

**BAB II**  
**KAJIAN TEORI**

**2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan**

**Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian**

<b>Penulis</b>						
Nama Peneliti dan Tahun	Rullu Chandra Syafrul (2015)	Ike Desi Florina (2014)	Diva Eureka (2023)	Marshanda Aulia Purnomo Putri (2023)	Thijing Thijing, Yasinta Arianti (2022)	Penelitian Penulis
Judul	Analisis Semiotika terhadap Makna Jihad dalam Film Zero Dark Thirty	Representasi Represi Orde Baru Terhadap Buruh (Studi Saluran Komunikasi Modern Christian Metz Dalam Film Marsinah (Cry Justice))	Relasi Sintagmatik-Paradigmatik Christian Metz Dalam Adegan Apple Strudel Pada Film Inglorious Basterds (2009)	Karakter Mikologi (Ahli Jamur) Yang Diperankan Christine Hakim Dalam TV Series "The Last Of Us" (Analisis Semiotika Model Christian Metz)	Analisis Semiotika Representasi Budaya Tionghoa dalam Film Crazy Rich Asians	Representasi Konflik Komunikasi Interbudaya Pada Film 'Ngeri Ngeri Sedap' Teori Analisis Semiotika Christian Metz
Persamaan	Menganalisis cuplikan scene	Menganalisis menggunakan <i>The Large Syntagmatic Category</i>	Menganalisis makna melalui shoot pada potongan scene film.	Menganalisis menggunakan <i>The Large Syntagma Category</i>	Menganalisis mengenai Komunikasi Budaya	Menganalisis potongan scene menggunakan beberapa Syntagma pada <i>The Large Syntagma</i>
Perbedaan	Menggunakan analisis gabungan Christian Metz, Roland Barthes, dan Steve Campsall	Membahas <i>Represi Politik</i>	Membahas konotatif baik secara paradigmatis maupun sintagmatik.	Menganalisis karakter secara mikologi.	Analisis menggunakan <i>mise-en-scene</i>	Menganalisis sebuah konflik komunikasi interbudaya

Metode Analisis Data	Semiotika Christian Metz	Semiotika Christian Metz	Semiotika Christian Metz	Semiotika Christian Metz	Semiotika Christian Metz	Semiotika Christian Metz
Hasil Penelitian	Menemukan makna sign pada film, code dan elemen pada scene yang bertujuan sebagai status sosial citra dan penunjuk ruang dan waktu.	Mempresentasikan represi Orde Baru yang terkandung dalam film Marsinah	Menjelaskan beberapa shoot dengan gabungan sebuah makna.	Menjelaskan beberapa scene menggunakan <i>Syntagma</i>	Representasi budaya dalam Film Crazy Rich Asians ditampilkan melalui adegan-adegan oleh Rachel Chu dan Nick Young di Singapura dan penggunaan bahasa serta macam adat dan budaya keluarga yang turun menurun seperti makna pemilihan warna merah, pesta mekar bunga wijayakusuma, pembuatan pangsit, dan arti sebuah keluarga serta permainan mahjong.	Hasil dari penelitian ini menjelaskan beberapa konflik komunikasi interbudaya pada film Ngeri Ngeri Sedap menggunakan <i>Syntagma</i> dan menjelaskan beberapa pesan moral

Sumber: diringkas dari penelitian terdahulu Sya'Dian (2015), Riwu & Pujiati

(2018), Majid, A. (2019), Wijaya, D. E. (2022), dan Diputra & Nuraeni (2022)

## 2.2 Jurnalisme

Secara keilmuan, jurnalistik berada di bawah naungan ilmu induk komunikasi. Hal ini wajar, sebab prinsip-prinsip jurnalistik banyak yang secara langsung diturunkan dari definisi komunikasi, yakni proses penyampaian informasi, ide, emosi, keterampilan, dan lain-lain melalui penggunaan simbol, angka, grafik, dan lain-lain (Arifin, 2010).<sup>4</sup>

Menurut Sumadiria (2008), jurnalistik adalah kegiatan yang memungkinkan pers atau media massa bekerja dan diakui eksistensinya dengan baik. Berikut bentuk jurnalistik antara lain:<sup>5</sup>

1. Jurnalistik Media Cetak meliputi jurnalistik surat kabar harian, jurnalistik surat kabar mingguan, jurnalistik tabloid mingguan, dan jurnal majalah.
2. Jurnalistik Auditif yaitu jurnalistik radio siaran.
3. Jurnalistik Media Elektronik Audiovisual yaitu jurnalistik televisi siaran dan jurnalistik media *online* (*internet*).



<sup>4</sup> Arifin. (2010). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

<sup>5</sup> Sumadiria, H. (2008). *Jurnalistik Indonesia Menulis Berita dan Feature*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

### 2.3 Semiotika

Semiotik atau ada yang menyebut dengan semiotika berasal dari kata Yunani semeion yang berarti “tanda”. Istilah semeion tampaknya diturunkan dari kedokteran hipokratik atau asklepiadik dengan perhatiannya pada simtomatologi dan diagnostik inferensial (Sobur, 2017).<sup>6</sup>

Semiotika adalah studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengan cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya. Dengan kata lain, perangkat pengertian semiotik dapat diterapkan pada semua bidang kehidupan asalkan ada arti yang diberikan, ada pemaknaan dan ada interpretasi (Sudjiman & Zoest, 1992).<sup>7</sup>

Ada 9 semiotika secara umum yang dapat memudahkan audiens membaca atau mengaertikan tujuan dari semiotik itu sendiri ;

1. Analik : Menganalisis sistem tanda yang dikelola menjadi sebuah ide, objek, dan makna.
2. Deskriptif : Mmeperhatikan sistem tanda yang dapat di alami pada waktu sekarang.
3. Funal (Zoo Semiotik) : Semiotik khusus yang memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan.
4. Kultural : Semiotik yang khususnya menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan tertemtu.
5. Naratif : Menelaah sistem tanda dalam sebuah narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklore).
6. Natural : Menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
7. Normatif : Menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma.

