

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu yang relevan dan berfungsi untuk melihat perbedaan dan kesamaan antara apa yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu adalah usaha peneliti untuk mencari perbandingan kemudian mencari inspirasi baru dan penelitian lebih lanjut selain memiliki penelitian sebelumnya secara tertulis yang dapat membantu dan memposisikan peneliti dengan menunjukkan orisinalitas penelitian yang diangkat. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan, kemudian membuat rangkuman dari penelitian yang telah dilakukan, baik penelitian yang sudah dipublikasikan maupun belum terpublikasikan. Berikut penelitian terdahulu yang memiliki keterikatan dengan penelitian yang penulis angkat.

Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran peneliti, penelitian dengan objek kajian semiotika berupa representasi kapabilitas kepemimpinan dalam serial Cyberpunk: Edgerunners, peneliti mengambil lima penelitian terdahulu untuk dijadikan bahan acuan dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

No	Identitas Penelitian	Teori yang digunakan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Representasi Kepemimpinan dalam Film Rudy Habibie. Nofia Alfida Setia Putri (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020)	Teori Semiotika Roland Barthes.	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan metode penelitian analisis semiotika Roland Barthes	Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa ada beberapa adegan yang menggambarkan kepemimpinan dalam film Rudy Habibie. Terdapat 5 kategori dari bentuk representasi kepemimpinan, dan ada beberapa adegan yang sesuai dengan kelima kategori tersebut. Kelima kategori tersebut

				adalah, kepemimpinan instruktif, kepemimpinan konsultif, kepemimpinan
2.	<p>Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Gaya Kepemimpinan Sultan Al-Fatih Dalam Film Battle of Empires Fetih 1453. Balya Alauddin (IAIN Salatiga, 2021)</p>	<p>Teori Kepemimpinan dan Teori semiotika Roland Barthes</p>	<p>Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan metode penelitian analisis semiotika Roland Barthes</p>	<p>partisipasi, kepemimpinan delegasi, dan kepemimpinan pengendalian.</p> <p>Sultan Al-Fatih memiliki gaya kepemimpinan demokratis, moralis, analitis, diplomatis, dan visioner diikuti dengan sikap mental yang kuat terkait dengan ajaran agama Islam yang kepemimpinannya didasarkan pada nilai-nilai spiritual. Sikap dan gaya</p>
3.		Teori		kepemimpinannya menunjukkan

	<p>Representasi Pemimpin Perempuan Dalam Film Disney (Study Semiotika Tentang Pemimpin Perempuan Di Film Raya and The Last Dragon.</p>	<p>Semiotika Roland Barthes</p>	<p>Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan metode penelitian analisis semiotika Roland Barthes</p>	<p>representasi sebagai seorang pemimpin muslim yang baik.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemimpin perempuan melalui tokoh Raya</p>
4.	<p>Frizie Febriani Sihole (UPN Veteran Jawa Timur,2022)</p> <p>Analisis Semiotika John Fiske Tentang Representasi <i>Body Shaming</i> Pada Serial <i>Insetiable</i> Di</p>	<p>Teori Semiotika John Fiske</p>	<p>Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan metode penelitian analisis semiotika John Fiske</p>	<p>dikonstruksi sebagai sosok yang rela berkorban, berani, kuat dan mandiri.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan nilai-nilai body shaming pada</p>

	<p>Netflix. Anistya Puspa Wulandari (Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2021)</p>			<p>level realitas melalui kode penampilan, tata rias, kostum, cara bicara, lingkungan dan perilaku. Pada level representasi nilai-nilai body shaming ditunjukkan melalui kode kamera, karakter, aksi, konflik, dan dialog. Pada</p>
<p>5.</p>	<p>Representasi Kemiskinan Dalam Film</p>	<p>Teori Semiotika Roland Barthes dan Teori Kemiskinan sebagai pendukung</p>	<p>Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan metode penelitian</p>	<p>level ideologi nilai body shaming terepresentasikan melalui aliran individualisme di mana body shaming dan perempuan gemuk memiliki hubungan yang erat dan tidak dapat</p>

	<p>Squid Game (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Drama Korea Squid Game Episode 1). Claresta Ilham (Universitas Sriwijaya, 2022)</p>		<p>analisis semiotika Roland Barthes</p>	<p>terpisahkan Hasil penelitian menjelaskan bahwa pada beberapa adegan dalam film ditemukan denotasi, konotasi dan mitos yang mengandung kemiskinan dalam bentuk ketidakberdayaan, kerentanan menghadapi situasi darurat</p>
--	--	--	--	--

Sumber : Peneliti, 2022

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu diatas, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut.

Pada penelitian pertama, peneliti menemukan persamaan dengan penelitian yang ditulis oleh Nofia Alfida Setia Putri “Representasi Kepemimpinan Dalam Film Rudy Habibie” pada tahun 2020. Letak persamaannya adalah sama sama menggunakan teori semiotika Roland Bartes. Sedangkan perbedaannya ditemukan pada objek penelitian, di

mana penulis Nofia Alfida Setia Putri melakukan penelitian terhadap film Rudy Habibie, sedangkan penulis melakukan penelitian pada Serial Cyberpunk: Edgerunners

Penelitian terdahulu kedua, yang dilakukan oleh Balya Alauddin, peneliti menemukan persamaan yaitu sama sama menggunakan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis tanda-tanda yang terdapat pada film. Kemudian, perbedaan yang ditemukan terdapat pada objek penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Balya Alauddin membahas film The Battle of Empires Fetih untuk mengetahui representasi kepemimpinan pada film tersebut, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang representasi kapabilitas kepemimpinan dalam serial Cyberpunk: Edgerunners.

