

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Komunikasi Massa

Komunikasi massa diadopsi dari istilah bahasa Inggris, *mass communication*, sebagai kependekan dari *mass media communication*. Artinya, komunikasi yang menggunakan media massa atau komunikasi yang *mass mediated*. Istilah *mass communication* atau *communications* diartikan sebagai salurannya, yaitu media massa (*mass media*) sebagai kependekan dari *media of mass communication*.<sup>1</sup>

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan kepada khalayak umum. Media sendiri terbagi menjadi tiga yaitu media cetak, media elektronik dan online.

Sedangkan massa diartikan Berlo meliputi semua orang yang menjadi sasaran alat-alat komunikasi massa atau orang-orang pada ujung lain dari saluran.<sup>2</sup>

Sehingga dapat dijelaskan bahwa komunikasi massa adalah suatu bentuk penyampaian pesan melalui media baik yang tertuang dalam bentuk tulisan dengan menggunakan media cetak ataupun lisan menggunakan media elektronik bahkan konten kreatif seperti film, mengenai suatu informasi penting untuk

---

<sup>1</sup> Ngalimun, *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2016), h. 89.

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 90.

disampaikan kepada orang banyak atau khalayak umum yang ada kaitannya dengan pesan atau informasi tersebut.

Media massa merupakan sarana komunikasi yang ditujukan untuk orang banyak namun seringkali dijadikan alat untuk menggiring opini publik. Terlepas dari hal tersebut ilmuwan politik terkemuka Harold D. Laswell menjelaskan fungsi media massa menjadi sebagai berikut<sup>3</sup>:

- a. Menyiarkan informasi (*to inform*) merupakan tugas utama dari media massa dalam mempermudah khalayak mendapat kabar yang terjadi dengan cepat bahkan pada saat itu juga.
- b. Mendidik (*to educate*) sebagai sumber informasi, media massa juga tidak langsung memberikan pengetahuan dari berbagai bidang ilmu pengetahuan dan umum, sehingga khalayak menjadi cerdas.
- c. Sebagai sarana hiburan (*to entertain*) artinya media bukan hanya menyajikan berita saja. Tetapi media juga memberikan sarana pelepas ketegangan khalayak melalui tayangan-tayangan yang memiliki nilai hiburan seperti musik, komedi dan sinetron juga film.

Dari tiga fungsi yang diungkapkan Harold D. Laswell bisa dikatakan media massa tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi tetapi ia juga memiliki peran penting untuk mendidik dan menjadi media hiburan

---

<sup>3</sup> Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 35.

tersendiri bagi orang-orang yang menerima pesan atau dalam bahasa komunikasi disebut dengan komunikasi.

## **B. Representasi**

Istilah representasi sendiri berdasarkan perspektif politik demokratis memiliki keamatan hubungan dengan identitas. Misalnya, representasi berarti beberapa orang tertentu mewakili masyarakat secara keseluruhan sebagai wakil di kongres atau parlemen.<sup>4</sup>

Senada dengan hal tersebut, dalam bahasa, media dan komunikasi, representasi, dan sebagainya, kata-kata lukisan, suara, urutan, cerita, dan sebagainya mewakili ide, emosi, fakta dan lain-lain.

Representasi bergantung pada tanda dan citra yang ada dan dipahami secara budaya pada pertukaran bahasa dan berbagai sistem tanda atau tekstual. Melalui fungsi 'wakil' dari tanda, kita tahu dan memahami realitas.<sup>5</sup>

Bisa dikatakan representasi adalah cara memaknai tanda berdasarkan panca indera, pemahaman dan pengalaman seseorang. Setiap tanda yang dipahami mampu memberikan gambaran atau realitas sosial yang ada tergantung bagaimana seseorang mampu menafsirkannya.

---

<sup>4</sup>Iswandi Syahputra, *Rezim Media Pergulatan Demokrasi, Jurnalisme, dan Infotainment dalam Industri Televisi*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), Cet ke-1, h. 71.

<sup>5</sup>*Ibid*, h. 71.

