

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Komunikasi

a. Definisi Komunikasi

Menurut Stephen Little Jhon menyebutkan bahwa istilah komunikasi tentunya sudah tidak asing lagi didengarkan oleh kita, tetapi sulit dalam membuat pengertian komunikasi itu sendiri (Morisson, 2013, hal. 8). Sedangkan menurut Berelson dan Steiner mengungkapkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian. Hal yang disampaikan yaitu meliputi informasi, emosi, keahlian, gagasan serta sebagainya. Cara menyampaikannya biasanya menggunakan simbol-simbol, simbol tersebut biasanya berupa kata-kata, angka, gambar dan sebagainya (Suryanto, 2017, hal. 54).

Menambahkan bahwa komunikasi merupakan suatu seni dalam penyampaian informasi (pesan, gagasan, ide atau sikap) dari komunikator untuk memberikan pesan yang dikehendaki komunikator ataupun komunikan pada proses setiap individu maupun masyarakat (Suryanto, 2017, hal. 54).

b. Komunikasi Massa

Merupakan studi ilmiah mengenai media massa serta pesan yang diperoleh pembaca maupun pendengar bahkan penonton yang mencoba dalam menangkap pesan atau informasinya. Komunikasi

yakni disiplin kajian ilmu sosial yang relative muda bila dibanding dengan ilmu psikologi, sosiologi, ilmu politik, dan ekonomi. Saat ini komunikasi massa sudah termasuk pada disiplin ilmiah (Nurudin, 2011, hal. 2).

Agar tidak ada kekacauan serta perbedaan persepsi tentang massa, ada baiknya kita membedakan arti massa yang ada di komunikasi massa dengan massa yang artinya umum. massa dalam komunikasi massa adalah lebih merujuk pada penerimaan pesan yang berkaitan dengan media massa. Dengan kata lain, massa yang dalam sikap dan perilakunya berkaitan dengan peran media massa. Oleh karena itu, massa di sini menunjuk kepada khalayak, audience, penonton, pemirsa, ataupun pembaca yang berkaitan dengan media massa. Namun dari berbagai macam pengertian bisa dikatakan media massa dapat digolongkan kedalam beberapa jenis yaitu buku, film, media cetak (majalah, surat kabar, tabloid), media elektronik (televisi, radio) (Nurudin, 2011, hal. 4-5).

2.1.2. Film

a. Definisi Film

Menurut Gatot Prakoro, film merupakan gambar hidup atau bergerak, hasil dari seonggok seluloid, yang diputar dengan menggunakan proyektor dan kemudian ditembakkan ke layar , yang ditayangkan di gedung bioskop. Film juga mempunyai unsur , diantaranya gerak itu sendiri. Gerak intermiten proyektor, gerak

yang mekanismenya mengelabui mata manusia, sehingga menghasilkan gerak dari objek diam dalam seluloid. Perubahan gerak itu bisa disebut dengan metamorfosis, yaitu suatu yang membentuk hasil akhir berupa interval panjang, kemudian menjadi satu kesatuan yang utuh, antara perubahan bentuk pertama hingga akhir film, lalu menjadi sesuatu yang bermakna. Sedangkan isi film akan berkembang jika sesuai dengan definisi-definis, simbol-simbol, serta berasosiasikan suatu pengertian serta mempunyai konteks dengan lingkungan penerimanya. Maka dari itu banyak film yang menggunakan ikon atau simbol-simbol yang awam agar penerimnya semakin berusaha untuk mendapatkan pesan (Romli, 2016, hal. 97).

Gambar bergerak (film) merupakan bentuk dominan dari komunikasi massa visual yang paling populer di seluruh dunia saat ini. Setiap minggunya ratusan juta lebih orang menonton film di bioskop, film televisi serta video laser. Dalam menonton film selain bertujuan untuk mendapatkan hiburan tetapi juga mendapatkan pesan yang edukatif, informatif, serta persuasif (Halik, 2013, hal. 110).

