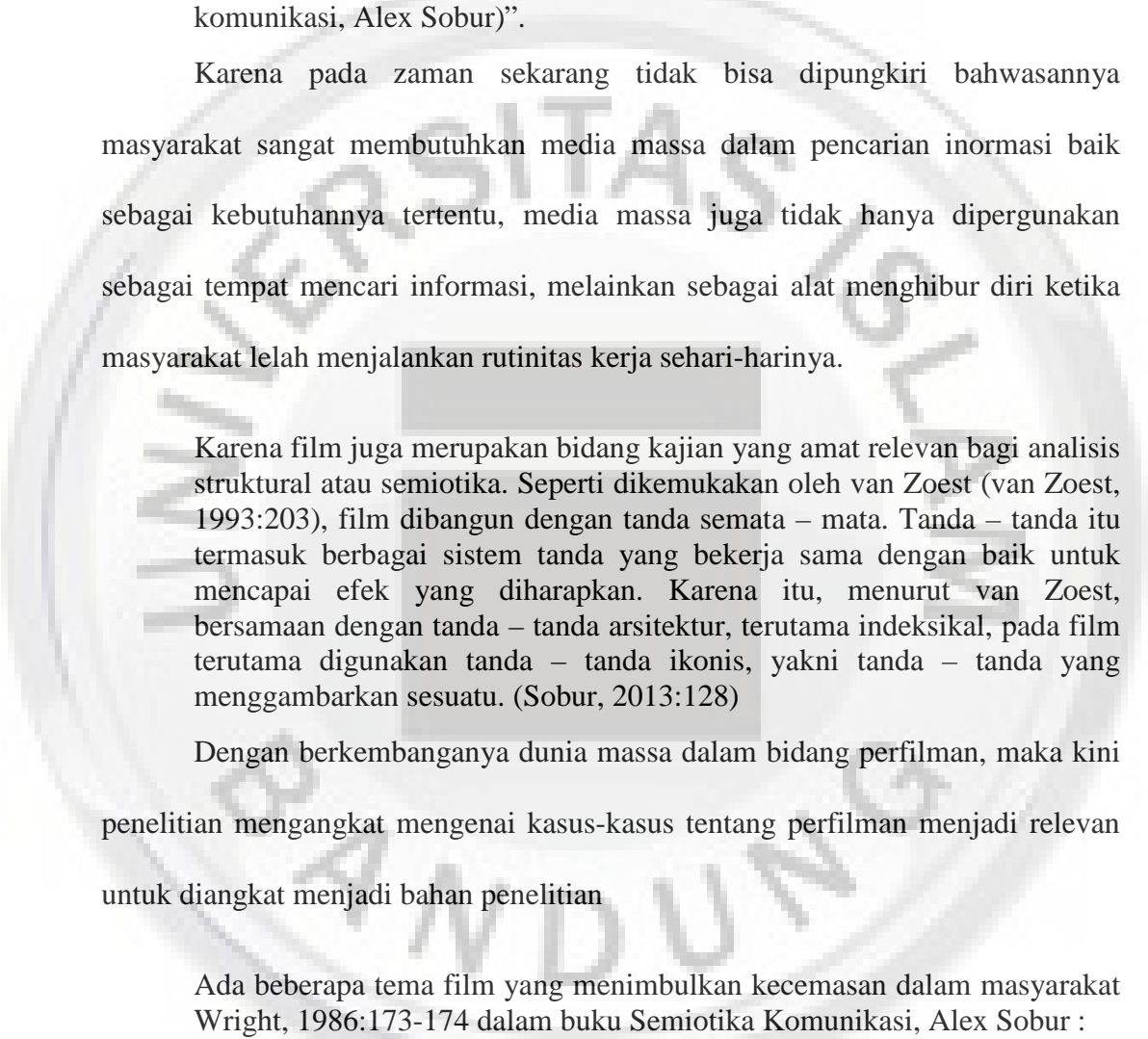
2. Media massa elektronik (*electronic media*) : jenis media massa yang isinya disebarluaskan melalui suara atau gambar dan suara dengan menggunakan teknologi elektro, seperti radio, televise dan film.

