

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Review penelitian sejenis merupakan kajian atas berbagai penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi dan bahan perbandingan oleh penulis. Selain menggunakan buku dan jurnal, penelitian sebelumnya juga dikaji untuk memahami teori-teori yang berkaitan, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitiannya dengan lebih terarah dan efisien. Adapun beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian milik Michelle Angela dan Septia Windiwati (2020), yang berjudul “Representasi Kemiskinan Dalam Film Korea selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film *Parasite*)” mahasiswa Universitas Tarumanagara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika Ferdinand De Saussure yang membagi tanda menjadi dua yaitu *signifier* dan *signified*. Teori yang digunakan penelitian ini adalah teori komunikasi massa, film, representasi, wacana, dan kemiskinan. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa film *Parasite* merepresentasikan kemiskinan menggambarkan sosok keluarga yang hidup sulit, rumah yang kecil kotor dan sempit, kesulitan dalam mencari pekerjaan yang layak, tinggal di daerah yang kumuh, rumah yang kebanjiran. Kemiskinan keluarga Kim dalam film ini adalah kemiskinan relatif yang menjelaskan meskipun kebutuhan pokok mereka terpenuhi, namun perbedaan terlihat jelas jika dibandingkan dengan ekonomi dengan keluarga Park. Film seperti kepemilikan tanah dan modal yang terbatas, sarana prasarana yang dibutuhkan terbatas, pembangunan yang bias di kota, perbedaan sumber daya manusia dan sector ekonomi, budaya hidup yang jelek serta tata pemerintahan yang buruk.

2. Penelitian milik Agheng Putra (2025) yang berjudul “Representasi Sifat Pemimpin dalam Film *A Man Called Otto* (2022)” mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotik Roland Barthes yang mencakup analisis pada tingkat denotasi, konotasi, dan mitos. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menganalisis representasi sifat pemimpin yang dimiliki oleh karakter Marisol pada film ini. Hasil penelitian ini menemukan representasi sifat pemimpin perempuan yang digambarkan dalam film *A Man Called Otto* yaitu kemampuan perempuan menyelesaikan masalah, mempunyai keberanian dalam membela hal yang benar, dan kemampuan pantang menyerah. Representasi sifat pemimpin yang dimiliki perempuan dalam film *A Man Called Otto* secara tidak langsung melawan konstruksi sosial.

3. Penelitian milik Wening Astriani Utami (2025) yang berjudul “Representasi Peran Ibu dalam Film *Bila Esok Ibu Tiada*” mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta. Penelitian ini menggunakan semiotika Roland Barthes dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis dilakukan pada tujuh adegan terpilih melalui tiga level makna yaitu denotatif, konotatif, dan mitologis. Hasil penelitian ini menunjukkan enam representasi utama peran ibu: figur tanpa pamrih, mediator konflik, pribadi pengertian, pengorbanan diri, sosok rapuh namun tegar, serta sumber kasih sayang dan dukungan spiritual. Representasi ini memperkuat mitos budaya tentang ibu Indonesia sebagai simbol cinta, pengorbanan, dan penjaga keharmonisan keluarga. Dengan demikian, film ini tidak hanya merefleksikan realitas sosial, tetapi juga menjadi instrument ideologis yang membentuk persepsi masyarakat tentang *motherhood*.

4. Penelitian milik Muhammad Nanda Rizq Naufal (2023) yang berjudul “Representasi Bakat Dalam Diskriminasi Dalam Diskriminasi Fisik Pada *The Greatest Showman* (Studi Analisis Semiotika Model John Fiske)” mahasiswa Universitas Pasundan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan model analisis semiotika John Fiske, yang meliputi tiga level pengkodean : *realitas*, *representasi*, dan *ideologi*. Film *The Greatest Showman* dipilih karena

menampilkan isu diskriminasi pada individu dengan kondisi fisik berbeda, namun juga menonjolkan potensi dan bakat yang mereka miliki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada **level realitas**, representasi bakat dalam diskriminasi fisik terlihat dari aspek penampilan, ekspresi, perilaku, dan lingkungan tokoh-tokohnya. Pada **level ideologi**, film ini mencerminkan nilai-nilai kekeluargaan dan penerimaan pada perbedaan. Secara keseluruhan, film ini menyampaikan pesan positif tentang pentingnya menghargai keberagaman dan melihat potensi seseorang di luar keterbatasan fisiknya.

5. Penelitian milik Elfa Melytarinda (2023) yang berjudul “Representasi Kesedihan Pada Film *“If Anything Happens I Love You”* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)” mahasiswa Universitas Pasundan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengkaji bagaimana kesedihan direpresentasikan melalui tanda (*representamen*), objek (*object*), dan penafsiran (*interpretant*). Film ini menggambarkan duka mendalam kedua orang tua yang kehilangan anaknya akibat penembakan di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesedihan divisualisasikan melalui ekspresi wajah muram, benda peninggalan anak, tanaman layu, hilangnya komunikasi, dan sikap acuh pada lingkungan. *Object* ditunjukkan melalui simbol-simbol visual seperti wajah sedih dan vas bunga layu, sementara *interpretant* merepresentasikan makna kehilangan dan proses menerima kenyataan pahit. Penelitian ini menegaskan bahwa film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media reflektif untuk memahami makna kehilangan dan ketegaran hidup.

