

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dikaitkan dengan beberapa penelitian terdahulu, sehingga akan didapatkan keterkaitan dengan topik atau tema penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Dalam jurnal Hary Ganjar Budiman dan Kunto Sofianto, paradigma jurnal kajian budaya vol. 8 no. 2 (2018): 155-173 Representasi Sipil-Militer Dan Konstruksi Maskulinitas Pada Film Jenderal Soedirman (2015), Jurnal ini membahas representasi hubungan sipil-militer dan konstruksi maskulinitas dalam film "Jenderal Soedirman" (2015). Film ini, yang disponsori oleh tentara, menggambarkan sejarah Jenderal Soedirman selama perang gerilya untuk kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan paradigma encoding/decoding yang diusulkan oleh Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan sipil-militer dalam film ini sebagian besar didominasi oleh peran militer, dan maskulinitas terbentuk dengan menggabungkan konsep "Kiai" (ulama Muslim) dan patriotisme militer yang dibungkus dalam ekspresi Islam.

Sedangkan menurut Ukon Furkon Sukanda dan Siti Setyawati Yulandari, Representasi Nasionalisme Dalam Film Animasi *Battle Of Surabaya* dalam jurnal Dialektika Komunika: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah Vol 7 No 2, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis representasi Stuart Hall dan semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengidentifikasi representasi nasionalisme

dalam film animasi *Battle of Surabaya*. Objek penelitian adalah scene-scene dalam film tersebut yang menampilkan tanda dan representasi mengenai nilai-nilai nasionalisme, persahabatan, dan motivasi diri. Dalam penelitian ini, tanda icon, index, dan symbol digunakan untuk merepresentasikan nilai-nilai tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Battle of Surabaya* merepresentasikan nasionalisme melalui sikap siap berperang, persatuan, dan semangat juang. Selain itu, film ini juga merepresentasikan persahabatan melalui kerjasama dan kepercayaan antar karakter, serta motivasi diri melalui semangat pantang menyerah dalam menghadapi rintangan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ria Mutiara Ramadhani dan Febriani Elfida Trihtarani pada tahun 2020 berjudul “Representasi Sejarah Perang Korea Dalam Film *Welcome To Dongmakgol*”. Penelitian ini mencoba menjelaskan peristiwa sejarah yang tergambar di layar yang terjadi pada masa perang Korea, serta menjelaskan fakta sejarah yang dihadirkan dalam film tersebut. Teori sosiologi sastra yang dikembangkan oleh Wellek dan Warren digunakan dalam penelitian ini. Untuk selanjutnya, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk analisis. Sebagai hasil dari penggunaan metode ini, percakapan dan situasi dalam film *Welcome To Dongmakgol* yang terjadi selama Perang Korea dihubungkan dengan kejadian sejarah kehidupan nyata yang terjadi selama Perang Korea. Percakapan dan situasi dalam film yang terjadi pada masa Perang Korea dijadikan sebagai sumber bahan data yang digunakan dalam penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ada total lima kejadian dalam film *Welcome to Dongmakgol* yang merupakan representasi perang Korea.

Kemudian menurut Suhardi, dkk., dalam jurnal *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* e-ISSN: 2550-0813 | p-ISSN: 2541-657X | Vol 9 No 1 Tahun 2022

Hal: 271-278. Dengan judul “Analisis Perang Korea Tahun 1950-1953 Dari Aspek Strategi Dan Manfaatnya Bagi TNI AL.” Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif dengan pendekatan teori Strategi Kontinental, Strategi Maritim, Strategi Dirgantara, Doktrin Operasi Amfibi, dan studi kepustakaan untuk memberikan gambaran tentang Perang Korea pada tahun 1950-1953 dari aspek strategi kontinental, strategi maritim, dan strategi dirgantara. Objek penelitian ini adalah perang antara Korea Utara dan Korea Selatan. Hasil dari penelitian ini adalah keberhasilan penyelesaian pendaratan amfibi Operasi *Chromite* yaitu pengumpulan informasi intelijen yang matang oleh MacArthur tentang pasukan yang ditempatkan di Incheon, analisis tentang strategi perang yang diterapkan oleh kedua negara, serta manfaat yang dapat diambil dari analisis pertempuran ini bagi TNI AL dari aspek edukatif, inspiratif, dan instruktif.

Selanjutnya Chang, Yoon Jung, dalam jurnal Masyarakat Geografis Korea Vol.49 No.1 2014 (77-90) dengan judul “Representasi tempat yang diungkapkan dalam film Operasi Pendaratan Incheon”. Penelitian ini membahas tentang representasi tempat dalam film-film Perang Korea, dengan fokus khusus pada peristiwa Incheon Landing tahun 1950. Studi ini menganalisis dua film, satu dari Korea Selatan dan satu dari Korea Utara, dan meneliti bagaimana perspektif yang berbeda dari pembuat film mempengaruhi representasi tempat. Penelitian ini juga membahas pentingnya representasi tempat dalam geografi film dan bagaimana hal itu dapat membentuk persepsi penonton terhadap suatu lokasi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran singkat tentang *Incheon Landing Operation*, sebuah peristiwa sejarah yang digambarkan dalam dua film, dan bagaimana pemilihan tempat dalam film mencerminkan posisi pembuat film dan signifikansi peristiwa tersebut.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Representasi

Menurut Stuart Hall (1997), Representasi adalah penggunaan kata-kata untuk menjelaskan kepada orang lain sesuatu yang penting tentang dunia luar. Salah satu perilaku kunci yang menciptakan budaya adalah representasi. Gagasan tentang budaya cukup luas dan berkaitan dengan pengalaman bersama. Jika masyarakat yang tinggal di sana mempunyai pengalaman yang sama, menganut norma budaya yang sama, berbicara dalam bahasa yang sama, dan mempunyai keyakinan yang sama, maka orang tersebut dianggap berasal dari budaya tersebut.

