

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian maka diperlukan tinjauan terhadap penelitian terdahulu. Terdapat penelitian terdahulu yang menjadi acuan dan pedoman bagi penulis untuk melakukan penelitian ini lebih lanjut, tinjauan penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi untuk melihat hasil ilmiah para peneliti terdahulu yang memiliki keterkaitan serta relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan, tentunya karya ilmiah yang dilihat memiliki pembahasan serta tujuan yang sama. Dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti memasukkan tiga penelitian sebagai bahan referensi. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat kajian pustaka berupa penelitian yang sudah ada.

Selain itu karena pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang menghargai berbagai perbedaan yang ada serta cara pandang mengenai objek-objek tertentu, sehingga meskipun terdapat kesamaan maupun perbedaan hal itu merupakan suatu hal yang wajar dan dapat disinergikan untuk saling melengkapi. Setelah penelitian melakukan tinjauan pustaka penelitian terdahulu tentang semiotika, berikut ini merupakan beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

1. Dzuhria Wahyu Pratiwi dengan judul “Representasi kekuasaan perempuan dalam film Resident Evil Retribution”, berasal dari Jurusan Ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Diponegoro, di Semarang tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kekuasaan perempuan yang dipresentasikan melalui tokoh utama perempuan. Elemen kekuasaan pada tokoh perempuan menunjukkan adanya nilai maskulinitas dengan penampilan layaknya laki laki dan membuat dirinya terlihat keren dan menakutkan. Teori yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah teori sudut pandang

(standpoint theory), pada penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan paradigma kritis, subjek dalam penelitian ini adalah adegan pada film residen evil retribution yang menunjukkan kekuasaan perempuan dengan observasi. Hasil dan penyajian pada penelitian ini terkait representasi kekuasaan perempuan, elemen kekuasaan pada lelaki-lakian melawan, dominan, berani. Ideologi yang muncul dalam film resident evil memiliki sifat maskulin dengan berpenampilan laki-laki dan membuat dirinya menakutkan. Dalam film terdapat 7 adegan yang menggambarkan kekuasaan perempuan. Terdapat persamaan pada penelitian ini, peneliti dan penulis menggunakan metode kualitatif. Terdapat pula perbedaan lainnya peneliti menganalisis kekuasaan perempuan maskulin sedangkan penulis menganalisis kekuasaan perempuan secara eksplisit dan implisit.

2. Eny Dwi Ariyati dengan judul “ Representasi kekuasaan keuskupan dalam film spotlight” analisis semiotika Roland Barthes, berasal dari Program studi ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, di Surabaya tahun 2020. Penelitian ini bertujuan mengkaji bagaimana representasi kekuasaan keuskupan dalam film spotlight, serta dari penelitian tersebut untuk mengetahui dan mengkritisi representasi kekuasaan keuskupan dalam film spotlight. Dalam penelitiannya menggunakan perspektif Roland Barthes, metode yang digunakan yaitu metode analisis teks media dengan pendekatan kritis. Adapun hasil dari penelitian tersebut terdapat representasi kekuasaan keuskupan yang ditampilkan dalam film spotlight adalah adanya pemanfaatan kekuasaan oleh pihak keuskupan boston untuk membungkam jurnalis, serta pemanfaatan kekuasaan terhadap hukum boston. Terdapat persamaan pada penelitian ini peneliti dan penulis sama-sama menggunakan teori semiotika Roland Barthes, sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti kekuasaan keuskupan sedangkan penulis kekuasaan dikalangan perempuan.

3. Nadhifa Rahma Putri dengan judul “ Representasi Kekuasaan Pada Kasus Pelecehan Seksual Ditempat Kerja dalam film Pendek(Analisis semiotika Jhon Fiske dalam film pendek Please Be Quiet Karya Wiliam Adiguna)”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat level realitas, level representasi dan level ideologi yang terdapat pada film please be quiet. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan paradigma kritis dengan teknik analisis teori semiotika Jhon Fiske yang terbagi menjadi tiga tingkatan, yaitu level realitas, representasi dan ideologi, adapun hasil dalam penelitian terdahulu ini terdapat subjek yang dianalisis, yaitu enam potongan scene dari film tersebut, film tersebut dapat mempresentasikan kekuasaan pada kasus pelecehan seksual ditempat kerja melalui level realitas berupa gesture, ekspresi dan dialog. Pada level representasi ditunjukkan melalui kode kamera dan kode latar. Sedangkan level ideologi yang ditemukan dalam film adalah ideologi patriarki, yaitu bagaimana seorang laki-laki ditampilkan memiliki hak dan kedudukan dan kekuasaan yang lebih tinggi daripada perempuan. Terdapat kesamaan dalam penelitian terdahulu yang dipakai penulis yaitu dalam penelitian terdahulu terbagi menjadi level realitas, representasi dan ideologi sedangkan penulis akan mempresentasikan penelitiannya menggunakan semiotika, adapun perbedaanya yaitu peneliti menggunakan semiotika jhon fiske sedangkan penulis menggunakan semiotika Roland Barthes. Yang akan menganalisis tanda denotasi dan konotasi

2.2 Kerangka Konsep Dan Landasan Teori

2.2.1 Komunikasi Massa

Pengertian komunikasi massa sangat beragam yang telah dikemukakan oleh berbagai para ahli komunikasi. Bitter mengemukakan pengertian komunikasi massa yang paling sederhana, komunikasi massa menurut Bitter adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (Siregar, 2022). Pengertian tersebut menunjukkan bahwa komunikasi massa harus menggunakan media massa. Media komunikasi yang termasuk media massa anataralain radio, televisi, surat kabar, majalah, dan media film. Pengertian komunikasi dijelaskan dengan rinci oleh Gerbner, komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinue serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri.

