

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1. Tinjauan Pustaka

##### 2.1.1. *Review* Penelitian Sejenis

*Review* penelitian sejenis merupakan proses mengevaluasi, menganalisis, dan memetakan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai topik yang diteliti. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menjadikan penelitian terdahulu sebagai referensi utama serta bahan acuan untuk menentukan posisi penelitian di tengah perkembangan keilmuan yang ada. Peneliti menggunakan berbagai sumber referensi mulai dari skripsi, jurnal ilmiah, buku literatur, hingga sumber data digital yang kredibel guna mendukung orisinalitas penelitian. Berikut adalah beberapa penelitian sejenis yang peneliti jadikan acuan dalam penelitian ini:

1. Penelitian Alvita Mia Putri (2021), mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Syarif Kasim Riau, dengan skripsi berjudul "Representasi Sosial dalam Film *Parasite* (Analisis Semiotika Roland Barthes)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi sosial yang digambarkan dalam film *Parasite* melalui elemen-elemen visual dan naratif. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik analisis semiotika Roland Barthes yang membedah makna denotasi, konotasi, dan mitos. Data

penelitian diperoleh melalui teknik observasi terhadap potongan-potongan gambar (*scenes*) yang merepresentasikan kesenjangan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini secara tajam menggambarkan perbedaan gaya hidup, lingkungan tinggal, dan diskriminasi sosial antara keluarga kaya dan miskin di Korea Selatan.

2. Penelitian Fikri Hidayatulloh (2023) mahasiswa Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas PTIQ Jakarta, dengan judul skripsi "Komunikasi Persuasif Berbasis Islam dalam Film Naruto Studi Semiotika Roland Barthes". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap pesan-pesan komunikasi persuasif yang bernafaskan nilai-nilai Islam dalam film *Naruto: Road to Ninja*. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pisau analisis semiotika Roland Barthes. Data penelitian bersumber dari data primer berupa rekaman film dan data sekunder berupa buku serta jurnal terkait. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa elemen visual dan dialog dalam film tersebut mengandung pesan moral yang dapat dikategorikan sebagai bentuk persuasi nilai keislaman dalam konteks kepemimpinan dan pengabdian.
3. Penelitian Muhammad Rafli Sajali dan Dani Manesah (2024) mahasiswa Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, dalam jurnal *Filosofi* dengan judul "*Analisis Local Culture Batak Toba dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap Sutradara Bene Dion Melalui Mise En Scene*". Fokus utama penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai budaya lokal Batak Toba melalui elemen visual film. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif

dengan menggunakan teori *mise-en-scène*. Data diperoleh secara langsung dari film berdurasi 1 jam 53 menit tersebut. Hasil penelitian mendapati bahwa identitas budaya Batak Toba dimanifestasikan secara kuat melalui lima elemen *mise-en-scène*, yaitu pengaturan latar (setting), kostum dan tata rias, pencahayaan, serta akting para pemerannya yang mencerminkan realitas sosial masyarakat Batak.

**Tabel 2. 1 Review Penelitian Sejenis**

<b>Nama dan Judul Penelitian</b>	<b>Teori Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Alvita Mia Putri 2021 Representasi Sosial dalam Film <i>Parasite</i> (Analisis Semiotika)	Semiotika Roland Barthes	Kualitatif	Mengkaji film <i>Parasite</i> , menggunakan teori Barthes, dan membahas isu kesenjangan sosial	Fokus pada representasi secara umum, sedangkan peneliti lebih spesifik pada ruang arsitektur dan <i>mise-en-scene</i>

Nama dan Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Roland Barthes)				
Fikri Hidayatulloh 2023  Komunikasi Persuasif Berbasis Islam dalam Film Naruto Studi Semiotika Roland Barthes	Semiotika Roland Barthes	Kualitatif	Menggunakan metode kualitatif dan analisis semiotika Roland Barthes	Objek penelitian berupa film animasi dan topik yang dibahas adalah pesan dakwah/persuasif islam
Muhammad Raflı Sajalı dan Dani Manesah	<i>Mise En Scene</i>	Kualitatif	Menggunakan elemen <i>mise- en-scene</i> dalam analisis visual film	Tidak menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan fokus

Nama dan Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2024  <i>Analisis Local Culture Batak Toba dalam Film Ngeri- Ngeri Sedap Sutradara Bene Dion Melalui Mise En Scene</i>				pada unsur budaya lokal (Batak Toba)

## 2.2. Kerangka Konseptual

### 2.2.1. Komunikasi Massa

#### 2.2.1.1. Definisi Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan dari individu atau kelompok kepada khalayak luas melalui media yang mampu menjangkau banyak orang secara bersamaan. Media yang digunakan dalam komunikasi massa meliputi televisi, radio, surat kabar, majalah, hingga media digital seperti situs web, media

sosial, dan aplikasi seluler. Salah satu ciri utama komunikasi massa adalah sifatnya yang terbuka dan luas, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima oleh masyarakat di berbagai tempat dalam waktu yang sama.

Istilah komunikasi massa berasal dari bahasa Inggris, yaitu *mass media communication*, yang berarti komunikasi melalui media massa. Media massa yang dimaksud merupakan media hasil perkembangan teknologi modern, seperti radio, televisi, film, dan surat kabar (Komunikasi Massa, 2021).