8. Sosial : Menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang kata maupun lambang satuan yang disebut kalimat.
9. Struktural : Menelaah sistem tanda yang di manifestasikan melalui struktur bahasa.

### 2.3.2 Semiotika Christian Metz

Christian Metz adalah salah satu penggagas semiotika film. Christian Metz lahir pada tahun 1931 di Beziers di selatan Prancis, Christian Metz meninggal secara tragis pada akhir tahun 1993. Ia dikenal sebagai seorang pemikir strukturalis yang mempraktikkan model *linguistic* dan *semiology saussurean*. Ia juga seorang intelektual dan kritikus sastra Prancis yang terkemuka, yang menerapkan strukturalisme dan semiotika dalam studi sastra. Metz membuka jalan pada tahun 1960-an untuk pembentukan teori film sebagai disiplin intelektual baru. Memang, artikel-artikel (ditulis antara 1964 dan 1968) dalam *Essais sur la signification au cinema* karya Metz (1968) membuka jalan bagi pendirian departemen studi sinema di Universitas Vincennes (Paris VIII) (Metz, 1974).<sup>8</sup>

Perhatian utama semiotika film adalah proses makna mulai muncul dan tersampaikan melalui unsur denotatif dalam film. Ketika Bahasa Film diterjemahkan, hampir dua puluh tahun yang lalu, sangat sedikit oleh Bertrand Augustus teks tentang semiotika dan khususnya semiotika film tersedia dalam bahasa Inggris.

---

<sup>6</sup> Sobur, A. (2017). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

<sup>7</sup> Sudjiman, P., & Zoest, A. V. (1992). *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Dengan memusatkan perhatian pada bahasa manusia, linguistik aktual sering kali dapat memperoleh pengetahuan tentang subjeknya dengan cara yang sering. Kekakuan yang layak. Itu telah memancarkan cahaya terang, yang (tidak secara paradoks) menerangi topik tetangga. Dengan demikian aspek-aspek yang luas dari diskursus imaji yang dijalin oleh sebuah film menjadi dapat dipahami, atau setidaknya lebih dapat dipahami, ketika berhadapan dengan entitas yang dipelajari secara terpisah oleh bahasa pada tahap pertama.

Memahami apa itu film bukan berarti mengulur waktu alih-alih membuangnya untuk memahami apa itu film. Tujuan terakhir mendefinisikan fase kedua studi film. Dalam praktiknya, kedua tahapan tersebut tidak dapat dipisahkan, karena yang satu selalu membuka ke yang lain. Salah satunya mereka "tahap pertama" karena mendapat manfaat dari modal linguistik, yang mendorong seseorang untuk memulainya. "Tahap kedua" adalah semiologis dan translinguistik dengan benar; itu kurang bisa bergantung pada pengetahuan yang diperoleh sebelumnya, sehingga jauh dari terbantu sebaliknya, harus berpartisipasi jika mampu dalam pekerjaan yang baru. Karena itu ia dikutuk untuk menderita ketidaknyamanan semiotika saat ini.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics Of The Cinema*. New York: Oxford University

<sup>9</sup> Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics Of The Cinema*. New York: Oxford University

Terdapat beberapa teknik bahasa struktur film dalam “*The Large Syntagmatic Category*” yang dikemukakan oleh Christian Metz antara lain:

**1. *Autonomous Shot (establishing shot, insert)***

Tahap ini merupakan *single shot* yang ditambah dengan empat jenis insert.

Menampilkan episode dari plot, dengan empat jenis insert yang dimaksud adalah: *non diegetic insert, subjective insert, displaced insert dan explanatory insert.*

**2. *Parallel Syntagma***

Bagian dari *syntagama* non-kronologis yang terdiri dari gabungan dari beberapa *shot* dengan gambar-gambar kontras. Memiliki jalinan dua atau lebih motif dengan maksud simbolis. Contoh: gambar kota dengan gambar desa, gambar kaya dengan gambar miskin; menyimbolkan suatu paradoks.

**3. *Bracket Syntagma***

Bagian dari *syntagma* non-kronologis yang menggabungkan gambar-gambar dengan tema yang senada. Meskipun tidak berurutan, namun berusaha menampilkan serpihan kejadian dalam film.

**4. *Descriptive Syntagma***

Bagian dari *syntagma* kronologis, yang mengurutkan peristiwa dalam satu *screen* atau *setting* secara langsung. Menjelaskan secara deskriptif pesan yang terangkai secara langsung. Menghubungkan fakta yang ditemukan di layar atau dengan kata lain menampilkan pesan yang terangkai secara langsung dalam level denotatif (tampilan di layar).

## 5. *Alternate Syntagma*

Peristiwa kronologis yang terjadi dalam dua shot secara bergantian dan berhubungan. Menyatukan *shot-shot* yang berbeda, namun memiliki satu kesamaan dan disajikan secara simultan.

