

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Media Massa

Media massa mengacu pada komunikasi yang menggunakan media yang mampu menjangkau audiens yang luas di wilayah geografis yang luas. Media massa berfungsi sebagai sumber pengaruh yang signifikan, alat untuk kontrol, manajemen, dan inovasi dalam masyarakat, dan dapat bertindak sebagai pengganti kekuatan atau sumber daya alternatif (McQuail, 2005).

Media dalam bentuk jamak dari medium, yang berarti perantara atau tengah. Istilah massa berasal dari bahasa Inggris mass, yang berarti kelompok atau kumpulan. Oleh karena itu, media massa dapat didefinisikan sebagai perantara atau alat yang digunakan oleh massa dalam interaksinya. Media massa berfungsi sebagai sarana komunikasi massa, memfasilitasi transmisi pesan, ide, atau informasi secara simultan kepada audiens yang luas. Sebuah media dapat dikategorikan sebagai media massa jika memiliki karakteristik tertentu. Seperti yang diungkapkan oleh Canggara (2010), ciri-ciri media massa antara lain:

1. Terlembaga, menunjukkan bahwa organisasi yang menaungi media terdiri dari banyak individu, mulai dari pengumpulan dan pengelolaan hingga penyajian informasi.
2. Bersifat searah, menandakan bahwa proses komunikasi tidak memfasilitasi dialog antara pengirim dan penerima. Bahkan ketika respon atau umpan balik terjadi, biasanya tertunda dan membutuhkan waktu.

3. Bersifat luas dan simultan, menunjukkan kemampuannya untuk melampaui hambatan waktu dan jarak karena kecepatannya. Ini menyebarkan informasi secara luas dan bersamaan, memungkinkan banyak orang untuk menerima pesan yang disampaikan pada saat yang sama.
4. Melibatkan pemanfaatan perangkat teknis atau mekanis, termasuk namun tidak terbatas pada radio, televisi, surat kabar, dan media serupa.
5. Ditandai dengan keterbukaan, yang menandakan bahwa pesan dapat diakses oleh siapa pun, di mana pun, tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau etnis.

Sebagaimana dikemukakan oleh Effendy (2003), media massa berfungsi sebagai alat komunikasi ketika banyak individu terlibat dalam dialog dan secara geografis berjauhan satu sama lain. Bentuk-bentuk media massa yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari antara lain surat kabar, radio, televisi, dan film, yang berfungsi dalam ranah penyebaran informasi, pendidikan, dan rekreasi, atau dengan kata lain penerangan, pendidikan, dan hiburan.

1.1.2 Film

Dalam ranah komunikasi, film merupakan media penting yang berada di bawah payung komunikasi massa. Seperti yang dicatat oleh Effendy (1993), komunikasi massa mengacu pada penyebaran informasi melalui media massa kontemporer, yang meliputi surat kabar yang beredar luas, serta siaran radio dan televisi yang ditujukan untuk umum.

Film berfungsi sebagai media audio-visual untuk komunikasi, yang dirancang untuk menyampaikan pesan kepada audiens yang berkumpul di lokasi tertentu. Film dianggap sebagai alat yang ampuh untuk komunikasi massa yang

ditujukan kepada audiens yang dituju; karena karakteristik audio-visualnya, film dapat secara efektif mengkomunikasikan informasi yang substansial dalam durasi yang singkat. Saat menonton film, penonton tampaknya melampaui ruang dan waktu, memungkinkan narasi tentang kehidupan terungkap dan berpotensi memengaruhi penonton (Baran, 2012). Beberapa orang menganggap film hanya sebagai bentuk hiburan, sementara yang lain melihatnya sebagai media yang mampu memberikan pengetahuan kepada penontonnya. Bagi para pembuat film, sudah menjadi hal yang umum untuk mendapatkan inspirasi dari pengalaman pribadi atau kejadian nyata ketika membuat film untuk layar lebar. Pada dasarnya, film menangkap realitas yang berkembang di dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikan realitas tersebut ke layar (Sobur, 2006).

Film memiliki kemampuan untuk membujuk dan melibatkan penontonnya secara emosional melalui pesan yang disampaikan, dan bukan sebaliknya. Film merefleksikan realitas yang ada di masyarakat, yang kemudian digambarkan di layar lebar. Memang, film berfungsi sebagai media audio-visual yang dapat diapresiasi oleh individu di semua lapisan masyarakat. Kemampuan film untuk beresonansi dengan berbagai kelas sosial telah membuat para ahli menyatakan bahwa film memiliki potensi untuk mengubah persepsi penonton. Salah satu aspek penting yang dapat mendefinisikan sebuah film adalah identitas psikologisnya. Dampak film terhadap karakter penonton tidak hanya sekadar duduk di kursi bioskop, tetapi juga memiliki efek yang bertahan lama. Sebagai contoh, seseorang dapat meniru gaya berpakaian atau gaya rambut. Fenomena ini disebut sebagai peniruan. Demografi yang paling rentan terhadap pengaruh tersebut adalah anak-anak dan generasi muda, meskipun orang dewasa juga dapat terpengaruh. Meskipun

mungkin terlihat tidak penting jika penonton hanya meniru pilihan mode, hal ini menjadi masalah jika peniruan tersebut mencerminkan gaya hidup yang menyimpang dari norma-norma budaya nasional Indonesia. Efek seperti itu harus dikurangi (Ardianto, 2007: 32).