Film merupakan sebagai dunia perindustri, dengan kata lain film merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan harus dipandang seperti halnya dengan produk-produk barang maupun jasa lainnya. Sebagai komunikasi (communication), film

memiliki bagian penting dari sistem yang digunakan individu maupun kelompok dalam mengirim serta menerima pesan (Ibrahim, 2011, hal. 190).

Film selalu memberikan pengaruh serta membentuk masyarakat terkait pesan disampaikan. Film selalu menampilkan kenyataan yang terjadi pada perkembangan kehidupan dimasyarakat lalu dikemas serta kemudian ditampilkan ke atas layar (Sobur, 2006, hal. 127).

Media komunikasi audio visual atau film merupakan media yang sudah kerap dinikmati dari berbagai kalangan masyarakat baik yang anak-anak sampai orang dewasa. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, membuat para ahli mengungkapkan bahwa film juga menjadi salah satu faktor untuk mempengaruhi masyarakat (Sobur, 2012, p. 127).

Pada dasarnya, film merupakan dokumen social serta budaya untuk membantu menyampaikan informasi zaman ketika film ini dibuat, ataupun yang tidak dimaksudkan untuk itu (Ibrahim, 2011, p. 191).

seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, televise dan internet merupakan contoh media untuk melihat sebuah film. Dengan adanya film yang tayang di media televisi dan internet maka pemasaran film pun tidak lagi seperti

dahulu yang melalui bioskop untuk menikmatinya (Halik, 2013, p. 111).

b. Karakteristik Film

Karakteristik Film diantaranya yaitu;

- Monitor yang lebar.
- Pengambilan pemandangan yang menyeluruh untuk gambar.
- Konsentrasi penuh.
- Identifikasi psikologis.

(Halik, 2013, p. 111)

c. Jenis-Jenis Film

Film memiliki berbagai jenis diantaranya, yaitu: (Romli, 2016, p. 99)

1) Film Cerita

Film cerita merupakan film yang didalamnya terdapat atau dibangun dengan sebuah cerita. Waktu dalam penayangan film ini berbeda-beda, diantaranya,

- Pertama, film cerita pendek biasanya memiliki durasi kurang dari 1 jam. Serta diproduksi oleh mahasiswa perfilman dan pembuat yang ingin melihat kualitas dari film.

- Kedua, film cerita panjang yang berdurasi lebih dari 1 sampai 2 jam, misalnya film India ungkap Heru Effendi. Biasanya film cerita berasal dari realitas atau imajinasi yang sangat membantu khalayak untuk melihat suatu kejadian (Romli, 2016, p. 99).

2) Film Berita

Film yang mengenai peristiwa atau fakta yang benar-benar terjadi. Film berita sangat membantu khalayak untuk melihat peristiwa yang sedang terjadi baik di jaman sekarang maupun jaman dulu (Romli, 2016, p. 99).

3) Film Documenter

Menurut Gatot Prakoso mengungkapkan Film yang membingkai kejadian nyata dari kehidupan seseorang, suatu periode dalam kurun sejarah, atau mungkin sebuah rekaman dari cerita hidup makhluk, documenter rangkuman perekaman fotografi berdasarkan kejadian nyata serta akurat. Dalam buku (Romli, 2016, p. 99) menurut Onong menegaskan, inti dari film documenter itu sendiri adalah fakta atau peristiwa yang terjadi. Perbedaan dengan film berita yaitu film documenter berdasarkan sesuatu yang memiliki nilai berita (news value) untuk disajikan pada khalayak apa adanya dan dengan kurun waktu yang cepat. Berdasarkan hal tersebut, kualitasnya sering tidak memuaskan. Berbeda dengan pembuatan film documenter

harus yang dilakukan dengan pemikiran dan perencanaan yang benar- benar matang (Romli, 2016, p. 99).

