

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini berfokus mengangkat representasi tahapan kesedihan dalam film *Lara Ati* (2022). Film *Lara Ati* adalah film drama romansa-komedi Indonesia yang menceritakan tentang perjalanan hidup dari tokoh utama dalam film, yakni Joko yang berjuang dalam menggapai mimpi karir dan percintaannya yang tidak sesuai dengan harapan. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis tahapan kesedihan dengan menggunakan semiotika dari Ferdinand de Saussure yang berkaitan dengan tanda-tanda representasi kesedihan yang dialami oleh Joko yang merupakan karakter utama yang dimunculkan pada film *Lara Ati* dengan menggunakan metode penelitian deskriptif analisis melalui pendekatan kualitatif.

Kesedihan merupakan bagian dari emosi dalam kehidupan manusia secara alami. Seseorang merasakan kesedihan karena dipicu banyak hal, mulai dari hal yang sederhana hingga serius. Beberapa orang merasakan kesedihan yang secara tiba-tiba muncul begitu saja, seperti ketika mendengarkan atau melihat sesuatu yang memicu untuk menstimulasi rasa sedih. Sebagian lain merasakan perasaan sedih tanpa mengetahui darimana asal datangnya perasaan tersebut. Namun pada umumnya seseorang akan merasakan kesedihan ketika tengah memikirkan hal-hal yang negatif, seperti mengingat masa lalu, memikirkan seseorang yang telah meninggalkannya dan lain sebagainya. Peristiwa seperti kemalangan yang datang terus-menerus, berpisah atau kehilangan orang yang dicintai, beban dan tekanan pekerjaan yang berat, dan mendapati bahwa sedang menderita penyakit kronis dapat memunculkan rasa kesedihan yang mendalam (Yoshanti, 2010). Seseorang yang merasakan kesedihan yang mendalam dan sudah terlalu lama dapat mengganggu aktivitas sosial mereka yang berdampak pada perubahan minat dalam menjalani kehidupan secara normal, pengurangan diri, hingga sulit berkonsentrasi yang mana dapat berujung pada tindakan bunuh diri (Tinarbuko, 2022).

Melansir data dari *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2022 tercatat setidaknya 700.000 angka meninggal dunia tiap tahunnya di seluruh dunia karena kasus bunuh diri yang mayoritasnya terjadi ketika usia muda produktif. Selanjutnya dalam data yang juga dikeluarkan oleh WHO, wilayah dengan tingkat bunuh diri tertinggi kedua adalah di Asia Tenggara dengan skala 10,1. Indonesia sendiri berada di urutan keempat angka bunuh diri di kawasan Asia Tenggara pada skala 3.7 per 100.000 populasi. Kasus demikian menjadi permasalahan besar dan serius bagi masyarakat negara berkembang. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) mengatakan bahwasanya kesedihan, perubahan perasaan, keresahan, dan kecemasan apabila tidak mendapat pencegahan dan penanganan yang tepat akan berujung pada gejala yang lebih serius dan mengakibatkan seseorang dengan pemikiran bunuh diri (Frijanto, 2022).

Dalam film, kesedihan kerap diceritakan sebagai sebuah proses pergolakan emosional tokoh dalam film setelah mengalami kehilangan seseorang atau terjun dalam situasi kesedihan yang akut (Armstrong, 2012). Peristiwa kehilangan atau kesedihan yang terjadi dapat dijadikan sebagai pengembangan *story* dalam sebuah film. Indonesia memiliki beberapa film yang bertemakan kesedihan seperti *Tenggelamnya Kapal van der Wijck* (2013), *Nanti Kita Cerita tentang Hari Ini* (2020), *Sayap-sayap Patah* (2022), dan *Miracle in Cell No. 7* (2022) yang menjadi film dengan urutan kelima terlaris sepanjang sejarah perfilman di Indonesia hingga saat ini. Narasi kesedihan seringkali diangkat ke dalam film karena kesedihan menjadi sebuah cerita yang relevan dengan film bergenre drama yang menjadi salah satu dari tiga genre favorit penonton di Indonesia berdasar riset yang ditampilkan dalam forum *World Intellectual Property Film Indonesia* 2018 (Hasibuan, 2018).

Narasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, akan banyak dinikmati oleh para penonton ketika hal tersebut pernah menjadi pengalaman secara pribadi atau karena mereka merasa bersimpati (Sanjaya, 2022). Dengan demikian sebuah film dapat dijadikan sebagai sebuah instrumen representasi realita sosial yang terjadi di kehidupan nyata. Film dibuat untuk menyampaikan makna dan pesan

untuk diterima oleh para penonton atau khalayaknya. Menurut Sumarno dalam (Fadhilah *et al.*, 2021) film yang baik adalah film yang dapat merepresentasikan realita kehidupan yang sesungguhnya yang disampaikan melalui audio, visual, dan bahasa. Para sineas tidak jarang mengangkat pengalaman pribadi ataupun kejadian nyata untuk diangkat menjadi sebuah film. Karena pada dasarnya film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam suatu masyarakat dan kemudian diproyeksikan ke dalam layar (Sobur, 2017). Realitas yang dibentuk oleh para sineas film menjadi sebuah sarana komunikasi filmis antara pembuat film dengan khalayak yang menontonnya. Graeme Turner dalam bukunya *Film as Social Practices* berpendapat bahwa sebuah film bisa membuat atau memindahkan sebuah realita lewat sebuah karya tanpa membuat realita aslinya berubah. Turner juga berpendapat bahwasanya film adalah representasi realitas yang dapat membentuk dan menghadirkan kembali realitas kepada para penontonnya.

Sobur (2017) mengatakan bahwa film memiliki kemampuan dan kekuatan untuk menjangkau berbagai segmen dan lapisan sosial dan berpotensi untuk mempengaruhinya. Beberapa orang menganggap bahwa film merupakan sebuah tayangan hiburan semata, akan tetapi beberapa yang lain menganggap film adalah sebuah media penyampaian pesan bagi para penontonnya. Penyampaian pesan dalam film menggunakan unsur audio dan visual yang mampu menggambarkan cerita dalam waktu yang relatif singkat dengan menggabungkan antara unsur kreatif dan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Sebagai bagian dari kajian budaya, film menghadirkan unsur nilai dan ideologi yang dekat dengan lingkungan di masyarakat (Corrigan, 2010). Sehingga narasi dalam film yang mengandung pesan ini mampu membangkitkan emosi dan imajinasi yang melibatkan penonton untuk dapat ikut merasakan cerita dalam film atau perasaan dan pemikiran tokoh dalam film. Unsur lain yang juga tidak terpisahkan selain narasi dan pesan yang membentuk makna dalam film adalah unsur sinematik yang melingkupi *mise-en-scene*, sinematografi, suara, dan penyuntingan (Pratista, 2008).

Penelitian ini meneliti sebuah film yang berjudul *Lara Ati*. Film *Lara Ati* merupakan film bergenre drama romansa-komedi yang ditayangkan perdana serentak di seluruh bioskop Indonesia pada tanggal 15 September 2022. Film yang disutradarai oleh Bayu Skak ini juga menempatkan dirinya sebagai tokoh utama dalam alur ceritanya. Beberapa nama seperti Tatjana Saphira, Sahila Hisyam, Keisya Levronka, dan Ciccio Manassero ikut membintangi film ini. Bayu Skak dengan keinginannya memperkenalkan budaya Jawa Timur dalam film ini juga mengajak seniman-seniman dari Jawa Timur seperti Dono Pradana dan Firza Falaza yang merupakan *stand up comedian*, serta Cak Kartolo, Cak Sapari, dan Eko Londo sebagai perwakilan dari grup ludruk dan srimulat untuk membantu membawakan budaya, bahasa, dan lawakan yang bersifat kedaerahan. *Lara Ati* mengangkat tema tentang permasalahan kehidupan dalam fase pendewasaan yang diakibatkan banyaknya tuntutan dan tekanan dari lingkungan sekitar. Kata *Lara Ati* sendiri berasal dari bahasa jawa, *lara* yang berarti sakit dan *ati* yang diartikan hati. *Lara Ati* tidak hanya merujuk pada urusan sakit hati dalam percintaan, tetapi juga merujuk pada urusan kehidupan lainnya yang diceritakan dalam film ini seperti *struggle* dalam dunia pekerjaan dan permasalahan kegagalan menggapai cita-cita menurut Bayu dalam wawancaranya dengan Liputan6. Dalam penayangannya sendiri film *Lara Ati* berhasil meraih sekitar 180.000 penonton kurang dari satu bulan penayangan (Kurniawan, 2022). Film ini juga berhasil masuk kedalam nominasi penghargaan Festival Film Wartawan Indonesia 2022 dalam kategori Aktris Utama Terbaik, dan nominasi penghargaan Piala Maya 2023 sebagai Aktris Pendatang Baru Terpilih (Piala Tuti Indra Malaon).