Pengertian dari Gerbner menggambarkan bahwa komunikasi massa ini menghasilkan suatu produk, berupa pesan-pesan komunikasi. Pesan tersebut disebarkan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jangka waktu yang tepat. Gerbner melihat komunikasi massa sebagai kekuatan yang sangat besar dalam membentuk persepsi publik dan mempengaruhi opini serta perilaku (Laksono, 2023). Meletzke menurutnya komunikasi massa adalah proses interaksi yang terjadi antara pesan, media, dan audiens.

Meletzke lebih menekankan pada hubungan dinamis antara ketiga elemen ini dalam proses komunikasi massa. Meletzke berpendapat bahwa media massa berperan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan kepada khalayak yang luas, namun pesan tersebut bisa diinterpretasikan secara berbeda oleh audiens berdasarkan konteks sosial budaya mereka (Vira & Reynata, 2022). Meletzke juga memperkenalkan konsep komunikasi massa sebagai proses sosial yang menekankan bahwa komunikasi massa tidak hanya terjadi dalam bentuk satu arah dari pengirim pesan (media)

ke penerima (audiens), tetapi juga melibatkan interaksi sosial yang kompleks.

Audiens bukanlah penerima pasif, melainkan aktif dalam menginterpretasikan, menilai, dan merespon pesan yang disampaikan melalui media massa. Dalam pandangan Meleuzke komunikasi massa juga berkaitan dengan pengaruh media dalam membentuk opini publik, membangun identitas sosial serta mempertahankan struktur sosial kekuasaan dalam masyarakat. Media massa di paparkannya memiliki peran penting dalam menciptakan konsensus sosial, tetapi juga dapat menciptakan ketegangan konflik sosial tergantung pada bagaimana pesan disampaikan dan diterima oleh audiens.

2.2.4 Representasi

Representasi menurut Stuart Hall adalah proses dimana makna diciptakan dan dipertukarkan antara anggota kelompok suatu budaya dengan menggunakan bahasa. Representasi adalah kombinasi konsep dalam pikiran seseorang menggunakan bahasa. Seseorang dapat menggunakan bahasa ini untuk mengaitkan sesuatu dalam bentuk benda, orang, atau peristiwa yang nyata atau berupa tidak nyata, menurut Stuart Hall, representasi mempunyai dua arti. Pertama, representasi mental adalah konsep tentang hal-hal yang ada dalam pikiran kita, dan disebut juga peta konsep. Representasi mental ini membentuk abstraksi (Utama et al., 2023). Kedua, representasi memainkan peranan penting dalam konstruksi makna.

Konsep-konsep abstrak yang ada dalam pikiran kita harus diterjemahkan ke dalam bahasa umum agar kita mudah memahami konsep dan gagasan dengan bantuan simbol dan simbol tertentu. Representasi dapat diartikan sebagai suatu bentuk pemikiran atau gagasan yang direpresentasikan oleh suatu proses sosial atau kenyataan yang disajikan dalam bentuk kata-kata, teks, gambar atau gambar bergerak seperti film

atau dokumenter. Penyajian televisi dikemas dengan mempertimbangkan segala aspek. (Nugraha, 2023)

Roland Barthes juga memberikan pandangan mendalam mengenai representasi, proses dimana suatu objek, ide, atau fenomena dikomunikasikan kepada orang lain melalui tanda atau simbol. Barthes, menjelaskan bahwa representasi terjadi dalam sistem tanda yang terdiri dari dua elemen utama penanda dan petanda. Penanda adalah bentuk fisik atau material dari tanda contohnya kata-kata, gambar, dan suara. Sementara petanda adalah konsep atau ide yang diwakili oleh penanda tersebut.

Representasi dalam konteks film menggambarkan bagaimana film *Pyramid game* menggambarkan atau mencerminkan makna atau ide tertentu, dapat melibatkan pemilihan dan penyajian elemen-elemen seperti karakter, cerita, tema, dan nilai-nilai untuk menciptakan makna dan menyampaikan pesan kepada penonton, representasi tidak hanya berfungsi sebagai cermin di dunia nyata, tetapi lebih memahami dunia diri kita sendiri. Hal ini juga menyatakan bahwa makna tidak bersifat tetap dibentuk dalam konteks sosial budaya.

2.2.3 Kekuasaan

Kekuasaan adalah kemampuan seseorang atau kelompok untuk mempengaruhi, mengendalikan, atau mengatur orang lain, agar mengikuti keinginan atau perintah mereka. Kekuasaan tidak hanya terbatas pada kekuatan fisik, tetapi juga bisa terjadi melalui pengaruh, persuasi, dan kontrol terhadap sumber daya atau informasi. Contoh sederhana dari kekuasaan adalah ketika seorang bos di kantor memutuskan siapa yang mendapatkan tugas tertentu atau bagaimana pekerjaan dilakukan. Foucault mengatakan bahwa kekuasaan tidak hanya berasal dari posisi atau otoritas formal, seperti pemerintah atau bos, tetapi

juga ada dalam hubungan sehari-hari kita. Kekuasaan tersebar di mana-mana dan bisa ada dalam bentuk kontrol yang lebih halus.

Misalnya, aturan-aturan di sekolah atau cara kita berbicara dalam percakapan sehari-hari bisa menjadi cara orang lain mengendalikan kita tanpa harus menggunakan kekerasan atau ancaman. Jadi, kekuasaan ada di mana-mana dan ada dalam cara kita berinteraksi satu sama lain (Markoulli et al., 2017). Gramsci menjelaskan bahwa kekuasaan tidak hanya tercipta melalui paksaan atau kekerasan, tetapi lebih kepada bagaimana ideologi atau pandangan hidup diterima secara luas oleh masyarakat (Harumi Urbaningrum, 2020). Sebuah kelompok yang kuat, misalnya pemerintah atau perusahaan besar, bisa membuat orang-orang menerima aturan dan nilai-nilai tertentu sebagai hal yang "normal" atau "benar", meskipun sebenarnya ini adalah hasil dari kepentingan kelompok tersebut.