1.1.3 Genre Film

Istilah “genre” berasal dari Bahasa Perancis, yang berarti ‘bentuk’ atau “jenis”. Dalam konteks film, genre mengacu pada klasifikasi atau kategori film yang ditandai dengan pola, latar, karakter, narasi, dan tema tertentu (Pratista, 2008). Kegunaan utama genre ialah untuk mengategorikan film, memfasilitasi identifikasi film yang memenuhi kriteria tertentu. Selain itu, spesifikasi genre juga berfungsi sebagai alat untuk mengantisipasi ekspektasi penonton terhadap film yang akan ditontonnya.

Sumarno (1996) menggolongkan film menjadi dua kelompok mendasar dengan film cerita dan film non cerita. Sebagai alternatif, beberapa perspektif membedakan antara film fiksi dan non-fiksi. Film cerita atau fiksi dan non-fiksi berbeda dalam segi perspektif namun tetap mempunyai tujuan. Adapun film dibagi sesuai genre atau aliran. Genre atau aliran merupakan kategori film dari segi cerita. Dalam perkembangannya kategori genre film juga mempunyai turunan yang biasa disebut sub-genre dan *hybrid-genre*. Keduanya merupakan pencampuran antara genre sehingga menghasilkan film dengan tema baru atau genre baru.

Genre film dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Film horror

Genre film ini biasanya menceritakan kisah yang berhubungan dengan mistis, supernatural, tema yang berhubungan dengan kematian, atau

fenomena lain yang tidak dapat dijelaskan secara rasional. Inti dari film horor ini untuk menimbulkan rasa takut, memastikan bahwa penonton mengalami teror dan kengerian.

2. Film drama

Film dalam genre ini tidak terlalu intens dibandingkan film horor. Film ini biasanya menceritakan kisah yang berpusat pada konflik kehidupan. Kita dapat mengklasifikasikan film drama berdasarkan tema atau konsep narasinya.

3. Film romantis

Genre film ini sering kali menggambarkan konflik cinta antar individu.

4. Film drama keluarga

Film kategori ini biasanya menyajikan narasi yang relatif ringan, dengan alur cerita dan konflik yang mudah diselesaikan. Film semacam ini juga cocok untuk ditonton oleh anak-anak.

5. Film kolosal

Kolosal mengacu pada sesuatu yang berskala ekstra-masif. Film dalam kategori ini biasanya diproduksi dengan dukungan dana yang besar dan melibatkan banyak partisipan, mulai dari pemeran utama hingga pemeran figuran.

6. Film *thriller*

Genre film ini lazimnya menceritakan kisah seputar kejahatan atau konflik yang menegangkan, dengan tujuan utama untuk menciptakan ketegangan dan kecemasan bagi penonton.

7. Film fantasi

Film jenis ini biasanya menggabungkan unsur-unsur spektakuler,

imaginatif, dan tidak realistis ke dalam ceritanya.

8. Film komedi

Film jenis ini biasanya dirancang untuk menghibur dan menimbulkan gelak tawa dari para penonton.

9. Film misteri

Film misteri dicirikan oleh penggabungan elemen teka-teki. Genre ini sangat populer karena sifat plotnya yang tidak dapat diprediksi. Pemirsa cenderung merasa terlibat saat mereka mengikuti narasi, dengan resolusi teka-teki yang terungkap pada akhir film.

10. Film laga

Sesuai dengan sebutannya, genre ini didefinisikan oleh urutan aksi yang mengembirakan. Biasanya, film ini menampilkan banyak adegan perkelahian, pengejaran berkecepatan tinggi, atau konfrontasi yang melibatkan senjata api.

11. *Sci-fi (science-fiction)*

Genre ini dibedakan dari unsur imajinatifnya, yang secara rumit terkait dengan gagasan yang berpotensi dapat dijelaskan melalui berbagai prinsip ilmiah atau kemajuan teknologi yang didasarkan pada hukum alam, seperti yang diartikulasikan dalam dunia sains dan teknologi.

12. Film animasi/ kartun

Dalam ranah sinematografi, film animasi diklasifikasikan sebagai kategori vital yang memiliki karakteristik dan bentuk yang unik. Film animasi dibuat dengan tangan dan disajikan dalam format ilustratif, di mana semua gambar terhubung dengan mulus.

13. Film dokumenter

Genre film ini menggambarkan realitas dengan menggunakan metode yang beragam dan memiliki banyak target. Meskipun demikian, penting untuk diketahui bahwa film dokumenter secara inheren terkait dengan tujuan untuk menyampaikan informasi, mengedukasi penonton, dan mempromosikan agenda tertentu untuk individu atau organisasi tertentu.

1.1.4 Type Shot

Di dalam dunia film, shot adalah elemen dasar dari sebuah adegan. Jenis shot dalam film adalah cara pengambilan gambar berdasarkan jarak kamera terhadap subjek, sudut pandang, atau teknik tertentu yang digunakan untuk menyampaikan cerita secara visual.

Terdapat tiga macam jenis shot dalam film, antara lain:

1. *Long shot*, jenis shot ini merupakan teknik pengambilan gambar dimana kamera menangkap subjek secara keseluruhan beserta latar belakangnya. Jenis shot ini berguna untuk menggambarkan lokasi, menunjukkan skala, dan memberikan konteks terkait posisi karakter dalam sebuah ruangan.
2. *Medium shot*, jenis shot ini biasanya digunakan untuk menangkap subjek dari pinggang ke atas. Medium shot sering digunakan untuk dialog karena memungkinkan penonton untuk bisa melihat ekspresi wajah dan bahasa tubuh karakter secara jelas. Medium shot menciptakan ikatan yang lebih dekat antara penonton dan karakter, namun tetap menjaga cukup ruang untuk menggambarkan interaksi dengan lingkungan sekitar.
3. *Close up shot*, jenis shot ini biasanya berfokus kepada pengambilan gambar pada wajah atau bagian tubuh tertentu dari karakter. Jenis shot ini sangat efektif untuk mengekspresikan emosi secara mendalam seperti ketakutan,

kebahagiaan, atau kemarahan..

