

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENELITIAN TERDAHULU

Setelah beberapa mencari penelitian terdahulu, maka ditemukan skripsi yang sesuai dengan penelitian ini, berikut adalah beberapa uraian penelitian terdahulu, yaitu:

1. Pada tahun 2018, Ariska Rahmawati melakukan penelitian yang berjudul "Ketidakadilan Gender dalam Film Kartini" dengan menggunakan metode kualitatif dan analisis semiotika menurut Roland Barthes. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi konsep gender yang terkait dengan marginalisasi, subordinasi, stereotip, dan kekerasan yang terdapat dalam film Kartini, serta untuk memahami peran gender dalam naratif film tersebut.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat sepuluh adegan dalam film Kartini yang menggambarkan konsep gender, yang mencakup situasi seperti marginalisasi, subordinasi, stereotip, dan kekerasan terhadap perempuan. Dari sepuluh adegan tersebut, tiga di antaranya menggambarkan marginalisasi atau kemiskinan perempuan, dua di antaranya menggambarkan subordinasi atau anggapan bahwa perempuan itu irrasional, tiga di antaranya termasuk dalam stereotip atau pelebelan, dan lima di antaranya terkait dengan kekerasan.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan dua tahap Roland Barthes, yaitu denotasi dan konotasi. Tahap denotasi menggambarkan makna harfiah dari adegan yang dianalisis, sementara tahap konotasi mengungkap makna tersembunyi yang terkait dengan ketidakadilan gender. Melalui analisis ini, penelitian ini berhasil membongkar pemikiran yang mungkin memiliki nilai positif maupun negatif terhadap isu gender dalam film Kartini.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam memahami representasi gender dalam konteks film Kartini, serta membuka ruang untuk refleksi lebih lanjut tentang perlunya kesetaraan gender dan penghapusan ketidakadilan dalam masyarakat.

2. Pada tahun 2018, Habib Ali Akbar mengadakan penelitian yang berjudul "Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Quarantine Tales". Hasil penelitian tersebut mengungkap bahwa dalam film "Quarantine Tales", terutama dalam segmen "Cinta Fisabilillah", terdapat pesan dakwah yang berunsur akhlak. Pesan-pesan ini terkait dengan aspek personal seperti moralitas dan pendidikan, serta menyuarakan pentingnya bagi masyarakat untuk mengamalkan kebaikan dan menjaga diri agar terhindar dari dosa.

Dalam analisis semiotika, Habib Ali Akbar mengungkap bagaimana pesan-pesan moral ini disampaikan melalui simbol-simbol, tanda-tanda, dan elemen-elemen visual serta audio yang terdapat dalam film. Hal ini menyoroti signifikansi pesan dakwah dalam menyebarkan nilai-nilai kebaikan, moralitas, dan pendidikan kepada penonton, serta

mengajak masyarakat untuk bertindak sesuai dengan ajaran agama dan menjauhi perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai tersebut.

Studi ini menawarkan pemahaman mendalam tentang mekanisme di mana narasi etis dapat dikomunikasikan melalui media sinematik, terutama dalam kerangka deklarasi dan prinsip-prinsip spiritual. Akibatnya, penyelidikan ini secara signifikan meningkatkan upaya untuk menyebarkan nilai-nilai konstruktif dalam masyarakat, serta mendorong kesadaran yang meningkat akan pesan etika baik dalam produksi maupun konsumsi film.

3. Pada tahun 2023, Hesa Dwi Agustina melakukan Investigasi ilmiah berjudul “Analisis Semiotik Roland Barthes dalam Film Kupu-kupu Malam oleh Anggy Umbara” menggunakan metodologi kualitatif dengan tujuan membedakan, memeriksa, dan memahami struktur semiotik dalam film, secara khusus berfokus pada dua dimensi, yaitu semiotika yang berkaitan dengan pengkodean hermeneutik dan semiotika yang terkait dengan pengkodean semik.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa karya sinematik “Butterfly Night,” yang dibuat oleh Anggy Umbara, menceritakan penderitaan seorang wanita bernama Laura yang terpaksa terlibat dalam pekerjaan seks komersial (PSK) untuk membiayai perawatan medis saudara perempuannya untuk penyakit jantung serta biaya pendidikannya. Tantangan yang dihadapi dalam memahami pesan tematik yang dirangkum

dalam film berasal dari pemanfaatan leksikon yang mungkin terbukti menantang untuk ditafsirkan oleh individu tertentu, termasuk siswa.

Dalam penyelidikan ini, para sarjana menawarkan penjelasan yang lebih komprehensif tentang penanda yang ada dalam karya sinematik. Film ini diteliti melalui lensa teori semiotik Roland Barthes, menekankan lima adegan spesifik yang mempromosikan iklan susu dari edisi Ramadhan tahun 2009. Temuan penting dari penelitian ini adalah penjelasan makna konotatif dalam iklan susu Flag, yang menunjukkan bahwa konsumsi susu ini selama sahur dan buka puasa dapat memberikan nutrisi yang cukup untuk mempertahankan pengabdian puasa sehari penuh.

Perbedaan antara penyelidikan ilmiah Habib Ali Akbar berjudul “Analisis Semiotik Pesan Moral dalam Film Kisah Karantina” dan investigasi Hesa Dwi Agustina berjudul “Analisis Semiotik Roland Barthes dalam Film Kupu-kupu Malam oleh Anggy Umbara” didasarkan pada metodologi analitis yang digunakan dan kerangka kontekstual dari karya-karya sinematik yang diperiksa. Penyelidikan Habib Ali Akbar terutama berkonsentrasi pada pembedahan pesan moral yang tertanam dalam film “*Quarantine Tales*”, dengan penekanan khusus pada dimensi moral dari proklamasi yang disampaikan. Upaya ilmiah ini lebih lanjut menggali nilai-nilai etika dan pesan yang melekat dalam narasi film, dengan tujuan memahami secara komprehensif dan menilai secara kritis dampaknya pada penonton.