Lalu pada penelitian terdahulu ketiga, yang dilakukan oleh Friez Febriani Sihole terdapat persamaan yaitu sama sama menggunakan teori semiotika Roland Bartes sebagai acuan representasi pada sebuah film. Namun penelitian ini memiliki tujuan yang berbeda dengan, jika penelitian yang dilakukan oleh Friez Febriani Sihole bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam representasi kepemimpinan perempuan dalam film Raya and The Last Dragon, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui tentang kapabilitas kepemimpinan dalam serial Cyberpunk: Edgerunners.

Keempat, pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anistya Puspa Wulandari, terdapat persamaan yaitu membahas representasi dalam sebuah film dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif

deskriptif. Penelitian ini memiliki perbedaan pada teori, penelitian yang dilakukan Anistya Puspa Wulandari menggunakan teori semiotika John Fiske . Sedangkan peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

Penelitian kelima, yang dilakukan oleh Claresta Ilham, peneliti menemukan persamaan yaitu untuk mengetahui representasi dalam sebuah serial film. Letak perbedaannya yaitu, teori pendukung yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Claresta Ilham adalah teori kemiskinan sedangkan teori pendukung yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah teori kepemimpinan. Perbedaan selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Claresta Ilham adalah untuk mengetahui representasi kemiskinan dalam serial Squid Game, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui representasi kapabilitas kepemimpinan dalam serial Cyberpunk: Edgerunners.

2.2 Semiotika

1. Pengertian Semiotika

Semiotika secara etimologis berasal dari kata Yunani yaitu "Semion" yang berarti "tanda". Tanda dapat didefinisikan sebagai sesuatu atas dasar transformansi sosial yang terbangun sebelumnya, bisa mewakili sesuatu yang lain.

Semiotika merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tanda (sign), fungsi tanda, dan produksi makna. Tanda merupakan sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Dalam pandangan Zoest, segala sesuatu yang diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Karena itu tanda tidaklah terbatas pada benda. Adanya peristiwa atau tidak adanya peristiwa struktur yang ditemukan dalam

sesuatu, suatu kebiasaan, semua itu dapat disebut tanda. Sebuah bendera, suatu keheningan, kelengahan, suatu kebiasaan makan, sebuah gejala, suatu gerak syaraf, kesabaran, peristiwa memerahnya wajah, suatu kesukaan tertentu, letak bintang tertentu, suatu sikap, setangkai bunga, rambut uban, sikap diam membisu, gagap, kekhawatiran, berbicara cepat, sebuah isyarat tangan, sebuah tangan, berjalan sempoyongan, menatap, kecepatan, api, putih, bentuk, bersudut tajam, kegilaan, semua itu dianggap sebagai tanda.¹

Tokoh yang mengembangkan ilmu semiotika yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Keduanya memiliki latar belakang yang berbeda dan mengembangkan semiotika secara terpisah. Saussure memiliki latar belakang keilmuan linguistik mengembangkan semiotika di Swiss (Eropa) sedangkan Peirce memiliki latar belakang sebagai filsafat mengembangkan semiotika di Amerika. Peirce dan Saussure mencoba menjelaskan cara-cara yang berbeda dari tanda untuk memunculkan makna. Peirce meramu tiga kategori tanda menjadi ikon, indeks dan simbol. Pada sebuah ikon tanda serupa dengan objek pada aspek-aspek tertentu terlihat atau terdengar seperti objek. Indeks, ada hubungan langsung antara sebuah tanda dengan objeknya saling terhubung. Simbol, tidak mempunyai kemiripan juga hubungan tidak mempunyai kemiripan juga hubungan antara tanda dan objek. Sebuah simbol berkomunikasi hanya karena orang-orang setuju bahwa simbol tersebut mewakili sesuatu.

¹ Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2013), h.12.

Sebagai ahli bahasa Saussure tidak menghubungkan pengembangan ilmu semiotika dengan indeks. Saussure hanya terfokus pada simbol karena menurut Saussure dalam katakata merupakan simbol. Inilah yang membuat Saussure menjadi pakar strukturalis. Pakar strukturalis melihat tanda sebagai suatu yang menstruktur dan terstruktur.

Manfaat semiotika itu sangatlah besar, semiotika menjadi sangat penting untuk dipelajari karena sangat bermanfaat untuk menjelaskan berbagai makna model pakaian, teks atau suara iklan, genre budaya populer di TV dan film, wacana politik, tampilan music, hingga segala bentuk tulisan, dan pidato.

