

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Peneliti Terdahulu

Penelitian ini tentunya tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti lain sehingga peneliti yang dilakukan sesuai dengan persamaan dan perbedaan antara subjek penelitian. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang cukup relevan dan kemudian dapat digunakan sebagai bahan referensi serta menjadi perbandingan dalam penelitian kali ini, antara lain:

**Tabel 2.1 Peneliti Terdahulu**

NO	Nama, Tahun, dan Universitas	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Triwik Melarni-Universitas Muhammadiyah Surakarta (2014)	Representasi Perlawanan Rasisme dalam Film The Help (Analisis Semiotika Roland Barthes)	kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk-bentuk perlawanan terjadi dalam tiga bentuk kategori. Pertama, perlawanan secara individual. Kedua perlawanan secara institusional, dan ketiga adalah kesetaraan antara orang ras kulit putih dan orang ras kulit hitam. Perlawanan secara individual terjadi dalam bentuk verbal dan non verbal. Perlawanan secara verbal terjadi dengan cara mencemooh, mengejek, berkata kasar, mengancam, mengumpat. Perlawanan secara non verbal dengan cara melotot,

				<p>dahi mengernyit, menggertakkan gigi, menyilangkan lengan di dada, menatap wajah majikan, dan menerbitkan buku yang berisi tentang curahan perasaan pembantu ras kulit hitam. Perlawanan secara institusional terjadi dengan cara penggunaan kamar mandi majikan, penggunaan peralatan makan yang sama. Kesetaraan antara orang ras kulit hitam dan orang ras kulit putih dilakukan dengan cara kontak fisik, penolakan panggilan hormat, bersikap baik dan menghargai. Sebagian besar simbol-simbol perlawanan terlihat melalui tindakan tokoh dalam film <i>The Help</i>.</p>
2	Eva Suryani Sembiring, Universitas Islam Negri Sumatra Utara (2022)	Analisis Representasi Perlawanan Pada Film <i>Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak</i>	Kualitatif	<p>Penelitian ini menemukan bahwa bentuk kekerasan yang terjadi yaitu kekerasan verbal, kekerasan non verbal, kekerasan fisik dan kekerasan seksual. Adapun perlawanan yang dilakukan oleh tokoh perempuan dalam film ini adalah dengan cara memberikan peringatan, meracuni, memenggal kepala, mengancam, mengabaikan dan memaki.</p>

3	Marlina Erin, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya (2023)	Representasi Perlawanan Petalisme dalam Film Mencuri Raden Saleh (Analisis Semiotika Model John Fiske)	Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film Mencuri Raden Saleh memberikan gambaran perlawanan paternalisme dengan dilihat dari level realitas, level representasi dan level ideologi, serta bentuk perlawanan sistem kekuasaan yang muncul pada film tersebut baik ketika mereka menjalankan misi hingga kondisi mereka sebagai sosok kecil yang ditindas dan mengalami ketidakadilan.
4	Kridaning Waseso, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (2023)	Melawan Paternalisme: Representasi Anak Muda Dalam Film Mencuri Raden Saleh	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak muda yang melakukan perlawanan terhadap paternalisme direpresentasikan dalam film pada adegan Piko dan Kawan-kawan dengan Permadi dan Budiman.
5	Muhammad Rahmat Fadhila, Universitas Aisyiyah Yogyakarta (2023)	Representasi Mafia Seni Pada Film Mencuri Raden Saleh  (Analisis Semiotika Charles	Kualitatif	Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa makna tanda yang berupa gambar, ataupun dialog, yang merepresentasikan mafia seni dalam film mencuri Raden Saleh peneliti menemukan enam scene dalam penelitian ini yang terdapat adegan-adegan tindakan kriminalitas yaitu, aksi pencurian, pemalsuan lukisan, peretasan, manipulasi, ancaman kekerasan,

		Sanders Peirce)		perkelahian, sebagainya. dan
--	--	--------------------	--	---------------------------------

### 2.1.1 Reseach Gap

Penelitian sebelumnya yang berjudul " Representasi Perlawanan Rasisme dalam Film *The Help* (Analisis Semiotika Roland Barthes) " memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan metode kualitatif dan pendekatan Semiotika Roland Barthes. Namun, perbedaannya terletak pada objek penelitian ; penetiti terdahulu berfokus pada film *The Help*, sedangkan penelitian ini memilih film Mencuri Raden Saleh sebagai objek penelitian. kajian masing-masing; penelitian sebelumnya membahas adat di suatu daerah, sedangkan penelitian ini mengkaji representasi kemewahan.

Penelitian terdahulu yang berjudul " Analisis Representasi Perlawanan Pada Film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak " memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan analisis ; penelitian terdahulu berfokus pada film Marlina Si Pembunuh Empat Babak dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penelitian ini memilih film Mencuri Raden Saleh dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes sebagai objek kajian.

Penelitian terdahulu ketiga yang berjudul " Representasi Perlawanan Peteralisme dalam Film Mencuri Raden Saleh (Analisis Semiotika Model John Fiske) " memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan metode kualitatif. Perbedaan terletak pada analisis ; peneliti sebelumnya menggunakan analisis semiotika model John Fiske, sedangkan penelitian ini memilih menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

Penelitian terdahulu keempat yang berjudul " Melawan Paternalisme: Representasi Anak Muda Dalam Film Mencuri Raden Saleh " memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan metode kualitatif, analisis semiotika Roland Barthes, dan fokus pada representasi perlawanan.

Penelitian terdahulu kelima yang berjudul "Representasi Mafia Seni Pada Film Mencuri Raden Saleh (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)" memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan metode kualitatif. Perbedaannya terletak pada analisis penelitian; penelitian terdahulu memilih analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan penelitian ini memilih menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

Perbedaan peneliti ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini memiliki perbedaan mulai dari judul film yang di angkat yaitu Mencuri Raden Saleh dengan penelitian yang lain yaitu Film The Help, Marlina Si Pembunuh Empat Babak. Perbedaan lainnya yaitu analisis peneliti sebelumnya menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce dan John Fiske. Dengan judul dan analisis yang berbeda maka berbeda pula hasil penelitian yang diteliti.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti terdahulu memiliki kesamaan dengan peneliti terdahulu yaitu sama sama menggunakan penelitian kualitatif, dan sama sama mengangkat representasi perlawanan pada film.

## **2.2 Kerangka Teori**

### **2.2.1 Semiotika**

Analisis semiotika adalah disiplin ilmu yang mempelajari makna dari berbagai tanda yang ada dalam kehidupan manusia. Setiap tanda dianggap mengandung makna, sehingga semiotika berfokus pada

eksplorasi dan pemahaman makna yang terkandung dalam tanda-tanda tersebut (Hoed B. H., 2014).