1.1.5 Representasi

Representasi dapat dicirikan sebagai penggunaan isyarat (seperti gambar, suara, dan sebagainya) untuk menghubungkan, menggambarkan, mengilustrasikan, atau menciptakan sesuatu yang diamati, dirasakan, dibayangkan, atau dialami dalam sebuah manifestasi fisik yang spesifik (Danesi, 210:24).

Representasi sebagai gagasan yang menghubungkan makna dengan bahasa. Representasi juga dapat merujuk pada penggunaan bahasa untuk menyampaikan informasi penting kepada orang lain. Lebih jauh lagi, representasi memainkan peran penting dalam proses di mana makna diciptakan dan ditransformasikan oleh perorangan dalam suatu budaya (Hall, 1997).

Dalam pandangan Stuart Hall, konsep representasi harus dipahami dalam konteks peran aktif dan kreatif yang diemban individu dalam menafsirkan dunia. Representasi mengacu pada cara di mana makna dikaitkan dengan objek yang digambarkan melalui gambar, bentuk visual lainnya, atau tulisan. Hall menekankan bahwa sebuah gambar dapat menyampaikan berbagai makna, dan tidak ada jaminan bahwa gambar akan beroperasi atau berfungsi sebagaimana mestinya. Representasi merupakan fenomena linguistik. Cara seseorang digambarkan dapat dijelaskan melalui bahasa. Bahasa memfasilitasi tampilan beragam tindakan representasi oleh media, khususnya dalam penyajian berita. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan oleh media inilah yang perlu dikritisi. Proses ini secara inheren berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam mengonstruksi realitas untuk melibatkan khalayak (Eriyanto, 2001: 113).

Stuart Hall menyatakan bahwa representasi mencakup penggambaran

budaya dan praktik yang menonjol. Representasi berfungsi untuk menghubungkan makna dan bahasa dengan budaya, dan merupakan elemen penting dalam proses di mana makna dihasilkan dan dibagikan di antara individu (Barker, 2000).

Dilansir dari Stuart Hall, representasi melibatkan dua proses yang berbeda. Yang pertama adalah representasi mental, yang mengacu pada konseptualisasi entitas yang berada di dalam pikiran kita; bentuk representasi ini secara inheren tetap abstrak. Proses kedua melibatkan bahasa, yang sangat penting untuk membangun makna. Untuk menjembatani kesenjangan antara konsep mental abstrak kita dan simbol nyata yang mewakilinya, konsep ini harus diartikulasikan dalam bentuk bahasa yang familiar (Hall, 2003).

1.1.6 Ketidakadilan Hukum

Ketidakadilan muncul dari konstruksi sosial dan budaya, yang dapat dilanggengkan melalui proses sosialisasi dan penguatan norma struktural dan kultural. Berbagai contoh ketidakadilan mencakup stereotip, marginalisasi, subordinasi, dan dominasi, yang ke semuanya memiliki kapasitas untuk berdampak buruk pada golongan yang tidak memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif dalam kerangka dialektis. Ekspresi ketidakadilan termanifestasi dalam bentuk eksploitasi, kekerasan, dan diskriminasi secara struktural dan sistematis di berbagai ranah dan konteks. Kejadian ini berkontribusi pada pembentukan tatanan sosial yang menurunkan kelompok yang tidak memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif ke dalam status yang terpinggirkan, karena mereka mengalami subordinasi dan diskriminasi (Tommy F, 1995).

Hukum, yang sepatutnya dianggap sebagai mekanisme untuk memberantas ketidakadilan, sering kali tidak banyak memberikan kontribusi. Dari tahap awal

pembentukannya, melalui pengembangan substansinya, hingga tahap penegakan hukum, prosesnya sering kali dipengaruhi oleh kepentingan segelintir orang. Hal ini menciptakan ruang yang lebih luas untuk disonansi di antara mereka yang memiliki kekuatan ekonomi, politik, atau kekuasaan. Akibatnya, hukum sering kali gagal untuk secara memadai mewakili kalangan marjinal yang tidak memiliki keunggulan komparatif yang diperlukan, karena mereka dianggap tidak memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan (Ester Boserup, 1984).

Mark Godsey dalam buku "*Blind Injustice: A Former Prosecutor Exposes the Psychology and Politics of Wrongful Convictions* (2017)", mengungkapkan berbagai bentuk ketidakadilan hukum yang terjadi di dalam sistem peradilan pidana Amerika Serikat. Sebagai mantan jaksa yang kemudian menjadi pembela dalam kasus-kasus salah vonis, Godsey mempunyai perspektif yang unik tentang bagaimana sistem yang seharusnya menegakkan keadilan justru bisa menjerumuskan orang yang tidak bersalah ke dalam penjara. Ia menjelaskan bahwa salah satu akar dari ketidakadilan tersebut adalah bias kognitif yang tidak di sadari oleh aparat hukum, seperti polisi, jaksa, dan bahkan hakim.

