

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Penemuan "*Camera Obscura*" atau kamera kamar gelap pada tahun 1452-1519 oleh Leonardo Da Vinci, yang kemudian diikuti oleh penemuan campuran perak untuk menciptakan gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal yang telah disinari beberapa jam hingga timbul gambar oleh Joseph Nicephore Niepce dari Prancis Pada tahun 1826, serta penemuan *seluloid asetat* sebagai lembaran mediasi yang bersifat fleksibel, transparan dan jernih oleh George Eastman pada tahun 1839, merupakan cikal bakal dari fotografi yang dapat merekam gambar berupa (*still image*) atau gambar diam. Semenjak penemuan *seluloid asetat* itulah, maka revolusi dunia fotografi berkembang dengan pesat, bahkan kemudian dari hasil revolusi itu akhirnya muncul bidang lain yang juga masih erat hubungannya dengan fotografi yaitu bidang *Cinematography* atau yang lebih kita kenal dengan film yang dapat merekam gambar bergerak (*moving images*). *Cinematography* atau Sinematografi (untuk istilah di Indonesia) Menurut David Boardwell dan Kristin Thompson¹ "*Cinematography is a general term for all the manipulations of the film strip by the camera in the shooting phase and by the laboratory in the developing phase*", (Sinematografi memiliki pengertian umum untuk semua cara dalam memanipulasi potongan film (film frame) pada tahap shooting oleh kamera dan oleh laboratorium pada tahap pengembangan atau pencucian film).

¹ David Boardwell and Kristen Thompson, (2001). *Film Art an Introduction* (Six Edition). America, University of Wisconsin, The Mc Graw-Hill Companies. Hal 429.

Menurut Marselli Sumarno², Perbedaan hakiki antara film dan fotografi terutama dalam pengertian, foto tidak memperlihatkan ilusi gerak, sedangkan film memberikan ilusi gerak sebagaimana waktu perekaman.

Setelah film ditemukan pada akhir abad ke-19, film mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan teknologi yang mendukung. Mula-mula hanya dikenal film hitam-putih dan tanpa suara. Pada akhirnya tahun 1920-an mulai dikenal film bersuara, dan menyusul film warna pada tahun 1930-an. Peralatan produksi film juga mengalami perkembangan dari waktu-kewaktu, sehingga sampai sekarang tetap mampu menjadikan film sebagai tontonan yang menarik khalayak luas.

Menurut Jowet & Linton³, film sebagai salah satu bentuk dari media massa pada awalnya selalu diabaikan dan tidak pernah diikutkan dalam diskusi tentang media massa. Film dipandang sebagai sebuah seni dan hiburan daripada sebagai sebuah media. Namun dengan cepat film mampu menembus batas-batas kelas dan menjangkau kelas yang lebih luas.

Sedangkan menurut Michael Rear⁴, menganggap film sebagai suatu bentuk dari "*Mass mediated culture*", yaitu ekspresi dari sebuah budaya yang memiliki pengaruh yang luas yang diterima dari media massa kontemporer, baik itu berasal dari budaya elit, budaya rakyat, budaya populer, maupun budaya massa. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa setiap budaya ketika ditransmisikan melalui media massa akan menjadi pengaruh dalam budaya populer.

² Marselli Sumarno (1996), *Dasar-dasar Apresiasi Film*, Jakarta, Grasindo, hal : 107

³ Jowet & Linton (1980), *Movie as Mass Communication*, London : Sage Publication, Hal :17

⁴ Ibid hal : 17.

Film merupakan mesin waktu yang memberikan wawasan terhadap nilai dan suasana, harapan, dan impian dari sebuah era, film merupakan sebuah barometer yang menunjukkan perubahan-perubahan nilai suatu bangsa. Film telah menjadi sarana untuk memberitahukan satu sama lain tentang dunia. Film menunjukkan kondisi dari suatu budaya yang memproduksinya, dan apa yang ada dalam budaya itu yang menarik bagi penonton untuk melihatnya. Film berfungsi sebagai kaca dua arah : penonton dapat melihat pada film, dan film dapat merefleksikan penonton⁵. Menurut Askurifai Baksin⁶

“Sebagai seni ketujuh, film sangat berbeda dengan seni sastra, teater, seni rupa, seni suara, musik, dan arsitektur yang muncul sebelumnya. Seni film sangat mengandalkan teknologi, baik sebagai bahan baku produksi maupun dalam hal ekshibisi ke hadapan penontonnya. Film merupakan penjelmaan keterpaduan antara berbagai unsur, sastra, teater, seni rupa, teknologi, dan sarana publikasi. Dalam kajian media massa, film masuk ke dalam jajaran seni yang ditopang oleh industri hiburan yang menawarkan impian kepada penonton yang ikut menunjang lahirnya karya film, para produser selalu memperhitungkan selera dan kegemaran para penonton yang kebanyakan datang ke gedung bioskop untuk membeli sensasi dan hiburan ringan. Terjadi dua kekuatan yang tertarik-menarik antara pembuat film yang sangat beroreintasi pada bisnis murni dan pihak sutradara yang membuat film berdasarkan ekspresi kesenian. Dalam kubu ini, para sutradara justru menciptakan pasar penonton bagi film-film yang akan mereka produksi”.

Pada dasarnya sebuah film itu terbentuk dari sekian banyak *shot* yang kemudian terangkai menjadi sebuah cerita dengan citra bergerak, yang dihasilkan dari sudut pandang kamera (*camera angle*) terhadap aksi-aksi yang hendak direkam. Menurut Marselli Sumarno,⁷

“*Shot* adalah dipotretnya sebuah subyek, saat tombol kamera dipijit dan dilepaskan, sebagaimana yang ditentukan dalam skenario. Setiap *shot* berhubungan erat dengan masalah pembingkaiian, yaitu sedikit-banyaknya

⁵ Walter Klinger, (2 Mei 2005) *Hollywood Movies, American Stereotyped*, dari situs: (<http://www.ice.usp.ac.jp/k97movie.htm>).

⁶ Askurifai Baksin (2003), *Membuat Film Indie Itu Gampang*, Jakarta, Katarsis, hal : 3.

⁷ Marselli Sumarno, *Op. Cit*, hal : 37

subyek yang dimasukkan ke dalam bingkai. Dengan bingkai ini pembuat film memberikan batas antara dunia subyek yang ditampilkan dan dunia nyata. Tujuannya untuk memberi makna harfiah dan makna simbolik tentang apa, siapa, dan bagaimana maksud cerita yang ingin dituturkan”.

Berdasarkan sifatnya *shot* terbagi menjadi dua yaitu *shot* bersifat obyektif dan *shot* bersifat subyektif. *Shot* bersifat obyektif jika yang tampil di layar film dimaksudkan sebagai penglihatan obyektif penonton terhadap subyek. Penonton diajak menyaksikan subyek dengan sikap yang sangat murni. Apa adanya. Dan *shot* bersifat subyektif jika penonton diajak berpartisipasi melihat segala sesuatu yang disaksikan dan dirasakan oleh tokoh film. Misalnya, penonton mewakili tokoh film yang tengah naik mobil yang berlari kencang di arena balap. Sebaliknya, sudut penglihatan tokoh film berarti jika *shot* itu menunjukkan bagaimana seorang tokoh melihat tokoh lain (atau subyek lain) dalam film.

Setiap *shot* pada dasarnya terdiri dari *shot size* (ukuran *shot*) seperti *extreme long shot*, *long shot*, *medium shot*, *close shot* dan *close up*. Serta *angle* kamera seperti *high angle*, *low angle*, *eye level*, *angle-plus-angle* dan tilt “*dutch*” *angle*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan penonton, bagi tata *set* dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Menempatkan kamera pada suatu posisi tertentu sekaligus menentukan *Shot size* dan *angle* kamera dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Pemecahan-pemecahan sekian banyak problema dalam memilih *shot size* dan *angle* kamera, mungkin bisa dicapai melalui suatu analisa yang mendalam dari runtutan cerita. Menurut Joseph V. Mascelli⁸, “Pemilihan *angle* kamera dan *shot*

⁸ Joseph V. Mascelli, A.S.C (1986), *Komposisi, Angle, Kontinuitas, Editing, dan Close up dalam Sinematografi*, (terjemahan H.M.Y Biran) Jakarta, Yayasan Citra, hal : 4.

size yang seksama akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita sekaligus dapat menciptakan interpretasi oleh penonton”.

Unsur yang tak kalah pentingnya dalam sebuah film adalah dialog atau bahasa verbal yang diucapkan oleh pemeran dalam sebuah film, karena dari dialoglah seorang penonton dapat mengerti dan memahami isi dari cerita film yang sedang di tonton. Menurut Sony Set dan Sida S⁹, dialog menggambarkan berbagai ucapan yang disampaikan dari seorang karakter, dialog menggambarkan logika berpikir dan berinteraksi sang karakter. Sedangkan menurut Elizabeth Lutters¹⁰, dialog adalah kalimat yang diciptakan oleh penulis skenario, yang nantinya diucapkan oleh seorang aktor. Dialog harus mewakili peran, karakter, dan perasaan si tokoh dalam cerita. Aktor atau pemeran dalam film, Menurut Arthur Asa Berger,¹¹

“Para aktor dan aktris merupakan orang-orang yang memerankan karakter-karakter tertentu dan menghayati emosi-emosi tertentu. Para pemeran tersebut dapat mewujudkan tujuan ini dengan tanda-tanda yang memadai tentang karakter tokoh-tokohnya. Mereka menggunakan cara-cara, Isyarat-isyarat, bahasa-bahasa tertentu dan sebagainya untuk mempresentasikan tanda-tanda perasaan tertentu yang barangkali dirasakan para tokohnya. Seandainya para pemain itu memerankan dengan baik, maka mereka telah mengecoh para penonton (yang menciptakan perasaan tegang dan ketidakpercayaan) dan melakukan trik yang menjadikan penonton memiliki respons emosional tertentu”.

Film yang pada dasarnya tersusun oleh dialog-dialog, *shot*, yang terdiri dari *shot size* serta *angle* Kamera seperti yang telah dijabarkan diatas yang akhirnya menjadi sebuah rangkaian adegan yang bercerita, menurut Marselli Sumarno¹²,

⁹ Sony Set dan Sita S (2003), *Menjadi Penulis Skenario Profesional*, Jakarta, Grasindo, hal : 76.

¹⁰ Elizabeth Lutters (2004), *Kunci Sukses Menulis Skenario*, Jakarta, Grasindo, Hal 159

¹¹ Arthur Asa Berger (2005), *Sign In Contemporary Culture, An Introduction to Semiotics*, (terjemahan M. Dwi Marianto & Sunarto), Yogyakarta, Tiara Wacana, Hal : 1-2

¹² Marselli Sumarno. *Op. Cit*, hal : 13

“cerita adalah bungkus atau kemasan yang memungkinkan pembuat film melahirkan relitas rekaan yang merupakan suatu alternatif dari realitas nyata bagi penikmatnya. Dari segi komunikasi, ide atau pesan yang dibungkus oleh cerita itu merupakan pendekatan yang bersifat membujuk (persuasif)”. Jadi selain faktor-faktor teknis seperti bagaimana tata cahaya, artistik, penentuan *shot size* dan *angle* kamera, cerita juga menunjang keberhasilan daripada film itu sendiri.

Berdasarkan ragam ceritanya pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian besar, yaitu kategori film cerita dan non cerita atau film fiksi dan film non fiksi. Film cerita atau film fiksi adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Sedangkan film non cerita atau film non fiksi merupakan film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, jadi merekam kenyataan daripada fiksi tentang kenyataan.¹³

Film cerita dan non cerita memiliki berbagai jenis atau *genre*. Dalam hal ini, *genre* diartikan sebagai jenis film yang ditandai oleh gaya, bentuk atau isi tertentu. Jenis atau *genre* dalam film cerita seperti film drama, film horror, film fiksi – ilmiah, film komedi, film laga (*action*), film *musical*, film perang, film sejarah dan lain-lain. sedangkan jenis atau *genre* film non cerita atau film non fiksi seperti film dokumenter dan film faktual. Film faktual umumnya hanya menampilkan fakta, kamera sekedar merekam peristiwa. Film faktual ini di zaman sekarang tetap hadir dalam bentuk sebagai film berita (*news reel*). Sedangkan film dokumenter hanya merekam kejadian tanpa diolah lagi, misalnya film dokumenter

¹³ Ibid, hal : 10

tentang peristiwa perang, film dokumenter tentang kehidupan flora dan fauna, dan masih banyak lagi jenis-jenis lainnya.¹⁴

Dari pengertian tentang film, *shot size*, *angle* kamera dan dialog serta unsur yang menunjang keberhasilan dari sebuah film yaitu cerita yang dikemas sedemikian rupa, dan dikelompokkan menjadi jenis film cerita dan non cerita seperti yang telah dijabarkan diatas, dalam penelitian ini penulis memilih obyek penelitiannya yaitu yang termasuk dalam kategori film cerita atau film fiksi, dengan jenis atau *genre* film sejarah (*film history*) yaitu sebuah film yang ceritanya didasarkan pada kisah nyata. Kisah nyata pada film ini termasuk ke dalam kisah nyata tentang autobiografi seseorang, dan yang termasuk ke dalam jenis film tersebut adalah film *Schindler's List* dan film *The Pianist* yang sengaja penulis pilih karena mempunyai latar belakang cerita yang sama yaitu mengenai kisah nyata Pembantaian warga Polandia dan warga keturunan Yahudi yang dilakukan oleh Tentara SS (*SchutzStaffel*, atau Detasemen Pengawal), yaitu tentara elit Nazi Jerman di bawah pimpinan Hitler pada tahun 1939-1945 pada perang dunia ke-II, yang pernah disaksikan oleh orang yang bersangkutan yaitu orang yang pernah hidup dijamin atau tahun dimana kejadian itu berlangsung hingga akhirnya ia dapat menceritakannya kembali, ditambah dengan kesaksian-kesaksian orang-orang terdekat dan kemudian film-kan.

Seperti apa yang telah dijabarkan di atas, selain itu kedua film tersebut telah banyak mendapatkan penghargaan. Film *Schindler's List* mendapatkan 7 *Winner Academy Awards* (Piala Oscar) tahun 1993, yaitu *best director*, *best screenplay*,

¹⁴ Marselli Sumarno, *Op.Cit*, hal : 10-14.

best of cinematography, best music, best editing, best art direction, dan best picture. Sedangkan film *The Pianist* pernah mendapatkan 3 *Winner Academy Awards* pada tahun 2002, yaitu *best director, best actor, dan best picture.*

Dialog-dialog atau *shot-shot* yang berhubungan dengan adegan-adegan sadisme yang dilakukan oleh tentara SS, akan banyak kita jumpai dalam kedua film tersebut, yang bisa membuat penonton merasa tegang, terharu, iba, bahkan marah. Sehubungan dengan hal itu Erick Fromm mencoba menjelaskan definisi tentang sadisme, yaitu :

“Sadisme adalah hasrat untuk secara mutlak dan tak terbatas menguasai makhluk hidup, baik itu binatang maupun manusia. Menyakiti atau melecehkan orang dengan sengaja tanpa memberinya kesempatan untuk mempertahankan diri atau menghindari merupakan salah satu wujud penguasaan mutlak, namun ini sama sekali bukan wujud satu-satunya. Seseorang yang memiliki kekuasaan penuh atas makhluk hidup lain menjadikan makhluk hidup yang dikuasainya itu sebagai benda miliknya atau kekayaannya, sedangkan dia sendiri sebagai dewanya”.¹⁵

Adegan-adegan sadisme yang ada dalam kedua film tersebut apabila dikaitkan dengan pengertian *shot* seperti yang telah dijabarkan diatas dan ditambah lagi dengan pengertian *shot* menurut Askurifai Baksin¹⁶, *Shot* diartikan sebagai “unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, di dalamnya kita bisa melihat isi atau pesan dari *shot* itu sendiri”. Jadi apabila kita memahami dari pendapat tersebut, setiap *shot* yang ditampilkan yang terbentuk dari beberapa *shot size* dan *angle* kamera dan yang didalamnya juga terdapat dialog yang diciptakan dalam sebuah film yang notabene merupakan sebuah proses komunikasi yaitu

¹⁵ Erick Fromm (2001) *Akar Kekerasan, Analisis Sosio-Psikologis atas Watak Manusia*. (terjemahan Imam Muttaqin), Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hal : 416.

¹⁶ Askurifai Baksin, *Op.Cit*, hal : 32.

proses penyampaian dan pemaknaan pesan¹⁷, menurut pendapat John Fiske¹⁸, “pesan merupakan suatu konstruksi tanda yang melalui interaksi dengan penerima, menghasilkan makna”, dalam hal ini dari pembuat film kepada penonton, maka menurut Littlejohn¹⁹, dalam proses komunikasi ini, akan melibatkan pula interpretasi. Interpretasi merupakan suatu proses pemberian makna dan pemahaman pengalaman. Pesan dalam hal ini, yaitu berupa dialog-dialog dan simbol-simbol yang coba di tampilkan pada *shot-shot* adegan sadisme yang ada pada kedua film tersebut.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menjadikan “Sadisme Dalam Film” sebagai judul penelitian dan “Analisis Semiotika Terhadap Konstruksi Sadisme dalam Film *Schindler's List* dan Film *The Pianist* yang Dibentuk oleh Dialog, *Shot size* dan *Angle* kamera Dalam Sinematografi” sebagai sub judul.

B. Perumusan Masalah.

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah, maka permasalahan yang muncul dan menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah sadisme dikonstruksikan dalam film *Schindler's List* dan film *The Pianist* yang dibentuk oleh dialog, *shot size* dan *angle* Kamera dalam sinematografi?”.

¹⁷ Stephen W. Littlejohn (1996). *Theories of Human Communication*, 5th Edition. Belmont, California, Wadsworth Publishing Company. Hal : 130.

¹⁸ John Fiske (2004) *Cultural and Communication Studies*, (penerjemah Drs. Yosol Iriantara, MS.) Jala Sutra, Yogyakarta, hal 10.

¹⁹ Stephen W. Littlejohn (1996). *Op.Cit*, hal : 130.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

C.I. Tujuan Penelitian.