Sementara itu, penelitian Hesa Dwi Agustina lebih menitikberatkan pada penerapan teori semiotika Roland Barthes dalam menganalisis film "Kupu-Kupu Malam" karya Anggy Umbara. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pada pengkodean semiotik dalam film tersebut, khususnya dalam aspek pengkodean hermeneutik dan pengkodean semik. Hesa Dwi Agustina menguraikan tanda-tanda yang terdapat dalam film tersebut dengan menggunakan teori semiotika, untuk memahami pesan yang tersirat dan makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pada konteks spesifik film "Kupu-Kupu Malam", yang memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap karya film tersebut secara khusus. Dengan demikian, meskipun keduanya memiliki fokus yang berbeda, keduanya memberikan wawasan yang berharga dalam memahami pesan-pesan yang terkandung dalam karya film dari perspektif yang unik.

Dari ketiga penelitian tersebut, ada beberapa perbedaan kunci yang dapat dibedakan yakni :

Dalam kajian film, penelitian yang menyoroti berbagai aspek sinematik memberikan wawasan mendalam tentang representasi dan makna yang terkandung dalam karya-karya audiovisual. Penelitian pertama, yang dilakukan oleh Ariska Rahmawati dengan judul "Ketidakadilan Gender dalam Film Kartini," fokus pada analisis gender dengan tujuan untuk memahami bagaimana film tersebut merepresentasikan isu-isu ketidakadilan gender. Dalam kajian ini,

Rahmawati mengeksplorasi konsep-konsep penting seperti marginalisasi, di mana karakter perempuan sering kali ditempatkan dalam posisi yang kurang berdaya; subordinasi, yang menunjukkan hierarki kekuasaan antara gender; serta stereotip yang mereduksi kompleksitas karakter perempuan menjadi gambaran yang sederhana. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti kekerasan yang dialami oleh karakter perempuan dalam film, mengungkapkan bagaimana narasi tersebut dapat memperkuat norma-norma patriarkal yang ada di masyarakat.

Penelitian kedua, yang dilakukan oleh Habib Ali Akbar dengan judul "Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Quarantine Tales," berfokus pada penggalian pesan moral yang terkandung dalam film tersebut, khususnya pada segmen "Cinta Fisabilillah." Dalam penelitiannya, Akbar menggunakan pendekatan semiotika untuk menganalisis bagaimana simbol-simbol dan elemen naratif dalam film menyampaikan nilai-nilai moral yang relevan bagi penonton. Dengan memperhatikan konteks budaya dan sosial di mana film tersebut diproduksi, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana pesan moral dapat membentuk pemahaman penonton terhadap isu-isu yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam situasi yang penuh tantangan seperti pandemi.

Selanjutnya, penelitian oleh Hesa Dwi Agustina yang berjudul "Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film Kupu-Kupu Malam karya Anggy Umbara" bertujuan untuk menerapkan teori semiotika, khususnya

pendekatan Roland Barthes, untuk menganalisis pengkodean makna dalam film tersebut. Penelitian ini fokus pada dua aspek pengkodean, yaitu hermeneutik dan semik. Pengkodean hermeneutik mengacu pada cara penonton membangun makna melalui interpretasi pribadi terhadap simbol-simbol yang ada dalam film, sementara pengkodean semik berkaitan dengan struktur dan tata cara penyampaian makna yang lebih universal. Dengan pendekatan ini, Agustina berusaha untuk mengungkapkan bagaimana film "Kupu-Kupu Malam" menyampaikan narasi yang kompleks tentang identitas dan perjuangan, serta bagaimana elemen-elemen visual dan naratif berkontribusi terhadap penciptaan makna.

Secara keseluruhan, ketiga penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan studi film dengan pendekatan yang beragam. Melalui analisis gender, moralitas, dan teori semiotika, masing-masing penelitian menawarkan perspektif unik yang tidak hanya memperkaya pemahaman tentang film yang dikaji, tetapi juga membuka ruang untuk diskusi lebih lanjut mengenai isu-isu sosial dan budaya yang dihadapi dalam konteks sinematik.

2.2 Kerangka Konsep dan Landasan Teori

2.2.1 Pergaulan Bebas

Pergaulan bebas merupakan konsep yang menggambarkan interaksi sosial yang beroperasi di luar batas-batas norma konvensional, doktrin agama, atau kerangka hukum yang relevan. Penunjukan ini sering dikaitkan dengan perilaku menyimpang, terutama dalam kaitannya dengan keterlibatan seksual tanpa komitmen formal, di samping upaya sosial yang cenderung tetap tidak diatur. Dari perspektif etimologis, istilah “pergaulan bebas” menandakan tindakan membentuk persahabatan dalam pengaturan komunal, sedangkan “bebas” berkonotasi keadaan tidak terikat atau tidak terikat. Akibatnya, pergaulan bebas dapat ditafsirkan sebagai keterikatan hubungan yang ada di luar parameter kendala sosial dan etika.

Fenomena pergaulan bebas biasanya ditandai dengan perilaku seperti hubungan seksual biasa, penyalahgunaan zat yang melibatkan alkohol dan obat-obatan terlarang, serta kegiatan kriminal yang melanggar hukum dan standar masyarakat yang ditetapkan. Berbagai faktor yang memfasilitasi pergaulan bebas meliputi lingkungan sosial yang tidak mendukung, perselisihan keluarga, dan rasa ingin tahu yang melekat untuk bereksperimen dengan pengalaman baru tanpa pertimbangan yang memadai tentang dampak potensial. Konsekuensi dari pergaulan bebas dapat sangat berbahaya, baik di tingkat individu maupun dalam kerangka sosial yang lebih luas.

Individu yang mengambil bagian dalam perilaku bebas menghadapi risiko komplikasi kesehatan mental dan fisik yang tinggi,

termasuk penularan infeksi menular seksual. Selain itu, perilaku menyimpang seperti itu dapat membahayakan orang-orang di sekitar mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami penyebab dan konsekuensi yang mendasari pergaulan bebas untuk secara efektif mengatasi fenomena ini dalam konteks masyarakat yang lebih luas.