Godsey menyoroti bahwa aktor-aktor di dalam sistem hukum sering kali berpegang teguh pada keyakinan mereka terhadap kesalahan terdakwa, meskipun bukti baru menunjukkan sebaliknya. Ia menyebut fenomena ini sebagai "*confirmation bias*", yakni kecenderungan untuk mencari dan menafsirkan informasi dengan cara yang menguatkan keyakinan yang sudah ada. Akibatnya, bukti-bukti yang dapat membebaskan terdakwa sering diabaikan atau dianggap tidak kredibel. Hal ini menjadi salah satu penyebab utama terjadinya *wrongfull convictions* atau vonis yang salah. Contoh kasus dari "*confirmation bias* menurut

Mark Godsey adalah dalam bukunya adalah kasus dari Jerome White yang dihukum pada tahun 1980 atas tuduhan pemerkosaan. Ia di vonis hukuman penjara berdasarkan dari kesaksian korban yang mengidentifikasinya melalui kumpulan foto, meskipun deskripsi awal korban tidak cocok dengan ciri-ciri fisik dari Jerome White. Saat itu, tidak ada bukti yang menghubungkan Jerome White dengan tindak kejahatan, namun kesaksian saksi mata dianggap cukup kuat untuk menjebloskan Jerome White ke penjara.

Kasus Jerome White menggambarkan bahaya dari “Blind Memory,” suatu bentuk bias kognitif yang dijelaskan oleh Mark Godsey dalam bukunya. Dalam situasi akan tekanan dan trauma yang diakibatkan oleh pemerkosaan, ingatan korban bisa menjadi tidak akurat dan mudah dipengaruhi oleh proses identifikasi yang salah.

Baru setelah dua dekade berlalu, pada tahun 2007. Bukti DNA akhirnya diuji dan membuktikan bahwa Jerome White bukanlah pelaku pemerkosaan tersebut. Ia dibebaskan setelah menghabiskan 22 tahun di penjara untuk kejahatan yang ia tidak pernah lakukan. Kasus ini menjadi contoh tragis dari bagaimana sistem hukum bisa gagal ketika terlalu mengandalkan kesaksian tanpa dukungan bukti forensik yang kuat, dan bagaimana ketidakmampuan untuk mengakui kesalahan bisa menambah penderitaan orang yang tidak bersalah.

Selain faktor psikologis, Godsey juga menyinggung politik dalam sistem hukum yang turut memperparah ketidakadilan. Banyak jaksa yang termotivasi oleh ambisi politik atau tekanan publik untuk menunjukkan bahwa mereka keras terhadap kejahatan, sehingga lebih fokus pada angka keberhasilan dalam memenangkan kasus ketimbang mencari kebenaran. Dalam kondisi seperti ini,

integritas proses hukum dikorbankan demi kepentingan karier atau pencitraan. Godsey menilai bahwa ini menjadikan sistem hukum tidak lagi berpihak pada keadilan, melainkan pada kemenangan institusional.

Melalui narasi otentik yang ditampilkan dalam buku ini, Godsey menunjukkan bahwa sistem hukum Amerika tidak sepenuhnya kebal dari kesalahan dan bahwa ketidakadilan hukum bukan hanya persoalan individu tetapi persoalan struktural yang menuntut informasi mendasar (Godesy, 2017).

1.1.7 Komunitas

Komunitas berasal dari kumpulan sosial yang dibentuk oleh beragam organisme yang mendiami berbagai lingkungan, yang pada dasarnya berbagi habitat yang sama dan memiliki minat atau preferensi yang sama, di mana para anggotanya memiliki kepercayaan, persyaratan risiko, sumber daya, tujuan, preferensi, dan berbagai aspek lain yang sama.

Komunitas didefinisikan sebagai sekumpulan individu yang menunjukkan tingkat kepedulian satu sama lain yang melebihi ekspektasi pada umumnya. Hal ini dapat dipahami sebagai sekelompok individu yang saling memberikan dukungan dan bantuan. Muzafer Sherif, dalam karyanya *Dinamika Kelompok* (2009: 36), menggambarkan kelompok sosial sebagai unit sosial yang terdiri dari dua atau lebih individu yang terlibat dalam interaksi sosial yang cukup intens dan terorganisir, sehingga menghasilkan pembagian tugas, struktur yang mapan, dan kaidah khusus di antara mereka. Lebih jauh lagi, komunitas berfungsi sebagai sistem sosial yang mencakup berbagai struktur sosial yang tidak terorganisir secara formal ke dalam kelompok atau institusi. Melalui hubungan kerja sama, sebuah komunitas dapat beroperasi secara independen dalam kaitannya dengan peran yang dijalankan oleh

institusi sosial yang lebih besar.

1.1.8 Punk

Punk, dalam konteks sejarahnya, adalah subkultur yang berasal dari London, Inggris. Gerakan anak muda ini, yang muncul dari demografi kelas pekerja, menghadapi tantangan ekonomi yang signifikan yang ditandai dengan tingginya tingkat pengangguran dan meningkatnya tingkat kejahatan. Pada tahun 1970, Inggris mengalami krisis ekonomi yang memicu kebangkitan kapitalisme, yang pada gilirannya membuat pemerintah Inggris mengeksploitasi, menindas, dan menekan kelas pekerja untuk mengejar pemulihan ekonomi. Kemunculan punk pada tahun 1970 didorong oleh ketidakpuasan yang mendalam terhadap sistem dan peraturan yang ada di Inggris, yang merupakan manifestasi dari gagasan dan perlawanan generasi muda dari kelas pekerja terhadap pemerintah yang memberlakukan kerangka kerja kapitalisme, yang ditandai dengan berbagai bentuk eksploitasi dan diskriminasi terhadap pekerja industri (Murti, 2007).