Sistem semiotika inilah yang membentuk dan membentuk representasi mental, dan dari representasi mental inilah seseorang membuat klarifikasi atau kategori terhadap semua yang bersifat artifisial yang ditangkap indera dari lingkungan dunia atau eksternal. Karena sesungguhnya semiotika manusia dibuat oleh kata-kata yang berdasarkan pada ikon yang telah dikategorisasi, karena itu pula sebenarnya setiap sistem kognitif mewakili ikon dari objek tertentu.²

Teori Semiotika Roland Barthes

Teori semiotika Roland Barthes mengembangkan ide dari de Saussure. Hal ini dapat dibuktikan dari teori semiotika Barthes yang secara kasarnya diturunkan dari teori bahasa Saussure. Menurut Barthes, semiotika merupakan studi tentang bagaimana orang-orang menafsirkan hal di sekeliling mereka. Oleh karena itu, objek

² Alo Liliweri, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), h. 346.

merupakan pembawa tanda yang membawa pesan tersirat. Jika menurut Saussure, penekanan ditempatkan pada penandaan hanya pada tataran signifikasi dan konotasi. Namun, dalam pemikiran Barthes, penandaan disempurnakan dari semiotika Saussure dengan sistem makna dan mitos yang tersirat.³

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes dikarenakan teorinya yang lebih kritis dan berkembang dibandingkan dengan teori semiotika lainnya. Menurut Barthes, semiotika mempelajari bagaimana manusia menginterpretasikan suatu hal. Interpretasi dalam hal ini tidak dapat diidentikkan dengan komunikasi semata. Makna memiliki arti bahwa suatu objek tidak hanya menyampaikan sebuah informasi, dalam hal ini objek ingin berkomunikasi, namun tetap menjaga bentuk struktur tanda itu sendiri. Oleh karena itu Barthes melihat makna sebagai keseluruhan proses dengan susunan yang tertata. Makna tidak memiliki batas pada bahasa, tetapi pada hal-hal lain di luar bahasa. Barthes berpendapat bahwa kehidupan sosial, apapun bentuknya adalah sistem tanda itu tersendiri.⁴

Teori semiotika Barthes hampir sebagian besar berasal dari teori bahasa milik De Saussure. Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sistem tanda yang mencerminkan asumsi masyarakat pada periode tertentu.⁵

Namun, de Saussure dengan menggunakan teori Signifiant-

3 Vera, Nawiroh. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*, Bogor, Ghalia Indonesia, 2014, hal. 27

4 Vera, Nawiroh. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*, Bogor, Ghalia Indonesia, 2014, hal. 27.

5 Kurniawan, *Semiologi Roland Barthes*, Magelang: Yayasan Indonesiatara, 2001, hal. 53.

signifie dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Istilah Significant menjadi ekspresi (E) dan signifie menjadi isi (C). Akan tetapi, Barthes mengatakan bahwa antara E dan C harus ada suatu relasi (R) untuk membentuk suatu tanda (sign). Konsep hubungan ini merupakan teori lebih dari satu tanda yang memiliki isi yang sama. Pengembangan ini kemudian dikenal sebagai fenomena bahasa metalik dan membentuk apa yang kemudian dikenal sebagai sinonim (synonim).⁶ Menurut Saussure, Barthes juga percaya bahwa hubungan antara penanda dan penanda tidak terbentuk begitu saja, tetapi bersifat arbiter. Jika de Saussure menekankan sebuah makna hanya pada penanda, maka Barthes menyempurnakan semiotika de Saussure dengan mengembangkan sistem makna pada tataran konotatif. Lalu Barthes juga melihat aspek lain dari sebuah makna, yang disebut dengan "mitos" yang menandai sebuah masyarakat.

Gagasan yang dikemukakan oleh Barthes ini dikenal juga sebagai "order of signification". Teori Barthes berfokus pada gagasan makna dalam dua tahap, denotasi dan konotasi. Denotasi merupakan definisi objektif dari sebuah kata atau tindakan sedangkan Konotasi adalah makna subjektif atau emosionalnya.⁷ Disini terdapat perbedaan antara teori de Saussure dengan Barthes, walaupun Barthes masih tetap menggunakan istilah notasi yang dipopulerkan oleh de Saussure. Sementara itu, Barthes berpendapat bahwa konotasi itu identik dengan manipulasi bentuk pikiran yang

6 Alex Sobur, *Psikologi Umum*, Bandung, Pustaka Setia, 2003, hal. 69

7 Alex Sobur, *Semiotika komunikasi*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2003, hal. 263.

disebutnya mitos yang fungsinya mengungkapkan dan membenarkan nilai-nilai dominan yang berlaku pada suatu periode tertentu.⁸

Sederhananya, ini juga dapat dipahami bahwa mitos tidak terbentuk melalui penelitian atau penyelidikan, akan tetapi muncul dari akumulasi asumsi yang didasari oleh keyakinan atau pengamatan awal masyarakat.



Gambar 2. Semiotika Roland Barthes

Sumber: Alex Sobur, 2004

Terdiri atas penanda (satu) dan pertanda (dua). Akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga tanda konotatif (empat). Denotasi dalam analogi Barthes adalah tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup. Tataran denotasi ini menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, pasti dan tetap. Denotasi merupakan makna yang sebenarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang merujuk pada kenyataan.

⁸ Alex Sobur, *Psikologi Umum*, Bandung, Pustaka Setia, 2003, hal. 53.