Sedangkan makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya.<sup>6</sup>

### C. Realitas

Bahasa merupakan unsur utama di dalam proses realitas. Proses konstruksi realitas dimulai ketika seorang konstruktor melakukan persepsi terhadap suatu objek. Selanjutnya, hasil dari pemaknaan melalui persepsi itu diinternalisasikan ke dalam diri seorang konstruktor. Langkah terakhir adalah melakukan eksternalisasi atas hasil dari proses perenungan secara internal tadi melalui pernyataan-pernyataan. Alat untuk membuat pernyataan tersebut tiada lain adalah kata-kata suatu konsep atau bahasa.<sup>7</sup>

Bahasa menjadi hal terpenting dalam pembentukan makna agar tidak memunculkan penafsiran dan menghasilkan persepsi yang berbeda. Untuk terwujudnya realitas sosial yang sebenarnya maka diperlukan kecermatan tersendiri dalam menyusun atau merangkai setiap kata.

---

<sup>6</sup> Sobur, *Op.Cit*, h. 127-128.

<sup>7</sup> Aris Badara, *Analisis Wacana Teori, Metode dan Penerapannya pada Wacana Media*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 8.

Oleh karena persoalan makna tersebut, maka penggunaan bahasa berpengaruh terhadap konstruksi realitas, lebih-lebih atas hasilnya, dalam hal ini makna atau citra. Hal tersebut disebabkan bahasa mengandung makna.

Penggunaan bahasa tertentu dapat berimplikasi pada bentuk konstruksi realitas dan makna yang dikandungnya. Pilihan kata dan cara penyajian suatu realitas ikut menentukan struktur konstruksi realitas dan makna yang muncul darinya. Dari perspektif tersebut bahkan bahasa bukan hanya mampu mencerminkan realitas, melainkan juga sekaligus dapat menciptakan realitas.<sup>8</sup>

Unsur-unsur dalam penyusunan bahasa pun menjadi sangat diperhitungkan sebab adanya sedikit kesalahan maka akan terjadi bias penafsiran dan makna yang dimaksudkan atau yang ingin disampaikan tidak dapat terealisasikan dengan baik. Untuk mengatasi hal tersebut seseorang harus memahami proses-proses dalam mengkonstruksi realitas.

Menurut Sujiman ada tiga tindakan yang biasa dilakukan oleh pekerja media tatkala melakukan konstruksi realitas, yaitu: *Pertama*, pemilihan simbol (fungsi bahasa) apa pun simbol yang dipilih akan memengaruhi makna yang muncul. *Kedua*, *framing* dipandang sebagai sebuah strategi penyusunan realitas sedemikian rupa, sehingga dihasilkan sebuah wacana (*discourse*). *Ketiga*,

---

<sup>8</sup> *Ibid*, h. 8.

menyediakan ruang atau waktu untuk sebuah pemberitaan (fungsi agenda setting).<sup>9</sup>

Ketiga tindakan yang diatas merupakan tahapan dalam menyusun atau mengkonstruksikan realitas. Korelasi di antara ketiganya menjadi sangat penting dalam upaya membangun dan mengokohkan realitas yang ada.

#### **D. Tinjauan Umum Konflik**

##### **1. Definisi Konflik**

Menurut Luthans, konflik adalah kondisi yang ditimbulkan oleh adanya kekuatan yang saling bertentangan. Kekuatan-kekuatan ini bersumber pada keinginan manusia. Istilah konflik sendiri diterjemahkan dalam beberapa istilah, yaitu perbedaan pendapat, persaingan, dan permusuhan.<sup>10</sup>

Sedangkan menurut J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto dalam bukunya yang berjudul "*Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*" mendefinisikan konflik sebagai suatu proses sosial yang berlangsung dengan melibatkan orang-orang atau kelompok-kelompok yang saling menantang dengan ancaman kekerasan. Dalam bentuknya yang ekstrem, konflik itu dilangsungkan tidak hanya sekedar untuk mempertahankan hidup dan eksistensi (jadi bersifat defensif), akan tetapi juga bertujuan

---

<sup>9</sup> *Ibid*, h. 9.