Menurut Gerbner, komunikasi massa adalah proses produksi dan distribusi pesan yang dilakukan melalui lembaga tertentu dengan dukungan teknologi, serta berlangsung secara terus-menerus. Gerbner juga menjelaskan bahwa komunikasi massa menghasilkan produk berupa pesan komunikasi yang disebarkan kepada khalayak luas secara berkelanjutan dalam rentang waktu tertentu, misalnya setiap minggu atau setiap bulan.

#### **2.2.1.2. Karakteristik Komunikasi Massa**

Menurut Denis McQuail, komunikasi massa memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari bentuk komunikasi lainnya:

- a) Pertama, sumber komunikasi massa bukan berasal dari individu, melainkan dari organisasi atau lembaga formal, sehingga pengirim pesan biasanya merupakan komunikator profesional.

- b) Kedua, pesan yang disampaikan bersifat umum, beragam, mudah diprediksi, serta telah melalui proses pengolahan dan standarisasi sebelum disebarluaskan secara massal.
- c) Ketiga, hubungan antara pengirim dan penerima cenderung berlangsung satu arah dan jarang terjadi interaksi secara langsung. Hubungan tersebut juga bersifat impersonal karena pengirim pesan umumnya tidak mengenal penerima secara pribadi. Selain itu, pengirim biasanya tidak bertanggung jawab secara langsung terhadap dampak yang diterima individu dari pesan yang disampaikan, terutama karena pesan dalam komunikasi massa sering diperdagangkan atau digunakan untuk menarik perhatian khalayak.
- d) Keempat, penerima komunikasi massa merupakan bagian dari khalayak yang luas dan heterogen.
- e) Kelima, komunikasi massa memungkinkan satu pengirim menyampaikan pesan kepada banyak orang secara bersamaan, sehingga dapat menimbulkan pengaruh yang luas dalam waktu singkat serta memunculkan tanggapan dari masyarakat secara serentak.

### **2.2.2.3. Fungsi Komunikasi Massa**

Menurut Charles Wright, komunikasi massa memiliki beberapa fungsi penting dalam kehidupan masyarakat:

- a) Pengawasan (*Surveillance*)

Media massa berfungsi memberikan informasi dan berita secara terus-menerus kepada masyarakat mengenai berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar. Informasi tersebut membantu khalayak mengetahui hal-hal yang dapat memengaruhi kehidupan mereka, seperti bencana alam, pencemaran lingkungan, maupun ancaman lainnya. Selain itu, media massa juga memiliki fungsi pemberian status, yaitu individu, organisasi, atau isu yang sering diberitakan cenderung dianggap penting oleh masyarakat.

b) Korelasi (*Correlation*)

Media massa berfungsi menghubungkan serta menafsirkan berbagai informasi dan peristiwa yang terjadi. Melalui fungsi ini, masyarakat dapat memahami makna dan relevansi suatu informasi sehingga lebih mudah menentukan sikap terhadap peristiwa yang sedang berlangsung.

c) Sosialisasi (*Socialization*)

Komunikasi massa berperan dalam proses sosialisasi individu agar dapat berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Media massa membantu membentuk pemahaman bersama mengenai nilai, norma, dan perilaku yang dianggap sesuai dalam masyarakat. Selain itu, media juga menjadi sarana untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya.

d) Hiburan (*Entertainment*)

Media massa juga berfungsi sebagai sarana hiburan bagi masyarakat. Melalui berbagai program dan tayangan, media dapat memberikan kesenangan, mengurangi kejenuhan, serta membantu masyarakat melepaskan diri sejenak dari rutinitas dan tanggung jawab sehari-hari.

## **2.2.2. Media Massa**

### **2.2.2.1. Definisi Media Massa**

Media massa merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas. Menurut Bungin (2006), media massa adalah media komunikasi dan informasi yang berfungsi menyebarkan pesan secara massal sehingga dapat diakses oleh banyak orang. Dari segi pengertian, media massa juga dipahami sebagai alat untuk menyampaikan berita, opini, komentar, hiburan, dan berbagai informasi lainnya kepada masyarakat (Habibie et al., 2018).

Perkembangan teknologi saat ini turut memengaruhi peran media massa dalam kehidupan masyarakat. Kebebasan media yang didukung oleh kemajuan teknologi dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Di satu sisi, kemudahan akses informasi dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berpartisipasi dalam penyelenggaraan pemerintahan sehingga mendorong terciptanya kehidupan yang lebih demokratis. Namun, di sisi lain, kebebasan media yang tidak disertai tanggung jawab dapat menimbulkan penyebaran informasi yang tidak terarah.

Selain itu, perkembangan teknologi juga mempermudah proses keterhubungan dalam skala yang lebih luas. Kondisi ini meningkatkan hubungan di bidang ekonomi, politik, sosial, dan budaya yang dikenal dengan istilah globalisasi. Dalam hal ini, media berperan sebagai sarana yang mempercepat proses globalisasi serta mengurangi batas-batas komunikasi antarwilayah dan antarnegara.