2.2.3 Televisi

Televisi adalah salah satu media elektronik. Tak kalah dengan media cetak dan online, media elektronik berupa televise dapat menjadi media penyampai berita, kabar ataupun informasi dengan cepat. Dengan televisi, masyarakat dapat mengetahui apa yang sedang terjadi didaerah lain pada saat itu juga dengan cara siaran langsung dari stasiun televise yang bersangkutan. Selain digunakan untuk menyampaikan berita, televise pun dapat digunakan juga sebagai media hiburan bagi masyarakat. Dengan menonton televise, masyarakat dapat menonton acara hiburan favoritnya secara *audio* (suara) dan *Visual* (gambar). Berbeda dengan radio yang hanya bisa mendengarkan suara saja dan media cetak yang hanya bisa melihat tanpa adanya suara.

2.2.4 Film

Film sendiri merupakan salah satu alat komunikasi massa, tidak dapat dipungkiri bahwa antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Film adalah tampilan gambar-gambar dan adegan bergerak yang disusun untuk menyajikan sebuah cerita pada penonton (Montgomery, 2005:342). Film memberikan pengalaman yang amat mengasyikkan. Film membuat orang tertahan, setidaknya, saat mereka menontonnya lebih intens ketimbang medium lainnya.

Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangai perkembangan surat kabar sudah dibuat lenyap. Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi (Oey Hong Lee, 1965 : 40 dalam buku semiotika komunikasi, Alex Sobur)”.


Karena pada zaman sekarang tidak bisa dipungkiri bahwasannya masyarakat sangat membutuhkan media massa dalam pencarian informasi baik sebagai kebutuhannya tertentu, media massa juga tidak hanya dipergunakan sebagai tempat mencari informasi, melainkan sebagai alat menghibur diri ketika masyarakat lelah menjalankan rutinitas kerja sehari-harinya.

Karena film juga merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti dikemukakan oleh van Zoest (van Zoest, 1993:203), film dibangun dengan tanda semata – mata. Tanda – tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Karena itu, menurut van Zoest, bersamaan dengan tanda – tanda arsitektur, terutama indeksikal, pada film terutama digunakan tanda – tanda ikonis, yakni tanda – tanda yang menggambarkan sesuatu. (Sobur, 2013:128)

Dengan berkembangnya dunia massa dalam bidang perfilman, maka kini penelitian mengangkat mengenai kasus-kasus tentang perfilman menjadi relevan untuk diangkat menjadi bahan penelitian

Ada beberapa tema film yang menimbulkan kecemasan dalam masyarakat Wright, 1986:173-174 dalam buku Semiotika Komunikasi, Alex Sobur :

Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikan dalam film adalah adegan-adegan seks dan kekerasan. Kadangkala perhatian ini dikemukakan oleh karena penggambarannya bertentangan dengan standar selera baik dari masyarakat. Namun seringkali kecemasan masyarakat berasal dari keyakinan bahwa isi seperti itu mempunyai efek moral, psikologis, dan social yang merugikan.

Karena dalam adegan seks maupun kekerasan memberikan efek yang paling tidak baik untuk masyarakat khususnya anak kecil yang masih berpikiran polos, karena yang mereka khawatirkan anak kecil tersebut akan mengikuti adegan-adegan dalam ceritanya tersebut.

2.2.4.1 Jenis – Jenis Film

Seperti dijelaskan dalam buku *Mari Membuat Film* karya Heru Effendy (2009: 3-6), bahwa ada beberapa jenis film yang biasa diproduksi untuk berbagai keperluan, di antaranya:

1. Film dokumenter
Dokumenter adalah sebuah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara dan berkisah tentang perjalanan yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Menurut Grierson, seperti dikutip oleh Susan Hayward dalam Heru Effendy (2009:3) dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas.
2. Film cerita pendek
Letak kekhasan film jenis ini adalah pada durasi yang biasanya di bawah 60 menit.
3. Film cerita panjang
Film ini biasanya berdurasinya lebih lama dari 60 menit.
4. Film-film jenis lain :
 - Profil perusahaan (*Coorporate profile*) yang diproduksi berdasarkan kepentingan institusi tertentu.
 - Iklan televisi yang diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk maupun berupa layanan masyarakat/*Public Service Announcement* (PSA).
 - Program televisi baik program cerita maupun non cerita.
 - Video klip, yakni sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi, dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV tahun 1981.