## 6. *Scene*

Secara kronologis dan kontinyu menampilkan adegan-adegan spesifik atau khusus yang dapat membentuk kepribadian tokoh. Dapat berupa setting tempat, peristiwa, moment atau aksi. Bersifat kontinyu tanpa ada break/jeda dan pada akhirnya berakhir dalam satu *shot*.

## 7. *Episodic Sequence*

*Shot* yang dalam penyajiannya diskontinyu atau memiliki lompatan, namun cenderung konstan dan masih membicarakan hal/tujuan yang sama.

## 8. *Ordinary Sequence*

*Shot* yang lompatannya terkesan tidak teratur, tidak memiliki tema/tujuan yang sama. Tetapi berada pada setting yang sama. Perpindahan/*break* menandakan kebalikannya, dan tidak terduga.

Melalui konsep ini, Metz memaparkan setidaknya ada 3 mesin utama dalam memaknai film secara utuh sebagai bahan penelitian, yaitu *outer machine* (film sebagai industri), *inner machine* (psikologi penonton), *third machine* (penulis naskah film-kritikus, sejarawan, teoretikus).



## 2.4 Representasi

Menurut Hall (1997), Representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan.<sup>10</sup> Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut ‘pengalaman berbagi’. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia-manusia yang ada disitu membagi pengalaman yang sama, membagi kode-kode kebudayaan yang sama, berbicara dalam ‘bahasa’ yang sama, dan saling berbagi konsep-konsep yang sama.

## 2.5 Komunikasi Budaya

Hubungan komunikasi dan budaya diakui oleh para ilmuwan sosial bahwa budayadan komunikasi mempunyai hubungan timbal balik, seperti dua sisi maka uang. Budaya menjadi bagian dari perilaku komunikasi, dan pada gilirannya komunikasi turut menentukan, memelihara, mengembangkan atau mewariskan budaya (Mulyana& Rakhmat, 2009).<sup>11</sup>

Memahami hubungan komunikasi dan budaya sangat penting bagi yang ingin mempelajari komunikasi antarbudaya, karena orang-orang belajar komunikasi disebabkan oleh pengaruh budaya. Orang Korea, Mesir, dan Amerika belajar berkomunikasi seperti orang Korea, Mesir, dan Amerika lainnya. Perilakunya dapat mengandung makna, sebab perilaku tersebut dipelajari, diketahui

---

<sup>10</sup> Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practice*. London: Sage Publication.

<sup>11</sup> Mulyana, D., & Rakhmat, J. (2009). *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

dan terikat oleh budaya. Orang-orang memandang dunia mereka melalui kategori-kategori, konsep-konsep, dan label-label dihasilkan oleh budayanya. Begitu pula sebaliknya orang-orang belajar budaya disebabkan oleh pengaruh komunikasi. Contohnya orang Jawa, Madura, Sunda, dan Batak belajar berbudaya seperti orang Jawa, Madura, Sunda, dan Batak lainnya. Budaya yang dipelajari terikat dan disampaikan melalui komunikasi.

Keterikatan antara komunikasi dan budaya karena budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Begitu pula sebaliknya komunikasi dalam praktiknya juga menentukan perilaku budaya. Orang Indonesia mencium tangan orang yang lebih tua saat bersalaman sebagai tanda penghormatan adalah bentuk komunikasi nonverbal yang dibentuk oleh budaya. Bentuk salaman tersebut telah menjadi budaya Indonesia yang dibentuk melalui proses komunikasi.

Menurut Mulyana dan Rakhmat (2010), untuk menyederhanakan dan membatasi pembahasan tentang komunikasi dan budaya, maka harus menyinggung beberapa unsur sosio-budaya yang berhubungan dengan persepsi, proses verbal dan proses nonverbal. Adapun pembahasan tentang persepsi, proses verbal, dan proses nonverbal sebagai berikut:<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Mulyana, D., & Rakhmat, J. (2009). *Komunikasi Antarbudaya: Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

a. Persepsi

Persepsi adalah proses internal yang dilakukan untuk memilih, mengevaluasi dan mengorganisasikan rangsangan dari lingkungan eksternal. Komunikasi antarbudaya yang menjadi tema besar dalam buku ini akan lebih dapat dipahami sebagai perbedaan budaya dalam mempersepsi objek-objek sosial dan kejadian-kejadian. Terdapat tiga unsur sosio-budaya yang mempunyai pengaruh besar dan langsung atas makna-makna yang dibangun dalam persepsi. Unsur-unsur tersebut ialah kepercayaan, nilai, sikap, pandangan dunia, dan organisasi sosial.

b. Proses Verbal

Proses verbal tidak hanya meliputi bagaimana berbicara dengan orang lain namun juga kegiatan-kegiatan internal berpikir dan pengembangan makna bagi kata-kata yang digunakan. Proses tersebut ialah bahasa verbal dan pola-pola berpikir yang secara vital berhubungan dengan persepsi dan pemberian serta pernyataan makna.

c. Proses Nonverbal

Proses verbal merupakan alat utama untuk pertukaran pikiran dan gagasan, namun proses ini sering dapat diganti oleh proses nonverbal. Meskipun tidak terdapat kesepakatan tentang bidang proses nonverbal ini, kebanyakan ahli setuju bahwa isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, postur dan gerakan tubuh, sentuhan, pakaian, artefak, diam, ruang, waktu, dan suara mesti dimasukkan komunikasi antarbudaya merupakan sebuah kajian yang menarik yang tidak akan pernah habis untuk dibahas sampai kapan pun. Karena setiap budaya memiliki ciri khas tersendiri yang membedakan dengan budaya lain yang mana budaya tersebut tentunya memengaruhi individu dalam berkomunikasi. Selain itu, budaya tidak stagnan akan selalu berubah-ubah dan setiap pemeluk suatu budaya tidak mudah melepas begitu

saja atau terlepas (baik disengaja atau tidak) dari budaya yang telah melekat jika bertemu dengan orang lain yang berbeda budaya.