1. Mengetahui bagaimana perbedaan konstruksi sadisme antara film *Schindler's List* dan film *The Pianist* yang dibentuk oleh dialog, *shot size* dan *angle* kamera dalam sinematografi, mengingat kedua film tersebut memiliki latar belakang cerita yang sama namun memiliki visualisasi yang berbeda yaitu film berwarna dan film hitam-putih.
2. Mengetahui bentuk-bentuk konstruksi sadisme pada film *Schindler's List* dan film *The Pianist* yang dibentuk oleh dialog, *shot size* dan *angle* kamera dalam sinematografi.
3. Membongkar ideologi di balik sadisme yang tergambarkan pada kedua film tersebut.

C.II. Manfaat Penelitian.

1. Secara teoritis maupun metodologis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan studi ilmu komunikasi khususnya tentang bagaimana film mengkonstruksikan sadisme melalui dialog, *shot size* dan *angle* kamera dalam sinematografi.
2. Secara praktis bagi *film maker* studi ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat dialog, menetapkan *shot size* serta *angle* kamera pada saat pra-produksi film. Sedangkan bagi masyarakat sebagai penikmat film studi ini dapat membantu untuk menginterpretasikan simbol-simbol yang coba ditampilkan dalam sebuah film.

D. Landasan Teori.

D.I. Komunikasi Sebagai Proses Produksi dan Pertukaran makna.

Menurut Littlejohn²⁰, pada dasarnya komunikasi adalah proses penyampaian dan pemaknaan pesan. Oleh karena melibatkan proses pemaknaan pesan, maka suatu proses komunikasi melibatkan pula interpretasi. Interpretasi merupakan suatu proses pemberian makna dan pemahaman pengalaman "*Interpretation is a process of assigning meaning and understanding experience*". Ini menunjukkan bahwa dalam proses komunikasi baik penyampai pesan maupun penerima pesan terlibat dalam hubungan-hubungan yang bersifat aktif.

Senada dengan pendapat Littlejohn, John Fiske, mengatakan bahwa Pada dasarnya, komunikasi merupakan produksi dan pertukaran makna, dimana :

"komunikasi berkenaan dengan bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam rangka menghasilkan makna; yakni, ia berkenaan dengan peran teks dalam kebudayaan kita. Ia menggunakan istilah-istilah seperti pertandaan (*signification*), dan tidak memandang kesalahpahaman sebagai bukti yang penting dari kegagalan komunikasi-hal itu mungkin akibat dari perbedaan budaya antara pengirim dan penerima".²¹

Jadi menurut pendapat John Fiske di atas komunikasi adalah studi tentang teks dan kebudayaan. John Fiske²² juga menjelaskan bahwa pesan dalam sebuah proses komunikasi merupakan suatu konstruksi tanda yang, melalui interaksi dengan penerima, menghasilkan makna. Pengirim, yang didefinisikan sebagai transmitter pesan, menurun arti pentingnya. Penekanan bergeser pada teks dan bagaimana teks itu "dibaca". Membaca, adalah proses menemukan makna yang terjadi ketika pembaca berinteraksi atau bernegosiasi dengan teks. Negosiasi ini

²⁰ Stephen W. Littlejohn, *Op.Cit*, Hal : 130.

²¹ John Fiske, *Op.Cit* hal : 9

²² *Ibid*, hal : 10

terjadi karena pembaca membawa aspek-aspek pengalaman budayanya untuk berhubungan dengan kode dan tanda yang menyusun teks. Ia juga melibatkan pemahaman yang agak sama tentang apa sebenarnya teks tersebut. Bila memahami dari pendapat dari John Fiske di atas tentang peran penerima pesan atau pembaca, jika diterapkan dalam komunikasi massa seperti halnya dalam film, maka *audience* atau penerima pesan dalam konteks ini akan dilihat sebagai partisipan yang aktif dalam proses komunikasi. Proses pemaknaan ini ditentukan oleh banyak faktor, seperti *setting* budaya penerima pesan ataupun pengalaman masa lampau. Asumsi yang mendasari teori ini bahwa orang secara aktif memberikan interpretasi terhadap pengalaman-pengalaman mereka dan cara memberi makna mengenai apa yang mereka lihat.

Hubungannya dengan proses komunikasi, Nick Lacey, menyatakan :

“Orang dewasa akan mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang dunia dibandingkan dengan anak kecil. Ini karena orang dewasa mempunyai pengalaman yang lebih bila dibandingkan dengan anak kecil. Pendidikan formal yang didapatkan oleh orang dewasa juga turut menentukan bagaimana mereka menginterpretasikan sebuah pesan. Logikanya seseorang yang mempunyai pendidikan formal akan mempunyai kemampuan menginterpretasikan pesan yang lebih baik, dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki pendidikan formal, dengan perkataan lain, setiap orang akan belajar memahami dunia, dan pemahaman ini tidak terjadi secara alamiah. Di sisi yang lain, pemahaman tentang dunia ini sangat ditentukan oleh lingkungan masyarakatnya. Orang yang dilahirkan dalam suatu masyarakat yang berbeda, akan mempunyai pemahaman yang berbeda dalam memaknai dunia di sekelilingnya”.²³

Dalam kata-kata Lacey²⁴, “*people born into different societies have different understanding of the world because they will learn it in different ways*”.

²³ Nick Lacey (1998), *Image and Representation Key Concepts in Media Studies*, New York, St Martin's Press. Hal : 8.

²⁴ Ibid, hal : 8-9.

D.II. Komunikasi Massa.

Komunikasi massa termasuk dalam ruang lingkup ilmu komunikasi. Menurut Carl I Hovland²⁵ “ilmu komunikasi adalah upaya sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap”. Sedangkan menurut Astrid S Susanto²⁶ “komunikasi merupakan kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti atau makna, dimana makna itu perlu untuk dipahami bersama oleh pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan komunikasi”. Jadi dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi bukan hanya sekedar saling tukar-menukar pikiran serta pendapat saja, tetapi juga merupakan suatu kegiatan dimana seseorang berusaha merubah pendapat, sikap, dan perilaku orang lain. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu dibentuk suatu komunikasi yang efektif. Menurut formula Laswell untuk mencapai komunikasi yang efektif perlu diperhatikan unsur-unsur : *Who, says what, to whom, in which channel, with what effect.*

Pengertian Komunikasi massa sebagai bagian dari ilmu komunikasi menurut Werner I Severin dan James W Tankard, Jr²⁷, bahwa :

“Mass communication is part skill, part art and part science. It is skill in the sense that it involves certain fundamental learnable technique such as focusing a television camera, operating a tape recorder or taking notes during an interview. It is art in the sense that it involves creative challenges such as writing a script for a television program, developing an aesthetic for a magazine and or coming up with a catchy lead for a news story. It is science in the sense that there are certain principles involved in how communication works that can be verived and used to make things work better.”

²⁵ Onong U Effendy (2001), *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*, Bandung, Rosdakarya, hal : 10

²⁶ Astrid S. Susanto, (1980) *Komunikasi Sosial di Indonesia*, Bandung : Binacipta, Hal : 2

²⁷ Onong U. E, *Op. Cit*, Hal : 21.

(Komunikasi massa adalah sebagian ketrampilan, sebagian seni, sebagian lagi ilmu. Ia adalah ketrampilan dalam pengertian bahwa ia meliputi teknik-teknik fundamental tertentu yang dapat dipelajari seperti memfokuskan kamera televisi, mengoperasikan *tape recorder*, atau mencatat ketika berwawancara. Ia adalah seni dalam pengertian bahwa ia meliputi tantangan-tantangan kreatif seperti menulis skrip untuk program televisi, mengembangkan tata letak yang estetik untuk iklan majalah, atau menampilkan teras berita yang memikat bagi sebuah kisah berita. Ia adalah ilmu dalam pengertian bahwa ia meliputi prinsip-prinsip tertentu tentang bagaimana berlangsungnya komunikasi yang dapat dikukuhkan dan dipergunakan untuk membuat berbagai hal menjadi lebih baik).

Joseph A Devito²⁸, memberikan definisi mengenai komunikasi massa

dengan lebih tegas yaitu:

"First, mass communication is communication addressed to the masses, to an mely large audience. This does not mean that the audience includes all people or everyone who reads or everyone who watches television; rather it means an audience that is large and generally rather poorly defined.

Second, mass communication is commnunication mediated by audio and or visual transmitters. Mass communication is perhaps most easily and most logically definedby its forms : television, radio, newspaper, magazine. Films, book and tape."

(Pertama, Komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada massa kepada khalayak yang luar biasa banyaknya. Ini tidak berarti bahwa khalayak meliputi seluruh penduduk atau semua orang yang membaca atau semua orang yang menonton televisi, agaknya ini berarti bahwa khalayak itu besar dan pada umumnya agak sukar untuk didefinisikan. Kedua, komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar yang audio dan atau visual. Komunikasi massa barangkali akan lebih mudah dan lebih logis bila didefinisikan menurut bentuknya: televisi, radio, surat-kabar, majalah, film dan buku).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada massa melalui media massa secara umum ciri-ciri komunikasi massa dapat diterangkan sebagai berikut :

²⁸ Ibid Hal : 21

1. Komunikasi massa berlangsung satu arah.
Bahwa tidak terdapat arus balik dari komunikan kepada komunikator, sehingga komunikator tidak mengetahui respons atau tanggapan audience terhadap pesan atau berita yang disiarkannya.
2. Komunikator pada komunikasi massa melembaga
Media massa sebagai saluran komunikasi massa merupakan lembaga yaitu suatu institusi atau organisasi. Oleh karena itu komunikatornya juga melembaga.
3. Pesan pada komunikasi massa bersifat umum.
Pesan yang disebarkan melalui media massa bersifat umum (publik) karena ditujukan kepada umum dan mengenai kepentingan umum, jadi tidak ditujukan kepada perseorangan atau sekelompok orang tertentu.
4. Media komunikasi massa menimbulkan keserempakan.
Media massa mampu menimbulkan keserempakan khalayak dalam menerima pesan-pesan yang disebarkan.
5. Komunikan komunikasi massa bersifat heterogen.
Komunikan komunikasi massa bersifat heterogen merupakan kumpulan anggota masyarakat yang terlibat dalam proses komunikasi massa sebagai sasaran yang dituju komunikator bersifat heterogen. Keberadaannya terpencar-pencar dimana satu sama lainnya tidak saling mengenal dan tidak memiliki kontak pribadi, masing-masing berbeda dalam berbagai hal, jenis kelamin, usia, agama, ideologi, pekerjaan, pengalaman, kebudayaan, pandangan hidup, keinginan, cita-cita dan sebagainya.²⁹

Komunikasi massa adalah komunikasi modern dengan media massa sebagai salurannya dimana hal tersebut mampu menimbulkan keserempakan diantara khalayak yang sedang memperhatikan pesan yang dilancarkan media tersebut. Adapun media massa yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah film.

²⁹ Ibid, Hal : 22-26.

D.III. Pengertian tentang Film.

Menurut Marselli Sumarno³⁰, film merupakan perkembangan lanjut dari fotografi. Perbedaan hakiki antara film dan fotografi terutama dalam pengertian, foto tidak memperlihatkan ilusi gerak (*still picture*), sedangkan film memberikan ilusi gerak (*moving image*) sebagaimana waktu perekaman.

Di dalam Undang-undang Perfilman No. 6 tahun 1992, Bab I, Pasal 1, menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah :

“Karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran, melalui kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan atau lainnya”.

Menurut lembaga kebudayaan PBB-UNESCO³¹, menyebut film sebagai *moving image*, dalam konteks ini film yang dimaksud, yakni film sebagai media komunikasi massa yang dipertunjukkan di bioskop, dengan jenis cerita yang terdiri atas film drama, musik, komedi, *action*, horror, anak-anak, dan *science fiction*. Sebagai *moving image*, film berkembang menjadi sebuah media ekspresi dan mempunyai nilai komersial yang tinggi.

Sedangkan dalam pandangan seniman film, film adalah karya seni yang lahir dari suatu kreatifitas orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film. Sebagai karya seni, film terbukti mempunyai kemampuan kreatif. Ia mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap

³⁰ Marselli Sumarno, *Op.Cit*, hal : 107.

³¹ Askurifai Baksin, *Op.Cit*, hal: 6

realitas. Realitas imajiner itu dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, atau sekedar hiburan.³²

Lebih jauh lagi Arthur Asa Berger, menjelaskan pengertian tentang film dilihat lebih ke faktor teknisnya yaitu, bahwa :

“Film adalah bentuk seni kerjasama dimana sejumlah orang, dengan bidang keahlian yang berbeda, melakukan suatu peran yang penting. Disana terdapat para aktor dan artis yang menjadi pelaksana seni. Disana juga terdapat para editor film, penulis lagu dan musik latar, operator kamera, penanggung jawab kostum, ahli tata lampu, dan sejumlah orang yang dapat digolongkan sebagai artis pendukung produksi. Ada juga seorang produser yang mengelola keuangan dan seorang penulis (atau beberapa) yang membuat skenario. Dalam penelitian terakhir, peran utama dimainkan oleh sutradara yang bertanggung jawab pada seluruh jalannya proses pembuatan film.”³³

D.IV. Film sebagai Komunikasi Massa.

Bersama dengan radio dan televisi, film termasuk kategori media massa periodik. Artinya, kehadirannya tidak secara terus-menerus, tetapi berperiode dan termasuk media elektronik, yakni media yang dalam penyajian pesannya sangat bergantung pada adanya listrik. Sebagai media massa elektronik dan adanya banyak unsur kesenian lain, film menjadi media massa yang memerlukan proses lama dan mahal. Menurut Askurifai Baksin³⁴,

“Sebagai suatu bentuk komunikasi massa, film dikelola menjadi suatu komoditi. Di dalamnya memang kompleks, dari produser, pemain hingga seperangkat kesenian lain yang sangat mendukung seperti musik, seni rupa, teater, dan seni suara. Semua unsur tersebut terkumpul menjadi komunikator dan bertindak sebagai agen transformasi budaya. Adapun pesan-pesan komunikasi terwujud dalam cerita dan misi yang dibawa film tersebut serta terangkum dalam bentuk drama, action, komedi, dan horor. Jenis-jenis film inilah yang dikemas oleh seorang sutradara sesuai dengan tendensi masing-

³² Marselli Sumarno, *Op. Cit*, hal : 29

³³ Arthur Asa Berger (2005), *Sign In Contemporary Culture, An Introduction to Semiotics*, terjemahan M. Dwi Marianto & Sunarto, Yogyakarta, Tiara Wacana, Hal : 1-2

³⁴ Askurifai Baksin, *Op.Cit*, Hal : 2

masing. Ada yang tujuannya sekedar menghibur, memberi penerangan, atau mungkin kedua-duanya. Ada juga yang ingin memasukkan dogma-dogma tertentu sekaligus mengajarkan pada khalayak penonton”.

Sedangkan menurut Budi Irawanto³⁵, dalam perspektif komunikasi massa,

“Film dimaknai sebagai pesan-pesan yang disampaikan dalam komunikasi filmis, yang memahami hakikat, fungsi dan efeknya. Perspektif ini memerlukan pendekatan yang terfokus pada film sebagai proses komunikasi. Disamping itu, dengan meletakkan film dalam konteks sosial, politik, dan budaya dimana proses komunikasi itu berlangsung, sama artinya dengan memahami preferensi penonton yang pada gilirannya menciptakan citra penonton film. Pendeknya, akan lebih bisa ditangkap hakikat dari proses menonton, dan bagaimana film berperan sebagai komunikasi simbolis.”

James Monaco, seorang kritikus film dan ahli komunikasi massa Amerika

Serikat, menyatakan bahwa :

“Dalam satu penggunaan, film adalah medium komunikasi massa, yaitu alat penyampai berbagai jenis pesan dalam peradaban modern ini. Dalam penggunaan lain, film menjadi medium ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan gagasan, ide, lewat suatu wawasan keindahan. Secara unik, kedua pemanfaatan itu terjalin dalam perangkat teknologi film yang dari waktu ke waktu makin canggih. Film menjadi “*anak kandung*” teknologi modern”.³⁶

Keunggulan film sebagai media komunikasi massa menurut M. Alwi

Dahlan³⁷, adalah :

1. Sifat informasi. Film lebih dapat menyajikan informasi yang matang dalam konteks yang relative lebih utuh dan lengkap. Pesan-pesan film tidak bersifat topikal dan terputus-putus tetapi dapat ditunjang oleh pengembangan masalah yang tuntas.
2. Kemampuan distorsi. Sebagai media informasi film dibatasi oleh ruang dan waktu tertentu. Untuk mengatasinya media ini menggunakan “distorsi” dalam proses konstruksinya, baik ditingkat fotografi ataupun pemaduan gambar, yang dapat memampatkan informasi, membesarkan ruang atau melompati batas waktu,

³⁵ Budi Irawanto (1999), *Film, Ideologi, dan Militer. Hegemoni Militer Dalam Sinema Indonesia*, Yogyakarta, Media Pressindo, Hal : 11.

³⁶ James Monaco (1981), *How to Read a Film*. New York: Oxford University Press, revised edition. Hal : 10. (dalam Marselli Sumarno, *Op.Cit*, hal : 27)

³⁷ M Alwi Dahlan (1981), *Film Dalam Spektrum Tanggung Jawab Komunikasi Massa, Seminar Kode Etik Produksi Film Nasional*, Jakarta, 4-8 Mei 1981, hal : 142-143.

3. Situasi komunikasi. Film dapat membawakan situasi komunikasi yang khas yang menambah intensitas keterlibatan khalayak. Film dapat menimbulkan keterlibatan yang seolah-olah sangat intim dengan memberikan gambar wajah atau bagian badan yang sangat dekat.
4. Kredibilitas. Situasi komunikasi film dan keterlibatan emosional penonton dapat menambah kredibilitas pada suatu produk film. Karena penyajian film disertai oleh perangkat kehidupan yang mendukung (pranata sosial), manusia dan perbuatannya, hubungan antara peran dan sebagainya, umumnya penonton dengan mudah mempercayai keadaan yang digambarkan walaupun kadang-kadang tidak logis atau tidak berdasar kenyataan.

Perspektif film sebagai media komunikasi massa berhubungan dengan peranannya dalam masyarakat sebagai media yang menjadi bagian dalam kehidupan budayanya. Berdasarkan hal ini maka terkandung suatu tatanan kesalingterkaitan antara aspek produksi, distribusi, dan konsumsi sebagai bagian dari perkembangan film di masyarakat.