Film ini bercerita tentang Joko seorang pemuda yang sedang berjuang untuk mendapat promosi kenaikan jabatan pekerjaan sebagai salah satu syarat untuk melanjutkan hubungan serius dengan kekasihnya, meskipun sebenarnya pekerjaan tersebut tidak sepenuhnya sesuai dengan keinginan Joko. Kemudian ketika ia berhasil mendapatkan promosi, pada saat itu juga kekasihnya berpaling karena telah dilamar oleh laki-laki lain dan meninggalkan tanpa memberikan penjelasan apapun

kepada Joko. Joko merasakan kesedihan ketika ditinggalkan Farah, ditambah lagi Joko juga mendapat tekanan dari lingkungan keluarganya yang tidak mendukung karirnya sebagai pekerja kreatif. Sahabat dan teman terdekat Joko berusaha untuk menghibur dan memberikan semangat kembali agar Joko dapat melanjutkan hidupnya, hingga Joko memulai kembali menata hidupnya ketika bertemu kembali dengan Ayu yang merupakan sahabat masa kecilnya.

Kesedihan menurut Goleman adalah bentuk emosi yang terdiri dari suram, muram, melankolis, kesepian, mengasihani diri sendiri, depresi, hingga putus asa. Goleman selanjutnya juga menjelaskan bahwa kesedihan adalah sifat alami manusia yang muncul ketika keadaan yang terjadi tidak sesuai dengan keinginan (Goleman, 2010). Putusnya hubungan dengan seseorang bisa saja berakhir menjadi hal yang lebih buruk, yang dapat mempengaruhi kehidupan bersosial kita. Akan ada sebuah perasaan takut yang berlebih untuk memulai atau menjalin hubungan yang baru dengan orang lain. Kehilangan orang atau sesuatu yang berharga dan dicintai merupakan kondisi yang dapat merubah kehidupan seseorang secara drastis. Seseorang yang awalnya terbiasa hidup dan berinteraksi dengan seseorang, akan merasakan kesedihan dan kehilangan ketika ditinggalkan oleh orang yang biasanya bersama dengan mereka. Interaksi yang berlangsung dengan seseorang dapat mempengaruhi, mengubah, memperbaiki atau justru memperburuk perilaku dari individu yang lainnya (Gerungan, 2010). Dalam mengatasi rasa kesedihan karena hal tersebut, dibutuhkan kesiapan dan usaha yang dilakukan untuk memberikan waktu dan ruang yang cukup kepada seseorang untuk merasakan dan memproses perasaan-perasaannya dengan kesadaran yang penuh.

Berkilas balik pada tahun 2020 yang lalu, seluruh negara yang ada di dunia, termasuk Indonesia dilanda oleh fenomena pandemi virus Covid-19 yang mengakibatkan banyaknya korban berjatuhan karena dampak masif dari virus tersebut yang mengejutkan. Dilansir dari laman resmi informasi *covid19.go.id* angka kematian di Indonesia per tanggal 14 Mei 2023 telah mencapai angka 161.630 jiwa. Angka kematian yang tinggi dan adanya berita-berita tentang

kemunculan varian mutasi baru virus mengakibatkan banyak orang mengalami kesedihan karena mengalami kehilangan anggota keluarga, saudara, dan kerabat yang menjadi korban meninggal dunia. Selain itu banyak orang juga mengalami kesedihan yang diakibatkan pandemi juga turut berdampak pada berbagai faktor yang menyebabkan tidak sedikit orang yang kehilangan pekerjaan dan penghasilannya.

Proses bersedih yang dialami oleh manusia berbeda antara satu dengan lainnya. Ketika seseorang memiliki hubungan kedekatan yang erat seperti misal ikatan keluarga, ketika hubungan tersebut terputus, karena berpisah atau meninggal, akan menimbulkan efek kesedihan yang sangat mendalam. Dr. Elisabeth Kubler-Ross dalam bukunya *“On Grief and Grieving: Finding the Meaning of Grief Through the Five Stages of Loss”* memperkenalkan konsep *five stages of grief* yang meliputi: penolakan (*denial*), marah (*anger*), penawaran (*bargaining*), depresi (*depression*), penerimaan (*acceptance*) (Kubler-Ross & Kessler, 2014).

Kata *Grief* sendiri merupakan sebuah istilah yang seringkali digunakan untuk menggambarkan respon terhadap rasa kehilangan. Kehilangan dapat diartikan dalam banyak hal seperti kehilangan orang yang dicintai, kehilangan akibat perceraian, kehilangan tempat tinggal, kehilangan pekerjaan, kehilangan akibat bencana alam, kecelakaan dan lainnya (Walter, 2015). Menurut Papalia (2008) menjelaskan bahwa semua orang yang mengalami kehilangan atas seseorang yang memiliki hubungan dekat akan mengeluarkan sebuah respon emosional rasa sedih. Setiap orang akan memberikan respon atas suatu kejadian kehilangan dengan berbeda-beda tergantung seberapa dekat hubungan yang terjadi.

“Sadness is a hallmark symptom of grief, which in turn is the consequence of losing something we care about. In this way you could say that sadness and love are inextricably linked.” (Wolfelt, 2016.)

Bersedih adalah sebuah hal yang wajar dan merupakan bagian dari istilah *grief* itu sendiri. Rasa sedih yang muncul adalah sebuah respon dari kehilangan

sesuatu yang dianggap berharga. Alan D. Wolfelt mengatakan bahwa perasaan sedih adalah hal yang perlu untuk dilakukan karena kesedihan memainkan sebuah fungsi yang penting untuk mengumpulkan kembali berbagai aspek seperti kognitif, emosional, spiritual, fisik, dan sosial (Wolfelt, 2016).

Penelitian ini akan melihat bagaimana konsep *five stages of grief* direpresentasikan dalam film *Lara Ati*. Representasi digunakan sebagai sebuah bagian dari semiotika untuk menjelaskan kesedihan dan tahapannya yang terdapat dalam film *Lara Ati*. Representasi sendiri secara luas dapat diartikan sebagai perbuatan atau keadaan yang bersifat mewakili. Representasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang mewakili semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna. Representasi berupaya menghubungkan antara konsep dalam benak masyarakat yang menggunakan bahasa, sehingga masyarakat mampu memaknai sebuah benda, kejadian nyata, maupun dunia imajinasi (Hall, 2003). Pengertian dari representasi juga dijelaskan oleh John Fiske sebagai sesuatu yang merujuk pada proses dimana realita disampaikan dalam komunikasi yang melalui kata, bunyi, citra atau kombinasi dari ketiganya (Fiske, 2004).

Penelitian ini menggunakan semiotika Ferdinand de Saussure dalam menganalisis adegan yang ada pada film. Semiotika secara umum dapat diartikan sebagai metode untuk menganalisa tanda-tanda (*signs*) (Ida, 2018). Peneliti menggunakan model semiotik dan menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui makna yang terdapat dalam film terutama terkait bagaimana penggambaran tahap kesedihan yang ada dalam film *Lara Ati*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana representasi tahapan kesedihan dalam film *Lara Ati* (2022)?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimana tahapan kesedihan direpresentasikan dalam film *Lara Ati* (2022).

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan agar penelitian ini memiliki manfaat yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan dan dapat memberikan kontribusi sebagai rujukan penelitian studi komunikasi kedepannya yang sesuai dengan bidang penelitian yang diangkat. Berdasar tujuan penelitian tersebut, diharapkan adanya manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan secara umum dapat menyumbangkan sumbangsih untuk ilmu komunikasi dan terkhusus bidang kajian media. Penelitian ini dapat digunakan untuk menambahkan referensi dan wawasan mengenai bagaimana representasi tahapan kesedihan dalam film yang dipandang dalam perspektif ilmu komunikasi. Penelitian ini kemudian juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk pengembangan kajian ilmu komunikasi dengan pembahasan yang sama atau serupa dan penelitian yang menggunakan metode analisis semiotika untuk memaknai tanda-tanda dalam sebuah film yang dapat digunakan oleh pihak-pihak lain dalam penelitian lainnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan memilih topik ini, penulis berharap bahwa kedepannya penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis berupa bertambahnya wawasan pembaca terkait representasi tahapan kesedihan dalam film, dan dapat digunakan untuk menganalisis

gejala sosial terutama kondisi dan fenomena kesedihan yang terjadi di masyarakat.

