

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Tahap yang peneliti lakukan sebelum melakukan penelitian yaitu melakukan tinjauan pustaka melalui penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut beberapa penelitian sejenis yang peneliti jadikan acuan dalam melakukan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian pertama berjudul “Representasi Konflik Keluarga Dalam Film Yang Tak Tergantikan”. Penelitian ini disusun oleh Tasya Fasa Anjani, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebuah keluarga tanpa sosok seorang ayah menghadapi badai konflik yang menerjang kehidupan keluarga mereka. Penelitian ini menggunakan teori Semiotika Charles Sanders Pierce. Peirce menjabarkan tiga unsur dari *triadic* model berupa *sign*, *object*, dan *interpretant* yang didalamnya memiliki perangkat berupa ikon, indeks, dan symbol. Adegan yang menjadi objek penelitian ini yaitu adegan-adegan konflik keluarga yang terjadi antara ibu dengan anak, maupun konflik antar saudara. Hasil dari penelitian ini ditemukan dari 11 adegan dengan potongan gambar yang berisi tanda-tanda perwujudan sebuah konflik keluarga yang dialami oleh pemeran film melalui mimik wajah maupun ekspresi aktor, dialog antar tokoh, hingga gesture tubuh para tokoh film Yang Tak Tergantikan. Selain itu, konflik yang terjadi dalam film ini terbagi menjadi

dua jenis yaitu *solvable conflict* dengan total jumlah empat scene, sedangkan perpetual conflict dengan total tujuh scene dengan masing-masing penyelesaian konflik berupa kompromi (*compromise*), pengajuan (*submission*), kebuntuan (*standoff*), atau penarikan (*withdrawal*).

2. Penelitian kedua berjudul “Representasi Konflik Komunikasi Keluarga Pada Film Minari”. Penelitian ini disusun oleh Andriansyah dan Indri Rachmawati, Program Studi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna Denotasinya, konotasinya, dan mitosnya yang terdapat dalam film Minari. Penelitian menggunakan analisis Semiotika Roland Barthes yang terdapat tiga aspek yaitu denotasi, konotasi dan mitos. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini yaitu digambarkan bahwa film drama Minari merepresentasikan bagaimana konflik komunikasi keluarga terjadi mulai dari latar belakang munculnya konflik, lalu konflik semakin berkembang hingga mencapai puncaknya dan konflik tersebut dapat diselesaikan.

3. Penelitian ketiga berjudul “Representasi Makna Konflik Keluarga Pada Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini”. Penelitian ini disusun oleh Aulia Hakim dan Sholihul Abidin, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam pada tahun 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui memahami makna konflik keluarga pada film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini.

Penelitian ini menggunakan analisis Semiotika Charles Sanders Pierce yang berfokus dalam mencari tanda yang terdapat pada scene dalam film dengan tujuan untuk mengetahui makna yang terkandung dalam film Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini melalui sebuah tanda. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan observasi, dokumentasi, dan studi Pustaka. Metode ini digunakan untuk memahami dan menggali makna dari fenomena yang sedang diteliti. Hasil dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi dua jenis konflik keluarga, yaitu konflik yang dapat diselesaikan dan konflik yang berkelanjutan.

Tabel 2.0 Review Penelitian Sejenis

Nama & Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Tasya Fasa Anjani, 2022 (Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur) Representasi Konflik Keluarga Dalam Film Yang Tak Tergantikan	Teori Semiotika (Charles Sanders Pierce)	Kualitatif	Persamaan penelitian dengan milik peneliti adalah sama-sama membahas konflik keluarga dalam film dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode	Perbedaan penelitian dengan milik peneliti yaitu terdapat pada teori yang peneliti pilih yaitu pada penelitian ini menggunakan teori Semiotika Charles Sanders Perice dan subjek yang diteliti,

			penelitian kualitatif.	yaitu penelitian sebelumnya membahas Semiotika pada film Yang Tak Tergantikan.
Andriansyah dan Indri Rachmawati, 2022 (Universitas Islam Bandung)	Teori Semiotika (Roland Barthes)	Kualitatif	Persamaan penelitian dengan milik peneliti adalah sama-sama membahas konflik keluarga dalam film dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode penelitian kualitatif.	Perbedaan penelitian dengan milik peneliti yaitu terdapat pada subjek yang diteliti, yaitu penelitian sebelumnya membahas Semiotika pada film Minari.

Aulia Hakim dan Sholihul Abidin, 2024 (Univeristas Universitas Putera Batam)	Teori Semiotika (Charles Sanders Pierce)	Kualitatif	Persamaan penelitian dengan milik peneliti adalah sama-sama membahas konflik keluarga dalam film dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode penelitian kualitatif.	Perbedaan penelitian dengan milik peneliti yaitu terdapat pada teori yang peneliti pilih yaitu pada penelitian ini menggunakan teori Semiotika Charles Sanders Perice dan subjek yang diteliti, yaitu penelitian sebelumnya membahas Semiotika pada film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini
--	--	------------	--	---

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

Secara etimologis komunikasi berasal dari bahasa Inggris (*communication*), dan bersumber dari kata latin *communicare* atau *communis* (sama) dalam arti makna, yaitu sama makna mengenai hal. Komunikasi merupakan proses pengiriman pesan atau simbol dari seorang komunikator kepada komunikan dengan

sebuah tujuan. Agus M. Hardjana (2016 :15), mengemukakan bahwa komunikasi merupakan kegiatan dimana seseorang menyampaikan pesan melalui media tertentu kepada orang lain dan sesudah menerima pesan kemudian memberikan tanggapan kepada pengirim pesan.

Komunikasi dapat berjalan dengan baik dan efektif apabila kita dapat memahami prosesnya, kita juga harus dapat menerapkan pengetahuan yang kita punya dalam berkomunikasi. Komunikasi dapat terbilang efektif apabila bersifat dua arah, atau jika makna yang ditangkap oleh komunikan sama atau sejalan dengan yang dimaksud oleh komunikator.

Selain itu menurut Harold D. Lasswell dalam Heru Puji Winarso (2016: 10), ia menjelaskan bahwa komunikasi terdiri dari 5 unsur penting yang berkaitan dengan konsep komunikasi yaitu *Who* (siapa), *What* (apa yang dikatakan pesan), *Which Channel* (media/saluran), *Whom* (kepada siapa), *With What Effect* (akibat apa yang terjadi).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan ataupun simbol oleh komunikator kepada komunikan melalui sebuah media untuk menyampaikan makna, sehingga penerima dapat memiliki persepsi yang sama sesuai dengan pengirim pesan.

2.2.1.1 Unsur-Unsur Komunikasi

Menurut Harold Laswell dalam buku Deddy Mulyana "Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar," cara terbaik untuk mengartikan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan "*who? says what? In which channel? to whom? with what*

effect?". Selain itu, terdapat 5 unsur komunikasi menurut Laswell (Mulyana 2007:72), yaitu:

1. Sumber (*Source*)

Sumber atau yang juga dikenal sebagai pengirim, komunikator, atau *encoder* adalah seseorang yang memulai komunikasi dan memiliki kebutuhan atau inisiatif untuk menyampaikan pesan. Sumber ini bisa berupa individu, kelompok, organisasi perusahaan ataupun negara.

2. Pesan (*Message*)

Pesan adalah kumpulan simbol, baik verbal maupun non-verbal, yang digunakan untuk menyampaikan perasaan, gagasan, nilai, atau tujuan dari sumber kepada penerima.

3. Saluran (*Channel*)

Saluran adalah media atau alat yang digunakan oleh sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran ini juga mencakup bentuk dan cara penyajian pesan.

4. Penerima (*Receiver*)

Penerima, yang juga disebut sebagai destinasi, komunikator, atau audiens, adalah pihak yang menerima pesan dari sumber dan bertugas untuk menginterpretasikan pesan tersebut.

5. Efek (*Effect*)

Efek merujuk pada dampak yang terjadi pada penerima setelah menerima pesan, baik berupa perubahan pemahaman, sikap, atau perilaku sebagai hasil dari komunikasi yang terjadi.

2.2.1.2 Fungsi dan Tujuan Komunikasi

Komunikasi memiliki fungsi dalam menyampaikan informasi yang dapat mempengaruhi orang lain dalam bersikap ataupun bertindak. Menurut Suharno (2016:33-37), terdapat lima fungsi komunikasi, yaitu:

1. Menyampaikan Informasi (*to Inform*)

Aktivitas utama dalam komunikasi adalah menyampaikan pesan maupun informasi.

2. Mendidik (*to Educate*)

Informasi yang disampaikan kepada komunikan terutama dalam komunikasi media massa harus menekankan pada aspek mendidik.

3. Menghibur (*to Entertain*)

Informasi yang di kemas tertuma dalam komunikasi massa memiliki fungsi dan tujuan menghibur.

4. Pengawasan (*Surveillance*)

Komunikasi, baik komunikasi massa maupun komunikasi interpersonal pada dasarnya memiliki fungsi pengawasan.

5. Memengaruhi (*to Influence*)

Pesan yang disampaikan dalam proses komunikasi memiliki tujuan untuk memengaruhi komunikan.

Selain itu, komunikasi juga bertujuan agar lawan bicara dapat mengerti dan memahami maksud dari makna/pesan yang disampaikan. Menurut Effendy (2015:27) terdapat empat tujuan komunikasi, yaitu:

1. Mengubah Sikap (*to Change the Attitude*)

Sikap individu atau kelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang mereka terima.

2. Mengubah Pendapat atau Opini (*to Change Opinion*)

Pendapat individu atau kelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang mereka terima.

3. Mengubah Perilaku (*to Change the Behavior*)

Perilaku individu atau sekelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang diterima.

4. Mengubah Masyarakat (*to Change the Society*)

Tingkat sosial individu atau kelompok terhadap sesuatu menjadi berubah atas informasi yang mereka terima.

Maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan komunikasi menurut pendapat diatas adalah komunikasi berfungsi untuk menyampaikan informasi yang penting untuk mempengaruhi orang lain dalam bertindak serta bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada lawan bicara agar mudah makna pesan yang disampaikan dapat mudah dimengerti.

2.2.1.3 Jenis Komunikasi

Berdasarkan jenisnya, komunikasi terdiri dari dua kategori yaitu Komunikasi secara Verbal dan Komunikasi Non-Verbal. Berikut penjelasan komunikasi verbal dan non-verbal, yaitu:

1. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang dilakukan melalui lisan dan tulisan, komunikasi secara verbal biasa dilakukan oleh setiap makhluk sosial

agar hubungan dari setiap individu dapat terjalin dengan baik. Komunikasi verbal biasanya dilakukan dan diucapkan secara langsung, biasanya juga dilakukan melalui interaksi oleh 2 individu atau lebih seperti dalam percakapan umum, audio dan video, ataupun percakapan lewat telepon genggam, dan lainnya.

2. Komunikasi Non-Verbal

Komunikasi non-verbal biasanya dilakukan dengan menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna atau bahkan dengan menggunakan bahasa tubuh. Seseorang juga dapat berkomunikasi dengan menggunakan ekspresi wajah, gerakan tangan ataupun menggunakan kode-kode lain yang memiliki makna dan berisi pesan untuk berkomunikasi. Selain itu, komunikasi non-verbal juga dapat dilakukan melalui kontak mata, menggunakan sebuah objek, bentuk rambut, serta simbol-simbol lainnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi terbagi menjadi 2 jenis yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal, dimana komunikasi verbal ini merupakan komunikasi yang dilakukan secara tatap muka dan komunikasi non-verbal merupakan komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan simbol atau bahasa tubuh yang memiliki makna. Secara umum, komunikasi verbal dan non-verbal saling berhubungan dan saling melengkapi. Dalam komunikasi verbal, kita akan berkomunikasi secara langsung untuk mengirimkan pesan kepada lawan bicara dan komunikasi non-verbal sering kali terjadi secara natural atau tanpa kita sadari.

2.2.2 Media Massa

Media massa merupakan alat yang kini digunakan untuk mengirimkan pesan dari sumber kepada khalayak (penerima) dengan memanfaatkan alat-alat komunikasi. Media massa digunakan dalam komunikasi ketika jumlah komunikasinya banyak dan jaraknya jauh. Media massa yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari umumnya mencakup surat kabar, radio, televisi, dan film yang berisi tentang pesan-pesan dalam bidang informasi, pendidikan, dan hiburan.

Keuntungan dari komunikasi menggunakan media massa adalah bahwa media ini dapat diterima oleh audiens secara serentak, yang berarti suatu pesan dapat diterima dengan jumlah yang relatif banyak. Bittner yang dikutip oleh Rahmat dalam buku Komunikasi Massa (2007: 3) juga menjelaskan bahwa komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Maka, untuk menyebarkan sebuah informasi, media massa sangat efektif dan dapat mengubah sikap, pendapat, dan perilaku komunikasi (Effendy, 2000).

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi memerlukan media massa sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada audiens dalam proses berkomunikasi. Media yang termasuk dalam kategori media massa antara lain surat kabar, radio, televisi, maupun film yang dikenal sebagai media massa.

2.2.3 Representasi

Representasi merupakan sebuah konsep yang digunakan dalam proses sosial dengan melakukan pemaknaan melalui sistem penandaan yang ada, seperti melalui teks/narasi, video, fotografi, dialog dan lainnya. Menurut Kerbs (2001, p.456) representasi berasal dari kata "*represent*" yang memiliki makna "*stand for*", artinya "berarti" atau juga "*act as delegate for*", yang mengacu pada sesuatu yang menjadi perlambang atau mewakili sesuatu. Selain itu, menurut John Fiske (2004, p.282) representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata - kata, bunyi, citra atau kombinasinya.

Berdasarkan pengertian dalam konteks bahasa, komunikasi, dan media, representasi dapat mewakili berbagai macam ide, emosi, maupun fakta yang digambarkan dalam bentuk cerita, visual, dan lainnya. Representasi berfungsi sebagai salah cara dalam menyampaikan suatu pesan atau makna tentang suatu hal/fenomena kepada khalayak. Dengan berbagai bentuk bahasa dan media komunikasi, seseorang dapat menyampaikan atau mengkomunikasikan pemikiran mereka, menyampaikan ide, ataupun berbagi informasi dengan orang lain di masyarakat.

Media berfungsi dalam merepresentasikan dan membangun makna serta realitas. Representasi bergantung pada citra budaya yang sudah ada dalam masyarakat dan memiliki keterkaitan dengan dunia politik dan budaya. Selain itu, Hartley menjelaskan bahwa representasi bersifat tidak netral. Artinya, representasi membawa definisi pribadi yang memberikan dampak terhadap diri sendiri dan sosial (2002: 202).

Maka dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan diatas bahwa representasi merupakan bentuk keterwakilan terhadap sesuatu atau merupakan sebuah proses penyampaian realitas melalui komunikasi untuk menyampailan suatu pesan kepada khalayak/penonton.

2.2.4 Konflik Keluarga

Menurut Kliman dan Thomas (1978) dalam (Wijono S, 1993) menyatakan bahwa konflik merupakan sebuah kondisi dimana terjadinya ketidakselarasan antara nilai-nilai maupun tujuan-tujuan yang ingin dicapai baik yang ada pada diri individu maupun dalam hubungannya dengan orang lain. Konflik ini dapat menjadi penghambat dan yang dapat mempengaruhi interaksi antar individu. Devito yang dikutip dari (Damayanti Wardyaningrum, 2013) juga menjelaskan bahwa konflik memiliki beberapa efek negatif maupun positif, konflik dapat menjurus pada materi pembicaraan atau materi permasalahan, namun konflik juga bisa memiliki relevansi dengan kepribadian pelakunya. Konflik pada dasarnya sulit untuk dihindari ketika intensitas hubungan dan interaksi antar individu sangat tinggi.

Terkait dengan pemahaman tersebut, (Joseph A. De Vito, 2007) dan (Galvin Kathleen & Brommel, 2009) memberikan penjelasan mengenai tahapan atau fase awal dari timbulnya konflik hingga tahap penyelesaiannya. Jika dipaparkan, konflik dalam keluarga memiliki tahapan proses yaitu kondisi awal, tahap dimana terjadinya frustrasi maupun penyadaran, tahap aktif, tahap tercapainya solusi maupun tidak, hingga tahap tindak lanjut dan tahap resolusi. Frustrasi atau masalah anggota keluarga akan dengan mudah mempengaruhi dan menyebabkan konflik diseluruh sistem keluarga. Van Doorn et al., (2011) menjelaskan bahwa efek dari

konflik keluarga dan cara orang tua berkomunikasi dan mengelola konflik dapat memiliki efek mendalam pada anak-anak dan hubungan mereka dengan anggota keluarga dan orang lain. Terutama pada saat mereka beranjak dewasa dan membangun hubungan keluarga mereka sendiri.

Menurut Fathia et al., 2023 dalam artikel berjudul "Konflik dalam Keluarga Modern dan Akar Permasalahannya", konflik dalam keluarga dapat dibagi menjadi dua tipe. Pertama, konflik yang dapat diselesaikan (*solvable conflict*), umumnya bersifat sementara dan memiliki akar permasalahan yang dapat diatasi dengan relatif mudah. Dalam jenis konflik ini, perbedaan pendapat di antara anggota keluarga dapat diatasi dengan menyatukan pandangan mereka dalam waktu singkat, misalnya ketika memutuskan warna seragam untuk sebuah pernikahan. Kedua, konflik yang bersifat abadi (*perpetual conflict*), konflik ini biasanya berlangsung dalam jangka waktu yang lama bahkan dapat bertahan sepanjang waktu karena akar permasalahannya sulit diatasi oleh anggota keluarga. Konflik ini biasanya muncul berulang kali dan berlangsung dalam jangka waktu yang panjang, contohnya seperti perbedaan keyakinan ataupun pendapat di antara anggota keluarga.

Perkembangan film dalam beberapa tahun terakhir ini sering mengangkat masalah atau isu-isu sosial, terutama konsep keluarga, yang sangat relevan dengan masyarakat saat ini. Konflik dalam keluarga yang digambarkan dalam film sering digambarkan dengan berbagai cara. Konflik mulai dari yang sederhana, seperti masalah remaja, hingga yang rumit dan mendalam, seperti perbedaan pendapat. Dalam alur cerita film, konflik keluarga sering digambarkan sebagai pertengkar

yang akhirnya menyebabkan perpisahan atau penyelesaian. Konflik keluarga dalam film juga dapat mencakup konflik antara pasangan atau orang tua dan anak.

2.2.5 Film

2.2.5.1 Definisi Film

Film merupakan sebuah media atau karya seni yang menggabungkan berbagai komponen, seperti gambar (visual), suara (audio), narasi, dan efek visual. Saat ini film memiliki peran penting dalam menyampaikan berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Film biasanya ditampilkan di bioskop dan televisi, tetapi seiring dengan perkembangan zaman, film kini dapat dinikmati di berbagai *platform streaming digital* yang tersedia. Film tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk memberikan pembelajaran kepada penonton. Selain itu, film membantu sutradara mengangkat isu atau fenomena dan memungkinkan aktor menyampaikan cerita serta perasaan kepada penonton. Secara etimologis, film berarti gambar yang bergerak. Dalam bahasa Inggris, istilah "film" berasal dari kata "*move*", yang berarti "gambar bergerak" (Utama, 2016).

Selain itu, menurut Wibowo (2006), film didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan kepada penonton melalui media cerita. Film dianggap sebagai karya seni yang melibatkan proses kreatif, seperti menggambarkan sebuah cerita, mengarahkan aktor, menentukan komposisi visual, serta menyusun elemen-elemen audio. Film terdiri dari dua komponen yang saling terkait, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah aspek cerita atau tema dari sebuah film, sedangkan unsur sinematik berkaitan dengan aspek teknis produksi film. Film juga dianggap sebagai media ekspresi artistik atau alat

bagi seniman dan tokoh perfilman untuk mengekspresikan ide-ide, gagasan, dan cerita. Bahkan, film memiliki kekuatan yang dapat mempengaruhi masyarakat (Sutanto, 2017: 3).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan secara umum bahwa film adalah gambar bergerak yang digunakan untuk menyampaikan pesan, mengekspresikan ide, serta gagasan kepada penonton melalui media cerita yang dapat berdampak pada masyarakat.

2.2.5.2 Jenis-Jenis Film

Dalam pembuatannya, film memiliki beberapa jenis. Menurut Pratista (2017) dibagi menjadi tiga jenis, yaitu film dokumenter, fiksi dan eksperimental. Berikut penjelasan terkait ketiga jenis film ini, yaitu:

1. Film Dokumenter

Hal utama yang dimiliki film dokumenter adalah film ini akan disajikan berdasarkan fakta dan data. Film dokumenter dibuat sebagai bentuk upaya untuk menceritakan kembali sebuah kejadian, tokoh, dan lokasi berdasarkan kenyataannya.

2. Film Fiksi

Film fiksi merupakan film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang atau dibuat-buat oleh sutradara. Film fiksi biasanya berhubungan dengan plot yang telah diatur dan struktur cerita yang berkaitan dengan hukum sebab-akibat. Dalam prosesnya, pembuatan film fiksi membutuhkan pemain dan kru yang banyak karena film ini berada ditengah dua kutub antara nyata dan abstrak, naratif maupun sinematik.

3. Film Eksperimental

Film eksperimental adalah jenis film yang sangat berbeda dari jenis film lainnya. Film ini tidak memiliki alur cerita tetapi tetap memiliki kerangka. Kerangka film eksperimental dipengaruhi secara subjektif oleh pembuat film. Film eksperimental dapat dikatakan sebagai film yang abstrak dan sulit untuk dimengerti.

2.2.5.3 Unsur Film

Terdapat dua elemen yang dapat membantu kita dalam memahami sebuah film, yaitu elemen naratif dan elemen sinematik. Kedua elemen ini harus saling berkaitan dalam membentuk sebuah film. Elemen-elemen ini saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembuatan film (Krissandy, 2014). Kedua elemen ini adalah unsur naratif dan unsur sinematik:

A. Unsur Naratif

Unsur naratif dalam film biasanya berkaitan dengan cerita atau tema yang diangkat dalam sebuah film, unsur ini menjadi salah satu bagian terpenting dari setiap film. Unsur naratif mencakup beberapa elemen seperti karakter, masalah dan konflik, tujuan, lokasi, serta waktu.

1. Pemeran/Tokoh: Dalam film, terdapat dua jenis tokoh utama yang memegang peran penting untuk mendukung alur cerita, yaitu protagonis dan antagonis. Protagonis adalah tokoh utama yang menjadi inti dari cerita, sedangkan antagonis berfungsi sebagai penghalang atau karakter yang memperumit jalan cerita dan memicu konflik.

2. Permasalahan dan Konflik: Masalah dalam cerita biasanya berfungsi sebagai hambatan bagi tujuan protagonis, yang sering kali disebabkan oleh tokoh antagonis. Konflik muncul ketika masalah tersebut mengarah pada pertentangan antara protagonis dan antagonis. Namun, terkadang masalah bisa muncul tanpa campur tangan antagonis.
3. Tujuan: Setiap tokoh utama dalam cerita memiliki tujuan atau pencapaian yang ingin diraih, yang bisa berupa harapan atau cita-cita, baik yang bersifat fisik maupun abstrak.
4. Ruang/Lokasi: Lokasi menjadi elemen penting yang mendukung cerita dalam sebuah film, karena latar tempat yang tepat dapat membantu penonton merasakan dan memahami cerita lebih dalam.
5. Waktu: Penentuan waktu dalam cerita berperan dalam menciptakan alur yang berkesinambungan.

B. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah elemen yang mendukung ide cerita agar bisa direalisasikan dalam bentuk film, yang mencakup aspek teknis dalam produksi film. Ada empat komponen utama dalam unsur sinematik, yaitu:

1. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang tampak di depan kamera, termasuk empat elemen utama seperti latar atau setting, pencahayaan, kostum dan make-up, serta akting atau gerakan pemain.
2. Sinematografi berkaitan dengan pengaturan kamera dan film serta interaksi antara kamera dengan objek yang akan diambil gambarnya.

3. Editing merupakan proses penyusunan dan penambahan efek pada setiap gambar atau adegan untuk menciptakan kelancaran alur cerita.
4. Suara merupakan semua elemen audio dalam film yang dapat didengar oleh penonton, seperti dialog, musik, atau efek suara.

Dalam proses pembuatannya, seluruh kru dan pihak yang terlibat yang berkontribusi dalam pembuatan film harus dapat bekerja sama agar dapat menghasilkan sebuah karya yang berkualitas. Singkatnya, unsur naratif berhubungan dengan cerita atau tema film, sementara unsur sinematik terkait dengan aspek teknis produksi.

2.2.5.4 Karakteristik Film

Faktor-faktor yang dapat mengindikasikan karakteristik film meliputi layar lebar, teknik pengambilan gambar, konsentrasi, dan identifikasi psikologis. Menurut (Ardianto dkk., 2007) faktor-faktor tersebut yaitu:

1. Ukuran Layar yang Lebih Besar
Baik film maupun televisi sama-sama menggunakan layar sebagai media utama, namun salah satu keunggulan film adalah ukurannya yang lebih besar. Meskipun ada televisi berukuran besar yang bisa digunakan pada acara tertentu, biasanya di ruang terbuka seperti pertunjukan musik atau acara sejenis, layar film tetap menawarkan pengalaman visual yang lebih luas.
2. Pengambilan Gambar yang Lebih Variatif
Karena menggunakan layar lebar, film bioskop memiliki kebebasan dalam pengambilan gambar, seperti *extreme long shot* atau *panoramic shot*, yang memungkinkan untuk mengambil pemandangan yang luas dan menyeluruh.

3. Konsentrasi Penuh

Ketika menonton film di bioskop, kita seringkali merasa terfokus sepenuhnya pada layar. Setelah tempat duduk penuh dan lampu dimatikan, suasana bioskop mempengaruhi emosi kita. Kita bisa tertawa terbahak-bahak saat adegan lucu, tersenyum saat ada yang menggelitik, bahkan merasa takut atau menangis saat adegan menyeramkan atau menyedihkan.

4. Identifikasi Psikologis

Film memiliki dampak emosional yang mendalam pada penonton, tidak hanya selama menonton, tetapi juga setelahnya. Misalnya, penonton dapat meniru cara berpakaian atau model rambut yang ada dalam film, sebuah fenomena yang disebut imitasi. Biasanya, anak-anak dan remaja lebih mudah terpengaruh, meskipun tak jarang orang dewasa juga ikut terpengaruh oleh film.

2.2.6 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Komunikasi massa berasal dalam bahasa Inggris yang diambil dari kepanjangan *Mass Media Communication* (komunikasi yang menggunakan media massa). Komunikasi massa merupakan komunikasi dilakukan melalui media massa, ditujukan untuk masyarakat luas ataupun masyarakat umum. Media massa sendiri merupakan media yang dihasilkan dari teknologi modern sehingga menjadi saluran kemudian terjadi sebuah komunikasi massa (Nurudin, 2011: 04). Dalam komunikasi, film merupakan salah satu kajian ilmu yang juga termasuk dalam komunikasi massa.

Film awalnya dipandang sebagai konten sederhana dengan fungsi terbatas, namun kemudian berevolusi menjadi alat presentasi yang lebih modern, dengan menampilkan berbagai sisi seperti narasi, panggung, musik, drama, humor, dan lainnya. Film membentuk audiens melalui komunikasi massa yang beragam, yang mencakup pendidikan, usia, gender, status sosial ekonomi, serta agama. Film dapat menjangkau masyarakat dalam jumlah yang lebih besar waktu yang relatif cepat. Pada dasarnya, film merupakan alat untuk menyampaikan sebuah informasi ataupun pesan. Sebagai sarana penyampaian informasi, film terbagi menjadi beberapa jenis atau *genre*, yang dapat dibedakan berdasarkan karakter maupun pesan yang dimuat didalamnya.

Seiring perkembangan teknologi, media massa juga akan terus berkembang dari waktu ke waktu dan memunculkan berbagai macam media-media baru. Menurut **Irwanto** dalam **(Sobur, 2013)** film selalu dapat mempengaruhi penonton menggunakan pesan yang berada dibaliknya. Film juga mengabadikan realitas yang ada didalam masyarakat dan kemudian diproyeksikan ke atas layar. Karena melalui suatu film dapat membawa pengaruh dari dalam diri seseorang, akan pola pikir, sifat, serta sikap manusia guna menjalankan aktivitas kehidupan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka film dapat dipandang sebagai bentuk komunikasi massa yang merefleksikan realitas yang ada di masyarakat dan menyampaikan pesan/informasi yang kemudian dapat memberikan pengaruh kepada seseorang.

2.2.7 Film Sebagai Representasi dari Realitas

Film dapat mempengaruhi para penontonnya berdasarkan jenis *genre* dan pesan yang terkandung di dalamnya. Film merupakan representasi kehidupan yang ada di masyarakat, film sering kali merekam realitas yang ada dan berkembang di masyarakat dan memproyeksikannya ke dalam layar. Menurut Graeme Turner dalam (Irwanto, 1999:14), sebagai refleksi dari realitas, film hanya “memindahkan” realitas ke layar tanpa mengubahnya. Selanjutnya yang dimaksudkan dengan representasi dari realitas adalah film dapat membangun dan menampilkan kembali realitas dengan mengacu pada kode-kode, tanda-tanda, dan ideologi yang ada dalam suatu kebudayaan.

Daya tarik sebuah film terlihat pada realitas yang tercipta dan representasi sosial sesuai aslinya (Anwas, 2012). Oleh karena itu, film menunjukkan kehidupan sehari-hari di masyarakat. Mereka juga menunjukkan bagaimana individu dalam berperilaku dan bersikap, toleransi, perbedaan sosial, menghormati dan menghargai, dan banyak lagi. Sebagai contoh produksi film dengan dalam konteks konflik keluarga, sebuah film yang mengisahkan tentang konflik keluarga sering kali menggambarkan pertikaian yang intens, di mana orang tua dapat terlihat sangat mengontrol dan anak merasa tertekan atau pertikaian antar suami dan istri. Namun, dalam kenyataannya, hubungan tersebut bisa lebih kompleks, melibatkan momen-momen kasih sayang dan pemahaman yang dalam meskipun ada perbedaan pendapat. Film mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan bagaimana banyak individu dalam sebuah keluarga berusaha untuk saling memahami dan mendukung satu sama lain, meskipun menghadapi tantangan komunikasi dan perbedaan pendapat.

Realitas yang direpresentasikan dari sebuah film dibuat dari dedikasi seorang sutradara film dalam membentuk sebuah adegan yang dapat menggambarkan realitas. Film juga dapat secara tidak langsung mempengaruhi individu maupun masyarakat berdasarkan informasi atau pesan yang ada dan disampaikan dalam film tersebut. Menurut pandangan Andre Bazin dalam (Anwas, 2012) seorang *realism* asal Prancis, kekuatan sebuah film terdapat pada kekuatan dalam menggambarkan kembali realitas seperti aslinya. Film merupakan karya seni yang kompleks dan diproduksi dengan berbagai teknis pengeditan dan teknis lainnya sehingga dapat merepresentasikan pesan tertentu kepada penonton. Film kini tidak hanya dibuat sebagai bentuk karya seni yang dapat dinikmati tetapi juga dapat merepresentasikan dan menciptakan realitas sosial sehingga dapat menampilkan pesan yang bermakna dan memiliki nilai-nilai edukasi kepada masyarakat.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Semiotika Ferdinand De Saussure

Secara etimologis, semiotika berasal dari istilah Yunani (*semeion*) yang memiliki arti “tanda”. Tanda disini memiliki arti sebagai sesuatu yang berdasarkan konvensi sosial yang telah terbentuk sebelumnya dan dapat dianggap mewakili hal lain. Sementara itu, secara terminologis, semiotika dapat dipahami sebagai ilmu yang mempelajari tentang berbagai objek, peristiwa ataupun kebudayaan sebagai tanda.

Semiotika secara sederhana didefinisikan sebagai teori mengenai tanda atau sistem tanda. Tanda, atau sign, merupakan sesuatu yang memiliki arti dan

menyampaikan pesan-pesan kepada seseorang. Maka segala sesuatu dapat menjadi sebuah tanda, seperti film, buku, orang, dan musik. Ilmu semiotika juga menganggap sebuah fenomena sosial dalam masyarakat dan budaya sebagai tanda (Premiger, 2001). Konsep semiotika ini awalnya diperkenalkan oleh Ferdinand De Saussure yang terbagi menjadi 2 unsur bahasa dan tanda yang terdiri *signifier* dan *signified*, kedua konsep ini melihat makna tanda muncul apabila terdapat hubungan asosiatif (*in absentia*) antara penanda dan pertanda. Secara sederhana, *signifier* adalah representasi fisik seperti bunyi atau coretan yang memiliki makna (aspek material), ataupun seperti ucapan atau tulisan. Di sisi lain, *signified* adalah konsep mental, mencakup pemahaman atau pikiran terkait dengan aspek mental dari bahasa (Sobur, 2004: 125).

Signifier atau penanda memiliki peran sebagai penanda, seperti simbol atau tanda yang dapat dilihat secara langsung atau memiliki bentuk fisik. Sedangkan *Signified* dalam semiotika memandang tanda dan simbol memiliki makna tersirat dibalikinya. Makna tersebut dapat mengandung pesan, nilai, fungsi, informasi dan kegunaan lainnya.

Semiotika menekankan pentingnya peran konteks dalam bersosialisasi, budaya, dan situasional dalam menginterpretasikan sebuah pesan. Makna dalam tanda dapat memiliki arti berbeda-beda berdasarkan konteks, dan pemahaman ini berperan penting dalam analisis media, kajian budaya, retorika, dan komunikasi secara umum. Tanda-tanda digunakan dalam komunikasi untuk membentuk makna bahasa, bahasa berperan dalam pemahaman yang lebih mendalam terhadap budaya dan masyarakat. Oleh karena itu, bahasa sangatlah

penting dalam hal kata-kata yang akan diucapkan atau didengar, serta apa yang akan ditulis dan dibaca. Petanda adalah unsur material bahasa yang perlu diperhatikan, karena kedua hal ini merupakan dua aspek yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menggunakan teori Ferdinand De Saussure karena teori ini relevan untuk menganalisis ataupun mengkaji bagaimana tanda-tanda yang muncul dalam film dan dikaitkan dengan makna-makna konflik keluarga, khususnya dari setiap karakter yang ada dalam film ini. Film *Everything Everywhere All at Once* merupakan film yang memiliki banyak simbol visual, dialog yang kuat, serta elemen metaforis yang menggambarkan konflik yang terjadi dalam keluarga Wang. Tanda-tanda tersebut tidak diartikan secara langsung, melainkan melalui hubungan antara apa yang terlihat dan makna yang dikonstruksikan dalam konteks sosial dan budaya. Teori Saussure dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terfokus untuk menggali lapisan-lapisan makna yang tersembunyi dalam simbol-simbol film.

2.3.2 Teori Konstruksi Realitas Sosial

Konstruksi sosial memiliki arti yang luas dalam konteks ilmu-ilmu sosial dan hal ini biasanya berkaitan dengan pengaruh sosial dalam pengalaman hidup seorang individu. Menurut Bungin (2008), yang mengutip tentang konstruksi realitas sosial yang diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann dalam buku *The Social Construction of Reality*, dijelaskan bahwa individu secara terus-menerus menciptakan realitas yang mereka miliki dan alami bersama secara subjektif. Proses

sosial yang dihasilkan berasal dari tindakan dan interaksi yang dilakukan. Berbagai persepsi mengenai realitas muncul akibat konstruksi yang terjadi dari peristiwa di lingkungan masyarakat. Konsep tentang realitas menjadi gagasan penting dalam gerakan konstruksi, di mana individu merespons kejadian di sekitar berdasarkan pengalaman yang dialami. Singkatnya teori ini menjelaskan bahwa realitas sosial tidak terjadi secara alami, tapi dibentuk oleh manusia melalui interaksi sosial.

Setiap peristiwa merupakan realitas sosial objektif, yaitu fakta yang benar-benar terjadi. Realitas sosial objektif ini diterima dan diinterpretasikan sebagai realitas sosial subjektif oleh individu yang menyaksikan peristiwa tersebut. Individu membangun realitas subjektif menjadi realitas objektif, dan menyampaikannya dalam bentuk simbol melalui media. Representasi realitas dalam media ini disebut realitas sosial simbolik dan diterima oleh publik sebagai realitas sosial objektif, karena media dianggap mampu mencerminkan realitas apa adanya.

Berger dan Luckmann (Bungin: 2008: 15) juga menjelaskan bahwa terdapat dialektika antara individu yang menciptakan masyarakat dan masyarakat yang membentuk individu. Proses dialektika ini berlangsung melalui tiga tahap yaitu:

- a. Eksternalisasi, yang merupakan usaha untuk mengekspresikan diri manusia ke dalam dunia, baik melalui aktivitas mental maupun fisik.
- b. Objektivasi, yaitu hasil yang diperoleh baik secara mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi.

- c. Internalisasi, yang merupakan proses penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran individu, sehingga subjektivitasnya dipengaruhi oleh struktur dunia sosial.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti juga menggunakan teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann karena film merupakan media massa tidak hanya menampilkan realitas secara apa adanya, tetapi juga mengkonstruksi ulang realitas melalui narasi, simbol, dan karakter. Dalam film ini, konflik keluarga yang ditampilkan tidak lepas dari pengaruh budaya, nilai tradisional, dan tekanan sosial antar generasi, yang merupakan bagian dari realitas sosial yang dikonstruksikan. Dengan menggabungkan teori konstruksi realitas sosial dan analisis semiotika Saussure, peneliti dapat menggali bagaimana simbol dalam film membentuk persepsi seseorang terhadap konflik keluarga dan bagaimana media film berperan dalam menyampaikan realitas sosial tersebut.

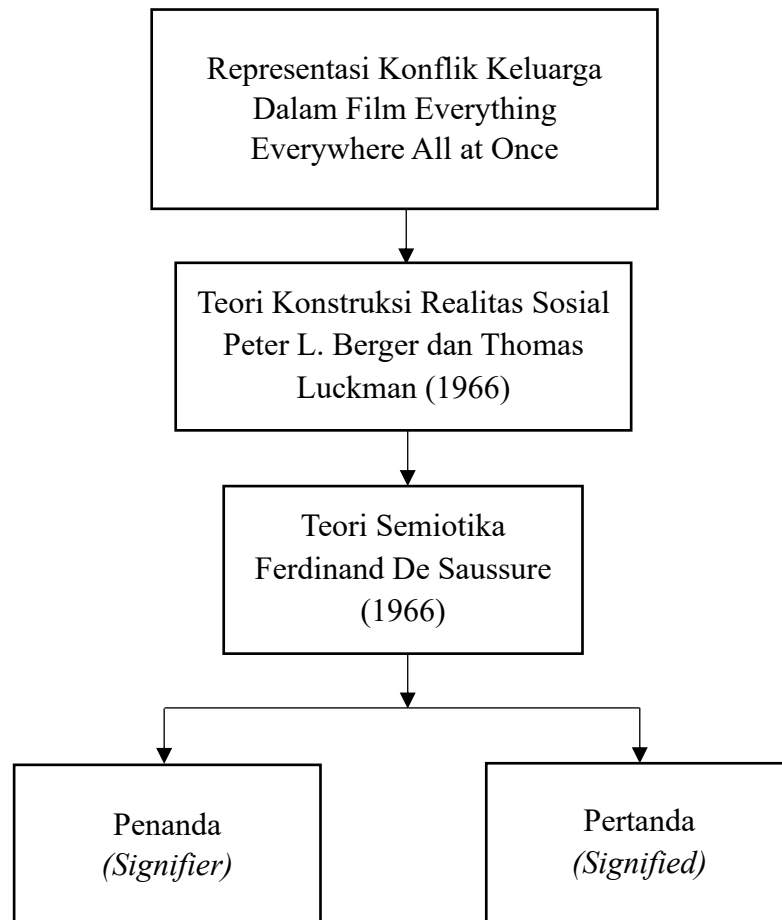
2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dengan faktor lainnya yang dianggap memiliki peran penting dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian kualitatif, kerangka pemikiran memiliki peran krusial dalam mengarahkan keseluruhan proses penelitian. Fungsi dari kerangka pemikiran ini adalah untuk menjelaskan keterkaitan antara teori dengan isu yang sedang diteliti.

Pada penelitian ini, objek yang diteliti adalah film *Everything Everywhere All at Once* untuk memahami makna yang terkandung dalam film tersebut. Peneliti menggunakan teori Semiotika Ferdinand De Saussure, dengan berfokus pada makna pertanda dan penanda yang dalam film ini. Menurut peneliti teori Semiotika Ferdinand De Saussure ini tepat karena dianggap relevan untuk menganalisis isu-isu yang ada dalam film melalui dua komponen dan didukung oleh teori Konstruksi Realitas Sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckmann.

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah menyusun dan menjabarkan sebuah bagan yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami penelitian yang akan dilaksanakan. Bagan ini digunakan untuk memperjelas gambaran mengenai arah penelitian yang akan dilakukan. Bagan tersebut dapat dilihat pada bagian berikut ini:

Gambar 1. Kerangka Pemikiran



Sumber: Ferdinand De Saussure, Peter L. Berger, Thomas Luckmann, dan
modifikasi peneliti 2025