4) Film Kartun

Film kartun merupakan film yang dapat seolah olah memberikan nyawa atau kala lain menghidupkan atau menggerakkan gambar-gambar yang telah dilukis. Dalam pembuatan film kartun, hal yang sangat penting adalah seni lukisnya karena semakin realistis maka akan semakin bagus filmnya (Romli, 2016, p. 99).

2.1.3. Gemblak

a. Definisi Gemblak

Dalam penelitian belum ada yang mengungkapkan masalah jathil, tetapi menurut sejarahnya. berdasarkan ucapan diperoleh keterangan, awal mula berasal dari sebuah komunitas yang terdiri dari jathil sebagai salah satunya atau bisa disebut gemblakan. Gemblakan merupakan seorang laki-laki muda yang berusia sekitar 10 samapai 17 tahun dan berparas tampan, yang dilihat dari sudut pandang social ekonomi gemblakan berasal dari keluarga yang kurang mampu yang kemudian dipinang dengan cara tertentu (menyerupai pinangan seorang istri) ((Effendy, 1998, p. 205) dalam (Wijayanto & Kurnianto, 2018, p. 108) dalam transaksinya, gemblakan tersebut akan dijadikan “anak” atau “pangon”

(pekerjaan yang upahnya berdasarkan kesepakatan diawal, jadi semacam buruh) (Wijayanto & Kurnianto, 2018, pp. 107-108).

Dalam tradisi warok, sebuah kelompok atau paguyuban warok yang terdiri dari seorang warok, puluhan warokan, dan beberapa gemblakan, hampir selalu mempunyai satu buah unit keseneian reyog. Dalam pertunjukan seni reyog, setiap gemblakan dalam paguyuban berperan sebagai jathil lanang atau penanari jaran kepang. Berdasarkan itu yang membuat betapa eratnya tradisi gemblakan dalam kesenian rakyat ini. bila dalam penampilannya berhasil mempesona maka seorang gemblak itu akan memperoleh ketenaran dikalangan paguyuban warok lainnya serta pemiliknya juga akan bangga (Wijayanto & Kurnianto, 2018, p. 108).

Menurut Purwowijoyo, gemblak memiliki upah satu ekor sapi dalam setiap bulannya (Maeryani, 2005, p. 102). Hubungan warok dan gemblak itu merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Hal itu menunjukkan bahwa mayoritas dari kelompok ini mempunyai gemblak sebagai klangenan yang telah dikenal sebagai ideologi priyayi atau kaum elit lainnya. Klangenan, dari kata langen (senang), yang merujuk seks sebagai obyek kesenangan birahi (Endraswara, 2006, p. 22) dalam jurnal (Krismawati, warto, & Suryani, 2018, p. 120).

Pada reog tradisional, penari yang menaiki kuda-kuda dari anyaman bambu diperankan oleh laki-laki yang berpakaian

perempuan, tarian ini dinamakan jaran kepeng atau jathilan, yang harus dibedakan dengan seni tari lain yaitu tari kuda lumping (Trinasari, 2009, p. 45).

Menurut Hartono, Penari kuda kepeng (jathilan) yakni seorang Gemblakan, pada jaman dahulu terdapat rahasia mengapa pertunjukan Reog selalu menarik dalam menghibur penikmatnya, itu semua karena daya tarik para penari jathil yang beranggotakan anak lelaki manis, dalam jurnal (Kencanasari, 2009, p. 184).

b. Stereotipe

Menurut Gold, Stereotipe sendiri adalah rangkaian kata dari stereos, yang dalam bahasa Yunani artinya yaitu “tetap, padat, atau permanen” dalam bahasa Latin disebut typus artinya “kesan”. Dari dua kata tersebut dapat disimpulkan bahwa stereotipe adalah sebuah kesan yang bersifat tetap. Stereotip bisa mempunyai makna positif ataupun negatif, meskipun telah banyak peneliti yang menemukan bahwa penggunaan stereotip positif memiliki konsekuensi negatif karena membatasi kelompok atau individu yang stereotip. Misalnya, salah satu contoh stereotipe yang positif yaitu dalam bidang olahraga laki- laki keturunan Afrika- Amerika lebih diunggulkan. Pandangan ini dapat mencegah laki- laki keturunan Afrika- Amerika untuk berjuang pada bidang lain,

seperti orang-orang yang bergantung pada bidang akademik (Priandono, 2016, p. 200).