#### 2.2.2.2. Jenis-Jenis Media Massa

Ada berbagai jenis media massa, baik yang konvensional maupun digital. Menurut Nurani Soyomukti ada beberapa bentuk media massa, yaitu:

a) Media cetak

Yang termasuk dalam media cetak adalah surat kabar, majalah. Ciri-ciri media cetak adalah :

- 1) Pesan yang disampaikan memuat unsur reproduksi utama (Simbol verbal, gambar dan warna).
- 2) Bersifat portable: relatif nyaman dan mudah dibawa kemana-mana; bisa dibaca di mana saja dan membacanya dapat dilakukan berulang-ulang.
- 3) Unsur umpan balik yang ada juga bersifat verbal (surat pembaca, kritik) dan non verbal (penjualan).
- 4) Sumber kehidupan industri media cetak adalah iklan dan penjualan (eceran maupun langganan).
- 5) Isi pesan yang utamanya bersifat informatif.
- 6) Bisa berfungsi sebagai public sphere, menjadi ruang public bagi penyampaian gagasan dari masyarakat (Biasanya ada ruang gagasan dan opini, yang disampaikan oleh masyarakat dalam bentuk tulisan), selain juga memuat perdebatan atas isu yang menjadi polemik.
- 7) Relatif bebas dari regulasi (Kontrol melalui peraturan), terutama di dalam masyarakat yang menganut sistem pers bebas.

8) Wilayah jangkauannya masih didominasi oleh Masyarakat perkotaan (urban).

b) Media audio

Yang termasuk dalam media cetak adalah radio. Ciri-ciri media audio adalah:

- 1) Unsur reproduksi utamanya adalah suara (audio) Secara relatif bisa dibawa kemana-mana (portabel), meskipun tak semudah media cetak.
- 2) Tidak bisa dinikmati berulang-ulang alias tidak dapat didengar kembali (sekali dengar) kecuali direkam dan didengarkan kembali.
- 3) Pesan bersifat serempak (laporan langsung) Proses komunikasinya menggunakan unsur umpan balik, baik verbal dan non verbal.
- 4) Kehidupannya juga ditunjang kebanyakan oleh iklan, yang jelas bukan dari penjualan.

c) Media audio visual

Yang termasuk dalam media audio visual adalah televisi, film. Ciri-ciri media cetak adalah:

- 1) Pesan disampaikan melalui unsur reproduksi yang bersifat verbal, gambar, warna, suara dan gerakan.
- 2) Tidak portabel karena tidak bisa dibawa kemana kita suka.
- 3) Pesan juga tidak bisa diulang karena tampilan pesan sekilas sehingga cepat berlalu (tidak bisa ditinjau ulang)
- 4) Bersifat serempak

- 5) Umpan balik: verbal dan non verbal
- 6) Industri komunikasi audio visual ditunjang oleh iklan, iuran dan subsidi pemerintah.
- 7) Karakter public dan pengaturan ketat (regulated media)
- 8) Berisi aneka ragam informasi dan pesan (berita, hiburan, pendidikan, dan lain-lain)

### **2.2.2.3. Fungsi Media Massa**

Melalui pendapat Lasswell yang melihat fungsi media massa terhadap masyarakat sebagai berikut:

- a) Media massa berfungsi sebagai pengamat lingkungan, pemberi informasi tentang hal – hal yang berada diluar jangkauan penglihatan masyarakat luas.
- b) Media massa berfungsi melakukan seleksi, evaluasi dan interpretasi informasi. Media massa menyeleksi apa yang pantas dan perlu disiarkan.
- c) Media massa berfungsi sebagai sarana penyampaian nilai dan warisan sosial budaya dari satu generasi kepeda generasi lainnya.

### **2.2.3. Film**

#### **2.2.3.1. Definisi Film**

Film adalah bentuk media komunikasi massa yang menyampaikan pesan melalui serangkaian gambar bergerak yang dipadukan dengan unsur suara. Film tidak hanya

berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium komunikasi yang mampu menyampaikan ide, nilai, dan realitas sosial kepada khalayak luas. Dalam studi komunikasi, film dipahami sebagai teks audio-visual yang mengandung pesan simbolis dan ideologis yang dapat diinterpretasikan oleh penonton.

Menurut Effendy (2003), film adalah media komunikasi massa yang menyampaikan pesan kepada audiens melalui simbol-simbol visual dan audio yang disusun secara naratif. Sementara itu, Pratista (2017) menjelaskan bahwa film adalah karya seni audio-visual yang dibangun melalui kombinasi unsur naratif dan sinematik untuk menciptakan makna dan pengalaman emosional bagi audiens. Dengan demikian, film dapat dipahami sebagai medium yang tidak hanya mewakili realitas tetapi juga membentuk perspektif penonton terhadap realitas tersebut.

#### **2.2.3.2. Jenis-Jenis Film**

Film dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan tujuan, isi, dan gaya penyajiannya. Secara umum, jenis-jenis film meliputi:

##### **1) Film Fiksi (Naratif)**

Film fiksi merupakan film yang menyajikan cerita rekaan yang dibangun melalui alur naratif tertentu. Cerita dalam film fiksi dapat terinspirasi dari realitas sosial, tetapi dikembangkan secara imajinatif. Film jenis ini biasanya bertujuan untuk hiburan, namun sering kali juga menyampaikan pesan sosial, moral, dan ideologis.

## 2) Film Dokumenter

Film dokumenter menyajikan realitas faktual yang berangkat dari kejadian nyata. Film ini bertujuan untuk memberikan informasi, edukasi, atau pemahaman kritis terhadap suatu fenomena sosial, budaya, atau sejarah.

## 3) Film Eksperimental

Film eksperimental menekankan eksplorasi bentuk visual dan teknik sinematik tanpa terikat pada struktur naratif konvensional. Jenis film ini lebih mengutamakan ekspresi artistik dan estetika visual.

## 4) Film Edukatif

Film edukatif dibuat dengan tujuan utama memberikan pengetahuan dan pembelajaran kepada penonton, baik dalam konteks formal maupun nonformal.