Tabel 2. 1 Review Penelitian Sejenis

No.	Nama Dan Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Michelle Angela & Septia Windiwati (2020) - Representasi Kemiskinan Dalam Film Korea Selatan	Analisis semiotika Ferdinand De Saussure	Kualitatif	Menggunakan Pendekatan semiotika Saussure dan metode kualitatif	Fokus penelitian pada representasi kemiskinan

	(Analisis Semiotika Model Saussure pada Film <i>Parasite</i>)				
2.	Agheng Putra (2025) - “Representasi Sifat Pemimpin Dalam Film <i>A Man Called Otto</i> (2022)”	Analisis Semiotika Roland Barthes	Kualitatif	Sama-sama meneliti film <i>A Man Called Otto</i>	Menggunakan teori Barthes, dan fokus penelitian pada representasi sifat pemimpin perempuan
3.	Wening Astriani Utami (2025) - “Representasi Peran Ibu Dalam Film <i>Bila Esok Ibu Tiada</i> ”	Analisis Semiotika Roland Barthes	Kualitatif	Menggunakan metode kualitatif, sama-sama meneliti representasi nilai-nilai emosional dan sosial	Menggunakan teori Barthes
4.	Muhammad Nanda Rizq Naufal (2023) - “Representasi Bakat Dalam Diskriminasi Fisik Pada <i>The Greatest Showman</i> (Analisis Semiotika Model John Fiske)”	Analisis Semiotika John Fiske	Kualitatif	Menggunakan metode kualitatif	Menggunakan model Fiske
5.	Elfa Melytarinda (2023) - “Representasi Kesedihan Pada Film <i>If Anything Happens I Love You</i> (Analisis Semiotika Charles	Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce	Kualitatif	Menggunakan metode kualitatif, Sama-sama meneliti representasi kesedihan	Menggunakan teori Peirce

	<i>Sanders Peirce)</i> "				
--	--------------------------	--	--	--	--

Sumber : Olahan Peneliti 2025

2.1.2 Kerangka Konseptual

2.1.2.1 Komunikasi

2.1.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, karena melalui komunikasi, manusia dapat saling bertukar informasi, gagasan, dan perasaan melalui cara verbal maupun non verbal, menggunakan berbagai metode seperti tanda, simbol, kata-kata, dan perilaku. Komunikasi sebagai proses yang tidak hanya berfokus pada penyampaian pesan, tetapi juga pada bagaimana pesan tersebut diterima, dipahami, dan memengaruhi pihak lain.

Asal usul kata “komunikasi” berasal dari Bahasa Inggris dan juga Bahasa Latin. Dalam Bahasa Latin, kata-kata seperti “*communis*,” “*communico*,” “*communicatio*,” atau “*communicare*” memiliki arti “membuat sama” atau “menghadirkan kesamaan” (*to make common*). Kata “*communis*” merupakan istilah yang paling umum digunakan sebagai asal usul kata “komunikasi,” dan istilah ini juga menjadi akar bagi kata-kata Latin lain yang memiliki arti serupa. Dalam konteks komunikasi, istilah ini mengimplikasikan bahwa pikiran, makna, atau pesan diadopsi secara bersama-sama (Mulyana, 2017).

Menurut Stoner, Freeman, dan Gilbert (dalam Herlina et al., 2024) mendefinisikan komunikasi sebagai proses berbagi makna antara individu melalui penyampaian pesan yang bersifat simbolik. Proses ini dapat berlangsung secara langsung, yaitu tanpa perantara, maupun

secara tidak langsung dengan memanfaatkan berbagai media komunikasi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima pesan. Menurut Schramm (1954) dalam bukunya *The Process And Effect Of Mass Communication*, Schramm menjelaskan bahwa sumber komunikasi dapat berupa individu maupun organisasi, sedangkan pesan bisa berbentuk tulisan, gelombang suara, impuls listrik, gerakan tangan, bendera, atau bentuk sinya lain yang dapat ditafsirkan dengan makna tertentu. Penerima atau khalayak dapat berupa orang yang mendengarkan, menonton, membaca, atau anggota kelompok tertentu (Mulyana, 2017).

Dalam kehidupan sehari-hari, peristiwa komunikasi dapat ditemukan di berbagai situasi tanpa kita sadari. Misalnya, ketika seseorang mengirimkan pesan melalui media sosial, kemudian temannya memberikan tanggapan berupa emotikon atau balasan teks, di situ terjadi proses pertukaran makna melalui simbol. Komunikasi juga tampak saat seorang pengemudi membunyikan klakson untuk memberi isyarat kepada kendaraan lain, atau ketika lampu lalu lintas berganti warna sebagai bentuk pesan nonverbal yang mengatur perilaku pengguna jalan.

Berdasarkan definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, atau pemikiran dari satu pihak ke pihak lain melalui berbagai saluran, dengan tujuan terciptanya interaksi yang efektif, lancar, dan saling memahami.

2.1.2.1.2 Unsur-unsur Komunikasi

Menurut Herlina et al., (2024), ada beberapa elemen dalam komunikasi yang dapat diidentifikasi, antara lain sebagai berikut:

- 1) *Source* (Sumber)

Sumber adalah individu yang mengambil keputusan untuk berkomunikasi. Istilah lain yang sering digunakan untuk sumber adalah pengirim (*sender*), penyandi (*encoder*), komunikator, atau pembicara (*speaker*).

2) *Communicator*/komunikator (Pengirim pesan)

Komunikator bisa berupa individu yang sedang berbicara atau menulis, kelompok orang, atau organisasi komunikasi seperti surat kabar, radio, televisi, dan sejenisnya

3) *Message* (Pesan)

Pesan merupakan apa yang disampaikan oleh sumber kepada penerima dalam proses komunikasi. Pesan terdiri dari kumpulan simbol-simbol verbal maupun nonverbal yang mengandung ide, sikap, dan nilai dari komunikator. Pesan memiliki tiga komponen utama, yaitu: (1) makna, yang mengandung arti dan tujuan yang ingin disampaikan, (2) simbol-simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna tersebut, dan (3) struktur atau organisasi pesan itu sendiri

4) *Channel* (Saluran atau media)

Chanel atau saluran merujuk pada sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan komunikasi. *Chanel* dapat berupa media elektronik, termasuk media sosial dan media cetak. Saluran komunikasi adalah tempat atau jalur dimana pesan berpindah dari komunikator kepada komunikan.

5) *Communicant*/komunikan (penerima pesan)

Komunikan adalah individu atau pihak yang menjadi penerima pesan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media, yang disampaikan oleh komunikator.

6) *Effect* (hasil)

Dampak yang timbul pada komunikan setelah menerima pesan komunikasi dari komunikator adalah hasil interaksi antara keduanya. Hasil akhir dari komunikasi tersebut adalah sikap dan tingkah laku komunikan, yang dapat sesuai atau tidak sesuai dengan yang diharapkan. Jika sikap dan tingkah laku komunikan sesuai dengan tujuan komunikasi, maka dapat dikatakan bahwa komunikasi berhasil. Efek komunikasi dapat berupa peningkatan pengetahuan, perubahan sikap, atau perubahan perilaku pada komunikan.