2.2.2 Pesan Moral

Sejak zaman kuno, umat manusia telah terus-menerus mengejar berbagai modalitas hiburan. Di antara bentuk hiburan yang paling umum adalah seni, yang menghubungkan beragam aspek kehidupan dan berfungsi untuk memotivasi individu untuk mengubah masyarakat mereka secara positif. Spektrum ekspresi artistik sangat luas; Namun, bioskop menonjol sebagai yang paling disukai. Film merupakan media yang memiliki kemampuan luar biasa untuk melibatkan penonton, Akibatnya, ia muncul sebagai salah satu penentu paling signifikan dalam dinamika masyarakat modern. Karya sinematik memanfaatkan elemen pendengaran dan visual, secara efektif membenamkan pemirsa ke dalam dunia alternatif yang menawan dan menakjubkan. Sebaliknya, sastra, radio, dan seni visual memerlukan tingkat keterlibatan imajinatif yang lebih besar dari audiens mereka. Sebagai media ekspresi artistik yang unggul dan dapat diakses secara luas, film berusaha untuk mempengaruhi banyak individu dalam masyarakat melalui elemen naratif dan visualnya. Karya sinematik tertentu sengaja berusaha untuk menerangi perspektif pemirsa mereka (Sembiring et al., 2022).

Pesan moral terbagi dari dua kata, yakni kata pesan yang berarti informasi, permintaan, amanat, nasehat ataupun perintah yang disampaikan orang lain. Dengan kata lain, pesan moral adalah suatu informasi ataupun nasehat yang berisikan ajaran bagaimana menjadi pribadi yang baik sesuai ajaran agama dan keluarga, maupun harapan masyarakat, bangsa dan negara sehingga menjadi manusia yang lebih baik, nasehat ataupun ajaran mengenai moral biasanya disampaikan oleh orang yang dihormati seperti orang tua, tokoh agama, guru, tokoh masyarakat, tokoh politik serta orang-orang bijak.

Pesan moral didefinisikan sebagai prinsip atau ajaran yang bermanfaat yang harus diwujudkan oleh individu, baik tunggal maupun kolektif, serta tindakan merugikan yang harus dihindari. Melalui penerimaan pesan moral, seorang individu dapat meningkatkan utilitas mereka kepada masyarakat dan menumbuhkan kasih sayang dari orang lain; akibatnya, tesis ini akan mengeksplorasi ajaran moral yang berkaitan dengan perilaku berbudi luhur yang dapat diturunkan dari karakter utama dan sekunder dalam film *“Two Blue Lines”* (Ghofur, M. A., Fianto, L. & Adi, E. B. 2023).

Imperatif moral digambarkan menjadi tiga klasifikasi yang berbeda, khususnya: klasifikasi yang berkaitan dengan hubungan antara kemanusiaan dan ilahi, klasifikasi mengenai hubungan individu dengan diri sendiri, dan klasifikasi mengenai hubungan interpersonal di antara individu dalam kerangka sosial.

2.2.3 Film

Film merupakan bentuk seni visual canggih yang menggabungkan gambar bergerak, elemen pendengaran, dan struktur naratif untuk mengartikulasikan cerita, membangkitkan emosi, atau mengkomunikasikan ide. Sebagai media, film memiliki kapasitas khas untuk menghidupkan kondisi manusia melalui interaksi yang rumit dari komponen visual dan pendengaran, sehingga menghasilkan pengalaman mendalam bagi pemirsanya. Komponen fundamental film mencakup gambar bergerak, yang berfungsi sebagai aspek penting dalam artikulasi narasi. Teknik sinematik, pencahayaan, dan komposisi visual sangat penting dalam membangun suasana, busur karakter, dan perkembangan narasi. Misalnya, penyebaran pencahayaan dramatis dapat secara signifikan meningkatkan ketegangan, sementara komposisi yang efektif dapat menjelaskan dinamika antar karakter.

Suara sama-sama merupakan komponen yang sangat diperlukan dalam ranah sinematik, terdiri dari dialog, efek suara, dan skor musik. Dialog berfungsi untuk mengkomunikasikan pikiran dan keadaan emosi karakter, sementara efek suara berkontribusi pada kualitas atmosfer dan kelincahan adegan. Sebaliknya, musik memiliki kemampuan untuk menimbulkan respons emosional dan mengintensifkan momen-momen penting dalam kerangka narasi. Sintesis ketiga elemen ini—citra, suara, dan naratif—merupakan arsitektur naratif yang secara konvensional mencakup pengantar, konflik, klimaks, dan resolusi, meskipun

penyimpangan dari struktur ini sering bermanifestasi tergantung pada genre film dan pendekatan gaya.

Karakter yang digambarkan dalam film mengambil peran penting dalam memikat perhatian penonton. Pengembangan karakter yang efektif, yang memerlukan eksplorasi latar belakang, motif, dan pertumbuhan pribadi, menumbuhkan rasa koneksi dan investasi dalam perjalanan karakter. Dalam banyak karya sinematik, para protagonis menghadapi konflik yang mendorong narasi ke depan, apakah konflik ini bersifat internal atau eksternal.

Film dapat dikategorikan secara sistematis ke dalam berbagai genre, termasuk tetapi tidak terbatas pada drama, komedi, horor, aksi, animasi, dan dokumenter. Setiap genre dicirikan oleh sifat dan konvensinya yang unik, yang berfungsi untuk membedakannya dari yang lain. Misalnya, film horor sering mengeksploitasi elemen ketegangan dan kejutan, sementara film komedi cenderung menekankan humor dan skenario komedi. Selain itu, genre dapat bersinggungan dan berinteraksi, sehingga memunculkan sub-genre yang berbeda seperti komedi romantis (rom-coms) atau thriller psikologis.