Menurut Budiman, analisis semiotika pada umumnya berkaitan dengan studi tentang tanda-tanda, yang melibatkan pemeriksaan kode-kode. Kode-kode ini adalah sistem yang memungkinkan kita untuk menafsirkan suatu entitas sebagai tanda atau sesuatu yang memiliki makna khusus (Lubis, 2017).

(Sobur, Analisis Teks Media, 2012) tanda adalah sesuatu yang memiliki makna berdasarkan kesepakatan sosial yang telah ada dan dapat mewakili entitas lain. Istilah semiotika, semiologi, atau strukturalisme sering digunakan secara bergantian dengan tujuan yang sama, yaitu sebagai metode atau ilmu untuk menganalisis tanda-tanda. Tanda-tanda ini digunakan manusia untuk menjelajahi dunia, berinteraksi dengan orang lain, dan menciptakan makna secara bersama-sama.

### **2.2.2 Semiotika Roland Barthes**

Semiotika ialah disiplin ilmu yang mempertimbangkan tanda-tanda, dan menyatakan bahwa peristiwa sosial, masyarakat, dan budaya bisa dianggap sebagai simbol-simbol (Reksa 2015). Di sisi lain, Sudjiman menggambarkan semiotika sebagai bidang studi yang terkait dengan simbol dan unsur-unsur yang terkait dengannya, termasuk fungsi, keterkaitannya dengan simbol-simbol lain, dan proses pengiriman serta penerimaan oleh mereka yang menggunakan simbol tersebut (Krisyantono, 2010).

Roland Barthes, seorang tokoh dalam bidang semiotika, meneruskan konsepsi dari Saussure dalam pandangannya. Menurut Barthes, semiotika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang berfokus pada cara manusia memberikan makna kepada objek atau fenomena di sekitarnya (Fiska, 2021).

Sebagai seorang pemikir strukturalis, Barthes secara aktif mengadopsi model linguistik dan semiologi dari Saussure. Ia juga dikenal sebagai intelektual dan kritikus sastra terkemuka dari Prancis yang menerapkan pendekatan strukturalisme dan semiotika dalam analisis sastra. Bagi Barthes, bahasa dianggap sebagai sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi masyarakat pada waktu tertentu (Tinarbuko, 2008).

Makna berasal dari simbol yang membawa pesan yang tidak langsung, dan dalam perspektif Saussure, penekanan pada proses penandaan terutama difokuskan pada denotasi dan konotasi. Roland Barthes kemudian melengkapi gagasan penandaan ini melalui pemikirannya, memperkenalkan konsep sistem penandaan konotatif dan ide mitos sebagai tambahan pada kerangka kerja semiologi Saussure (Vera, 2014).

Dalam analisis Barthes, terdapat tiga aspek utama yang diperhatikan, yaitu makna Denotatif, Konotatif, dan Mitos. Denotatif mengacu pada tingkat pertama dari pemaknaan, yang menunjukkan makna yang secara langsung dapat dikenali atau dibaca oleh mata. Dengan kata lain, denotatif mencerminkan arti literal dari suatu tanda. Sebaliknya, Konotatif merujuk pada tingkat kedua dari pemaknaan, yang mengungkapkan makna tersembunyi atau tambahan yang terdapat dalam tanda-tanda tersebut.

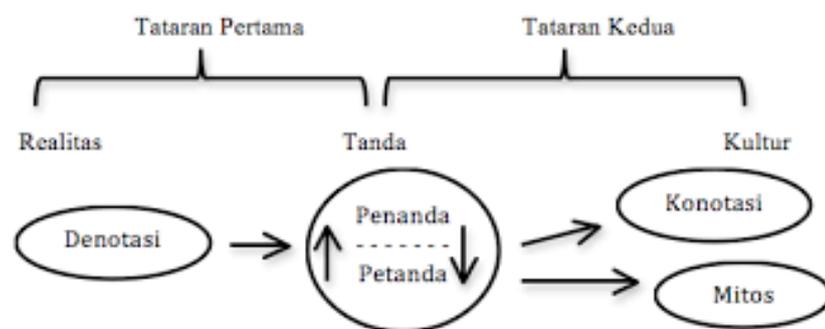
Tidak seperti mitos yang muncul dan tumbuh dalam kesadaran masyarakat sebagai dampak dari pengaruh sosial atau budaya terhadap suatu fenomena, hal ini tampak melalui pengamatan dan penafsiran hubungan antara aspek yang dapat diidentifikasi secara konkret (denotatif) dengan pesan yang tersirat dari aspek tersebut (konotasi) (Kusuma & Nurhayati, 2017).

**Tabel 2.2 Teori Semiotika Roland Barthes**

1. Penanda ( <i>Signifier</i> )	2. Petanda ( <i>Signified</i> )
3. Tanda Denotatif ( <i>Denotatif Sign</i> )	
4. Penanda Konotatif ( <i>Connotative Signifier</i> )	5. Petanda Konotatif ( <i>Connotative Signified</i> )
6. Tanda Konotatif ( <i>Connotative Sign</i> )	

Peta di atas menunjukkan bahwa tanda denotatif (3) terbentuk melalui penanda (1) dan petanda (2). Namun, tanda denotatif juga berfungsi sebagai penanda untuk konotasi (4). Dalam semiologi tradisional, proses signifikasi yang dikenal sebagai denotasi yang melibatkan penggunaan bahasa dengan makna yang sesuai dengan kata-kata dipandang sebagai tingkat signifikasi pertama. Namun, menurut Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi dianggap sebagai sistem signifikasi tingkat pertama, sedangkan konotasi dianggap sebagai tingkat kedua. Oleh karena itu, ada perbedaan antara pemahaman Barthes tentang denotasi dan konotasi dibandingkan dengan pemahaman umum.

### 2.1 Gambar Teori Semiotika Roland Barthes



(Sumber :John Fiske, dalam Alex Sobur. 2004 : 127-128)

Barthes menjelaskan bahwa dalam tahap pertama signifikasi, terdapat hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified)

dalam sebuah tanda yang merujuk pada realitas eksternal. Barthes menyebut tahap ini sebagai denotasi, yang berarti makna paling langsung atau nyata dari sebuah tanda, menggambarkan apa yang secara faktual diwakili oleh tanda tersebut. Pada tahap kedua signifikasi, Barthes memperkenalkan istilah konotasi, yang menjelaskan bagaimana tanda berinteraksi dengan perasaan atau emosi pembaca serta nilai-nilai budaya mereka. Dengan kata lain, denotasi merujuk pada makna jelas dan langsung yang ditunjukkan oleh tanda terhadap objeknya, sedangkan konotasi mengacu pada bagaimana tanda tersebut dipahami atau diartikan dalam konteks budaya dan emosional (Sobur, Analisis Teks Media, 2012).

Dalam menjelaskan konotasi sebagai tingkat makna kedua, Barthes menyatakan bahwa konsep ini bergantung pada "pandangan budaya," "pandangan politik," atau "ideologi" sebagai sumber makna. Pada tahap signifikasi yang berkaitan dengan konten, tanda berfungsi melalui mitos. Mitos dipahami sebagai cara budaya menginterpretasikan atau menjelaskan berbagai aspek dari realitas atau fenomena alam. Mitos dianggap sebagai hasil dari dominasi kelas sosial tertentu (Sobur, Analisis Teks Media, 2012).