1.5 Tinjauan Pustaka

Bagian tinjauan pustaka pada penelitian ini akan menguraikan persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis seputar tema yang dikaji dan metode yang digunakan. Kemudian penulis memaparkan konsep, pengertian dan tahapan dari proses kesedihan yang menjadi dasar penelitian. Selanjutnya penulis juga memaparkan film sebagai media komunikasi massa yang dapat menjadi sarana representasi dari sebuah realita dan sebagai praktik sosial. Pada sub bab selanjutnya penulis memaparkan tata bahasa film yang menjadikan sebuah film dapat dideskripsikan sebagai sebuah teks berbentuk audio dan visual dalam bahasa deskriptif yang mengandung makna sehingga mampu dipahami. Dan untuk sub bab yang terakhir penulis menjabarkan semiotika dari Ferdinand de Saussure, sebagai metode yang dipakai dalam penelitian ini untuk menganalisis penggambaran tahapan kesedihan yang ada dalam film.

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berguna untuk menjadi perbandingan dan acuan dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian sebelumnya yang sifatnya relevan. Ketika melakukan eksplorasi teks dari film *Lara Ati*, penulis menelusuri kajian-kajian yang terkait dengan kesedihan dan kedukaan dalam penelitian baik dalam film atau di media lain yang dapat digunakan sebagai referensi dan rujukan.

Penelitian oleh Murni Maya Sari yang dilakukan pada tahun 2017 dengan judul "*Proses Berduka Tokoh Utama dalam Film Ponette Karya Jacques Doillon Akibat Kematian Sosok Ibu*" Penelitian ini menggunakan dua teori yaitu teori berduka yang dikemukakan oleh Kubler-Ross dan teori pendukung respon anak terhadap kematian oleh Raphael Beverley. Penelitian ini menggunakan metode

kualitatif. Hasil temuan dari penelitian ini adalah tokoh utama Ponette melalui semua tahapan berduka sesuai dengan teori berduka yang dikemukakan oleh Kubler-Ross meskipun kejadiannya terjadi secara acak dan repetitif. Selain itu Ponette juga menunjukkan perubahan respon dan pemahaman tentang kematian yang berbeda sesuai dengan pertumbuhan usianya. Persamaan dengan penelitian ini adalah memiliki objek material penelitian yang sama yaitu menggunakan film, selain itu penggunaan teori yang juga sama dari Kubler-Ross. Perbedaannya penelitian ini menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure, sedangkan penelitian oleh Murni Maya Sari menggunakan analisis psikologi dan sastra.

Tinjauan penelitian kedua yaitu yang dilakukan Sri Rijati Wardiani mahasiswa Universitas Padjadjaran yang berjudul *Isu Kesedihan dalam metropop Critical Eleven karya Ika Natassa (2021)* yang menganalisis tahapan kesedihan dari Anya dan Ale yang menunjukkan rasa kehilangan yang mendalam karena kematian orang yang dicintainya dan implikasi apa yang terjadi dengan lingkungan sekitar dalam kesehariannya, Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kondisi kesedihan yang dialami kedua tokoh akibat kehilangan sosok anak. Persamaan dari penelitian ini adalah pada penggunaan objek formal tentang tahapan yang dialami tokoh ketika berduka. Perbedaannya terletak pada objek material yang mana penelitian Sri Rijati Wardiani menggunakan teks analisis berupa novel yang berjudul *Critical Eleven* sedangkan penelitian ini menggunakan film yang berjudul *Lara Ati*. Kemudian perbedaan lainnya terletak pada metode yang digunakan dimana penelitian yang dilakukan oleh Sri menggunakan psikologi sastra sedangkan dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure.

Penelitian selanjutnya yang menjadi rujukan adalah penelitian oleh Laila Afrilia Riyadi yang berjudul *“Representasi Rasa Kehilangan Pada Iklan XL Axiata Versi “Pesan Untuk Raka” di Youtube” (2022)*. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah rasa kehilangan dan berduka yang dialami oleh tokoh Nina yang merupakan Istri dari Raka yang ditinggal berpulang memiliki pengaruh yang signifikan dalam keseharian hidupnya,

akan tetapi rasa kesedihan tersebut berusaha dapat dihadapi dengan kebersamaan dengan perilaku Nina yang sudah tidak menutup diri dan berinteraksi kembali dengan keluarganya. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Laila adalah menampilkan gambaran tahapan-tahapan yang dialami tokoh dalam kesedihannya, kemudian perbedaan penelitian oleh Laila Afrilia terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu analisis semiotika dari Roland Barthes dan penelitian yang dilakukan Laila meneliti iklan pada kanal sosial media youtube.

Selanjutnya penelitian yang menjadi referensi dalam penelitian ini adalah *“Analisis Semiotika Makna Kesedihan Pada Transcript Podcast Rintik Sedu Episode Jalan Pulang”* (2022) oleh Ignasius Rayi Angger. Penelitian ini dilakukan untuk menemukan makna kesedihan yang terkandung dalam transkrip dari podcast karya Rintik Sendu. Penelitian ini menggunakan konsep kesedihan dari Kubler-Ross dan *wheel of emotions* dari Junto Institute untuk mengidentifikasi kesedihan yang ada dalam podcast tersebut. Hasil penelitian didapatkan bahwa rasa kesedihan yang dialami karakter “aku” dalam podcast terjadi akibat kerenggangan hubungan romantis dengan karakter “kamu” tanpa sebuah alasan yang jelas. Hubungan romantis yang terjalin antar keduanya sudah tidak memberikan kebahagiaan lagi bagi kedua pihak. Kesedihan yang muncul diakibatkan karena merasa kehilangan karakter “kamu” yang sehari-hari selalu bersama. Perbedaan anatara penelitian yang dilakukan oleh Ignasius dengan penelitian ini adalah terletak pada obyek penelitian. Penelitian *“Analisis Semiotika Makna Kesedihan Pada Transcript Podcast Rintik Sedu Episode Jalan Pulang”* (2022) menggunakan media podcast sebagai obyek penelitiannya dan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, dimana pada penelitian yang dilakukan penulis menggunakan obyek penelitian media film *Lara Ati* dan menggunakan metode analisis semiotika Ferdinand de Saussure.

1.5.2 Film Sebagai Medium Representasi

Film merupakan salah satu media komunikasi yang berhubungan erat dengan budaya dan representasi sosial. Film dianggap efektif dalam menanamkan nilai konstruksi budaya, sosial, dan nilai-nilai lain yang berada pada masyarakat tentunya dengan pendekatan persuasif. Hubungan antara film dan masyarakat seringkali dikaji oleh ahli komunikasi. Tidak hanya konstruksi budaya dan representasi sosial, film mampu menginterpretasikan banyak tanda. Film sebagai representasi berarti film menghadirkan dan membentuk ulang realita berdasar tanda, kode, konvensi dan ideologi kebudayaanya (Turner dalam Sobur, 2017).

Representasi menurut Stuart Hall menyatakan bahwa arti atau makna diproduksi menggunakan bahasa dan makna ini dipertukarkan antar kelompok dalam kebudayaan. Proses atau hasil pemaknaan itulah yang disebut sebagai representasi (Hall, 2003). Representasi berupaya menghubungkan antara konsep dalam benak masyarakat yang menggunakan bahasa, sehingga masyarakat mampu memaknai sebuah benda, kejadian nyata, maupun dunia imajinasi (Hall, 2003). Stuart Hall membagi representasi menjadi beberapa pendekatan yaitu (1) *reflective approach* yang merujuk kepada representasi yang mencerminkan realita yang sebenarnya; (2) *intentional approach* yang merujuk bahwa makna hanya dimiliki oleh representasi objek dan pembuat tanda; (3) dan *constructive approach* yang menyatakan representasi adalah kesenjangan yang dikonstruksi yang didalamnya terdapat dialektika makna antara pembuat dan penerima (Husna & Fahrimal, 2021). Menurut Aprilita (2016) representasi didefinisikan sebagai gambaran mengenai realitas yang ditampilkan melalui kode-kode, simbol, tanda, makna serta ideologi dari suatu kebudayaan. Selain itu menurut Mirold (dalam Husna & Fahrimal, 2021), representasi didefinisikan sebagai gambaran suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang dituangkan melalui media.

Seperti yang telah dijelaskan representasi mampu memaknai sebuah tanda atau simbol pada media. Hal ini berhubungan dengan film karena film merupakan media sarana representasi yang mampu membentuk makna. (Fiske, 2004)

menjelaskan makna yang terkandung dalam film dapat mewakili sebuah realita karena representasi mengacu pada realita yang dikomunikasikan dengan suara, citra, atau keduanya. Melalui audio atau visual gambar yang disajikan, film mampu mempengaruhi bahkan membentuk interpretasi masyarakat atau penikmatnya. Interpretasi yang dimaksud adalah persepsi atau pemaknaan masyarakat terhadap suatu konsep, entitas, stereotip, maupun pemikiran atau pandangan tertentu. Penganalisisan representasi memiliki tujuan untuk mengetahui pemaknaan terkait sebuah pandangan terhadap sekumpulan tanda, dan simbol. Sekumpulan tanda dan simbol tersebut dapat dianalisis melalui film karena film dianggap menjadi cerminan kondisi masyarakat dan juga memiliki makna.