Fungsi film sangat beragam, meliputi hiburan, pendidikan, dan komentar sosial. Film memiliki kapasitas untuk menyelidiki isu-isu penting, meningkatkan kesadaran mengenai masalah sosial-politik atau budaya, dan merangsang wacana di antara penonton. Melalui narasi yang

disajikan, film dapat berfungsi sebagai media reflektif bagi masyarakat, menggambarkan kompleksitas dan harapan yang dihadapi oleh individu dan kelompok sosial.

Sejak awal pada akhir abad ke-19, industri film telah mengalami evolusi yang pesat. Dari film bisu yang belum sempurna hingga kemajuan teknologi seperti sinematografi dan pengeditan, dan selanjutnya ke film berwarna dan efek khusus yang mencolok secara visual, sektor film terus beradaptasi dengan inovasi kontemporer. Munculnya platform distribusi, termasuk pemutaran teater, televisi, dan sekarang layanan streaming digital, telah secara fundamental mengubah cara penonton terlibat dengan dan menghargai karya sinematik.

Mengingat elemen-elemen ini, film telah melampaui hiburan belaka, berkembang menjadi media artistik yang beragam dan kuat. Film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi, menginspirasi, dan mencerminkan dinamika masyarakat, memprovokasi respons emosional, keterlibatan intelektual, dan dialog di antara para penontonnya. Melalui lensa film, individu dapat memperoleh perspektif yang bervariasi tentang dunia dan mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman manusia.

2.2.4 Genre Film

Genre film adalah kategori atau klasifikasi yang digunakan untuk mengelompokkan film berdasarkan kesamaan tema, gaya, naratif, atau elemen-elemen tertentu yang dominan dalam film tersebut.

Pengelompokkan ini membantu penonton atau pembuat film untuk lebih mudah mengidentifikasi jenis film yang mereka sukai atau yang mereka buat.

Genre film diartikan sebagai klasifikasi atau jenis dari berbagai film yang memiliki pola atau karakter sama. Hal ini terlihat dari subjek cerita, tema, struktur, isi, setting, peristiwa, gaya, mood, bahkan situasi tertentu. (Alawiyah & Oktavi, 2019)

Pengelompokan film berdasarkan genre adalah salah satu cara untuk memudahkan identifikasi film dengan tujuan pemasaran. Identifikasi ini sudah dilakukan oleh industri film seperti Hollywood. Berikut ini beberapa jenis genre film yang pernah tayang di bioskop antara lain sebagai berikut :

1) Drama

Genre ini menggambarkan seluk-beluk realitas seputar keberadaan manusia. Narasi dramatis sering menimbulkan respons emosional, berpotensi menimbulkan air mata dari penonton, tergantung pada keterlibatan serius penonton dengan film. Film ini mengasumsikan sikap serius, karena lebih selaras dengan kondisi otentik kehidupan manusia. Dalam genre dramatis ini, narasi biasanya sesuai dengan alur cerita dasar di mana karakter utama, bersama dengan individu lain, dipaksa untuk menghadapi dan menyelesaikan tantangan atau hambatan yang menghambat aspirasi dan keinginan mereka. Contoh ilustratif termasuk film "Imperfect," bersama dengan "Ex Manten," dan "Susi

Susanti: Love All,” yang secara kolektif mengeksplorasi dinamika keluarga melalui lensa sinematik.

2) Horror

Karya sinematik ini menyebarkan mitos misterius dan merusak yang berkembang dalam kerangka budaya legenda urban atau alam supernatural dengan menonjolkan entitas jahat atau halus yang bermanifestasi sebagai makhluk halus. Dalam konteks Indonesia, film ini sering menampilkan makhluk halus asli seperti kuntil anak, pocong, tuyul, genderuwo, dan lain-lain, sedangkan produksi sinematik asing biasanya menggambarkan makhluk spektral seperti vampir, setan, dan entitas serupa. Film khusus ini secara strategis menggunakan ketakutan penonton sebagai mekanisme untuk memikat perhatian mereka.

3) Musical

Film ini penuh dengan seluk-beluk musik; genre sinema ini sangat mirip dengan narasi dramatis, namun menggabungkan contoh-contoh di mana aktor/karakter terlibat dalam lagu, meskipun dengan cara yang dangkal. Kadang-kadang, dialog karakter diartikulasikan melalui pertunjukan musik. contoh film ini ada *The Greatest Snowman*, *Beauty and the beast*.

4) Laga / Aksi

Adalah jenis film dengan menampilkan efek dan adegan yang mencengangkan seperti adegan perkelahian yang sengit kejar-kejaran

dengan menggunakan mobil dan motor, ataupun tembak-tembakan yang biasanya melibatkan stuntman (pemeran pengganti) yang lebih ahli demi keamanan pemain film karena adegan termasuk berbahaya. Contohnya pada film Avengers: Endgame di mana tokoh superhero dengan kekuatan yang luar biasa ditampilkan dengan teknik computer yang baik dan melawan para makhluk asing luar angkasa yang ingin menghancurkan bumi.

5) Animasi

Animasi merupakan genre sinematik yang ditandai dengan pemanfaatan film animasi yang menampilkan karakter kartun, yang secara inheren, menurut definisi, representasi animasi. Biasanya, produksi film animasi semacam itu melibatkan proses teliti yang dilakukan baik melalui teknik gambar tangan tradisional atau melalui aplikasi perangkat lunak komputer yang canggih. Investasi keuangan yang diperlukan untuk pembuatan film animasi sangat besar dan patut dipertimbangkan. Contohnya film animasi terkenal yaitu Finding Nemo, Cars, The Incredibles, dan masih banyak yang lainnya.