Konsep dari representasi adalah ide representasi itu sendiri. Dalam sebuah teks, representasi mengacu pada bagaimana identitas budaya digambarkan atau, lebih tepatnya, dibangun. Hal ini juga mengacu pada bagaimana nilai-nilai budaya diproduksi dan dirasakan oleh pembaca teks. Stuart Hall (1997:1) dalam bukunya "*Representation - cultural representations and signifying practices*" menyebutkan bahwa ada tiga pendekatan representasi, yaitu sebagai berikut:

1. Pendekatan reflektif (mimetik)

Pada pendekatan ini, makna ada pada objek, orang, ide, atau kejadian yang ada di dunia nyata. Bahasa menjadi kaca yang merfleksikan makna sesungguhnya, sesuai dengan yang ada di dunia nyata.

2. Pendekatan intensional

Berlawanan dengan pendekatan reflektif, pendekatan ini menjadikan makna representasi ada pada pembicara atau penulis.

3. Pendekatan konstruksionis

Pada pendekatan ini, pendengar atau pembaca mengkonstruksi makna itu sendiri menggunakan sistem representasi.

Menurut Stuart Hall, pendekatan konstruksionis yaitu penutur dan penulis menentukan dan mendefinisikan makna yang terkandung dalam pesan atau karya (objek) yang diciptakannya. Namun, yang meninggalkan makna bukanlah dunia material (benda) yang dihasilkan sebagai hasil karya seni dan hal-hal lain semacamnya. Sebaliknya, manusialah yang melakukannya. Dalam konteks pembahasan ini, yang dimaksud dengan “representasi” adalah pembangunan segala jenis media pada setiap dan seluruh bagian realitas atau realitas, namun tidak terbatas pada masyarakat, objek, peristiwa, dan identitas budaya. Representasi tersebut dapat berupa kata-kata atau benda tertulis, atau bahkan dapat berupa gambar diam atau gambar bergerak dalam bentuk film.

Singkatnya, objek penelitian ini yaitu cuplikan film *battle for Incheon operation chromite* merupakan sesuatu yang memiliki makna yang bisa diinterpretasikan oleh penontonnya. Hal ini dilakukan dengan sistem dan pendekatan representasi yang sudah diuraikan di atas. Penulis sebagai penonton akan menggunakan pendekatan konstruksionis untuk menganalisis makna berdasarkan gambar dan cuplikan yang ditunjukkan pada film *battle for Incheon operation chromite* ini. Pendekatan konstruksionis ini sendiri, menurut Hall (1997), merupakan pendekatan yang paling berpengaruh dalam penelitian tentang budaya.

Dengan menggambarkan dunia sebagai representasi, tersirat bahwa dunia yang tampak hanyalah permainan bagi orang yang melihat atau yang menyadarinya. Oleh karena itu, tidak ada sesuatu pun yang mempunyai eksistensi independen, termasuk

rasa, cahaya, pendengaran, visual, ruang dan waktu. Keterbatasan melahirkan representasi, yaitu ilusi yang terjebak dalam keyakinan keliru bahwa gambar yang ditampilkan adalah hakikat alam semesta yang sebenarnya (Setyo, 2004: 215).

Sedangkan menurut Burton (2012: 141) menyiratkan bahwa ideologi adalah sistem representasional. Dalam masyarakat, relasi kekuasaan dilepaskan melalui tindakan representasi. Akibatnya, kekuasaan pada dasarnya dimasukkan sebagai manifestasi wacana dan ideologi melalui representasi. Representasi tercipta dari sudut pandang tertentu, khususnya dalam media visual seperti bioskop dan televisi. Frasa "Sudut pandang" mempunyai dua arti yang berbeda:

1. Posisi pandang mengacu pada perspektif dalam ruang, lebih khusus lagi sudut pandang dari mana foto diambil, yang merupakan pandangan literal dalam ruang. Perspektif spasial membangun hubungan dengan topik yang dibahas, yang pada gilirannya mempengaruhi bagaimana topik tersebut diinterpretasikan. Sudut pandang penonton ditentukan oleh posisi kamera yang sengaja dipilih oleh pembuat film atau fotografer. Sudut pandang tinggi yang dipertahankan pada jarak dari topik, misalnya, mempunyai efek menjauhkan penonton dari subjek, yang pada gilirannya mendorong pemirsa untuk menjadi pengamat subjek, bukan partisipan di dalamnya. Sebaliknya, jika foto diambil melalui pintu di bawah garis mata subjek manusia, hal ini akan memberikan kesan bahwa orang tersebut sedang melihat sekeliling, khususnya jika subjek tidak menyadari bahwa foto tersebut sedang diambil.
2. Interpretasi tambahan terhadap istilah "sudut pandang" mengacu pada perspektif intelektual dan kritis yang dianut sehubungan dengan berbagai bentuk konten media (Burton, 2012: 140).

2.2.2 Proses Representasi

Stuart Hall membagi proses penciptaan makna menjadi tiga tahapan representasi yang berbeda, antara lain: Pertama, menggunakan metode reflektif, yaitu menggunakan bahasa sebagai cermin untuk merefleksikan atau merefleksikan makna sebenarnya dari segala sesuatu di alam semesta. Menurut metode ini, makna sangat bergantung pada benda, orang, konsep, atau peristiwa di dunia nyata. Agar bisa mencerminkan makna sesungguhnya sebagaimana yang ada di dunia saat ini, maka bahasa juga berfungsi sebagai cermin. Namun, indikasi visual itu sendiri akan membentuk hubungan dengan bentuk dan tekstur objek representasional (Sigit Surahman, 2014). Kedua, pendekatan intensional adalah strategi yang bertujuan, yaitu bahasa yang digunakan untuk menyampaikan gagasan. Strategi linguistik ini berkomunikasi sesuai dengan persepsi kita terhadap dunia. Metode ini menunjukkan bahwa seorang pembicara, penulis, atau siapapun yang menggunakan bahasa untuk menyampaikan sudut pandang pribadinya kepada dunia. Ketiga, pendekatan konstruksi, dan melibatkan konstruksi makna melalui penggunaan kata-kata. Melalui kata-kata yang kita pilih untuk mengekspresikan diri, kita menciptakan makna. Inilah strategi ketiga yang dapat dimanfaatkan untuk mengenali karakter sosial dan bahasa suatu masyarakat. Praktek jenis pekerjaan yang memanfaatkan bahan benda, yang dapat juga disebut representasi, termasuk dalam sistem representasi metode bangunan ini. Sistem ini mencakup suara, gambar, cahaya dalam fotografi, coretan yang kami hasilkan, dan lain sebagainya. Di sisi lain, makna tanda ini tidak bergantung pada sifat tanda material itu sendiri, melainkan pada fungsi simbolik yang dimilikinya.