Menurut Barthes, mitos adalah metode yang digunakan oleh budaya untuk menjelaskan atau memahami berbagai aspek realitas dan peristiwa alam. Dalam pandangannya, mitos berfungsi sebagai proses pengkodean makna dan nilai-nilai sosial sehingga tampak sebagai sesuatu yang alami dan tidak dipertanyakan. Barthes melihat mitos sebagai narasi yang menyebar dalam budaya untuk memberikan penjelasan dan pemahaman tentang berbagai aspek realitas, menjadikannya sebagai sesuatu yang diterima secara umum dan dianggap sebagai bagian dari kenyataan sehari-hari.

Mitos membantu individu dalam mengartikan pengalaman mereka dalam suatu kerangka budaya tertentu. Sebagai contoh, makna "meja hijau" yang diinterpretasikan sebagai bentuk lain dari "pengadilan" terus dipertahankan dan terus digunakan oleh masyarakat.

Ketika menyebut kata "meja hijau," yang pertama kali terpikirkan adalah pengadilan, bukan sebuah meja berwarna hijau. Frasa yang tetap relevan sepanjang waktu menjadi mitos, dianggap sebagai kebenaran namun sulit untuk diperkuat dengan bukti.

a. Denotasi

Denotasi adalah tanda yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, merujuk pada kenyataan yang menghasilkan makna referensial yang umumnya dapat ditemukan dalam kamus. Dalam kerangka semiotika Roland Barthes, denotasi dianggap sebagai sistem signifikasi pada tingkat pertama.

Denotasi menandai tingkat pertama dalam signifikasi, dan Barthes menjelaskan bahwa secara umum, tanda denotatif diartikan sebagai makna yang bersifat harfiah. Makna harfiah ini dijelaskan sebagai makna yang sebenarnya atau alami, sering dianggap sebagai referensi. Makna dalam suatu tanda dapat dianggap sebagai representasi dari suatu petanda. Menurut Barthes, denotasi adalah makna yang menghubungkan penanda (signifier) dengan petanda (signified). Signifier melibatkan penanda yang mencerminkan aspek material, seperti yang diucapkan, dibaca, atau ditulis. Sedangkan Signified mengacu pada makna yang menggambarkan suatu konsep bahasa (linguistik) atau mental (Sobur, Analisis Teks Media, 2012).

b. Konotasi

Konotasi pada tingkat petanda menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda dengan adanya korelasi implisit terhadap berbagai hal. Barthes memandang konotasi sebagai tingkat kedua yang tidak hanya menambahkan makna, tetapi juga bergantung pada keberadaan tanda denotatif. Proses konotasi melibatkan interaksi dengan perasaan, emosi, waktu, dan nilai budaya. Dalam pandangan Barthes, konotasi diidentifikasi sebagai suatu konsep ideologi yang dikenal sebagai "Mitos." Tanda konotatif berfungsi untuk mengungkapkan dan

memberikan justifikasi terhadap nilai-nilai dominan dalam suatu periode tertentu. Mitos dianggap sebagai tingkat kedua karena dibangun di atas makna-makna yang telah ada sebelumnya.

Barthes menghubungkan mitos dengan ideologi karena keduanya melibatkan hubungan antara penanda dan petanda dalam makna konotatif. Ideologi dianggap sebagai bentuk kesadaran yang menipu, membawa individu ke dalam dunia imajinasi ideal meskipun tidak sesuai dengan kenyataan. Ideologi tetap ada selama kebudayaan ada, dan Barthes berpendapat bahwa makna konotatif merupakan manifestasi budaya. Kebudayaan muncul dalam bentuk catatan atau teks, dan ideologi terwujud melalui kode-kode yang menyerap ke dalam catatan atau teks, seperti perspektif, latar belakang, karakter, dan sebagainya.

Dalam konteks penjelasan di atas, penulis akan membahas beberapa aspek dari adegan film "Mencuri Raden Saleh" dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, dengan fokus pada denotasi dan konotasi yang terdapat dalam potongan adegan serta menjelaskan unsur perlawanan.

#### c. Mitos

Mitos adalah bentuk pesan atau cerita yang dianggap harus diterima sebagai kebenaran tanpa perlu dibuktikan. Mitos tidak hanya sekadar konsep atau ide, tetapi juga merupakan cara untuk memberikan makna. Dalam konteks etimologi, mitos didefinisikan sebagai jenis cerita, namun bukan sembarang cerita. Penting untuk dicatat bahwa mitos berfungsi sebagai sistem komunikasi, yaitu sebagai pesan atau tuturan.

Namun, mitos tidak ditentukan oleh objek pesan itu sendiri, melainkan oleh cara pesannya disampaikan. Sebagai contoh, dalam mitos, perhatian tidak hanya tertuju pada penjelasan fisik pohon sebagai objek, melainkan lebih pada cara menceritakan tentang pohon tersebut. Dengan kata lain, apa pun dapat dianggap sebagai mitos selama diungkapkan dalam bentuk wacana atau diskursus. Ini berarti

berbagai versi tentang pohon dapat diciptakan oleh siapa saja yang menceritakannya. Sebagai contoh, kelompok lingkungan tidak hanya melihat pohon sebagai objek, tetapi memberikan makna yang luas, seperti makna psikologis, sakral, pelestarian, dan lain sebagainya.

Dalam konteks sosial, pohon dapat disesuaikan untuk jenis konsumen tertentu dengan menggunakan kerangka literatur dan imaji yang sesuai dengan kebutuhan sosial yang spesifik. Pemahaman mitos dalam konteks mitologi kuno mencakup interpretasi sebagai refleksi masyarakat yang cenderung mengacu pada masa lalu atau sebagai hasil dari sejarah yang dianggap statis dan abadi. Mitos dalam pengertian tradisional sering kali dikaitkan dengan sejarah atau histori, sesuai dengan struktur masyarakat pada periode tersebut.

Roland Barthes menekankan bahwa tuturan mitologis tidak hanya dapat berbentuk lisan, tetapi juga dapat berwujud tulisan, fotografi, film, laporan ilmiah, olahraga, pertunjukan, iklan, bahkan lukisan. Pada dasarnya, mitos melibatkan segala bentuk representasi. Contoh-contoh tersebut memiliki makna yang mungkin tidak dapat diartikan secara langsung, dan interpretasi diperlukan untuk memahami makna atau pesan yang disampaikan oleh suatu lukisan.

Tuturan mitologis dikembangkan untuk berkomunikasi dan melibatkan proses signifikasi agar dapat diterima oleh pikiran. Dalam konteks ini, mitos tidak hanya merupakan objek, konsep, atau ide yang statis, tetapi juga merupakan suatu cara signifikasi. Dengan demikian, mitos dapat dianggap sebagai bagian dari ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang semiologi.