Mengkaji atau mempelajari komunikasi antarbudaya penting untuk keberhasilan komunikasi antarbudaya karena komunikasi ini menekankan keunikan budaya dari mereka yang berpartisipasi dalam komunikasi tersebut. Dengan mempelajari komunikasi antarbudaya, kesalah pahaman yang merupakan inti komunikasi dapat diminimalisasi bahkan dicegah.

## **2.6 Konflik Antarbudaya**

### **2.6.1 Konflik**

Menurut Robbins (2005), Konflik merupakan suatu proses sosial yang ada di lingkup masyarakat yang terjadi antara pihak berbeda kepentingan untuksalung memberikan dampak negatif, yang dimana diartikan sebagai pihak- pihak yang berbeda tersebut senantiasa memberikan perlawanan terhadap satu dengan yang lainnya.<sup>13</sup>

Menurut Toomey (2007), Konflik antarbudaya memiliki karakteristik sebagai berikut:<sup>14</sup>

1. Konflik melibatkan persepsi budaya, persepsi kita dilihat dari lensa etnosentrisme dan stereotip budaya sendiri.
2. Konflik melibatkan interaksi di mana konflik terjadi dan dikelola melalui perilaku verbal dan nonverbal yang terkait pada nilai budaya.
3. Konflik melibatkan saling ketergantungan antar pihak yang sedang berkonflik.

4. Konflik melibatkan tujuan kepentingan bersama dan kepentingan diri.
5. Konflik melibatkan aspek melindungi citra antarkelompok di mana dalam situasi konflik, pihak terlibat cemas melindungi citra masing-masing individu dan kelompok.

Dengan beberapa penjelasan tersebut, gaya komunikasi sebuah masyarakat adat dalam manajemen konflik akan berbeda dengan kelompok dengan latar belakang yang berbeda pula.

Suku Batak Toba merupakan salah satu suku terbesar di Indonesia. Pada umumnya, orang Batak dikenal dengan gaya bicaranya yang memiliki intonasi yang tinggi dan cukup sederhana. Sebagian orang menilai tuturan etnik Batak bersifat elegan dan emosional.

Suku Batak termasuk dalam enam sub suku yakni Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Pak-Pak, Batang Angkola dan Mandailing. Keenam suku ini menguasai wilayah utamanya di daratan Provinsi Sumatera Utara. Suku Batak Toba berdiam di kabupaten Samosir dan Kabupaten Humbang Hasudutan. Suku Batak Toba merupakan suku asli Indonesia dari pulau Sumatera, lebih tepatnya di Provinsi Sumatera Utara dan terletak di bagian selatan Danau Toba. Suku Batak Toba memiliki adat istiadat yang diatur secara hukum dan adat Batak Toba.

---

<sup>13</sup> Robbins, S. S. (2005). *Essentials of Organizational (13th ed.)*. England: Pearson Education Limited.

<sup>14</sup> Toomey, T. S. (2007). Book Review of "Facework: Bridging Theory with Practice" Text authored by Kathy Domenici and Stephen W. Littlejohn. *Journal of Communication*, 57(4), 807-808.

### 2.6.2 Budaya Batak Toba

Salah satu bentuk adat istiadat itu adalah garis keturunan patrilineal (suku adat masyarakat yang mengatur alur keturunan dari pihak ayah).

Dalam budaya patrilineal dalam Batak Toba terdapat garis keturunan yang dibawa anak laki-laki, dengan anak laki-laki yang akan meneruskan margayang dimiliki ayahnya. Anak laki-laki tidak hanya meneruskan marga yang diwariskan secara langsung, tetapi juga mewariskan harta dan segala bentuk yang dimiliki keluarga (Vergouwen, 1986).

Adat istiadat masyarakat Indonesia khususnya keluarga Batak Toba dimanapun mereka berada, ketika bertemu dalam waktu yang lama biasanya menjadi bahan perbincangan membicarakan soal anak-anak mereka atau keturunan mereka dan jarang sekali membicarakan kekayaan yang dimiliki. Oleh karena itu keberadaan anak dalam keluarga Batak Toba sebagai penerus garis keturunan dianggap sebagai kehidupan yang tidak tergantung bagi orang tua, keluarga dan kerabat terdekatnya.