Selanjutnya, gerakan perlawanan yang dipimpin oleh kalangan muda dari kelas pekerja ini dengan cepat menyebar ke Amerika, sebuah negara yang sedang bergulat dengan krisis ekonomi dan keuangan yang ditandai dengan kemerosotan moral, etika, dan integritas elite politiknya. Situasi ini berpotensi meningkatkan tingkat pengangguran dan kejahatan. Akibatnya, punk, melalui budaya perlawanannya, dikenali melalui fashion, musik, dan bahasanya yang khas. Budaya perlawanan ini memberikan tekanan politik yang signifikan melalui bentuk-bentuk simbolik perlawanan baik secara individu maupun kolektif (Idrus Syatri, 2013).

Dalam buku sosiologi karangan Soejono Soekanto, konsep Komunitas diartikan sebagai masyarakat setempat. Istilah ini berkaitan dengan penduduk suatu

desa, kota, suku, atau bangsa. Selain itu, istilah ini mengacu pada suatu kelompok, baik besar maupun kecil, yang bertempat tinggal bersama sedemikian rupa sehingga mereka percaya bahwa kelompok tersebut dapat memenuhi kepentingan hidup mereka yang utama. Sebuah kelompok terdiri dari dua atau lebih individu yang terlibat dalam aktivitas antar pribadi, dengan setiap anggota mengakui afiliasi mereka dengan kelompok, mengakui keberadaan anggota lain, dan memahami saling ketergantungan positif yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.

Komunitas punk didirikan dengan prinsip bersama untuk mengadvokasi kebebasan berekspresi, dengan tujuan kolektif yang bertujuan untuk mencapai dan mewujudkan tujuan seperti perlawanan atau pemberontakan terhadap kemapanan, menumbuhkan rasa memiliki yang kuat, dan internalisasi norma kelompok. Standar norma ini termasuk yang diusung oleh etos D.I.Y (Do It Yourself), anti-kapitalisme, dan ideologi serupa. Punk, sebagai media pemberontakan dan protes sosial, secara historis telah memberikan jalan baru bagi rasa frustrasi kaum muda yang terpinggirkan. Rasa ketidakpuasan ini tidak hanya berakar pada faktor budaya, tetapi juga ditandai dengan adanya anggapan bahwa komunitas ini telah mengalami bentuk-bentuk pemberontakan yang gagal. Inti dari punk adalah semangat anti-konformis yang menentang otoritas pemerintah dan menantang legitimasi kekuasaan yang mapan. Akibatnya, punk berfungsi sebagai lingkungan sosial dan platform untuk mengekspresikan diri bagi kaum muda yang tidak puas, serta kendaraan untuk perbedaan pendapat dan kritik politik. Komunitas punk dapat diklasifikasikan sebagai kelompok sosial informal. Kelompok informal semacam itu tidak memiliki pengakuan resmi dan tidak diatur oleh aturan formal atau peraturan tertulis. Mereka memiliki pembagian tugas, peran hierarkis tertentu, dan

aturan yang memandu perilaku anggota, tetapi tidak didefinisikan atau didokumentasikan secara ketat seperti halnya organisasi formal (Soejojo Soekanto, 2002).

1.2 Kerangka Teoritis

1.2.1 Semiotika

Semiotika berasal dari istilah Yunani *semion*, yang berarti tanda. Tanda didefinisikan sebagai suatu entitas yang menurut konvensi sosial yang mapan, dapat menunjukkan sesuatu yang lain. Alex Sobur (2009) memandang semiotika sebagai suatu disiplin atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda membentuk fondasi dari semua komunikasi, berfungsi sebagai perangkat yang digunakan dalam upaya untuk menavigasi dunia, di antara dan di antara manusia. Semiotika, atau semiologi seperti yang diistilahkan oleh Barthes, pada dasarnya bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kemanusiaan (*humanity*), menandakan hal (*things*), dan menyampaikan makna (*to signify*). Dalam konteks ini, hal tersebut tidak boleh dicampuradukkan dengan tindakan berkomunikasi (*to communicate*). Memaknai berarti mengakui bahwa suatu objek tidak hanya mengirimkan informasi, tetapi juga merupakan sistem tanda yang terstruktur.

Semiotika ialah disiplin ilmu yang mengkaji tanda, dengan fokus pada fungsi dan keterkaitannya dengan aneka tanda lainnya. Bidang ini berpendapat bahwa fenomena sosial, serta masyarakat dan kebudayaan, dapat dimaknai sebagai tanda. Semiotika menyelidiki sistematis, regulasi, dan konvensional yang memungkinkan sederet tanda tersebut mempunyai arti (Kriyantono, 2006: 265).

Kajian semiotika secara mendasar terbagi ke dalam tiga bidang analisis yaitu sintaksis, semantik, dan pragmatik.

1. Sintaksis ialah bidang studi semiotika yang menelaah hubungan formal antar tanda sebagai kaidah yang mengendalikan tuturan dan interpretasi. Pengertian sintatik secara sederhana dapat dikatakan sebagai semacam gramatika.
2. Semantik ialah bidang dalam penelusuran semiotik yang meneliti pertalian antar tanda sebelum penerapannya dalam wacana tertentu.
3. Pragmatik ialah ranah penelusuran semiotik yang menyelidiki pertalian antara tanda dan penggunaannya, yang secara khusus memfokuskan diri pada elemen komunikasi, khususnya fungsi kontekstual yang mendukung prinsip komunikasi.