Bahasa, media, dan pendidikan adalah alat utama untuk menyebarkan pandangan ini, sehingga orang menerima kekuasaan tersebut tanpa merasa dipaksa. Max Weber, seorang sosiolog, menjelaskan bahwa kekuasaan bisa datang dari tiga kekuasaan tradisional kekuasaan yang diberikan berdasarkan tradisi atau kebiasaan (misalnya, raja atau pemimpin agama), kekuasaan karismatik kekuasaan yang datang dari sifat pribadi seseorang yang luar biasa atau pengaruhnya, seperti pemimpin yang sangat dihormati karena kemampuan mereka, kekuasaan legal rasional kekuasaan yang datang dari aturan atau hukum yang telah disepakati bersama, seperti sistem pemerintahan yang demokratis (Ummah, 2019).

Kekuasaan kemampuan untuk memengaruhi orang lain atau mengatur situasi untuk mencapai tujuan tertentu. Ini bisa datang dari berbagai sumber, seperti posisi sosial, kekuatan pribadi, atau kontrol terhadap sumber daya. Kekuasaan juga hadir dalam banyak bentuk, dari

yang langsung terlihat, seperti peraturan atau hukum, hingga yang lebih tersembunyi, seperti pengaruh budaya dan media.

Kekuasaan dapat muncul dalam berbagai bentuk. Yang secara umum dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Pertama, kekuasaan politik yang berfokus pada kontrol atas pemerintahan, pembuatan kebijakan, serta pengaturan hubungan antar negara atau negara dan rakyat. Kedua, kekuasaan ekonomi, yang berkaitan dengan penguasaan sumber daya, distribusi kekayaan, dan kontrol terhadap pasar. Ketiga, kekuasaan sosial yang melibatkan pengaruh terhadap norma, nilai, serta struktur sosial masyarakat. Keempat, kekuasaan ideologis, yang mengarah pada kemampuan untuk membentuk dan mengendalikan cara berfikir dan keyakinan masyarakat melalui media, pendidikan, dan ideologi politik. Semua bentuk kekuasaan ini saling terkait dan saling mempengaruhi dalam membentuk kehidupan sosial, politik, dan ekonomi. (Salsabilah & Putri, 2022)

Ciri-ciri kekuasaan dapat dilihat dari beberapa aspek yang mencerminkan pengaruh dan kontrol yang dimiliki oleh individu atau kelompok terhadap orang lain atau masyarakat. Ciri-ciri dari kekuasaan antarlain (Devi et al., 2023) :

1. Kemampuan untuk mengendalikan perilaku orang lain
Kekuasaan memungkinkan pemegangnya untuk mempengaruhi tindakan, keputusan, atau perilaku atau kelompok, baik secara langsung maupun tidak langsung.
2. Sumber daya yang terpusat
Pemegang kekuasaan sering kali mengendalikan sumber daya penting, seperti informasi, uang, atau akses terhadap fasilitas yang dapat mempengaruhi orang lain. Ini adalah salah satu bentuk dominasi yang penting dalam kekuasaan ekonomi dan politik.
3. Ketergantungan dan kewajiban

Orang yang berada dibawah pengaruh kekuasaan biasanya berada dalam posisi ketergantungan, baik dalam hal ekonomi, status, sosial, atau peluang lainnya. Ketergantungan ini menjadi alat untuk mempertahankan kekuasaan.

4. Legimitasi

Kekuasaan yang diakui oleh masyarakat atau kelompok memiliki tingkat legimitasi, yang memudahkan pengaruhnya diterima oleh orang lain sebagai sah atau benar, baik itu melalui hukum, tradisi, atau norma yang berlaku.

5. Pengaruh terhadap keputusan

Pemegang kekuasaan seringkali dapat menentukan atau mempengaruhi keputusan besar yang berkaitan dengan kebijakan, hukum, atau arah masa depan suatu kelompok atau instansi.

Kekuasaan dapat dibedakan menjadi dua jenis utama berdasarkan cara kekuasaan itu diterapkan atau dipraktikan (Hakim, 2024).

1. Kekuasa Eksplisit

Kekuasaan yang terlihat jelas, terbuka dan terstruktur dengan baik,. Biasanya, jenis kekuasaan ini diterapkan melalui peraturan atau hukum yang mengatur masyarakat dan secara langsung melibatkan otoritas atau individu yang memiliki kontrol atas sumber daya atau keputusan. Kekuasaan eksplisit cenderung lebih formal dan dapat dilihat dalam tindakan yang langsung dan terang-terangan.

Ciri-ciri kekuasaan eksplisit

Kekuasaan ini biasanya diungkapkan secara jelas dan terbuka melalui perintah, undang-undang, atau kebijakan resmi

1. Terlihat dan terukur

Kekuasaan ini mudah dikenali dan diamati

2. Formal dan terstruktur

Didasarkan pada aturan, hukum, atau struktur organisasi yang jelas

3. Menggunakan Sanksi

Kepatuhan ditegakkan melalui hukum atau konsekuensi negatif jika aturan dilanggar, sanksi dapat berupa hukuman, disiplin atau tindakan lain yang memaksa kepatuhan.

2. Kekuasaan Implisit

Kekuasaan implisit adalah kekuasaan yang tidak terlihat atau tidak jelas. Kekuasaan ini bekerja lebih tersembunyi dan sering kali terkait dengan pengaruh sosial, budaya atau psikologis yang mempengaruhi cara berfikir dan bertindak nilai yang diterima oleh masyarakat secara tidak sadar.