Hal ini menunjukkan betapa pentingnya keberadaan anak dalam kehidupan seseorang atau keluarga Batak Toba, selain itu keberadaan anak bagi keluarga melebihi dari nilai harta kekayaan yang dimiliki. Sesuai lagu anak Medan bahwa di dalam masyarakat Batak Toba anak-anak memiliki prinsip biar kambing dikampung sendiri, tetapi banteng diperantauan yang artinya di kampung bisa diremehkan atau dilecehkan tetapi ketika diperantauan tidak ada alasan untuk menerima hal yang sama (Sianturi, 2017).<sup>15</sup>

Masyarakat Batak Toba memiliki adat istiadat yang diwariskan oleh nenek moyangnya. Adat istiadat ialah berbagai aktivitas sosial budaya

termasuk upacara-upacara kebudayaan yang disepakati menjadi tradisi dan berlaku secara umum dimasyarakat. Sementara tradisi adalah segala sesuatu seperti adat, kepercayaan, kebiasaan, upacara dan sebagainya yang secara turun temurun diwariskan.

Pelaksanaan upacara perkawinan pada masyarakat Batak Toba dianggap sebagai suatu yang sakral, dimana perkawinan tidak dapat dilaksanakan dengan suka-suka, melainkan memiliki aturan dan membutuhkan waktu. Tahapan-tahapan pelaksanaan upacara adat perkawinan masyarakat Batak Toba yakni dimulai dari marhori-hori dinding, marhusip, martumpol, marhata sinamot, pesta unjuk, paulak une, dan maningkir tangga. Namun pada saat sekarang ini sudah terjadi perubahan, banyak hal yang sudah dirubah melalui kesepakatan bersama. Salah satu penyebab perubahan upacara adat perkawinan masyarakat Batak Toba ialah modernisasi. Modernisasi suatu masyarakat merupakan suatu proses transformasi yang meliputi segala aspek kehidupan. Dilihat dari segi kebudayaan, modernisasi dapat diartikan sebagai proses pergeseran sikap dan mentalitas sebagian warga masyarakat yang disebabkan oleh adanya kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman masa kini. Pelaksanaan upacara adat perkawinan masyarakat Batak Toba dahulu dilaksanakan dalam waktu dan proses yang cukup lama, sekarang dipersingkat dengan istilah upacara adat ulaon sadari ( pesta yang dituntaskan selama satu hari ). Adapun tahapan dalam upacara adat perkawinan dalam bentuk ulaon sadarai adalah yang dimulai dengan marhusip, martumpol, marhata sinamot, pesta unjuk yang langsung diikuti oleh acara paulak une dan maningkir tangga. Secara

umum, tahapan-tahapan acara adat yang dipersingkat ini jika dilihat dari segi waktu sangat menguntungkan karena memberikan masyarakat kesempatan untuk mengejar kebutuhan yang lain. Namun jika ditinjau dari segi pendidikan dan pengetahuan, hal tersebut merugikan generasi muda sekarang karena dengan dipersingkatnya tahap-tahap perkawinan menyebabkan generasi muda tidak lagi mengetahui bagaimana seharusnya tahapan-tahapan perkawinan tersebut yang sesuai dengan nilai-nilai budaya asli Batak Toba.

Anak adalah sesuatu yang di nantikan dalam sebuah keluarga dari hasil perkawinan yang sakral. Kehadiran seorang anak sangat berharga bagi setiap individu yang sudah menikah dan berkeluarga. Didalam masyarakat Batak Toba anak merupakan sesuatu yang sangat diharapkan. Prinsip keturunan masyarakat Batak Toba adalah Patrilineal, maksudnya adalah bahwa garis keturunan etnis adalah anak laki-laki. Anak laki-laki memegang peranan penting dalam kelanjutan generasi. Artinya apabila seseorang tidak mempunyai anak laki-laki hal itu dapat dianggap Nupunu karena tidak dapat melanjutkan silsilah ayahnya dan tidak akan pernah diingat atau diperhitungkan dalam silsilah. Nupunu artinya adalah bahwa generasi seseorang sudah punah tidak berkelanjutan lagi pada silsilah Batak Toba apabila karena tidak mempunyai anak laki-laki. Sebagai pertanda dari prinsip keturunan Batak Toba adalah Marga.

---

<sup>15</sup> Sianturi, J. N. (2017). MAKNA ANAK LAKI-LAKI DI MASYARAKAT BATAK TOBA (Studi kasus di Kota Sidikalang Kabupaten Dairi Provinsi Sumatera Utara). *JOM FISIP*, 1-14.



## 2.7 Film

### 2.7.1 Definisi Film

Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia setelah cetak, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19 (Lee & Gillen, 2011).<sup>16</sup> Film mempunyai karakteristik tersendiri yakni menggunakan layar lebar, pengambilan gambar karena menggunakan layar lebar, maka memungkinkan pengambilan gambar jarak jauh atau *long shot* bahkan *extreme long shot*, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologi yang mana saat menonton pikiran dan perasaan kita larut dalam alur cerita yang disajikan (Ardianto, Komala, & Karlinah, 2007).<sup>17</sup>

Pada dasarnya, film dapat dibagi menjadi dua sub bagian utama, yaitu kategori film naratif dan film non naratif. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Sedangkan film non cerita adalah kategori film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, jadi merekam kenyataan daripada fiksi tentang realitas.