7) *Feedback* (umpan balik)

Respon atau dampak yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator setelah menerima pesan komunikasi adalah respons komunikasi. Ini mencakup tanggapan, reaksi, atau efek yang dikembalikan oleh komunikan kepada komunikator sebagai hasil dari pesan yang diterima. Respons komunikasi bisa berupa pemahaman, pertanyaan, penolakan, persetujuan, atau bahkan tindakan lanjutan yang dilakukan oleh komunikan sebagai respons pada pesan yang diterima dari komunikator.

8) *Noise* (Gangguan)

Hambatan atau gangguan yang tidak terduga dapat terjadi dalam proses komunikasi, mengakibatkan terjadinya perbedaan pesan antara komunikan dengan pesan yang awalnya disampaikan oleh komunikator.

9) Proses Komunikasi

Komunikasi merupakan sebuah proses yang kompleks dan melibatkan beberapa komponen dasar, di antaranya adalah pengirim pesan (sumber), penerima pesan, media atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan, kode bahasa atau simbol-simbol dalam penyampaian pesan, konteks atau situasi dimana komunikasi terjadi serta umpan balik dari penerima kepada sumber.(Herlina et al., 2024).

2.1.2.2 New Media

2.1.2.2.1 Pengertian New Media

New media adalah bentuk media yang lahir dari perkembangan teknologi digital dan komunikasi yang menghadirkan interaktivitas, konektivitas, dan multimodalitas yang tidak dimiliki oleh media konvensional (Morison, 2010). Media baru telah mengubah pola komunikasi dalam masyarakat modern. Dalam pandangan Rianto (2018), khalayak pada media baru tidak lagi berperan sebagai penerima pesan pasif, melainkan turut aktif dalam mencari informasi, memproduksi, serta mendistribusikan konten melalui berbagai platform digital. Media baru membuka ruang partisipasi publik yang lebih luas, di man audiens dapat berinteraksi secara dua arah dengan produsen pesan, bahkan menjadi bagian dari proses produksi dan penyebaran informasi itu sendiri. Kondisi ini menegaskan bahwa media baru tidak hanya membawa inovasi teknologi, tetapi juga melahirkan budaya partisipatif yang mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam ekosistem komunikasi digital.

Kehadiran media baru (*new media*) tidak secara otomatis meniadakan eksistensi media tradisional yang telah lebih dulu ada di masyarakat. Media baru berkembang dari media lama seperti surat kabar, televisi, dan radio, yang tetap digunakan sampai sekarang. Media baru memungkinkan manusia memperoleh informasi melalui teknologi modern. Khususnya internet, masyarakat dapat mengakses informasi tanpa dibatasi oleh jarak, ruang, maupun waktu. New

media sebagai medium komunikasi modern mampu memfasilitasi interaksi virtual yang intens dan membentuk ruang sosial baru yang berbeda dari komunikasi tatap muka tradisional (Mulyana, 2017).

Menurut McLuhan (1964), media baru sebagai ekstensi dari manusia dan menegaskan bahwa media baru adalah peralihan teknologi komunikasi yang secara historis telah memperluas jangkauan dan sifat interaksi manusia. Ia menyoroti bahwa media baru secara fundamental mengubah pola budaya dan komunikasi manusia dengan menghadirkan efek yang luas dan sulit diprediksi, serta mengubah dinamika sosial yang mendalam. Mcquail (2010) mengklasifikasikan *New Media* ke dalam empat kategori berdasarkan fungsinya:

- 1) Media komunikasi interpersonal: alat komunikasi jarak jauh seperti telepon, email, dan media pesan instan.
- 2) Media bermain interaktif: teknologi hiburan digital seperti video games dan aplikasi simulasi.
- 3) Media pencarian informasi: media yang memfasilitasi akses dan penemuan informasi seperti mesin pencari dan portal berita.
- 4) Media partisipasi kolektif: platform sosial yang memungkinkan berbagi dan interaksi seperti media sosial dan forum online.

2.1.2.2.1 Karakteristik New Media

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, media baru hadir sebagai bentuk evolusi dari media konvensional seperti televisi, radio, dan surat kabar. Media baru memiliki sejumlah karakteristik utama yang membedakannya dari media lama. Menurut Manovich (2001) dan Castells (2010), karakteristik utama *New Media* meliputi:

- 1) Digitalisasi

Semua konten, seperti teks, gambar, audio, dan video, dikodekan secara digital untuk memudahkan penyimpanan, pengolahan, dan distribusi.

2) Interaktivitas

Pengguna dapat berpartisipasi aktif, memberikan umpan balik, dan mengubah audiens menjadi *prosumer*.

3) Keterhubungan jaringan (Networking)

Media terhubung secara global sehingga informasi dapat diukur secara instan dan membentuk komunitas maya.

4) Hiperteksualitas

Informasi saling terhubung secara non linear melalui tautan, memungkinkan navigasi dan eksplorasi fleksibel.

5) Virtualitas

Media meniru pengalaman nyata melalui realitas digital, seperti realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR).

6) Simulasi

Media mampu mereplikasi atau meniru dunia nyata dalam bentuk digital, seperti model edukasi, hiburan, atau representasi sosial.

2.1.2.3 Film

2.1.2.3.1 Pengertian Film

Film merupakan salah satu media komunikasi modern yang efektif berbentuk audio visual dan sifatnya sangat kompleks. Film merupakan hasil karya yang sangat unik dan menarik, karena menuangkan gagasan dalam bentuk gambar hidup sekaligus sebagai informasi

yang dapat menjadi alat penghibur, propaganda, juga sebagai politik, serta dapat menjadi sarana rekreasi dan edukasi yang layak dinikmati oleh masyarakat. Di sisi lain, film juga dapat berperan sebagai penyebarluasan pada nilai budaya. Tetapi dalam pembuatan film harus memiliki daya tarik tersendiri, sehingga pesan moral yang akan disampaikan bisa ditangkap oleh penonton (Nugraha et al., 2014).