Ciri-ciri kekuasaan implisit

1. Tidak terlihat dan tidak terukur

Kekuasaan ini tidak sulit dikenali secara langsung, pengaruhnya bekerja melalui norma sosial budaya atau harapan yang tidak tertulis .

2. Pengaruh sosial

Didasarkan pada norma, nilai, dan harapan yang dipegang oleh kelompok atau masyarakat

3. Pengaruh Psikologis

Kekuasaan ini menggunakan manipulasi, persuasi, atau tekanan sosial untuk mencapai tujuan.

4. Pengaruh ekonomi

Penguasa atas sumber daya ekonomi, dapat memberikan pengaruh besar, tanpa harus memberikan perintah langsung.

2.2.4 Gender

Gender secara luas dan spesifik merujuk pada konsep sosial dan budaya yang menggambarkan peranan, identitas, serta ekspresi individu yang berhubungan dengan jantina. Gender bukan hanya merujuk pada perbedaan biologi antara lelaki dan perempuan, tetapi dapat digambarkan sebagai konstruksi yang berhubungan dengan bagaimana masyarakat membentuk peranan dan norma berdasarkan jantina. Teori konstruksionisme sosial Judit Butler memaparkan bahwa gender bukanlah sesuatu yang semula jadi atau biologi, tetapi dibentuk oleh budaya dan masyarakat. Menurut butler, gender adalah hasil daripada interaksi sosial dan amalan sosial yang berlaku sepanjang hidup individu, dimana individu secara berterusan memainkan atau melakukan gender mereka melalui tindakan, penampilan, dan tingkah laku. (Kluger, 2014)

Feminisme adalah suatu pendekatan yang melihat bagaimana gender (terutama ketidaksetaraan antara lelaki dan perempuan) dibentuk oleh sistem soisal dan budaya, feminisme berusaha untuk memahami dan memperjuangkan hak-hak perempuan, serta mengkritik norma-norma tradisional yang mengekalkan ketidaksetaraan gender hal ini dipaparkan oleh Simone de Beauvoir dalam teori Feminisme (Rohmah et al., 2021)

Perempuan sebagai kategori gender merujuk pada individu yang secara sosial, budaya, dan historis dianggap memiliki peran, tanggung jawab, baik itu dalam konteks keluarga, pekerjaan, atau masyarakat. Dalam banyak budaya, perempuan tradisional diidentikan dengan peran domestik seperti mengurus rumah tangga, mendidik anak, dan merawat keluarga. Namun, pandangan ini telah bannyak berubah, terutama dengan feminisme yang menuntut kesetaraan hak antara perempuan dan laki-laki dalam

berbagi aspek kehidupan, seperti pendidikan, pekerjaan, dan partisipasi dalam pembuatan kebijakan.

Faktor-faktor sosial budaya mempengaruhi bagaimana perempuan diperlakukan dan dipandang dalam masyarakat. Misalnya, stereotip gender seringkali mengharuskan perempuan untuk tampil lembut, penyayang, dan pasif, sementara laki-laki dipandang lebih kuat, dominan, dan aktif. Hal ini membatasi kesempatan perempuan untuk mengeksplorasi potensi mereka diluar peran-peran yang sudah dipahami secara tradisional. Feminisme, sebagai gerakan sosial, berusaha untuk menantang dan mengubah norma-norma yang membatasi perempuan dengan menekankan pentingnya kesetaraan, hak asasi manusia, dan kebebasan memilih untuk perempuan. (Bassi & LaFleur, 2022)

Perempuan merujuk kekuasaan pada kemampuan perempuan untuk mengakses, mengontrol, dan memengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik dalam ranah pribadi, sosial, politik, maupun ekonomi. Seiring dengan perkembangan gerakan feminisme, perempuan semakin mendapat ruang untuk merebut kekuasaan yang sebelumnya didominasi oleh laki-laki, terutama dalam sektor pendidikan, pekerjaan, dan partisipasi politik. Kekuasaan yang dipernkan oleh perempuan bukan hanya memperoleh posisi kekuasaan formal, tetapi juga tentang mengubah norma sosial, mengakses kekuasaan ideologis, dan berperan dalam pembuatan keputusan yang mempengaruhi kehidupan mereka. (Indah Dwiprigitaningtias & Yuniar Rahmatiar, 2020)

2.2.5 Film

Film adalah karya seni audiovisual yang mengabungkan gambar bergerak, suara, dan sering kali musik untuk menyampaikan cerita, gagasan, gambar bergerak, suara, dan sering kali musik untuk menyampaikan cerita, gagasan atau informasi kepada audiens. Film dapat

memiliki berbagai bentuk, termasuk fiksi seperti drama, komedi, atau aksi, dokumenter, dan animasi, film juga merupakan media yang berpengaruh dalam menyampaikan pesan dan dapat mempengaruhi pandangan, budaya, serta emosi audiens. Film biasanya diproduksi melalui serangkaian proses seperti pembuatan naskah, pengambilan gambar, penyuntingan, dan produksi suara, dengan tujuan untuk menghasilkan karya yang bisa ditampilkan di layar lebar, televisi, platform digital. (Fatih et al., 2023)

Menurut pendapat dari David Bordwell dan Kristian Thompson dalam buku *film art an itroduction* mendefinisikan film sebagai produk seni yang terdiri dari rangkaian gambar bergerak yang disusun sedemikian rupa untuk membangun sebuah narasi atau menyampaikan makna (Bordwell, 2018). David dan Kristian menekankan bahwa film memiliki struktur naratif yang khas, yaitu pengaturan dan penyusunan gambar dan suara yang berfungsi untuk menciptakan pengalaman bagi audiens. Dalam pandangannya film bukan hanya sekedar gambar bergerak, tetapi juga sebuah bentuk bahasa visual yang menggunakan simbol, struktur, dan teknik untuk menyampaikan pesan.