Konotatif merupakan suatu tanda yang penandanya memiliki keterbukaan makna atau makna yang tidak langsung, implisit dan tidak pasti yang artinya memiliki kemungkinan besar terhadap penafsiran-penafsiran yang baru. Dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat kedua. Denotasi dapat dikatakan sebagai makna objektif yang konstan, sedangkan konotasi merupakan makna subjektif dan bervariasi.⁹

Pada kerangka semiotika Roland Barthes, konotasi memiliki sebuah kesamaan dengan ideologi, yang disebut sebagai “mitos” dan berfungsi sebagai pengungkap dan memberikan nilai-nilai dominan yang berlaku pada sebuah periode tertentu. Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, pertanda dan tanda. Namun sebagai sebuah sistem yang unik, mitos dibangun oleh rantai pemaknaan yang sebelumnya eksis atau dengan kata lain, mitos merupakan suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Di dalam mitos pula, sebuah pertanda dapat memiliki beberapa penanda

Dalam pandangannya, Roland Barthes memiliki kaitan dengan konsep mitos secara umum. Barthes menyebut bahwa mitos merupakan Bahasa, lalu mitos adalah suatu sistem komunikasi dan mitos juga merupakan sebuah elemen pesan. Selain itu, Barthes mengatakan bahwasannya mitos adalah salah satu bentuk sistem semiologis, yakni sistem tanda-tanda yang dimakna manusia.¹⁰

Mitos menurut Barthes dengan sendirinya berbeda dengan mitos

9 Vera, Nawiroh. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2014, hal 26
10 Hoed. B.H. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*, Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya (FIB) Universitas Indonesia, 2008, hal 59.

yang kita anggap takhayul, hal diluar nalar, urban legend dan lain sebagainya, tetapi mitos menurut Barthes adalah gaya bicara (type of speech) seseorang. Barthes lalu mengemukakan lima jenis kode yang lazim beroperasi dalam suatu teks yaitu :

1. Kode Hermeuneutik, atau seseorang akan mengetahui beragamistilah (formal) yang berupa sebuah tebakan (enigma) dapat dibedakan, diduga, diformulasikan, dipertahankan, dan akhirnya disikapi. Kode ini disebut pula sebagai the voice of truth atau suara kebenaran
2. Kode Proairetik merupakan suatu tindakan naratif dasar yang tindakan- tindakannya dapat terjadi dalam berbagai situasi dan kondisi yang mungkin diindikasikan. Kode ini disebut juga dengan suara empirik.
3. Kode Budaya merupakan sebuah referensi terhadap sebuah ilmu atau lembaga ilmu pengetahuan. Kode ini disebut juga sebagai suara ilmu.
4. Kode Semik merupakan suatu kode relasi-penghubung (medium-relatic code) yang merupakan sebuah konotasi tempat orang, dan objek yang pertandanya merupakan sebuah karakter (atribut, kebiasaan, predikat).
5. Kode Simbolik adalah tanda yang bersifat tidak stabil dan dapat ditemukan dalam berbagai bentuk sesuai dengan pendekatan sudut pandang digunakan.

Pada analisis data, Peneliti menggunakan sistem signifikansi tiga tahap yang diutarakan Roland Barthes yaitu, denotasi, konotasi,

dan mitos. Dalam ilmu semiologi Roland Barthes, denotasi merupakan sistem signifikansi (sebuah pemaknaan) tahap pertama, lalu konotasi adalah tingkat kedua, dan mitos merupakan tahap terakhir.

2.3 Film

Film merupakan suatu wadah komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu secara audiovisual.¹¹ Pesan yang disampaikan dalam film adalah suatu mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Menurut Arifin, film adalah media publik yang bersifat audiovisual, memiliki kekuatan yang besar dalam mempengaruhi publik atau khalayak. Gambar hidup yang disajikan oleh film memiliki kecenderungan yang unik dalam keunggulan daya efektifnya terhadap penonton.¹²

Setiap negara memiliki pengertian tersendiri terhadap film, di Prancis ada perbedaan antara film dan sinema. "Filmis" berarti berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Kalau di Yunani, film dikenal dengan istilah cinema, yang merupakan singkatan cinematograph (nama kamera dari Lumiere bersaudara). Cinematographie secara harfiah berarti cinema (gerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, sedangkan *graphie* berarti tulisan atas gambar. Jadi, yang dimaksud cinematographie adalah melukis gerak dengan

¹¹ Onong Uchjana Effendy, *Dimensi-Dimensi Komunikasi*, (Bandung: Alumni, 1986), h. 134

¹² Anwar Arifin, *Sistem Komunikasi Indonesia*, Cet 1 (Bandung: Sembiosa Rekatama Media, 2011), h. 160

cahaya. Ada juga istilah lain yang berasal dari Bahasa Inggris, yaitu movies, berasal dari kata move, artinya gambar bergerak atau gambar hidup.¹³

Beberapa kegiatan seperti dakwah, pendidikan dan lain-lain kini banyak menggunakan film sebagai alat bantu untuk memberikan penjelasan yang dikemas secara apik. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan komunikator dalam penyampaian pesan. Film menjadi media yang banyak digunakan dalam suatu kepentingan tertentu karena memudahkan proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Sejarah Perkembangan

Expert film menyatakan bahwa film merupakan perkembangan dari fotografi. Fotografi ditemukan oleh Joseph Nicéphore Niépce asal Perancis pada tahun 1826. Pada saat itu ia berhasil membuat campuran dengan perak untuk menciptakan gambar pada sebuah lempeng timah yang tebal yang telah disinari selama beberapa jam.¹⁴ Penyempurnaan fotografi tersebut terus berlanjut hingga akhirnya mendorong rintisan penciptaan film.