Secara umum, film berasal dari istilah *cinematographie*, yang terdiri atas kata *cinema* yang berarti “gerak” dan *tho* atau *phytos* yang berarti “cahaya”. Dengan demikian, film dapat dipahami sebagai proses “melukis gerakan dengan cahaya”. Lebih jauh, film juga dipandang sebagai dokumen sosial dan budaya yang merekam realitas kehidupan pada masanya, sekaligus menjadi sarana komunikasi yang mencerminkan kondisi sosial ketika film tersebut diproduksi (*Modul 13: Sinema, Arkeologi Visual Dan Audio*, n.d.).

Film merupakan media komunikasi massa yang menyampaikan pesan kepada khalayak dengan menggunakan simbol-simbol audio visual yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu cerita (Pratista, 2008). Film dianggap sebagai hasil dari budaya serta merupakan sebuah alat ekspresi kesenian. Sebagai media massa, film menggabungkan berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, serta seni rupa, teater, sastra, arsitektur dan musik (Effendy, 2002).

Film adalah suatu fenomena yang mencakup aspek sosial, psikologi dan estetika. Film terdiri dari kombinasi cerita, gambar, kata-kata dan merupakan hasil produksi yang memerlukan dimensi dan teknik. Saat ini film telah menjadi media yang semakin penting dan dianggap sama pentingnya dengan media lainnya. Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya sinematografi telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis dan lukisan-lukisan

itu bias, sehingga menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja yang tidak mungkin diperankan oleh manusia (Effendy, 1986).

2.1.2.3.2 Jenis-jenis Film

Menurut Pratista (2008) dalam bukunya Memahami Film, film dibedakan menjadi tiga jenis, yakni:

1) Film dokumenter

Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis konflik, serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan.

2) Film fiksi

Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pegadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pembangunan cerita yang jelas. Film fiksi yang berada di tengah-tengah dua kutub, nyata dan abstrak, sering kali memiliki tendensi ke salah satu kutubnya, baik secara naratif maupun sinematik.

3) Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film lainnya. Para sineas eksperimental umumnya bekerja di luar industri film utama (mainstream) dan bekerja pada studio independen atau perorangan. Mereka umumnya terlibat penuh dalam seluruh produksi filmnya sejak awal hingga akhir. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Struktur sangat dipengaruhi oleh insting subjektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin. Film eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun bahkan kadang menentang kausalitas. Film-film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami

2.1.2.3.3 Unsur-unsur Film

Film merupakan suatu pertunjukan yang disajikan melalui layar lebar maupun layar televisi. Keberhasilan sebuah film dalam menarik perhatian penonton dipengaruhi oleh berbagai unsur yang terkait dan bekerja secara terpadu. Berikut adalah unsur-unsur film menurut Sumarno (1996) dalam *Dasar-dasar Apresiasi Film* yaitu :

- 1) Sutradara
- 2) Penulis Skenario
- 3) Juru Kamera (Cameramen)
- 4) Penata Artistik
- 5) Penata Suara
- 6) Penata Musik
- 7) Pemeran

Sutradara memegang peran sentral dalam proses pembuatan film, mulai dari tahap awal hingga akhir. Ia bertanggung jawab atas aspek kreatif dan artistik, baik dalam interpretasi

maupun aspek teknis produksi. Dalam pelaksanaan tugasnya, sutradara mengarahkan seluruh alur dan memastikan cerita dari naskah skenario dapat diwujudkan ke dalam bentuk visual dan aktivitas produksi.

Penulis skenario bertugas membuat naskah cerita yang akan difilmkan. Naskah ini menjadi panduan bagi sutradara untuk menghidupkan cerita dalam bentuk film. Penulis skenario harus menguasai bahasa film, yaitu berbagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, cerita, dan pengalaman kepada penonton.

Juru kamera bertugas mengambil gambar sesuai arahan sutradara dan skenario. Ia menentukan jenis pengambilan gambar yang mendukung narasi film agar tercipta visual yang sesuai dengan visi sutradara.

Editor memiliki tanggung jawab menyusun hasil syuting menjadi suatu kesatuan cerita. Meski bekerja di bawah pengawasan sutradara, editor tetap memiliki ruang kreativitas untuk menyempurnakan alur dan tempo film.

Penata artistik bertanggung jawab mengatur segala hal yang menjadi latar belakang cerita, termasuk setting, tata rias, kostum, dan perlengkapan yang digunakan pemeran. Ia memastikan lingkungan dan suasana film mendukung narasi cerita.

Penata suara mengelola semua materi audio melalui berbagai sistem rekaman, yang memiliki peran penting baik saat produksi maupun penyuntingan. Penata musik bertugas mengisi film dengan musik yang mendukung emosi dan cerita, sehingga mampu membangun suasana dan perasaan penonton sesuai alur cerita.

Aktor dan aktris memerankan tokoh dalam film berdasarkan skenario. Keberhasilan film sangat bergantung pada kemampuan mereka menampilkan karakter dan watak tokoh.

Pemeran terbagi menjadi tokoh utama dan pemeran pendukung, yang keduanya berkontribusi pada penghidupan cerita film secara keseluruhan.

2.1.2.4 Representasi

2.1.2.4.1 Pengertian Representasi

Representasi adalah tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol (Dewi, 2017). Secara etimologis, representasi berasal dari kata *to represent* yang berarti menggambarkan kembali atau memperlihatkan sesuatu melalui tanda (Hall, 1997).

Menurut Hall (1997) dalam bukunya *Representation : Cultural Representations And Signifying Practices*, representasi merupakan bagian dari praktik makna dalam kebudayaan. Hall menjelaskan bahwa representasi adalah proses di mana makna di produksi dan dipertukarkan antara anggota masyarakat melalui penggunaan bahasa, tanda, citra. Berdasarkan hal tersebut, representasi tidak hanya berbicara tentang bagaimana sesuatu digambarkan, tetapi juga bagaimana makna tersebut dibentuk dan dinegosiasikan melalui sistem budaya dan bahasa yang digunakan. Hall mengemukakan dua pendekatan utama dalam representasi, yaitu pendekatan reflektif dan pendekatan konstruktif. Pendekatan reflektif beranggapan bahwa media hanya mencerminkan realitas sebagaimana adanya, sedangkan pendekatan konstruktif menekankan bahwa media justru membentuk realitas melalui pilihan naratif dan simbolik tertentu.