Laurie Anderson memaparkan pendapatnya bahwa film sebagai bentuk ekspresi kreatif yang melampaui batas-batas tradisional (Noland, 2021). Anderson melihat film sebagai kombinasi antara suara, gambar, dan teknologi yang memungkinkan pembuat film untuk mengeksplorasi berbagai cara baru dalam bercerita. Anderson sering mengabungkan elemen musik, seni visual, dan teknologi dalam karyanya, yang menggambarkan pandangan bahwa film dapat menjadi ruang bagi eksplorasi dan inovasi. Dari beberapa pendapat menggambarkan film adalah bentuk seni yang sangat beragam dengan banyak definisi dan pendekatan yang berbeda dari berbagai ahli.

Film memiliki pengaruh lebih besar dari pada media lain. Karena formatnya yang menarik, sebagai aturan umum, film dapat dipisahkan menjadi dua komponen pembentuk, khususnya komponen cerita dan

komponen kehidupan nyata. Menurut undang-undang RI No 8 tahun 1992 karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam menggunakan pita seloloid, pita video, atau bahan hasil penemuan teknologi lain yang dikembangkan secara mekanis dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui siklus sintetik, siklus elektronik, atau siklus berbeda yang dapat ditampilkan dengan kerangka proyeksi mekanis, elektronik, dan lainya.

Banyak sekali kategori film atau genre film, hal ini merupakan klasifikasi elemen- elemen cerita, tujuan emosional yang ingin dicapai oleh film tersebut. Setiap kategori memiliki karakteristik dan elemen tertentu yang membedakanya dari kategori lainya. Beberapa kategori film yang umum beserta contohnya (Utama et al., 2023) :

1. Aksi

Film aksi biasanya menonjolkan adegan yang penuh ketegangan. Perkelahian, pengejaran, atau situasi berbahaya yang membutuhkan ketahanan fisik. Film ini sering menampilkan pahlawan atau karakter yang membutuhkan ketahanan fisik. Film ini sering menampilkan pahlawan atau karakter yang berjuang untuk mengatasi ancaman besar.

2. Drama

Film drama menekankan pada pengembangan karakter dan cerita yang emosional. Fokusnya adalah pada konflik internal atau hubungan antar karakter. Film drama sering kali mengeksplorasi tema kehidupan nyata, seperti cinta, kehilangan, atau perjuangan personal.

3. Komedi

Film komedi dirancang untuk menghibur penonton dengan humor, baik melalui dialog, situasi absurd, atau karakter-karakter yang lucu. Genre ini bertujuan untuk menciptakan tawa dan kegembiraan.

4. Horor

Film horor bertujuan untuk menakut-nakuti atau memunculkan ketegangan pada penonton, sering kali dengan elemen supranatural atau kekerasan. Tema yang sering muncul termasuk hantu, monster, atau ancaman yang tidak terlihat.

5. Fiksi

Fiksi biasanya berlatarkan masa depan atau dunia alternatif, dengan elemen teknologi canggih atau eksplorasi luar angkasa. Tema yang dieksplorasi bisa berupa kecerdasan buatan, perjalanan waktu, atau peradaban asing.

6. Animasi

Film animasi menggunakan teknik gambar bergerak untuk menciptakan kisah. Genre ini bisa mencakup berbagai macam tema, dari film anak-anak hingga film dewasa.

7. Romatis

Film romantis berfokus pada kisah cinta antara dua karakter. Genre ini mengeksplorasi dinamika hubungan, perjuangan untuk bersama, dan emosi yang terlibat dalam cinta

Karakteristik film mencakup beberapa elemen yang saling mendukung untuk menciptakan pengalaman sinematik yang memikat. Beberapa karakteristik utama film (Daniswara, 2018)

1. Narasi

Film biasanya memiliki cerita yang terstruktur, dengan pengenalan karakter, pengembangan konflik, dan resolusi. Narasi bisa bersifat linear atau non-linear, bergantung pada gaya penyutradaraan.

2. Visual

Sinematografi memainkan peran penting dalam film. Pemilihan angle kamera, pencahayaan, dan komposisi gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan, atmosfer, dan emosi yang ingin dicapai.

3. Suara

Elemen suara dalam film, termasuk dialog, efek suara, dan musik, sangat berpengaruh dalam menciptakan mood dan memperkuat pesan yang disampaikan. Musik atau skor film sering digunakan untuk mengatur ritme emosional cerita.

4. Karakter/ Aktor

Karakter yang diperankan oleh aktor menjadi pusat cerita, dengan pengembangan karakter yang mendalam dan hubungan antar karakter yang menjadi inti dari narasi

5. Durasi

Film memiliki durasi yang bervariasi, biasanya antara 90 menit hingga 3 jam, yang memungkinkan pembentukan cerita yang lebih kompleks atau sederhana sesuai kebutuhan.

6. Emosi dan pengalaman penonton

Film bertujuan untuk membangkitkan berbagai emosi pada penontonnya, seperti ketegangan, kebahagiaan, atau kesedihan, melalui alur cerita dan elemen teknis yang mendukung.

Semua karakteristik ini berkerja bersama untuk menciptakan film yang tidak hanya menghibur tetapi juga menginspirasi, pemikiran, dan membangkitkan perasaan dari penonton.

2.2.6 Drama Pyramid Game

1. Profil Film

Pyramid game adalah serial televisi yang menceritakan cerita seru tentang kekuasaan, psikologis, dan bullying yang dibuat oleh lee jae gyun, ditulis oleh Choi Soo-i, disutradarai oleh Park So-yeon, dan dibintangi oleh Kim Ji-yeon, Jang Da-ah, Ryu Da-in, Shin Seul-ki dan Kang Na-eon. Film ini berdasarkan webtoon terkenal dengan nama yang sama karya Dalgonyak, film ini ditayangkan di Korea melalui stasiun televisi TVING dan dapat diakses melalui VIU. Pyramid Game menurut viu menempati posisi pertama di Indonesia dan kedua di Singapura, selain itu, serial ini menarik perhatian dengan menempati posisi teratas dinegara asia, dengan rating 9,2 melalui vote dan penonton terbanyak. Serial ini menceritakan kisah sekolah menengah dimana jajak pendapat popularitas digunakan untuk menentukan peringkat siswi di kelas, dan perlakuan yang berbeda menyebabkan kekerasan disekolah. Serial ini dirilis di TVING mulai 29 Februari hingga 21maret 2024.



Gambar 1. Cover film pyramid game (sumber wikipedia)

1. Judul : Pyramid Game
2. Sutradara : Park So-yeon
3. Produser : Lee Jae-gyu
4. Penulis : Choi Soo-i
5. Berdasarkan : Dalggonyak
6. Negara Asal : Korea Selatan
7. Durasi : 50 menit
8. Rumah Produksi : CJ ENM Studios
9. Episode : 10 Episode
10. Genre : Cerita seru
11. Pemain :
 1. Kim Ji Yeon (Sung Soo Ji)
 2. Jang D Ah (Baek Harin)
 3. Ryu Da In (Myung Ja Eun)
 4. Shin Seul Ki (Seo Do Ah)
 5. Kang Na Eon (Im Ye Rim)
 6. Jeong Ha Dam (Go Eun Byeol)
 7. Ha Yul Ri (Bang Woo Yi)

2. Sinopsis Film

Cerita ini bermula dari siswi baru bernama sung soo ji (Kim Ji yeon), di Baekyeon Girls High School. Turut berpartisipasi dalam permainan voting bernama pyramid game. Permainan ini digelar satu bulan sekali untuk menentukan siapa siswi yang paling populer disekolah. Siswi dengan skor terendah akan mendapatkan nilai F dan menjadi target bullying satu sekolah. Mau tidak mau, sung soo ji berusaha mendapatkan skor tinggi dalam permainan pyramid tersebut. Sebagai siswi baru, ia juga harus berhadapan dengan teman-teman barunya.

Salah satu siswi bernama Baek Ha Rin slalu mendapatkan nilai A dalam voting pyramid game. Ia memang dikenal sebagai siswi baik dan cantik. Sayangnya sung soo ji gagal meraih skor tinggi dalam permainan pyramid game. Ia pun menjadi korban perundungan satu sekolah. Namun, sung soo ji tidak ingin terus menerus ditindas. Ia pun memimpin pemberontakan terhadap aksi perundungan yang menyimpannya dan juga para pemilik skor terendah dalam pyramid.

2.2.7 Teori semiotika

Studi tentang tanda-tanda dan bagaimana tanda-tanda tersebut digunakan untuk menyampaikan makna disebut juga teori semiotika. Dalam semiotika, kita melihat dunia sekitar kita sebagai kumpulan tanda yang memberi informasi. Tanda-tanda ini bisa berupa kata-kata, gambar, suara, bahkan gerakan tubuh. Teori ini mencoba untuk memahami bagaimana tanda-tanda tersebut bekerja dan bagaimana kita menafsirkan makna yang ada di baliknya. Elemen-elemen dalam semiotik ada tanda dan kode. Tanda terbagi dua yaitu Penanda (Signifer) bentuk fisik dari tanda seperti kata, gambar, suara atau simbol lalu ada petanda (Signified) konsep atau ide yang terkandung dalam tanda atau makna yang kita kaitkan dengan penanda. Kode sekumpulan aturan atau sistem yang digunakan untuk menghasilkan makna contoh dalam

bahasa, ada kode tertentu yang mengatur bagaimana kata-kata disusun agar bisa dipahami, seperti tata bahasa yang berlaku.

Ferdinand de Saussure adalah seorang linguist asal Swiss yang dianggap sebagai salah satu pendiri teori semiotika modern. Ia memperkenalkan konsep bahwa tanda terdiri dari dua komponen penanda (signifier) dan petanda (signified). Saussure menekankan bahwa makna dalam bahasa tidaklah bersifat alamiah atau pasti, melainkan ditentukan oleh hubungan sosial dan konvensi yang ada dalam suatu komunitas bahasa. Semiotika menurut Saussure sangat bergantung pada sistem relasional antar tanda (Sitompul et al., 2021).

Charles Sanders Peirce adalah seorang filsuf Amerika yang mengembangkan teori semiotika yang lebih luas, mengklasifikasikan tanda menjadi tiga jenis utama icon tanda yang menyerupai objek yang diwakilinya, seperti gambar atau foto yang mirip dengan objek yang digambarkan, index tanda yang menunjukkan hubungan langsung atau sebab akibat dengan objeknya, seperti asap yang menandakan adanya api, symbol tanda yang tidak memiliki hubungan fisik atau alami dengan objeknya, tetapi maknanya ditentukan oleh konvensi sosial, seperti kata-kata atau angka (Gaparov, 2021).

Semiotika dalam kehidupan sehari-hari diantaranya ada iklan dan periklanan, media sosial, film dan televisi.

1. Dalam iklan, semiotika sangat berperan dalam menciptakan makna yang mendalam melalui gambar, simbol, dan kata-kata. Misalnya, sebuah iklan minuman ringan dengan gambar orang muda yang sedang bersenang-senang bisa menandakan kebahagiaan dan kesenangan, bukan hanya minuman itu sendiri. Ini adalah penggunaan konotasi untuk memperkuat citra merek.
2. media sosial, emoji, hashtag, atau foto memiliki makna yang lebih dari sekedar gambar atau simbol. Sebuah foto diri (selfie) bisa menyampaikan

pesan tentang kepercayaan diri, identitas, atau gaya hidup, tergantung pada konteks dan budaya pengguna.

3. Dalam film atau acara TV, semiotika digunakan untuk menyampaikan pesan melalui simbol, setting, warna, dan karakter. Misalnya, dalam banyak film, warna merah sering digunakan untuk menandakan bahaya atau emosi yang kuat, sementara warna biru dapat menandakan kedamaian atau ketenangan

Semiotika lebih dari sekedar memahami tanda secara langsung. Barthes mengembangkan pandangan bahwa tanda-tanda dalam budaya memiliki makna yang lebih luas dan lebih dalam yang dikonstruksi oleh ideologi dan budaya. Melalui analisis tanda, denotasi, konotasi, dan mitos, kita bisa memahami bagaimana makna dibentuk dalam masyarakat, serta bagaimana media dan komunikasi dapat membentuk cara kita melihat dunia.

Teori Barthes tentang semiotika merupakan pengembangan dari teori bahasa Ferdinand de Saussure. Roland Barthes ialah filsuf, kritikus sastra dan semiolog asal Perancis yang teresplisit mempraktekan semiologi tersebut menjadi cara dalam menganalisa. Teori semiotika Barthes hampir secara harfiahnya turun dari bahasa menurut de Saussure. Gagasan tersebut ialah kelanjutan secara mendalam dari pikiran Saussure. Jika analisa semiotika alirannya berbentuk tanda denotatif serta konotatif, Barthes melakukan pengembangan analisa itu sendiri menjadi semakin mendalam. (Al Fiaur Rohmaniah, 2021)

2.2.8 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dilahirkan pada tahun 1915 dari keluarga menengah protestan di Cherbourg yang kemudian besar di Bayonne, bagian barat daya Perancis. Menurut Barthes semiologi ingin mengkaji cara kemanusiaan melakukan pemaknaan terhadap berbagai hal. Memaknai pada konteks ini tidak bisa diserupakan dengan mengkomunikasikan. Menginterpretasi artinya

bahwasanya objek-objek tidak sebatas memberi informasi, padahal makna objek- objek tersebut ingin membangun komunikasi. Dalam mengkonstruksikan sistem terstruktur dari tanda-tanda batas menilai kehidupan sosial selaku suatu signifikasi. Signifikasi tidak memiliki batasan bahasa. Namun pada konteks- konteks lainnya di luar kebahasaan, sehingga dapat dikatakan kehidupan sosial, apapun wujudnya, ialah sebuah sistem tanda tersendiri.

Roland Barthes, dalam karyanya “Mythologies” mengembangkan konsep mengenai konotasi, denotasi, dan mitos. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk merujuk kepada signifikasi bertahap. Hal ini merefleksikan interaksi yang dialami saat tanda berjumpa dengan emosional dari khalayak dan nilai budaya ataupun ideologi yang mana makna menjadi tersirat, denotasi ialah makna yang paling dasar dari sebuah tanda atau simbol, bagaimana objek digambarkan melalui tanda yang meliputinya, sedangkan konotasi ialah bagaimana tanda tersebut digambarkan, pada signifikasi yang bertahap berkaitan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos.

Mitos ialah cara budaya menerangkan ataupun mengerti sejumlah aspek terkait realita maupun peristiwa alam. Mitos pada pengertian Barthes adalah pengkodean makna serta nilai-nilai sosial selaku suatu yang dinilai alami. Menurut Barthes, mitos merupakan sebuah kejadian yang melewati suatu kebudayaan menerangkan serta memahami sejumlah aspek dari realita. Mitos mempermudah seseorang dalam menginterpretasi pengalaman pada suatu konteks kebudayaan tertentu.

Menurut Roland Barthes , Prinsip semiotika adalah cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna dengan menekan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultur penggunaanya. Barthes juga melihat aspek lain dari penanda, yaitu mitos, yang artinya menandai suatu masyarakat dimana mitos tersebut terletak pada tingkatan kedua dari penandaan. Mitos menurut teori semiotika Roland Barthes adalah suatu sistem komunikasi yang

menjadi sebuah pesan, Barthes mengungkapkan mitos dalam pengertian khususnya merupakan pengembangan dari konotasi (Sobur, 2019).

Pemaknaan Semiotika Roland Barthes sebagai berikut :

1. Penanda R	1 2. Petanda	Denotasi (makna primer)
Tanda I PENANDA	R II	II PETANDA
III TANDA		Konotasi (makna sekunder)

Berdasarkan bagan diatas, pemaknaan terjadi dua tahap, tanda (penanda dan petanda) pada tahap pertama dan menyatu sehingga dapat membentuk penanda pada tahap berikutnya penanda dan petanda yang telah menyatu dapat membentuk petanda baru yang merupakan perluasan makna.

Selain itu, Barthes juga mengemukakan lima jenis kode yang lazim digunakan dalam suatu teks, baik teks sastra, iklan, film, maupun media lainnya

1. Kode Hermeneutik

Kode ini berhubungan dengan elemen-elemen yang menimbulkan rasa penasaran atau misteri dalam teks, yang membuat pembaca atau penonton terus mencari jawaban. Kode ini berfungsi untuk menciptakan ketegangan atau konflik yang belum terpecahkan dalam cerita, mendorong audiens untuk terus mencari klarifikasi. Misalnya, dalam sebuah novel misteri, pertanyaan tentang siapa pelakunya atau apa yang sebenarnya terjadi akan mendorong pembaca untuk terus melanjutkan cerita.

2. Kode Proairetik

Kode ini berhubungan dengan tindakan atau peristiwa yang terjadi dalam teks. Ia berkaitan dengan urutan aksi yang memperlihatkan perkembangan cerita atau narasi. Kode ini berfokus pada "apa yang terjadi selanjutnya" dan bagaimana peristiwa-peristiwa ini membentuk alur cerita.

3. Kode Simbolik

Kode simbolik berkaitan dengan makna yang lebih dalam dan sering kali berkaitan dengan simbolisme dalam teks. Ini bisa mencakup penggunaan metafora, simbol, atau representasi yang memiliki makna lebih luas dalam konteks budaya atau psikologis. Kode ini berfungsi untuk memberi pemahaman lebih dalam mengenai tema atau pesan yang ingin disampaikan oleh teks.

4. Kode Semantik

Kode semantik berhubungan dengan elemen-elemen yang memberikan makna tambahan melalui hubungan antar kata atau istilah. Ini menyangkut makna yang terkandung dalam karakter, tempat, atau situasi dalam teks. Kode semantik dapat berfungsi untuk menyampaikan tema atau ide tertentu melalui asosiasi kata atau karakter.

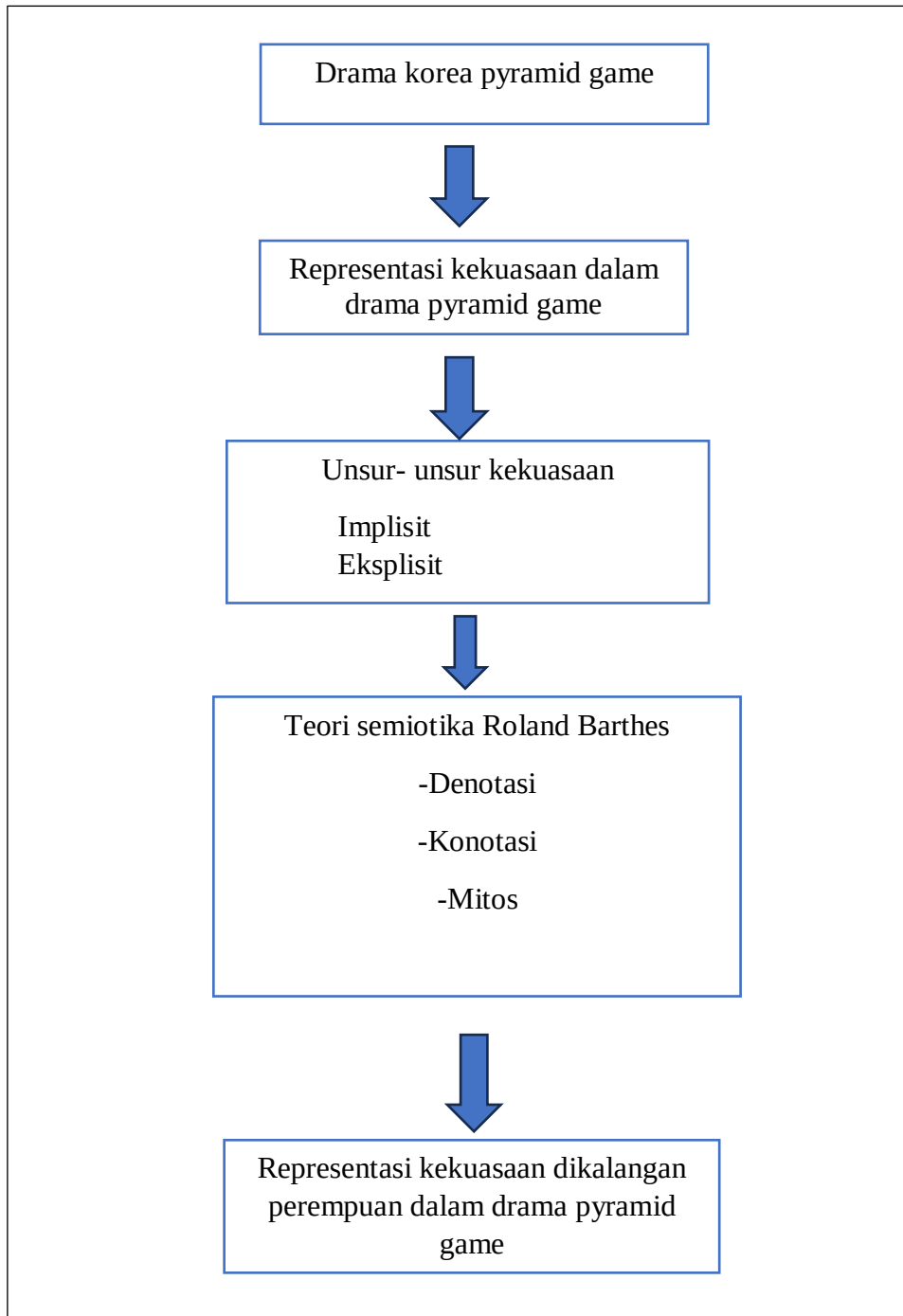
5. Kode Kultural

Kode ini berkaitan dengan pengetahuan bersama atau budaya yang dimiliki oleh audiens. Ini mencakup aspek-aspek yang dapat dipahami oleh kelompok tertentu berdasarkan konteks budaya atau sosial mereka. Misalnya, dalam film atau cerita, referensi terhadap norma sosial, mitos, atau sejarah tertentu yang dikenal oleh audiens dapat mengarahkan interpretasi mereka terhadap teks.

Semua kode ini saling berinteraksi dalam sebuah teks untuk menghasilkan makna yang kompleks dan dapat dibaca dari berbagai sudut pandang. Barthes menunjukkan bagaimana teks berfungsi lebih dari sekedar rangkaian kata atau gambar, tetapi sebagai sistem tanda yang berhubungan dan mempengaruhi cara kita memahaminya.

1. Kerangka Berfikir

Bagan Proses Analisis 2.3 Kerangka Berfikir



(Sumber : Diolah Peneliti)