Stereotype merupakan suatu pandangan umum dari suatu kelompok masyarakat terhadap kelompok masyarakat yang lain. Pandangan umum ini biasanya bersifat negatif (bahasa Jawa salah kaprah) yang dalam artinya, bahwa pandangan yang diperuntukkan kepada; komunitas tertentu, misalnya stereotype untuk orang Semarang yang dikenal dengan "gertak Semarang" (menggertak), dan bagi orang Solo, distereotypekan "umuk Solo" (sombong) dan stereotype bagi Orang Yogya, "glembuk Yogya" (merayu). Stereotype dibangun dari masa ke masa, bahwasanya dari setiap kelompok masyarakat selalu mempunyai sebuah pandangan sendiri-sendiri berdasarkan lingkungan budayanya. Stereotype biasanya merupakan referensi pertama (penilaian umum) pada saat seseorang atau kelompok melihat orang atau kelompok lain. Stereotype akhirnya merupakan penghambat potensial dalam komunikasi antarbudaya. Suatu contoh penilaian umum orang-orang Jepang terhadap kelompok minoritas Burukumin di Jepang, yang menilai bahwa sebuah perkawinan dengan orang-orang Burukumin dianggap sebagai kesalahan (Purwasito, 2003, p. 228).

Operario dan Fiske mengatakan bahwa, ada tiga prinsip dasar dalam stereotype diantaranya adalah 1) stereotip berisi kepercayaan yang bersifat ganda yang menggambarkan hubungan kelompok, 2)

stereotip mendorong persepsi negatif dan perilaku ekstrem dan individu, 3) stereotip mengelola hubungan antara perasaan tentang kita (in-group) dan mereka (out-group) (Brewer dan Hewstone, 2004, p. 122) dalam (Priandono, 2016, p. 201).

Menurut Appiah, tidak semua stereotipe itu berbahaya atau buruk, dalam sebuah dunia yang bersifat kompleks, manusia juga sangat membutuhkan suatu pandangan stereotipe untuk menamai serta mengelompokkan suatu lingkungan, dan juga untuk membantu individu untuk merespons suatu hal dalam menghadapi keadaan tertentu (Priandono, 2016, p. 201).

Selain menimbulkan efek yang positif namun stereotip bisa juga memberikan efek negatif serta mampu melampaui bayangan seseorang dan bisa sangat berbahaya, menghina, mendiskriminasi dan merusak. Orang yang belum tentu bersalah bisa masuk kedalam penjara karena stereotipe bisa menjadi sebuah alat sebagai dasar bukti (Patel et al, 2011, p. 134) dalam buku (Priandono, 2016, p. 201).

Menurut Samovar et al, dalam pembentukan stereotipe terdapat saluran social yang memiliki peran terpenting. Pertama adalah keluarga, karena keluarga merupakan hal yang paling dasar pada konsep stereotip paling penting, Kedua, media massa yang merupakan saluran terpenting yang mendiseminasikan stereotip budaya. Artinya, semakin berkurangnya interaksi sosial bahkan

tidak pernah berinteraksi dengan budaya lain, pandangan stereotip akan cenderung Meningkat (Priandono, 2016, p. 203).

Menurut Appiah, berpengaruhnya media dalam membentuk, memperkuat dan membenarkan kepercayaan dan harapan stereotipe terkait pada sejumlah kelompok, secara khusus terjadi ketika pengalaman pribadi khalayak terhadap kelompok tersebut terbatas (Priandono, 2016, p. 203).