Pada tahun 1887, ilmuwan Amerika Serikat, Thomas Alva Edison merancang alat untuk merekam dan memproduksi gambar. Alat yang dirancang tersebut mirip dengan fungsi fonograf untuk merekam suara. Thomas Alva Edison berhasil merancang mekanisme alat tersebut namun belum menemukan bahan dasar yang tepat untuk membuat gambar. Hingga George Eastman memberikan bantuan dengan menawarkan gulungan pita seluloid. Akhirnya terciptalah alat yang kemudian

¹³ Vera, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*, (Bogor: Karta Media. 2004) h.91

¹⁴ Marseli Sumarno, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, (Jakarta: Gramedia. 1996), h. 2

dinamakan kinetoskop.¹⁵

Penemuan tersebut kemudian dikembangkan oleh dua ilmuwan kakak-beradik asal Perancis, Lumiere bersaudara. Mereka merancang perkembangan kinetoskop berupa piranti yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyekter menjadi satu. Piranti ini disebut sinematograf.

Pertama kalinya film di perkenalkan kepada publik pada tanggal 28 Desember 1895 di Perancis. Pada saat itu Lumiere bersaudara, Lumiere Louis (1864-1948) dan Lumiere Auguste (1862-1954), inventor terkenal asal Perancis

mendatangkan sekitar 30 orang dan membayar mereka untuk menyaksikan film-film pendek yang mempertunjukkan kehidupan warga Perancis.

Pemutaran film yang dilakukan oleh Lumiere bersaudara ini menandai lahirnya industri perfilman. Walaupun Max dan Emil Skladanowsky muncul lebih awal di Berlin pada 1 November di tahun yang sama, akan tetapi pertunjukan Lumiere lah yang di akui kalangan internasional.

Oey Hoeng Lee dalam Sobur menyebutkan —film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan kata lain pada saat perkembangan surat kabar sudah mengalami banyak rintangan dan hampir lenyap. 25 Film pada awal kemunculan dan perkembangannya sebagai media komunikasi dianggap mulus. Tidak seperti kemunculan surat kabar, film tidak mengalami hambatan dari unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi.

¹⁵ Marseli Sumarno, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, (Jakarta: Gramedia. 1996) h. 3

Jenis-Jenis Film

Pada dasarnya film dikelompokkan berdasarkan jenisnya, untuk memberikan pemahaman dalam klasifikasi film. Secara umum film dikelompokkan sebagai berikut:

A. Dokumenter

Film dokumenter merupakan karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*), dan jenis film ini adalah hasil interpretasi pembuatnya mengenai kenyataan tersebut.¹⁶ Tujuan film ini adalah memberikan fakta dan gambaran sebenarnya akan sebuah peristiwa atau kenyataan dalam masyarakat.¹⁷

B. Fiksi (Story Film)

Film fiksi atau film cerita adalah bentuk film yang mengangkat cerita fiksi atau cerita berdasarkan kisah nyata yang kemudian dimodifikasi oleh pembuatnya agar lebih menarik. Oleh karenanya, film jenis ini terikat pada plot dan memiliki konsen adegan yang sudah dirancang sejak awal. Struktur cerita dalam film ini pun mengandung hukum kausalitas dan harus terdapat karakter protagonist, antagonis, masalah serta konflik.¹⁸

B. Berita (Newsreel)

Film berita adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena bersifat berita, maka film yang disajikan harus mengandung nilai berita (*newsvalue*). Dengan adanya televisi yang memiliki kesamaan sifat dengan film, maka berita yang difilmkan

¹⁶ Ardianto Elvinaro, *Komunikasi Massa, Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama, 2009), h. 148-27

¹⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 100

¹⁸ Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), h. 6

dapat ditayangkan kepada khalayak publik melalui medium televisi yang dapat dijangkau lebih luas dan cepat dibandingkan film yang biasanya hanya dipertunjukkan dibioskop.¹⁹

C. Film Animasi

Titik utama pembuatan film kartun adalah pada seni lukis. Penemuan sinematografi menimbulkan gagasan dari para pelukis untuk menghidupkan lukisannya. Lukisan-lukisan tersebut dapat menimbulkan hal yang lucu dan menarik serta menciptakan fantasi seperti dapat terbang, menghilang, menjadi besar

D. Film Eksperimental

Film jenis ini adalah film yang sangat berbeda dengan jenis diatas. Film ini tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur, dan itu pun sangat di pengaruhi subjektifitas pembuatannya, seperti gagasan, ide, emosi serta pengalaman batinnya. Film jenis ini sangat susah dipahami karena pembuatnya menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri.