2.1.2.4.2 Fungsi Representasi

Representasi menjadi konsep penting dalam kajian budaya karena berfungsi menghubungkan antara teks dan realitas, meskipun tidak selalu mencerminkan realitas secara langsung. Dalam konteks film, representasi berperan untuk menganalisis bagaimana realitas

dikonstruksikan melalui elemen-elemen sinematik seperti visual, narasi, dan dialog. Untuk memahami representasi dalam film, penting untuk memperhatikan penggunaan bahasa, baik secara verbal maupun nonverbal, yang mencakup sistem tanda seperti warna, simbol, serta teknik pengambilan gambar. Selain itu, konteks sosial dan budaya turut memengaruhi cara suatu film membentuk makna dan merepresentasikan realitas tertentu (Hall, 1997; Sobur, 2019b).

Barker (2004) menambahkan bahwa representasi memiliki fungsi ideologis, yakni membentuk dan mempengaruhi cara orang memahami dunia sosial disekitarnya, representasi menentukan bagaimana suatu kelompok, peristiwa, atau emosi digambarkan, serta nilai-nilai apa yang dilekatkan pada gambaran tersebut. Menurut Turner (dalam Sobur, 2016) film tidak hanya berfungsi sebagai cerminan realitas masyarakat, tetapi juga sebagai bentuk representasi yang secara aktif membangun dan menampilkan kembali realitas tersebut. Proses ini dilakukan melalui penggunaan kode, konvensi, serta ideologi yang hidup dalam kebudayaan tempat film itu berasal.

Dalam konteks film, representasi berfungsi untuk menyampaikan pesan emosional, nilai moral, serta ideologi yang terkandung dalam cerita. Melalui elemen visual seperti pencahayaan, warna, ekspresi wajah, musik, dan sudut kamera, film menciptakan simbol-simbol yang dapat menimbulkan interpretasi tertentu dari penonton (Pratista, 2008).

2.1.2.5 Kesedihan

2.1.2.5.1 Pengertian Kesedihan

Kesedihan adalah kecenderungan yang dirasakan ketika kehilangan seseorang atau sesuatu yang berharga, ketika kehilangan cinta dari orang lain atau lingkungan, dan ketika gagal mencapai tujuan (Vawisianingsih & Yuanita, 2025). Strongman T. Keith (2003) berpendapat bahwa kesedihan ibarat sebuah pengalaman yang dapat menimbulkan

keputusasaan, kesepian dan perpisahaan. Ekman (1999) mengelompokkan kesedihan sebagai salah satu dari enam emosi dasar universal yang dapat dikenali melalui ekspresi wajah, seperti menunduk, menangis, atau pandangan kosong. Ekman menjelaskan bahwa kesedihan memiliki fungsi penting bagi manusia, yaitu membantu individu menenangkan diri, merenung, dan menyesuaikan diri dengan situasi emosional yang berat.

Sementara itu, Goleman (1995) menegaskan bahwa kesedihan juga berkaitan dengan kecerdasan emosional, karena melalui perasaan sedih seseorang belajar memahami dirinya dan mengembangkan empati terhadap orang lain. Secara biologis, kesedihan dapat dipengaruhi oleh kadar serotonin yang rendah dalam otak. Serotonin merupakan senyawa neurotransmitter yang berperan dalam pengaturan suasana hati, tidur, dan respons emosional seseorang (Chaplin, 2004). Individu yang mengalami kesedihan biasanya memiliki kadar serotonin yang lebih rendah dibandingkan dengan individu yang berada dalam keadaan ceria atau bahagia.

Dalam komunikasi, kesedihan dapat dianggap sebagai bentuk pesan emosional yang dikirim dan diterima melalui simbol-simbol tertentu. Menurut Joseph A. DeVito (2013) menyatakan bahwa emosi seperti kesedihan dikomunikasikan baik secara verbal maupun nonverbal melalui nada suara, ekspresi wajah, bahasa tubuh, hingga keheningan.

2.1.2.5.2 Representasi Kesedihan dalam Film

Dalam kajian budaya dan semiotika, kesedihan dalam film tidak hanya menggambarkan perasaan tokoh, tetapi juga berfungsi sebagai representasi sosial tentang bagaimana masyarakat memahami dan mengekspresikan emosi tersebut. Dalam film, kesedihan sering dihadirkan melalui elemen-elemen sinematik yang berfungsi membangun suasana emosional dan menciptakan kedekatan dengan penonton. Beberapa unsur tersebut antara lain ekspresi dan gestur tokoh, penggunaan warna dan pencahayaan dengan tone redup atau dingin untuk menggambarkan suasana duka (Pratista, 2008), musik berlatar nada minor

yang memperkuat nuansa melankolis (Monaco, 2000), serta alus cerita atau adegan yang menampilkan kehilangan atau perpisahan.

2.1.2.6 Makna Hidup

2.1.2.6.1 Pengertian Makna Hidup

Makna hidup merupakan konsep yang membahas tentang tujuan, arah, dan arti keberadaan manusia. Menurut Frankl (1984), makna hidup adalah alasan yang membuat seseorang mampu bertahan dan melihat arti di balik setiap pengalaman, termasuk penderitaan. Manusia digerakkan oleh kehendak untuk menemukan makna (*Will to Meaning*) bukan semata-mata oleh dorongan mencari kesenangan atau menghindari rasa sakit. Makna hidup adalah salah satu aspek fundamental yang dicari oleh setiap individu. Menemukan makna hidup dapat memberikan kebahagiaan, ketenangan, dan arah yang jelas dalam menjalani kehidupan (Bastaman, 2007). Dalam perspektif psikologi eksistensial, individu yang gagal menemukan makna hidup cenderung mengalami kekosongan eksistensial, ditandai dengan rasa hampa, kebingungan, dan kehilangan arah (Frankl, 1984).