Serta menurut Samovar et al, tayangan media juga memiliki dampak karena kontennya mengandung stereotipe, secara tidak sadar, masyarakat yang monoton akan menjadi terpengaruh ketika menyaksikan acara itu. Stereotip akan berkembang di lingkungan masyarakat karena ketakutan berlebihan dari individu tentang budaya tertentu yang terdapat ketidak samaan dalam nilai budaya dengan budayanya individu tersebut (Priandono, 2016, p. 204).

2.1.4. Framing

a. Definisi Framing

Dalam perspektif komunikasi, analisis framing dapat dipakai untuk membedah cara – cara atau ideologi media saat mengkonstruksi fakta. Analisis ini untuk menggiring perspektifnya dapat dilakukan dengan mencermati strategi seleksi, penonjolan,

dan pertautan fakta ke dalam berita agar lebih bermakna, menarik, berarti atau lebih diingat (Sobur, 2012, p. 162).

Analisis framing adalah analisis yang mengkaji atau memahami pembingkai realitas (peristiwa, individu, kelompok, dan lain-lain) yang dilakukan media. Framing ini berperan untuk menonjolkan atau memberi penekanan aspek tertentu sesuai dengan kepentingan media. Jadi, dalam hal ini hanya bagian tertentu saja yang lebih bermakna, lebih diperhatikan, dianggap penting, dan lebih mengena dalam pikiran khalayak (Kriyantono, 2014, p. 256).

b. Model Analisis Framing William Gamson dan Andre Modigliani

Gagasan Gamson mengenai frame media ditulis bersama Andre Modigliani merupakan sebuah frame yang mempunyai struktur internal. Pada titik ini ada sebuah pusat organisasi atau ide, yang membuat peristiwa menjadi relevan dan menekankan suatu isu (Eriyanto, 2012, p. 260).

Model ini menganggap pembingkai sebagai cara untuk bercerita atau gugus ide yang bersusun sedemikian rupa serta menghadirkan konstruksi makna dari suatu isu yang berkaitan dengan suatu wacana. Istilah Framing merupakan pendekatan untuk memberikan hasil bagaimana perspektif atau cara pandang yang dilakukan wartawan untuk menyeleksi isu dan menulis berita.

Pada akhirnya untuk menetapkan fakta apa yang harus dipilih, bagaimana berita tersebut ditonjolkan serta kearah mana isi pesannya. Cara pandang inilah yang diutarakan oleh Gamson dan Modigliani dimana kemasan (package). Package yaitu kumpulan ide yang menampilkan isu apa yang sedang terjadi serta peristiwa mana yang akurat. Dari hasil tersebut, Gamson dan Modigliani merumuskan model analisis framing Gamson dan Modigliani seperti yang terlihat dibawah ini (Kriyantono, 2014, p. 259). Perangkat framing yang dikemukakan oleh Gamson dan Modigliani dapat digambarkan sebagai berikut: (Eriyanto, 2012, pp. 262-263)