<sup>10</sup> Mufid, *Op.Cit*, h. 288.

sampai ke taraf pembinasaaan eksistensi orang atau kelompok lain yang dipandang sebagai lawan atau saingannya.<sup>11</sup>

Jadi bisa disimpulkan konflik adalah Kondisi dimana orang-perorang atau kelompok-kelompok bahkan bangsa antar bangsa yang memiliki cara pandang yang berbeda kemudian salah satu pihak mencoba membujuk atau merayu pihak lain agar sependapat dengan mereka namun jika hal itu tidak berhasil maka akan tercipta permusuhan di antara kedua pihak tersebut dan biasanya berakhir dengan kekerasan.

Hal inilah yang kerap dilakukan oleh Israel terhadap Palestina demi merebut dan menduduki wilayah kekuasaan Palestina. Israel seringkali menghalalkan segala cara bahkan sampai membunuh dan menewaskan ratusan ribu jiwa warga Palestina.

## **2. Jenis-jenis Konflik**

Konflik secara umum dapat terjadi pada siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Setiap orang tentunya memiliki pandangan dan pendapat yang berbeda mengenai suatu permasalahan. Hal tersebut biasanya disesuaikan dengan kepentingan dan tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing pihak.

---

<sup>11</sup> J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2004), h. 68.

Adapun Muhammad Mufid di dalam bukunya membagi konflik menjadi lima jenis konflik antara lain yaitu <sup>12</sup>:

1. Konflik Intrapersonal, adalah konflik seseorang dengan dirinya sendiri.
2. Konflik Interpersonal, adalah pertentangan antar seseorang dengan orang lain karena pertentangan kepentingan atau keinginan.
3. Konflik antar-Individu dan kelompok. Hal ini seringkali berhubungan dengan cara individu menghadapi tekanan-tekanan untuk mencapai konformitas, yang ditekankan kepada mereka oleh kelompok kerja mereka.
4. Konflik antara Kelompok dalam Organisasi yang sama. Konflik yang biasanya terjadi antar lini dan staf, pekerja dan pekerja manajemen merupakan dua macam bidang konflik antar kelompok.
5. Konflik antara Organisasi. Contoh seperti di bidang ekonomi dimana Amerika Serikat dan negara-negara lain dianggap sebagai bentuk konflik, dan konflik ini biasanya disebut dengan persaingan.

---

<sup>12</sup> Mufid, *Op. Cit*, h. 288-291.

Konflik memang hal yang tidak bisa kita hindari dalam hidup bermasyarakat. Bahkan perbedaan pendapat sedikit saja seringkali memicu konflik. Tergantung bagaimana seseorang mampu mengendalikan dan mengatasinya. Sebab konflik tidak hanya memberikan pengaruh negatif sebab ada juga konflik yang dapat memberikan pengaruh positif.

### 3. Struktur Konflik

Permasalahan ada dikarenakan ketika harapan tidak sesuai dengan kenyataan. Begitu pula konflik biasanya terjadi sebab adanya suatu pihak yang memiliki prinsip bertentangan dengan pihak lain. Namun tidak semua konflik berujung dengan kekerasan akan tetapi ada juga yang berupaya dan kooperatif untuk menyelesaikan permasalahan sehingga berakhir dengan perdamaian.

Seperti yang dikemukakan Ramlan Surbakti bahwa situasi konflik pada hakikatnya terbagi menjadi dua bentuk, yaitu<sup>13</sup>:

- a. *zero sum conflict*, yaitu sebagai situasi konflik yang bersifat antagonistis, tanpa memungkinkan adanya kompromi dan kerja sama antara pihak-pihak yang terlibat konflik. Hasil kompetisi hanya akan dinikmati oleh pihak pemenang saja, pihak pemenang akan mendapatkan semuanya, sedangkan yang kalah akan

---

<sup>13</sup> Elly M. Septiadi dan Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi Politik*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), Cet ke-1, h. 63-64.

kehilangan semuanya dan yang dipertaruhkan itu biasanya mengenai hal-hal yang prinsipiel.