1.2.2 Semiotika John Fiske

John Fiske menjelaskan bahwa semiotika mencakup pemeriksaan signifikasi dan interpretasi sistem tanda, mewakili ilmu tanda, proses di mana makna dihasilkan dalam teks media, atau analisis tentang bagaimana berbagai jenis tanda beroperasi di dalam masyarakat untuk menyampaikan makna (Fiske, 2007). Tanda didefinisikan sebagai entitas berwujud, dapat dideteksi oleh panca indera, yang menunjukkan sesuatu di luar dirinya sendiri dan bergantung pada pengakuan pengguna untuk dikenali sebagai tanda (Fiske, 2014).

John fiske merumuskan sebuah teori yang dikenal sebagai the codes of television, yang menyebutkan terdapat tiga jenjang dalam proses pengkodean, antara lain:

1. Dimensi realitas: aspek visual, pakaian, kosmetik, lingkungan, perilaku, dialog, gerakan, ekspresi wajah, dan sebagainya.
2. Dimensi representasi: penceritaan, konflik, penokohan, tindakan, latar, dan

dialog.

3. Dimensi ideologi: individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, etnisitas, kelas sosial, materialisme, kapitalisme, dan lainnya.

John Fiske menjelaskan proses di mana sebuah kejadian berubah menjadi sebuah acara televisi, bergantung pada penyandiannya melalui kode sosial, yang dikembangkan melalui tiga tahap yang telah disebutkan sebelumnya. Tahap awal adalah realitas, ditandai sebagai peristiwa yang dikodekan berdasarkan realitas penampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, dialog, gerak tubuh, ekspresi, dan elemen pendengaran. Hal ini terlihat jelas dalam materi tertulis seperti teks, transkrip wawancara, dan format serupa.

Fase kedua disebut sebagai representasi, di mana realitas yang dikodekan secara elektronik harus digambarkan melalui kode teknis, termasuk kamera, pencahayaan, penyuntingan, musik, dan suara. Dalam ranah karya tulis, terdapat kata, kalimat, proposisi, foto, dan sejenisnya. Sebaliknya, dalam ranah media visual atau televisi, unsur tersebut meliputi kamera, pencahayaan, editing, musik, dan lainnya. Keseluruhan elemen tersebut kemudian ditransformasikan menjadi kode representasional yang dapat menghidupkan, antara lain, karakter, narasi, dialog, setting, dan lain sebagainya. Fenomena ini sudah diakui sebagai realitas televisi.

Tahap ketiga berkaitan dengan ideologi. Semua komponen disusun secara sistematis dan diklasifikasikan ke dalam kode ideologi, antara lain patriarki, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, serta lainnya. Dalam proses representasi atau realitas, seperti yang dinyatakan oleh John Fiske, tidak mungkin menafikan potensi ideologi berperan dalam konstruksi realitas (Mursito, 2007).

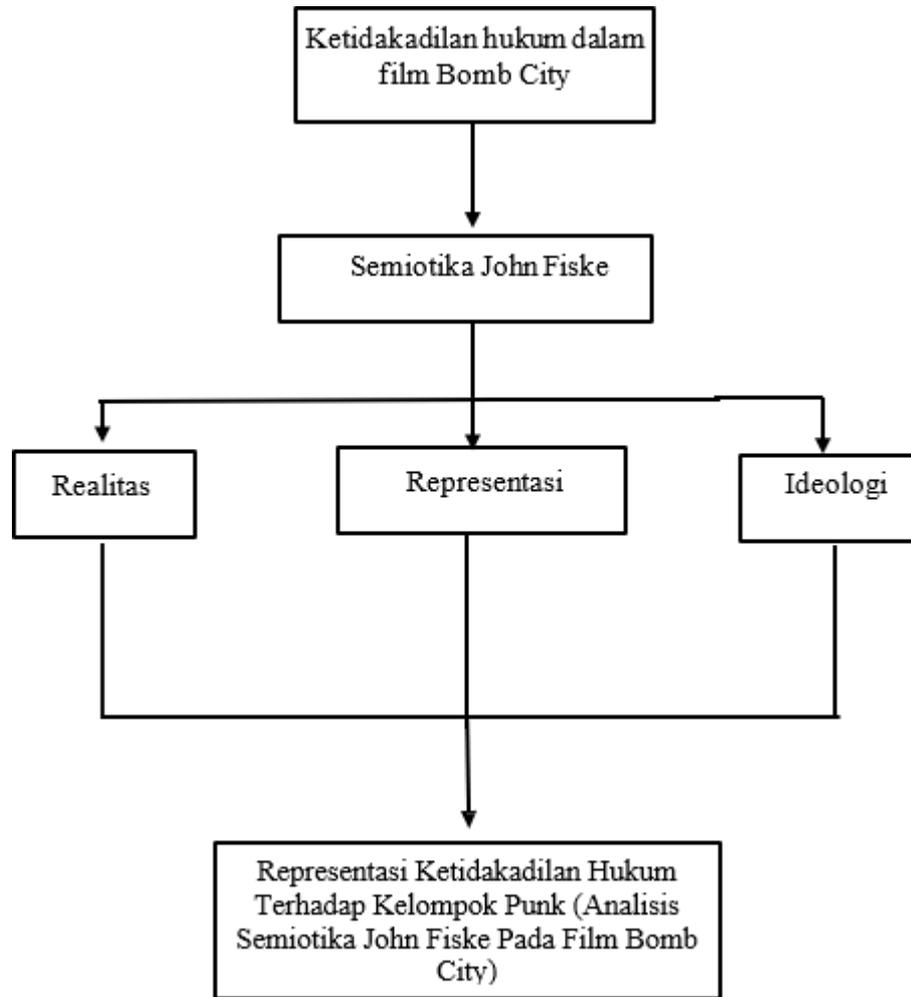
Berbeda dengan tokoh-tokoh semiotika lainnya, John Fiske