Film menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan kajian teknis, seperti apa yang dikatakan oleh Doug William, *"Film also proven to be an especially illuminating vehicle for understanding the frequently paradoxical complexities of the intermingling of space and time, environments and technologies, selves and things, that have come to be such features of our times"*.³⁸

Kemampuan film untuk menampilkan realitas memberikan pemahaman kepada khalayak tentang lingkungannya. Hal ini yang membuat film dijadikan media untuk memahami suatu peristiwa sejarah serta kehidupan sosial modern.

³⁸ Doug William, *Concealment and Disclosure: From Birth of Nation to the Vietnam War*, dalam *International Political Science Review*, 12 (1), dalam Budi K Zaman, *Bahasa Film : Teks dan Ideologi*, Fisipol UGM, Yogyakarta, 1993

Pada dasarnya film dibuat untuk ditonton secara massal.³⁹, hasil dari seluruh proses produksi dan distribusi adalah dikonsumsi film oleh masyarakat, sehingga dapat dikatakan film berhubungan langsung dengan masyarakat atau massa. Munculnya film di tengah masyarakat sejalan dengan posisinya sebagai media komunikasi massa yang memiliki fungsi tersendiri. Sebagai media komunikasi massa, film adalah proses film itu sendiri. Film mengespresikan budaya yang berasal dari interaksi antara pembuat film dan penontonnya, sehingga film mampu menjadi media yang dapat memberikan kontribusi pemahaman makna atau pesan tentang penggambaran yang muncul berdasar dimensi-dimensi yang ada di lingkungannya.

Film sebagai media komunikasi massa adalah produk yang akan diapresiasi oleh masing-masing individu berdasar kemampuan berpikirnya yang mungkin dipengaruhi oleh faktor pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya, sehingga film memiliki kemungkinan menghasilkan bias pemahaman. Perbedaan sudut pandang dan budaya yang dimiliki penonton berpengaruh pada aspek bias film. Ideologi yang dimiliki penonton dengan pembuat film adalah berbeda. Seperti dikatakan Jowet dan James M Linton:⁴⁰

"Popular US films operate as dreams of reassurance. The belief, attitudes and vehicles presented in Hollywood films tend to resonate with the dominant beliefs, attitudes and values of American society. In other words, the dominant ideology of a society tends to be reinforced by the ideology presented in its films"

³⁹ P.A Van Gastel (1960), *Resensi Film*, Yayasan Prapantja, Jakarta, hal : 21.

⁴⁰ Jowet & Linton, *Movie as Communication*, Sage Publication, Beverly Hills, 1983, hal : 109

Menurut Budi K Zaman⁴¹, “Film dalam merepresentasikan realitas akan selalu terpengaruh oleh lingkup sosial, dan ideologi dimana film tersebut dibuat, dan akan berpengaruh kembali pada kondisi masyarakatnya. Dalam waktu yang bersamaan film mengukuhkan satu interaksi reflektif antara representasi sinematik dan pengalaman kehidupan riil yang terjadi di luar layer”.

D.V. Dialog atau Bahasa Verbal dalam Film.

Menurut A Margija Mangunhardjana⁴², dari segala jenis suara yang diperdengarkan dalam film dapat dibedakan menjadi empat macam suara, yaitu: suara manusia, suara alam, suara musik (*Music illustration*), dan suara abstrak. Suara pada manusia dibedakan lagi menjadi : suara pengkisahan (*Narration*), suara dalam hati (monolog) dan suara percakapan (dialog). Menurut A Margija M, dialog atau kata-kata yang diucapkan oleh pemeran, merupakan cara yang paling cepat dan paling mudah untuk menjelaskan apa yang terjadi di atas layar. Dialog merupakan cara yang paling hemat untuk perkembangan perwatakan, suasana dramatis serta ketegangan dalam film yang bersangkutan. Karena itu juga dialog dengan mudah dan cepat mengajak penonton film ikut serta di dalam peristiwa yang disuguhkan di dalam film.

Akira Kurosawa seorang sutradara ternama dari Jepang mengatakan, “bahwa film berhasil atau gagal tergantung dari penggabungan suara-suara dengan gambar-gambarnya, suara dalam artian dialog, musik dan lain-lain dalam film

⁴¹ Budi K Zaman (1998), *Masyarakat Sinematik* : Laporan Penelitian, FISIPOL UGM, Yogyakarta, hal: 52-53.

⁴² A Margija Mangunhardjana, Sj (1974), *Mengenal Film*, Yogyakarta, Kanisius, hal : 74.

bukan sekedar menambah, melainkan melipatgandakan dua tiga kali efek gambar-gambar yang tersaji di layar putih".⁴³

Menurut Sony Set dan Sida S⁴⁴, dialog menggambarkan berbagai ucapan yang disampaikan dari seorang karakter, dialog menggambarkan logika berpikir dan berinteraksi sang karakter. Sedangkan menurut Elizabeth Lutters seorang penulis skenario ternama dari Indonesia menyatakan "Dialog adalah kalimat yang diciptakan oleh penulis skenario, yang nantinya diucapkan oleh seorang aktor. Dialog harus mewakili peran, karakter, dan perasaan si tokoh dalam cerita".⁴⁵

Dialog dalam film berdasarkan pada beberapa pengertian diatas, dapatlah ditarik kesimpulan bahwa, pada dasarnya merupakan bahasa verbal yang tersusun dari serangkaian kata-kata yang sebelumnya telah disusun dan dirancang sedemikian rupa oleh seorang penulis skenario dan ditulis pada skenario film dan yang nantinya akan diucapkan oleh pemeran yang dapat menggambarkan karakter masing-masing dalam film yang bersangkutan.

Dialog yang notabene merupakan bahasa verbal, dalam pengertian yang populer, menurut Hidayat⁴⁶, bahasa adalah percakapan, sementara itu menurut Wibowo⁴⁷, dalam wacana linguistik bahasa diartikan sebagai sistem-simbol bunyi bermakna dan beratikulasi (dihasilkan oleh alat ucap), yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

⁴³ Ibid, Hal : 81

²⁵ Sony Set dan Sita S (2003), *Menjadi Penulis Skenario Profesional*, Jakarta, Grasindo, hal : 76.

⁴⁵ Elizabeth Lutters (2004), *Kunci Sukses Menulis Skenario*, Jakarta, Grasindo, Hal 159

⁴⁶ Alex Sobur, *Op.Cit*, Hal : 274.

⁴⁷ Ibid, hal : 274.

Pengertian bahasa sebagai percakapan atau pembicaraan, tampaknya tidak sepenuhnya benar, sebab dalam aktivitas berpikir, berbahasa dan berbicara, masih ada faktor lain yang terlibat. Emosi, misalnya. Juga tindakan. Apabila pengertian bahasa hanya ditekankan pada berbicara, maka elemen pokok dalam bahasa pun menjadi sirna, sebab, bahasa, pikiran, dan emosi tak bisa dipisahkan.

Menurut Ensiklopedia Indonesia (Bandung/ Den Haag, t.t) kata "bahasa" berarti "alat untuk melukiskan sesuatu pikiran, perasaan atau pengalaman; alat ini terdiri dari kata-kata. Dalam perhubungan antara manusia dan manusia dipakai orang bahasa (kata-kata) itu sebagai simbol (lambang) yang obyektif untuk memaparkan sesuatu pikiran atau perasaan yang subjektif". Kutipan ini dapat diuraikan dan digunakan untuk penelitian yang terinci. Dilihat dari sudut ilmu-ilmu sosial, bahasa adalah dasar komunikasi antarmanusia. Tanpa bahasa, perhubungan antarmanusia seperti ini tidaklah mungkin.

Sedangkan menurut Ferdinand de Saussure, seorang pakar linguistik dari Swiss mengatakan bahwa "bahasa itu adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni *Signifier* (penanda) dan *signified* (petanda)".

"Bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Suara-suara, baik suara manusia, binatang, atau bunyi-bunyian, hanya bisa dikatakan sebagai bahasa atau berfungsi sebagai bahasa bilamana suara atau bunyi tersebut mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan ide-ide dan pengertian-pengertian tertentu. Untuk itu, suara-suara tersebut harus merupakan bagian dari sebuah sistem konvensi, sistem kesepakatan dan merupakan bagian dari sebuah sistem tanda."⁴⁸

Setiap tanda kebahasaan, menurut Saussure, pada dasarnya menyatukan sebuah konsep (*concept*) dan suatu citra suara (*sound image*), bukan menyatakan

⁴⁸ Ibid, hal : 46

sesuatu dengan sebuah nama. Suara yang muncul dari sebuah kata yang diucapkan merupakan penanda (*signifier*), sedang konsepnya adalah petanda (*signified*). Dua unsur ini tidak dapat dipisahkan sama sekali. Pemisahan hanya akan menghancurkan “kata” tersebut. Ambil saja, misalnya, sebuah kata apa saja, maka kata tersebut pasti menunjukkan tidak hanya suatu konsep yang berbeda (*distinct concept*), namun juga suara yang berbeda (*distinct sound*).

D.VI. *Shot Size* dan *Angle* Kamera dalam Sinematografi.

Shot size dan *angle* kamera adalah bagian yang tak dapat dipisahkan dalam sebuah *Shot* yang ada pada film, karena dari *shot size* dan *angle* kamera itulah akhirnya sebuah film dapat terangkai, bercerita dan akhirnya dapat dinikmati oleh penonton. *Shot size* dan *angle* kamera termasuk ke dalam unsur yang menentukan sudut pandang kamera dalam sebuah *shot*. Menurut Askurifai Baksin⁴⁹, untuk bisa membedakan antara satu *shot* dengan *shot* lainnya, teknik pengambilan gambar ini secara umum dapat dibedakan menjadi empat kategori, yaitu ukuran *shot* (*shot size*), sudut pengambilan gambar atau *angle* kamera, gerakan kamera dan gerakan objek

1. Ukuran *shot* (*shot size*).

Menurut Joseph V. Mascelli⁵⁰, *shot size* adalah “ukuran *shot*, terhadap citra atau subjek dalam hubungannya dengan keseluruhan bingkai”.

Ukuran citra dalam film ditentukan oleh jarak kamera dari subjek dan pada “*focal Length*” lensa yang digunakan dalam membuat *shot* yang

⁴⁹ Askurifai Baksin, *Op.Cit*, hal : 32.

⁵⁰ Joseph V. Mascelli, A.S.C. terjemahan H.M.Y Biran (1986), *Komposisi, Angle, Kontinuiti, Editing, dan Close up dalam Sinematografi*, Jakarta, Yayasan Citra, hal :111

bersangkutan. Semakin dekat kamera, semakin besar citra. Demikian pula sebaliknya : semakin jauh kamera, semakin pendek lensa, lebih kecil citra. Penentuan *shot* harus disesuaikan menurut keadaan subjek, dan ukuran citra dalam hubungannya dengan keseluruhan wilayah gambar.

Secara umum menurut David Boardwell dan Kristin Thompson⁵¹, *shot size* dapat dikategorikan dalam enam macam yaitu: *extrem close-up* atau *big close-up* (ECU atau BCU), *close-up*(CU), *medium close-up* (MCU), *medium shot* (MS), *long shot* (LS) dan *extrem long shot* (ELS).

Macam-macam jenis *shot size*, seperti yang telah disebutkan di atas akan dijelaskan menurut pendapat Askurifai Baksim⁵², sebagai berikut :

1. *Extrem close up* (ECU)
Artinya : Pengambilan gambar sangat dekat sekali, sampai pori-pori kulitpun pun kelihatan.
Fungsi : Memperlihatkan detail suatu objek secara jelas.
2. *Close up* (CU)
Artinya : Pengambilan gambar dari atas kepala hingga bawah leher
Fungsi : Untuk memberi gambaran objek secara jelas.
3. *Medium close up* (MCU)
Artinya : Ukuran gambar sebatas dari atas kepala sampai dada.
Fungsi : Menegaskan “profil” seseorang sehingga penonton puas.
4. *Medium shot* (MS)
Artinya : Ukuran gambar sebatas dari atas kepala hingga lutut.
Fungsi : Memperlihatkan sosok seseorang dengan “tampangnya”.
5. *Long shot* (LS)
Artinya : Pengambilan gambar penuh dari atas kepala hingga kaki.
Fungsi : Memperlihatkan objek dengan lingkungannya.

⁵¹ David Boardwell dan Kristin Thompson, *Op.Cit*, hal : 429-432.

⁵² Askurifai Baksim, *Op.Cit*, hal : 35-39

6. *Extrem long shot* (ELS)

Artinya : Pengambilan gambar melebihi *Long Shot* (Objek terlihat kecil)

Fungsi : Menunjukkan objek dengan lingkungan dan latar belakangnya.

Memilih *shot size* merupakan persoalan yang cukup vital, seperti yang dikatakan oleh Peter Jarvis berikut:

*“Choosing a shot size should never be done at random, or because a director feels bored and would like to see something different. Shot size should not happen because a director or journalist in charge has never given the matter of moment's thought and left everything to a camera operator”.*⁵³

Menurut pendapat Peter Jarvis di atas, dapatlah ditarik kesimpulan bahwa pemilihan sebuah *shot size* haruslah dipikirkan dengan seksama pada tahap pra-produksi, sehingga nantinya akan diperoleh *shot-shot* yang menarik bagi film yang akan diproduksi.

2. Sudut Pengambilan Gambar (*Camera angle*)

Angle kamera merupakan salah satu unsur yang membangun sebuah *Shot*. Secara sederhana *angle* kamera menurut David Boardwell dan Kristin Thompson⁵⁴ dapat diartikan “*See angle of Framing*”. Dimana *framing* itu sendiri dapat diartikan “*The use of the edges of the film frame to select and to compose what will be visible on screen*”.

Pada dasarnya sudut pengambilan gambar atau *angle* kamera ini adalah memilih sudut yang terbaik untuk subjek yang hendak direkam oleh kamera. Menurut Marselli Sumarno⁵⁵, dalam kenyataan semua benda memiliki tiga dimensi. Namun, semua benda (subyek) ini akan direkam dan ditayangkan

⁵³ Peter Jarvis. (1998), *The Essential TV Director's Handbook*, Oxford, Focal Press, Hal : 7

⁵⁴ David Boardwell dan Kristin Thompson, *Op.Cit*, hal : 430.

⁵⁵ Marselli Sumarno, *Op.Cit*. hal : 40

ke layar dengan permukaan dua dimensi. Dan untuk tetap mendapatkan kesan kedalaman atau dimensi ke-3 ini, bisa dilakukan dengan pemilihan sudut pengambilan gambar atau pemilihan *angle* kamera yang tepat.

Sudut pengambilan gambar atau *angle* kamera ini secara umum menurut Askurifai Baksin⁵⁶, dapat dikategorikan dalam beberapa macam :

1. *Bird eye view* (pandangan mata burung).
Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian di atas ketinggian objek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil dan berserakan tanpa mempunyai makna.
2. *High angle*
Sudut pengambilan gambar dari atas objek sehingga kesan objek jadi mengecil, selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yakni nilai “kerdil”.
3. *Low angle*.
Sudut pengambilan dari arah bawah objek, sehingga kesan objek jadi membesar. Sama seperti *high angle*, *low angle* juga memperlihatkan kesan dramatis, yakni *prominance* (keagungan).
4. *Eye level*
Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. *Eye level* ini memang tidak memberikan kesan dramatis karena dalam kondisi shot yang biasa-biasa saja. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan objek.
5. *Frog eye* (pandangan mata katak)
Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan objek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri.

⁵⁶ Askurifai Baksin, *Op.Cit*, hal : 33-35

3. Gerakan Kamera.

Untuk membuat suatu tampilan gambar yang menarik, seorang juru kamera bisa menggerakkan kamera. Ada beberapa gerakan kamera yang menghasilkan gambar yang berbeda, yaitu⁵⁷ :

1. *Zoom in/ Zoom out* (kamera tak bergerak, lensa *Zooming*).
Zooming Yaitu, dengan *Zoom in* atau *Zoom out*, juru kamera dapat mendekatkan atau menjauhkan gambar atau objek tersebut tanpa mendekati atau menjauhi gambar atau objek tersebut, tetapi hanya dengan menekan tombol *Zooming*.
2. *Panning* (Kamera tidak bergerak, tetapi tripod penyangga kaki tiga)-nya digerakkan ke kiri dan ke kanan)
Untuk memperlihatkan tampilan gambar mendatar (horizontal) secara berurutan dan halus, kamera dapat digerakkan secara *panning* ke kiri atau *pan left* dan ke kanan atau *pan right*.
3. *Tilting*
Untuk bisa memperlihatkan gerakan gambar oleh kamera dari bawah ke atas (*Tilt up*) atau dari atas ke bawah (*Tilt Down*). Gerakan ini mempunyai kesan agung. Akan tetapi, bedakan gerakan kamera ini dengan *low angle* atau *high angle*.
4. *Follow*
Follow adalah gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak searah.
5. *Dolly*
Dolly adalah kedudukan kamera di tripod dan di atas landasan roda (*dolly*) sehingga dapat digerakkan ke arah mana saja, jika *tripot* di atas *dolly* tersebut digerakkan ke arah depan atau maju, gerakan seperti ini disebut *Dolly in*, sebaliknya, jika kamera dan *tripot* serta *Dolly* digerakkan ke arah belakang atau mundur, disebut gerakan *Dolly Out*.
6. *Framing*
Framing adalah objek memasuki *framing shot*. Jika objek ke luar bingkai: (*frame*) *shot* disebut dengan *frame out*. Sementara jika objek masuk ke dalam bingkai *shot*, disebut *frame in*.

⁵⁷ Askurifai Baksin, *Op. Cit*, hal : 42-46.

4. Gerakan Objek

Gerakan objek adalah gerakan yang dilakukan oleh objek yang tanpa harus menggerakkan kamera. Ada beberapa macam gerakan objek, yakni⁵⁸ :

1. Objek bisa bergerak sejajar dengan kamera, baik ke kiri atau ke kanan.
2. Objek juga bisa bergerak mendekati kamera yang disebut *walk-in*.
3. Objek juga bisa menjauh dari kamera yang biasa disebut *walk-away*.