2.4 Pengertian Film Anime

Anime berasal dari kata animeshon, yang biasanya ditandai dengan gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Selain itu, anime atau yang kemudian dikenal dengan nama Animasi adalah sebuah istilah yang digunakan untuk film animasi atau kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata animation yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi animeshon. Meskipun pada dasarnya anime tidak dimaksudkan

¹⁹ Ibid.

khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. Anime dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton.²⁰ Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anime berasal dari kata animation menjadi animeshon yang biasa disebut sebagai film khas Jepang berupa karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan dan bergerak yang dapat ditonton oleh berbagai usia. Anime juga merupakan bentuk baru dari orientalisme.

Saat ini anime menjadi sebuah kata yang dikenal di luar Jepang untuk mendeskripsikan animasi buatan Jepang atau kartun Jepang. Animasi pertama kali dikenal di Jepang pada abad 19 yaitu pada era Meiji (1868-1912). Pada masa itu Jepang menjalin hubungan dengan Amerika Serikat dan negara-negara di Eropa, sehingga ilmu pengetahuan baru termasuk di bidang seni dan media masuk ke Jepang.

Tayangan animasi pertama buatan Jepang adalah sebuah animasi pendek karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki (Mukuzo Imokawa, the Doorman) yang ditayangkan di bioskop sebagai penyeling film utama pada tahun 1917. Pada tahun 1945, sebuah anime yang berjudul Momotaro Umi no Shinpei (Momotaro's Divine Sea Warriors) digunakan oleh angkatan laut Jepang untuk tujuan propaganda untuk membangun semangat anak-anak masa itu.

²⁰ Ranang, Anime Kartun: *Analog sampai digital*, (Jakarta: PT Bina Aksara, 2010), h. 214

Anime selanjutnya dirilis pada tahun 1958 yang berjudul Hakujaden (The Legend of White Serpent, aka Panda and the Magic Serpeni)²¹ Sebelum dirilisnya anime ini, satusatunya animasi dengan cerita yang utuh (full length animation) hanya berasal dari luar Jepang, seperti Amerika Serikat.

Seiring dengan perkembangan televisi pada tahun 1960-an, anime pun berkembang dengan dibuat serial televisinya. Serial anime pertama adalah Otogi Manga Kalendar (Otogi Manga Calendar) yang dirilis pada tahun 1962 sebanyak 312 episode. Tahun 1963, serial anime Tetsuwan Atomu (Astro Boy), Tetsujin 28-go (Gigantor), dan 8 Man berhasil meraih sukses. Tidak hanya di dalam negeri, Astro Boy dan Gigantor juga meraih sukses saat penayangannya di Amerika Serikat, beberapa negara di Eropa serta Asia. Dalam perkembangannya anime berhasil meraih kepopuleran dan memiliki banyak penggemar di seluruh dunia. Bahkan film animasi karya Hayao Miyazaki yang berjudul Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away) berhasil menjadi Best Animated Feature Film pada Academy Award pada tahun 2001 dan memenangkan Golden Bear Award dalam Berlin Film Festival.²² Karya-karya Miyazaki sensei lainnya seperti Mononokehime (Princess Mononoke), Nausicaa, Howl's Moving Castle juga mendapat apresiasi yang baik karena dianggap sebagai anime berkualitas.

Film Sebagai Komunikasi Massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner, yakni: *mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people.*²³

²¹ Mark W. MaeWilliams, *Japanese Visual Culture* (New York: M.E. Sharpe, 2008), h. 49

²² Ibid, h. 59

²³ Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), h. 188

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dilihat komunikasi massa haruslah menggunakan medium yang mencakup khalayak dalam jumlah besar yaitu media massa. Media komunikasi yang termasuk dalam media massa adalah: radio siaran dan televisi yang keduanya dikenal sebagai media elektronik: surat kabar dan majalah, keduanya dikenal sebagai media cetak: serta media film.²⁴

Film adalah medium komunikasi massa yang ampuh, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Film sebagai salah satu media penyampai pesan dalam ilmu komunikasi, juga berperan sebagai alat propaganda atas sebuah tujuan, yang pada akhirnya disadari atau tidak akan membawa pengaruh yang kuat terhadap pola pikir suatu masyarakat. Film sebagai media komunikasi merupakan suatu kombinasi antara usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur-unsur tersebut dilatarbelakangi oleh suatu pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak film.

Sebagai salah satu bentuk media massa, film dinilai paling berpengaruh terhadap kejiwaan para penontonnya. Dalam ilmu sosial hal ini disebut sebagai identifikasi psikologi.²⁵ Secara sederhana Identifikasi psikologi adalah proses kognisi khalayak sebagai individu ketika membayangkan dirinya sama dengan tokoh yang ada di dalam film, kemudian menirunya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, gaya berbicara, gaya berpakaian, potongan rambut sampai dengan mengasosiasikan karakter dari peran yang dimainkan aktor dalam film.

²⁴ Ardianto Elvinaro, *Komunikasi Massa, Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama, 2009), h. 148

²⁵ Onong Uchjana Effendy, *Dimensi-Dimensi Komunikasi*, (Bandung: Alumni, 1986) h. 192

Kendatipun demikian, karena film sebagai sebuah medium komunikasi massa dipandang memiliki kapasitas untuk memuat pesan yang sama secara serempak dan memiliki sasaran serta jangkauan yang luas dan beragam yang melewati sekat-sekat agama, etnis, ras, status sosial, umur serta tempat tinggal, maka film dianggap dapat memainkan peranan sebagai saluran penarik untuk pesan-pesan tertentu.