- b. *non zero sum conflict*, sebagai situasi konflik dimana pihak-pihak yang terlibat dalam konflik masih mungkin untuk berdialog, kompromi, dan kerja sama. Hal ini disebabkan karena yang dipertaruhkan dalam konflik itu tidak begitu menyangkut hal-hal yang prinsipiel, sehingga masing-masing kepentingan dapat dikompromikan.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwasanya konflik antara Palestina dan Isarel merupakan bentuk situasi konflik *zero sum conflict*. Karena hingga saat ini, meski Israel terus menggencarkan serangan militer dan memperluas serta menguasai beberapa wilayah Palestina akan tetapi warga Palestina tetap melakukan perjuangannya melalui hamas, warga sipil bahkan anak-anak kecil juga turut memperjuangkan tanah kelahirannya. Oleh sebab itulah Israel belum pasti memenangkan kompetisi karena Palestina sampaikan pun tidak akan menyerah dan kalah.

Hal ini didasari Sabda Rasulullah Saw yang tertuang dalam buku Khalid Basalamah yang berjudul "*Palestina yang Terlupakan*". Rasulullah Saw bersabda: "*Sekelompok dari umatku akan selalu membela agama (dengan) terang-terangan terhadap musuh yang menindas. Tidak akan*

*menggoyahkan mereka orang-orang yang menentang mereka, (mereka terus dalam keadaan itu) sampai ketetapan Allah tiba”.*

Para sahabat bertanya, dimanakah mereka, Wahai Rasulullah Saw? Nabi menjawab: “*Di Baitul Maqdis dan sekitar Baitul Maqdis.*” (HR Ahmad).<sup>14</sup>

## **E. Tinjauan Umum Film**

### **1. Definisi Film**

Budaya media pop kedua adalah film. Pada mulanya film dipelajari dari segi potensinya sebagai “seni”, begitu kata John Storey. Sejarahnya dituturkan sebagai momen-momen yang hebat, film-film, bintang, dan sutradara yang paling berarti.<sup>15</sup>

Film merupakan penyajian informasi melalui gambar atau video yang ingin disampaikan oleh sang sutradara kepada khalayak umum. Film biasanya ditayangkan melalui bioskop-bioskop hingga kemudian hak siarnya dibeli oleh stasiun televisi dan bisa kita nikmati melalui layar kaca televisi.

Sedangkan Tim Mercuri Buana dalam bukunya mengemukakan film sebagai dokumen kehidupan sosial sebuah komunitas yang mewakili realitas

---

<sup>14</sup> Khalid Basalamah, *Palestina yang Terlupakan*, (Jakarta, Pustaka Ibnu Zaid, 2018), h. 55.

<sup>15</sup> Acep Aripudin, *Sosiologi Dakwah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), Cet ke-2, h.

kelompok masyarakat pendukungnya dan menunjukkan kepada kita jejak-jejak pada masa lampau.<sup>16</sup>

Film dimaksud adalah film layar lebar yang sudah diputar di bioskop.<sup>17</sup> Film dianggap punya pengaruh lebih kuat terhadap khalayak-nya ketimbang media lain.<sup>18</sup> Sebab film dengan kemampuan daya visualnya yang didukung audio yang khas, sangat efektif sebagai media hiburan dan sebagai media pendidikan dan penyuluhan. Film bisa diputar berulang kali pada tempat dan khalayak yang berbeda.<sup>19</sup>

Film bukan saja menampilkan cerita bergerak, film juga diikuti oleh muatan-muatan kepentingan tertentu seperti politik, kapitalisme, gaya hidup, dan budaya. Film bisa mewakili citra atau identitas tertentu. Film dengan kekuatannya akan mudah mempengaruhi dan menghipnotis penontonnya. Isi dari konten yang disajikan dapat saja langsung dicerna dengan mentah ataupun dapat dipahami secara mendalam tergantung siapa yang menyaksikan atau menonton tayangan tersebut.

---

<sup>16</sup>Tim Mercu Buana, *The Reposition Of Communication In The Dynamic Of Convergence Reposisi Komunikasi dalam Dinamika Konvergensi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 668.