6) Romantic

Genre sinematik khusus ini terutama berpusat pada alur cerita romantis yang menampilkan dua individu yang memimpin keberadaan yang berbeda; seringkali, narasi kasih sayang romantis dalam genre sinema ini penuh dengan banyak tantangan dan hambatan yang

terungkap di seluruh film. Misalnya, kategori khusus film di Indonesia ini dapat diilustrasikan oleh berbagai produksi yang dibuat pada tahun 1990. Habibie, Ainun, Dua Garis Biru. Sedangkan film luar negeri antara lain ada *Titanic*, *The Twilight* saga.

7) Thriller

Genre sinematik yang ditandai dengan motif yang meresahkan dan menakutkan, sering dijiwai dengan aura teka-teki, kejadian aneh atau melanggar hukum yang memerlukan resolusi, genre ini membedakan dirinya dari film horor melalui tema naratifnya yang lebih masuk akal. Contoh ilustratif termasuk penyelidikan pembunuhan yang berkaitan dengan gangguan psikologis atau psikopat, serta spionase. Contohnya film antara lain perempuan tanah jahanam asal Indonesia, *It Chapter Two*, *John Wick*, dan masih banyak yang lainnya.

8) Documenter

Adalah film yang mengisahkan kehidupan nyata seseorang atau banyak orang atau suatu fenomena tertentu yang kejadiannya benar ada kehidupan sebenarnya, biasanya film jenis ini memiliki plot yang serius dan membuat emosi penonton yang kuat. Contohnya film ini di Indonesia ada penumpasan pengkhianatan G30 S PKI, *The Act of Killing/Jagal*, negeri dibawah kabut, dan catata terakhir dari nusakambangan, sementara di luar negeri ada *Blackfish*.

9) Gore

Genre karya sinematografi khusus ini ditandai dengan banyaknya tindakan kekerasan atau perilaku sadis yang sebagian besar menggambarkan sejumlah besar darah dan elemen serupa. Secara ilustrasi, orang dapat mempertimbangkan film-film seperti *House of Blood*, *Forbidden Door*, *Anomaly Module*, *Before the Devil Picks Up*, antara lain.

10) suspense

Karya sinematik ini secara efektif melibatkan pemirsa, memaksa mereka untuk tetap duduk karena sifatnya yang menawan, sementara secara bersamaan menimbulkan keadaan kebingungan yang disebabkan oleh struktur narasinya yang rumit dan sulit dipahami, yang mencakup beberapa plot yang saling terkait yang dapat membingungkan penonton. Contoh terkenal dari filmografinya termasuk *Se7en*, *Gone Girl*, *Shutter Island*, dan lain-lain.

11) Fantasi

Adalah film yang melibatkan hal-hal yang tidak masuk akal, mustahil, atau diluar nalar yang tidak bisa dilakukan manusia sungguhan. film ini biasanya menampilkan adegan sihir, sulap, magis dan semacamnya. contoh film ini ada *malaficet*, *the hobitt*, *doctor strage*, *clash of the titas*, dan masih banyak filmnya.

12) fiksi sains (Sci-Fi)

Apakah karya sinematik dicirikan oleh narasi futuristik dan elemen tematik atau menggabungkan motif yang berkaitan dengan luar angkasa, film ini menjelaskan alam fantastis yang dihuni oleh entitas luar angkasa, yang mungkin termasuk makhluk seperti monster atau alien, serta artefak yang membangkitkan esensi inovasi teknologi canggih, seperti konstruksi robot. Contohnya film ini ada *the transformers, the death cure, rampage, avengers*, dan masih banyak yg lainnya.

13) Tragedy

Karya sinematik menunjukkan kesejajaran dengan genre drama; Namun, narasi biasanya berputar di sekitar individu yang dihadapkan dengan dilema atau peristiwa bencana. Narasi mirip dengan pasangan yang terpisah yang masing-masing diminta untuk membuktikan kepada pengadilan kemampuan mereka untuk memberikan perawatan optimal bagi keturunan mereka.

14) Noir

Adalah film drama bertema detektif yang muncul era 1940-an biasanya tentang penuntasan kekerasan, pembunuhan dan kriminal lainnya. contohnya film dengan genre ini ada seperti *memento, they live by night, kiss me deadly, blood simple*, dan lainnya.

15) Western

Genre sinematik yang ditandai dengan motif koboi yang berkaitan dengan Amerika Barat yang berasal dari abad ke-19, kategori ini juga menunjukkan partisipasi yang signifikan dari suku-suku Pribumi, khususnya penduduk asli Amerika. Contoh film ini ada *desperado, the mask of zorro, cowboys, the last stand, true grit*, dan lainnya.

16) Persahabatan

Karya sinematik yang dimaksud biasanya menampilkan dua atau lebih protagonis yang sering mengartikulasikan aspirasi untuk mencapai impian mereka dan mengatasi tantangan dalam kolaborasi dengan teman terdekat mereka; genre film ini kadang-kadang terjalin dengan elemen komedi, namun secara bersamaan menggabungkan dimensi dramatis yang melibatkan tema-tema emosional, termasuk dinamika persahabatan yang mungkin mengalami fluktuasi intensitas dan keintiman, di antara kompleksitas lainnya. contohnya film ini ada *5 cm, laska pelangi, refrain, negeri 5 menara, negeri van oranje, the hangover*

17) Keluarga

Karya sinematik ini ditandai dengan tema keluarganya, yang dirancang khusus untuk melayani audiens dari semua komposisi keluarga. Genre ini terutama menargetkan pemirsa yang lebih muda

sambil secara bersamaan menarik penonton dewasa. Salah satu perusahaan produksi paling terkenal yang mengkhususkan diri dalam film berorientasi keluarga adalah *Disney*. Contoh film ini ada keluarga cemara, sabtu bersama bapak, cek tokoh sebelah, orang kaya baru, susah sinyal, surat kecil untuk tuhan.

18) Petualangan

Genre sinematik ini dicirikan sebagai film petualangan yang biasanya menceritakan perjalanan seorang protagonis utama yang memulai pencarian untuk menyelamatkan dunia atau orang-orang yang disayanginya. Narasi sering kali penuh dengan urutan aksi dinamis, di mana karakter sentral harus menghadapi serangkaian tantangan atau akhirnya mengalahkan antagonis utama di segmen akhir film untuk mencapai tujuan keselamatan dunia.