mengungkapkan keprihatinan yang signifikan mengenai aspek fundamental yang terwujud dalam fenomena sosial, termasuk budaya, eksistensi sosial, dan popularitas budaya, yang sangat memengaruhi interpretasi masyarakat terhadap makna yang dikodekan. Fiske mengidentifikasi tiga domain utama penyelidikan dalam bidang semiotika, secara khusus:

1. Tanda itu sendiri. Hal ini mencakup pemeriksaan berbagai tanda, metode yang digunakan untuk mengkomunikasikan makna, dan hubungan yang dibangun dengan individu yang menggunakannya. Tanda ialah konstruksi kemanusiaan dan hanya dapat dipahami dalam kaitannya dengan manusia yang menggunakannya.
2. Sistem atau kode yang menyusun tanda. Bidang studi ini menyelidiki bagaimana kode yang berbeda diformulasikan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk memanfaatkan saluran komunikasi yang tersedia untuk transmisi mereka.
3. budaya tempat kode dan tanda berfungsi. Hal ini sebagian bergantung pada penggunaan kode dan tanda tersebut untuk keberadaan dan bentuknya sendiri (Fiske, 2007).

John Fiske menyatakan bahwa realitas pada dasarnya berupa konstruksi yang diciptakan oleh manusia. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa Fiske berpendirian bahwa apa yang digambarkan di layar, termasuk film, mewakili suatu bentuk realitas sosial.

1.3 Kerangka Pemikiran



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

(Sumber: Penulis, 2024)

1.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Oleh	Tahun	Hasil	Perbedaan	Persamaan	Perbandingan
1	Makna Ketidakadilan Dalam Film Dokumenter (Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Karya Watchdoc Mengenai Pengamen Salah Tangkap)	Anastasia Febriane	2022	Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes, adapun hasil dari penelitian berdasarkan tanda-tanda yang ada adalah adanya kebudayaan yang menganggap bahwa pengamen sebagai kaum marjinal harus dipinggirkan mengganggu perekonomian serta sistem sosial dalam suatu wilayah	Pada penelitian ini lebih memfokuskan untuk mencari tanda-tanda yang menunjukkan ketidakadilan terhadap pengamen menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.	Sama-sama mengangkat tema ketidakadilan dan menggunakan analisis semiotika	Sama-sama meneliti tentang film dan mengangkat tema ketidakadilan, tetapi menggunakan analisis semiotika berbeda,
2	Analisis Semiotika Pada Film Dua Garis Biru	Gina S. Noer	2020	Pada film dua garis biru terkandung beberapa pesan tersirat yang ingin disampaikan kepada penonton, tidak hanya bermakna menghibur, tetapi sarat akan nilai moral dan pendidikan.	Pada penelitian ini lebih memfokuskan untuk mencari makna denotasi, konotasi, dan mitos pada objek penelitian	Sama-sama melakukan analisis semiotika pada film	Pada penelitian terdahulu lebih memfokuskan mencari makna denotasi, konotasi, dan mitos karena menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

3	Analisis Semiotika Pesan Moral Pada Film Squid Game	Muhammad Helmi Al Fikri	2023	Pesan moral yang terdapat pada film squid game dapat ditampilkan denotasi, konotasi, dan mitos beracuan pada konsep moral utilitarian yang dikembangkan oleh Jeremmy Bentham. Pada film ini jelas membuka mata penonton tentang bagaimana seseorang mendapatkan sesuatu dari hasil kerja keras dan usaha yang menghasilkan dalam diri kita.	Pada penelitian ini lebih memfokuskan untuk mengidentifikasi jenis tanda yang digunakan selaku representasi pesan moral pada film squid Game.	Sama-sama menggunakan analisis semiotika untuk mengungkap suatu makna	Pada penelitian terdahulu menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske. Pada penelitian terdahulu lebih memfokuskan kepada objek representasi pesan moral, sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada representasi ketidakadilan dalam penegakan hukum.
4	Representasi Nasionalisme Dalam Film Rudy Habibie (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)	Nurma Yuwita	2018	Representasi nasionalisme Rudy Habibie ditunjukkan dengan cara memperjuangkan Indonesia setelah kembali dari studinya dalam bidang industri dirgantara dan diinterpretasikan dengan rancangan akan kebutuhan potensi sumber daya manusia yang dibutuhkan oleh Indonesia dalam	Penelitian ini menggunakan analisis semiotika dari Charles Sanders Pierce	Sama-sama mencari representasi dari objek yang diteliti menggunakan analisis semiotika.	Pada penelitian terdahulu lebih memfokuskan untuk meneliti tentang representasi nasionalisme. Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis semiotika dari John Fiske serta memfokuskan kepada representasi ketidakadilan.