Coding dan *decoding* merupakan konsep yang dikembangkan oleh Stuart Hall dalam kaitannya dengan proses representasi media. Ide ini menggambarkan

bagaimana proses suatu peristiwa dipersepsikan oleh media dan oleh khalayak yang mengkonsumsi media. Proses pengkodean media terhadap realitas yang sudah ada tidak terlepas dari komponen ideologi, baik institusional maupun personal, serta aspek lain yang berkaitan dengan kondisi masyarakat secara keseluruhan. Pada bagian bab ini, seseorang akan mencoba mengkonstruksikan gambaran atas realitas yang diangkatnya, dan dalam prosesnya, ia akan terjerat dengan penanda-penanda politik (Sri Wahyuningsih: 2014).

Ketika seseorang dalam proses pengkodean memberikan penanda pada suatu peristiwa, nilai digunakan sebagai bagian dari proses itu. Menurut teori Hall, kejadian-kejadian yang telah ditandai dimaksudkan untuk memiliki tingkat kesetaraan yang tinggi jika dilihat dari kaca mata pemahaman masyarakat. Kesesuaian ini berkaitan dengan proses *decoding* serta pengaruh memiliki efek berupa informasi, hiburan, instruksi, atau ajakan, yang kesemuanya tentu saja mempunyai ciri-ciri persepsi kompleksitas di dalamnya baik secara kognitif maupun kognitif. seperti secara emosional, ideologis, atau implikasi perilaku lainnya (Sri Wahyuningsih: 2014).

Penggunaan berbagai bentuk media merupakan alat yang ampuh yang dapat mewakili individu atau kelompok tertentu (*representasi*) atau menghilangkan ide-ide mereka sepenuhnya, dan sebaliknya, orang atau kelompok tersebut juga dapat terpinggirkan. Menurut John Fiske, pekerja di media harus melalui setidaknya tiga proses berbeda untuk memenuhi perannya sebagai produsen informasi bisnis. Tindakan *representasi* adalah tujuan utama dari prosedur ini. Pertama-tama, peristiwa yang disampaikan dikodekan sebagai fakta. Cara media mengkonstruksi realitas ini dan menampilkannya sebagai fakta. Dalam bahasa gambar, kualitas-kualitas berbeda yang ditangkap secara visual, seperti pakaian, latar, suara, dan ekspresi, sering kali

dihubungkan dengan aspek-aspek tertentu. Ketika kita mengkaji dan menciptakan tanda sebagai sebuah realitas, selalu menandai realitas tersebut. Di sini kenyataan selalu ditandai realitas (*reality*) mengacu pada kode penampilan televisi (*appearance*), cara berpakaian (*costume*), tata rias (*make-up*), lingkungan (*environment*), tingkah laku (*behavior*), berbicara. (*dialog*), gerak (*motion*), ekspresi (ekspresi), dan suara (*voice*) (Joane Priskila Kosakoy, 2016).

Ketika kita mengakui sesuatu sebagai fakta dalam hidup kita. Kesulitan yang muncul adalah bagaimana seseorang seharusnya memahami kenyataan ini. Ini adalah aplikasi teknologi gadget. Kata-kata, kalimat, proposisi, grafik, dan struktur linguistik lainnya membentuk perangkat teknis ini dalam bahasa tertulis. Peralatan ini dapat disebut sebagai kamera, pencahayaan, sudut kamera, pengeditan, atau musik dalam konteks bahasa gambar. Penggunaan kata, frasa, proposisi, atau aspek tertentu dalam retorika dapat memberikan makna tertentu apabila diterima oleh khalayak. Ada pertanyaan tentang bagaimana pertemuan-pertemuan ini disusun untuk menghasilkan konvensi yang dapat diterima dari sudut pandang logistik. Bagaimana kode-kode tersebut saling terhubung satu sama lain dan disusun menjadi koherensi sosial, seperti kelas sosial atau kepercayaan umum yang sudah ada di masyarakat (Sri Wahyuningsih, 2014).

Menurut (Aris Badara, 2014), setidaknya harus melalui tiga proses ketika menampilkan suatu representasi (menampilkan objek, peristiwa, gagasan kelompok atau individu), yaitu: pertama, kejadian-kejadian yang ditetapkan (dikodekan) sebagai realitas. Yang kedua memberikan penjelasan tentang realitas. Faktor ketiga adalah bagaimana peristiwa-peristiwa atau gagasan-gagasan tersebut disusun menjadi kebiasaan-kebiasaan yang didukung secara ideologis.

Dua faktor kunci, yaitu komponen sinematik dan elemen naratif, harus dipertimbangkan ketika membuat acara televisi menjadi sebuah aksi. Komponen sinematik adalah komponen yang berhubungan dengan audio, visual, lokasi, *scene*, pencahayaan, tata cara editing, dan harus didukung oleh unsur pendukung yang akurat. Sedangkan keseluruhan nada dan struktur plot acara TV merupakan komponen naratifnya. Kualitas produk akhir akan sangat dipengaruhi oleh kedua faktor ini (Anton Mabruuri: 2018).