19) Komedi

Genre film ini mencakup narasi yang menyampaikan kepahlawanan, kebodohan, atau kualitas menawan dari protagonis/karakter, yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman hiburan penonton dan mengurangi perasaan lelah, sehingga menimbulkan tawa yang lebih besar selama menonton film yang diklasifikasikan dalam genre komedi, yang menghindari penampilan terlalu kaku, hampa, atau tanpa substansi karena penggabungan berbagai elemen humor. *Sample* film dengan genre ini antara lain

Warkop dki rebon: Jangkrik boss part2, Preman pensiun , *My stupid Boss 2*, Cek toko sebelah, Susah sinyal , sementara pada luar negeri ada *Home Alone, Mr, Bean's, Holiday*, dan banyak yang lainnya.

1.1 Teknik pengambilan gambar dan film

a. sinematografi berikut ini adalah salah satu aspek framing yang terdapat

dalam sinematografi ,yakni jarak kamera terhadap obyek atau type of shot (pratista,2008,pp,104-106),yaitu:

- 1) *extreme long shot*, adalah jarak kamera yang paling jauh dari objek sehingga gambar tampak lebih luas, teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah objek yg sangat jauh atau panorama yang luas berupa pemandangan alam, lingkungan perumahan dan sebagainya.
- 2) *long shot*, adalah teknik dengan memperlihatkan tubuh fisik manusia yang tampak jelas keseluruhan dari atas kepala sampai kaki
- 3) *medium long shot*, adalah teknik dimana memperlihatkan tubuh manusia lebih dekat dan tidak keseluruhan yakni dari kepala sampai lutut.
- 4) *medium shot*, adalah teknik dimana jarak ini memperlihatkan tubuh manusia lebih dekat lagi yakni dari kepala sampai pinggang.

- 5) *medium close-up*, yaitu teknik dimana memperlihatkan tubuh manusia lebih sempit yakni kepala sampai dada. Adegan percakapan/dialog dalam film biasanya menggunakan teknik ini.
- 6) *close-up*, adalah teknik dimana menampilkan objek secara detail dan lebih dekat umumnya memperlihatkan ekspresi wajah, gerak tangan, atau sebuah objek kecil lainnya.
- 7) *extreme close-up*, teknik ini dapat memperlihatkan objek lebih detail lagi karena jarak kamera yang dekat pada objek seperti menampilkan adengan nangis dimana mata akan disorot kamera sedang mengeluarkan air mata, dan bagian dari wajah lainnya seperti telinga atau hidung, atau juga bisa juga menampilkan bagian dari sebuah objek benda secara spesifik.

2.2.6 Film Jakarta Vs Everybody

Karya sinematik yang disutradarai oleh Ertanto Robby Soediskam menampilkan sejumlah besar aktor terkenal. Selain Jefri, Jakarta vs Everybody semakin diperkuat dengan penampilan Wulan Guritno, Ganindra Bimo, Dea Panendra, dan Jajang C. Noer. Film ini terutama menghasilkan Jefri dan Wulan menerima nominasi untuk Festival Film Indonesia 2021 (Sinaga, 2023).

Jakarta vs Everybody berpusat di sekitar karakter Dom, yang memulai perjalanan ke Jakarta untuk mewujudkan aspirasinya menjadi seorang aktor. Di tengah tantangan yang dia hadapi dalam mengejar karir

akting yang tidak pasti, Dom, dengan keengganan, menerima pekerjaan sebagai kurir narkoba di bawah pengawasan Radit dan Pinkan, yang mengambil peran sebagai tuan tanah. Dengan demikian, muncul pertanyaan: akankah Dom meninggalkan ambisinya untuk mencapai kesuksesan sebagai aktor?

Segmen awal *Jakarta vs Everybody* dimulai dengan eksplorasi tantangan yang dihadapi Dom dalam mendapatkan pekerjaan sebagai aktor. Namun demikian, setelah pertemuannya dengan Radit dan Pinkan, Dom, tanpa ragu-ragu, menyatakan kesediaannya untuk mengambil peran sebagai kurir narkoba karena kebutuhan keuangannya yang mendesak. Akibatnya, dari momen penting itu hingga akhir film, *Jakarta vs Everybody* terutama menekankan penggambaran keberadaan Dom sehari-hari sebagai kurir narkoba (Ardianto, Elvinaro 2012).

Mengamati film *Jakarta vs Everybody* dapat dianalogikan dengan menonton film dokumenter berjudul *Dom*. Oleh karena itu tidak mengherankan bahwa penggambaran aspek bayangan Jakarta dalam karya sinematik ini dieksekusi dengan tingkat realisme yang tinggi. Selain itu, tantangan yang dihadapi oleh karakter Dom, Radit, dan Pinkan tetap selaras dengan realitas suram yang meresapi Jakarta. Oleh karena itu, kita tidak boleh mengantisipasi masuknya komponen naratif melodramatis dalam *Jakarta vs Everybody*.

Sebagaimana dijelaskan dalam diskusi sebelumnya, “*Jakarta vs Everybody*” berfungsi sebagai penggambaran yang mirip dengan film

dokumenter yang menggambarkan kehidupan Dom. Seseorang diberi kesempatan untuk mengamati cara Dom mengatur operasinya sebagai kurir narkoba, serta untuk meneliti sifat konflik internal dan pengalaman seksualnya. Sayangnya, lintasan naratif yang disajikan tampak agak dangkal, karena tidak cukup menyelidiki dimensi terlarang yang terkait dengan peran kurir narkoba (Buing, Burhan 2013).