Menurut Joseph V. Mascelli, sehubungan dengan pengertian *Shot size, angle* kamera, gerakan kamera dan gerakan objek yang membangun sebuah *shot* dalam suatu adegan dalam *Scene* atau *Sequence* pada sebuah film seperti yang telah disebutkan di atas, bahwa "Pada dasarnya penonton bisa dipengaruhi secara emosional oleh titik pandang kamera atau *angle* kamera seperti Mendongak (*low angle*), *High angle*, dan juga *Shot size* yang dipilih seperti *Close up, Long shot* dan lain-lain".⁵⁹

Lebih lanjut Joseph V. Mascelli menyatakan bahwa :

"Penataan *angle* kamera secara subjektif bisa menempatkan penonton pada titik pandang berbeda dari yang objektif dengan *level* mata normal, dan sangat mempengaruhi reaksi emosional terhadap kejadian yang ditayangkan di layar. Titik pandang yang tidak normal itu bisa membawa penonton lebih dekat untuk melakukan penyatuan diri (*identification*) dengan gambar dan para pemain. Sementara itu *shot-shot* yang lebih dekat sebetulnya membantu untuk melibatkan penonton pada *action*. *Angle-angle* subjektif cenderung melukiskan adegan sebagaimana pemain melihatnya, dan membawa penonton lebih akrab lagi ke dalam cerita".⁶⁰

Angle-angle kamera yang layak bisa membuat perbedaan antara apresiasi penonton dan yang tidak berbeda. Ukuran citra dan *angle* citra menentukan berapa

⁵⁸ Ibid, hal 46.

⁵⁹ Joseph V. Mascelli, *Op.Cit*, hal : 111

⁶⁰ Ibid, hal 111

banyak materi subjek yang penonton akan lihat, dan dari titik pandang mana. Tiap kali kamera digerakkan, penonton ditransportasikan ke titik-pandang baru. Karena penonton tidak mau digerakkan secara seenaknya, maka tiap perubahan *angle* kamera harus diperhitungkan. Penggunaan *angle* kamera dan *shot size* yang difikirkan dengan masak bisa menambah keanekaragaman dan kesan pada penuturan cerita.⁶¹

D.VII. Sadisme.

Untuk mendapatkan pengertian dan segala seluk-beluk tentang Sadisme ini penulis merujuk pada teori dan pendapat Erich Fromm (1900-1980), ia adalah seorang psikoanalisis, filosof sosial dan juga termasuk salah satu pemikir besar bagi strategi kebudayaan. Menurut Erich Fromm,⁶²

“Sadisme adalah hasrat untuk secara mutlak dan tak terbatas menguasai makhluk hidup, baik itu binatang maupun manusia. Menyakiti atau melecehkan orang dengan sengaja tanpa memberinya kesempatan untuk mempertahankan diri atau menghindari merupakan salah satu wujud penguasaan mutlak, namun ini sama sekali bukan wujud satu-satunya. Seseorang yang memiliki kekuasaan penuh atas makhluk hidup lain menjadikan makhluk hidup yang dikuasanya itu sebagai benda miliknya atau kekayaannya, sedangkan dia sendiri sebagai dewannya”.

Menurut Erich Fromm sadisme merupakan salah satu sifat “kedestruktifan” dan kekejaman sebagai kecenderungan khas manusia untuk merusak dan memperoleh kekuasaan mutlak (“agresi jahat”). Perilaku *agresif* manusia itu dapat diwujudkan dalam peperangan, kejahatan dan segala perilaku *destruktif* dan sadistik yang ditimbulkan oleh insting bawaan yang telah terprogram secara

⁶¹ Ibid, hal : 124-125

⁶² Erich Fromm (2001) *Akar Kekerasan, Analisis Sosio-Psikologis atas watak Manusia*, (Judul asli *The Anatomy of Human Destructiveness*), (terjemahan Imam Muttagin), Yogyakarta, Pustaka Pelajar, Hal 416.

filogenetik. Agresi jahat ini berupaya mencari penyaluran dan selalu menunggu kesempatan yang tepat untuk melampiaskannya.

Yang dimaksud dengan *agresi* di sini yang bila diartikan secara harfiah adalah berarti “bergerak” (pergi, melangkah) ke depan”, berasal dari kata *aggredi, ad gradi* (*gradus* berarti “langkah” dan *ad*, “ke depan”) demikian pula dengan kata *regresi*, yang berasal dari kata *regredi*, yang berarti “bergerak ke belakang”. *Aggredi*, yang dalam arti kata bahasa Inggris, yang sudah usang, “*to aggress*”, adalah kata kerja *intransitive*. Kita dapat mengaggress, yakni melangkah ke depan, namun kita tidak dapat mengatakan “mengaggress orang lain”, jika kita maksud adalah menyerang orang lain. Kata “*aggress*” dahulunya telah dimaknai dengan penyerangan, karena bergerak ke depan dalam peperangan biasanya merupakan awal dari suatu penyerangan. Kata *agresif* yang mengandung makna harfiah melakukan *agresi*, dapat didefinisikan dengan arti bergerak ke depan ke arah tujuan tanpa perasaan segan, ragu ataupun takut.⁶³

Agresi, menurut Erich Fromm⁶⁴ adalah “segala tindakan yang menyebabkan, atau dimaksudkan untuk menyebabkan, kerugian pada orang lain, binatang atau benda mati”. Perbedaan paling fundamental antara semua jenis dorongan yang termasuk dalam kategori *agresi* adalah *agresi* lunak yang ditujukan untuk mempertahankan hidup, yang bersifat *adaptif biologis*, dengan *agresi* jahat *non adaptif biologis*.

Erich Fromm menyebutkan bahwa pada diri manusia ada dua jenis *agresi* yang berbeda, yaitu :

⁶³ Ibid, hal :263-264.

⁶⁴ Ibid hal : 260.

1. *Agresi adaptif biologis* atau *agresi defensif*.

yaitu merupakan respon terhadap bahaya yang mengancam kepentingan hayati; ia terprogram secara *filogenetik*; lazim didapati pada manusia dan binatang; tidak bersifat spontan atau muncul dengan sendirinya, tetapi reaktif dan defensif; yaitu dengan menghilangkan ancaman, Tujuan *agresi* defensif bukanlah untuk menghancurkan, melainkan untuk menjaga kelangsungan hidup. Bila tujuan ini telah dicapai, agresi tersebut, beserta emosinya, akan lenyap dengan sendirinya.

2. *Agresi jahat non adaptif biologis*

Yakni kedestruktifan dan kekejaman, bukan merupakan pertahanan terhadap suatu ancaman; tidak terprogram secara *filogenetik*; ia hanya menjadi ciri khas manusia, dan secara biologis merugikan karena dapat mengacaukan tatanan sosial; perwujudan utamanya, yakni pembunuhan dan penyiksaan, bisa dinikmati tanpa membutuhkan tujuan lain; ia tidak hanya merugikan orang yang diserang, namun juga si penyerang. *Agresi* jahat, meski bukan insting, merupakan kecenderungan manusia yang berakar dari kondisi kehidupannya⁶⁵.

Sadisme jelas dikelompokkan ke dalam *agresi jahat non adaptif biologis*, menurut Erich Fromm:

“Sadisme atau kesadisan merupakan salah satu solusi bagi persoalan makhluk yang terlahir sebagai manusia manakala tidak diperoleh pemecahan lain yang lebih baik. Pengalaman menguasai makhluk lain secara mutlak, selama ada kaitannya dengan manusia dan binatang, mampu menimbulkan

⁶⁵ Ibid, hal : 260.

ilusi terlampauinya batas-batas eksistensial manusia, terutama bagi orang-orang yang kehidupan kesehariannya kurang produktif atau kurang bahagia. Sadisme pada dasarnya tidak memiliki tujuan praktis; ia merupakan perubahan dari rasa tidak berdaya menjadi rasa menguasai secara mutlak; itulah yang dirasakan oleh orang-orang yang berjiwa kerdil".⁶⁶

Meski begitu, seseorang atau kelompok yang memiliki kekuasaan tak terbatas terhadap orang lain tidak dengan sendirinya memiliki sifat sadis. Banyak atau bahkan mungkin sebagian besar, orang tua, penjaga penjara, guru dan birokrat yang tidak memiliki sifat sadis. Karena satu dan lain hal, banyak individu yang struktur karakternya tidak kondusif bagi tumbuhnya sadisme, meski lingkungannya sangat memungkinkan.⁶⁷

Menurut Erich Fromm sadisme dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

1. Sadisme Seksual atau *Masokisme Seksual* (somasokis)

Sadisme seksual atau *masokisme seksual* adalah sadisme yang dilakukan untuk melampiaskan dan mendapatkan kepuasan seksual. Bagi pria ataupun wanita yang mengalaminya Bentuknya berkisar dari keinginan untuk menyakiti pasangannya, melecehkannya, membelenggu, sampai dengan memaksa pasangannya untuk sepenuhnya tunduk kepadanya. Ada kalanya si sadis merasa perlu menimbulkan rasa nyeri dan penderitaan yang amat sangat untuk bisa terangsang; namun terkadang dengan pemukulan ringanpun ia sudah mendapatkan efek rangsangan yang dia kehendaki. Seringkali fantasi sadistik saja sudah cukup untuk membangkitkan gairah seksual.

⁶⁶ Ibid, hal 418.

⁶⁷ Ibid, hal 418-419.

2. Sadisme *non-seksual*

Sadisme *non-seksual* ini adalah sadisme yang tidak melibatkan perilaku seksual dalam melakukan suatu tindakan sadistik ini.

Erich Fromm membagi jenis Sadisme *non-seksual* ini menjadi dua, yaitu:

1. Sadisme Fisik

Sadisme fisik ini dari yang bertujuan menimbulkan nyeri fisik hingga yang paling ekstrem yaitu menimbulkan kematian, mengambil sasaran makhluk yang tidak berdaya, baik manusia maupun binatang. Tawanan perang, budak, anak-anak, orang sakit jiwa, narapidana, etnik minoritas, kesemuanya merupakan sasaran empuk sadisme fisik, termasuk didalamnya penyiksaan yang paling kejam.

2. Sadisme Mental.

Sadisme mental yaitu keinginan untuk melecehkan dan melukai perasaan orang lain, boleh jadi lebih banyak dijumpai ketimbang sadisme fisik. Jenis serangan sadistik ini jauh lebih aman bagi pelakunya karena yang digunakan “hanya” kekuatan kata-kata, bukannya fisik. Akan tetapi sakit psikis atau sakit hati bisa terasa sama atau bahkan lebih menusuk ketimbang sakit fisik. Dengan kata lain sadisme ini dilakukan dalam segala situasi dimana terdapat seseorang yang lebih *inferior* dibanding si sadis. (jika ada seorang guru yang suka grogi atau kurang meyakinkan, maka dia cenderung menjadi sasaran empuk serangan sadisme mental para siswanya).

Sadisme mental dapat saja bersarang di balik bermacam bentuk tuturan yang tampaknya tidak menyakitkan hati: cecaran pertanyaan, senyum (sinis) dan pertanyaan yang memojokkan. Kita tentu saja sudah hapal dengan orang-orang di sekitar kita yang “mahir” dibidang sadisme mental ini; orang-orang yang dengan mudah menemukan kata-kata atau gerak tubuh yang tepat untuk mempermalukan atau melecehkan orang lain dengan cara yang tampaknya tidak berdosa ini. Umumnya jenis sadisme ini akan terasa menyakitkan jika dilakukan di depan orang banyak.⁶⁸

Menurut Erich Fromm⁶⁹, karakter sadistik yang terpendam dalam individu yang penurut atau bahkan yang bersahabat dapat saja muncul dengan garangnya ketika berada di dalam masyarakat teroris dimana sadisme bukan sesuatu yang ditabukan tetapi justru dihargai. Orang lain boleh jadi akan memendam perilaku sadis dalam tindakannya, sembari mempertunjukkan ekspresi wajahnya yang anggun, atau dalam tata-krama yang halus.

Selanjutnya Erick Fromm⁷⁰, mengatakan bahwa bagi orang yang berkarakter sadis, yang dapat dikuasai adalah sesuatu yang hidup; benda hidup ia jadikan “benda mati”. Atau, lebih tepatnya, makhluk hidup ia jadikan obyek yang ketakutan terhadapnya. Respon si obyek ditentukan oleh si subyek atau yang menguasai. Si sadis ingin menjadi penentu hidup, karenanya unsur-unsur kehidupan mesti dipertahankan keberadaannya dalam diri si korban. Pada kenyataannya inilah yang membedakannya dari orang destruktif. Orang destruktif

⁶⁸ Ibid, hal : 404-410.

⁶⁹ Ibid, hal : 108.

⁷⁰ Ibid, hal : 420.

ingin membinasakan korbannya, meng"hapus", atau menghancurkan kehidupannya; sedangkan si sadis menghendaki kenikmatan dalam tindakannya menguasai dan mempermainkan si korban. Ciri lain orang-orang sadis menurut Erich Fromm ialah :

"Bahwa dia hanya tertarik pada obyek yang tidak berdaya; dia tidak akan tertarik pada binatang atau manusia yang lebih kuat darinya. Melukai musuh dalam suatu duel yang seimbang tidak memberikan kesenangan khas sadistik, karena dalam situasi ini tindakan melukai lawan bukan merupakan ungkapan rasa menguasai. Hanya satu yang dikagumi oleh orang berkarakter sadis: kekuasaan. Dia mengagumi, menyukai, dan bahkan tunduk kepada mereka yang memiliki kekuasaan; dia memandang rendah dan ingin menguasai mereka yang tidak berdaya dan tidak punya keberanian untuk menentang".⁷¹

Erich Fromm⁷², mencontohkan bentuk sadisme ini pada rejim Hitler terhadap tindakan sadistik dan Kedestruktifan fisik yang dilakukan terhadap warga Rusia, Polandia dan kaum Yahudi oleh Tentara SS Nazi Jerman pada perang dunia ke-II. Diantara obyek-obyek manusia yang harus dibunuh adalah orang-orang cacat. Dalam *Mein Kampf*, yang ditulis oleh Hitler pada tahun 1943 menyebutkan bahwa "orang-orang cacat jangan sampai membuahkan keturunan yang sama cacatnya... jika perlu, orang yang sakitnya tidak sembuh-sembuh harus diasingkan tanpa pandang bulu, ini merupakan sebuah cara yang dirasa biadab bagi mereka yang menderita penyakit semacam itu, namun sekaligus meringankan beban bagi saudara-saudara dan keturunannya". Dia mewujudkan gagasan ini dalam bentuk tindakan pembunuhan orang-orang cacat, bukannya sekedar mengasingkan mereka.

⁷¹ Ibid, hal 420.

⁷² Ibid, hal 588-590.

Kedestruktifan rejim Hitler terhadap Kaum Yahudi lainnya adalah, pada tanggal 30 Januari 1939, Dia secara jujur mengatakan kepada menteri luar negeri Cekoslovakia, Chvalkovsky, seperti yang dikutip oleh H. Kraun'ck pada tahun 1968, mengatakan: "Kami hendak membinasakan kaum Yahudi. Mereka tidak akan lolos dari kejadian yang berlangsung pada tanggal 9 Nopember 1918. Hari pembalasan telah tiba". Sifat sadistik Hitler lainnya dalam kebenciannya terhadap Yahudi, terlihat dari pernyataan tertentu yang dia buat mengenai Yahudi kepada kolega terdekatnya seusai rapat umum partainya: "Enyahkan mereka dari segala profesi dan masukkan mereka ke dalam perkampungan mereka (*ghetto*), kurung mereka di tempat yang dapat membuat mereka mati, sebagai imbalan yang setimpal atas kejahatan mereka, agar orang Jerman dapat melihat mereka seperti memandang binatang buas". Hitler Merasa bahwa kaum Yahudi akan meracuni darah dan jiwa ras Aria mereka.⁷³

Berdasarkan teori-teori dan pendapat Erich Fromm mengenai sadisme beserta bentuk-bentuknya, dan juga beberapa contoh bentuk tindakan sadisme yang dilakukan oleh Hitler dan rejimnya terhadap kaum Yahudi di atas, maka untuk melihat bagaimana konstruksi sadisme yang dibentuk oleh dialog, *shot size* dan *angle* kamera dalam penelitian ini, penulis akan lebih memfokuskan kepada tindakan sadisme fisik dan mental. dan tindakan-tindakan sadisme tersebut terdapat dalam obyek penelitian yang dipilih oleh penulis yaitu Film *Schindler's List* dan film *The Pianist* yang merupakan kisah nyata pembantaian kaum Yahudi oleh tentara SS dibawah pimpinan Hitler pada perang dunia ke-II.

⁷³ Ibid, hal : 590.

Sehubungan dengan sadisme yang dilakukan oleh tentara SS terhadap kaum Yahudi atas perintah Hitler, yang rejimnya terkenal dengan ideologi Nazisme-nya yang sangat terpengaruh oleh ideologi Fasisme, yang bisa dibilang sangat rasial, maka untuk lebih melengkap penelitian ini penulis akan “membongkar ideologi di balik sadisme” yang tergambarkan dalam kedua film tersebut pada bab selanjutnya.

D.VIII. Ideologi.

Secara etimologis ideologi yang dibentuk dari *idea*, berarti pemikiran, konsep, atau gagasan, dan *logoi*, *logos* artinya pengetahuan. Dengan demikian ideologi berarti ilmu pengetahuan tentang ide-ide, tentang keyakinan atau tentang gagasan.⁷⁴

Sedangkan menurut Alex Sobur⁷⁵, secara etimologis, ideologi berasal dari bahasa Greek, terdiri atas kata *idea* dan *logia*. *Idea* berasal dari kata *idein* yang berarti “*something existing in the mind as the result of the formulation of an opinion, a plan or the like*” (sesuatu yang ada di dalam pikiran sebagai hasil perumusan sesuatu pemikiran atau rencana). Sedangkan *logis* berasal dari kata *logos* yang berarti *word*. Kata ini berasal dari kata *legein* yang berarti *to speak* (berbicara). Selanjutnya kata *logia* berarti *science* (pengetahuan) atau teori.

⁷⁴ Musthafa Kamal Pasha (2002), *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*, Yogyakarta, Citra Karsa Mandiri, hal :31.

⁷⁵ Alex Sobur (2002), *Analisis Teks Media, Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung, Remaja Rosdakarya, hal: 64

Jadi ideologi menurut arti kata ialah pengucapan dari yang terlihat atau pengutaraan apa yang terumus di dalam pikiran sebagai hasil dari pemikiran⁷⁶.