Sebagai medium komunikasi massa, film memberikan informasi dan gambaran tertentu tentang sebuah realitas tertentu, dalam hal ini realitas yang sudah diseleksi oleh pembuatnya.²⁶ Film memiliki tujuan *transformation of values*, yakni menyebarluaskan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Sehingga kemudian pada perkembangannya film pun dimanfaatkan sebagai alat propaganda dan mengonstruksi sebuah realita bagi khalayak. Film dikerjakan secara kolektif oleh banyak orang yang bekerjasama secara terorganisasi dan terlembagakan. Film juga diproduksi dan didistribusikan serta dipertunjukkan atas kerja sama banyak orang dalam organisasi dan manajemen yang rasional

2.5 Representasi

Pengertian Representasi menurut KKBI, representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kata representasi, diartikan sebagai perbuatan yang mewakili, keadaan yang diwakili, apa yang mewakili, perwakilan.

Manusia tak dapat dipisahkan dengan komunikasi dalam kesehariannya. Maka, bukan tak mungkin didalamnya terdapat

²⁶ Asep S. Muhtadi & Sri Handyani, *Dakwah Kontemporer: Pola Alternatif Dakwah Melalui TV*, (Bandung: Pusdai Press, 2000), h. 95

representasi. Terlebih jika kegiatan komunikasi tersebut berkenaan dengan mencari makna dari pembacaan tandatanda. Kita menggunakan representasi untuk memahami tanda tersebut, memproduksinya dan kemudian menyampaikannya ke otak kita.

Representasi merupakan penggunaan tanda (gambar, bunyi) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau mereproduksi sesuatu yang dapat dilihat, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu. Istilah representasi mengacu pada penggambaran kelompok-kelompok dan institusi sosial. Penggambaran tidak hanya berkenaan dengan tampilan fisik dan deskripsi namun juga terkait dengan makna atau nilai dibalik tampilan fisik.²⁷

Bahasa, kode atau sarana komunikasi apapun dapat menjadi sarana dalam representasi. Semiotika tidak hanya sebatas alat pemahaman atau pembongkaran kode dibalik objek kebudayaan tetapi juga sebagai pendekatan dalam mengkontruksi tanda dan makna. Objek atau teks kebudayaan (TV, Film, dan sebagainya) mengandung pesan-pesan yang membentuk wacana bermakna.

Jadi, representasi merupakan pendekatan dalam menkonstruksi tanda dan nilai dibalik berbagai tampilan fisik, tanda dan nilai tersebut memiliki pesan serta makna didalamnya. Terkait dengan penelitian penulis, CD Projekt Red melalui serial Cyberpunk: Edgerunners menyampaikan representasi kehidupan sekelompok *mercenary* dengan mengkonstruksikan makna dan nilai berbagai macam objek yang mengandung pesan-pesan yang ingin disampaikan.

²⁷ Burton, Graeme. *Pengantar Untuk Memahami Media dan Budaya Populer*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2008). hal.24

2.6 Kepemimpinan

Kepemimpinan adalah sebuah bidang riset dan juga suatu keterampilan praktis yang mencakup kemampuan seseorang atau sebuah organisasi untuk "memimpin" atau membimbing orang lain, tim, atau seluruh organisasi dan kelompok

Kepemimpinan merupakan sebuah proses yang kompleks dimana seseorang mempengaruhi orang lain untuk mencapai suatu tujuan, tugas, atau sasaran dan mengarahkan anggota dengan cara berbagai yang membuatnya lebih kohensif dan lebih masuk akal.²⁸ Kepemimpinan adalah salah satu dimensi yang sangat menentukan berhasil tidaknya suatu organisasi atau kelompok.. Yang menjadi poin dari kepemimpinan adalah cara untuk mempengaruhi orang lain agar memiliki satu misi yang sama sesuai dengan kesepakatan tujuan dari didirikannya suatu organisasi atau kelompok mengingat setiap orang memiliki pemikiran yang berbeda-beda. Secara sederhana, kepemimpinan adalah setiap usaha untuk memengaruhi,

Kapabilitas Kepemimpinan

Kapabilitas kepemimpinan merupakan kebutuhan pokok suatu organisasi dan sangat menentukan terhadap kemajuan dan kualitas seorang pemimpin dalam mengelola organisasi. Selain itu, maju mundurnya suatu organisasi tergantung sejauhmana kapabilitas kepemimpinan yang mempengaruhi kemampuan seorang pemimpin dalam mengelola organisasi yang dipimpinya. Kapabilitas kepemimpinan merupakan kemampuan pemimpin dalam melaksanakan tugas-tugas dan tanggung jawab

²⁸ Bernadine R Wirjana dan Susilo Supardo, *Kepemimpinan : Dasardasar dan Pengembangannya*, (Jakarta : Andi Offset, 2006), h.3

kepemimpinannya. Jadi, kepemimpinan secara selintas berbasis kepada kapabilitas (capability-based leadership) mirip atau hampir sama dengan pendekatan organisasi yang berbasis sumber daya (resource-based approach), namun bila ditelaah lebih dalam, maka ada perbedaan yang mendasar. Pendekatan kepemimpinan berbasis kapabilitas titik sentralnya berada pada faktor kemampuan pemimpin dengan segala atribut kepemimpinannya atau kapasitasnya, sedangkan pendekatan organisasi berbasis sumber daya menekankan pada proses manajemen dengan segala perangkat struktur, tugas, dan fungsinya.