## **2.3 Kerangka Konsep**

### **2.3.1 Komunikasi**

Menurut Arifin Anwar, kata "komunikasi" berasal dari bahasa Latin "communicatio," yang berarti 'pemberitahuan' atau 'pertukaran pikiran,' dan berasal dari kata "communis." Oleh karena itu, komunikasi yang efektif melibatkan proses perubahan pikiran dan saling pemahaman antara komunikator (pengirim pesan) dan komunikan (penerima pesan). Meskipun demikian, istilah "komunikasi" lebih sering digunakan dalam pengucapan daripada mencari makna yang spesifik dan tepat. Theodore Clevenger Jr. menyoroti tantangan dalam mendefinisikan komunikasi untuk penelitian atau tujuan ilmiah karena kata kerja "berkomunikasi" tertanam secara rumit dalam kosa kata umum. Akibatnya, memberikan definisi ilmiah tentang "komunikasi" menjadi tugas yang lebih rumit.

Proses komunikasi adalah suatu proses dimana komunikator, selaku pengirim pesan, mengirimkan informasi atau pesan kepada komunikan, selaku penerima pesan. Tujuan dari proses komunikasi adalah mencapai kesamaan pengertian atau saling memahami (mutual understanding) diantara kedua belah pihak yang sedang terlibat dalam proses tersebut.

Terdapat beberapa definisi komunikasi menurut para ahli, sebagai berikut :

- a. Menurut Laswell, komunikasi adalah suatu proses yang melibatkan identifikasi siapa yang berbicara, apa yang dikatakan, bagaimana cara menyampaikan pesan, kepada siapa pesan ditujukan, dan apa efek yang diharapkan dari proses tersebut.
- b. Menurut Carl I. Hovland, komunikasi adalah proses di mana seseorang atau komunikator memberikan rangsangan atau stimulus, biasanya melalui bahasa verbal dan non-verbal, dengan tujuan untuk mempengaruhi perilaku orang lain atau komunikan (Hafield, 2007).

Komunikasi sendiri memiliki arti yang luas dan tidak mudah untuk diartikan dalam konteks yang sempit. Komunikasi dapat diartikan

melalui persepsi serta bagaimana cara pandang mengenai komunikasi itu sendiri. Ringkasnya, komunikasi dapat diartikan sebagai proses pengirim pesan menyampaikan pesan kepada penerima pesan dengan tujuan guna mencapai pemahaman yang sama mengenai pesan tersebut.

a. Proses Komunikasi

Proses komunikasi adalah rangkaian tindakan yang dimulai dari pembuatan informasi hingga dipahami oleh penerima pesan atau komunikan. Ini merupakan sebuah proses berkelanjutan. Joseph De Vito menyatakan bahwa komunikasi bisa dianggap sebagai sebuah transaksi, yang berarti melibatkan interaksi dan hubungan antara berbagai komponen yang terlibat.

Langkah-langkah proses komunikasi sebagai berikut:

- Tahap awal adalah terciptanya ide atau gagasan dari sumber atau komunikator.
- Langkah kedua adalah mengubah ide tersebut menjadi simbol komunikasi yang memiliki makna dan dapat disampaikan.
- Langkah ketiga adalah, setelah pesan diencoding, pesan tersebut akan disampaikan melalui saluran atau media yang sesuai dengan karakteristik simbol komunikasi, dengan tujuan untuk mencapai komunikan atau penerima pesan.
- Langkah keempat, ketika komunikan menerima pesan, mereka akan menafsirkan isi pesan berdasarkan persepsi mereka untuk memahami maksud dari pesan tersebut.

Langkah kelima, jika pesan yang telah berhasil di-decoding oleh komunikan, maka komunikan akan memberikan respon atau membalas pesan tersebut kepada komunikator.

Proses komunikasi mencakup pesan yang telah dibuat oleh komunikator lalu digambarkan dengan lambang-lambang yang sesuai

dengan pesan yang ingin disampaikan sehingga dapat disalurkan melalui media yang tersedia hingga sampai kepada komunikan dan ditafsirkan melalui persepsi penerima pesan.

b. Unsur-Unsur Komunikasi

Komunikasi memiliki unsur penunjang yang membentuknya sebagai body of knowledge yang sering juga disebut sebagai komponen ataupun elemen. Terdapat beberapa unsur dalam komunikasi meliputi:

- Komunikator dan komunikan

Komunikator dan komunikan memainkan peran penting dalam proses komunikasi. Komunikator, yang juga disebut sebagai sumber, pengirim, atau encoder, bertugas sebagai pembuat dan penyampai informasi. Hafid Cangara, dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi, menjelaskan bahwa setiap proses komunikasi melibatkan peran sumber sebagai pencipta dan penyampai informasi. Dalam komunikasi antar manusia, sumber bisa berupa individu atau kelompok seperti partai politik, organisasi, atau lembaga.

Menurut Cangara, penerima pesan dalam komunikasi dapat berupa individu atau kelompok, termasuk partai atau bahkan negara. Kehadiran penerima pesan diperlukan karena adanya sumber pesan yang ingin menyampaikan informasi. Cangara menekankan pentingnya prinsip "Kenalah khalayakmu" dalam berkomunikasi, yang berarti memahami karakteristik penerima pesan adalah kunci keberhasilan komunikasi. Dengan memahami audiens secara mendalam, peluang untuk mempertahankan komunikasi yang efektif akan meningkat.

- Pesan

Pesan atau isi pesan merupakan elemen krusial dalam komunikasi, karena salah satu tujuan utama komunikasi adalah menyampaikan informasi. Menurut Cangara, dalam proses komunikasi, pesan adalah informasi yang dikirimkan dari pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan melalui berbagai metode, baik secara

langsung tatap muka maupun melalui berbagai media komunikasi. Isi pesan dapat mencakup berbagai hal, seperti pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat, atau bahkan propaganda, bergantung pada tujuan dan konteks komunikasi tersebut.

- **Media**

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima dalam proses komunikasi. Jenis media komunikasi sangat beragam dan disesuaikan dengan situasi komunikasi yang ada. Media komunikasi mencakup berbagai bentuk seperti televisi, radio, internet, surat, telegram, telepon, dan sebagainya. Selain itu, ada juga saluran komunikasi pribadi seperti telepon, surat, dan telegram. Semua jenis media ini memainkan peran penting dalam memfasilitasi dan mendukung kelancaran komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.

Menurut Cangara, dalam konteks komunikasi massa, media berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan sumber dan penerima pesan secara terbuka, memungkinkan banyak orang untuk melihat, membaca, atau mendengarnya. Media komunikasi massa terbagi menjadi dua kategori utama: media cetak dan media elektronik. Media cetak meliputi berbagai bentuk seperti surat kabar, majalah, buku, leaflet, brosur, stiker, bulletin, handout, poster, dan spanduk. Sedangkan media elektronik mencakup radio, film, televisi, rekaman video, komputer, papan elektronik, dan kaset audio. Semua jenis media ini memainkan peran penting dalam menyebarkan pesan dan informasi kepada masyarakat secara luas.