Pada akhir abad abad ke-18, Destut de Tracy memunculkan kata ideologi sebagai istilah yang menunjuk pada “ilmu tentang gagasan”⁷⁷. Secara historis memang istilah ideologi ini pertama-tama dikemukakan oleh de Tracy, seorang prancis yang punya cita-cita membangun suatu sistem pengetahuan, yang ia sebut sebagai “*science of ideas*”⁷⁸. Kemudian di abad ke-19 kata ideologi terutama dipakai dalam arti aliran yang tidak mau mengetahui kenyataan, dimana kenyataan adalah apa yang dianggap benar karena terdapat dalam praktik politik. Dengan adanya kenyataan praktik politik ini, maka dianggap inilah kenyataan dan orang tidak perlu memikirkan persoalannya lagi. mulai saat itulah kata ideologi meninggalkan bidang ilmiah dan mendapat arti politik dan terutama dipengaruhi penggunaannya oleh Marxisme. Marxisme kemudian menggunakan istilah ideologi sebagai senjata melawan *middle class* dengan pemikiran mereka. Pemikiran *middle class* disebut teori saja, sementara teori Marxisme disebutnya “satu-satunya ideologi”. Sebaliknya, jika kata ideologi dipakai oleh Marxisme terhadap idea golongan lain, maka ideologi mendapat arti khas, yakni “*teori-teori yang menyembunyikan maksud tertentu*”⁷⁹.

⁷⁶ Sukarna (1981) *Ideologi : Suatu Studi Ilmu Politik*. Bandung, Alumni, Hal 1, dalam, Alex Sobur. (2002), *Analisis Teks Media, Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung, Remaja Rosdakarya, hal: 64.

⁷⁷ David Kaplan & Albert A. Manners (2000). *Teori Budaya*. (Penerjemah Landung Simatupang.) Yogyakarta : Pustaka Pelajar, hal : 154.

⁷⁸ A.M.W Pranarka (1987), *Pancasila Sebagai Ideologi Terbuka*, Analisa 4, hal 406-440, dalam Alex Sobur (2003) *Semiotika Komunikasi*, Yogyakarta, Remaja Rosdakarya, hal : 211

⁷⁹ Astrid S Susanto (1985) *Pendapat Umum*, cetakan kedua, Bandung, Binacipta hal : 225, dalam dalam Alex Sobur (2003) *Semiotika Komunikasi*, Yogyakarta, Remaja Rosdakarya, hal : 211

Ada banyak pengertian ideologi, dengan kata lain, ideologi dipergunakan dalam arti yang berbeda-beda. Dalam pengertian yang paling umum dan lunak, ideologi adalah pikiran yang terorganisir, yakni nilai, orientasi, dan kecenderungan yang saling melengkapi sehingga membentuk perspektif-perspektif ide yang diungkapkan melalui komunikasi dengan media teknologi dan komunikasi antarpribadi.⁸⁰

James Lull berpendapat, bahwa :

“Ideologi merupakan ungkapan yang paling tepat untuk mendiskripsikan nilai dan agenda publik dari bangsa, kelompok agama, kandidat dan pergerakan politik, organisasi bisnis, sekolah, serikat buruh, bahkan regu olah raga professional dan orkes rock. Tetapi istilah itu paling sering menunjukkan hubungan antara informasi dan kekuasaan sosial dalam konteks ekonomi-politik berskala besar. Dalam pengertian ini, cara-cara berpikir yang terpilih didukung melalui berbagai macam saluran oleh mereka yang mempunyai kekuasaan politik dan ekonomi dalam masyarakat”.⁸¹

John Fiske⁸² menjelaskan bahwa setiap penulis yang berbeda menggunakan istilah atau definisi tentang ideologi ini secara berbeda pula, dan tidak gampang untuk memastikan penggunaannya pada setiap konteks. Raymond Williams⁸³ menemukan tiga penggunaan utama dari ideologi :

1. suatu sistem keyakinan yang menandai kelompok atau kelas tertentu.
2. suatu sistem keyakinan ilusioner-gagasan palsu atau kesadaran palsu yang bisa dikontraskan dengan pengetahuan sejati atau pengetahuan ilmiah.
3. proses umum produksi makna dan gagasan.

⁸⁰ Alex Sobur (2002) *Op.Cit*, hal : 64.

⁸¹ James Lull (1998) *Media Komunikasi Kebudayaan : Suatu Pendekatan Global*. Penerjemah A. Setiawan Abadi, Jakarta, Yayasan Obor Indonesia, hal : 2.

⁸² John Fiske (2004) *Op.Cit*, hal : 228

⁸³ Raymond Williams (1977) *Marxism and Literature*, Oxford, Oxford University Press, dalam John Fiske, *Op.Cit* (2004) hal : 228

Selanjutnya teori ideologi sebagai sebuah praktek dikembangkan oleh Louis Althusser⁸⁴, Marxis generasi kedua yang dipengaruhi gagasan-gagasan Saussure dan Freud, dan orang yang membawa teori-teori struktur dan teori ketaksadaran untuk menunjang teori-teori Marx yang lebih bersifat ekonomistik. Teori Althusser tentang ideologi sebagai praktek merupakan pengembangan dari teori Marx tentang ideologi sebagai “kesadaran palsu”, namun dengan tetap menekankan peran ideologi dalam menjaga kekuasaan minoritas atas mayoritas lewat sarana-sarana nonkoersif⁸⁵. Dimana teori Marx tentang ideologi sebagai kesadaran palsu itu terkait erat dengan basis ekonomi masyarakat dan menempatkan kepalsuannya itu pada kondisi-kondisi material kelas pekerja yang tak pelak lagi merupakan hasil dari runtuhnya tatanan ekonomi yang memproduksinya. Marx melihat hal itu sebagai beban gagasan minoritas dominan yang ditimpakan pada mayoritas subordinat. Kelompok mayoritas ini pada akhirnya mesti melihat melalui kesadaran palsu ini dan merubah tatanan sosial yang dipaksakan terhadap mereka.⁸⁶

Sehubungan dengan teori Marx mengenai kesadaran palsu di atas, Althusser tampaknya melihat tak ada batas-batas pada ideologi, baik dalam jangkauannya terhadap semua aspek kehidupan kita maupun secara historis. Menurut Althusser :

“Kekuatan ideologi terletak pada kemampuannya untuk melibatkan kelompok sub-ordinat dalam praktiknya sehingga membawa mereka untuk mengkonstruksi identitas sosial atau subjektifitas untuk mereka sendiri yang mereka terlibat di dalamnya, dan melawan kepentingan-kepentingan sosial politik mereka sendiri. Kesimpulan logis dari teorinya adalah bahwa tak ada cara untuk melarikan diri dari ideologi, walaupun pengalaman sosial material kita mungkin bertentangan dengan hal itu, satu-satunya sarana yang

⁸⁴ Ibid, hal : 238

⁸⁵ Ibid, hal : 242-243.

⁸⁶ Ibid, hal : 244-245.

kita miliki untuk memahami bahwa pengalaman selalu bermuatan ideologis (*ideologically loaded*); maka satu-satunya pemahaman yang bisa kita lakukan adalah memahami diri sendiri, relasi sosial dan pengalaman sosial kita yang di dalamnya dipraktikkan ideologi dominan.⁸⁷

Sementara itu Franz Magnis Suseno,⁸⁸ menanggapi pendapat Marx tentang ideologi sebagai “kesadaran palsu”, bahwa dalam hal ini ideologi dianggap sebagai sistem berpikir yang sudah terkena distorsi, entah disadari, entah tidak. Biasanya “ideologi” sekaligus dilihat sebagai sarana kelas atau kelompok yang berkuasa untuk melegitimasi kekuasaannya secara tidak wajar.

Selanjutnya Althusser memperkenalkan dua istilah kunci yaitu *Ideological State Apparatus* (ISA) dan *Repressive State Apparatus* (RSA). Sebagai berikut:

“Dalam terminologi Marxian aparat Negara yang represif (*State Apparatus*) terdiri dari pemerintah, tentara, polisi, birokrasi, pengadilan, penjara dsb. Inilah yang oleh Althusser kemudian dinamakan sebagai RSA. RSA menjalankan fungsinya melalui kekerasan (*by violence*), baik dalam bentuk kekerasan fisik maupun non fisik. Sedangkan ISA menjalankan fungsinya secara ideologis (*by ideology*). Pada titik inilah terlihat secara jelas perbedaan antara ISA dan RSA. Karena itu ISA tidak bisa disamakan dengan RSA. Secara lebih jelas Althusser memaparkan hal ini dengan beberapa alasan yaitu bahwa, pertama, hanya ada satu RSA, namun pada sisi yang lain terdapat pluralitas ISA. Kedua RSA bergerak terbatas ada wilayah publik, sedangkan ISA dapat bergerak ke wilayah privat, seperti melalui lembaga agama, keluarga, sekolah, media massa dan sebagainya. Memang RSA dapat menjalankan fungsinya baik melalui kekerasan maupun ideologi, tetapi RSA berfungsi secara massif dan didominasi dengan kekerasan. artinya memang tidak ada RSA yang benar-benar menjalankan fungsinya hanya melalui kekerasan semata. Misalnya polisi atau militer yang juga berfungsi secara ideologis untuk menanamkan aturan untuk menjaga stabilitas. Namun hal ini tidak dapat disebut sebagai ISA karena dalam ISA, fungsi primernya adalah secara ideologis baru kemudian secara sekunder melalui kekerasan. Bagi Althusser tidak ada kelas dalam masyarakat yang dapat memegang kekuasaan tanpa melakukan hegemoni dan menjalankan ISA”⁸⁹.

⁸⁷ Ibid hal : 243.

⁸⁸ Franz Magnis Suseno (1992), *Filsafat Sebagai Ilmu Kritis*. Yogyakarta, Kanisius, hal : 230-231

⁸⁹ Louis Althusser (1994). “*Ideolog, and Ideological State Apparatus*” dalam John Storey, *Cultural Theory and Popular Culture*, kumpulan bahan mata kuliah Sosiologi Komunikasi

Selanjutnya Althusser mendefinisikan ideologi dalam dua tesis utama, yaitu, yang pertama, ideologi merepresentasikan secara imajiner hubungan antara individu-individu dengan kondisi eksistensi realitasnya (*imaginary relationship*), seperti yang dikenal sebagai ideologi agama, ideologi etika, ideologi hukum, ideologi politik dan sebagainya. Yang kedua, mempunyai eksistensi material. Ideologi tidak dapat dibatasi sebagai ide semata-mata, namun ia memiliki aspek material yang berupa aparat yang menjalankannya dan praktik ideologi bersangkutan dalam realitas kehidupan. Akhirnya ideologi menempatkan individu sebagai subyek utama dalam masyarakat.⁹⁰

Marxis generasi kedua dari Eropa lainnya adalah Antonio Gramsci. Bagi Gramsci,

“Ideologi lebih dari sekedar sistem ide. Ia membedakan antara sistem yang berubah-ubah (*arbitrary systems*) yang dikemukakan oleh intelektual dan filosof tertentu, dan ideologi organik yang bersifat historis (*historically organic ideologies*), yaitu ideologi yang diperlukan dalam kondisi sosial tertentu: “sejauh ideologi itu secara historis diperlukan, ia mempunyai keabsahan yang bersifat psikologis: ideologi “mengatur” manusia dan memberikan tempat bagi manusia untuk bergerak, mendapatkan kesadaran akan oposisi mereka, perjuangan mereka, dan sebagainya”. Ideologi bukanlah fantasi perorangan, namun terjelma dalam cara hidup kolektif masyarakat”.⁹¹

Di sini Gramsci merujuk pada pendapat Marx tentang “soliditas keyakinan masyarakat”. Oleh Karena itu, ideologi bukanlah sesuatu yang berada di awang-awang dan berada di luar aktifitas politik atau aktifitas praktis manusia lainnya. Sebaliknya, ideologi mempunyai eksistensi materialnya dalam berbagai aktifitas

posted by Fajar Junaedi, S.sos, M.Si. at 7:38 PM, Sunday, February 6th 2005 (dari situs: www.Sosiologikomunikasi.blogspot.com)

⁹⁰ Ibid.

⁹¹ Roger Simon (2004) *Gagasan-gagasan Politik Gramsci*, judul asli *Gramsci's Political Thought*, (Penerjemah Kamdani dan Imam Baehaqi), edisi 4, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, hal : 86.

tersebut. Ia memberikan berbagai aturan bagi tindakan praktis serta perilaku moral manusia, dan ekuivalen dengan 'agama dalam makna sekulernya, yaitu satunya pemahaman antara konsepsi dunia dan norma tingkah laku'.⁹²

Gramsci berpendapat mengenai ideologi sebagai pondasi di dalam suatu negara, bahwa:

"Ideologi tidak bisa dinilai dari kebenaran atau kesalahannya tetapi harus dinilai dari "kemanjurannya" dalam mengikat berbagai kelompok sosial yang berbeda-beda ke dalam satu wadah, dan dalam peranannya sebagai pondasi atau agen proses penyatuan sosial. Suatu kelas hegemonik adalah kelas yang berhasil dalam menyatukan kepentingan-kepentingan dari suatu kelas, kelompok dan gerakan-gerakan lain ke dalam kepentingan mereka sendiri dengan tujuan membangun kehendak kolektif rakyat secara nasional."⁹³

Sehubungan dengan pengertian Ideologi yang telah dipaparkan oleh Gramsci di atas, Selanjutnya Gramsci memperkenalkan istilah hegemoni. Secara singkat hegemoni melibatkan memenangkan dan memenangkan kembali secara terus-menerus kesepakatan di kalangan mayoritas terhadap sistem yang menempatkan mereka sebagai subordinat. Ada dua unsur yang lebih ditekankan Gramsci dibandingkan Marx dan Althusser yakni resistensi dan instabilitas.⁹⁴

Hegemoni diperlukan, dan harus bekerja begitu keras, karena pengalaman sosial kelompok-kelompok subordinat (baik berdasarkan kelas, gender, ras, usia ataupun faktor lain) terus-menerus memberi gambaran yang bertentangan dengan lukisan ideologi dominan yang dibuat untuk mereka oleh mereka sendiri dan relasi sosialnya. Dengan kata lain, ideologi dominan terus-menerus berhadapan dengan resistensi yang harus diatasinya dalam upaya untuk memenangkan kesepakatan

⁹² Ibid, hal : 86.

⁹³ Ibid, hal 86-87

⁹⁴ John Fiske (2004) *Op.Cit*, hal 243.

rakyat atas tatanan sosial yang dipromosikannya. Resistensi tersebut bisa saja diatasi, namun tidak pernah bisa dihilangkan. Jadi, setiap kemenangan hegemonis, setiap kesepakatan yang diraihnyapastilah tidak stabil; kesepakatan itu tak pernah bisa siap pakai, sehingga harus diraih kembali dan diperjuangkan terus-menerus. Dan salah satu strategi hegemoni yang penting adalah mengkonstruksi “anggapan umum” (*common sense*). Bila gagasan kelas berkuasa bisa diterima sebagai anggapan (misalnya tidak berbasis kelas) umum, maka tujuan ideologisnya tercapai dan kerja ideologisnya pun tersembunyi.⁹⁵

Menurut Alex Sobur⁹⁶, sebenarnya apapun dan dari siapa pun yang mencoba merumuskan pengertian ideologi, secara singkat dapat diklasifikasikan ke dalam tiga pengertian atau kecenderungan : yang *positif*, yang *negatif*, dan yang *netral*. Pengertian ideologi secara positif dan negatif dikemukakan Jorge Larrain⁹⁷, secara positif, ideologi dipersepsi sebagai suatu pandangan dunia (*worldview*) yang menyatakan nilai-nilai kelompok sosial tertentu untuk membela dan memajukan kepentingan-kepentingan mereka. Secara negatif, ideologi dilihat sebagai suatu kesadaran palsu, yaitu suatu kebutuhan untuk melakukan penipuan dengan cara memutarbalikkan pemahaman orang mengenai realitas sosial.

Ideologi dalam pengertian netral, oleh Davis Kaplan dipersepsi dalam penggunaannya tentang nilai, norma, falsafah dan kepercayaan religius, sentimen, kaidah etis, pengetahuan atau wawasan tentang dunia, etos dan semacamnya.⁹⁸

⁹⁵ Ibid, hal 243.

⁹⁶ Alex Sobur (2003) *Semiotika Komunikasi*, cetakan pertama, Bandung, Rosdakarya, hal : 213

⁹⁷ Sunarto (2000), *Analisis Wacana Ideologi Gender Media Anak-anak*. Semarang, Diterbitkan atas Kerjasama Penerbit Mimbar dan Yayasan Adikarya Ikapi serta Ford Foundation. Hal : 31

⁹⁸ David Kaplan dan Albert A. Manners (2000), *Op.Cit*, hal : 154.

Teori-teori ideologi dan juga hegemoni di atas oleh beberapa tokoh inilah yang nantinya penulis gunakan dalam membongkar ideologi dibalik sadisme pada tahapan Konotasi, yang tentunya memiliki banyak sekali keterkaitan-keterkaitan dengan ideologi-ideologi seperti Fasisme, Rasisme, Nazisme dan juga ideologi-ideologi lainnya.

E. Metodologi Penelitian

E.I. Jenis penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam bukunya Lexy J. Moleong⁹⁹ mendefinisikan “metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati”. Sejalan dengan definisi tersebut, Kirk dan Miller¹⁰⁰ mendefinisikan bahwa “penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya”.

Sedangkan data deskriptif disini menurut Lexy J. Moleong¹⁰¹ adalah :

“Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang diteliti. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto-foto, videotape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi

⁹⁹ Lexy J. Moleong. (2001), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (cetakan ke-15), Bandung, Remaja Rosdakarya, hal : 3

¹⁰⁰ Jerome Kirk & Marc L. Miller (1986), *Reliability and Validity in Qualitative Research*, vol 1, Beverly Hills, Sage Publication, hal : 9, dalam Lexy J Moleong, *Op.Cit*, hal : 3.

¹⁰¹ Lexy J. Moleong, *Op.Cit*, hal : 6

lainnya. Pada penulisan laporan demikian, peneliti menganalisis data yang sangat kaya tersebut dan sejauh mungkin dalam bentuk aslinya. Hal itu hendaknya dilakukan seperti orang merajut sehingga setiap bagian ditelaah satu demi satu.”