Sangat penting bahwa seseorang mengakui bahaya yang melekat yang terkait dengan profesi kurir narkoba, yang pasti menempatkan mereka di garis bidik lembaga penegak hukum. Memang, Jakarta vs Everybody berisi segmen di mana Radit dan Pinkan menginstruksikan rekan-rekan mereka, termasuk Dom, untuk tetap waspada terhadap pemantauan polisi. Meskipun demikian, audiens tidak diberikan gambaran komprehensif tentang keadaan berbahaya yang dialami kurir narkoba ini ketika dihadapkan oleh penegak hukum dalam pertemuan langsung.

Jika aspek terlarang kurir narkoba ditekankan, itu mungkin menghadirkan potensi yang meningkat untuk Jakarta vs Everybody. Memang, kurir narkoba yang beroperasi dalam kondisi genting di hadapan penegak hukum adalah skenario yang masuk akal untuk profesi, bukan? Sayangnya, film ini terutama menekankan hubungan seksual karakternya. Tampaknya Jakarta vs Everybody berfungsi sebagai platform bagi para aktor untuk menunjukkan keberanian mereka dalam melakukan adegan eksplisit (Kalangit & Fishman 2016).

1.2 Semiotika

Semiotika merupakan penyelidikan ilmiah tanda dan simbol, di samping aplikasinya dalam domain komunikasi. Dalam kerangka ini, tanda terdiri dari dua komponen utama: penanda dan interpretan. Penanda mewakili manifestasi nyata dari suatu tanda, yang mungkin mencakup kata, gambar, atau sinyal pendengaran, sedangkan interpretan mewujudkan signifikansi konseptual atau semantik yang terkait dengan penanda itu. Misalnya, istilah “dog” berfungsi sebagai penanda, menunjukkan gonggongan berkaki empat sebagai interpretan yang sesuai.

Kategorisasi tipologi tanda dalam semiotika mencakup tiga klasifikasi mendasar: ikon, indeks, dan simbol. Sebuah ikon menandakan representasi yang memiliki kemiripan fisik dengan rujuknya, dicontohkan oleh gambar seekor kucing yang menyampaikan bentuk sebenarnya dari hewan tersebut. Sebaliknya, indeks menandakan penanda yang memiliki hubungan kausal atau langsung dengan rujuknya, seperti adanya asap, yang berfungsi sebagai indikator api. Akhirnya, simbol mewakili tanda yang konotasinya ditentukan oleh konvensi masyarakat, seperti yang diilustrasikan oleh bendera yang melambangkan suatu bangsa.

Konsep makna dalam semiotika secara inheren cair; secara signifikan dibentuk oleh lingkungan budaya, sejarah, dan sosial di mana tanda itu digunakan. Lingkungan ini mencakup faktor-faktor seperti warisan budaya, konteks komunikatif, dan dinamika interpersonal di antara

peserta yang terlibat. Akibatnya, pemahaman yang komprehensif tentang konteks sangat penting untuk interpretasi yang akurat dari makna tanda.

Sarjana terkemuka yang berkontribusi pada evolusi teori semiotik termasuk Ferdinand de Saussure, yang menggarisbawahi pentingnya interaksi antara penanda dan interpretan, serta Charles Sanders Peirce, yang merumuskan klasifikasi tanda dengan fokus pada peran fungsional mereka dalam komunikasi. Saussure berkonsentrasi pada sistem tanda dalam kerangka linguistik, sedangkan Peirce memperkenalkan gagasan tanda sebagai proses dinamis yang melibatkan hubungan antara tanda, objek, dan interpretasi.

Ruang lingkup aplikasi semiotik sangat luas, mencakup domain seperti linguistik, sastra, film, seni, budaya, dan pemasaran. Dalam bidang linguistik, semiotika berfungsi sebagai alat untuk membedah dinamika struktural bahasa dan keterkaitan antara kata-kata. Dalam studi sastra, ini membantu dalam penjelasan simbolisme dan elemen tematik dalam komposisi tekstual. Dalam bidang film dan seni, semiotika dapat digunakan untuk menyelidiki bagaimana elemen visual dan naratif berkontribusi pada konstruksi makna. Dalam pemasaran, semiotika memfasilitasi pemahaman tentang bagaimana merek dan produk dikomunikasikan kepada konsumen melalui simbol dan narasi.

Dengan terlibat dengan semiotika, seseorang dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang mekanisme yang mendasari

komunikasi, proses pembentukan makna, dan dinamika operasional tanda-tanda di berbagai konteks sosial dan budaya. Pemahaman ini menumbuhkan keterlibatan yang lebih kritis dan reflektif dengan dunia sekitarnya.

1.3 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes muncul sebagai filsuf Prancis terkemuka, kritikus sastra, dan semiotikus yang pengaruhnya meresap ke abad ke-20, terutama dalam pemeriksaan tanda dan makna dalam ranah komunikasi. Kontribusi intelektualnya memberikan wawasan mendalam tentang dinamika operasional tanda-tanda dalam kerangka budaya dan menjelaskan proses di mana makna dibangun dan disebarluaskan di berbagai format media. Aspek seminal dari karya Barthes adalah perumusan konsep tanda, yang terdiri dari dua elemen utama: penanda dan yang ditandai. Penanda berkaitan dengan manifestasi atau representasi nyata dari suatu tanda, yang mencakup bentuk-bentuk seperti kata-kata, gambar, atau suara, sedangkan yang ditandai menunjukkan konten konseptual atau semantik yang diwakili oleh penanda. Barthes menekankan bahwa interpretasi suatu tanda secara inheren cair; itu tergantung pada lingkungan sosial dan budaya yang menyelimutinya.

Selanjutnya, Barthes menggambarkan perbedaan kritis antara dua tingkatan makna, yang diidentifikasi sebagai denotasi dan konotasi. Denotasi mengacu pada interpretasi eksplisit atau langsung dari suatu tanda, mewakili makna yang paling umum dan diakui secara universal.