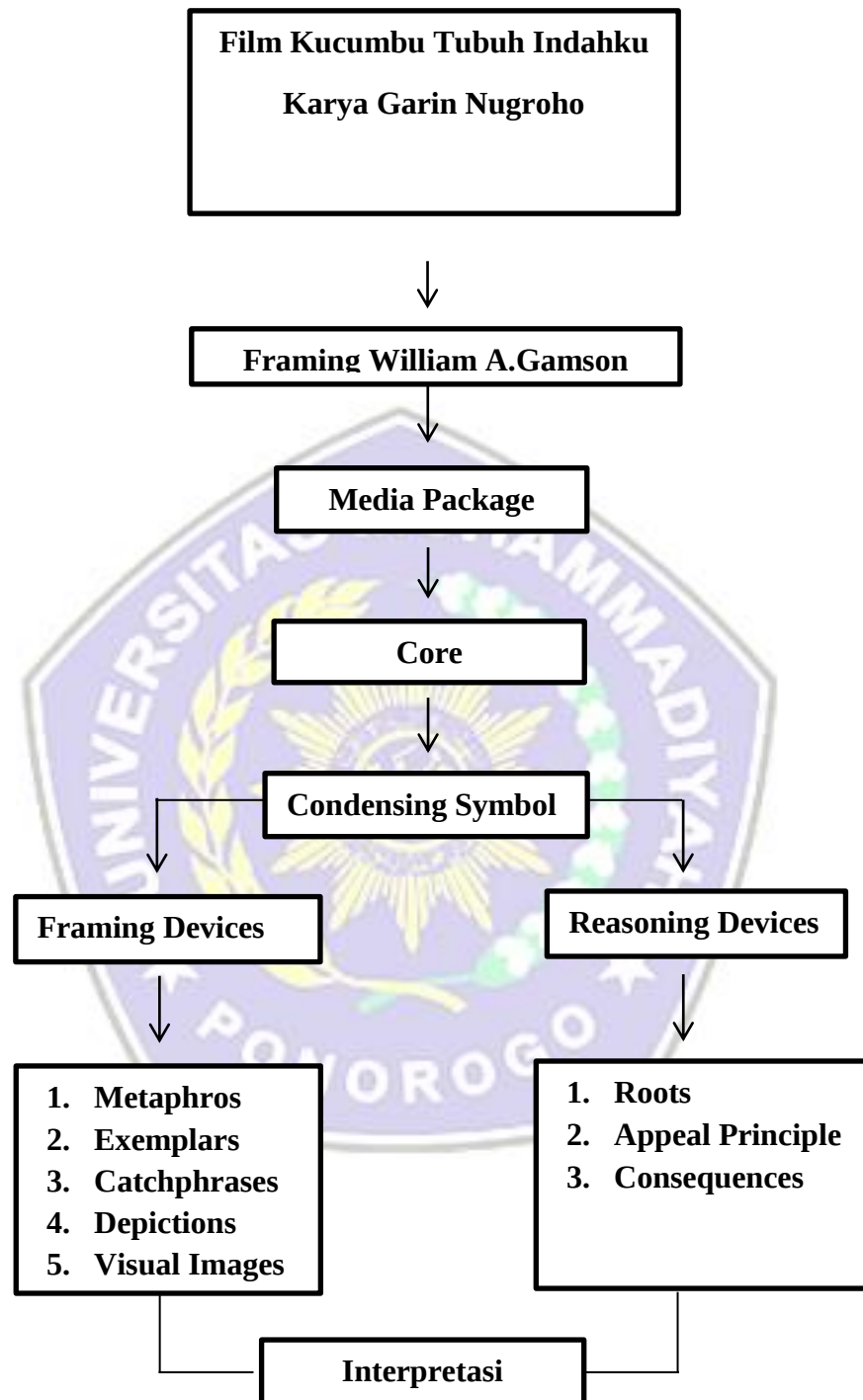
Tabel 2. 1 Frame Central organizing idea for making sense of relevant events, suggesting

Framing Devices (Perangkat Framing)	Reasoning Devices (perangkat penalaran)
Metaphors Perumpamaan atau pengandaian.	Roots Analisis kausal atau sebab akibat.
Catchphrase: Frase yang menarik, kontras, menonjol dalam suatu wacana. Ini umumnya berupa jargon atau slogan.	Appeals to principle Premis dasar, klaim-klaim moral.

Exemplaar Mengaitkan bingkai dengan contoh, uraian (bisa teori perbandingan) yang memperjelas bingkai.	Consequences Efek atau konsekuensi yang didapatkan bingkai
Depiction Penggambaran atau pelukisan suatu lsu yang bersifat konotatif. Depiction ini ummnya berupa kosakata. Ieksikon untuk Melebeli sesuatu.	
Visual Images Gambar, grafik, citra yang mendukung bingkai secara keseluruhan. Bisa berupa foto, kartun atau grafik untuk menekankan dan mendukung. pesan yang ingin disampaikan.	