1.5.3 Film Sebagai Praktik Sosial

Pada awal kemunculannya film dipahami sebagai karya seni sebagai bentuk dari kreatifitas manusia, seiring perkembangannya film tidak lagi hanya dimaknai sebagai karya seni, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi massa dan praktik sosial (*film as social practices*). Film dalam perspektif komunikasi massa dan praktik sosial, lebih menekankan pada penyampaian pesan yang mengedepankan esensi dan efek yang dihasilkan yang dapat mempengaruhi khalayak. Sebuah film dapat dikatakan sebagai sarana konstruksi atas hal-hal yang terjadi sebenarnya di dunia nyata. Film dapat menyampaikan pesan-pesan dan berusaha menghadirkan ulang realita apa yang ada di masyarakat dimana realita tersebut dibentuk dan dihadirkan kembali kepada khalayak yang menonton. Bentuk-bentuk realita yang dimaksud bisa berupa tanda-tanda, konvensi, atau sebuah ideologi kebudayaan (Turner, 2006).

Selanjutnya, perspektif film sebagai praktik sosial beranggapan adanya interaksi antara film dengan ideologi kebudayaan dimana film itu dibuat dan ditayangkan. Melalui komunikasi dalam film para sineas yang ingin menghadirkan realita-realita dan narasi yang terdapat dalam film akan berlandaskan nilai-nilai budaya dan kepercayaan yang berlaku dalam masyarakat. Akibatnya, secara tidak

langsung kajian film atau teori tentang film berkembang menjadi kajian ilmu yang lebih luas yang juga dapat meneliti sebuah budaya yang disebut sebagai kajian budaya (Turner, 2006). Studi kajian budaya digunakan untuk menganalisis bagaimana makna sosial diproduksi melalui media seperti film, musik, televisi, komik, dan mode fashion. Terjadi pergeseran definisi budaya yang kemudian menjadi sebuah proses konstruksi gaya hidup masyarakat, dimana hal tersebut menghasilkan makna yang terdapat pada media representasi.

Bentuk kebudayaan yang ditampilkan dalam media representasi seperti film, ditampilkan dalam kode atau simbol secara sosial budaya. Dalam penelitian ini, budaya dianggap sebagai sistem makna yang saling berhubungan. Upaya untuk meneliti makna dalam film digunakan untuk melihat dan menjelaskan budaya yang bentuknya tidak tampak sebagai sesuatu yang terlihat namun tersirat dalam bahasa pada media yang digunakan. Dengan begitu, peneliti mampu mempelajari bagaimana suatu pesan dikonstruksi hingga bagaimana konstruksi pola komunikasi pada setting budaya tertentu. Oleh sebab itu film juga dapat disebut sebagai “*the symbolic production of reality*” yang dapat membentuk realitas sosial melalui bahasa dan simbol lainnya (Hall, 2003: 15).

1.5.4 Bersedih dan Tahap Kesedihan

Kesedihan adalah salah satu respon yang cenderung dialami ketika seseorang kehilangan sesuatu yang dianggap berharga seperti hilangnya kasih sayang dari orang lain atau lingkungan sekitarnya dan ketika gagal mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Izard dalam Yoshanti (2010) berpendapat bahwa bersedih merupakan sebuah reaksi manusiawi yang alami dalam mempertahankan diri ketika dilanda suatu kejadian yang tidak diinginkan dalam hidup sehari-hari manusia, terutama yang berkaitan dengan kehilangan. Kesedihan adalah suatu kondisi atau pengalaman yang menimbulkan rasa kesepian, keterpisahan, dan keputusasaan (Strongman, 2003).

Terdapat banyak hal yang dapat mengakibatkan seseorang mengalami rasa kesedihan, salah satu penyebabnya yang utama adalah perasaan kehilangan, perubahan suasana atau lingkungan, mengingat masa lalu, hingga konflik hubungan antar sesama. Disamping penyebab yang utama seseorang juga dapat merasakan kesedihan ketika mendengarkan musik yang memiliki tempo yang lambat, melihat kejadian atau peristiwa yang tragis, atau bersama dengan orang di sekitar yang sedang merasa sedih juga dapat memicu seseorang untuk memunculkan kesedihan. (Yoshanti, 2010). Kesedihan tidak terjadi begitu saja, kesedihan dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yang pertama adalah faktor masalah pribadi, dimana kejadian yang terjadi pada individu yang berupa emosi negatif, penyesalan, dan kegagalan terhadap pencapaian dirinya sendiri. Dan yang kedua adalah faktor kejadian yang tidak terduga dimana seseorang mengalami kejadian yang sebelumnya tidak terpikirkan sama sekali dan ketidakmampuan untuk mengatasi kekecewaan dan penyesalan dari kejadian tersebut yang menyimpannya. (Uchida, 2009).

Mendatu (2010) menyampaikan bahwa kesedihan sebenarnya adalah ekspresi yang dapat dikenali dengan mudah. Wajah seseorang yang menampilkan ekspresi merupakan kunci dari kesedihan yang dialami seseorang, dapat dilihat dari mata yang sendu atau berkaca-kaca, terasa berat untuk berkomunikasi atau hanya sekedar mengucapkan kata dan menjawab pertanyaan singkat, aktivitas tubuh yang lambat, serta cenderung menjadi pribadi yang pasif.

Proses bersedih yang dialami oleh manusia berbeda antara satu dengan lainnya. Ketika seseorang memiliki hubungan kedekatan yang erat seperti misal ikatan keluarga, ketika hubungan tersebut terputus, karena berpisah atau meninggal, akan menimbulkan efek kesedihan yang sangat mendalam. Dr. Elisabeth Kubler-Ross dalam bukunya *“On Grief and Grieving: Finding the Meaning of Grief Through the Five Stages of Loss”* memperkenalkan konsep *five stages of grief* atau lima tahap kesedihan yang meliputi: penolakan (*denial*), marah (*anger*), penawaran (*bargaining*), depresi (*depression*), penerimaan (*acceptance*) (Kubler-Ross & Kessler, 2014). Konsep yang dikenalkan oleh Elisabeth Kubler-Ross ini adalah

sebuah model psikologi yang digunakan sebagai pedoman ketika seseorang mengalami kehilangan akan suatu hal yang dicintai atau ketika berduka (Kubler-Ross & Kessler, 2014). Banyak anggapan bahwa tahapan-tahapan bersedih mutlak dirasakan ketika orang sedang berduka, karena jika tidak melewati semua tahapan tersebut rasa kesedihan yang sesungguhnya masih belum dialami sepenuhnya (Rogers, 2007). Akan tetapi, Dr. Elisabeth Kubler-Ross menjelaskan bahwa tahapan tersebut bukan sebuah tuntutan yang harus dilewati ketika seseorang bersedih, melainkan tahapan kesedihan adalah bentuk pengelompokan kategorisasi berbagai perasaan yang akan timbul ketika seseorang sedang bersedih dan seseorang yang sedang berada dalam tahap tertentu, dapat kemudian keluar dan kembali masuk ke tahap lainnya dan seterusnya (Kubler-Ross & Kessler, 2014)

1. Penolakan (*Denial*)

Penolakan (*Denial*) adalah fase pertama dari tahap kesedihan yang dialami seseorang. Seseorang yang baru saja mengalami hal yang menyedihkan biasanya akan menolak dan menyangkal keadaan yang ia alami. Seseorang yang mengalami reaksi penolakan adalah hal yang normal sebagai mekanisme pertahanan diri seseorang. Seseorang yang mengalami kesedihan akan menolak dengan tegas atas hal yang terjadi kepadanya (Santrock, 2011). Manifestasi dari sikap penolakan diri nantinya akan berubah menjadi isolasi dan penarikan diri dari lingkungan dan orang sekitar. Penarikan diri ini merupakan bentuk ketidakpercayaan atas kejadian atau tragedi yang dialaminya. Respon penyangkalan dan penarikan ini merupakan respon sementara yang mengarah pada tahapan selanjutnya.

2. Marah (*Anger*)

Ketika tahap penolakan diri (*denial*) mencapai puncaknya, seseorang akan mengalami kesedihan dan rasa sakit yang semakin mendalam dan masih belum dapat diterima. Seseorang yang kehilangan rentan terhadap perubahan perasaan karena pemicu emosional seperti amarah, benci, dengki, dendam sebagai

pelampiasan atas kesedihannya. Pada tahapan ini seseorang yang mengalami kesedihan sudah tidak dapat menyangkal dan menolak apa yang terjadi dan mulai menyalahkan diri atau orang lain (Kubler-Ross & Kessler 2014). Kemarahan yang dialami seseorang pada umumnya ditujukan pada orang yang berkaitan dengan peristiwa yang terjadi, seperti marah dan membenci orang yang pergi meninggalkannya, tetapi terkadang juga tidak jarang dilampiaskan kepada orang terdekat yang tidak berkaitan langsung dengan peristiwa yang dialami, seperti teman dan keluarga. Sebagian orang menganggap marah adalah bentuk dari ketakutan, sehingga sebisa mungkin orang memilih untuk menyembunyikan dan menahan amarah mereka. Tidak jarang amarah pada diri seseorang memicu terjadinya pelampiasan dalam bentuk fisik sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan.