Misalnya, gambar mawar dapat secara menandakan bunga yang sebenarnya. Sebaliknya, konotasi adalah makna tambahan yang muncul dari konteks budaya, pengalaman individu, dan asosiasi yang terkait dengan tanda. Dalam contoh yang disebutkan di atas, mawar dapat secara konotatif membangkitkan gagasan tentang cinta, keindahan, atau bahkan melankolis, tergantung pada konteks situasional penggunaannya. Dengan menjelaskan dua tingkat makna ini, Barthes menggambarkan bahwa pemahaman kita tentang tanda-tanda terus-menerus dibentuk oleh pengaruh eksternal yang luas.

Dalam teks seminalnya, "Mitologi," Barthes mengemukakan gagasan "mitos" sebagai kerangka kerja untuk menjelaskan bagaimana budaya populer menghasilkan makna dan ideologi tambahan. Dalam volume ini, ia meneliti berbagai dimensi budaya kontemporer, termasuk periklanan, produksi sinematik, dan fenomena kuliner, untuk mengungkapkan bagaimana tanda-tanda membentuk persepsi kita tentang realitas. Barthes berpendapat bahwa mitos beroperasi sebagai narasi yang menjunjung tinggi nilai-nilai dan keyakinan masyarakat tertentu, seringkali tetap tidak mencolok bagi individu-individu yang terlibat. Intinya, mitos memiliki kapasitas untuk mengaburkan realitas dan memberikan legitimasi pada ideologi yang berlaku, yang memerlukan pemeriksaan kritis dan pemahaman tentang dasar-dasar kontekstual penggunaan tanda.

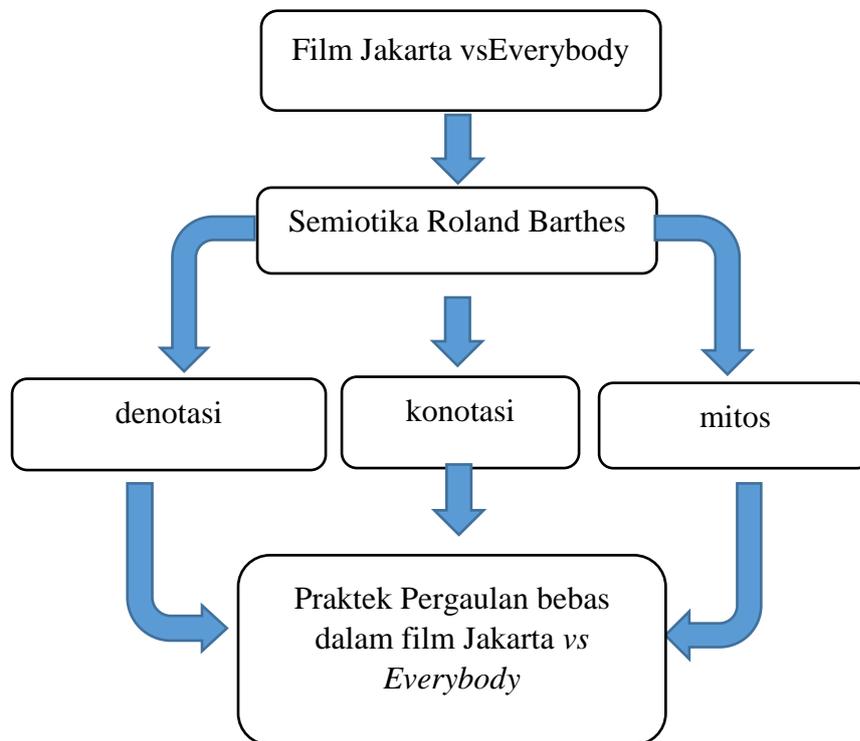
Selain itu, Barthes menekankan pentingnya intertekstualitas, yang berkaitan dengan keterkaitan dan pengaruh timbal balik teks. Dia

berpendapat bahwa tidak ada teks yang ada dalam isolasi; sebaliknya, semua teks terjalin melalui referensi, pengaruh, dan asosiasi kontekstual. Melalui lensa analitis ini, Barthes menjelaskan bahwa makna selalu relatif dan kontekstual, bergantung pada interaksi antara teks dan audiensnya. Konsep ini mengingatkan bahwa makna terkait erat dengan hubungan yang lebih luas yang mencakup teks dan budaya, serta konteks pengalaman individu.

Gagasan penting yang diartikulasikan oleh Barthes adalah “kematian penulis,” di mana ia menegaskan bahwa signifikansi teks tidak ditentukan oleh niat penulis tetapi sebaliknya dibentuk oleh interpretasi pembaca. Akibatnya, pembaca mengambil peran aktif dalam konstruksi makna yang berasal dari teks. Pergeseran paradigma ini mengalihkan perhatian dari penulis sebagai satu-satunya penengah makna menuju perspektif yang lebih egaliter dan inklusif, di mana setiap pembaca memiliki kapasitas untuk interpretasi yang sah.

Singkatnya, teori Roland Barthes yang berkaitan dengan semiotika memberikan wawasan mendalam tentang mekanisme operasional tanda dan makna dalam bidang komunikasi. Dengan menggarisbawahi hubungan rumit antara tanda-tanda, elemen kontekstual, dan dimensi budaya, Barthes meningkatkan pemahaman kita tentang kompleksitas yang melekat dalam makna yang dikemas dalam teks dan simbol yang kita temui dalam kehidupan sehari-hari.

2.3 KERANGKA BERFIKIR



Diinformasikan oleh kerangka intelektual yang disebutkan di atas, peneliti melakukan penyelidikan terhadap karya sinematik *Jakarta vs Everybody*, dengan tujuan utama menjelaskan implikasi etika yang disampaikan oleh film tersebut. Dalam penyelidikan ini, peneliti menggunakan teori semiotik Roland Barthes sebagai instrumen metodologis untuk membedakan makna denotasi, konotasi, dan mitologi yang ada di *Jakarta vs Everybody*. Oleh karena itu, peneliti menyatakan minat yang besar terhadap penyelidikan yang berjudul *Promiscuous Adolescents in the Film Jakarta vs Everybody* ini.