### **2.2.3.3. Unsur-Unsur Film**

Film sebagai media audio-visual dibangun oleh berbagai unsur yang saling berkaitan. Unsur-unsur film secara umum dapat dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik:

#### 1) Unsur Naratif

Unsur naratif berkaitan dengan cerita dan isi film, meliputi:

- a) Tema, yaitu gagasan utama yang menjadi dasar cerita.
- b) Alur (plot), yaitu rangkaian peristiwa yang membentuk struktur cerita.

- c) Tokoh dan Penokohan, yaitu karakter yang menjalankan cerita beserta sifat dan perannya.
- d) Latar (setting), yaitu waktu dan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita.

## 2) Unsur Sinematik

Unsur sinematik berkaitan dengan aspek teknis dan visual film, meliputi:

- a) *Mise-en-scène* (setting, properti, kostum, pencahayaan, blocking pemain),
- b) Sinematografi (pengambilan gambar, sudut kamera, komposisi visual),
- c) Editing (penyusunan gambar dan ritme cerita),
- d) Suara (dialog, musik, efek suara).

Dalam penelitian ini, unsur sinematik menjadi fokus utama karena berperan penting dalam merepresentasikan makna visual dan simbolik ruang arsitektur.

### 2.2.3.4. Tahapan Pembuatan Film

Proses pembuatan film secara umum terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu:

#### a) Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap perencanaan, yang meliputi penulisan naskah, pemilihan lokasi, perancangan set dan properti, pemilihan pemain, serta perencanaan visual dan teknis. Pada tahap ini, konsep artistik dan pesan film mulai dirancang secara matang.

b) Produksi

Tahap produksi adalah proses pengambilan gambar sesuai dengan naskah dan perencanaan yang telah disusun. Pada tahap ini, seluruh elemen sinematik seperti kamera, pencahayaan, akting, dan setting direalisasikan di lokasi syuting.

c) Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi meliputi proses penyuntingan (editing), penambahan musik dan efek suara, koreksi warna, hingga penyelesaian akhir film. Tahap ini berperan penting dalam membentuk ritme cerita dan memperkuat makna visual film.

Ketiga tahapan tersebut menunjukkan bahwa film merupakan hasil kerja kolektif yang dirancang secara sadar, sehingga setiap elemen visual yang muncul di layar memiliki makna dan tujuan tertentu.

#### **2.2.3.5. Film Korea**

Film Korea atau sinema Korea Selatan merupakan salah satu bentuk media massa audio-visual yang berkembang pesat dan memiliki pengaruh signifikan dalam industri perfilman global. Perkembangan film Korea tidak dapat dilepaskan dari dinamika sosial, politik, dan budaya masyarakat Korea Selatan. Sejak dekade 1990-an, industri film Korea mengalami kebangkitan yang ditandai dengan meningkatnya kualitas produksi, keberanian eksplorasi tema, serta dukungan kebijakan pemerintah terhadap industri kreatif nasional (Paquet, 2009).

Secara tematik, film Korea dikenal kuat dalam mengangkat realitas sosial masyarakatnya. Isu-isu seperti kesenjangan kelas sosial, tekanan ekonomi, konflik keluarga, ketidakadilan struktural, hingga trauma sejarah kerap menjadi fokus utama dalam narasi film Korea. Film Korea tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium kritik sosial yang merefleksikan kondisi masyarakat kontemporer Korea Selatan. Hal ini menjadikan film Korea memiliki karakter naratif yang realistis, emosional, dan dekat dengan pengalaman sosial penontonnya.

Dari segi estetika visual, film Korea menunjukkan kekuatan dalam pemanfaatan *mise-en-scène*, sinematografi, dan tata ruang. Penataan ruang, arsitektur, serta penggunaan warna dan pencahayaan sering kali dimanfaatkan sebagai simbol sosial yang merepresentasikan status, kekuasaan, dan relasi kelas. Ruang tidak hanya berfungsi sebagai latar cerita, tetapi sebagai elemen naratif yang aktif membangun makna. Pendekatan visual ini membuat film Korea sangat relevan untuk dianalisis menggunakan teori semiotika (Bordwell, 2005).

Dalam konteks global, film Korea menjadi bagian penting dari fenomena Korean Wave (Hallyu), yaitu penyebaran budaya populer Korea ke berbagai negara. Keberhasilan film Korea di berbagai festival internasional menunjukkan bahwa film Korea mampu menghadirkan isu lokal dengan pendekatan universal. Film seperti *Parasite* membuktikan bahwa narasi tentang kesenjangan sosial dapat diterima dan dipahami secara luas oleh penonton lintas budaya. Dengan demikian, film Korea dapat dipahami sebagai media komunikasi massa yang tidak hanya merepresentasikan budaya nasional, tetapi juga berkontribusi dalam wacana global mengenai isu-isu sosial dan kemanusiaan.

#### 2.2.4. Ruang Arsitektur

Ruang arsitektur dalam kajian ini tidak dipahami hanya sebagai struktur fisik atau bangunan semata, melainkan sebagai ruang yang memiliki makna sosial dan simbolik. Dalam pendekatan semiotika, ruang dapat dilihat sebagai sistem tanda yang merepresentasikan nilai, ideologi, dan relasi kekuasaan dalam masyarakat. Roland Barthes (1977) menjelaskan bahwa setiap objek visual dapat dimaknai pada tingkat denotasi, konotasi, dan mitos. Dalam konteks ruang arsitektur, denotasi merujuk pada bentuk fisik ruang, konotasi berkaitan dengan makna sosial yang melekat pada ruang tersebut, sedangkan mitos mengacu pada ideologi yang dinaturalisasi melalui representasi tersebut.