3. Penawaran (*Bargaining*)

Pada tahap ini setelah emosi dan amarah memudar, seseorang mulai percaya dengan kejadian yang menimpanya. Pada tahap ini seseorang mulai terjebak dengan pikiran-pikiran yang menginginkan kehidupan berjalan kembali seperti mulanya dimana ia tidak mengalami hal yang mengakibatkan kesedihan.

Pemikiran seperti “Kalau saja...,” “Andaikan sebelumnya...,” akan disertai dengan perasaan menyesal dan pencarian kesalahan dalam diri sendiri. Pada fase ini orang yang mengalami kesedihan akan selalu terjebak dengan penyesalan masa lalunya dan khayalan masa depan tentang akan seperti apa kehidupannya, dan bagaimana akhirnya jika hal buruk yang menyebabkan kesedihan itu tidak terjadi.

4. Depresi (*Depression*)

Tahapan depresi akan muncul ketika seseorang telah menyerah dalam menghadapi realita yang sesungguhnya. Tahapan depresi ini menimbulkan rasa cemas dan kekhawatiran. Perasaan marah, kecewa, sedih dendam dapat mendorong seseorang untuk mengalami depresi. Depresi yang timbul karena perasaan

kehilangan dapat mengakibatkan hilangnya konsentrasi, pola tidur yang terganggu, dan pola makan yang berubah adalah respon yang wajar ketika seseorang sedang mengalami tahap depresi (Hidayat, 2020). Depresi yang berkelanjutan akan menimbulkan suasana hati buruk yang dapat mempengaruhi seseorang dalam beraktivitas dan menjalani hidup. Kegiatan sederhana seperti bangun tidur, makan, berbicara, tersenyum akan terasa sulit untuk dilakukan ketika seseorang sedang depresi. Seseorang bahkan sudah tidak tenggang rasa dan tak acuh. Pada saat seperti inilah saat yang dianggap sebagai titik terendah dalam kehidupan. Tahap depresi dapat dilewati jika seseorang mendapat keyakinan bahwa hidupnya akan kembali berjalan dengan baik seperti sedia kala. Ketika seseorang mengalami tahap depresi, seseorang berpikir apakah kehidupannya akan kembali seperti semula atau akan seperti ini selamanya (Kubler-Ross & Kessler, 2014). Seseorang yang sedang berada pada tahap ini membutuhkan bantuan dan dukungan moral dari orang lain untuk dapat menghadapi rasa depresinya.

5. Penerimaan (*Acceptance*)

Pada tahap penerimaan tidak dapat dikatakan seseorang telah melewati kesedihan dengan sepenuhnya. Penerimaan tidak selalu menjadi tahapan akhir dari kesedihan yang membahagiakan atau mengembalikan semangat menjalani kehidupan kembali. Kubler-Ross & Kessler (2014) beranggapan bahwa fase penerimaan adalah ketika seseorang yang kehilangan akhirnya merasa segala sesuatu akan baik saja, sikap penerimaan terhadap kenyataan dan kejadian yang telah dilalui mendorong mereka bergerak maju dan melanjutkan kehidupan. Seseorang mungkin akan merasakan perubahan yang signifikan dalam hidupnya. Dalam tahapan ini seseorang berusaha menghadirkan rasa damai dalam dirinya. Rasa sakit yang dialami secara perlahan memudar, seseorang mulai melanjutkan dan memandang kehidupan ke depan. Seseorang akan kembali membaur dengan orang-orang yang ada di dekatnya, membuka hubungan dengan orang baru, dan membangun semangat hidup dirinya sendiri.

1.5.5 Tata Bahasa Film

Film dapat dipahami sebagai karya yang terbentuk dari berbagai elemen pembentuk seperti visual, audio, dan narasi. Film bertujuan untuk menyampaikan suatu makna yang terkandung sehingga dapat mempengaruhi khalayak yang menonton dengan berupaya merepresentasikan sebuah cerita dalam waktu yang singkat (Baran dalam Asri, 2020). Kemampuan film untuk menjangkau banyak segmen merupakan salah satu potensi besar film untuk dapat mempengaruhi khalayaknya. Sebagai media penyampai pesan, membuat sebuah film membutuhkan kreativitas dan teknik yang baik agar pesan yang berupa elemen audio, visual, dan narasi dapat diterima oleh penonton dengan baik.

Film yang merupakan media komunikasi massa tidak terlepas dari beberapa teknik dan unsur yang membentuknya. (Pratista, 2008) menjabarkan unsur-unsur dalam pembuatan film sebagai berikut:

1. Unsur Naratif

Unsur naratif berkaitan dengan aspek cerita dari film tersebut. Setiap film tidak mungkin terlepas dari unsur naratif karena dalam sebuah film selalu terdapat elemen-elemen seperti tokoh, permasalahan, ruang dan waktu kejadian. Semua elemen tersebut membentuk jalannya cerita secara keseluruhan dalam film. Elemen-elemen tersebut lebih lanjut dijabarkan oleh Pratista (2008) seperti:

a. Cerita dan Plot

Cerita dapat dilihat dari yang langsung divisualisasikan dalam film atau yang tidak. Plot adalah bagian dari cerita yang dapat memanipulasi cerita yang berjalan dalam film. Plot sendiri merupakan rangkaian peristiwa yang disajikan dengan unsur audio dan visual dalam film.

b. Batasan Ruang dan Waktu

Sebuah film pasti mengambil latar suatu lokasi dengan dimensi waktu. Sebuah film akan menunjukkan tanda lokasi dan wilayah yang jelas. Waktu digunakan untuk menunjukkan latar jalannya cerita naratif yang disajikan apakah terjadi di masa lampau, masa sekarang, atau masa depan.

c. Batasan Informasi Cerita

Setiap film pasti memiliki batasan informasi cerita yang merupakan hal penting yang bertujuan agar cerita dalam film tetap sesuai dengan konteks yang diinginkan oleh sineas film.

2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah lebih pada segala aspek teknis proses pembuatan sebuah film yang dapat memberikan penguat dalam pemaknaan dari film. Unsur sinematik dibagi menjadi empat yaitu; *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara.

a. *Mise-en-scene*

Mise-en-scene diambil dari bahasa Perancis yang berarti “*puttin in the scene*”, *Mise-en-scene* dapat diartikan sebagai semua unsur atau elemen yang divisualisasikan dalam sebuah film. *Mise-en-scen* dapat dengan mudah dikenali karena merupakan unsur sinematik yang tersurat atau eksplisit. Menurut Villarejo (2007) *mise-en-scene* terdiri dari empat unsur utama yang membentuknya, yaitu latar (*setting*), tata rias wajah dan busana (*makeup and wardrobe*), para pemain dan pergerakannya (*acting*), dan pencahayaan (*lighting*).

Latar (*setting*) beserta seluruh propertinya dapat menunjukkan kondisi tempat yang menjadi lokasi kejadian sebuah adegan. Latar dapat membangun sebuah kesan yang diinginkan dalam sebuah film. Lokasi pengambilan dalam latar film dapat dilakukan dengan menggunakan studio *indoor* yang memanipulasi latar dan *shot on location* yang terletak pada lokasi yang sesungguhnya.

Busana (*wardrobe*) merupakan segala hal yang dikenakan oleh pemeran dalam film mulai dari pakaian utama dan tambahan atribut dan aksesorisnya, busana dapat membantu menggambarkan konteks ruang dan waktu, status ekonomi, strata sosial, dan watak serta kepribadian dalam adegan film. Terkadang warna busana dapat disesuaikan dengan *tone* dan

bisa juga memberikan arti sesuai konteks film. Tata rias wajah (*make up*) pada film berfungsi untuk lebih menonjolkan ekspresi, sifat, keadaan, dan identitas bagi para pemeran.

Tata cahaya (*lighting*) pada film digunakan untuk membangun berbagai suasana dan *mood* dalam film. Tata cahaya bisa dikelompokkan mulai dari arah sorotnya, sumber cahaya apakah berasal dari cahaya natural alam atau menggunakan bantuan alat studio, serta warna cahaya. Umumnya teknik yang sering digunakan adalah pencahayaan tiga titik (*three point lighting*) yang menggunakan tiga sumber pencahayaan yaitu *key lighting*, *fill light*, dan *backlight*. Sumber pencahayaan ini mempengaruhi kekuatan suasana film yang ingin disampaikan. Pemilihan warna cahaya dilakukan untuk mencerminkan suasana dan keadaan dalam sebuah film (Darmaprawira, 2002).