- **Efek**

Pengaruh atau efek adalah elemen krusial dalam proses komunikasi yang muncul sebagai hasil dari komunikasi yang telah dilakukan. De Fluer, sebagaimana dijelaskan oleh Cangara, mengemukakan bahwa

pengaruh pesan komunikasi dapat diamati dengan melihat perubahan dalam pikiran, emosi, dan tindakan penerima sebelum dan setelah mereka menerima pesan tersebut. Dampak ini dapat memengaruhi pengetahuan, sikap, dan perilaku individu setelah menerima pesan komunikasi.

Komponen penting dalam strategi komunikasi adalah unsur-unsur komunikasi, karena dengan mengkaji, memilih, dan menempatkan unsur-unsur komunikasi dengan tepat, strategi komunikasi dapat menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan.

### 2.3.2 Media Massa

Media massa berfungsi sebagai sarana komunikasi dan informasi yang menjangkau audiens yang luas dan dapat diakses oleh banyak orang. Dalam konteks makna, media massa merupakan alat yang sangat efektif karena kemampuannya mengatasi batasan waktu dan ruang. Hal ini memungkinkan pesan yang disampaikan menyebar dengan cepat dan tanpa terhalang oleh waktu (Nurudin, 2007).

Media massa juga berfungsi sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan dan mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Selain menyebarkan informasi, media massa mencakup elemen budaya dan norma-norma yang dapat menjadi sumber penting dalam pendidikan dan pelestarian budaya antar generasi (Nurudin, Pengantar Ilmu Komunikasi Massa, 2007).

Media massa dapat dikategorikan menjadi dua jenis: media lama (*old media*) dan media baru (*new media*). Istilah "media lama" tidak merujuk pada konten pesan yang usang, melainkan pada metode produksi media yang tradisional. Media lama, khususnya dalam konteks pers, menggunakan mesin cetak dalam proses produksinya, sehingga terlihat lebih kuno dibandingkan dengan teknologi media yang lebih modern.

(Vera, 2014) Perbedaan antara media lama dan media baru terletak pada cara produksi, penyimpanan, dan distribusinya. Seiring

dengan kemajuan teknologi, media massa perlu beradaptasi dan mengubah formatnya agar sesuai dengan kebutuhan audiens. Sebagai contoh, media cetak seperti majalah, surat kabar, dan buku kini telah beralih ke versi online.

### **2.3.3 Representasi**

David Croteau dan William Hoynes menjelaskan bahwa representasi adalah luaran dari proses seleksi yang memberikan penekanan pada suatu bagian tertentu dan bagian lainnya dilakukan pengabaian. Pada representasi media, tanda yang dipergunakan untuk melaksanakan representasi berkaitan dengan suatu hal dilaksanakan proses seleksi, Marcel Danesi memberikan definisi representasi dengan suatu prosedur merekan sebuah ide, keilmuan, informasi secara fisik yang kemudian dapat disederhanakan menjadi suatu hal yang menggunakan tanda dalam berbagai bentuk guna memberikan penampilan ulang tentang suatu hal yang telah mengalami penyerapan oleh indra baik yang melalui proses membayangkan maupun merasakan.

Media ketika dipandang sebagai sebuah naskah yang secara masif memberikan penyebaran dalam formulasi representasi atas kontennya, dan representasi tersebut mengarah pada cara seseorang individu atau khalayak dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, ide atau pemikiran tertentu disuguhkan dalam berita yang disebarkan. Isi media tidak hanya berita yang disebarkan melainkan juga iklan, film dan berbagai hal lainnya selain pemberitaan.

Representasi secara teoritis menggunakan pendekatan konstruksionis, yang mempunyai hal ini dipahami sebagai bahasa merupakan komponen krusial yang dipergunakan ketika prosesi pengonstruksian atau pembuatan makna. Representasi merupakan makna dari tanda dengan cara menyambungkan, menggambarkan, meniru sesuatu yang dirasa, diimajinasikan atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik.

Pemahaman tentang representasi merujuk pada salah satu praktik saling menciptakan budaya. Menurutnya, representasi dalam konteks budaya adalah suatu konsep yang erat kaitannya dengan bahasa sebagai medium yang berperan sebagai perantara untuk memberikan makna pada suatu objek melalui simbol-simbol dan tanda yang dapat berbentuk tertulis, lisan, atau gambar. Representasi bisa muncul dalam bentuk tindakan, ucapan, atau penampilan yang menggambarkan suatu konsep atau ide (Hall, 1997).

Representasi juga penggambaran seseorang dengan cara tertentu. Dalam hal perwakilan, representasi ialah fakta seseorang bertindak pada orang lain. Berawal penangkapan stimulus oleh alat indra atau biasa kita sebut sensasi pada indra kelima. Sensasi tersebut dimkanai dan disebut dengan persepsi. Misalnya, kita melihat sesuatu yang indah dan cantik sebagai objek, sesuatu itulah yang tergambar pada otak kita lalu dinamakan sebuah konsep. Indah atau cantik tergantung kepada subjek yang mengatakannya, karena manusia memiliki sudut pandang yang berbeda. Butron menyebutkan 3 hal pendekatan dan representasi yaitu :

- a. Reflektif adalah penggunaan bahasa atau berbagai simbol yang mencerminkan atau menggambarkan makna. Pendekatan ini lebih menitikberatkan pada penggunaan bahasa sebagai sarana untuk menyampaikan makna yang terkandung dalam suatu objek atau konteks tertentu.
- b. Intensional adalah cara bahasa atau simbol digunakan untuk menyatakan maksud dan memiliki arti. Pendekatan ini menitikberatkan pada apakah bahasa dapat dengan tepat mengekspresikan apa yang dimaksudkan oleh komunikator.
- c. Stuart Hall, seorang konstruksionis, mengembangkan dua pendekatan untuk memahami representasi: pendekatan semiotik dan pendekatan diskursus. Konsep ini sejalan dengan ide encoding dan decoding yang dipromosikan oleh Hall dalam analisis media. Encoding adalah proses di mana pembicara (pembuat informasi) mengatur informasi, sedangkan decoding adalah cara konsumen

informasi menginterpretasikan kembali informasi tersebut (Storey, 2006).

Bedasarkan pemaparan diatas penulis memahami bahwa representasi merupakan gambar, bentuk, cerita dan bergantung pada tanda dan membentuk sebuah makna yang dapat ditangkap oleh oranglain.