Dari pengertian tentang jenis penelitian kualitatif dan juga data deskriptif di atas, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

E.II. Metode Pengumpulan Data.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik studi literatur yang meliputi buku-buku, majalah, surat kabar, jurnal, penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan juga dari internet guna meningkatkan obyektifitas serta agar data-data yang diperoleh semakin komprehensif dan *up to date*. Data-data tersebut khususnya mengenai ilmu komunikasi, film, semiotika strukturalisme, semiotika film dan data-data tentang buku-buku sejarah yang ada kaitannya dengan film tersebut dan juga buku-buku lainnya.

E.III. Metode Analisis Data.

Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah dengan metode analisis struktural atau yang biasa dikenal dengan analisis semiotika. Definisi semiotika yang paling umum adalah ilmu tentang tanda, dan bagaimana tanda tersebut bekerja. Menurut Saussure¹⁰², tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna; atau, untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri atas *penanda* dan *petanda*. Penanda adalah citra

¹⁰² John Fiske (2004) *Op.Cit* : 65.

tanda seperti yang kita persepsi-tulisan di atas kertas atau suara di udara; petanda adalah konsep mental yang diacukan petanda. Konsep mental ini secara luas sama pada semua anggota kebudayaan yang sama yang menggunakan bahasa yang sama.

John Fiske¹⁰³ mengemukakan bahwa semiotika mempunyai tiga bidang studi utama :

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Karena itu menurut John Fiske, semiotika memfokuskan perhatiannya terutama pada teks. Penerima atau pembaca, dipandang memainkan peran yang lebih aktif. Semiotika lebih suka memilih istilah “pembaca” (bahkan untuk foto sebuah lukisan) untuk “penerima”, karena hal tersebut secara tak langsung menunjukkan derajat aktivitas yang lebih besar, dan juga pembacaan merupakan sesuatu yang kita pelajari untuk melakukannya; karena itu pembacaan tersebut ditentukan oleh pengalaman *cultural* pembacanya. Pembaca membantu menciptakan makna teks dengan membawa pengalaman, sikap, dan emosinya terhadap teks tersebut.

¹⁰³ Ibid, Hal : 60

Semua sistem tanda yang kita gunakan tidaklah datang atau terjadi begitu saja. Sistem tanda tersebut merupakan sebuah hasil dari pembangunan dalam sebuah masyarakat, karenanya ia membawa makna dan nilai budaya. Mereka membentuk kesadaran pada individu, dan membentuk pribadi. Demikian ungkap seorang filsof Prancis bernama Julia Kristeva, "*What semiotics has discovered... is that law governing... Any social practice lies in the fact that it signifies; i.e it is articulated like a language*".¹⁰⁴

Maksudnya, semua praktek sosial mempunyai makna yang muncul dari kode yang digunakannya. Kode tersebut berada dalam sebuah budaya tertentu, dan ia mengekspresikan serta mendukung organisasi sosial budaya. Dari sudut pandang ini, maka ia tidak lepas dari pengaruh ideologi dan politik.

Van Zoest¹⁰⁵ seorang pakar semiotika film mengatakan bahwa, "film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk sebagai sistem tanda yang bekerjasama dengan baik untuk menghasilkan efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan". Karena itu, menurut Van Zoest film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotik. Pada film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu¹⁰⁶. Memang, ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya.

¹⁰⁴ Mick Underwood, *Semiotics of the Cinema*, Tanggal akses (29 April 2005), dari situs : <http://cultshock.ndirect.co.uk/muhome/cshtml/semiomean/semio01.html>

¹⁰⁵ Aart Van Zoest (1993), *Semiotika : Tentang Tanda, Cara Kerjanya, dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya* (terjemahan Ani Soekawati) : Jakarta, Yayasan Sumber Agung, Hal 1.

¹⁰⁶ Ibid hal : 109.

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara : kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.¹⁰⁷

Persoalan sebanding tentang hierarki antara sistem tanda yang satu dengan yang lain, yang tengah berlangsung, menurut Van Zoest, terjadi pada perbandingan antara gambar dan suara. Van Zoest¹⁰⁸ menjelaskan:

“Disini tentunya harus dibedakan antara suara yang langsung mengiringi gambar (kata-kata yang diucapkan, derit pintu, dan sebagainya) dan musik film yang mengiringinya. Suara tipe pertama sebenarnya secara semiotika berfungsi tidak terlalu berbeda dengan gambar-gambarnya. Suara, sama dengan gambar, merupakan unsur dalam cerita film yang dituturkan dan dapat disebutkan, dikategorisasikan dan dianalisis, dengan cara yang juga sebanding. Suara, sebagai tanda, terjalin sangat erat dengan tanda gambarnya. Suara bersama tanda gambarnya membentuk tanda-tanda kompleks. Tanda-tanda kompleks ini memang ikonis, tetapi kekuatan keberadaannya pada akhirnya diperoleh dari indeksikalitas. Karena realitas yang ditampilkan, seluruhnya atau sebagian, tidak hanya mirip, tetapi juga memiliki ketertarikan dengan realitas kita. Semakin besar ketertarikan tersebut (hubungan perbatasan), kuantitatif atau kualitatif, maka semakin dapat muncul pula identifikasi dan filmnya pun akan semakin dapat “menyentuh” kita. Yang terakhir ini tentunya merupakan permasalahan pragmatis”.

Seperti yang dikatakan Van Zoest, film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan proyektor dan layar. “Semiotika film

¹⁰⁷ Alex Sobur (2003), *Semiotika Komunikasi*, Bandung, RosdaKarya, Hal : 128.

¹⁰⁸ Aart Van Zoest, *Op.Cit*, Hal : 110-111.

untuk membuktikan hak keberadaanya yang dalam hal-hal penting menyimpang dari sintaksis dan *semantic teks* dalam arti harfiah, harus memberikan perhatian khusus pada kekhususan tersebut". Menurut Van Zoest, pada *sintaksis* dan *semantik* film dapat dipergunakan pengertian-pengertian yang dipinjam dari ilmu bahasa dan sastra, tetapi merupakan metafor-metafor, jadi dengan pengertian-pengertian yang dipergunakan sebagai perbandingan tidak perlu kita tolak. "hanya dengan betul-betul menyadari dimana letak perbedaan-perbedaannya dengan cara kerja teks bahasa, kita akan menemukan cara kerja khusus semiotika film." Ada hal-hal yang dapat dilakukan film yang tidak dapat dilakukan cerita tertulis dan sebaliknya. Bila kita mempelajari penyimpangan-penyimpangan ini, maka menurut Van Zoest, akan banyak kekhususan film yang dapat terungkap.¹⁰⁹

Lebih lanjut Van Zoest mengatakan bahwa :

"Film juga sebetulnya tidak jauh beda dengan televisi. Namun film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda. Tata bahasa itu terdiri atas semacam unsur yang akrab, seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak dekat (*close-up*), pemotretan dua (*two-shot*), pemotretan jarak jauh (*long-shot*), pembesaran gambar (*zoom-in*), pengecilan gambar (*zoom-out*), memudar (*fade*), pelarutan (*dissolve*), gerakan lambat (*slow-motion*), gerakan yang dipercepat (*speeded-up*), efek khusus (*special effect*). Namun bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah hingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbiter serta metafora. Metafora visual sering menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta mengkonotasikan makna-makna sosial dan budaya".¹¹⁰

Sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan. Pada tingkatan paling dasar, misalnya, "suara di luar layar" mungkin hanya menguraikan objek

¹⁰⁹ Alex Sobur, *Op.Cit*, hal : 130.

¹¹⁰ Ziauddin Sardar & Borin Van Loon.(2001). *Mengenal Cultural Studies For Beginner*. Penerjemah Alfathri Aldin. Bandung : Mizan. Hal : 156.

dan tindakan yang ada di layar, bentuk paling umum dalam kebanyakan dokumenter. Namun, unsur suara (*voice-over*) dan dialog dapat juga mengkodekan makna kesustraan, sebagaimana ketika gambar memudar diiringi bait: "pada zaman dahulu". Pada tataran gambar bergerak, kode-kode gambar dapat diinternalisasikan sebagai bentuk representasi mental. Jadi orang dapat (dan sering) berpikir dalam gambar bergerak dengan kilas balik, gerakan cepat dan lambat, pelarutan ke dalam waktu lain dan tempat lain, seperti dalam film *Time Machine*, misalnya.¹¹¹

Menurut Christian Metz dari *Ecole des Hautes Etudes et Sciences Sociales* (EHESS) Paris, merupakan figur utama dalam pemikiran semiotika sinematografi.

Mengatakan:

"Berbeda dari permasalahan "tanda" bahasa di mana hubungan bersifat *arbitrer* (semena) antara tanda (demikian pun antara *significant* dan *signifie*) dan benda (*choses*), penanda (*Signifiant*) sinematografis memiliki hubungan "motivasi" atau "beralasan" (*motivation*) dengan penanda yang tampak jelas melalui hubungan penanda dengan alam yang dirujuk. Penanda sinematografis selalu kurang lebih, "beralasan" dan tidak pernah semena. Hubungan motivasi itu berada baik pada tingkat *denotative* maupun *konotative*. Hubungan denotatif yang beralasan itu lazim disebut analogi, karena memiliki persamaan perseptif atau auditif antara penanda atau petanda, dan referen".¹¹²

Dalam hal ini Christian Metz memberi contoh bila pada pita gambar (= gambar anjing menyerupai seekor anjing), demikian pula dengan pita suara (= kanon di dalam sebuah film menyerupai bunyi yang sebenarnya). Perlu diketahui bahwa analogi ini hanyalah salah satu bentuk dari motivasi kerana konotasi sinematografis juga termasuk di dalamnya. Meskipun analogi perseptif atau

¹¹¹ Alex Sobur, *Op. Cit.*, hal : 130-131.

¹¹² Alex Sobur, *Op. Cit.*, hal : 131-132

auditif bukanlah prasyarat keberadaanya, menurut Metz bahwa konotasi sinematografis bersifat simbolis : petanda memotivisir penanda, tetapi melampauinya.¹¹³

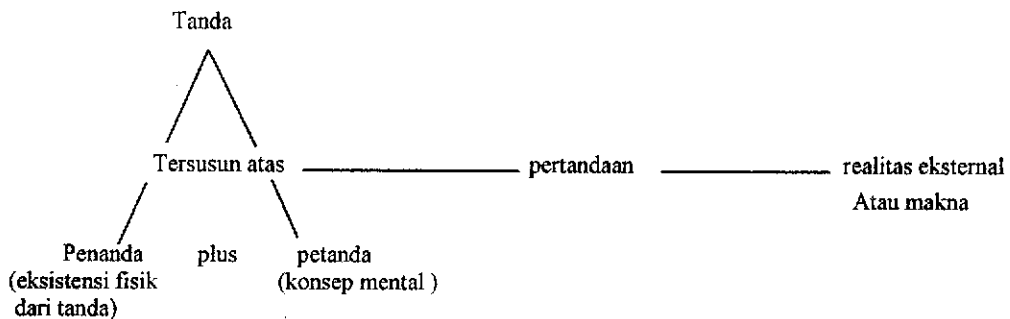
Untuk lebih spesifiknya, pendekatan semiotik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika Saussure dan Roland Barthes. Sebab keduanya dianggap saling melengkapi. Dalam semiotika Saussure, pembahasan tentang makna tidak bisa dilakukan secara langsung kecuali dengan terlebih dahulu menjelaskan konsepnya tentang tanda, yang meliputi konsep sistem tanda, kategori tanda, organisasi tanda dan sebagainya. Sedangkan Barthes secara khusus membahas dimensi makna sebagai proses negoisasi antara penulis atau pembaca dengan teks. Barthes menutupi kekurangan Saussure itu dengan memberi perhatian lebih pada interaksi tanda dalam teks dengan pengalaman personal dan kultural pemakainya¹¹⁴

Ferdinand de Saussure, sebagai ahli linguistik, lebih tertarik kepada persoalan bahasa. Ia tertarik kepada hubungan antar tanda ketimbang hubungannya dengan obyek. Tekanan Saussure adalah tanda dalam dirinya sendiri. Saussure melihat tanda secara *diadic* : tanda terbangun atas *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* atau penanda adalah citra tanda sebagaimana kita serap atau kita persepsi-tulisan di atas kertas atau suara di udara, *Signified* atau petanda adalah konsep mental tentang sesuatu yang diacunya atau diacukan petanda. Konsep mental ini bersifat “awam” untuk dipakai oleh anggota satu kebudayaan yang dilingkupi satu bahasa. *Signifier* dibuat oleh masyarakat,

¹¹³ Alex Sobur, *Op.Cit*, hal : 132.

¹¹⁴ Jhon Fiske (1990), *Introduction to Communication Studies*, NewYork : Routledge, hal : 85.

tergantung dan dipengaruhi kebudayaan tempatnya hidup. Ia adalah bagian dari sistem semiotik tempat semua anggota masyarakat memakainya untuk berkomunikasi. Jadi model Saussure bisa divisualisasikan seperti pada gambar di bawah ini :



Unsur Makna dari Saussure. Sumber John Fiske (2004:66)

Berdasarkan model pemaknaan di atas, petanda-petanda merupakan konsep mental yang kita gunakan untuk membagi realitas dan mengkategorikannya, sehingga kita bisa memahami realitas tersebut. Batas-batas di antara kategori yang satu dengan kategori lainnya bersifat artifisial, bukan bersifat alami, untuk sifat keseluruhan bagiannya. Dengan begitu petanda dibuat manusia, ditentukan oleh kultur dan subkultur yang dimiliki manusia tersebut. Petanda merupakan bagian dari sistem linguistik atau semiotik yang digunakan oleh para anggota kebudayaan tersebut untuk berkomunikasi satu sama lain.

Bidang realitas atau pengalaman yang menjadi acuan petanda, yaitu signifikasi tanda, ditentukan bukan oleh sifat realitas atau pengalaman itu, melainkan oleh batas-batas dari petanda, terkait di dalam sistem. Karena itu, makna akan lebih baik bila dirumuskan melalui relasi satu tanda dengan tanda yang lain, dibandingkan melalui relasi tanda itu dengan realitas eksternal. Oleh

Saussure, relasi tanda pada tanda-tanda lain ini di dalam sistem dinamakan *nilai*. Bagi Saussure, *nilai* adalah apa yang terutama menentukan Makna.¹¹⁵

Ikonik merupakan salah satu dimana bentuk penanda ditentukan dalam beberapa tingkat oleh petanda. Motivasi dan kata pembatasan (*constraint*) digunakan untuk menggambarkan tingkatan yang mana penanda menentukan petanda, dan dapat dipertukarkan. Tanda yang termotivasi sangat tinggi adalah ikonik. Ketika tanda semakin termotivasi, maka penanda semakin tinggi dibatasi oleh petandanya. Dengan kata lain harus ada aturan atau konvensi yang sangat jelas dan kata pembatasan dalam penanda dan petanda. Konvensi berperan penting dalam komunikasi dan signifikasi, karena dibutuhkan untuk memahami tanda, dengan kata lain, konvensi adalah dimensi sosial sebuah tanda.

Saussure menunjukkan dua cara tanda diorganisasikan dalam kode agar dapat dijadikan sebagai pesan komunikasi.¹¹⁶

- a. *Paradigma*, adalah kelompok tanda yang pemakainya terpilih (dapat disubstitusikan). Kelompok bangun bagi rambu-rambu lalu lintas-bujur sangkar, lingkaran, atau segitiga adalah bentuk –bentuk paradigma. Dalam film paradigma diwujudkan dalam pemilihan *Shot size*, dan *angle* kamera
- b. *Sintagma*, adalah kelompok tanda yang merupakan kombinasi tanda terpilih yang dibentuk menjadi suatu rangkaian. rambu lalu-lintas adalah sebuah sintagma: kombinasi antara bangun terpilih dengan simbol terpilih.

¹¹⁵ John Fiske (2004), *Op. Cit*, hal : 67-68.

¹¹⁶ John Fiske (1990), *Op. Cit.*, Hal : 58.

Kita dapat mengatakan bahwa dalam bahasa, kata adalah *paradigma*, dan kalimat adalah *sintagma*. Semua pesan selalu terdiri dari sebuah “seleksi” (dari *paradigma*) dan “kombinasi” (dari *sintagma*).

Bagi Saussure dan pengikutnya, kunci untuk memahami tanda adalah memahami hubungan strukturalnya, yaitu *sintagmatik* dan *paradigmatic*. Sebuah *sintagma* merujuk pada hubungan *in presentia* antara suatu kata dengan kata lain, atau antara satu satuan gramatikal dengan satuan lain, dalam ujaran atau tindak tutur tertentu. Karena tuturan selalu diekspresikan sebagai rangkaian tanda verbal dalam dimensi waktu, maka relasi *sintagmatik* kadang disebut sebagai relasi linear atau naratif atau bertutur. Sedangkan sebuah *paradigma* merujuk pada hubungan *in absentia* yang mengkaitkan tanda tersebut dengan tanda-tanda lain. kata-kata tertentu secara potensial saling berasosiasi dalam rangkaian memori.

Roland Barthes mengembangkan gagasan Saussure tentang hubungan penanda dan petanda, yaitu arbiter, ikonik, motivasi dan kata pembatasan (*constraint*), dan mereka saling berhubungan erat. *Arbitrari* (kesemena-menaan), sebuah tanda bagi Saussure antara penanda dan petanda, hubungan ditentukan oleh konvensi, aturan atau kesepakatan diantara penggunanya dengan kata lain disebut simbol.

Roland Barthes membangun sebuah model makna yang sistematis yang lebih memperhatikan “dunia di luar tanda”. Inti dari teori Barthes adalah “dua tingkat makna”. Sistem semiologis tingkat pertama sudah ditunjukkan oleh Saussure, yang menjelaskan relasi antara *signifier* dengan *signified* sehingga menghasilkan tanda, dan antara tanda dengan acuannya (pada realitas eksternal).

Oleh Barthes tingkat pertama makna ini disebut denotasi. Denotasi menunjuk kepada makna “awam” atau “makna biasa” dari tanda.¹¹⁷

Denotasi adalah tingkat dasar, sederhana dan diskriptif dimana konsensus secara luas diterima dan disetujui oleh banyak orang. Tingkat kedua, adalah konotasi dan mitos, menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pemakainya, dan ketika tanda bertemu dengan nilai-nilai kebudayaan pemakainya.