Unsur terakhir dari *mise-en-scene* adalah para aktor dan aktris yang memainkan perannya sesuai dengan jalan cerita yang telah ditentukan dalam film (*acting*). Pemeran dapat menunjukkan kemampuan berakting dengan menampilkan gestur, raut, ekspresi yang sesuai dengan yang diinginkan oleh sutradara sehingga setiap adegan tidak dilakukan dengan spontanitas, meskipun terkadang beberapa aktor juga dapat melakukan improvisasi.

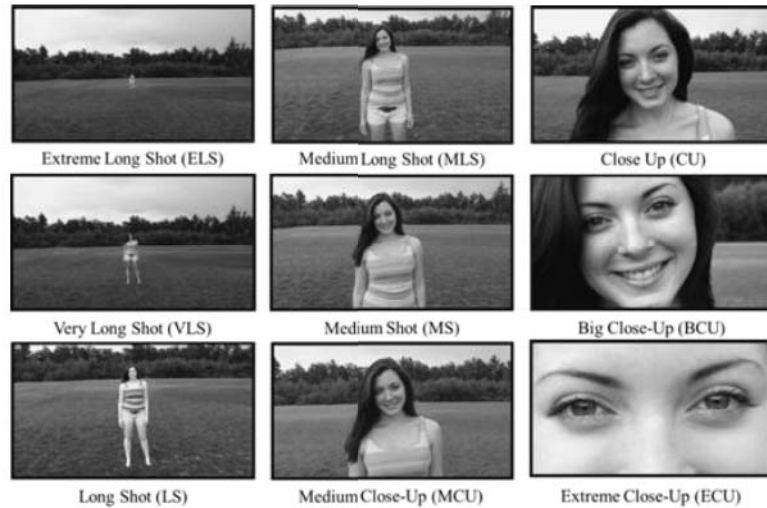
b. Sinematografi

Sinematografi adalah teknik yang digunakan untuk merekam adegan dan menggabungkan gambar yang sudah direkam agar dapat menyampaikan ide atau membentuk sebuah cerita (Frost, 2009). Dengan sinematografi kamera melakukan *framing* untuk memilih dan memilah apa yang akan direkam dengan merujuk pada sebuah peraturan dasar yang mengatur konstruksi dan presentasi elemen visual yang dibuat untuk sebuah gambar bergerak atau film yang dijelaskan secara lebih rinci oleh Bowen dalam bukunya "*Grammar of the Shot*". Bowen (2017) membagi jenis jarak pengambilan gambar sebagai berikut:

- *Extreme Long Shot* (ELS) teknik pengambilan gambar dengan jarak yang sangat jauh, mencakup sudut pandang yang luas dan lebar dimana subjek hampir tidak terlihat dengan jelas sehingga digunakan untuk menunjukkan dan memperkenalkan sebagian besar lingkungan atau latar dalam adegan.
- *Very Long Shot* (VLS) pengambilan gambar yang cukup jauh tetapi tidak sejauh ELS, subjek sudah dapat dilihat dengan cukup jelas dan masih mencakup latar sekitar.
- *Long Shot* (LS) teknik pengambilan gambar yang juga dikenal dengan sebutan “*full body shot*” karena pengambilan gambar memperlihatkan subjek manusia secara utuh dari kepala hingga kaki dan tetap menunjukkan lingkungan sekitar dengan proporsi yang seimbang.
- *Medium Long Shot* (MLS) pengambilan gambar dengan *framing* yang menunjukkan sebagian subjek (manusia) yang biasanya dari bagian kepala hingga lutut. MLS menonjolkan subjek dalam *frame* dengan detail penampilan dan ekspresi subjek yang bisa terlihat.
- *Medium Shot* (MS) pengambilan gambar yang mendekati sudut pandang manusia dalam melihat lingkungan dan subjek secara nyata. Menunjukkan subjek manusia dari pinggang sampai kepala dan menjadikan subjek yang paling menonjol dalam *frame* dengan detail-detailnya.
- *Medium Close-Up* (MCU) pengambilan gambar dengan melakukan eliminasi sebagian besar subjek dan hanya menyisakan bagian dada hingga kepala, sehingga memberikan informasi lebih jelas seperti rambut dan bentuk wajah. Teknik pengambilan ini sering digunakan untuk

penekanan karakter yang sedang berinteraksi seperti berbicara dan mendengarkan tanpa banyak melibatkan gerakan tubuh lainnya.

- *Close-Up* (CU) atau yang biasa disebut dengan “*head shot*” menonjolkan hanya bagian wajah dari subjek sehingga pandangan terfokus hanya pada bagian wajah dan detail tentang emosi terlihat yang ditampilkan melalui raut wajah dan ekspresi subjek.
- *Big Close-Up* (BCU) pengambilan gambar dengan wajah yang hampir memenuhi *frame* sehingga menampilkan dengan jelas bagian-bagian wajah seperti mata, hidung, dan mulut.
- *Extreme Close-Up* (ECU) pengambilan gambar dengan bagian wajah memenuhi seluruh *frame* sehingga bagian-bagian dari wajah sangat jelas dan terlihat seperti bagian mata, atau lekuk bibir, penonton juga tidak dapat melihat latar sekitar dimana subjek berada dan sedang melakukan apa.

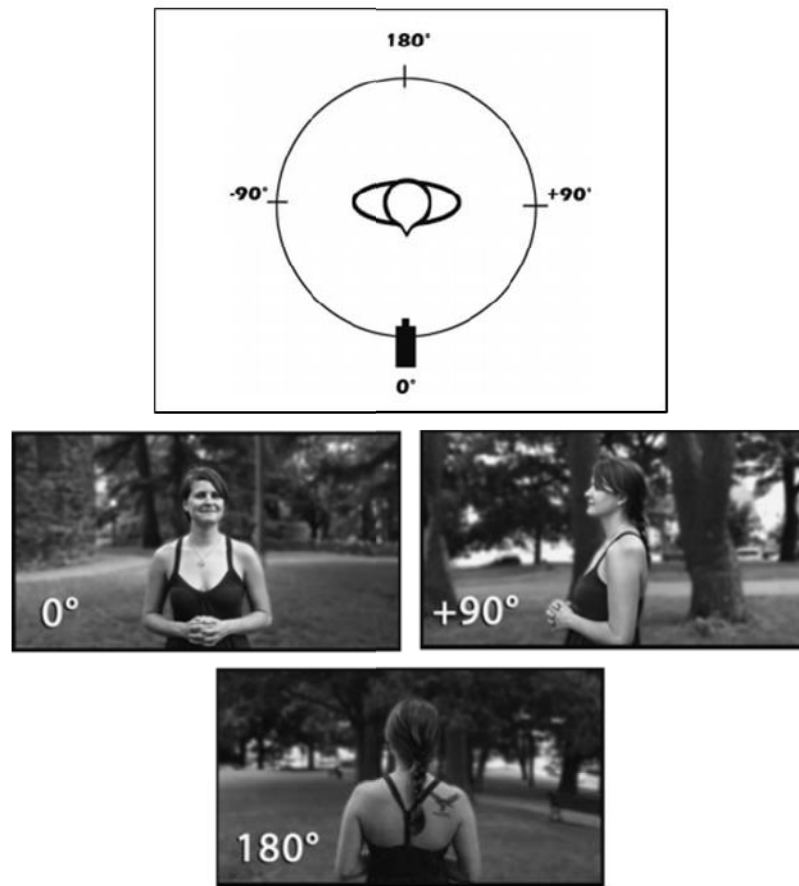


Gambar 1. 1 Jenis-jenis shot

(Sumber: Bowen. 2017. *Grammar of the Shot*)

Selain pengambilan *shot*, posisi sudut kamera dalam menggambarkan subjek juga dapat mempengaruhi bagaimana penonton mendapat informasi dan makna dari suatu adegan. Sudut kamera dalam film dijelaskan oleh Bowen (2017) sebagai *camera angle* yang terdiri dari *horizontal camera angle*, dan *vertical camera angle*.

Horizontal camera angle adalah sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan penglihatan normal yang menghasilkan sudut netral, sehingga penonton akan merasa melihat subjek dengan posisi yang setara. *Horizontal camera angle* memposisikan subjek berada di tengah, kemudian kamera berputar membentuk lingkaran untuk mengelilingi subjek. Ketika kamera berada pada sudut 0° kamera akan berada tepat di depan subjek, saat kamera pada sudut 90° kamera akan menangkap sisi samping bagian kiri dari subjek, dan pada sudut 180° kamera akan tepat berada di belakang subjek dan menyorot bagian belakang dari subjek.