#### **2.3.4 Film**

Film, dalam pengertian khusus, merujuk pada gambar yang diproyeksikan di layar lebar. Namun, secara lebih umum, film juga mencakup gambar yang ditampilkan di televisi. Sebagai bentuk media massa audiovisual, film memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi. Selain berfungsi sebagai karya estetis, film juga berperan sebagai alat informasi untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, propaganda, dan komunikasi politik. Selain sebagai media hiburan dan pendidikan, film juga berfungsi untuk menyebarkan nilai-nilai budaya baru. Istilah "bioskop" atau "film" menggambarkan karya ini sebagai bentuk seni, hiburan populer, dan produk industri atau komersial. Film sebagai karya seni berasal dari proses kreatif yang melibatkan kebebasan berkreasi (Hafied, 2008)

Dalam konteks perfilman saat ini, film memiliki berbagai peran, termasuk sebagai media komunikasi yang sangat efektif dalam menyebarkan ide-ide. Hal ini dikarenakan kemampuan film untuk menjangkau audiens yang luas (Purtanti & Hendriyani, 2022). Oleh karena itu, produksi film di era modern memiliki beragam tujuan, termasuk mengangkat isu-isu yang dihadapi oleh masyarakat.

Film dianggap sebagai salah satu bentuk media massa yang berfungsi sebagai alat komunikasi massal, menghubungkan komunikator dan komunikan dalam skala besar dan di berbagai lokasi, sehingga dapat menimbulkan efek tertentu (Vera, 2014). Film termasuk dalam kategori media massa yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat. Seiring

berjalannya waktu, film berperan penting dalam membentuk budaya massa (McQuail, 2011).

Dalam konteks fenomena, film tidak hanya dapat menggambarkan kejahatan, tetapi juga, sebagai bentuk hiburan, mampu memicu adrenalin penontonnya. Selain berfungsi sebagai media hiburan, film juga berperan sebagai alat pendidikan dan sumber informasi. Dampak film sangat luas, sehingga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manusia secara keseluruhan (Effendy, 2003).

Secara umum, film dapat dibagi menjadi dua jenis utama: fiksi dan non-fiksi. Film fiksi, atau film cerita, merupakan produksi yang didasarkan pada alur cerita yang dirancang dan dimainkan oleh aktor dan aktris tertentu. Sebaliknya, film non-fiksi atau film dokumenter berfokus pada realitas sebagai subjeknya, merekam kejadian nyata daripada menciptakan cerita fiksi tentang kenyataan (Vera, 2014).

### **2.3.5 Perkembangan Film**

Para ahli film menyatakan bahwa bentuk film modern berakar pada kemajuan di bidang fotografi. Perkembangan teknologi fotografi dan sejarah fotografi sangat berkaitan dengan kemajuan perangkat pendukungnya, khususnya kamera. Kamera, yang dianggap sebagai alat utama dalam fotografi, pertama kali ditemukan oleh ilmuwan Muslim Ibnu Haitham. Ia mengembangkan kamera obscura sebagai dasar studi optik dengan memanfaatkan energi cahaya matahari. Dari konsep dasar kamera tersebut, inovasi signifikan muncul yang mengubahnya menjadi perangkat yang semakin praktis, bahkan berevolusi hingga mampu merekam gambar bergerak.

Pada tahun 1878, ide dasar tentang film muncul secara tidak terduga ketika sekelompok pria Amerika berkumpul dan bertanya, "Apakah keempat kaki kuda berada dalam posisi melayang pada saat yang sama ketika kuda berlari?" Untuk menjawab pertanyaan ini, mereka

membuat serangkaian gambar berurutan yang dihasilkan oleh Eadweard Muybridge, yang menangkap gerakan kuda dan menciptakan ilusi gerakan berlari.

Pada suatu waktu, saat kuda berlari dengan kecepatan tinggi, tampak seolah-olah kakinya tidak menyentuh tanah, konsep ini mirip dengan prinsip dalam film kartun. Muybridge menciptakan gambar bergerak pertama di dunia dari kuda karena pada saat itu belum ada teknologi untuk merekam gerakan dinamis. Kemudian, pada tahun 1896, Thomas Alva Edison mengubah fungsi kamera gambar konvensional menjadi kamera yang dapat merekam gambar bergerak, memungkinkan pencatatan objek yang bergerak secara dinamis. Ini menandai awal era sinematografi, dimulai dengan pembuatan film dokumenter singkat oleh Lumière bersaudara. Film pertama dalam sejarah sinema, berjudul *Workers Leaving the Lumière Factory*, ditayangkan di Boulevard des Capucines, Paris, Prancis, pada 28 Desember 1895, dan diakui sebagai hari lahir sinematografi.

Film tanpa suara tersebut berdurasi beberapa detik dan merekam momen ketika pekerja pabrik meninggalkan tempat kerja pada akhir hari. Pada awalnya, film ini tidak memiliki tujuan atau alur cerita yang jelas. Namun, seiring berjalannya waktu, industri film berkembang dan mulai memproduksi film dengan konsep yang lebih terstruktur, alur yang lebih jelas, dan cerita yang lebih terperinci. Meskipun pada masa awal sinema, gambar masih berwarna monokrom atau hitam-putih dan tanpa efek suara, pemutaran film sering disertai oleh musik live yang mengiringi gambar bergerak di layar untuk menciptakan efek suara.

Pada awal 1960-an, berbagai metode penyuntingan film baru mulai diperkenalkan, khususnya untuk menciptakan adegan yang menegangkan. Teknik gerakan kamera dan koreografi pertarungan dengan menggunakan trik tali juga mendapat perhatian, memungkinkan para aktor untuk melompat atau terbang dari satu lokasi ke lokasi lainnya.

Selain itu, teknologi terbaru seperti sinar laser, efek kembang api, dan peralatan canggih lainnya mulai diterapkan. Setiap pembuat film bekerja dalam konteks budaya tertentu, sehingga proses kreatif mereka merupakan gabungan dari keinginan pribadi dan nilai-nilai budaya di sekitar mereka (Sumarno, 1996).

(Marcell, 2010) Sinema menjadi perhatian bagi penulis naskah panggung karena sifatnya yang non-verbal. Film memperkenalkan bahasa baru dalam diskursus sosial yang berfokus pada citra dan popularitas secara umum, menggantikan ungkapan percakapan yang lebih informal. Implikasi dari bahasa visual dalam perkembangan teater dan film semakin terlihat jelas.

### **2.3.6 Jenis-Jenis Film**

Jenis-jenis film terbagi menjadi tiga bagian di antaranya :

- a. Film dokumenter adalah jenis film yang menampilkan kenyataan, seringkali mengangkat tokoh, peristiwa, atau lokasi tertentu. Film ini tidak mengikuti plot tradisional, yang biasanya memusatkan cerita pada tema yang terkait dengan objek yang diangkat dalam film tersebut.
- b. Film fiksi adalah produksi sinematik yang berasal dari imajinasi, berbeda dengan cerita yang berdasarkan kejadian nyata. Biasanya, cerita fiksi melibatkan dua karakter utama, yaitu protagonis dan antagonis, dengan konflik yang harus dihadapi dan penyelesaian cerita. Pembuatan jenis film ini memerlukan persiapan yang matang serta perlengkapan yang memadai.
- c. Film eksperimental, atau sering disebut sebagai sinema eksperimental, merupakan metode pembuatan film yang mengubah kembali norma-norma sinematik. Selain itu, kategori film ini juga menyelidiki bentuk-bentuk non-naratif serta pendekatan alternatif terhadap narasi tradisional.