Dalam penelitian ini peneliti membahas film dengan durasi panjang atau dalam poin diatas adalah film cerita panjang yang dimana film ini biasanya berdurasi kurang lebih 160 menit bahkan sampai bisa lebih dari 60 menit, peneliti mengambil jenis film tersebut karena peneliti ingin membahas secara mendalam tentang suatu film panjang yang berdurasi kurang lebih 160 menit yang peneliti kira dengan meneliti film berdurasi panjang akan mendapatkan suatu pembahasan yang menarik untuk di angkat menjadi bahan penelitian ini.

2.2.4.2 Film Sebagai Medium Komunikasi Massa

Jika berbicara mengenai media sebagai sarana komunikasi, maka kita akan menyinggung film sebagai salah satu bentuk dari media komunikasi massa. Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa elektronik bersamaan dengan televisi, radio, dan internet. Dimana, dalam penggunaannya sangat dibutuhkan aliran listrik. Sebagai media massa elektronik, film merupakan gabungan dari faktor audio dan visual yang dengan segala isinya menjadi sarana yang tepat untuk menyampaikan pesan kepada para penontonnya.

Fungsi film sebagai media komunikasi massa tercantum dalam UU Perfilman No. 33 Tahun 2009 yang menimbang;

“Bahwa film sebagai media komunikasi massa merupakan sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, pemajuan kesejahteraan masyarakat, serta wahana promosi Indonesia di dunia internasional, sehingga film dan perfilman Indonesia perlu dikembangkan dan dilindungi” (Lembaga Sensor Film, 2010)

Melalui film, berbagai pesan disampaikan kepada penonton dengan cara

audio visual. Pesan tersebut bisa berupa pesan yang berkenaan dengan tema-tema agama, seni dan kebudayaan, ekonomi, pendidikan, dan sosial kemanusiaan.

Fungsi film menurut UU Perfilman No. 33 Tahun 2009 pasal 3, yakni diantaranya perfilman berfungsi sebagai; terbinanya akhlak mulia, terwujudnya kecerdasan kehidupan bangsa, terpeliharanya persatuan dan kesatuan bangsa, meningkatnya harkat dan martabat bangsa, berkembangnya dan lestarnya nilai budaya bangsa, dikenalnya budaya bangsa oleh dunia internasional, meningkatnya kesejahteraan masyarakat, dan berkembangnya film berbasis budaya bangsa yang hidup dan berkelanjutan.

2.2.4.3 Teknik Pengambilan Gambar Dalam Film

Agar pesan dalam film dapat tersampaikan kepada penonton, tentunya tidak hanya dilihat dari sisi dialog, dan para pemerannya saja. Tapi juga, dilihat dari bagaimana teknik pengambilan gambar yang dilakukan. Seperti yang diungkapkan Askurifai Baksin dalam bukunya *Membuat Film Indie Itu Gampang* bahwa setelah melakukan *hunting* lokasi untuk pembuatan film, sutradara memperkirakan unsur 5 C dalam proses *shooting* terutama dalam pengambilan gambar, yaitu *Close up*, *Camera Angle*, *Composition*, *Cutting* dan *Continuity*, (Baksin, 2007: 73).

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 ukuran gambar. Keberagaman ukuran ini tentunya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, sekaligus menunjukkan tingkat emosi, situasi, dan kondisi dari objek gambar. Misalnya, seseorang yang digambarkan bersedih atau gembira lebih baik jangan menggunakan ukuran gambar jauh (*long shot*) karena ekspresi wajahnya tidak akan terlihat oleh penonton. Ada beberapa macam ukuran gambar, di antaranya

:

- a. *Extreme Close-Up* : Pengambilan gambar sangat dekat sekali, sampai pori-pori kulit pun kelihatan, fungsinya memperlihatkan detail suatu objek secara jelas
- b. *Big Close-Up* : Pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsinya untuk menonjolkan objek tujuannya untuk menimbulkan ekspresi tertentu.
- c. *Close-Up* : Pengambilan gambar dari pas atas kepala sampai bawah leher. Fungsinya untuk memberi gambaran objek secara jelas.
- d. *Medium Close-Up* : Yaitu ukuran gambar sebatas dari atas kepala sampai dada. Fungsinya untuk menegaskan 'profil' seseorang sehingga penonton puas.
- e. *Waist Shot / Mid Shot* : Yaitu ukuran gambar sebatas dari kepala sampai pinggang, Fungsinya memperlihatkan sosok seseorang dengan 'tampangnya'.
- f. *Knee Shot / Medium Shot* : Ukuran gambar sebatas dari atas kepala hingga lutut. Fungsinya memperlihatkan sosok seseorang dengan 'tampangnya'.
- g. *FS/Full Shot* : Pengambilan gambar penuh dari atas kepala hingga kaki. Fungsinya untuk memperlihatkan objek dengan lingkungannya.
- h. *LS/Long Shot* : Pengambilan gambar melebihi *Full Shot*. Fungsinya untuk menunjukkan objek dengan latar belakangnya.
- i. *1S/One Shot* : Pengambilan gambar satu objek. Fungsinya memperlihatkan 'seseorang' dalam *in frame*
- j. *2S/Two Shot* : Pengambilan gambar dua orang. Fungsinya untuk memperlihatkan adegan dua orang sedang bercakap.
- k. *3S/Three Shot* : Pengambilan gambar tiga orang. Fungsinya untuk menunjukkan tiga orang yang sedang mengobrol.

1. *GS/Group Shot* :Pengambilan gambar sekelompok orang. Fungsinya pada adegan pasukan sedang berbaris atau lainnya (Baksin, 2007,35-41).

2. *Camera Angle*

Menurut Askurifai Baksin dalam bukunya yang berjudul *Membuat Film Indie Itu Gampang*, pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar ini sebetulnya untuk membekali juru kamera dan juga sutradara bagaimana *shot* itu akan dibuat, bagaimana kesan yang timbul, apa latar belakangnya, 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 (Baksin, 2007:32).

Arahan sutradara kepada juru kamera dalam melakukan *shot* (pengambilan gambar) terhadap suatu objek, bisa menggunakan lima cara, yakni *bird eye view*, *high angle*, *low angle*, *eye level*, dan *frog eye*.

- a. *Bird Eye View*: Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera diatas ketinggian objek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil dan berserakan tanpa mempunyai makna.
- b. *High Angle* : Sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek mengecil. Selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yakni nilai 'kerdil'.
- c. *Low Angle* : Artinya, sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga kesan objek jadi membesar. Sama seperti *high angle*, *low angle* juga memperlihatkan kesan dramatis, yakni *prominence* (keagungan).

- d. *Eye Level* : Artinya, sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. *Eye Level* ini memang tidak memberikan kesan dramatis karena dalam kondisi *shot* biasa-biasa saja, Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan objek.
- e. *Frog Eye View* : Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan objek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri (Baksin, 2007:33-35).

3. *Composition*

Unsur ini berkaitan erat sekali dengan bagaimana membagi ruang gambar dan pengisiannya untuk mencapai keseimbangan dalam pandangan. *Composition* merupakan unsur visualisasi yang akan memberikan makna keindahan terhadap suatu film. Pandangan mata penonton sering harus dituntun oleh komposisi gambar yang menarik. Tidak jarang para peresensi film memberikan penilaian terhadap unsur ini karena unsur inilah yang akan menjadi pertarungan mata penonton. Jika aspek ini diabaikan, jangan harap penonton akan menilai film ini indah dan enak ditonton. Seorang sutradara harus mampu mengendalikan aspek ini kepada juru kamera agar tetap menjadi komposisi secara proporsional berdasarkan asas komposisi (Baksin, 2007: 74).

Menurut Ari Sunendio, (dalam Askurifai Baksin, 2007:53), pembentukan suatu komposisi yang dilakukan juru kamera (sebagai hasil kesepakatan bersama sutradara atau penata artistik), yakni dengan cara memadukan unsur-unsur penunjang pokok tersebut disertai dengan daya keindahan yang dimiliki juru kamera, kendati dalam pembentukan suatu komposisi gambar tidak ada suatu ketentuan yang mutlak dan mengikat.