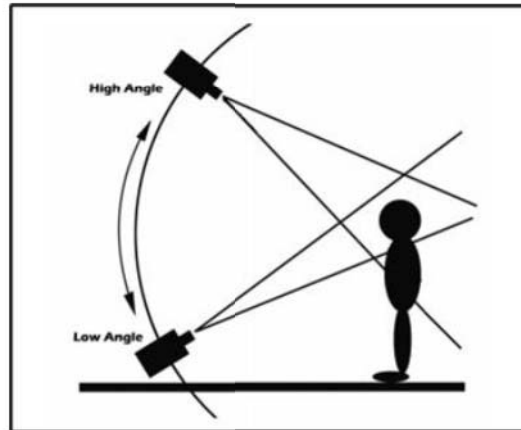


Gambar 1. 2 *Horizontal camera angle*

(Sumber: Bowen. 2017:51. *Grammar of the Shot*)

Camera angle yang kedua adalah *vertical camera angle* dimana sudut kamera tidak lagi sejajar, melainkan berpindah atas-bawah atau membentuk sudut vertikal ketika menyorot subjek yang menciptakan dinamika dalam *frame* yang memberikan makna yang berbeda bagi penonton. Bowen (2017) membedakan sudut vertikal menjadi: *High angle shot*, kamera berada di sudut yang lebih tinggi dari subjek. Pengambilan gambar dengan cara ini akan menunjukkan kesan tersirat inferioritas dari subjek, seperti lemah, kecil, rendah, tidak berdaya. Sedangkan untuk *Low angle shot*, kamera mengambil gambar di sudut pandang yang lebih rendah

dari subjek dan menunjukkan superioritas subjek seperti lebih berkuasa, digdaya, unggul, dan kuat.



Gambar 1. 3 Vertical camera angle

(Sumber: Bowen. 2017:57. *Grammar of the Shot*)

c. Audio

Selain sinematografi yang berfokus tentang pengambilan dan penggabungan gambar, selanjutnya aspek yang harus diperhatikan adalah audio. Pemilihan audio yang tepat dalam film dapat membentuk *ambience* yang lebih nyata dan mempertegas adegan agar memberikan makna yang lebih kuat. Pratista (2008) membagi jenisnya menjadi dialog, musik, dan efek suara. Dialog adalah bahasa yang dikeluarkan dan digunakan dalam adegan film oleh pemerannya, bisa juga dengan monolog yang berupa tulisan. Musik adalah suara pengiring adegan dalam film. Efek suara merupakan semua unsur suara yang dihasilkan oleh objek apa saja yang terlihat dalam adegan film.

d. *Editing*

Tahap *editing* dilakukan ketika proses *shooting* telah usai atau yang biasa dikenal dengan *post-processing*, pada tahap *editing* dilakukan proses menggabungkan dan memilah mana *shot* dan *footage* yang dibutuhkan dan

yang dibuang. *Shot* dan *footage* yang telah dipilih kemudian dirangkai dan dipercantik agar menjadi kesatuan *scene* video yang akan dirangkai lagi hingga utuh menjadi sebuah film dengan ditambahkan aspek audio yang sudah dipilih yang menyesuaikan dengan kebutuhan tiap *scene*.

1.5.6 Semiotika Ferdinand De Saussure

Semiotika adalah sebuah studi yang mempelajari bagaimana bahasa dapat menjadi pengaruh yang dominan yang membentuk pemikiran dan persepsi manusia dalam melihat dunia. Semiotik tidak hanya mempelajari sistem tanda, tetapi juga mempelajari fungsi dan produksi tanda. Semiotik berasal dari kata dalam bahasa Yunani “*semeion*” yang berarti tanda. Semiotika pertama kali digagas oleh Ferdinand de Saussure seorang ahli linguistik berkebangsaan Swiss, merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menganalisis tanda-tanda yang disebut *semiology* atau *semiotics* yang berarti tanda (Ida, 2018). Pendekatan semiotika Saussure mengarah pada pemakaian tanda dalam bahasa yang digunakan untuk memahami makna yang terkandung dalam bahasa. Saussure mengatakan bahwa bahasa adalah sistem fundamental yang digunakan oleh manusia, dan bahasa ialah suatu sistem tanda. Fokus semiotika Saussure adalah bagaimana bahasa itu sendiri terstruktur dengan tanda atau *sign* sebagai unit dasarnya. Saussure dalam Sobur (2017) mengatakan bahasa tersusun dengan suatu cara tertentu. Bahasa adalah sebuah komponen atau struktur dimana pada tiap individu merupakan bagian dari struktur tersebut yang tidak terpisahkan agar terdapat sebuah makna.

Semiotika pada dasarnya melakukan kajian tentang pemaknaan manusia pada hal-hal (*things*) yang ada di dunia. Proses pemaknaan membutuhkan sebuah batasan kultur budaya. Budaya merupakan salah satu faktor konstruksi makna pesan melalui tanda yang krusial. Pesan kemudian tidak dapat berdiri sendiri dan membutuhkan keberadaan faktor-faktor lain seperti nilai, norma, atau konvensi dalam masyarakat untuk dapat dilakukan pemaknaan. Ketika makna dikonstruksi bersama dengan sebuah budaya, maka akan timbul sebuah landasan atas ideologi

terkait suatu tanda (Prasetyo, 2019). Semiotika termasuk dalam ranah kajian budaya atau *cultural studies* karena memasukkan unsur budaya dalam kajiannya. Semiotika dapat membantu untuk menafsirkan berbagai tanda komunikasi, baik tanda alami maupun buatan, makna yang tersirat ataupun yang tersurat. Semiotika selanjutnya dapat digunakan untuk memaknai sebuah teks dalam media. Teks bukan hanya yang tertulis saja, namun segala sesuatu yang memiliki tanda komunikasi bisa dianggap sebagai teks seperti gambar, foto, desain grafis, lirik lagu, film dan segala hal lainnya yang menghasilkan makna.

Pemikiran Ferdinand de Saussure tidak pernah dituliskan dalam sebuah buku, akan tetapi para murid-muridnya mengumpulkan catatan-catatan yang didapatkan selama Saussure memberikan materi kuliah di Universitas Geneva, kumpulan catatan tersebut kemudian dicetak dan dibukukan dengan judul *Course in General Linguistic* tahun 1916 (Lechte, 2001). Dalam buku tersebut Saussure mengungkapkan semiologi adalah ilmu tentang tanda-tanda pada kehidupan bersosial manusia. Dalam semiologi juga akan mempelajari dan menunjukkan mengenai apa itu tanda-tanda, darimana asalnya serta hukum dan kaidah yang mengaturnya

Melalui bukunya yang berjudul *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*, Rachmah Ida (2018) menjabarkan konsep semiotik Saussure sebagai berikut:

- a. *Signifier* dan *Signified*, terdapat dua bagian dari tanda yang perbedaannya dapat dilihat pada level analitik. Menurut Saussure tanda merupakan gabungan dari hasil yang didapatkan dari *signifier* (bagian pertama) dan *signified* (bagian kedua) menurut Lacey (1998) dalam Ida (2018). *Signifier* adalah persepsi terhadap bentuk fisik dari tanda, yang biasa terdiri dari material, visual, akustik, atau selera (*taste*). *Signifier* adalah penanda, sedangkan *Signified* atau petanda adalah konsep mental, pikiran atau gagasan yang dipelajari dengan melalui pengasosiasian dengan obyek. Hubungan antara

tanda dengan referen (obyek aktual yang direpresentasikan tanda) disebut sebagai *signification*.

- b. *Langue* dan *Parole*, menurut Saussure tanda akan memiliki makna dengan konteks penggunaan dari tanda tersebut. Makna tidak dapat eksis dalam tanda individual, tetapi makna terjadi dari konteks menurut Lacey (1998) dalam Ida (2018). Saussure mengungkapkan dalam bahasa, terdiri dari dua aspek yaitu *langue* yang merupakan obyek yang tidak bergantung terhadap materi tanda yang membentuknya, dan *parole* merupakan bahasa yang bersifat pengejawantahan atau perwujudan. *Langue* konsep dasar bahasa yang abstrak yang disepakati dengan cara kolektif oleh komunitas pemakai bahasa. *Parole* bersifat konkrit sehingga berlawanan dengan *langue* yang abstrak, *parole* memiliki sifat yang konkrit dalam bentuk ujaran, tindakan serta tuturan yang dilakukan oleh penutur bahasa.
- c. Denotatif dan Konotatif, lebih lanjut mengenai makna tanda, Saussure menjelaskan apa yang disebut sebagai Denotatif dan Konotatif. Denotasi terletak pada level pertama dari signifikansi. Makna denotasi adalah makna yang terdapat dalam sebuah kamus kata atau terminologi atau gambar. Seperti kata ular atau gambar ular mengandung makna hewan melata, bersisik, mendesis, dan memiliki racun bisa. Pemaknaan atau definisi dari kata dan gambar tersebut berdasar pada makna yang terdapat dalam kamus. Terminologi yang berhubungan dengan makna denotatif, biasa dikenal dengan *diegesis*. *Diegesis* merupakan kumpulan dari makna-makna denotatif terkait suatu gambar menurut Rose (2001) dalam Ida (2018). *Diegesis* banyak digunakan dan lebih jelas dalam studi tentang film. Sedangkan untuk makna konotasi dapat dipahami sebagai makna kultural yang terdapat pada suatu terminologi.