Berdasarkan penjelasan Stuart Hall dapat dilihat bagaimana proses representasi itu tercipta. Bermula dari pemikiran seseorang yang berpijak pada kenyataan, dan dari pemikiran tersebut terciptalah cerminan representasi yang utama untuk dikomunikasikan dengan menggunakan bahasa. Dari situlah proses pengenalan publik, karakter sosial, dan Bahasa termasuk suara, gambar, cahaya pada foto, dan coretan yang direpresentasikan. John Fiske tidak setuju dengan Stuart Hall, dengan alasan bahwa sangat penting untuk mempertimbangkan bagaimana representasi akan disajikan selama siaran saat membuat program televisi. Publik akan memiliki kesempatan untuk menampilkan representasi yang ditangkap selama prosedur produksi ini. Cara produser atau profesional media menciptakan acara mempunyai dampak yang signifikan terhadap representasi di televisi (Anton Mabruuri: 2018).

Perbedaan penjelasan Stuart Hall dan John Fiske tentang proses representasi, khususnya di media, adalah Stuart Hall hanya menggunakan konsep *decoding* untuk menggambarkan bagaimana suatu peristiwa diinterpretasikan oleh media dan khalayak, yang mana adalah ketentuan mengenai suatu peristiwa yang telah ditandai kemudian, untuk menjelaskan proses representasi di media. dimanipulasi agar ditujukan kepada penonton, dapat diterima publik, dan menghasilkan efek seperti

kenikmatan dan undangan. John Fiske memberikan penjelasan yang sangat detail tentang proses bagaimana pengalaman disimpan sebagai representasi dalam berbagai bentuk media. Realitas televisi terdiri dari kode-kode penampilan (*appearance*), cara berpakaian (*costume*), tata rias (*make-up*), lingkungan (*environment*), tingkah laku (*behavior*), wacana (*dialogue*), gerak (*motion*), ekspresi (ekspresi), dan bunyi (*voice*). Dan ketika kita melihat sesuatu sebagai kenyataan melalui media bahasa tertulis, maka instrumen teknis yang kita gunakan untuk itu adalah kata-kata, frase, proposisi, grafik, dan sebagainya. Jika berbicara tentang visual, alat-alat ini dapat disebut sebagai kamera, pencahayaan, sudut kamera, pengeditan, dan musik. Penggunaan kata-kata, frasa, proposisi, atau sejumlah aspek retorik lainnya dapat memberikan makna apa pun, dan cara di mana peristiwa-peristiwa tersebut disusun ke dalam pola-pola yang diakui secara umum, seperti kelas sosial atau gagasan-gagasan umum yang ada di masyarakat, adalah hal yang penting. bahan terakhir yang dapat memberi arti pada sesuatu (Joane Priskila Kosakoy, 2016).

Terlihat dari kedua tokoh Stuart Hall dan John Fiske menjelaskan proses representasi menurut mereka yang mempunyai perbedaan seperti yang dijelaskan oleh peneliti. Sebab, proses representasi merupakan proses menghasilkan suatu makna, dan dalam proses ini siapa yang melakukan proses representasi bergantung pada orang yang melakukan representasi itu sendiri. sebagaimana disebutkan di atas. Karena penelitian ini merupakan penelitian dokumenter yang dihubungkan dengan bagaimana media meng gambarkannya, maka peneliti mempunyai pandangan yang sesuai dengan representasi proses John Fiske karena kedua tokoh tersebut. Pandangan ini sejalan dengan proses representasi John Fiske. John Fiske mampu menggambarkan semuanya dengan sangat rinci karena proses representasi dapat diamati dalam berbagai bentuk

media massa, khususnya televisi dalam bentuk gambar bergerak dalam bentuk dokumenter (Anton Mabru: 2018).

2.2.3 Teori Representasi

Teori utama yang mendukung penelitian ini adalah Teori Representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall. Penggunaan kata-kata untuk memberikan makna bagi orang lain merupakan hal mendasar dalam memahami teori representasi. Mekanisme yang melaluinya segala sesuatu diciptakan dan diperdagangkan antar anggota kelompok dalam suatu masyarakat sangat bergantung pada representasi. Representasi adalah penggunaan kata-kata untuk menerjemahkan suatu gagasan yang ada dalam pikiran kita. Stuart Hall dengan jelas menyatakan bahwa representasi adalah tindakan menciptakan makna melalui kata-kata. Stuart Hall (1997:15) mendefinisikan representasi sebagai konstruksi linguistik dari gagasan konseptual tentang makna dalam pikiran. Orang, tempat, atau bahkan peristiwa nyata dapat dideskripsikan sebagai orang, tempat, atau benda fiktif melalui penggunaan konsep dan bahasa. Representasi dapat diartikan sebagaimana kita menggunakan bahasa untuk memanfaatkan atau mengungkapkan sesuatu yang penting kepada orang lain.

Merepresentasikan berarti menggambarkan atau menyampaikan gambaran yang ada pada pikiran kita, memunculkan apa yang ada di dalam imajinasi kita. Representasi menghubungkan antara konsep dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang atau kejadian yang nyata, dan dunia imajinasi dari obyek, orang, benda dan kejadian yang tidak nyata. Menurut teori representasi, makna diciptakan melalui penggunaan bahasa dan ditransfer antar anggota kelompok dalam suatu budaya. Representasi adalah menghubungkan ide-ide dalam pikiran kita melalui penggunaan bahasa yang

memungkinkan kita memahami hal-hal aktual, orang-orang, dan peristiwa-peristiwa dari hal-hal, orang-orang, dan peristiwa-peristiwa khayalan (Hall, 1997).

Giles (1999:56-57) dalam buku *Studying Culture: A Practical Introduction*, terdapat tiga definisi dari kata "represent" ' ' yakni: *To stand in for, To speak or act on behalf of, dan To represent*. Dalam penggunaan sebenarnya, makna dari ketiga representasi ini mungkin sering kali tumpang tindih satu sama lain. Teori Hall sangat berguna untuk memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai makna representasi dan cara representasi tersebut memanifestasikan dirinya dalam tatanan sosial budaya.