<sup>17</sup>Rusman Latief dan Yustiatie Utud, *Siaran Televisi Non-Drama*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 31.

<sup>18</sup>William L Rivers, et al, *Media Massa dan Masyarakat Modern Edisi Kedua*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2003), h. 291.

<sup>19</sup>Cangara. *Op.Cit*, h. 151.

## 2. Jenis-jenis Film

Film menjadi salah satu alat komunikasi yang mudah mempengaruhi dan membujuk khalayak umum. Setiap film yang disajikan memiliki kepentingannya sendiri ada yang berisi pesan tersirat namun ada juga hasil karya imajinasi dari sang penulis skenario.

Adapun jenis-jenis film penulis urutkan sebagai berikut:

### a. Film Dokumenter

Frank E Beaver berpendapat bahwa film dokumenter biasanya *di-shoot* di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan aktor dan temanya terfokus pada subjek-subjek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah untuk memberi pencerahan, informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan tentang dunia yang kita tinggali.<sup>20</sup>

### b. Film Fiksi

Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Persiapan Teknis seperti lokasi syuting serta *setting* dipersiapkan secara matang baik di studio maupun non studio.

---

<sup>20</sup> Andi Fachruddin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi, Produk Berita, Feature, Laporan Investigasi Dokumenter dan Teknik Editing*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h. 316.

### c. Film Eksperimental

Merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film lainnya. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur yang dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri.<sup>21</sup>

## 3. Sinematografi

Sinematografi (*cinematography*) adalah kata serapan dari bahasa Inggris, dan bahasa latinnya *Kinema* (gambar) dan *Graphoo* (menulis). Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita).<sup>22</sup>

Untuk menghasilkan film terbaik dan mampu memuaskan para penonton. Tidak hanya aktor dan aktris yang dipadu untuk berakting sebab setiap detail harus cepat dipersiapkan sedimikian rupa. Seperti kamera

---

<sup>21</sup> Himawan Pratisa, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), h. 6-8.

<sup>22</sup> Fachruddin, *Op.Cit*, h. 313-314.

misalnya yang harus di *setting* agar dapat membantu pada setiap pengambilan gambar yang menarik.

Adapun lima hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengambilan gambar seperti:

a. **Camera angel** (sudut pengambilan gambar), yakni posisi kamera pada saat pengambilan gambar. Masing-masing *angle* punya makna tertentu.

Untuk mendapatkan gambar yang ideal maka berikut ini ada lima *angle* yang harus diperhatikan dalam pengambilan gambar.

1) *Bird eye view*, adalah suatu teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Memperlihatkan lingkungan yang luas, misalnya kota dengan gedung bertingkat, rumah, jalan dan sungai.

2) *Straight Angel*, adalah sudut pengambilan gambar yang normal. Posisi kamera dan objek sejajar. Biasanya ketinggian kamera setinggi dada dan sering digunakan pada liputan *stand up reporting*.<sup>23</sup>

3) *Frog Eye*, adalah suatu teknik pengambilan gambar dengan ketinggian sesuai dengan dasar dudukan atau lebih rendah dari kedudukan objek. Motivasi teknik pengambilan gambar ini untuk memberikan kesan dramatik pada objek yang unik atau aneh.

---

<sup>23</sup> Askurifai Baksin, *Jurnalistik Televisi Teori dan Praktik*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2006), h. 120.

4) *High Angel*, merupakan pengambilan gambar dari atas objek.

Selama kamera di atas objek maka sudah dianggap high angle.

Dengan *high angle* maka objek tampak lebih kecil.

5) *Low Angel*, adalah teknik pengambilan gambar agak rendah dari

sasaran. Tujuan sudut pengambilan gambar ini adalah untuk

membangun kesan berkuasa atau dominan sang objek.

**b. *Frame size*** (ukuran gambar), yakni ukuran *shot* untuk memperlihatkan situasi objek bersangkutan. Ukuran juga menjadi bagian yang terpenting. Sebab jika kita terlalu mengambil gambar secara utuh maka gambar akan nampak penuh. Agar tidak terkesan penuh ada baiknya kita perhatikan tabel berikut ini untuk menampilkan *frame* yang pas.