Konsep *meaningful life* yang dicetuskan oleh Frankl (1984), yang menjelaskan secara internal manusia menemukan ketertarikan dan kebermaknaan hidup di dunia ini. Kebermaknaan didapat melalui sikap kreatif, pengalaman-pengalaman positif serta sikap atas kejadian dalam hidup yang menyebabkan tercapainya tujuan hidup. Oleh karena itu, *meaningful life* dipandang sebagai pemaknaan individu berdasarkan unsur emosi, kognitif, dan tujuan hidup pada peristiwa yang berarti dalam kehidupannya (Aisah et al., 2023).

Dalam film, tema makna hidup biasanya diilustrasikan melalui perjalanan emosional tokoh menghadapi kehilangan, penderitaan, atau perubahan besar. Unsur film seperti warna, musik, pencahayaan, dan ekspresi wajah membantu menegaskan proses pencarian makna tersebut.

2.1.2.6.2 Proses Pencarian Makna Hidup

Proses pencarian makna hidup merupakan perjalanan individu dalam menemukan tujuan dan nilai yang memberikan arti dalam kehidupannya. Kehidupan seseorang sering kali menghadapi tantangan dalam menemukan kebermaknaan hidup. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran bahwa pengalaman hidup dapat mengandung potensi makna yang bisa ditemukan dan dikembangkan. Ketidakmampuan untuk menemukan makna dapat menyebabkan perasaan hidup tanpa arti, hampa, tidak memiliki tujuan, serta merasa bosan dan apatis (Syifa' & Nilawaty, 2024).

Proses menemukan makna hidup dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman negatif, kesadaran akan diri sendiri, perubahan sikap, serta adanya dukungan sosial. Faktor-faktor ini membantu individu dalam menemukan tujuan hidup, sekaligus menjadi dorongan untuk terus berusaha dan mengambil pelajaran dari pengalaman yang dialami (Ambarwati, 2020). Saat individu tidak memiliki makna hidup akan menimbulkan dampak negatif pada kesehatan psikologi (depresi, kecemasan, psikosomatis, menurunnya resiliensi, dan keterasingan) (Baquero-Tomás et al., 2023; Thill et al., 2020; Yildirim et al., 2022), Proses pencarian kebermaknaan hidup melalui beberapa tahap.:

- 1) Tahap penderitaan, Individu menghadapi situasi sulit yang menantang pemaknaan hidup.
- 2) Tahap penerimaan diri, Individu mulai menerima kondisi diri dan situasi yang dihadapi
- 3) Tahap penemuan makna hidup, Individu menemukan tujuan dan nilai yang memberikan arti dalam hidup.
- 4) Tahap realisasi makna, Individu mengimplementasikan makna yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Tahap apresiasi kebermaknaan, Individu merasakan kepuasan dan kebahagiaan dari hidup yang bermakna (Syifa' & Nilawaty, 2024).

Dalam film *A Man Called Otto*, tahapan ini tergambar melalui perjalanan tokoh utama yang kembali menemukan makna hidup setelah kehilangan istri dan menghadapi kesedihan dan kesepian yang dialaminya. Interaksi dengan orang lain dan refleksi diri menjadi media bagi tokoh untuk menemukan kembali tujuan hidup, menunjukkan bahwa pencarian makna hidup dipengaruhi oleh pengalaman, dukungan sosial, dan kesadaran diri.

2.1.3 Kerangka Teoritis

2.1.3.1 Konstruksi Realitas Sosial

Istilah konstruksi realitas sosial pertama kali diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman melalui karya mereka yang berjudul *The Social Construction of Reality : A Treatise in the Sociology of Knowledge* (1966). Teori ini berakar pada pemikiran fenomenologi Alfred Schutz dan interaksionisme simbolik George Herbert Mead, yang menekankan bahwa realitas bukanlah sesuatu yang objektif dan tetap, melainkan hasil dari interaksi sosial. Pada dasarnya, Berger dan Luckman merumuskan teori konstruksi realitas sosial sebagai kajian yang bersifat teoritis dan sistematis dalam ranah sosiologi pengetahuan.

Menurut Peter L. Berger & Thomas Luckman (1966), mendefinisikan bahwa teori konstruksi realitas sosial merupakan teori yang melukiskan sebuah proses sosial melalui tindakan dan interaksi antar individu, yang mana individu menciptakan terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami secara subjektif. Dalam teori ini dijelaskan bahwa realitas terbentuk melalui proses sosial, dimana kenyataan dan pengetahuan menjadi dua konsep utama dalam memahaminya. Kenyataan merupakan kualitas yang melekat pada fenomena-fenomena yang diakui memiliki keberadaan (*being*) sendiri, sehingga eksistensinya tidak bergantung pada kehendak manusia. Sementara itu, pengetahuan merupakan keyakinan atau kepastian bahwa fenomena-fenomena tersebut benar-benar nyata (*real*) dan memiliki karakteristik yang khas.

Teori ini berakar pada paradigma konstruktivis yang melihat realitas sosial sebagai konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu yang merupakan manusia bebas. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya. Manusia pada dasarnya memiliki kebebasan untuk bertindak dalam membentuk realitas sosialnya, meskipun tetap berada dalam pengaruh struktur dan pranata sosial yang telah ada. Setiap individu membentuk tindakannya melalui berbagai respons pada stimulus yang diterima dalam ranah kognitifnya. Dalam proses sosial, individu manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya.

Dalam buku *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*, Berger dan Luckman (dalam Sobur, 2016) menyatakan bahwa Realitas Sosial dibangun melalui proses eksternalisasi, objektivikasi, dan internalisasi. Konstruksi sosial dalam pandangan mereka, tidak berlangsung dalam ruang hampa, tetapi sarat dengan kepentingan tertentu.

Salah satu konsep di ajukan oleh Berger dan Luckman adalah objektivasi dari tindakan manusia, yaitu proses ketika tindakan individu memperoleh bentuk yang tetap dan dapat dikenali secara sosial. Proses ini dimediasi melalui penandaan, yang berfungsi menjembatani berbagai ranah kenyataan melalui penggunaan simbol dan bentuk linguistik sebagai sarana untuk mencapai suatu transendensi makna dalam kehidupan sosial.