Sumber: (Eriyanto, 2012, pp. 262-263)

2.2. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

Dalam membuat sebuah karya salah satunya adalah film, pembuatnya selalu menyiratkan pesan ataupun pandangan disetiap film yang dihasilkannya, baik itu pesan positif ataupun pesan negatif. Dalam penelitian mengenai film Kucumbu Tubuh Indahku karya Garin Nugroho, peneliti akan mencari tahu tentang sudut pandang gemblak yang ingin disampaikan oleh film tersebut.

Kucumbu Tubuh Indahku yaitu film layar lebar, dimana film yang menceritakan mengenai perjalanan hidup seseorang yang bernama Juno yang hidup didesa penari yaitu tarian Lengger yang. Juno dari kecil sampai dewasa selalu menerima perlakuan yang kasar baik itu secara fisik maupun mental. Namun pada saat dewasa Juno diasuh oleh seorang warok yang kemudian diangkat menjadi gemblak oleh warok tersebut. Dari sini lah kemudian peneliti tertarik untuk meneliti. Pendekatan framing pun digunakan untuk menganalisa scene tentang gemblak yang terdapat pada film Kucumbu Tubuh Indahku.

Untuk pendekatan dalam penelitian ini menggunakan framing karena pada teori tersebut mempelajari bagaimana cara media dalam mengemas peristiwa atau isu yang ada untuk dimasukkan ke artikel, berita maupun tayangan lainnya. Banyak para ahli yang sudah mendefinisikan analisis framing berdasarkan stukturanya yang menurut pandangan mereka misalnya framing model Murray Edelman, model Zongdan Pan dan Gerald M Kosicki, model Robert N Entman, framing model William A Gamson dan Andre Modigliani. Dalam penelitian kali ini pendekatan framing digunakan untuk

menurut gagasan William A Gamson dan Modigliani dimana mempunyai dua perangkat, *reasoning device yang berisi metaphors, exemplars, catchphrases, depiction, visual image dan juga framing device yang berisi roots, appeal to principle, consequence.*

Dalam analisis framing milik William A Gamson dan Modigliani terdapat 2 sub struktur condensing symbol pertama framing devices kemudian yang kedua reasoning devices. Framing device lebih menonjolkan bagaimana peneliti untuk menangkap pesan atau isu yang ada. Pada framing device terdapat beberapa hal yaitu :

- a. Metaphors, merupakan cara menggambarkan dua fakta berdasarkan makna kiasan.
- b. Exemplars, yaitu pengemasan fakta secara mendalam untuk memperjelas bingkai.
- c. Catchphrases, adalah penunjukkan frase yang menarik untuk memberikan semangat atau pemikiran tertentu.
- d. Depictions, yaitu penggambaran peristiwa berdasarkan kata, kalimat konotatif, istilah untuk mempengaruhi khalayak agar terarah dengan citra tertentu.
- e. Visual Images, adalah memaknai foto untuk memberikan kesan yang ingin disampaikan agar pembedaannya jelas.

Sebaliknya dalam struktur reasoning devices lebih menonjolkan aspek pembenaran terhadap cara melihat sesuatu peristiwa. Reasoning devices memiliki beberapa perangkat diantaranya:

- a. Roots, merupakan pembingkai suatu peristiwa untuk membenarkan isu berdasarkan objek atau sebab timbulnya peristiwa.
- b. Appeal Principle, merupakan klaim moral atau prinsip sebagai opini untuk membenarkan dalam membangun berita, bisa berupa pepatah, ajaran, doktrin, dan sebagainya.
- c. Consequences, yaitu pembingkai yang didalamnya terdapat konsekuensi atau efek yang muncul.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian kali ini untuk mencari tahu bagaimana pembingkai yang dilakukan pada film Kucumbu Tubuh Indah karya Garin Nugroho, khususnya pada scene tentang gemblak. Pesan yang ingin disampaikan dalam film selalu berbeda-beda dengan satu sama lainnya, tergantung bagaimana film tersebut melakukan pembingkai.