Lebih lanjut, Henri Lefebvre (1991) dalam konsep *The Production of Space* menyatakan bahwa ruang adalah hasil konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh faktor ekonomi, politik, dan budaya. Ruang tidak pernah netral, melainkan selalu mencerminkan struktur kekuasaan dalam masyarakat. Lefebvre membagi ruang ke dalam tiga dimensi, yaitu ruang yang dipraktikkan (digunakan dalam kehidupan sehari-hari), ruang yang direpresentasikan (dirancang oleh arsitek atau perencana), dan ruang representasional (ruang yang dimaknai secara simbolik oleh individu atau kelompok).

Dalam film, ruang arsitektur sering digunakan sebagai alat naratif untuk menunjukkan posisi sosial karakter. Misalnya, perbedaan antara ruang atas dan ruang bawah dapat merepresentasikan perbedaan kelas sosial. Ruang yang luas, terang, dan terbuka sering dikaitkan dengan kelas atas, sementara ruang sempit,

gelap, dan tertutup sering diasosiasikan dengan kelas bawah. Dengan demikian, ruang arsitektur dalam film tidak hanya berfungsi sebagai latar, tetapi juga sebagai simbol yang memperkuat makna cerita.

Lebih lanjut, ruang arsitektur juga dapat mencerminkan kondisi psikologis karakter dalam film. Ruang yang sempit dan gelap dapat menggambarkan tekanan atau keterbatasan, sedangkan ruang yang luas dan terang dapat mencerminkan kebebasan dan kenyamanan. Dengan demikian, ruang arsitektur dalam film memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai latar fisik dan sebagai simbol yang memperkuat makna naratif.

Dalam penelitian ini, ruang arsitektur dipahami sebagai elemen semiotik yang memiliki peran penting dalam merepresentasikan kesenjangan sosial. Analisis terhadap ruang tidak hanya dilakukan pada aspek fisik, tetapi juga pada makna yang terkandung di dalamnya, sehingga dapat mengungkap bagaimana ruang digunakan sebagai simbol dalam film.

#### **2.2.4.1. Ruang Arsitektur Korea Selatan**

Ruang arsitektur Korea memiliki karakteristik yang unik karena dipengaruhi oleh sejarah, budaya, dan perkembangan ekonomi yang pesat. Dalam arsitektur tradisional Korea, seperti *hanok*, terdapat konsep harmoni antara manusia dan alam yang tercermin dalam penggunaan material alami, struktur terbuka, dan hubungan antara ruang dalam dan luar (Kim, 2006). Prinsip ini menunjukkan bahwa ruang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga memiliki nilai filosofis dan kultural.

Namun, modernisasi dan urbanisasi yang cepat di Korea Selatan telah mengubah bentuk dan fungsi ruang arsitektur secara signifikan. Kota-kota besar seperti Seoul mengalami perkembangan pesat yang ditandai dengan munculnya gedung-gedung tinggi, apartemen modern, dan kawasan hunian elit. Di sisi lain, terdapat juga hunian yang sangat terbatas seperti *banjiha* (semi-basement), yang menjadi tempat tinggal bagi masyarakat berpenghasilan rendah. Hunian ini sering kali memiliki pencahayaan dan ventilasi yang minim, serta rentan terhadap banjir dan kondisi lingkungan yang buruk.

Kontras antara berbagai jenis hunian ini mencerminkan adanya segregasi sosial yang kuat dalam masyarakat Korea. Dalam film *Parasite*, perbedaan antara rumah modern keluarga kaya dan rumah semi-basement keluarga miskin menjadi simbol visual yang sangat jelas dari kesenjangan sosial. Ruang arsitektur dalam konteks ini tidak hanya menunjukkan kondisi fisik tempat tinggal, tetapi juga merepresentasikan posisi sosial dan akses terhadap sumber daya.

Fenomena ini menunjukkan adanya segregasi ruang yang kuat dalam masyarakat Korea, di mana distribusi ruang mencerminkan distribusi kekuasaan dan sumber daya. Dalam film *Parasite*, perbedaan antara rumah keluarga kaya dan rumah keluarga miskin tidak hanya ditampilkan secara visual, tetapi juga dimaknai sebagai simbol dari perbedaan kelas sosial. Rumah keluarga kaya digambarkan sebagai ruang yang luas, terang, dan terbuka, sementara rumah keluarga miskin digambarkan sebagai ruang yang sempit, gelap, dan terletak di bawah tanah.

Dengan demikian, ruang arsitektur Korea dalam penelitian ini dipahami sebagai representasi dari dinamika sosial yang kompleks. Analisis terhadap ruang arsitektur tidak hanya bertujuan untuk memahami bentuk fisik bangunan, tetapi juga untuk mengungkap makna sosial yang terkandung di dalamnya.

#### **2.2.4. Kesenjangan Sosial**

Kesenjangan sosial merupakan fenomena yang merujuk pada ketidakseimbangan distribusi sumber daya, kesempatan, dan kekuasaan dalam masyarakat. Dalam perspektif Karl Marx, kesenjangan sosial muncul sebagai akibat dari sistem kapitalisme yang membagi masyarakat ke dalam kelas-kelas yang berbeda berdasarkan kepemilikan modal. Kelas borjuis memiliki kontrol terhadap alat produksi, sementara kelas proletar bergantung pada tenaga kerja mereka, sehingga menciptakan relasi yang tidak seimbang.