Tujuan dari film eksperimental adalah mewujudkan visi pribadi seorang seniman atau memperkenalkan minat pada teknologi baru. Dengan kata lain, film jenis ini umumnya diproduksi secara independen dan tidak terikat pada struktur industri perfilman.

### 2.3.7 Genre Film

Dalam perkembangannya, film memiliki genre atau tipe antara lain

- a. Film horor adalah jenis film yang mengisahkan tentang aspek-aspek mistis, supranatural, kematian, atau kejadian-kejadian yang diluar batas nalar. Tujuan pembuatan film horor adalah untuk menciptakan suasana menakutkan dan membuat penonton merasa ketakutan.
- b. Film drama merupakan jenis film yang cenderung lebih ringan dibandingkan dengan film horor. Film ini umumnya mengisahkan konflik dalam kehidupan dan dapat dikelompokkan berdasarkan tema atau ide cerita yang diusung.
- c. Film romantis adalah jenis film yang mengangkat cerita mengenai konflik-konflik percintaan yang terjadi antara karakter-karakter manusia. Dalam konteks ini, film romantis fokus pada pengembangan hubungan emosional dan romantisme di antara tokoh-tokoh dalam cerita, menggambarkan dinamika cinta dan perasaan antar manusia.
- d. Film drama keluarga biasanya menampilkan cerita yang ringan, dengan ide dan konflik yang mudah dipahami dan diselesaikan. Jenis film ini sangat cocok untuk ditonton oleh anak-anak.
- e. Film kolosal yang memiliki dampak besar biasanya diproduksi dengan anggaran yang besar dan melibatkan banyak aktor, mulai dari pemeran utama hingga figuran. Kategori film ini sering kali mengangkat tema sejarah atau cerita dari zaman kuno, dan sering menampilkan adegan-adegan peperangan dalam skala besar.
- f. Film thriller sering dibandingkan dengan film horor karena keduanya

dapat meningkatkan ketegangan penonton. Namun, perbedaan utama adalah bahwa film thriller tidak menyertakan elemen mistis atau supranatural yang biasanya ada dalam film horor. Secara umum, film thriller dapat didefinisikan sebagai film yang menawarkan sensasi ketegangan dan kegembiraan. Jenis film ini sering mengisahkan petualangan seseorang atau pengalaman buruk tertentu, dan kadang-kadang melibatkan unsur pembunuhan.

- g. Film fantasi memiliki tema atau konflik yang setara dengan jenis film lainnya. Perbedaan utamanya adalah pengaturan atau latar belakang karakter yang unik dan tidak ada dalam kenyataan. Film fantasi sering kali berlatar pada masa lalu atau masa depan, meskipun beberapa juga memilih latar masa kini. Contohnya adalah film *The School for Good and Evil*, yang merupakan representasi dari genre ini.
- h. Film komedi memiliki inti yang mungkin serupa dengan jenis film lainnya, namun perbedaannya terletak pada adanya unsur komedi atau kelucuan yang mampu mengundang tawa penonton.
- i. Film misteri adalah jenis film yang menyertakan unsur teka-teki dalam alur ceritanya. Film ini populer karena plotnya yang sulit diprediksi. Penonton akan tertarik untuk terus mengikuti cerita, karena solusi dari teka-teki biasanya baru terungkap di akhir film.
- j. Film laga, seperti namanya, menampilkan aksi-aksi yang menegangkan. Biasanya, film ini penuh dengan adegan perkelahian, pengejaran, atau penggunaan senjata api.
- k. Film animasi atau kartun, dalam dunia sinematografi, dianggap sebagai elemen penting dengan ciri dan bentuknya yang unik. Pada dasarnya, film terdiri dari serangkaian gambar yang diambil dari objek yang bergerak, kemudian diproyeksikan ke layar dan diputar pada kecepatan tertentu untuk menciptakan efek gambar bergerak. Dalam konteks sinematografi, film kartun merujuk pada karya film yang dibuat secara manual dan terdiri dari ilustrasi yang saling

berhubungan. Contoh film kartun termasuk *Toy Story* dan *Kung Fu Panda*.

- l. Film pendek adalah kategori film dengan durasi biasanya kurang dari 60 menit. Di berbagai negara seperti Jerman, Australia, Kanada, Amerika Serikat, dan Indonesia, film pendek sering digunakan sebagai medium untuk eksperimen dan sebagai langkah awal bagi individu atau kelompok yang ingin mencoba membuat film panjang. Film jenis ini banyak diproduksi oleh mahasiswa jurusan film atau oleh individu dan kelompok yang tertarik dalam industri perfilman dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Meskipun demikian, beberapa pembuat film memilih untuk fokus pada produksi film pendek, dan karya-karya tersebut sering dikirimkan ke rumah produksi atau saluran televisi.
- m. Film dokumenter menghadirkan realitas dengan berbagai metode dan diproduksi untuk berbagai tujuan. Meskipun bervariasi, tak dapat disangkal bahwa film dokumenter selalu memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi, memberikan pendidikan, dan dapat digunakan sebagai alat propaganda untuk kelompok atau individu tertentu. Secara esensial, film dokumenter berusaha mencerminkan realitas semaksimal mungkin (Liliweri, 2014).

### **2.3.8 Perlawanan**

Perlawanan adalah bentuk ekspresi sikap yang dilakukan oleh masyarakat terhadap kelompok atau pihak yang dianggap mengancam keberadaan mereka (Kusuma, 2003). Sementara itu, menurut Scott, perlawanan mencakup segala tindakan yang diambil oleh kelompok subordinat untuk mengurangi atau menolak klaim yang diajukan oleh kelompok superordinat terhadap mereka.

Scott mengamati berbagai bentuk perlawanan sehari-hari yang lebih sulit dilihat, seperti 'mengulur-ulur waktu, menghindari, berpura-pura patuh, mencuri, berpura-pura tidak tahu, fitnah, dan sabotase'. Ia

menemukan bahwa perilaku ini terjadi di pedesaan dan pabrik, serta di kalangan kelas menengah dan elit (misalnya dengan cara menghindari pajak atau wajib militer), tetapi terutama di kalangan masyarakat pedesaan yang tersebar secara fisik dan kurang terorganisir secara politik dibandingkan dengan masyarakat perkotaan (Scott 1985).