Hall dalam bukunya *Representation: Cultural representation and signification practices According to the theory that "representation links meaning and language to culture", The process by which individuals within a culture create meaning and communicate it to one another involves representation, which is an important component of this process*, Salah satu cara untuk menciptakan makna adalah melalui penggambaran singkat. Sistem representasional, yaitu cara kerja representasi, terdiri dari dua bagian penting: gagasan dalam pikiran dan bahasa. Kedua elemen ini saling terkait satu sama lain. Gagasan tentang sesuatu yang dimiliki dan ada di dalam pikiran menyebabkan orang atau apa pun memahami apa maksud benda tersebut. Namun maknanya tidak dapat diungkapkan tanpa bahasa, seperti halnya kata "kaca" dan pemahaman akan maknanya. Apabila seseorang tidak dapat mengartikulasikan makna "gelas" (benda yang digunakan untuk minum) dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh orang lain, maka ia tidak akan mampu menyampaikannya Giles (1999:56-57).

Oleh karena itu konsep dalam (pikiran) dan tanda (bahasa) menjadi bagian penting yang digunakan dalam proses konstruksi atau produksi makna. Konstruksionis

membuat Realitas itu bahkan bisa dibentuk oleh instrumen penelitian yang dibikin oleh peneliti dan konstruksi yang diterapkan pada objek penelitian. Setiap metode pengamatan, seperti dikatakan Hall menghasilkan tingkatan bias tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa representasi adalah suatu proses untuk memproduksi makna dari konsep yang ada dipikiran kita melalui bahasa. Proses produksi makna tersebut dimungkinkan dengan hadirnya sistem representasi. Pendekatan konstruksionis bisa juga diartikan sebagai paradigma konstruksionis, paradigma menurut (Deddy Mulyana, 2013:139) dalam bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif mengatakan bahawa Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata.

Segala sesuatu yang ada di dunia nyata bukanlah suatu hal yang simple melainkan kompleks, banyak segala sesuatu yang memiliki makna dan kita belum tentu memahami makna tersebut. Menurut Anderson, paradigma adalah ideologi dan perilaku ilmuwan yang memiliki kesamaan konsepsi tentang realitas, seperangkat standar untuk mengevaluasi upaya penelitian, dan seperangkat metodologi (Mulyana, 2013: 9)

Menurut perspektif ini, realitas sosial bukanlah produk alam melainkan ciptaan. Menentukan bagaimana peristiwa atau realitas tercipta, dan bagaimana konstruksi tersebut dihasilkan, merupakan fokus analisis dalam paradigma konstruksionis. Gagasan bahwa realitas tidak ada dijelaskan oleh paradigma konstruksionis. Hanya di dalam kerangka konseptual tentang cara berpikir tentang sesuatu, realitas bisa ada. Akibatnya, perspektif konstruksionis memandang realitas sebagai sesuatu yang tersebar secara sosial, jelas, spesifik, dan hanya ada dalam bentuk mental atau konstruksi. Metode konstruksionis memiliki dua ciri penting. Metode

konstruksionis menekankan pentingnya politik serta metode yang digunakan seseorang untuk mengkonstruksi suatu realitas. Makna adalah suatu proses dinamis dari sebuah ide yang mengubah seseorang menjadi sebuah pesan; itu bukanlah sesuatu yang mutlak. Seseorang dipulihkan dalam sebuah pesan melalui proses makna yang aktif. Sebaliknya, pendekatan konstruksionis mensyaratkan komunikasi sebagai suatu proses yang dinamis. Metode konstruksi melihat bagaimana pesan diciptakan baik dari sudut pandang komunikator maupun penerima, serta bagaimana setiap orang mengkonstruksi maknanya sendiri ketika mendengar pesan tersebut (Eriyanto, 2001: 47).

Menurut teori ini, tidak ada penelitian konstruktif, sebaliknya realitas diciptakan oleh media. Oleh karena itu, dalam studi konstruksionis, bagaimana keberadaan peristiwa dibangun dan dipahami menjadi semakin penting. Bahkan peralatan penelitian yang dibuat oleh peneliti dan konstruksi yang digunakan pada objek penelitian mempunyai kekuatan untuk membentuk realitas. Seperti yang dinyatakan Hall, setiap teknik observasi menghasilkan bias. Sangat sulit untuk mengharapkan hasil penelitian yang benar-benar mewakili kenyataan, karena pada hakikatnya penelitilah yang menciptakan opini terhadap subjek penelitiannya. Interaksi antara subjek penelitian dan peneliti pada akhirnya membentuk realitas. Memahami bagaimana media memproduksi realitas adalah tujuan analisis paradigma konstruksionis. Studi konstruksionis tidak hanya mengkaji apa yang tertulis tetapi juga bagaimana sebuah berita terbentuk dan apa yang tidak ditulis. Media yang diteliti bagaimana media menciptakan realitas dimasuki, dibagikan, dan peneliti berusaha mengidentifikasinya (Eriyanto, 2001: 49).

Demikian paradigma konstruktif yang akan digunakan dalam memahami pemaknaan dalam teori representasi. Namun penafsiran suatu tanda dipengaruhi oleh latar belakang pengetahuan dan persepsi suatu kelompok sosial terhadapnya. Agar suatu kelompok dapat memahami sesuatu dengan cara yang hampir sama, mereka harus mempunyai pengalaman yang sama. Pengertian representasi sering digunakan untuk menggambarkan hubungan antara teks media dan realitas sebenarnya. Istilah “teks media” digunakan untuk merujuk pada segala sesuatu yang dirancang untuk berkomunikasi, termasuk pidato, puisi, acara televisi, film, teori, dan kreasi musik (Anderson, 2006: 288).