Pemberian bentuk pada gambar agar tampak lebih berkarakter dilakukan juru kamera dengan mengikuti pola-pola perekaman gambar yang cukup umum dan sering digunakan atau diterapkan oleh sutradara pada juru kamera lain, diantaranya:

- a. Menghindarkan suatu penggambaran yang simetris (luas besaran objek sebelah kiri sama dan sebangun dengan luas besaran di sebelah kanan) pada suatu bidang proyeksi layer.
- b. Menghindarkan suatu penggambaran yang berat sebelah atas sebuah objek yang ditempatkan dalam satu bidang *exposed* film.
- c. Menghindarkan suatu penggambaran yang saling menutupi antara elemen visual yang satu dan elemen-elemen visual lainnya dan atau elemen visual yang satu menyembunyikan elemen visual lainnya.
- d. Menghindarkan suatu penggambaran yang berjejal atau lengang atas elemen-elemen visual dalam satu bidang *exposed* pias film.
- e. Menghindarkan suatu penggambaran yang mengurangi perspektif atau menipu perspektif atau juga merusakkan perspektif.
- f. Menghindarkan penempatan garis kaki langit (garis horizon) ditengah bidang *exposed* Pias film.
- g. Menghindarkan suatu penggambaran yang menjadikan nilai suatu elemen visual tidak sebagaimana harusnya, karena lebihnya dan atau berimbangny nilai yang diberikan elemen-elemen visual lain dalam satu bidang *exposed* pias film (harus lebih menonjolkan elemen yang dipentingkan).
- h. Mempertahankan, menjaga, dan atau memelihara kesinambungan dari cahaya, tempat, latar belakang objek, kedudukan dan atau gerak (arah) objek (Baksin, 2007:54).

Selain komposisi, Herbert Zettl menjelaskan bagaimana membingkai *shot* (*how to frame a shot*). Ada lima faktor yang akan mempengaruhi *shot* dalam *frame* (bingkai gambar), yakni *field of view*, *headroom*, *noserom*, *close up*, dan *background*.

- a. *Head room* : yang berarti ruang diatas kepala antara batas bingkai dan kepala bagian atas. Hal yang perlu diperhatikan, jangan sampai kepala terpotong. Juga jangan sampai ada ruangan terlalu lebar antara atas kepala dan batas *frame*. Berilah

headroom (ruang di atas kepala) ala kadarnya agar kepala terlihat tidak menggantung. Oleh karena itu, unsur komposisi perlu dipethatikan terus.

- b. *Noseroom* : Unsur ini sering berkaitan dengan akting seseorang dengan arah pandangan ataupun gerak yang bersangkutan. Dengan *noseroom*, suatu komposisi pengambilan gambar jadi lebih menarik dan indah. Yang jelas kalau *noseroom* lebih banyak digunakan untuk memperlihatkan komposisi saat pengambilan orang sedang bercakap atau menoleh, sedangkan *looking space* cenderung untuk akting seseorang yang sedang berlari atau beralian menuju ke suatu tujuan.
- c. *Background* : Perihal *background* (latar belakang) sebetulnya bukan masalah remeh sebab ada kalanya juru kamera memperlihatkan latar belakang tidak pas, misalnya, karena latar belakang menyatu dengan *foreground* (latar depan) bisa jadi yang muncul kesan latar belakang tumbuh lewat *foreground*. Juga bisa jadi, seseorang yang di belakangnya terdapat suatu benda dikhawatirkan seolah-olah benda tersebut tumbuh dari kepala objek (dalam Baksin, 2007:54).

4. *Cutting*

Diartikan sebagai pergantian gambar dari 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.

5. *Continuity*

Unsur ini harus diperhatikan sutradara. *Continuity* adalah unsur persambungan gambar-gambar. Sejak awal, sutradara bisa memproyeksikan pengadegan dari satu *scene* ke *scene* lainnya. Unsur ini tentunya sangat berkaitan erat dengan materi cerita. Menurut Baksin, selain unsur 5c sutradara juga harus merencanakan teknik-teknik

pengambilan gambar yang akan diinstruksikan pada juru kamera yang mendukung cerita. Ada beberapa teknik pengambilan gambar antara lain:

- a. *Backlight Shot* : *Backlight shot* adalah teknik pengambilan gambar terhadap objek diruangan 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. Cenderung pada teknik ini objek seolah-olah disembunyikan rupa aslinya. Cocok sekali untuk film-film misteri atau *shot*, yang objeknya sedang gelisah atau kesepian.
- b. *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 bepergian jauh. Kesannya memang sesuatu yang hening dan cenderung adegan ini bisa dilanjutkan dengan alur *flash back* (membayangkan masa lalu).
- c. *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 ruangan. Biasanya. adegan-adegan seperti ini untuk memberikan kesan menegangkan, khususnya dalam film horor. Ketika suasana mencekam menghantui penonton, mereka ingin tahu apa sebetulnya yang terjadi di balik pintu.
- d. *Point of Views Shot* : Yakni memperlihatkan *shot* dalam posisi sedang ngobrol resmi kamera akan bergantian mengambil *close up* objeknya.
- e. *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 tentunya gambar dalam *frame* terasa lebih indah, terutama untuk *shot* kondisi di kebun atau hutan.
- f. *Jaws Shot* : Biasanya objek akan tahu jika diambil gambarnya (*dishot*). Namun dalam teknik ini justru seolah-olah objek tidak tahu sehingga ketika kamera menyorot ke arahnya dia agak kaget, tetapi tetap dalam situasi dramatik.
- g. *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.

- h. *The Secret of Foreground Framing Shot* : Dalam *shot* ini, tujuan pengambilan gambar sebetulnya objek yang berada di depan, hanya latar belakang rupanya mempengaruhi sesuatu yang terjadi pada latar depannya sehingga dia mempunyai andil.
- i. *Tripot Transition* : Pada pengambilan gambar teknik ini, posisi kamera berada di atas tripot dan beralih dari satu objek ke objek lain secara cepat. Efek dari pengambilan gambar ini sebetulnya sederhana, tetapi memperlihatkan kreativitas dari juru kamera itu sendiri. Meskipun biasa, kalau diterapkan pada *shot* tertentu, akan memberi sentuhan dan makna lain.
- j. *Artificial Hairlight* : Pada teknik ini, rambut objek diberi efek cahaya buatan sehingga mempunyai efek bersinar. Efek ini biasanya dilakukan agar ada nuansa dramatik bagi dua objek yang sedang dialog.
- k. *Fasf 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.
- l. *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.
- m. *Over Shoulder Shot* : Jika dua orang sedang terlibat dialog, juru kamera bisa mengambil gambarnya lewat bahu masing-masing orang tersebut. satunya agak membelakangi kamera, sementara yang lainnya seolah melihat juru kamera (padahal lawan bicaranya).
- n. *Profil Shot* : Jika dua orang sedang berdialog, tetapi pengambilan gambarnya dari samping, kamera satu memperlihatkan orang pertama dengan *Loking space*-nya. Demikian juga dengan kamera dua akan memperlihatkan hal yang sama (Baksin, 2007:46-53)

2.2.5 Teori Ketergantungan (*Dependency Theory*)

Teori penggunaan dan kepuasan sering dinilai sebagai gagasan yang memandang media memberikan efek terbatas kepada audiensi. Dengan kata lain, teori ini menjamin kemampuan individu untuk melakukan kontrol terhadap media yang mereka konsumsi karena media memiliki kemampuan terbatas untuk mempengaruhi audiensi. Namun Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach

menemukan gagasan mereka mengenai teori ketergantungan (*dependency theory*) yang membahas mengenai kekuatan media massa dalam mempengaruhi khalayak audiensi karena adanya sifat ketergantungan terhadap isi media.

Menurut DeFleur dan Rokeach dalam (*Morissan, 2013:516*), derajat ketergantungan terhadap media merupakan kunci dalam memahami kapan dan mengapa pesan media dapat mengubah kepercayaan, perasaan, dan perilaku audiensi. dalam masyarakat modern, orang semakin tergantung pada media dengan derajat; a) tingkat kepentingan informasi, b) derajat dan perubahan konflik dimasyarakat.