				bidang industri dirgantara, perikanan, pertanian, dan maritim.			
5	Analisis semiotika pada film alangkah lucunya negeri ini	Riki Chandra	2021	Dalam penelitian ini secara keseluruhan pesan yang mendominasi film ini adalah pesan terhadap pendidikan yang terjadi di Indonesia. Anak-anak jalanan tidak mendapatkan pendidikan yang seharusnya didapatnya. Ini tanggung jawab moral pemerintah untuk memperhatikan anak-anak terlantar, fakir miskin yang seharusnya dipelihara sesuai undang-undang yang berlaku.	Menggunakan model analisis semiotika Ferdinand Saussure	Sama-sama menggunakan analisis semiotika untuk mencari tanda dari suatu fenomena sosial	Pada penelitian ini lebih memfokuskan untukmeneliti tentang pemaknaan tanda pada pesan moral dalam film alangkah lucunya negeri inidengan ,menggunakan analisis semiotika dari Ferdinand Sausure. Sedangkan pada penelitian ini lebih berfokus pada mencar tanda adanya ketidakadilan dalam penegakkan hukum terhadap anak punk dalam film Bomb City menggunakan analisis semiotika John Fiske.
6	Analisis Semiotika Diskriminasi Kleainan Fisik dan Kelas Sosial Dalam Film The Greatest Nowman.	Nia Novita	2019	Penelitian ini menitikberatkan kepada aspek penampilan, aksi, dialog, dan kelas sosial dalam film The Greates Snowman, dan juga menampilkan representasi	Relevan dengan tema diskriminasi	Objek berbeda	Penelitian ini fokus kelompok punk

				diskriminasi kelainan fisik dan kelas sosial yang terjadi di film tersebut. Berbagai hinaan, cacian, dan perbuatan keji dilakukan terhadap minoritas, khususnya dikarenakan adanya perbedaan fisik.			
7	Representasi Diskriminasi Terhadap Punk (Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film Bomb City Karya Jamesson Brook)	Romy Yohanis Teru	2021	Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana diskriminasi terhadap sub-kultur punk yang terjadi pada saat itu. Diskriminasi pada film bomb city terbagi menjadi tiga bentuk, yaitu diskriminasi verbal, fisik, dan pengeluaran.	Pada penelitian ini lebih memfokuskan mencari representasi diskriminasi, verbal, dan fisik terhadap anak punk. dan penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.	Objek penelitian sama-sama menggunakan Film Bomb City.	Sama-sama meneliti film bomb city, tetapi penelitian terdahulu lebih memfokuskan mencari representasi diskriminasi yang dialami oleh anak punk, sedangkan pada penelitin yang peneliti buat lebih memfokuskan mencari representasi ketidakadilan hukum terhadap anak punk. penelitian terdahulu menggunakan analisis semiotika Rolang Barthes, sedangkan pada penelitian yang peneliti buat menggunakan semiotika John Fiske.

Perbandingan:

Semua kajian terdahulu yang dirujuk oleh peneliti untuk penelitian ini mempergunakan analisis semiotika.

Kendati demikian, terdapat perbedaan antara studi terdahulu serta penelitian yang dilaksanakan oleh penulis.

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Marinus Ibrani, sama-sama meneliti tentang film. Yang menjadi pembeda ialah, penelitian terdahulu mempergunakan analisis framing model Zhongdang pan serta Gerald M. Kosicki, sedangkan penulis menerapkan analisis semiotika John Fiske.
2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Gina s, Noer, sama-sama memiliki objek penelitian yang sama, yaitu film. Yang menjadi pembeda penelitian terdahulu menerapkan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan penulis mempergunakan analisis semiotika John Fiske.
3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Helmi Al Fikri, sama-sama memanfaatkan analisis semiotika, yang menjadi pembeda adalah, penelitian terdahulu mempergunakan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan penulis menerapkan analisis semiotika John Fiske. Penelitian terdahulu lebih memfokuskan kepada objek representasi pesan moral, sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada representasi ketidakadilan dalam penegakan hukum atas anak punk.
4. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nurma Yuwita, sama-sama menerapkan analisis semiotika. Yang menjadi pembeda adalah penelitian terdahulu menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, serta lebih memfokuskan meneliti tentang representasi nasionalisme. Sedangkan

pada penelitian ini peneliti mempergunakan analisis semiotika John Fiske serta memfokuskan kepada representasi ketidakadilan.

5. Pada penelitian yang dilakukan oleh Riki Chandra, lebih memfokuskan meneliti tentang pemaknaan tanda pesan moral dalam film alangkah lucunya negeri ini dengan mempergunakan analisis semiotika Ferdinand Sausure. Sedangkan pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian saya ialah representasi ketidakadilan dalam penegakan hukum terhadap anak punk, dan menggunakan analisis semiotik John Fiske.
6. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nia Novita, sama-sama meneliti mempergunakan semiotika John Fiske dan sama-sama meneliti mengenai ketidakadilan. Yang menjadi pembeda adalah penelitian terdahulu meneliti mengenai kelainan fisik, sedangkan penulis meneliti mengenai ketidakadilan dalam penegakan hukum terhadap anak punk.
7. Pada penelitian yang dilakukan oleh Romy Yohanis Teru, sama-sama meneliti film Bomb City. Yang menjadi pembeda adalah penelitian terdahulu lebih memfokuskan mencari representasi diskriminasi yang di terima anak punk secara verbal, sedangkan dalam penelitian ini penulis lebih memfokuskan mencari representasi ketidakadilan dalam penegakan hukum terhadap anak punk, dan juga penelitian terdahulu mempergunakan analisis semiotika Roland Barthes sedangkan penulis mempergunakan analisis semiotika John Fiske