Dengan demikian kita dapat mengatakan bahwa representasi adalah cara orang-orang dari suatu budaya menggunakan bahasa untuk menyampaikan makna. Dalam konteks ini, bahasa didefinisikan secara lebih umum sebagai sistem apa pun yang menggunakan isyarat, baik verbal maupun nonverbal, dan di mana penafsiran representasi tersebut mempunyai makna asli atau makna yang bertahan lama.

2.2.4 Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu yang mempelajari film. Menurut Steve dalam websitenya *steve-digicam.com* sinematografi berasal dari dua kata Yunani kinema yang berarti bergerak dan *graphein* yang berarti merekam. Steve menuturkan bahwa dalam film, acuan sinematografi adalah memotret film itu sendiri.

Bruce menuturkan dalam bukunya yang berjudul “*Film Production Technique: Creating The Accomplished Image*” bahwa terdapat tiga teknik dasar pengambilan gambar dalam sebuah produksi film, yaitu:

1. *Long Shot*

Teknik *long shot* (LS) atau bisa diartikan dengan pengambilan jauh adalah teknik yang digunakan untuk menampilkan seluruh tubuh manusia atau lebih. Teknik pengambilan gambar untuk orang dari kepala sampai kaki disebut *full-body shot* atau *full shot*. Sementara teknik pengambilan untuk objek yang sangat jauh disebut *extreme long shot* (ELS).

2. *Medium Shot*

Medium shot (MS) adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan untuk menampilkan orang dari pinggang ke atas. Teknik ini lebih detail daripada *full-body shot* dan netral secara keseluruhan dalam mempersentasikan subjek. *Medium shot* (MS) mencerminkan bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain.

3. *Close up*

Close up mengutamakan pengambilan gambar di bagian kepala, biasanya gambar diambil dari atas kancing baju teratas. Pengambilan gambar yang lebih dekat dari itu adalah *extreme close up* (ECU). *mediun close up* (MCU) juga sering digunakan untuk pengambilan gambar dari tengah dada ke atas.

Selain teknik dasar pengambilan gambar, terdapat pula enam jenis sudut pengambilan gambar (*angle*), yaitu:

1. *Low Angle Shot*

Posisi kamera dalam mengambil gambar berada lebih rendah dari subjek dan kemudian bergerak naik. Cenderung untuk membuat karakter atau lingkungan terlihat lebih superior, dominan dan menekan.

2. *High Angle Shot*

Angle ini berlawanan dengan *low angle shot*. Posisi kamera dalam mengambil gambar berada di atas subjek, kemudian bergerak menunjuk ke bawah. Tipe *shot* ini cenderung membuat subjek terlihat terintimidasi dan tertekan.

3. *Eye Level Shot*

Angle ini memposisikan kamera sejajar dengan ketinggian mata karakter atau subjek yang diambil dalam sebuah film. *Eye level shot* cenderung netral dan membuat penonton berkedudukan sama dengan subjek.

4. *Bird's Eye View*

Angle ini bisa disebut juga *overhead shot*, variasi dari *high angle shot* namun ini lebih ekstrim. pengambilan gambar dengan menangkap langsung gambar dari atas dan cenderung untuk seperti Tuhan dan membuat manusia seperti semut.

5. *Oblique Shot*

Oblique shot bisa disebut juga *dutch shoot*. Posisi kamera menyamping dalam tripod. *Angle* ini digunakan untuk memberikan kesan dunia yang melimpah yang menjadi tidak seimbang atau mengalami kerusakan.

6. *Point of View Shot*

Point of view shot membuat kamera untuk melibatkan penonton pada peristiwa dalam sebuah film. Teknik pengambilan gambar ini membuat lensa kamera seolah-olah menjadi mata penonton atau salah satu pelaku dalam adegan.

2.2.5 Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film adalah membran seluloid tipis yang berisi gambar atau potret yang diambil dengan kamera gambarnya masih gambar negatif, artinya tidak berwarna. Yang dimaksud dengan "gambar hidup"

adalah gambar bergerak atau suatu gerakan yang dianggap sebagai film. Gerakan tersebut mungkin memberikan gambaran yang dianggap sebagai sebuah narasi.

Menurut Sobur (2013: 126), film sebagai alat komunikasi massa kedua muncul di dunia, memulai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, yaitu ketika faktor-faktor yang menghambat perkembangan surat kabar sudah tidak ada lagi. dibuat menghilang." Intinya, metode pengambilan foto digunakan dalam gambar bergerak; metode ini dikenal sebagai sinematografi.

Kinema yang dalam bahasa Yunani berarti cahaya dan Graphie yang berarti rekaman, merupakan akar kata sinematografi. Jika keduanya dimaknai sama, maka sinematografi adalah seni menangkap cahaya yang memerlukan alat unik berupa kamera. Konsep ini sesuai dengan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan fotografi, yaitu phos yang berarti cahaya dan graphie yang berarti gambar (Bull, 2010: 5).

Media massa global kedua yang muncul setelah surat kabar mengalami fase perkembangan pada akhir abad ke-19 adalah film. Faktor-faktor yang sama yang menghalangi popularitas surat kabar pada abad ke-18 dan awal abad ke-19 teknis, politik, ekonomi, sosial, dan demografi mempengaruhi perkembangan awal film. Film dipandang lebih sebagai media hiburan dibandingkan sebagai alat persuasi. Kemampuan membujuk atau membujuk sangat kuat dalam film. Kehadiran organisasi sensor dan kritik masyarakat menunjukkan betapa pentingnya film. Keberadaan film memungkinkan kita merasakan dunia yang berbeda dan menambah dimensi baru dalam kenikmatan bagi semua demografi dan kelompok umur (Mambor, 2000).

2.2.6 Film Sebagai Media Komunikasi

Komunikasi sebagaimana didefinisikan oleh Trenholm dan Jensen dalam Fajar adalah proses dimana sumber mengirimkan pesan kepada penerima melalui berbagai saluran. Tindakan komunikasi merupakan suatu tata cara yang dilakukan komunikator untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan melalui berbagai media. Selain itu, Weaver menyatakan dalam Fajar bahwa komunikasi adalah proses penuh mempengaruhi pemikiran orang lain melalui kata-kata (Marhaeni fajar, 2009: 31).