Kedua ahli ini setuju dengan gagasan teori penggunaan dan kepuasan bahwa orang bergantung pada informasi yang diberikan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu atau mencapai tujuan tertentu, Rokeach dan DeFleur mengemukakan dua faktor yang menentukan ketergantungan seseorang terhadap media:

1. seseorang akan lebih tergantung pada media dapat memenuhi sejumlah kebutuhannya sekaligus dibandingkan dengan media yang hanya mampu memenuhi beberapa kebutuhannya saja.
2. Perubahan sosial dan konflik yang terjadi di masyarakat dapat menyebabkan perubahan pada institusi, kepercayaan dan kegiatan yang sudah mapan. Situasi sosial yang bergejolak dapat menimbulkan perubahan konsumsi media seperti peperangan, bencana dan kerusuhan. Pada situasi itu orang akan membutuhkan media untuk sebagai informasi perkembangan pada kejadian

tersebut, jika situasi sedang stabil orang-orang juga akan membutuhkan sarana media hiburan untuk menghiburnya.

Dengan menggunakan teori ketergantungan ini sebagai salah satu faktor pendukung penelitian ini diharapkan dengan teori ini peneliti dapat memberikan hasil yang relevan dengan penelitian yang sedang dikembangkan ini, karena menurut peneliti teori ini paling relevan, dalam teori ini menjelaskan bagaimana masyarakat sekarang sangat bergantung kepada media sebagai salah satu penyedia informasi dan hiburan yang sesuai mereka butuhkan, orang-orang di zaman sekarang pun tak bisa lepas dari media, mulai dari cetak maupun elektronik, dengan teori ini peneliti berharap mendapat berbagai anggapan mengenai film Avatar sebagai salah satu media komunikasi perfilman yang dapat dinikmati oleh banyak orang.

2.2.6 Realitas

Realitas sendiri menurut Yasraf Amir Piliang (2010: xxix) adalah ibarat sebuah peta geografis yang dinamis, yang tampil dalam kekayaan kontur, permukaan, dataran, retakan atau keping-keping; yang unsur-unsurnya selalu berganti, berubah, berpindah, atau bertransformasi. Sehingga menurutnya lagi realitas itu selalu menampakkan wujudnya dalam cara yang berbeda. Terkadang ia hadir seperti dugaan, namun sering juga tampil dalam keadaan yang tak terduga; terkadang ia muncul seperti yang dibayangkan, namun terkadang pula muncul tidak seperti yang dibayangkan. Kadang ia tampak dalam keberaturan, tetapi sering pula tampak dalam bentuk tak beraturan. Kadang ia refleksi dari sebuah hal yang

rasional, namun sering pula ia menjadi sebuah refleksi yang berasal dari hal yang irrasional. Untuk itu, memahami sebuah realitas, memang memerlukan sebuah penalaran dan penginderaan yang sangat kompleks. Sebab jika tidak seperti itu, maka pembacaan secara otuh terhadapnya terkadang tidak tepat sasaran yang dituju dan dengan sendirinya akan menimbulkan sebuah pandangan yang tidak realistis.

2.2.7 Representasi

Representasi merupakan kegunaan dari tanda, menurut David Croteau dan William Hoynes, Representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksian yang menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal yang lain diabaikan. (Indiawan Seto, 2011:149)

Dalam representasi media tanda dan makna akan digunakan sebagai representasi untuk memilih mana yang sesuai dengan kebutuhan kita dan tidak, dalam pengambilan

Menurut Stuart Hall ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental, yaitu tentang konsep tentang 'sesuatu' yang ada di kepala kita masing-masing, representasi mental masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, 'bahasa' yang berperan penting dalam proses konstruksi makna.

Lalu menurut David Croteau dan William Hoynes, representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksian yang menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal lain diabaikan. Representasi bekerja pada hubungan tanda dan makna. Konsep

representasi sendiri bisa berubah-ubah akibat makna yang juga berubah-ubah setiap waktu terjadi proses negosiasi dalam pemaknaan

2.2.8 Ideologi

Ideologi berasal dari kata Yunani Idein, yang berarti melihat, atau idea yang berarti raut muka, perawakan, gagasan, buah pikiran dan Logia yang berarti ajaran. Dengan demikian ideologi adalah ajaran atau ilmu tentang gagasan dan buah pikiran (science des ideas).

Menurut Poespowardojo (dalam Kaelan, 2010:119) ideologi mencerminkan cara berpikir masyarakat, bangsa maupun Negara, namun juga membentuk masyarakat menuju cita-citanya. Pada dasarnya ideologi dapat dijadikan sebagai sumber motivasi dan semangat dalam berbagai kehidupan negara.