Menurut Sangaji, perlawanan masyarakat dapat dibagi menjadi dua kategori: perlawanan individu dan perlawanan kolektif. Alasan di balik perlawanan ini dapat berkaitan dengan dimensi sosio-kultural, seperti isu tanah leluhur, atau faktor sosial ekonomi (Sangaji, 2000). Kedua bentuk perlawanan ini dapat diekspresikan melalui berbagai cara, mulai dari aksi protes terbuka yang disampaikan melalui media massa, surat protes, pengiriman delegasi, hingga dialog dan seminar. Selain itu, terdapat juga metode-metode tertutup seperti aksi diam dan menghadiri pertemuan dengan pihak lawan. Perlawanan dari kelompok pinggiran sering kali mendapatkan dukungan dari organisasi atau individu, terutama dari kalangan terpelajar. Dukungan ini dapat bersifat spesifik, fokus pada pengembangan keterampilan dan ideologi, atau bersifat umum, bertujuan mendukung perjuangan keadilan.

Perlawanan biasanya dilakukan oleh kelompok masyarakat atau individu yang merasa tertindas, frustrasi, dan mengalami ketidakadilan di sekitar mereka. Ketika ketidakadilan dan frustrasi ini mencapai tingkat yang tinggi, hal ini dapat memicu gerakan sosial yang memiliki potensi untuk mengubah kondisi sosial, politik, dan ekonomi dari keadaan sebelumnya (Tarrow). Menurut Fakih, gerakan sosial diidentifikasi sebagai upaya untuk mengubah sistem sosial yang ada. Karena fokus pada perubahan, gerakan ini sering memiliki tujuan yang sejalan, meskipun analisisnya tidak selalu seragam. Gerakan sosial tidak mengikuti prosedur tetap, melainkan menggunakan struktur yang fleksibel dan operasional yang diatur oleh standar yang berkembang untuk mencapai tujuan jangka panjang (Zubir, 2002).

Menurut Scott, perlawanan dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan sifatnya, yaitu perlawanan terbuka dan perlawanan tertutup. Perlawanan terbuka ditandai dengan adanya interaksi yang jelas antara kelas subordinat dan kelas superordinat. Bentuk-bentuk perlawanan terbuka termasuk aksi demonstrasi atau protes, seperti unjuk rasa, mogok makan, dan lain-lain (Scott, 2000).

Perlawanan tertutup ditandai dengan interaksi yang tidak langsung atau tersembunyi antara kelas subordinat dan kelas superordinat. Perlawanan ini cenderung kurang dramatis dan lebih tersebar di komunitas-komunitas kecil, serta biasanya tidak memiliki sarana kelembagaan untuk tindakan kolektif. Sebaliknya, perlawanan ini mengandalkan metode lokal dan memerlukan sedikit koordinasi. Biasanya, perlawanan ini berfokus pada menentang dampak pembangunan kapitalis yang sering didorong oleh negara. Koordinasi perlawanan ini terwujud dalam aksi-aksi komunitas dengan jaringan informasi yang erat dan subkultur perlawanan yang berkembang. Tidak ada aksi kekacauan, demonstrasi besar, pembakaran, kejahatan sosial terorganisir, atau kekerasan terbuka. Perlawanan ini akan terus berlanjut selama struktur sosial tetap eksploitatif dan tidak adil (Scott, 2000).

### **2.3.9 Penguasa**

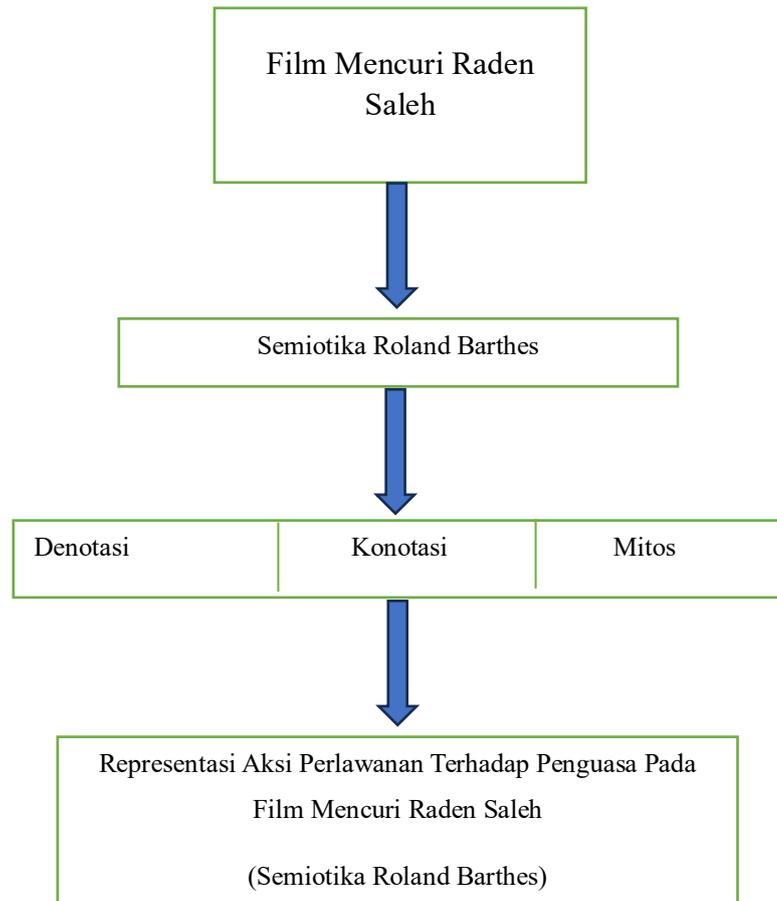
Penguasa adalah individu atau kelompok yang memiliki otoritas atau kekuasaan dalam suatu sistem pemerintahan atau organisasi. Dalam kajian ilmiah, banyak ahli dari berbagai disiplin ilmu telah memberikan pandangan tentang penguasa dan peran mereka dalam masyarakat.

Machiavelli menggambarkan penguasa sebagai sosok yang harus cerdas dan kadang-kadang kejam untuk mempertahankan kekuasaan. Menurut Machiavelli, seorang penguasa yang efektif harus siap melakukan apa saja, termasuk manipulasi dan penipuan, demi stabilitas dan kelangsungan kekuasaannya. Prinsip ini sering disebut sebagai

"Machiavellianisme," yaitu pandangan bahwa politik sering kali mengabaikan moralitas demi hasil yang diinginkan.

Pandangan kekuasaan Machiavelli berbeda dari pemikiran klasik pada zaman Yunani Kuno. Sebagai contoh, Plato mendukung sistem pemerintahan patriarkal yang menggambarkan hubungan antara bapak dan anak, sementara Aristoteles mengusulkan hubungan kekuasaan yang mirip dengan hubungan suami istri. Berbeda dengan pandangan tersebut, Machiavelli berpendapat bahwa kekuasaan tidak bersifat abadi atau tergantung pada hubungan kekerabatan. Menurut Machiavelli, kekuasaan dapat diraih melalui berbagai cara, termasuk tindakan despotik, demi kepentingan negara.

## 2.4 Kerangka Pemikiran



**Tabel 2.3 Diagram Kerangka Pemikiran**