Sementara itu, Max Weber memperluas konsep kesenjangan sosial dengan menambahkan dimensi status sosial dan kekuasaan. Menurut Weber, stratifikasi sosial tidak hanya ditentukan oleh ekonomi, tetapi juga oleh prestise dan akses terhadap kekuasaan. Dengan demikian, kesenjangan sosial dapat terlihat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, dan tempat tinggal.

Kesenjangan sosial juga dapat diamati melalui distribusi ruang dalam masyarakat. Kelompok dengan status sosial tinggi cenderung memiliki akses terhadap ruang yang lebih luas, nyaman, dan strategis, sementara kelompok bawah sering kali terbatas pada ruang yang sempit dan kurang layak. Oleh karena itu,

ruang arsitektur dapat menjadi indikator yang jelas dalam melihat ketimpangan sosial yang terjadi.

#### **2.2.4.1. Kesenjangan Sosial Korea Selatan**

Korea Selatan merupakan salah satu negara dengan pertumbuhan ekonomi yang pesat, namun di balik keberhasilan tersebut terdapat permasalahan kesenjangan sosial yang cukup signifikan. Transformasi ekonomi yang cepat telah menciptakan perbedaan yang tajam antara kelompok masyarakat, terutama dalam hal pendapatan, kesempatan kerja, dan akses terhadap hunian. Data dari OECD (2021) menunjukkan bahwa ketimpangan pendapatan di Korea Selatan mengalami peningkatan, khususnya di kalangan generasi muda.

Salah satu bentuk nyata dari kesenjangan sosial di Korea Selatan adalah tingginya harga properti di kota-kota besar seperti Seoul, yang membuat banyak masyarakat kesulitan untuk memiliki tempat tinggal yang layak. Hal ini menyebabkan munculnya fenomena hunian seperti *banjiha*, yang menjadi simbol keterbatasan ekonomi dan marginalisasi sosial. Selain itu, tingkat persaingan kerja yang tinggi dan terbatasnya mobilitas sosial juga memperparah kondisi kesenjangan.

Film *Parasite* menggambarkan kondisi ini secara simbolik melalui penggunaan ruang arsitektur yang kontras. Rumah keluarga kaya yang berada di posisi lebih tinggi dan memiliki akses terhadap cahaya serta ruang terbuka, berbanding terbalik dengan rumah keluarga miskin yang berada di bawah tanah dan terbatas.

Representasi ini menunjukkan bahwa kesenjangan sosial tidak hanya terjadi secara ekonomi, tetapi juga tercermin dalam struktur ruang dan kehidupan sehari-hari masyarakat.

Dengan demikian, kesenjangan sosial di Korea Selatan menjadi konteks penting dalam memahami bagaimana ruang arsitektur digunakan sebagai simbol dalam film. Melalui pendekatan semiotika, penelitian ini berupaya mengungkap makna yang tersembunyi di balik representasi ruang tersebut, serta bagaimana film membangun narasi tentang ketimpangan sosial yang terjadi.

#### **2.2.4.2. Ciri-Ciri Kesenjangan Sosial Korea Selatan**

Kesenjangan sosial di Korea Selatan memiliki karakteristik yang khas dan kompleks, yang tidak hanya terlihat dari perbedaan ekonomi, tetapi juga dari distribusi ruang, akses terhadap peluang, serta struktur sosial yang terbentuk dalam masyarakat modern. Salah satu ciri paling menonjol adalah ketimpangan kepemilikan properti dan akses terhadap hunian layak. Di kota besar seperti Seoul, harga properti yang sangat tinggi menyebabkan hanya kelompok masyarakat tertentu yang mampu memiliki rumah di lokasi strategis, sementara kelompok berpenghasilan rendah terpaksa tinggal di hunian sempit seperti *banjiha* (semi-basement). Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang tempat tinggal menjadi indikator utama dalam melihat posisi sosial seseorang, di mana lokasi dan kualitas hunian mencerminkan status ekonomi dan akses terhadap sumber daya.

Ciri berikutnya adalah tingginya kompetisi ekonomi dan keterbatasan mobilitas sosial, terutama di kalangan generasi muda. Korea Selatan dikenal dengan sistem pendidikan dan dunia kerja yang sangat kompetitif, namun peluang yang tersedia tidak selalu sebanding dengan jumlah tenaga kerja. Hal ini menyebabkan munculnya fenomena “generasi N-po” (generasi yang menyerah pada berbagai aspek kehidupan seperti pernikahan, kepemilikan rumah, dan anak) akibat tekanan ekonomi. Data dari OECD menunjukkan bahwa ketimpangan pendapatan di Korea Selatan terus meningkat, sehingga mempersempit peluang bagi kelompok kelas bawah untuk naik ke kelas sosial yang lebih tinggi.

Selain itu, kesenjangan sosial di Korea Selatan juga ditandai dengan polarisasi ruang secara vertikal dan geografis. Kawasan elit seperti Gangnam identik dengan kemewahan, akses pendidikan berkualitas, serta jaringan sosial yang kuat, sementara kawasan lain cenderung memiliki akses yang lebih terbatas. Pola ini menciptakan segregasi sosial yang jelas, di mana ruang tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai simbol status dan kekuasaan. Dalam konteks ini, ruang arsitektur menjadi refleksi langsung dari struktur sosial yang timpang.