Denotasi adalah reproduksi mekanis ke dalam film, sementara konotasi adalah sisi manusiawi dalam proses itu: seleksi apa yang mesti masuk ke dalam frame, fokus, sudut kamera, kualitas film, dan sebagainya. Denotasi adalah *what is photographed* dan konotasi adalah *how it is photographed*.¹¹⁸ Konsep mitos yang digunakan Barthes, yaitu proses berpikir dan mengkonseptualisasikan yang dimiliki sebuah kebudayaan dan anggota-anggotanya, tentang sesuatu atau tentang pengalaman sosial mereka.¹¹⁹

Mitos membalik sesuatu yang sebetulnya bersifat *cultural* atau *histories* menjadi sesuatu yang seolah-olah natural. Makna bagi Barthes ditarik dari sejumlah imaji, ide, gagasan serta mitos yang sudah tersedia dalam sebuah budaya dalam konteks dan waktu tertentu. Dengan demikian, mitos adalah wacana berkonotasi, wacana yang memasuki lapisan konotasi dalam proses signifikasinya.

Menurut Barthes, di dalam sebuah citra (*image*) terkandung dua tipe pesan, yaitu citra itu sendiri sebagai pesan ikonik yang dapat kita lihat, baik berupa

¹¹⁷ Roland Barthes (1967), *Elements of Semiology* (translated by Annette Lavers and Collin Smith), New York : Hill and Wang, hal : 89-90

¹¹⁸ Jhon Fiske (1990), *Op Cit.*, hal : 86.

¹¹⁹ The Globe.com. tanggal akses : 2 mei 2005.

adegan (*scene*), maupun realitas harfiah yang terekam. Citra tidak perlu dirancukan dengan realitas itu sendiri, meskipun ia adalah analog yang sempurna, dan dibedakan lagi dalam dua tatanan.¹²⁰

- a. Pesan harfiah atau pesan ikonik tak berkode (*non-coded iconic message*), merupakan tatanan denotasi dari citra yang berfungsi untuk menaturalkan pesan simbolik.
- b. Pesan simbolik atau pesan ikonik berkode (*coded iconic message*), merupakan tatanan konotasi yang keberadaanya didasarkan pada kode budaya tertentu atau familiaritas terhadap stereotip tertentu.

Sebagai suplemen dari isi analogis tersebut kita menemukan makna pada tingkatan kedua yang petandanya mengacu pada budaya tertentu. Petanda dari citra yang berkonotasi disebut dengan ideologi, penandanya disebut konotator.

Kategori-kategori berikut meskipun bukan bentuk baku dan kekal, namun dapat dipakai dalam mengidentifikasi kode-kode spesifik yang mengandung makna-makna yang spesifik pula, sebagai elemen-elemen terpadu pada bentuk dan isi film¹²¹

- a. *Mise-en-scene*, secara literer berarti “menempatkan dalam adegan” (*putting into the scene*), menurut Marselli Sumarno¹²², *mise-en-scene* berasal dari bahasa perancis, istilah itu jika diterjemahkan bebas menjadi menata-dalam-adegan, atau pengadeganan dalam kaitan dengan fungsi kamera. Tugas ini berurusan dengan penciptaan ruang-ruang filmis

¹²⁰ Roland Barthes (1997&1984): *Image-Music-Text* (revisi), Glasgow: Fontana, hal : 17, 33-36.

¹²¹ Budi K Zaman. (1994) Laporan Penelitian : *Sudut Pandang Media Massa Analisis Kritis Atas Bahasa Representasi Media Film dan Televisi*. Yogyakarta: Fisipol UGM. Hal 50-58.

¹²² Marselli Sumarno, *Op.Cit*, hal : 37

berupa jenis-jenis *shot*. Sedangkan menurut David Boardwell dan Kristin Thompson¹²³. *Mise-en-scene* : “All of the elements placed in front of camera to be photographed; the settings and properties, lighting, costumes, and make-up and figures behaviour”, (Semua unsur-unsur yang ditempatkan di depan kamera untuk dipotret atau direkam; pengaturan dan barang-barang, pencahayaan, kostum dan tata rias dan penggambaran perilaku).

Mise-en-scene secara esensial setara dengan pengarahan (*direction*). *Mise-en-scene* pada gilirannya mempunyai makna sekunder, makna yang lebih khusus kalau diterapkan dalam konstruksi formal sebuah film. *Mise-en-scene*, secara lebih khusus mengacu kepada kecendrungan memadukan elemen-elemen suatu *scene* dalam waktu relatif lama. *Shot-shot* yang berkepanjangan, sering pula disertai gerakan kamera yang berubah-ubah, dimana aksi berkembang sepanjang *shot* tunggal sebagai pengganti rangkaian *shot* yang terpisah.

- b. *Montage*, yang berarti editing-cara memotong atau *cutting-out* atas elemen-elemen film. *Montage* menjadi sarana utama untuk membangun suatu *scene* melalui penggabungan atas beberapa *shot* terpisah, yang mempunyai arti penting dalam film. Ia juga bisa mengacu pada suatu *sequence* spesifik yang berasal dari *shot-shot* pendek, yang sering dihubungkan bukan oleh suatu aksi tapi oleh *content* atau isi.

¹²³ David Boardwell and Kristin Thompson, (2001). *Film Art an Introduction* (Six Edition). America, University of Wisconsin, The Mc Graw-Hill Companies. Hal 430.

- c. *Direct-sound* : pemaduan *film-form* dan *sound-track*, yakni perekaman suara secara langsung bersamaan dengan pengambilan gambar di lokasi shooting, biasanya dengan *Boom microphone*. Ada dua macam *sound-montage*, yakni *evident montage* dan *concealed montage*.
- d. *Counterpoint* : upaya memadukan *image visual* dan suara, *image visual* dan suara dalam film bisa saling mempertegas atau mempertajam satu sama lain, bisa juga berperan secara terpisah namun saling melengkapi, atau saling memberi referensi, atau bahkan saling menyangkal. Musik dan suara-suara lain dapat menambah kandungan emosional yang diharapkan atau yang tidak pada sebuah adegan film.
- e. Dunia rekaan : bagaimana membangun “*content*” film, dengan rancangan *image visual* dan suara yang tepat, seorang pembuat film dapat menciptakan “dunia” yang *realistic* atau *imajiner* pada layar putih. Pembuat film bisa menjalin sejumlah efek yang berbeda untuk menciptakan suatu dunia di layar, dan elemen-elemen itu antara lain: karakter, lokasi, periode waktu, kejadian dan aksi.
- f. Elemen-elemen rekaan lainnya, melalui pengkombinasian *image visual* dan suara, pembuat film dapat membangkitkan emosi spesifik, seperti ketegangan, *suspens*, nostalgia dan kondisi psikologis lainnya.

Selanjutnya, kalau kita perhatikan bagaimana pembuat film menerapkan prinsip-prinsip struktural *mise-en-scene*, dan memadukan *image visual* dan suara, maka akan kita kenali dua unit ekspresi yang lebih besar dan lebih luas

pengertiannya, yakni *scene* dan *sequence*.¹²⁴ *Scene*, bisa terdiri dari satu *shot* atau lebih yang diambil pada suatu tempat, menampilkan aksi tunggal atau suatu aktifitas, yang disatukan oleh kompleks *dramatic minor* atau *statement* yang jelas. Sedang *sequence*, merupakan unit dalam arti yang sebenarnya, terdiri dari beberapa *scene* yang berbeda, yang semuanya disatukan oleh prinsip-prinsip *dramatic*, *emosional*, atau *intelektual*, serta menampilkan *klimaks dramatic* utama (*major dramatic climax*) atau penjelasan *statement* tertentu.

Untuk lebih jelas lagi tentang pengertian *scene* dan *sequence*, menurut Joseph V. Mascelli¹²⁵, *scene* memberi definisi tempat atau *setting* dimana kejadian berlangsung. Ungkapan ini dipinjam dari produksi teater, dimana sebuah babak bisa dibagi dalam sejumlah *scene*, masing-masing berlangsung pada lokasi yang berbeda. Satu *scene* bisa terdiri dari satu *shot* atau sejumlah *shot* yang menggambarkan peristiwa yang berkesinambungan. Sedangkan sebuah *sequence* adalah serangkaian *shot-shot*, yang merupakan kesatuan utuh, sebuah *sequence* bisa berlangsung pada satu *setting* atau di beberapa *setting*. *Action* harus berkait secara tepat dalam sebuah *sequence* manakala terdiri dari sejumlah *shot* yang runtut dengan *cut* langsung, hingga melukiskan kejadian yang berlangsung sebagaimana kenyataan sebenarnya.

Selanjutnya, citra tidaklah terisolasi, ia setidaknya berkomunikasi dengan sebuah struktur lain, yaitu bahasa (*langue*). Bahasa merupakan pesan *parasitic* yang disusun untuk mengkonotasikan citra, ia hadir dalam setiap citra, baik itu judul, dialog antar tokoh dan lain-lain. *Linguistik message* ini juga tersusun dari

¹²⁴ Budi K Zaman. (1994), *Op.Cit*, Hal : 59-61

¹²⁵ Joseph V. Mascelli, A.S.C. terjemahan H.M.Y Biran (1986), *Komposisi, Angle, Kontinuiti, Editing, dan Close up dalam Sinematografi*, Jakarta, Yayasan Citra, hal : 8

dua tataran konotasi dan denotasi, hubungannya dengan kedua tataran pesan ikonik, *linguistic message* dapat berfungsi sebagai penambat dan pemancar.¹²⁶

Menurut Roland Barthes Penggunaan *linguistic message* ialah :

“Linguistic Message di sini untuk menambat bagi seluruh kemungkinan makna obyek, hal ini mengingat setiap citra sering dikatakan bersifat polisemik yang mengimplikasikan suatu rangkaian petanda-petanda yang mengapung (*the floating chain signifieds*). Di sini teks atau *linguistic message* yang ada bersama citra berguna untuk memandu interpretasi, mengarahkan pembaca pada makna-makna tertentu. Fungsi penambat ini dirancang untuk mengkonotasikan citra, mengikatnya pada petanda tatanan kedua, serta membebaninya dengan suatu kultur, moral maupun imajinasi. Jadi teks hadir untuk mengeksplisitkan atau menegaskan seperangkat konotasi yang ada dalam citra.. Selain itu ia juga berfungsi sebagai pemancar, di sini teks dan citra berada pada suatu hubungan yang komplementer karena makna yang terdapat di dalam teks tidak dapat ditemukan dalam teks itu sendiri. Atau sebaliknya, makna-makna yang ada dalam citra tidak bisa ditemukan dalam teks. Kedua macam pesan ini bertugas untuk saling mengisi”¹²⁷

Sehubungan dengan pendapat Roland Barthes di atas, maka dalam film bertema sadisme yang dilakukan oleh tentara SS Nazi Jerman terhadap kaum Yahudi ini misalnya, dialog tidak hanya untuk menjelaskan hubungan antara kaum Yahudi dengan Tentara SS Nazi Jerman, tetapi juga menampilkan citra kaum Yahudi di mata para tentara SS Nazi Jerman dan begitu juga sebaliknya.

Pada kontruksi sadisme yang terdapat dalam film *Schindler's List* dan film *The Pianist* ini, tindakan sadistik tentara SS Nazi Jerman terhadap kaum Yahudi tentu tidak dapat mengabaikan konvensi-konvensi (kebiasaan) yang berlaku pada bahasa representasi film, yang tercermin pada kode-kode sinematografis dan naratifnya. Yang dimaksud dengan kode disini adalah : *“A rule-governed system*

¹²⁶ Barthes (1984), *Op Cit*, Hal. 38-41.

¹²⁷ *Ibid*, Hal: 25-27.

*of sign, whose rules and conventions are shared amongst members of culture, and which is used to generate and circulate meanings in and for that culture*¹²⁸.

Dalam prakteknya, kode-kode tersebut beroperasi dalam suatu struktur hirarki yang kompleks sebagai berikut.¹²⁹

KODE-KODE FILM

Sebuah peristiwa yang akan difilmkan pasti telah terkodekan (*encoded*) oleh kode-kode sosial seperti

Tingkat Pertama Realitas

Penampilan, pakaian, rias wajah, lingkungan, perilaku, pembicaraan, gerak tubuh, ekspresi, suara, dan lain-lain.

Hal-hal tersebut terkodekan secara elektronik oleh kode-kode teknis seperti

Tingkat Kedua Representasi

Kamera, pencahayaan, editing, musik suara.

Yang mentransmisikan kode representasi konvensional yang dibentuk oleh representasi dari, misalnya, narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, setting dan lain-lain.

Tingkat Ketiga Ideologi.

Hal-hal tersebut diorganisasikan ke dalam koherensi dan penerimaan sosial oleh kode-kode ideologi seperti individualisme, patriarkal, ras, materialisme, heroisme dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas, jelas bahwa cerita yang ingin ditampilkan dalam sebuah film telah melalui proses peng-kodean terhadap kode-kode sosial yang ada, mulai dari tingkat pertama realitas, tingkat kedua representasi dalam film hingga pada tingkat ketiga yaitu ideologi, dimana pada tingkat ideologi inilah

¹²⁸ John Fiske (1990), *Op.Cit*, Hal 64

¹²⁹ Budi K Zaman. *Op Cit*, Hal : 30

secara tidak langsung kita dapat menginterpretasikan pesan yang terkandung dalam film tersebut.

Selanjutnya sebelum memberikan gambaran tentang operasionalisasi analisis semiotik Roland Barthes, adalah penting untuk melihat persilangan pendapat antara Roland Barthes (perspektif semiotik) dan James Monaco (perspektif sinematografi) tentang unsur-unsur film.

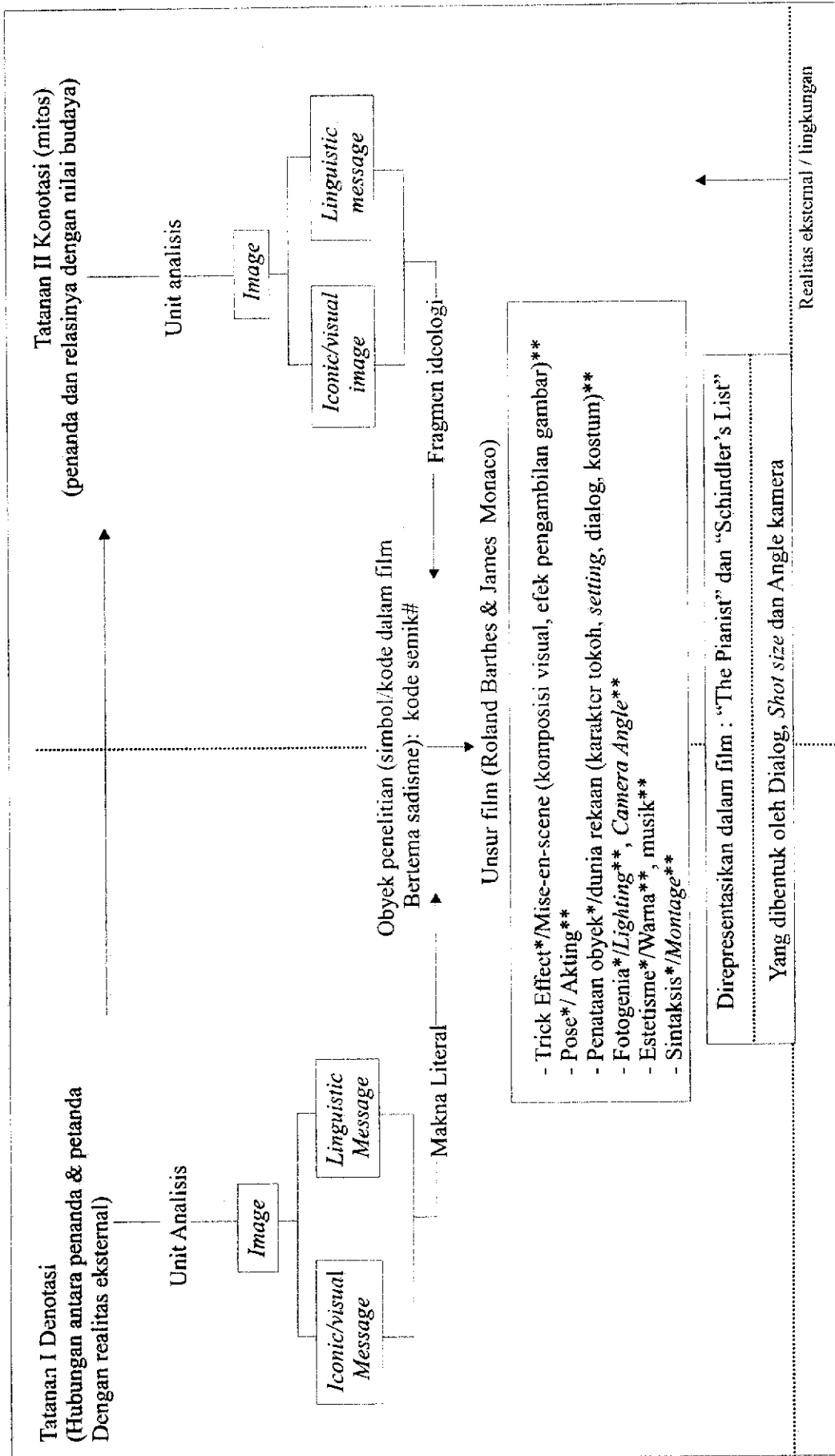
Tabel 1.1.
Tabel Persilangan Pendapat antara Roland Barthes dan James Monaco tentang Unsur Film.

Unsur Film menurut Roland Barthes	Unsur Film menurut James Monaco
<i>Trick Effect</i>	<i>Mise-en-scene</i> (komposisi visual, efek pengambilan gambar)
Pose	Acting
Penataan Obyek	Dunia rekaan (karakter tokoh, <i>setting</i> , dialog, kostum)
Fotogenia	<i>Lighting, camera angle</i>
Estetisme	Warna, musik
Sintaksis	<i>Montage</i> (penggabungan shot)

Sumber : Kris Budiman (2000), *Analisis Wacana: pendekatan Semiotik Roland Barthes*. Yogyakarta, hal : 11.
James Monaco (1984), *Cara Menghayati Sebuah Film*, Terjemahan Asrul Sani, Yayasan Citra, Jakarta, hal 20.

Selanjutnya Untuk memudahkan pemahaman tentang operasionalisasi analisis semiotik Roland Barthes dalam penelitian ini akan digambarkan pada bagan berikut :

BAGAN OPERASIONAL ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES[#] UNTUK FILM



□ Bagan ini merupakan hasil kompilasi dari penjelasan semiotika Roland Barthes dengan unsur film menurut James Monaco untuk memudahkan pemahaman dalam menganalisis simbol-simbol dalam film yang mampu merepresentasikan citra Sadisme dalam film sebagai kajian penelitian.