Sebagai contoh bunga mawar merah merekah, mengandung makna konotasi sebagai tanda dari hubungan antara laki dan perempuan yang sedang jatuh cinta yang membara dalam menjalin hubungan asmara. Pergerakan makna konotasi banyak terjadi dalam konteks kultural masyarakat. Dalam konotasi sendiri terdapat dua bagian yang digunakan untuk untuk membaca sebuah tanda, yaitu *metonymic* dan *synecdochal*. *Metonymic* merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan melalui asosiasi, contohnya: Rolls Royce diasosiasikan sebagai “kemewahan” ataupun “kekayaan”. *Synecdochal* merupakan subkategori *metonymic* yang memberikan makna “keseluruhan” atau “sebaliknya”, contohnya: Pentagon identik dengan “kemiliteran Amerika”

- d. *Synchronic* dan *Diachronic*, Saussure juga membuat dua arah untuk menjelaskan struktur makna, arah tersebut adalah vertikal dan horizontal yang menjadi dimensi dari tanda. Vertikal identik dengan *synchronic* yang merupakan kata yang diucapkan atau yang tertulis, sedangkan garis horizontal mengacu pada *diachronic* yang merupakan kalimat yang menjelaskan dari kata yang diucapkan atau yang tertulis. Dalam linguistik Saussure berpendapat bahwa harus mendahulukan sinkronik terlebih dahulu sebelum memperhatikan diakronik. Dalam kajian film, sinkronik adalah gambar-gambar film yang diam atau berhenti, sedangkan diakronik adalah urutan kronologis film yang menceritakan narasi dari film tersebut. Sehingga ringkasnya, diakronik membahas secara kronologis sedangkan sinkronik membahas secara lengkap dan mendalam.
- e. *Syntagmatic* dan *Paradigmatic*, Saussure juga mengembangkan dua arah makna yang terdiri dari kombinasi dan seleksi, yang disebut sebagai sintagma dan paradigma. Sintagma adalah garis horizontal yang diartikan sebagai urutan atau pengaturan menurut Lacey (1998)

dalam Ida (2018). Sedangkan paradigma mengarah pada apa yang disebut ‘asosiasi’. Satu tanda berbeda dengan tanda yang lain dikarenakan makna yang terdapat pada kedua tanda tersebut tidak sama, sintagma terjadi ketika tanda-tanda tersebut tidak dapat dipertukarkan dikarenakan memiliki makna yang sangat berbeda, sebaliknya paradigma tanda-tanda tersebut dapat dipertukarkan dikarenakan walaupun memiliki makna yang berbeda tetapi tanda-tanda tersebut disatukan dengan satu paradigma.

Berdasarkan konsep yang telah dijabarkan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa semiotika Ferdinand de Saussure memahami bahwa tanda adalah sebuah kesatuan dari bentuk atau penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau penanda (*signified*). Penanda adalah aspek material dari bahasa seperti apa yang dilihat, ditulis, ataupun didengar. Sedangkan petanda adalah aspek mental dari bahasa, seperti ide, konsep, gagasan yang terkandung di dalamnya. Kedua unsur ini, dalam tanda bahasa tidak dapat dipisahkan, suatu petanda tidak mungkin disampaikan tanpa penanda dan sebaliknya, karena baik petanda atau yang ditandakan adalah tanda itu sendiri dan merupakan suatu faktor linguistik (Sobur, 2017).

Meski demikian Saussure tidak hanya memfokuskan pada bahasa saja, karena menurut Saussure linguistik hanya mendapat porsi bagian yang kecil dari *semiology* atau *semiotics*. Saussure berpendapat bahwa selama aktivitas manusia memiliki makna dan dapat berfungsi menjadi tanda, selama itu juga pasti ada sistem dan konvensi yang melatarbelakangi hal tersebut yang memungkinkan untuk bisa dimaknai (Lechte, 2001).

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa lisan maupun tulisan dari kejadian yang diamati (Moleong, 2007). Penelitian kualitatif juga

dikenal dengan istilah metode baru, metode artistik karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola) dan disebut juga sebagai *interpretative research* atau menggunakan penafsiran peneliti (Sugiyono, 2013).

Selanjutnya tipe penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk dapat mendeskripsikan fakta dan sifat dari objek penelitian, baik secara sistematis, aktual, dan faktual (Kriyantono, 2006). Pemilihan penelitian deskriptif dinilai peneliti dapat membantu proses meneliti konten visual berupa gambar, teks, tanda dan lainnya secara mendalam untuk menemukan dan menganalisis tanda-tanda representasi dalam film *Lara Ati* (2022).

1.6.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian adalah semiotika dari Ferdinand de Saussure dengan melakukan analisis terhadap tanda-tanda dalam film *Lara Ati*. Dengan menggunakan semiotik Ferdinand de Saussure, penelitian ini berusaha menganalisis tanda-tanda yang berkaitan dengan representasi tahapan kesedihan dalam film *Lara Ati* (2022) yang dihubungkan dengan teori yang dikemukakan oleh Elisabeth Kubler-Ross yaitu konsep tahapan kesedihan melalui gambar, adegan, narasi, dan dialog yang ada di dalam film tersebut.

1.6.3 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan himpunan elemen yang dapat berupa seseorang, kelompok, sekumpulan teks, atau sebuah pokok persoalan yang akan diteliti dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lebih terarah (Supranto, 2007). Adapun objek dalam penelitian ini adalah sebuah film karya Bayu Eko Moektito atau lebih dikenal Bayu Skak yang berjudul *Lara Ati* yang dirilis pada tahun 2022 lalu.

1.6.4 Unit Analisis

Unit analisis adalah satuan terkecil dari apa yang akan diteliti (Sugiyono, 2013). Unit analisis dari penelitian ini adalah *scene* atau adegan yang berasal dari serangkaian *shot* dalam film *Lara Ati* yang merepresentasikan tahapan kesedihan. Elemen yang digunakan sebagai bahan penelitian adalah objek audio dan visual seperti gambar, adegan, dan dialog antar tokoh yang berkaitan dengan representasi tahapan kesedihan dalam film tersebut.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data harus dipersiapkan secara matang karena perannya yang strategi dalam sebuah penelitian, terlebih ketika peneliti berusaha mengumpulkan data untuk dikaji lebih lanjut (Sugiyono, 2013). Berdasarkan sumber pengumpulan data, dapat dibagi menjadi data primer dan data sekunder. Penelitian ini menggunakan kedua jenis data tersebut.

Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa data primer adalah sumber data yang didapat langsung dan memberikan data yang dibutuhkan peneliti untuk dianalisis (Sugiyono, 2013). Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dengan melihat dan memahami elemen-elemen dalam *scene* atau adegan yang merepresentasikan tahapan kesedihan dalam film *Lara Ati* seperti gestur dan ekspresi aktor, pengambilan gambar, latar dan pencahayaan, dialog, dan tanda-tanda lainnya. Sedangkan sumber data sekunder adalah data yang digunakan sebagai referensi karena tidak memberikan data penelitian secara langsung. Untuk sumber data sekunder dalam penelitian ini didapat dari buku, artikel jurnal, skripsi, dan sumber lainnya yang kredibel dan relevan.

1.6.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan alur pemikiran semiotika Ferdinand de Saussure untuk melakukan analisis yang lebih dalam demi menjawab pertanyaan bagaimana representasi tahapan kesedihan dalam

film *Lara Ati*. Pertama, peneliti mengunduh film *Lara Ati* terlebih dahulu karena merupakan objek penelitian yang akan dikaji. Kedua peneliti mengumpulkan teks yang mana dalam penelitian ini dilakukan dengan memilih dan menentukan adegan dari film yang berkaitan dengan representasi tahapan kesedihan dalam film *Lara Ati*. *Scene* yang telah dikumpulkan kemudian dikaji secara denotatif, dengan melakukan pengamatan tanda-tanda dalam film secara literal dan realitas yang ditampilkan secara eksplisit atau dengan makna yang sesungguhnya. Selanjutnya *scene* akan dikaji secara konotatif melalui penghubungan tanda-tanda dalam *scene* dengan wawasan penulis berdasar pada teori semiotika Ferdinand de Saussure.