Ciri lain yang tidak kalah penting adalah ketimpangan dalam akses terhadap pendidikan dan pekerjaan berkualitas. Meskipun Korea Selatan memiliki sistem pendidikan yang maju, akses terhadap pendidikan terbaik sering kali bergantung pada kemampuan ekonomi keluarga. Hal ini menciptakan siklus kesenjangan, di mana kelompok kaya memiliki peluang lebih besar untuk memperoleh pendidikan

berkualitas dan pekerjaan bergaji tinggi, sementara kelompok miskin cenderung terjebak dalam kondisi ekonomi yang terbatas.

Lebih jauh, kesenjangan sosial di Korea Selatan juga terlihat dalam perbedaan gaya hidup dan konsumsi antara kelas sosial. Kelompok kelas atas memiliki akses terhadap gaya hidup modern, teknologi, dan fasilitas yang lebih baik, sementara kelompok bawah harus berjuang untuk memenuhi kebutuhan dasar. Perbedaan ini tidak hanya bersifat material, tetapi juga memengaruhi cara pandang, aspirasi, dan relasi sosial dalam masyarakat.

Fenomena lain yang memperkuat kesenjangan sosial adalah kerentanan kelompok miskin terhadap risiko sosial dan lingkungan, seperti banjir yang sering melanda hunian semi-basement. Peristiwa banjir di Seoul yang menimpa rumah-rumah *banjiha* menunjukkan bahwa kelompok miskin tidak hanya mengalami keterbatasan ekonomi, tetapi juga lebih rentan terhadap bencana. Hal ini memperlihatkan bahwa kesenjangan sosial tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga pada keselamatan dan kualitas hidup.

Dalam konteks representasi media, kondisi ini sering digambarkan dalam film seperti *Parasite*, yang menampilkan kontras ruang antara keluarga kaya dan miskin sebagai simbol kesenjangan sosial. Representasi tersebut memperkuat pemahaman bahwa kesenjangan di Korea Selatan tidak hanya bersifat abstrak, tetapi juga nyata dan terlihat dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, ciri-ciri kesenjangan sosial di Korea Selatan dapat dipahami sebagai fenomena multidimensional yang mencakup ketimpangan ekonomi,

segregasi ruang, keterbatasan mobilitas sosial, serta perbedaan akses terhadap pendidikan dan peluang kerja. Semua aspek ini saling berkaitan dan membentuk struktur sosial yang kompleks, yang kemudian direpresentasikan dalam berbagai media, termasuk film.

## **2.3. Kerangka Teoritis**

### **2.3.1. Teori Representasi (Stuart Hall)**

Teori representasi merupakan salah satu konsep penting dalam kajian komunikasi massa dan budaya yang menjelaskan bagaimana makna diproduksi dan disampaikan melalui media. Stuart Hall (1997) mendefinisikan representasi sebagai proses produksi makna melalui bahasa dan sistem tanda. Dalam konteks ini, bahasa tidak hanya dipahami sebagai bahasa verbal, tetapi juga mencakup bahasa visual seperti gambar, simbol, dan elemen audiovisual dalam media.

Menurut Hall, representasi tidak bersifat netral atau objektif, melainkan merupakan hasil konstruksi sosial. Media tidak sekadar merefleksikan realitas yang ada, tetapi secara aktif membentuk dan mengonstruksi realitas tersebut. Dengan demikian, apa yang ditampilkan dalam media merupakan hasil dari proses seleksi, penyusunan, dan pemaknaan yang dilakukan oleh pembuat media.

Hall (1997) mengemukakan bahwa representasi bekerja melalui dua sistem utama. Pertama, sistem konseptual, yaitu bagaimana individu memahami dan mengorganisasi konsep dalam pikirannya. Kedua, sistem bahasa, yaitu bagaimana

konsep tersebut dikomunikasikan melalui tanda dan simbol. Kedua sistem ini saling berkaitan dalam menghasilkan makna yang dapat dipahami oleh masyarakat.

Dalam teori representasi, makna tidak melekat secara alami pada objek, melainkan dibentuk melalui proses representasi. Hall membagi pendekatan representasi menjadi tiga, yaitu:

1. Pendekatan reflektif (*reflective approach*)

Pendekatan ini memandang bahwa makna mencerminkan realitas yang ada di dunia. Bahasa dianggap sebagai cermin dari realitas.

2. Pendekatan intensional (*intentional approach*)

Pendekatan ini menekankan bahwa makna ditentukan oleh maksud atau niat pembuat pesan.

3. Pendekatan konstruksionis (*constructionist approach*)

Pendekatan ini menyatakan bahwa makna dibangun melalui sistem tanda dan praktik representasi dalam budaya. Pendekatan ini yang paling relevan dalam kajian komunikasi modern, karena menempatkan makna sebagai hasil konstruksi sosial, bukan sesuatu yang tetap.

Dalam konteks media, pendekatan konstruksionis menjadi penting karena menunjukkan bahwa media memiliki peran dalam membentuk cara pandang masyarakat terhadap realitas sosial. Media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memproduksi makna yang dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman audiens.

Lebih lanjut, Hall menekankan bahwa representasi berkaitan erat dengan kekuasaan dan ideologi. Media memiliki kemampuan untuk menampilkan realitas tertentu sekaligus menyembunyikan realitas lainnya. Proses ini dapat menghasilkan dominasi makna tertentu yang kemudian dianggap sebagai sesuatu yang wajar atau alami oleh masyarakat.

Dalam konteks film, representasi dapat dilihat melalui berbagai elemen visual yang ditampilkan di layar, termasuk ruang, setting, dan komposisi visual. Elemen-elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai pendukung cerita, tetapi juga sebagai tanda yang membawa makna tertentu. Oleh karena itu, film dapat dipahami sebagai medium yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan sosial dan ideologis.