Menurut Berger dan Luckman (dalam Sobur, 2016) realitas sosial terbagi menjadi tiga bentuk, yaitu realitas objektif, realitas simbolik, dan realitas subjektif. Realitas objektif adalah realitas yang terbentuk dari pengalaman di dunia objektif yang berada di dunia objektif yang berada di luar diri individu, dan realitas ini dianggap sebagai kenyataan. Realitas simbolik merupakan ekspresi simbolik dari realitas objektif dalam berbagai bentuk. Sementara realitas

subjektif adalah realitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali atas realitas objektif ke dalam individu melalui proses internalisasi.

Setiap peristiwa pada dasarnya merupakan realitas sosial objektif dan merupakan fakta yang benar-benar terjadi. Realitas sosial objektif ini diterima dan diinterpretasikan sebagai realitas sosial subjektif dalam diri pekerja media dan individu yang menyaksikan peristiwa tersebut. Pekerja media mengkonstruksi realitas subjektif yang sesuai dengan seleksi dan preferensi individu menjadi realitas objektif yang ditampilkan melalui media dengan menggunakan simbol-simbol. Tampilan realitas di media inilah yang disebut realitas sosial simbolik dan diterima pemirsa sebagai realitas sosial objektif karena media dianggap merefleksikan realitas sebagaimana adanya.

Berdasarkan teori konstruksi realitas sosial Berger dan Luckman, film dapat dipandang sebagai media yang mengonstruksi realitas melalui simbol, narasi, dan representasi visual. Realitas yang ditampilkan dalam film merupakan hasil dari proses eksternalisasi ide pembuat film, objektivasi melalui tanda visual dan adegan, serta internalisasi oleh penonton yang menafsirkan makna sesuai pengalaman subjektifnya. Sehingga dapat disimpulkan, menurut peneliti teori ini relevan digunakan untuk menganalisis bagaimana film membentuk representasi tertentu pada isu atau nilai yang diangkat dalam karya sinematik.

2.1.3.2 Semiotika Ferdinand de Saussure

Semiotik menurut etimologi bermula dari bahasa Yunani "*semeion*" yang artinya "tanda". Tanda diartikan sebagai sebuah hal atas dasar kesepakatan sosial yang dulu sudah dibangun, dan tanda dianggap dapat mengganti sesuatu yang lain. Sedangkan menurut istilah semiotik merupakan ilmu yang membahas tentang objek-objek dan seluruh peristiwa tanda (Sobur, 2016).

Menurut Arthur Asa Berger (dalam Sobur, 2016) mengatakan Semiotika mengarah perhatian pada apapun yang dapat dinyatakan sebagai tanda. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda yang mempunyai arti penting untuk menggantikan sesuatu yang lain. Sesuatu yang lain tersebut tidak perlu harus ada, atau tanda itu secara nyata ada di suatu tempat pada suatu waktu tertentu. Dengan begitu, semiotika pada prinsipnya adalah sebuah disiplin yang mempelajari apapun yang bisa digunakan untuk menyatakan sesuatu kebohongan. Jika sesuatu kebohongan tersebut tidak dapat digunakan untuk mengatakan kebenaran.

Tanda sebenarnya representasi dari gejala yang dimiliki sejumlah kriteria seperti, nama (sebutan), peran, fungsi tujuan, keinginan. Para ahli menyimpulkan bahwa semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda yang mewakili suatu objek. Tanda tersebut kemudian dimaknai untuk kemudian dihubungkan dengan hal-hal yang terjadi di dunia. Dari sekian banyak ahli semiotika, salah satunya adalah Ferdinand De Saussure dengan penanda dan pertandanya.

Saussure berasal dari keluarga protestan Perancis yang bermigrasi dari daerah Lorraine selama perang agama di abad ke-16. Ia lahir 26 November 1857 di Genewa. Saussure adalah salah satu pemuka di bidang semiotika. Sebagai pembicara, Saussure berfokus pada hubungan simbol dengan simbol lainnya. Bagi Saussure, simbol adalah objek fisik, termasuk penanda dan pertanda. Sebagai ahli bahasa (*linguist*), Saussure menekankan bahwa studi tanda harus dilihat dari perspektif system bahasa (*langue*), yaitu aturan dan kesepakatan kolektif, bukan dari ujaran individu (*parole*).

Menurut Saussure (dalam Sobur, 2016), semiotika atau semiology merupakan ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda ditengah masyarakat. Lebih lanjut, Sobur menjelaskan bahwa analisis semiotika dapat digunakan untuk mengungkapkan tujuan komunikasi, baik

berupa pikiran, perasaan maupun ekspresi yang disampaikan oleh seniman kepada audiensnya melalui komposisi tanda-tanda dalam karyanya.

Teori semiotika yang dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure terbagi menjadi dua unsur utama (dikotomi), yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda dipahami sebagai bentuk atau wujud fisik yang dapat dikenali secara visual, sedangkan petanda merupakan makna atau konsep yang muncul dari bentuk tersebut. Dalam konteks karya komunikasi seperti film, penanda dapat berupa elemen visual, bahasa, atau simbol tertentu, sementara petanda adalah makna, nilai, atau pesan yang ingin disampaikan melalui elemen-elemen tersebut.

Menurut Saussure (dalam Pradopo, 2001), menjelaskan bahwa Tanda merupakan kesatuan yang tidak bisa dipisahkan, terdiri dari bentuk yang ditangkap oleh indera manusia, yang disebut penanda (*signifier*), serta makna atau konsep yang diwakili, yang disebut petanda (*signified*). dengan demikian, petanda merupakan gagasan atau makna yang terepresentasi melalui penanda tersebut.

Saussure menjelaskan bahwa hubungan antara penanda dan petanda bersifat konvensional atau didasarkan pada kesepakatan sosial didalam suatu budaya. Hubungan inilah yang disebut sebagai signifikasi, yaitu proses ketika tanda memperoleh maknanya melalui sistem dan aturan tertentu yang telah disepakati bersama. Pemahaman pada tanda dalam semiotika Saussure tidak bersifat alamiah atau mutlak, melainkan bergantung pada kesepakatan sosial yang berlaku dimasyarakat.