Dari sudut pandang kajian ilmu komunikasi, film adalah suatu bentuk komunikasi yang prosesnya digambarkan dengan bentuk

<sup>16</sup> Lee, J. J., & Gillen, A. M. (2011). *The Producers Business Handbook (3rd ed.)*. Oxford: Focal Press

<sup>17</sup> Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar (Revisi ed.)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

dramaturgi, akting, dan perdialogan yang dilakukan aktor dan aktris dalam film, tetapi untuk lebih memahami ide posisi di antara mereka. Dan kita bisa melihat jangkauan komunikasi di media dan komunikasi massa (Goldberg, Jusuf, Soemiati, & Larson, 1985). Berikut merupakan pemicu yang dapat

menunjukkan karakteristik pada film adalah layar lebar, pengambilan gambar adalah sebagai berikut:<sup>18</sup>

a. Layar yang lebar

Keunggulan media film dibanding TV adalah layar yang digunakan untuk menayangkan film lebih besar dan lebar. Karena layar film yang lebar, sehingga memberi kebebasan kepada penonton untuk menonton scene atau adegan film tersebut.

b. Pengambilan Gambar

Keunggulan film adalah pada layarnya yang begitu besar, maka teknik dalam pengambilan gambarnya bisa diambil dari jarak jauh atau extreme long shot dan panoramic shot. Pengambilan gambar yang seperti ini bisa memperlihatkan kesan artistik dan suasana yang kesannya realistik.

c. Konsentrasi penuh

Jika kita menonton film di bioskop, ruangnya harus kedap suara, dan saat kita melihat film juga harus fokus pada cerita atau alur filmnya tanpa adanya gangguan dari pihak luar.

d. Identifikasi psikologis

---

<sup>18</sup> Goldberg, A. A., Jusuf, G. R., Soemiati, K., & Larson, C. E. (1985). *Komunikasi Kelompok : Proses-Proses Diskusi dan Penerapannya (1st ed.)*. Jakarta: UI Press.

Saat kita berkonsentrasi penuh ketika menonton sebuah film tanpa kita sadari, kita bisa sangat mengapresiasi isi film tersebut. Apresiasi yang mendalam ini buat kita secara tidak langsung mengidentifikasi diri sebagai salah satu aktor dalam film itu. Dalam psikologi sosial, gejala seperti itu disebut identifikasi psikologis.

### 2.7.2 Film Sebagai Unsur Budaya

Kata kebudayaan atau *culture* berasal dari bahasa Sanskerta, yang berarti "Buddha". Kata "buddhi" adalah bentuk jamak dari "buddha", dan artinya "hal-hal tentang pikiran". Kata bahasa Inggris "budaya" berarti sesuatu. Itu berasal dari kata Latin "colere," yang berarti "bekerja" atau "proses." Bisa juga disebut pengelolaan lahan atau peternakan. Kata *culture* juga terkadang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia "kebudayaan".

Pada KBBI, budaya (*culture*) didefinisikan sebagai :pikiran,adat istiadat atau sesuatu yang telah berkembang dan suatu hal yang jadi sebuah rutinitas yang sulit untuk dirubah kebiasaannya karena sudah tertanam sejak dia lahir. Dalam kehidupan sehari-hari, budaya biasanya disamakan dengan tradisi (*tradition*). Budaya merupakan bentuk kehidupan yang menjadi lebih berkembang yang diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terdiri dari banyak elemen yang kompleks, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, alat, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa dan budaya ialah bagian integral dari diri manusia, sehingga banyak orang percaya bahwa mereka diberikan secara genetik. Saat seseorang mencoba untuk

berkomunikasi dengan masyarakat dari budaya lain dan beradaptasi dengan perbedaan tersebut, hal ini menjadi bukti bahwa budaya itu dipelajari.

Budaya merupakan bagian besar dari kehidupan sehari-hari, dan kita bisa melihatnya di film-film yang kita tonton sepanjang waktu.

Sebagai warga negara Indonesia, kita harus tahu bahwa berbagai bagian negara membuat film dengan unsur budaya yang berbeda. Budaya adalah cara hidup secara keseluruhan. Budaya itu rumit, kabur, dan besar. Banyak unsur budaya juga menentukan perilaku komunikatif. Ini mencakup hal-hal yang dilakukan orang bersama-sama.

### 2.7.3 Sejarah dan Perkembangan Film

Sejarah film tidak bisa lepas dari sejarah fotografi. Dan sejarah fotografi tidak bisa lepas dari peralatan pendukungnya, seperti kamera. Film sebagai media massa juga ditemukan sejalan dengan ditemukannya pita rekaman seluloid. Media ini juga mempunyai implikasi yang luas dalam dunia pemberitaan selain pencitraan gerak (*movie*) untuk hiburan dengan menampilkan suara (*audio*) dan gambar bergerak (*audio visual*). Pada 1930-1960 berita film sangatlah populer dan dikenal luas terutama sebelum kemunculan media televisi (TV) dengan nama *movie news* atau *newsreel*. Bahkan pada awal kemunculan televisi sebagai media pemberitaan, *newsreel* banyak digunakan untuk keperluan pemberitaan televisi.<sup>19</sup> Percobaan pembuatan film bergerak yang pertama dilakukan oleh Eadweard

---

<sup>19</sup> Barus, S. W. (2011). *Jurnalistik Petunjuk Teknis Menulis Berita*. Jakarta: Erlangga.

Muybridge pada 1877 di Palo Alto yang merupakan sebuah peternakan di California, Amerika Serikat. Dalam percobaannya tersebut ia merekam gerakan cepat seekor kuda yang berlari dengan menggunakan 24 kamera stereoskopik.

Pembuatan film eksperimental kedua yang berjudul 'Roundhay Garden Scene' yang dilakukan oleh Louis Le Prince pada 14 Oktober 1888 di Roundhay, Leeds, West Yorkshire, Inggris. Film ini merupakan rekaman gambar bergerak pertama yang masih bertahan hingga saat ini.