Relevansi teori representasi dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk menjelaskan bagaimana film membangun makna kesenjangan sosial melalui ruang arsitektur. Film *Parasite* tidak sekadar menampilkan perbedaan ruang antara kelas sosial, tetapi juga merepresentasikan hubungan kekuasaan dan hierarki sosial melalui elemen visual tersebut.

Dengan demikian, teori representasi Stuart Hall digunakan sebagai landasan untuk memahami bahwa ruang arsitektur dalam film merupakan hasil konstruksi makna yang mencerminkan sekaligus membentuk pemahaman tentang kesenjangan sosial. Teori ini melengkapi pendekatan semiotika Roland Barthes, di mana representasi menjelaskan proses pembentukan makna, sedangkan semiotika

digunakan untuk menganalisis makna tersebut secara lebih mendalam melalui tahapan denotasi, konotasi, dan mitos.

#### **2.4. Kerangka Pemikiran**

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda serta proses pembentukan makna melalui tanda tersebut. Dalam bidang komunikasi, semiotika digunakan untuk memahami bagaimana makna diciptakan, disampaikan, dan ditafsirkan melalui berbagai bentuk representasi, termasuk film sebagai media visual. Salah satu tokoh penting dalam kajian semiotika adalah Roland Barthes, yang mengembangkan semiotika sebagai metode untuk mengkaji makna tidak hanya pada tingkat literal, tetapi juga pada tingkat ideologis.

Barthes (1972) menjelaskan bahwa tanda tidak hanya memiliki makna permukaan, tetapi juga mengandung makna yang lebih mendalam. Ia mengembangkan pemikiran Ferdinand de Saussure dengan membagi tanda ke dalam dua unsur utama, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Penanda merupakan bentuk fisik dari suatu tanda, seperti gambar, objek, atau visual yang terlihat, sedangkan petanda adalah konsep atau makna yang muncul dari tanda tersebut. Hubungan antara penanda dan petanda kemudian membentuk sebuah tanda (*sign*).

Dalam perkembangannya, Barthes membagi proses pemaknaan menjadi dua tingkat signifikasi, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi merupakan makna tingkat pertama yang bersifat literal dan deskriptif. Pada tahap ini, tanda dimaknai sesuai

dengan apa yang terlihat secara langsung tanpa adanya penafsiran tambahan. Dalam film, denotasi dapat berupa tampilan ruang, objek, maupun tindakan tokoh yang terlihat di layar.

Sementara itu, konotasi merupakan makna tingkat kedua yang berkaitan dengan nilai sosial, budaya, dan emosional. Pada tahap ini, tanda tidak hanya dipahami secara harfiah, tetapi juga ditafsirkan berdasarkan konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya. Barthes (1977) menjelaskan bahwa konotasi memungkinkan sebuah tanda memiliki makna tambahan yang dipengaruhi oleh ideologi, pengalaman, dan budaya masyarakat.

Selain denotasi dan konotasi, Barthes juga mengembangkan konsep mitos sebagai tingkat signifikasi yang lebih kompleks. Mitos dipahami sebagai sistem pemaknaan yang berfungsi menaturalisasi ideologi sehingga tampak sebagai sesuatu yang wajar dan tidak dipertanyakan. Dalam hal ini, tanda tidak hanya menghasilkan makna, tetapi juga membentuk cara pandang masyarakat terhadap realitas sosial. Barthes (1972) menyatakan bahwa mitos bekerja dengan mengubah konstruksi sosial menjadi sesuatu yang terlihat alami.

Dalam media massa, mitos sering muncul melalui representasi yang ditampilkan secara berulang sehingga membentuk pemahaman kolektif di masyarakat. Film sebagai media visual memiliki peran penting dalam proses tersebut karena mampu menyampaikan makna melalui perpaduan gambar, ruang, dan simbol secara bersamaan. Oleh sebab itu, pendekatan semiotika Barthes relevan digunakan dalam analisis film karena dapat mengungkap makna tersembunyi di balik elemen visual.

Dalam penelitian ini, pendekatan semiotika Roland Barthes digunakan untuk menganalisis representasi kesenjangan sosial melalui ruang arsitektur dalam film *Parasite*. Ruang arsitektur dalam film dipahami sebagai penanda yang menghasilkan berbagai makna, baik pada tingkat denotasi, konotasi, maupun mitos.

Pada tingkat denotasi, penelitian akan mengidentifikasi bentuk visual ruang yang ditampilkan, seperti jenis hunian, struktur ruang, dan posisi ruang. Pada tingkat konotasi, penelitian akan menafsirkan makna sosial yang terkandung dalam ruang tersebut, terutama yang berkaitan dengan representasi kelas sosial. Sedangkan pada tingkat mitos, penelitian akan mengungkap ideologi yang terbentuk dari keseluruhan representasi tersebut, khususnya mengenai bagaimana kesenjangan sosial dipahami dan dinormalisasi dalam masyarakat.

Dengan demikian, semiotika Roland Barthes tidak hanya digunakan sebagai metode analisis, tetapi juga sebagai kerangka berpikir dalam memahami hubungan antara tanda, makna, dan ideologi dalam media visual. Pendekatan ini memungkinkan film dikaji bukan hanya sebagai teks visual, melainkan sebagai sistem tanda yang kompleks dalam merepresentasikan realitas sosial secara mendalam.