Konsep kapabilitas seperti yang dikemukakan di atas, sejalan dengan konsep berfikir dari Gardner²⁹ sebagai berikut: The probability of achieving continues use strategic competitiveness in the 21st century is enhanced for the firm that realizes that its survival depends on the ability to capture intelligence, transform it into usable knowledge and diffuse it rapidly throughout the company. Therefore, firms must develop and acquire knowledge, integrate in into the organization to create capability A capability is the capacity for a set of resources.

Kapabilitas kepemimpinan dapat diberi pengertian sebagai suatu kapasitas atau kemampuan yang dimiliki seorang pemimpin dalam mengelola organisasi dan sumber daya yang ada. Di samping itu, kapabilitas kepemimpinan dapat diartikan sebagai kemampuan seorang pemimpin untuk mempengaruhi orang-orang lain agar dapat bekerja mencapai tujuan dan sasaran. Sejalan dengan itu, Wayong³⁰ mengatakan bahwa kepemimpinan adalah kemampuan seseorang mempengaruhi dan

²⁷ Gardner, Howard, *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, (New York: Basic Book, 2006). h. 17.

³⁰ Wayong, Muh, *Manajemen Kontemporer: Sebuah Pendekatan Global*, Makassar, Alauddin University Press, 2013, h. 67.

memotivasi orang lain untuk melakukan sesuatu sesuai tujuan bersama. Kemudian Thoha³¹ menyebut bahwa kepemimpinan tidak harus diikat dalam suatu organisasi tertentu, melainkan kepemimpinan bisa terjadi di mana saja, asalkan seseorang menunjukkan kemampuan mempengaruhi perilaku orang-orang lain ke arah tercapainya suatu tujuan tertentu.

Selain itu, kapabilitas kepemimpinan merupakan kemampuan seorang pemimpin dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab dalam rangka mencapai tujuan. Kemampuan ini menurut Hersey,³² seorang pemimpin minimal memiliki 3 (tiga) kemampuan kepemimpinan, yaitu: (1) kemampuan teknis, (2) kemampuan sosial, dan (3) kemampuan konseptual. Jadi, keberhasilan dan kegagalan seorang pemimpin dalam melaksanakan tugas kepemimpinannya, tergantung kepada bagaimana seorang pemimpin menjalankan visi dan misi organisasi atau kelompok yang dipimpinnya.

Kemampuan Pemimpin

Kapabilitas pemimpin adalah kemampuan seorang pemimpin dalam melaksanakan tugas-tugas dan tanggung jawabnya dalam rangka mencapai tujuan. Kemampuan pemimpin tersebut, dapat dilihat melalui (1) kemampuan teknis, (2) kemampuan sosial, dan (3) kemampuan konseptual, sebagai berikut:

a. Kemampuan Teknis (Technical Skill)

Kemampuan teknis merupakan kemampuan pemimpin menggunakan pengetahuan, metode, dan peralatan yang diperlukan untuk melaksanakan tugas tertentu yang di peroleh melalui

³¹ Miftah Thoha, *Ilmu Administrasi Publik Kontemporer*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2012, h. 9

³² Paul Hersey, *Managing of Organization Behavior*, New Jersey : Practice Hal Inc., 1982, h. 5.

pendidikan, pengalaman, dan pelatihan.

b. Kemampuan Sosial (Social Human Skill)

Kemampuan sosial adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seorang pemimpin dalam melakukan pekerjaan melalui orang lain, di mana mencakup pemahaman tentang motivasi dan penerapan kepemimpinan yang efektif. Kemampuan seperti ini membutuhkan suatu pemahaman tersendiri oleh setiap pemimpin dalam menggerakkan bawahan.

c. Kemampuan Konseptual (Conceptual Skill)

Kemampuan konseptual adalah kemampuan pemimpin untuk memahami kompleksitas organisasi dan kemampuan yang dimiliki tersebut digunakan dalam menyesuaikan bidang gerak unit kerja ke dalam bidang operasi organisasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, setiap pemimpin yang ada harus memahami betul gerak unit kerjanya masing-masing dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsi.

Pengertian kepemimpinan memiliki banyak konsep yang bervariasi, untuk mengurangi kesalahan dan meminimalisir kesalahan dalam penelitian, batasan masalah dalam penelitian yang ditulis penelitian ini adalah kapabilitas atau kemampuan kepemimpinan tokoh utama dalam serial Cyberpunk: Edgerunners

Kerangka Pemikiran

Dalam setiap penelitian, kerangka pemikiran merupakan hal yang tentunya dibutuhkan untuk mengarahkan peneliti kepada masalah yang akan dijawab oleh peneliti. Untuk memastikan suatu

penelitian akan berlangsung dengan baik dan tepat, maka kerangka pemikiran ini yang diperlukan. Dalam penelitian ini, peneliti akan memperlihatkan bagaimana representasi kapabilitas kepemimpinan dalam serial Cyberpunk: Edgerunners sesuai objek dan subjek yang diteliti,

Sumber: Diolah Peneliti, 2022