Pada tanggal 21 Juni 1889, William Friese Greene mematenkan *chronophotographic* kameranya yang mampu merekam sepuluh fotoperdetik menggunakan film seluloid berlubang. Dari hasil temuannya itu lalu Greene mencoba mengirimkan klip cerita ke laboratorium Thomas Edison yang mengembangkan eksperimen tersebut menjadi sistem gerak gambar yang disebut kinetscope. Dari proses rekam gerak gambar kinetscope ini berkembang alat rekam yang diberi nama *kinetograph* yang dipatenkan pada tahun 1891 oleh WKL Dickson. Penemuan alat rekam ini diikuti dengan penemuan transparan strip seluloid 35mm lebar yang akhirnya digunakan untuk media rekam film-film yang saat itu dibuat.

Tidak lama berselang setelah penemuan tersebut, Louis dan Auguste menyempurnakan alat rekam tersebut menjadi alat tayang yang disebut cinematographe. Dan bertempat di Paris pada bulan Desember 1895, terjadilah pertunjukan drama gambar yang diproyeksikan untuk masyarakat luas. Dari peristiwa tersebutlah awal mula menonton film

dengan menggunakan proyektor atau yang lebih kita kenal dengan istilah bioskop ini berkembang dan sampai saat ini bioskop masih menjadi tempat yang paling nyaman untuk menyaksikan film. Karena suasana ruang dan juga cahaya diatur dengan sedemikian rupa sehingga membuat penonton menjadi nyaman.

Pengalaman menonton film di ruang gelap telah dinikmati orang sejak masa awal munculnya medium ini. Ini adalah pengalaman hebat, yang membuat film memiliki kekuatan spesial dalam membentuk nilai-nilai kultural.<sup>20</sup> Perkembangan terakhir yang saat ini mulai banyak digemari oleh *parasineas* ataupun *filmmaker* adalah metode pembuatan dan penayangan film melalui format video digital. Walaupun format film tidak dapat ditinggalkan karena memiliki kualitas gambar yang lebih tajam ketimbang format video *digital*, namun format video *digital* mempunyai kelebihan dari segi efisiensi dan biaya produksi. Untuk proyeksi layar lebar bioskop sampai saat ini masih menjadi pilihan utama, adapun format video digital biasanya digunakan untuk film yang diproyeksikan melalui layar televisi.

#### 2.7.4 Jenis-jenis Film

Menurut Pratista (2008), Film dibagi menjadi tiga jenis yakni dokumenter, fiksi dan eksperimental. Dan pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya dari film tersebut, yaitu naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita).

---

<sup>20</sup> Vivian, J. (2008). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

. Film fiksi mempunyai struktur naratif yang jelas, sedangkan film dokumenter dan film eksperimental tidak memiliki struktur naratif yang jelas.<sup>21</sup>

1. Film Dokumenter, merupakan film yang menyajikan fakta, dimana film

dokumenter ini berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter ini merupakan film yang merekam suatu peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi. Penonton akan lebih mudah dalam memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan film dokumenter, karena film ini tidak menampilkan tokoh antagonis dan protagonis seperti film fiksi. Film dokumenter ini idibuat dengan struktur bertutur yang sederhana. Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas yang tujuan utamanya untuk mendapatkan kemudahan, kecapetan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam.

2. Film Fiksi, merupakan jenis film yang paling berbeda dengan film dokumenter dan film eksperimental karena film ini menampilkan tokoh antagonis dan protagonis. Film fiksi ini dibuat dengan menggunakan cerita rekaan dan memerlukan peradegan yang sudah dirancang sejak awal. Produksi film ini membutuhkan persiapan yang matang sehingga relatif lebih lama. Perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan film fiksi juga lebih banyak, bervariasi dan mahal.

---

<sup>21</sup> Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Jakarta: Homarian Pustaka.

3. Film Eksperimental memiliki struktur yang dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin. Film eksperimental umumnya tidak bercerita tentang apapun bahkan kadang menentang kausalitas, film ini berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami karena menggunakan simbol-simbol personal yang

diciptakan sendiri.

### 2.7.5 Genre Film

Menurut Baksin (2003), Jenis-jenis genre antara lain:<sup>22</sup>

#### 1. Aksi

Film dengan memiliki genre aksi ini biasanya akan menceritakan kebaikan yang melawan kejahatan film. Aksi sangat membutuhkan usaha yang besar dalam menampilkan efek dan adegan yang mencengangkan seperti kejar-kejaran dengan menggunakan mobil ataupun tembak-tembakan yang melibatkan *stuntman*. Film aksi pada umumnya tidak membuat banyak penonton menangis, akan tetapi genre ini biasanya dicampur dengan beberapa *genre* lainnya seperti drama yang bisa membuat penonton untuk melibatkan emosinya.

#### 2. Petualangan

Pada genre ini akan memberikan jalan cerita dimana tokoh utamayang melakukan perjalanan untuk pergi menyelamatkan dunia atau orang-orang terdekatnya.

---

<sup>22</sup> Baksin, A. (2003). *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Katarsis.



### 3. Animation

Film *animation* atau juga kartun memiliki *genre* yang berbeda dengan genre-*genre* lainnya, dimana pada film animasi mereka akan menggunakan karakter kartun yang dibentuk dengan penampilan gambar animasi atau kartun. Gambar yang sudah dihadirkan pada umumnya dibentuk langsung oleh bagian *animator* yang kemudian nantinya akan dirangkap dengan ceritanya lalu ditambahkan suara dari beberapa *actor*.