* Unsur film menurut Roland Barthes, dalam Kris Budinan, *Analisis Wacana: Pendekatan Semiotik Roland Barthes*, Yogyakarta, 2000, hal:11

** Unsur film menurut James Monaco, dalam James Monaco, *Cara Menghayati Sebuah Film*, terjemahan Asrul Sani, Yayasan Citra, Jakarta 1984

Kode semik merupakan kode relasi atau penghubung menurut Roland Barthes dalam Nick Lacey, *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*, MacMillan Press Ltd., London, 2000

Berdasarkan pandangan kedua tokoh yang terlihat dalam bagan di atas mengenai unsur-unsur film, yang pada dasarnya digunakan untuk membuat sebuah *cross opinion* dari perspektif semiotik dan sinematografi.

Film dipenuhi dengan tanda-tanda yang di dalamnya berbentuk kode-kode yang merepresentasikan sesuatu di luar dirinya. Kode-kode ini meliputi bahasa verbal, warna, *fashion*, *lighting*, *editing*, teknik pengambilan kamera dan lain-lain yang semuanya merupakan sebuah teks yang dapat dibaca.

Selanjutnya dalam menganalisis film ini, akan dilakukan dengan memadukan pendekatan semiotik Saussure tentang Sintagmatik dan paradigmatis dengan semiotika Roland Barthes yang cukup relevan untuk menginterpretasikan pesan film yang kaya akan makna dan citra. Penekanan penelitian lebih pada analisis semiotika Roland Barthes.

Proses awal pembongkaran teks ini dengan melihat penanda-petanda yang kemudian memperlihatkan makna denotasi dan konotasinya. Tatanan pertama ini bermula dari *signifier* dan *signified*. Kedua unsur *signifier* dan *signified* harus terdapat dalam signifikasi tingkat satu.

Salah satu area penting menurut Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut dengan *konotatif*, yang didalam *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama.

Melanjutkan studi Hjelmslev, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja, Seperti dibawah ini.

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Gambar. Peta Tanda Roland Barthes.

Sumber : Paul Cobley & Lita Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*. NY: Totem Books, Hal : 51

Dari peta Barthes tersebut terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga petanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material.¹³⁰

Barthes menyatakan bahwa pada tingkat penandaan kedua (konotasi) inilah mitos diciptakan dan digunakan. Oleh karena itu mitos disebut sebagai sistem semiologis tingkat kedua, sedangkan dalam membaca citra menurut Barthes adalah melihat satu persatu dari penandaan yang ada dari tanda-tanda yang dipakai dan sistem yang ada di dalamnya, Citra jarang terwujud tanpa disertai satu jenis atau lebih teks linguistik. Suatu iklan sebagai contoh, akan dilingkupi oleh

¹³⁰ Ibid, hal : 69

headline, *subheadline*, visual (gambar), *bodycopy*, dan teknik-teknik tipografi, dan konteks informasi tentang penawaran produk tertentu yang ada dalam iklan tersebut. Teks dalam hal ini adalah sebagai bahan untuk membuat citra, menyatukan dengan budaya, moral, dan imajinasi. Dengan kata lain, citra tidak menggambarkan teks. Citra-lah yang memperbesar potensi konotasi teks.

Apa yang memungkinkan perubahan dari denotasi ke konotasi adalah simpanan pengetahuan sosial (laporan budaya) yang biasa diambil oleh pembaca ketika sedang membaca citra. Tanpa sebuah hubungan pada aturan yang sama ini (sadar atau tidak sadar) konotasi tidak akan berfungsi, dan sudah tentu pengetahuan ini bersifat historis dan *cultural*, yaitu menyatakan ada kemungkinan perbedaan antara satu budaya dengan budaya lainnya, atau dari satu periode ke periode lainnya. Perbedaan budaya mungkin juga ditandai dengan perbedaan kelas, suku dan jender.

Jadi, dalam konsep Barthes, tanda *konotatif* tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda *denotatif* yang melandasi keberadaannya. Selain itu dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang seperti telah dijelaskan di atas oleh Barthes disebut dengan "mitos", dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.¹³¹

¹³¹Alex Sobur, *Op.Cit*, hal : 69-71.

Berdasarkan beberapa teori semiotika di atas, selanjutnya Obyek penelitian ini akan dianalisis secara tekstual, yaitu dengan mengamati tanda-tanda yang terdapat pada film tersebut, yang diamati baik dari sisi naratif maupun sisi visualnya. Untuk sisi naratif akan dilihat dari dialog yang ada pada kedua film tersebut yang diucapkan oleh masing-masing karakter, sedangkan sisi visual akan dilihat berdasarkan *Shot size* dan *Angle* kamera yang ada pada kedua film tersebut yang ada hubungannya dengan adegan-adegan sadisme.

Pada tahap pertama film akan dilihat secara keseluruhan guna memahami tanda-tanda yang dapat dipakai untuk melihat konstruksi citra sadisme. tanda dalam hal ini dapat berupa Dialog yang diucapkan, simbol-simbol, *setting* adegan, dan juga alat yang digunakan untuk melakukan adegan sadisme.

Pada tahap selanjutnya, kedua film tersebut akan dianalisis berdasarkan potongan-potongan gambar atau *frame-frame* gambar yang telah dipilih dan dianggap tanda (*sign*) adegan sadisme, kemudian *frame-frame* tersebut akan dianalisis dengan melihat *Shot Size* dan *Angle* kamera yang membentuk dan mengkonstruksi adegan-adegan sadisme tersebut.

Untuk membantu menganalisis dari sisi visual terutama dari *Shot size*, pergerakan kamera dan juga *angle* kamera, penulis menggunakan beberapa landasan teori seperti yang telah dijelaskan di atas, ditambah dengan pendapat Arthur Asa Berger¹³², dan juga Nick Lacey¹³³, mengenai definisi tentang teknik-

¹³² Arthur Asa Berger, (1983), *Media Analysis Techniques*, London, Sage Publication, hal : 38-39

¹³³ Nick Lacey (1998), *Image and Representation Key Concepts in Media Studies*, NewYork, St Martin's Press, hal 23

teknik pengambilan gambar, pergerakan kamera, *angle* kamera dan lain-lain, beserta maknanya, Sebagai berikut :

Tabel 1.2.
Ukuran Shot (*Shot Size*), Definisi beserta Petandanya (makna)

Penanda (<i>Camera Shot</i>)	Definisi	Petanda (artinya)
<i>Extreme Close Up</i> (ECU)	Sedekat mungkin dengan obyek (misalnya hanya mengambil bagian dari wajah)	Kedekatan hubungan dengan cerita dan atau pesan film
<i>Close Up</i> (CU)	Wajah keseluruhan sebagai obyek	Keintiman, tetapi tidak sangat dekat bisa juga menandakan bahwa obyek sebagai inti cerita.
<i>Medium Shot</i> (MS)	Setengah badan	Hubungan personal antar tokoh dan menggambarkan kompromi yang baik.
<i>Long Shot</i> (LS)	<i>Setting</i> dan karakter (shot penentuan)	Konteks, skop. Dan jarak publik.
<i>Full Shot</i> (FS)	Seluruh badan obyek	Hubungan sosial.

Sumber : Arthur Asa Berger, (1983), *Media Analysis Techniques*, London, Sage Publication, hal : 38.

Tabel 1.3.
Teknik Editing (*Editing Technique*), Definisi beserta Petandanya (makna)

Penanda (transisi editing)	Definisi	Petanda (makna)
<i>Fade in</i>	<i>Image</i> muncul dari gelap ke terang	Permulaan dari sebuah cerita
<i>Fade out</i>	<i>Image</i> muncul dari terang ke gelap	Akhir dari sebuah cerita
<i>Cut</i>	Perpindahan dari gambar satu ke gambar lain.	Simultan, kegairahan
<i>Dissolve</i>	Perpaduan bertahap dari akhir sebuah <i>shot</i> ke dalam awal <i>shot</i> berikutnya dengan <i>image</i> atau <i>shot</i> pertama bertahap menghilang atau memudar.	Pemunculan <i>image</i> baru

Sumber : Arthur Asa Berger, (1983), *Media Analysis Techniques*, London, Sage Publication, hal : 38-39

Tabel 1.4
Pergerakan kamera (*Camera Move*), Definisi beserta Petandanya (makna)

Penanda (pergerakan kamera)	Definisi	Petanda (makna)
<i>Pan Down</i>	Kamera mengarah ke bawah	Kekuasaan dan kewenangan
<i>Pan Up</i>	Kamera mengarah ke atas	Kelemahan dan pengecilan
<i>Dolly In</i>	Kamera bergerak ke dalam	Observasi, fokus

Sumber : Arthur Asa Berger, (1983), *Media Analysis Techniques*, London, Sage Publication, hal : 38-39

Tabel 1.5
Sudut kamera (*Camera Angle*), *Shot Size*, *Depth of Filed*, Pencahayaan beserta makna konotasi yang dihasilkan.

Aspek Formal	Makna Konotasi (konvensional)
1. Sudut Kamera (<i>Camera Angle</i>) - Dari atas (<i>high angle</i>) - Normal (<i>eye level</i>) - Dari bawah (<i>Low Angle</i>)	- Posisi sub-ordinat - Netral (sesuai dengan pandangan normal) - Posisi berkuasa, sosok pahlawan.
2. Jarak obyek dari kamera (<i>Shot Size</i>) - <i>Long Shot</i> (LS) - <i>Medium Shot</i> (MS) - <i>Close-Up</i> (CU)	- Memasukkan scene ke dalam konteks - Menempatkan audiens pada jarak "aman", cukup dekat untuk mengamati namun tidak personal. - Posisi yang intim, menandakan sebuah momen yang emosional.
3. Ruang Ketajaman (<i>Depth of Field</i>) - Satu Fokus penuh (<i>Deep Focus</i>) - Fokus terpilih (<i>Selective Focus</i>) - Fokus lembut (<i>Soft Focus</i>). (dengan filter)	- Ekspresif, <i>Mise-en-scene</i> sangat pasti - Mengindikasikan apa yang penting dalam scene - Nostalgia, romantisme
4. Pencahayaan (<i>Lighting</i>) - Cahaya terang (<i>High key</i>) - Cahaya remang-remang (<i>Low Key</i>) - Cahaya pengisi / lembut (<i>Fill Light</i>) - Cahaya dari belakang (<i>Back Light</i>)	- Optimistik - Muram - Natural, minimnya fill menciptakan kontras yang ekstrim antara cahaya dan gelap seperti dalam film noir. - Glamour

Sumber : Nick Lacey (1998) , *Image and Representation Key Concepts in Media Studies*, NewYork, St Martin's Press. Hal : 23

Untuk memudahkan dalam penelitian ini, penulis membuat tabel Unit Analisis dan Instrumen Penelitian, berdasarkan Kedua Film Tersebut. Seperti di bawah ini :

Tabel 1.6. Unit Analisis Penelitian.

Unit Analisis	Kategori	Sub Kategori
1. Adegan Sadisme.	a. Sadisme fisik	- Pemukulan, pencambukan pembunuhan.
	b. Sadisme mental	- kata-kata Umpatan, Makian, Dll.
2. Alat yang digunakan untuk melakukan adegan sadisme	a. Benda	- Pistol, Senapan laras panjang Cambuk, Dll
	b. Non benda	- Bahasa Verbal yang diucapkan.
3. Obyek yang menjadi tema film.	a. Orang	- Orang Yahudi - Orang Non-Yahudi - Tentara SS Nazi Jerman.
	b. Fenomena	- Waktu / situasi. - Tempat / lokasi.

Tabel 1.7. Instrumen Penelitian.

Unit Terteliti	Unsur	Sub Unsur
1. Skenario yang telah difilm-kan (naskah film).	a. Alur cerita.	- Struktur tiga babak Hollywood
	b. Dialog antar tokoh dalam film	- Gaya bahasa. - Pilihan kata dan intonasi.
	c. Karakterisasi tokoh.	- Protagonis (tokoh sentral, mewakili hal-hal positif) - Antagonis (peran yang mewakili hal-hal negatif) - Tritagonis (peran pendamping) baik untuk peran antagonis / protagonis. - Peran pembantu (tokoh pelengkap).
2. Visualisasi	a. Teknik pengambilan gambar	- <i>Shot Size</i> - <i>Angle</i> kamera - Gerakan kamera
	b. Obyek dalam film	- Manusia. - benda.
	c. <i>Setting</i>	- Tempat atau lokasi. - Waktu - Situasi
	d. Ekspresi karakter tokoh.	- Sedih, marah, gembira.

F. Obyek Penelitian.

Penelitian ini memilih obyek kajian Film. Kedua film yang menjadi obyek penelitian termasuk pada jenis film cerita atau film fiksi, dengan jenis atau genre film sejarah (*Film History*) yaitu sebuah film yang ceritanya didasarkan pada kisah nyata. Kisah nyata pada film ini termasuk ke dalam kisah nyata tentang autobiografi seseorang. Kedua film tersebut adalah film *Schindler's List* dan film *The Pianist*. Kedua film tersebut memiliki latar belakang cerita yang sama yaitu kisah nyata Pembantaian warga Polandia dan warga keturunan Yahudi oleh tentara SS Nazi Jerman di bawah pimpinan Adolf Hitler pada tahun 1939-1945.

Kedua film ini memiliki visualisasi yang berbeda, dimana film *The Pianist* menggunakan film jenis berwarna sehingga terlihat lebih nyata, sedangkan film *Schindler's List* menggunakan film jenis hitam-putih sehingga terkesan kuno.

F.I. Sekilas tentang Film *Schindler's List*

Film *Schindler's List* yang digambarkan berada pada tahun 1939 tepat pada saat terjadinya Perang Dunia ke-II, yang disutradarai oleh Steven Spielberg yang juga masih keturunan Yahudi ini, Ingin menceritakan tentang perjuangan Oscar Schindler (diperankan oleh Liam Neeson) yaitu seorang pengusaha dan juga anggota dari partai Nazi Jerman yang datang ke kota Krakow salah satu kota di Polandia bersamaan dengan kedatangan para tentara SS Nazi Jerman. Di Krakow, Schindler membeli sebuah pabrik dengan uang yang dia pinjam dari Yahudi lokal, dan kemudian mendapatkan kesepakatan mentah dari proses tersebut. Dia memperkerjakan Yahudi lokal sebagai buruh termurah yang tersedia, dan mulai

menghasilkan banyak uang. Dia sebenarnya tidak menjalankan pabrik. Adalah akuntan Yahudi terpercayanya yang bernama Itzhak Stern (diperankan oleh Ben Kingsley) yang mengerjakan semua pekerjaannya, sebaliknya Schindler malah menghabiskan waktu dengan minum dan bermain wanita. Namun hal-hal tersebut mulai berubah ketika keputusan akhir mulai menunjukkan wajah buruknya. Ketika unit SS, yang dipimpin oleh seorang komandan sadis dan brutal Amon Goeth (diperankan oleh Ralph Fiennes) yang mulai dengan pembantaian, Schindler adalah orang pertama yang khawatir akan kehilangan buruhnya. Namun secara perlahan, dia tidak lagi mengkhawatirkan uang dan orang-orang banyak yang akan dia selamatkan.

Kemudian atas bantuan akuntanya Itzhak Stern, Oscar Schindler mulai membuat daftar nama-nama orang Yahudi "*Schindler's List*", dengan tujuan untuk membeli mereka dan dibawa ke luar dari Polandia dengan alasan untuk dipekerjakan di pabrik amunisi miliknya. Dari daftar-daftar nama yang dibuatnya, akhirnya Oscar Schindler dapat menyelamatkan lebih dari 1.100 orang-orang Yahudi dan tinggal sementara di kota tempat kelahiran Oscar Schindler di Zwittau-Brinnlitz, Chekoslowakia, yang sekarang berada dalam wilayah Republic Czech, hingga akhirnya Jerman dapat ditaklukan oleh tentara sekutu pada akhir perang dunia ke- II.

F. II. Sekilas tentang Film *The Pianist*.

Film *The Pianist* ini berkisah tentang seorang pemain Piano yang bernama Wladyslaw Szpilman (yang diperankan oleh Adrian Brody) yang sangat terkenal di Warsawa salah satu kota di Polandia. Kehidupannya bersama keluarganya yang semula tenang mulai terusik oleh berkobarnya perang dunia ke-II, terlebih lagi dengan kedatangan para tentara SS Nazi Jerman di kota Warsawa. Di kota yang didudukinya itu, para tentara SS Nazi Jerman mewajibkan seluruh kaum Yahudi untuk tinggal di *Ghetto* (perkampungan khusus Yahudi) dan satu-persatu dari orang-orang Yahudi tersebut dikirim ke kamp-kamp konsentrasi diluar Polandia. Pada saat inilah akhirnya Szpilman harus terpisah dengan seluruh anggota keluarganya dan hidup sebatang kara di tengah kota Warsawa yang telah hancur lebur karena perang. Ia berusaha untuk tetap bertahan hidup dengan mengandalkan teman-temannya, hingga akhirnya tanpa disengaja ia bertemu dengan seorang perwira tinggi dari tentara SS Nazi Jerman yaitu Kapten Wilm Hosenfeld. Dan tanpa diduga Kapten dari tentara SS Nazi Jerman ini justru menolongnya, karena sebelumnya ia sangat terkesima dengan permainan piano dari Wladyslaw Szpilman.

G. Sistematika Penulisan.

Sistematika penulisan untuk menganalisis konstruksi sadisme dalam Film *Schindler's List* dan Film *The Pianist* yang dibentuk oleh dialog, *Shot Size* dan *angle* kamera dalam sinematografi ini adalah dengan menjabarkannya dalam 5 (lima) bab. Bab I yaitu Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, landasan teori, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sekilas tentang kedua film dan sistematika penulisan. Bab II akan menjelaskan tentang seluk beluk fasisme dan sadisme sebagai landasan analisis film. Bab III berisi tentang deskripsi penelitian yaitu sinopsis dan keterangan mengenai film yang akan dianalisis. Bab IV menjabarkan tentang pembahasan film sesuai dengan unit analisis yang telah ditentukan. Sebagai bab terakhir yaitu bab V, berisi kesimpulan dan saran.