Salah satu aspek komunikasi adalah media massa. Oleh karena itu, dasar-dasar komunikasi dan evolusi komunikasi menjadi dasar komunikasi massa. Komunikasi massa mengacu pada komunikasi yang dilakukan oleh media massa masa kini. Dan media massa tersebut diantaranya adalah radio, televisi, film, dan surat kabar (Onong uchjana effendy, 2004: 50). Berdasarkan sudut pandang di atas, dapat dikatakan bahwa komunikasi massa mengacu pada distribusi pesan melalui media. Film menjadi contoh media komunikasi massa yang dipilih dalam studi ini karena film adalah salah satunya. Pemanfaatan film sebagai alat komunikasi untuk menggambarkan kehidupan sosial di masyarakat merupakan hal yang lumrah.

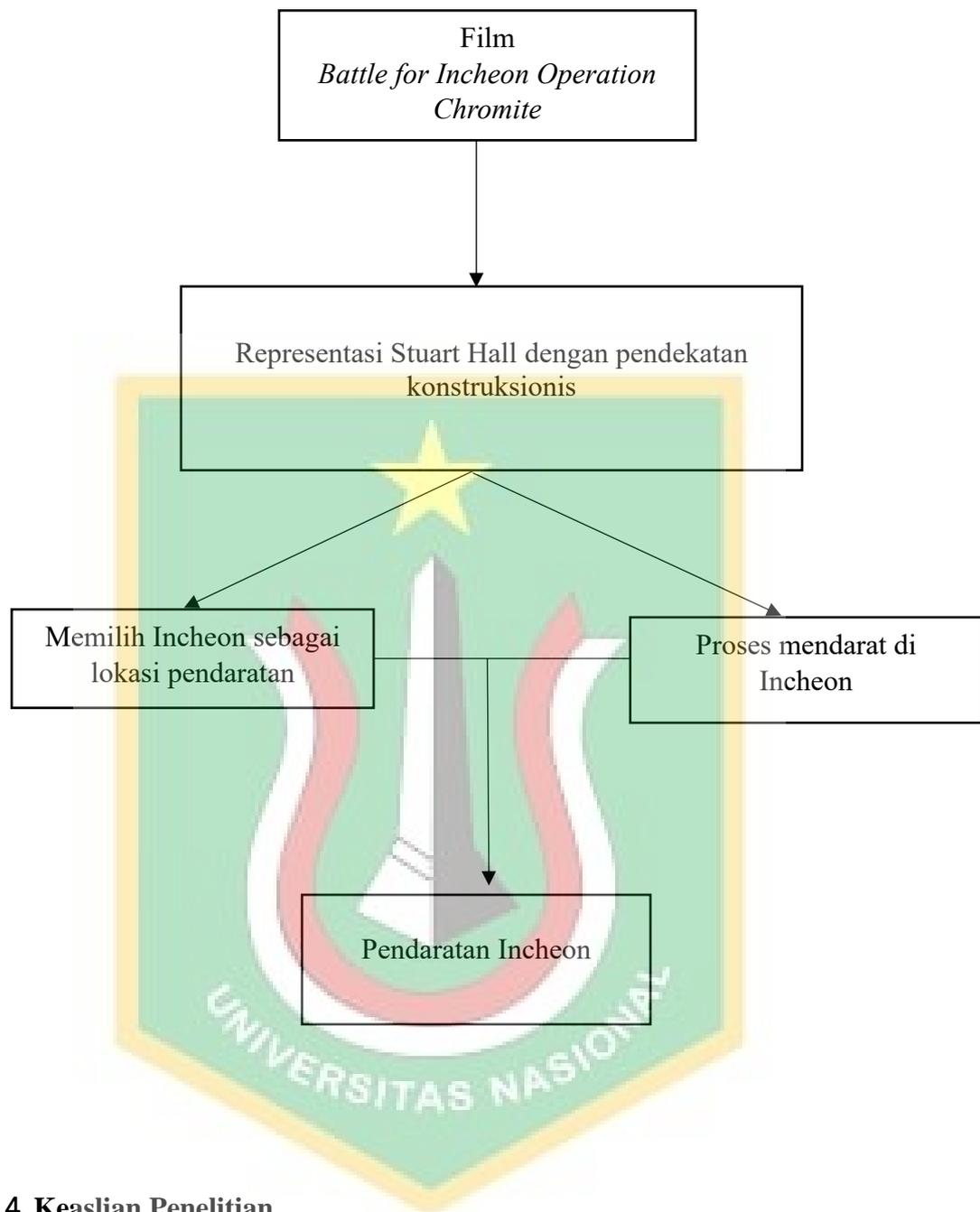
Film sering digambarkan sebagai gambaran hidup yang menarik bagi semua kelas sosial. Film mungkin sering ditayangkan di bioskop. Namun seiring kemajuan teknologi film, film kini dapat ditayangkan di rumah pribadi, ruang publik, lapangan terbuka, dan tempat lainnya. Film mempunyai kekuatan dan kapasitas untuk berhubungan dengan berbagai kelompok sosial, yang berpotensi mempengaruhi penontonnya. Keterkaitan film dengan masyarakat selalu dipandang linier, artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat tergantung pada substansi pesan (message) yang ada di baliknya tanpa pernah bergerak ke arah lain. Argumen bahwa

film adalah gambaran kehidupan seseorang digunakan untuk menyangkal kritik yang dilontarkan terhadap sudut pandang tersebut (Alex sobur, 2003: 127).