### 4. Komedi

Film komedi mengandalkan beberapa unsur komedi di dalamnya yang bisa membuat para penonton tertawa pada saat menyaksikan film tersebut. Film dengan genre ini biasanya dibuat secara ringan dikarenakan memiliki tujuan utama yang membuat para penontonnya tertawa.

### 5. Drama

Pada genre ini memiliki banyak peminat untuk dinikmati. Genre ini memberikan beberapa inspirasi dari kegiatan yang ditemukan pada kehidupan sehari-hari. Kedekatan antara cerita di dalamnya maka kehidupan nyata membuat *genre* ini digandrungi oleh banyak orang.

### 6. Horror

Genre ini memiliki segmentasi pasar tersendiri yang selalu diminati banyak orang. Pada umumnya genre ini menawarkan teror darihantu atau sesuatu yang menyeramkan dan bisa membuat penonton merasa takut. Namun uniknya bahwa genre ini mebuat orang-orang untuk selalu ingin menonton film demi mendapatkan sensasi menjerit atau berteriak .

### 7. *Romantic*

Genre romantis juga menjadi salah satu genre yang paling banyak diminati oleh orang-orang, hal ini dikarenakan genre tersebut memiliki jalan cerita yang ringan dan beberapa konflik dapat terjadi didalamnya. Biasanya genre romantis akan disatukan dengan genre drama.

### 8. *Fiksi Sains (Sci-FI)*

Genre ini merupakan *genre* yang memiliki tema berlatar belakang dengan atas dukungan ilmu pengetahuan sains. Film fiksi sains pada umumnya mengangkat kehidupan di luar angkasa, menggunakan animasi robot canggih atau monster-monster yang dihasilkan dari imajinasi sang pembuat film atau *animator*.

### 9. *Thriller*

*Thriller* sebenarnya memiliki beberapa persamaan dengan genre aksi yang dimana banyak sekali dipenuhi dengan beberapa aksi-aksi yang lebih ganas apabila dibandingkan dengan genre laga. Pertumpahan darah merupakan hal yang biasa dalam sebuah genre *thriller*.

### 10. *Fantasi*

Fantasi adalah genre film yang sebenarnya menceritakan hal-hal yang mustahil apabila terjadi di dunia nyata. Semuanya berasal dari fantasi liar sang *creator* dan ingin memiliki jalan cerita yang lebih unik dan diluar nalar manusia. Tidak ada batasan dalam membuat film dengan menggunakan genre fantasi dikarenakan pemikiran dari seseorang bisa seluas samudera.

### 2.7.6 Unsur Pembentukan Film

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik, dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain (Pratista, 2008).<sup>23</sup>

#### 1. Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Dalam hal ini unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu adalah elemen-elemennya.

#### 2. Tokoh

Tokoh penting dalam film cerita terbagi menjadi dua bagian. Yang pertama tokoh protagonis yang sering diistilahkan dengan tokoh utama, sedangkan tokoh antagonis yang biasanya bertindak sebagai pemicu konflik merupakan tokoh yang sering diistilahkan dengan tokoh pendukung.

#### 3. Masalah dan Konflik

Masalah di dalam film dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis dalam menggapai tujuannya. Permasalahan klasik antara protagonis dan antagonis inilah yang kemudian memicu konflik fisik atau batin dari dalam diri tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

#### 4. Lokasi

Tempat/lokasi di dalam film berfungsi sebagai pendukung narasi di dalam skenario. Dalam film cerita pada umumnya mengambil latar atau lokasi

---

<sup>23</sup> Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Jakarta: Homerian Pustaka.

yang nyata. Pemilihan lokasi dapat membangun cerita sehingga cerita dapat menjadi realistis.

## 5. Waktu

Waktu dalam narasi film merupakan salah satu aspek penting dalam membangun cerita. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film.

## 6. Sinematik

Menurut Pratista (2008), sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film yang terdiri dari:<sup>24</sup>

### a. *Mise-en-scene*

Berasal dari kata Perancis yang memiliki arti “putting in the scene”. *Mise en scene* merupakan segala hal yang berada di depan kamera. Terdapat empat aspek utama yang terdiri dari *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *makeup* serta akting dari para pemainnya dan pergerakannya.

### b. Sinematografi

Dalam sebuah produksi film ketika seluruh aspek *mise-en-scene* telah tersedia dan sebuah adegan telah siap diambil gambarnya, pada tahap inilah unsur sinematografi mulai berperan. Sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera dan film *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat

---

<sup>24</sup> Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Jakarta: Homarian Pustaka.

dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya

sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera.

c. Suara

Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik dan efek suara. Segala sesuatu yang terdapat dalam film yang mampu tertangkap oleh indera pendengaran manusia. Dalam perkembangannya efek suara memiliki peran penting dalam mengarahkan emosi penonton ketika menonton sebuah film.

d. Editing

Proses mempersiapkan dan memilih bahasa, gambar, suara, *video* atau film melalui proses seleksi, koreksi, organisasi, dan juga modifikasi sehingga terbentuk suatu rangkaian audiovisual yang koheren dan memiliki makna.

## 2.8 Kerangka Pemikiran

Gambar 1.8 Kerangka Berpikir