Gambar 2.1  
Tabel *Frame size*

ISTILAH/ SINGKATAN	UKURAN	FUNGSI/MAKNA
1) ECU <i>(Extreme close up)</i>	Sangat dekat sekali, misalnya hidungnya, matanya, telinga saja.	Menunjukkan detail Suatu objek
2) BCU ( <i>Big close up</i> )	Dari batas kepala hingga dagu objek	Menonjolkan objek untuk menimbulkan

		ekspresi tertentu
3) CU ( <i>close up</i> )	Dari batas kepala sampai leher bagian bawah.	Memberi gambaran objek secara jelas
4) MCU ( <i>medium close-up</i> )	Dari batas kepala hingga dada atas	Menegaskan profil seseorang
5) MS ( <i>mid shot</i> )	Dari batas kepala sampai pinggang (perut bagian bawah)	Memperlihatkan seseorang dengan sosoknya
6) KS ( <i>knee shot</i> )	Dari batas kepala hingga lutut	Memperlihatkan sosok objek (sama dengan MS)
7) FS ( <i>full shot</i> )	Dari batas kepala hingga kaki	Memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar
8) LS ( <i>long shot</i> )	Objek penuh dengan latar belakang	Memperlihatkan objek dengan latar belakangnya
9) 1S ( <i>one shot</i> )	Pengambilan gambar atau objek	Memperlihatkan seseorang dalam

		<i>frame</i>
10) 2 S( <i>two shot</i> )	Pengambilan gambar dua objek	Adegan dua objek sedang berinteraksi
11) 3S ( <i>three shot</i> )	Pengambilan gambar tiga objek	Menunjukkan tiga orang berinteraksi
12) GS( <i>group shot</i> )	Pengambilan gambar dengan memperlihatkan objek lebih dari tiga orang	

**c. Gerakan kamera**, yakni posisi kamera bergerak, sementara objek bidikan diam. Gerakkan kamera juga mengikuti skenario yang dijalankan dalam pembuatan film. Sebab ada yang menjadi fokus utama yang harus diikuti kamera.

1) *Zoom in/zoom out* (mendekat dan menjauh). Di sini kamera secara fisik memang tidak bergerak, yang ditekan adalah tombol *zooming* yang ada pada kamera. Jika ditekan ke belakang akan menimbulkan efek tampilan objek menjauh (mengecil) dan bila ditekan ke depan sebaliknya, tampilan objek akan mendekat.

2) *Tilting* (dari bawah ke atas dan dari atas ke bawah). Ada beberapa adegan dalam film yang memperlihatkan sosok seseorang diambil dari bawah kemudian sedikit demi sedikit bergerak ke atas. Ada

dua cara *tilting*: dari bawah ke atas disebut *tilt-up*, dari atas ke bawah disebut *tilt-down*.<sup>24</sup>

- 3) *Panning*. Adalah teknik pengambilan gambar yang fokusnya pada objek yang bergerak dan *background* di belakangnya nampak blur. Untuk mendapatkan gambar yang pas pada saat menggunakan teknik ini sang videografer memerlukan *speed* yang cepat pada saat *take* dan mengikuti pergerakan dari objeknya.

**d. Gerakan objek**, yakni posisi kamera diam, sementara objek bidikan bergerak. Pada proses syutingnya biasanya kamera membutuhkan alat bantuan seperti *three port* agar gambar yang dihasilkan tidak goyang dan blur.

- 1) Objek sejajar dengan kamera, baik ke depan atau ke belakang, ke kiri atau ke kanan. Dalam posisi seperti ini maka kamera tetap harus mengikuti gerakan objek.
- 2) *Walk-in/walk-away*. Objek menjauh atau mendekat ke kamera. Jika objeknya menjauhi kamera maka disebut *walk-out* atau *walk-away*. Jika objek mendekati kamera maka disebut *walk-in*.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Baksin, *Op.Cit*, h. 126.