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka penelitian ini akan di lakukan dengan langkah-langkah pengambilan data dalam Film *Battle for Incheon Operation Chromite* adalah sebagai berikut:

1. Memilih Film *Battle for Incheon Operation Chromite* sebagai subjek yang akan diteliti.
2. Menonton dan menyimak film dalam durasi 1 jam 51 menit dari tayangan Film *Battle for Incheon Operation Chromite* dengan dibantu *subtitle* berbahasa Indonesia untuk memahami mana saja yang termasuk ke dalam pendaratan di Incheon yang akan dianalisis.
3. Melakukan transkrip dan menerjemahkan data mengenai fakta sejarah ke dalam bahasa Indonesia dengan metode catat. Pentranskripsian data dilakukan dengan memberikan kode tuturan pada setiap dialog.
4. Mengidentifikasi dan mengelompokkan dialog mana saja yang termasuk dalam pendaratan di Incheon.



2.4 Keaslian Penelitian

Berdasarkan jurnal dan skripsi terdahulu yang sudah menjadi acuan dalam penulisan skripsi ini, penulis menemukan persamaan dan perbedaan diantara jurnal dan skripsi yang dijadikan sebagai acuan penelitian terdahulu. Dalam menghindari penegasan kesamaan dalam penelitian skripsi ini, peneliti akan menjelaskan keunikan

penelitian skripsi ini dengan menggambarkan persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan peneliti dalam skripsi ini.

Penelitian pertama dengan jurnal yang disusun oleh Ria Mutiara Ramadhani dan Febriani Elfida Trihtarani pada tahun 2020 berjudul “Representasi Sejarah Perang Korea Dalam Film *Welcome To Dongmakgol*. Dalam jurnal tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas tentang representasi Sejarah Perang Korea dalam film *Welcome to Dongmakgol* karya sutradara Park Kwang-hyun. Film *Welcome to Dongmakgol* menggambarkan peristiwa sejarah yang terjadi selama masa awal Perang Korea. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah representasi peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi selama Perang Korea dan juga menjelaskan fakta sejarah yang ada dalam film tersebut. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menelaah representasi yang terjadi dalam perang di Korea.

Penelitian kedua menurut Yoon Jung Chang dalam Jurnal Masyarakat Geografis Korea Vol.49 No.1 2014 (77-90) dalam judul Representasi Tempat Sinematik dari Film Perang Korea dengan Penekanan, menyatakan representasi sinematik tempat dalam film Perang Korea pada peristiwa 'Incheon Landing' 1950, dengan fokus pada representasi tempat. 'Incheon Landing' pada bulan September 1950 memberikan titik balik bagi Perang Korea, dan peristiwa tersebut dapat ditafsirkan sangat berbeda dari perspektif Korea Selatan dan Korea Utara. Dua film pada acara yang sama dari 'Pendaratan Incheon' sebuah film Korea Selatan, "Operasi Pendaratan Incheon" (1965), dan sebuah film Korea Utara, "Wolmido" (1982) - dipilih sebagai sumber utama analisis dan perbandingan. Setiap direktur memiliki niat yang berbeda. Satu film diambil dari sudut pandang tentara pendarat, sedangkan film lainnya diambil dari sudut pandang bek. Akibatnya, satu film menekankan pertempuran sebagai

tontonan kemenangan gemilang dari sudut pandang pasukan pendarat, sementara film lainnya mengagungkan para prajurit yang tewas dalam pertempuran sebagai pahlawan dari sudut pandang pembela.

Penelitian ketiga menurut Ukon Furkon Sukanda dan Siti Setyawati Yulandari, Representasi Nasionalisme Dalam Film Animasi *Battle Of Surabaya* dalam jurnal *Dialektika Komunika: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah* Vol 7 No 2, persamaan penelitian ini menggunakan pendekatan analisis representasi Stuart Hall dan perbedaannya disini penelitian ini menambahkan semiotika Charles Sanders Pierce untuk mengidentifikasi representasi nasionalisme dalam film animasi *Battle of Surabaya*. Dalam penelitian ini, tanda icon, index, dan symbol digunakan untuk merepresentasikan nilai-nilai tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *film Battle of Surabaya* merepresentasikan nasionalisme melalui sikap siap berperang, persatuan, dan semangat juang. Selain itu, film ini juga merepresentasikan persahabatan melalui kerjasama dan kepercayaan antar karakter, serta motivasi diri melalui semangat pantang menyerah dalam menghadapi rintangan.

Penelitian keempat menurut Suhardi, dkk., dalam jurnal *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* e-ISSN: 2550-0813 | p-ISSN: 2541-657X | Vol 9 No 1 Tahun 2022 Hal: 271-278. Dengan judul “Analisis Perang Korea Tahun 1950-1953 Dari Aspek Strategi Dan Manfaatnya Bagi TNI AL”. Persamaan penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif tetapi penelitian ini melalui pendekatan penelitian studi pustaka. Pengambilan data berasal dari studi literatur berupa buku, jurnal, dan sumber informasi lainnya. Hasil dari penelitian ini yaitu, keberhasilan pendaratan Amphibi di Incheon merupakan penerapan strategi perang dari MacArthur yang matang dan penuh perhitungan.

Penelitian kelima dalam jurnal Hary Ganjar Budiman dan Kunto Sofianto, paradigma jurnal kajian budaya vol. 8 no. 2 (2018): 155-173 Representasi Sipil-Militer Dan Konstruksi Maskulinitas Pada Film Jenderal Soedirman (2015), Jurnal ini membahas representasi hubungan sipil-militer dan konstruksi maskulinitas dalam film "Jenderal Soedirman" (2015). Film ini, yang disponsori oleh tentara, menggambarkan sejarah Jenderal Soedirman selama perang gerilya untuk kemerdekaan Indonesia. Persamaan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif tetapi memiliki perbedaan pendekatan yaitu penelitian ini menggunakan paradigma encoding/decoding yang diusulkan oleh Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan sipil-militer dalam film ini sebagian besar didominasi oleh peran militer, dan maskulinitas terbentuk dengan menggabungkan konsep "Kiai" (ulama Muslim) dan patriotisme militer yang dibungkus dalam ekspresi Islam.