2.2 Kerangka Pemikiran

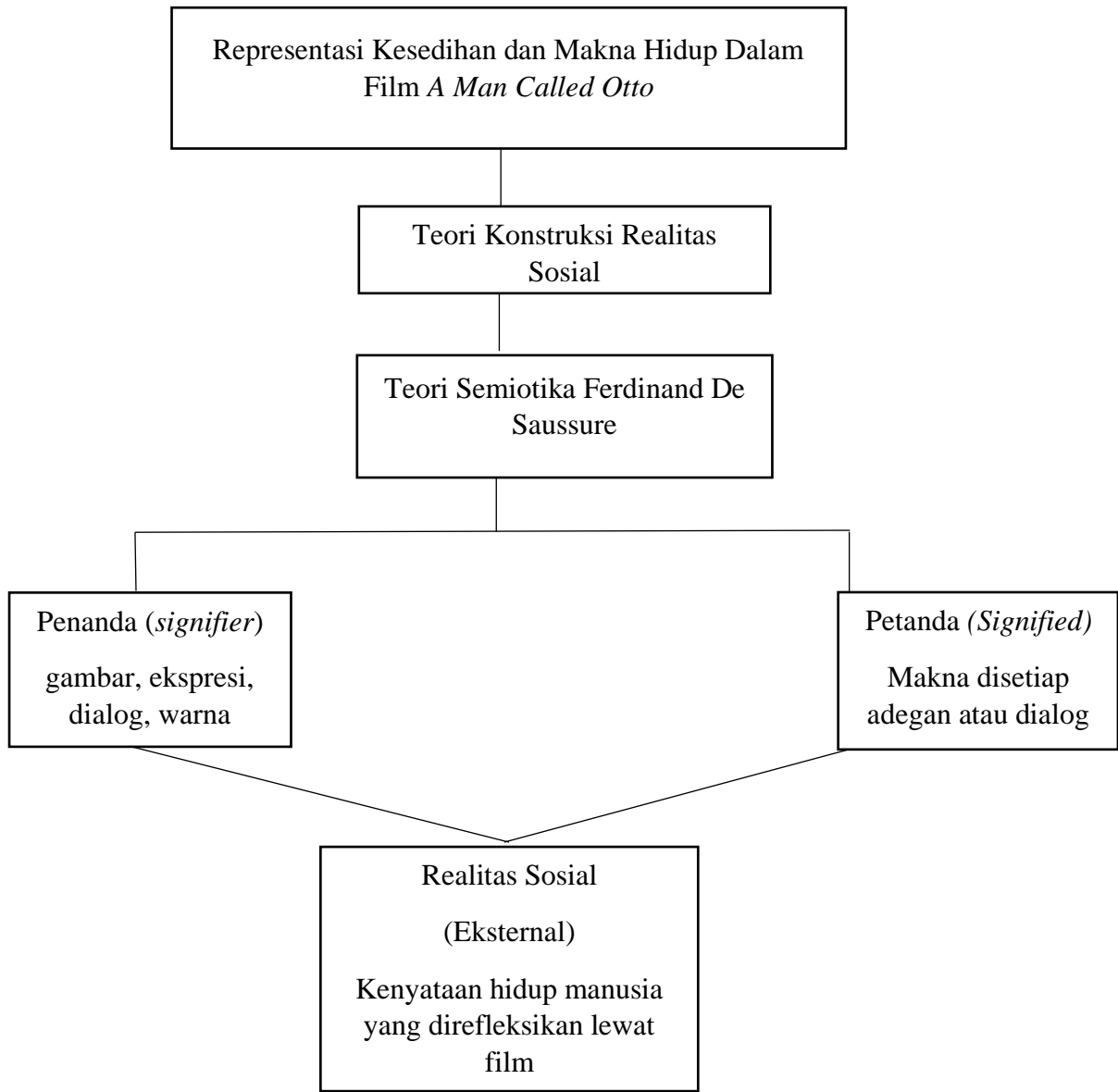
Kerangka pemikiran merupakan sebuah konsep yang menjelaskan bagaimana teori berhubungan dengan komponen-komponen penting lainnya yang sudah diakui. Dalam penelitian kualitatif, kerangka pemikiran sangat krusial karena menentukan seluruh alur proses

penelitian. Berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti ini, hal yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah representasi kesedihan dan makna hidup dalam film *A Man Called Otto*.

Penelitian ini menggunakan teori semiotika Ferdinand De Saussure, yang membagi tanda menjadi dua unsur utama yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Sebuah signifikasi adalah bagian dari tanda yang menjelaskan koneksi antar komponen berdasarkan aturan spesifik, sehingga menghasilkan makna. Menurut Saussure, tanda atau petanda dapat dijelaskan melalui bunyi dan gambar. Hal yang menarik dalam film ini untuk diteliti yaitu banyaknya simbol atau tanda yang mengartikan kesedihan dan makna hidup yang dirasakan pemeran utama dalam film *A Man Called Otto*.

Film *A Man Called Otto* digunakan sebagai objek penelitian ini dan untuk meneliti serta memahami representasi kesedihan dan makna hidup dalam film tersebut, peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckman sebagai kerangka pendukung untuk memahami konteks sosial dari makna yang direpresentasikan, sementara analisis utama dilakukan menggunakan semiotika Ferdinand De Saussure, hal ini didapat dari suatu pengamatan film yang disampaikan melalui kata-kata, gambar, dialog, dan suara, di mana penanda (seperti elemen visual kesedihan, misalnya adegan isolasi karakter utama) dan petanda (makna dibalikinya, seperti pencarian arti hidup melalui hubungan sosial) menghasilkan realitas sosial. Selain itu, realitas eksternal (eksternalisasi) dalam teori Berger dan Luckman dapat dilihat melalui interaksi karakter di film, yang merepresentasikan kesedihan dan makna hidup sebagai proses dinamis.

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran



Modifikasi Oleh Peneliti 2025