<sup>25</sup> Latief dan Utud, *Op.Cit*, h. 171.

3) *Framing* adalah masuknya objek dalam sebuah *frame* film yang awalnya kosong. Dalam sebuah film sering tampak *scene* yang *frame*-nya kosong.

**e. Kompisisi**, yakni seni menempatkan gambar pada posisi yang baik dan enak dilihat. Komposisi juga menjadi bagian yang tidak bisa dilepaskan dalam proses pembuatan film sebab komposisi menjadi unsur-unsur dalam menariknya sebuah film.

1) *Headroom*. Jika juru kamera membidik sebuah objek dengan ukuran medium *shot* maka objek harus proporsional, yakni kepala bagian atas dengan *frame* harus diatur tidak terlalu tinggi dan rendah.<sup>26</sup>

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

3) *Looking Space*. Untuk menentukan posisi yang proporsional prinsipnya tidak terlalu lebar dan tidak terlalu sempit. Karena umumnya objek bergerak maka juru kamera harus mengikuti

---

<sup>26</sup> Baksin, *Op.Cit*, h.136.

gerakan objek sampai betul-betul mendapatkan komposisi yang sempurna.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pengambilan gambar atau video ada baiknya kita memahami dan menerapkan uraian yang dijabarkan secara terperinci di atas.

#### **F. Semiotika Roland Barthes**

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama. Ia berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.<sup>27</sup>

Dalam konsep Roland Barthes khususnya pemaknaan pada tanda. Ia mengacu pada tiga pemaknaan yaitu makna denotatif, makna konotatif dan makna mitos.

*Denotation dan connotation:* keduanya mengacu pada “tatanan makna kata” (*orders of signification*). Yang pertama pada makna kata lugas atau literal, dalam arti menjelaskan sesuatu sebagaimana adanya (denotasi). Yang lain menggunakan arti kiasan (konotasi), dan dalam arti tertentu melibatkan

---

<sup>27</sup> Sobur. *Op.Cit*, h. 63.

semacam meta bahasa. Denotasi berada dalam tingkatan proses yang lebih rendah.<sup>28</sup>

Denotatif disebut juga dengan makna *denotasional*, *referensial*, *konseptual*, atau *ideasional*, karena dalam bentuk yang murni, makna denotatif dihubungkan dengan bahasa ilmiah. Sedangkan makna konotatif adalah suatu jenis makna dimana stimulus dan respons mengandung nilai-nilai emosional.<sup>29</sup>

Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran ke-dua yang dibangun di atas bahasa sebagai sistem yang pertama. Abdur Razzaq dalam jurnalnya mendefinisikan karya sastra sebagai pekerjaan yang menghasilkan kesenian dan dapat menciptakan sesuatu keindahan, baik dengan bahasa lisan maupun tulisan, yang juga dapat menimbulkan rasa keharuan yang menyentuh perasaan kerohanian seseorang.<sup>30</sup>

Pada Sistem kedua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang di dalamnya secara jelas berbeda dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama.

Dalam kerangka Barthes konotasi identik dengan operasi ideologi yang disebutnya sebagai ‘mitos’, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan

---

<sup>28</sup> Mudji Sutrisno dan Hendar Putranto, *Teori-teori kebudayaan*, (Yogyakarta: Kanisius, 2005), h. 117-120.

<sup>29</sup> Muzaiyanah, *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, (Palembang: Noerfikri Offset, 2016), h. 38-39.

<sup>30</sup> Abdur Razzaq, *Analisis Pesan Dakwah dalam Karya Sastra: Studi atas Publikasi Novel-novel Islami Karya Habiburrahman El-Shirazy*, <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/intizar/article/view/410/361>, h. 210, diakses 16 Maret 2018.

memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Mitos adalah suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda.<sup>31</sup>

Berikut ini Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja:

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

Gambar 2.2 Peta tanda Roland Barthes

Sumber: (Alex Sobur, 2013:69)

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin.<sup>32</sup>

<sup>31</sup> Sobur, *Op.Cit*, h. 71.

<sup>32</sup> *Ibid*, h. 69.

Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaanya.