

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Kajian teoritis

Pada tinjauan pustaka yang telah dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas tentang representasi diskriminasi terhadap disabilitas dalam film coda (analisis semiotika pada film karya sian heder). Meskipun demikian, literatur yang ada mengaitkan penelitian ini dengan beberapa kajian terdahulu yang relevan, sebagai berikut:

NO	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Sarah Novita Diah dan Sri Wijayanti Andung, Muhammad Aslam	2020	Representasi Karakter Autis dalam Film Dancing in The Rain	Film ini menggambarkan perkembangan sosial orang dengan autisme melalui dukungan dan terapi yang diterima. (Diah, 2020)	Film ini menggambarkan karakter autis dengan cara yang terlalu positif, menggambarkan mereka lebih sebagai objek menarik simpati daripada individu mandiri. dan juga perbedaan penelitian ini adalah fokus di media
2	Ida Bagus Ragadinjana, Fanny Lesmana, Agusly Irawan Arintonang	2022	Representasi Penyandang Disabilitas dalam film Sound of Metal	Penerimaan seorang tunarungu terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya, penggunaan bahasa isyarat sebagai sarana komunikasi, serta ideologi egalitarianisme yang berusaha memperlakukan penyandang disabilitas dengan hak dan martabat yang setara dengan individu pada	metode semiotika televisi John Fiske. dan kritik terkait penggambaran karakter yang terlalu idealis tanpa memperlihatkan realita tantangan yang dihadapi penyandang autis.

NO	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
				umumnya (Ida Bagus Ragadinjana & Irawan, 2022)	
3	Anindita Rona Taqiyah; Arif Surya Kusuma	2023	Representasi Disabilitas pada Iklan Crowdfunding Sahabat Beramal Jariyah	Penyandang disabilitas digambarkan melalui dua hal: tantangan dalam bekerja dan kemampuan untuk mandiri. (Taqiyah & Kusuma, 2023)	Penggambaran positif dan tidak sesuai realita kehidupan penelitian juga menggunakan latar sebagai medianya
4	Sebastianus V. Fouk Runa, Petrus Ana Andung, Muhammad Aslam	2023	Representasi Masyarakat yang Inklusif dan Eksklusif dalam Film CODA	Film <i>CODA</i> merepresentasikan nilai inklusivitas dan eksklusivitas masyarakat, terutama terhadap disabilitas Tuli (Runa et al., 2023)	fokus di merepresentasikan nilai inklusivitas dan eksklusivitas masyarakat, jadi bukan individu atau penyandang melainkan pandangan masyarakat
5	Fadia Shafa Aurellie; Syahrul Hidayanto	2023	Analisis Pesan Motivasi pada Film CODA	Ditemukan 15 adegan dengan pesan motivasi berdasarkan teori Maslow, seperti kebutuhan rasa aman, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri (Aurellie & Hidayanto, 2023)	Penggambarannya cenderung positif tanpa mempertimbangan keadaan sosial realitasnya
6	Andi Muhammad Yahya; Muhammad Ali	2023	Analisis Semiotika pada Film Kehormatan Dibalik Kerudung Karya Ma'mun Affany	Film ini menunjukkan tanda berupa ikon, indeks, dan simbol melalui visualisasi, akting, dan simbolisasi yang bermakna dalam ceritanya (Yahya & Ali, 2023)	Analisis menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce.
7	Muhammad Aski Ardiansyah	2023	Representasi Diskriminasi Disabilitas dalam Film <i>Miracle In Cell No.7</i> Versi	Adegan yang menunjukkan Terdapat elemen	metode semiotika John Fiske dan sudut

NO	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
			Indonesia (Analisis Semiotika Model John Fiske)	diskriminasi terhadap individu dengan disabilitas dalam film <i>Miracle in Cell No.7</i> versi Indonesia yang dapat diuraikan berdasarkan “The Codes of Television” yang dikemukakan oleh John Fiske (Ardiansyah, 2023).	pandangannya adalah di negara indonesia

Table 2.1 Peneliti terdahulu seta judul yang terkait dengan perbedaan dan hasil yang diteliti

Penelitian ini memiliki kebaruan yang terlihat dari beberapa aspek utama, meliputi fokus topik, pendekatan metode, dan objek kajian yang digunakan. Fokus utama penelitian ini adalah *makna diskriminasi* terhadap penyandang disabilitas, terutama disabilitas Tuli, sebagaimana digambarkan dalam film *CODA*. Hal ini menjadi ciri khas yang membedakannya dari penelitian sebelumnya yang hanya berfokus pada aspek inklusivitas, eksklusivitas, motivasi, atau perkembangan karakter disabilitas dari sudut pandang yang berbeda. Kajian khusus mengenai diskriminasi dalam film *CODA* belum pernah dibahas secara mendalam sebelumnya, sehingga penelitian ini menawarkan perspektif yang lebih terfokus dan komprehensif.

Dilihat dari metode penelitian, pendekatan yang digunakan adalah analisis semiotika yang bertujuan mengidentifikasi tanda-tanda dalam film untuk memahami representasi diskriminasi. Dengan menganalisis elemen-elemen seperti ikon, indeks, dan simbol dalam adegan-adegan tertentu, penelitian ini dapat mengungkap bagaimana diskriminasi divisualisasikan dan diinterpretasikan secara simbolis. Pendekatan semiotika menghadirkan kontribusi baru karena

memungkinkan penelitian ini untuk membedah makna tersembunyi di balik simbol dan tanda-tanda yang membentuk narasi film.

Selain itu, pemilihan film *CODA* karya Sian Heder sebagai objek penelitian juga memberikan nilai kebaruan tersendiri. Meskipun film ini telah dikaji dalam penelitian sebelumnya, fokus yang diangkat lebih cenderung pada aspek inklusivitas, motivasi, atau perkembangan karakter penyandang disabilitas. Penelitian-penelitian sebelumnya belum menjadikan isu diskriminasi sebagai topik utama. Oleh sebab itu, studi ini dirancang untuk mengatasi celah tersebut dengan menyoroti secara khusus mengenai representasi diskriminasi, yang bisa diungkap melalui percakapan, momen tertentu, ataupun perkembangan cerita dalam film.

Secara keseluruhan, kebaruan penelitian ini terletak pada fokus yang lebih spesifik terhadap representasi diskriminasi, pendekatan semiotika yang memungkinkan analisis simbolis secara lebih mendalam, serta penggunaan objek penelitian yang sudah ada tetapi dikaji dari perspektif berbeda. Melalui metode ini, studi diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam analisis representasi disabilitas di media, terutama melalui analisis semiotika yang mengungkap makna tersembunyi di balik visualisasi, simbol, dan tanda-tanda yang terdapat dalam film *CODA*.

3.2. Pengertian Film

Film pada awalnya muncul dari dunia fotografi yang kemudian ditingkatkan menjadi gambar yang bergerak diiringi dengan penambahan cerita dan suara sehingga Film merupakan sebuah karya seni yang menggabungkan audio dan visual untuk menyampaikan pesan melalui ceritanya. Karya seperti ini sebelumnya dikenal sebagai film dengan suara. Karya bersuara pertama kali dirilis oleh Warner Brothers dengan judul *Don Juan* (1926). (Darmawan, 2016). Film adalah suatu wadah untuk komunikasi yang luas. Berdasarkan pendapat Vera, film berfungsi sebagai sarana komunikasi massal karena berperan sebagai jalur yang dipakai untuk mentransfer pesan dari pengirim kepada penerima. (Vera, 2014).

Film adalah suatu ciptaan yang ditayangkan atau disajikan kepada

penontonnya melalui sebuah media yang mampu menjangkau banyak orang. Ini menjadikan film kategori sebagai komunikasi massa. Film adalah penggambaran realitas yang muncul dari kehidupan masyarakat dan ditampilkan di layar. (Sobur, 2003). Namun Graeme Turner berbeda pendapat dengan anggapan bahwa film hanyalah sebuah pencatatan dari kenyataan. (Turner, 1998). Menurut pandangannya, apabila film hanyalah sekadar dokumentasi dari kenyataan maka dari itu dapat disimpulkan bahwa film hanya memindahkan elemen-elemen dari kehidupan ke dalam bentuk baru tanpa mengubah realitas yang ada. Oleh karena itu, ia berpendapat bahwa film seharusnya menjadi representasi dari kenyataan, yang disajikan kembali dalam format simbol-simbol, praktik-praktik, serta ideologi budaya yang ada. Simbol-simbol yang terdapat dalam sebuah film biasanya dapat terlihat secara langsung, maupun simbol yang dengan sengaja dimasukkan melalui suatu adegan, lokasi, dan teknik pengambilan gambar.

Film merupakan representasi yang dimodifikasi dari pengalaman hidup manusia, di mana dalam kehidupan ini selalu ada simbol-simbol yang memiliki arti dan makna yang beragam. Secara umum film diproduksi menyertakan banyak berbagai tanda. Tanda-tanda ini ada dalam berbagai tanda yang saling berkolaborasi dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Melalui simbol-simbol tersebut, film mampu menciptakan makna baru melalui bahasa visual yang digunakannya. Tidak mengherankan bahwa film menjadi salah satu objek kajian yang menerapkan semiotika. Film adalah media yang menarik untuk digunakan sebagai subjek penelitian yang mempelajari sejumlah aspek di dalamnya. Salah satu cara untuk mengkaji film adalah dengan melakukan analisis film yang dapat menghasilkan sesuatu tanda yang ada maknanya.

Film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga merefleksikan kehidupan masyarakat. Dalam kajian sosiologi film kerap dianggap sebagai makna sosial karena mampu menampilkan budaya, norma, nilai-nilai, serta realitas yang ada di lingkungan kita. Melalui alur cerita, tokoh-tokoh, dan tampilan visual, film berperan sebagai media untuk menggambarkan kondisi sosial, baik yang berlangsung Di zaman yang telah berlalu, waktu sekarang, dan masa depan yang

akan datang.

Film kerap kali mengambil inspirasi dari realitas sosial di masyarakat. Cerita yang diangkat dapat mencakup kesenjangan sosial, konflik budaya, perjuangan perempuan, ketidakadilan, hingga isu-isu lingkungan (Ningrum, 2022). Sebagai contoh, film *Laskar Pelangi* menggambarkan kehidupan anak-anak di wilayah terpencil yang berusaha keras memperoleh pendidikan, sehingga membantu penonton memahami persoalan sosial di luar pengalaman mereka sendiri. Lebih dari itu, film memiliki kemampuan untuk mengangkat isu-isu penting yang mungkin sering luput dari perhatian. Dengan narasi yang emosional dan berdaya kuat, film dapat menyadarkan penontonnya terhadap berbagai masalah, seperti diskriminasi, ketidakadilan gender, atau tantangan lingkungan hidup. Sebagai contoh lainnya, *The Pursuit of Happiness* tidak hanya menggambarkan perjuangan seorang ayah menghadapi kemiskinan, tetapi juga menyampaikan pesan tentang tekad dan harapan dalam menghadapi kesulitan hidup.

Film tidak hanya merefleksikan realitas sosial, tetapi juga sering menghadapi stereotip yang berkembang di masyarakat. Beberapa film mungkin memperkuat pandangan umum tersebut, sementara yang lain mencoba untuk menentang dan membongkarnya. Misalnya, representasi perempuan sebagai individu yang kuat dan mandiri sering kali menjadi kritik terhadap stereotip tradisional yang membatasi peran perempuan pada ruang domestik semata. Dengan cara ini, film tidak hanya mencerminkan situasi sosial yang ada, tetapi juga dapat menjadi alat untuk mengkritisi norma-norma yang mapan. Selain itu, film memiliki peran signifikan dalam melestarikan dan mempromosikan budaya serta tradisi masyarakat (Huda et al., 2023). Melalui penggunaan bahasa, kostum, tarian, dan latar cerita, film berfungsi sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya agar tetap berarti bagi generasi yang akan datang. Sebagai contoh, *Sang Pemimpi* menggambarkan kekayaan budaya Melayu dan tradisi masyarakat Belitung, sambil menyampaikan pesan penting tentang semangat pendidikan dan mengejar mimpi.

Film dapat sebagai gambaran sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap masyarakat. Apa yang ditampilkan dalam film mampu membentuk persepsi penonton mengenai kelompok, budaya, atau peristiwa tertentu. Selain itu,

film juga dapat mendorong transformasi sosial dengan menyadarkan masyarakat akan pentingnya mengambil tindakan untuk mengatasi berbagai persoalan (Nathaniella & Triadi, 2024). Pesan moral dan inspirasi yang terkandung dalam film seringkali memberikan dorongan dan harapan, sehingga mampu memotivasi penonton untuk melakukan perubahan yang positif. Oleh karena itu, film bukan sekadar hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai refleksi kehidupan sosial dan alat untuk perubahan. Melalui film, kita dapat memahami realitas, mendengarkan suara-suara yang selama ini diabaikan, serta menghargai keragaman budaya di dunia. Film menjadi jendela yang membuka pandangan penonton terhadap kehidupan sosial, menghubungkan emosi, dan menginspirasi langkah menuju perbaikan.

3.2.1. Genre Film

Genre film adalah cara mengelompokkan film berdasarkan kesamaan tema, gaya penceritaan, serta elemen visual yang digunakan. Setiap genre memiliki karakteristik dan tujuan yang khas dalam menyampaikan cerita serta membangkitkan emosi penonton (Waliulu et al., 2024). Misalnya, drama cenderung mengeksplorasi konflik emosional yang mendalam dari karakter, sedangkan aksi menampilkan ketegangan dengan adegan cepat dan mendebarkan. Di sisi lain, genre horor berfokus membangun suasana seram untuk menimbulkan rasa takut, sementara komedi bertujuan menghibur dengan humor dan adegan yang menggelitik.

Genre romantis umumnya berkisah tentang hubungan cinta dan interaksi emosional antar karakter, sementara fiksi ilmiah menyajikan konsep imajinatif mengenai teknologi dan dunia futuristic (Nugroho, 2021). Selain itu, genre thriller menitikberatkan pada unsur misteri dan ketegangan, mendorong penonton untuk ikut merasakan ketegangan cerita yang disajikan. Sementara itu, dokumenter berfungsi sebagai medium untuk menyajikan kisah nyata yang informatif dan edukatif.

Keberagaman genre ini menjadikan film lebih dari sekadar hiburan. Film juga menjadi sarana untuk menggambarkan berbagai persoalan sosial, budaya, dan politik. Dengan menghadirkan cerita dari berbagai sudut pandang, setiap genre

memiliki kekuatan untuk mempengaruhi cara berpikir penonton, menyampaikan nilai-nilai moral, dan mengajak audiens merenungkan pesan yang terkandung di dalamnya. Menurut Himawan Pratista (2008:4-8) film bisa disimpulkan menjadi tiga jenis, yakni:

1. Film merupakan representasi yang dimodifikasi dari pengalaman hidup manusia, di mana dalam kehidupan ini selalu ada simbol-simbol yang memiliki arti dan makna yang beragam. Umumnya film diproduksi dengan menyertakan berbagai tanda di dalamnya. Tanda-tanda ini yang juga dalam berbagai suatu tanda yang saling berkolaborasi dengan selaras untuk sampai dengan tujuan akan diinginkan. Melalui simbol-simbol tersebut, film mampu menciptakan makna baru melalui bahasa visual yang digunakannya. Tidak mengherankan bahwa film menjadi salah satu objek kajian yang menerapkan semiotika. Film adalah media yang menarik untuk digunakan sebagai subjek penelitian yang mempelajari sejumlah aspek di dalamnya. Salah satu cara untuk Menganalisis film berarti melaksanakan pemeriksaan menyeluruh terhadap film yang mampu menghasilkan interpretasi.

2. Film fiktif dari aspek naratif, film fiktif umumnya selalu berhubungan dengan alur cerita. Di mana sering kali memanfaatkan narasi yang diciptakan di luar realitas serta memiliki konsep pengarahannya yang sudah ditentukan sejak awal. Selain itu, film fiktif memiliki susunan cerita yang mengikuti hukum sebab-akibat, di mana dalam alur terdapat karakter utama dan lawan, permasalahan serta konflik, serta resolusi, dengan bagian cerita yang jelas. Film fiktif sering berada di dua ekstrem yaitu yang nyata dan yang tidak nyata yang normalnya cenderung ke suatu sisi baik dari sisi naratif dan juga estetikanya.

3. Film eksperimental merupakan jenis sinema yang jelas berbeda dari dua kategori film lainnya, di mana si pembuat film eksperimental cenderung beroperasi selain industri perfilman dan lebih memilih untuk bekerja di studio sendiri. Secara umum mereka ikut secara keseluruhan sepanjang tahapan produksi, mulai dari awal hingga akhir. Karya eksperimental ini sangat dipengaruhi oleh penulisnya dimana urutan

film meliputi gagasan, pikiran, emosi, dan hal internal yang berasal oleh pembuat film tersebut. Karya ini biasanya menceritakan beragam tema dan bahkan sering kali melawan kausalitas, serta biasanya dirancang dengan bentuk yang sulit digambarkan dan sulit untuk dimengerti maupun di cerna. Sedangkan Heru Effendy (2009: 3-6) mengungkapkan disebut film ada dalam berbagai jenis yaitu:

1. Film Cerita Pendek

Durasi dari film cerita pendek umumnya kurang dari 60 menit. Di sejumlah negara seperti Jerman, Kanada, Australia, dan Amerika Serikat, film cerita pendek sering kali berfungsi sebagai tempat ujicoba bagi individu atau kelompok untuk selanjutnya memproduksi film panjang.

2. Film jenis ini banyak diproduksi oleh mahasiswa di bidang perfilman atau individu/kelompok yang memiliki minat terhadap sinema dan ingin melatih keterampilan mereka dalam pembuatan film yang berkualitas.

3. Film yang memiliki durasi lebih dari satu jam biasanya berlangsung antara 90 hingga 100 menit. Kategori ini umumnya mencakup film yang ditayangkan di bioskop. Ada pula beberapa film yang durasinya dapat melebihi 120 menit.

4. Film Film Jenis lain :

a. Profil Perusahaan perfilman ini didirikan untuk memenuhi kepentingan lembaga spesifik yang terkait dengan kegiatan yang mereka lakukan, seperti program “Usaha Anda” di SCTV. Proyek film ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pemasaran.

b. Iklan Televisi (Iklan TV) Film ini dirancang untuk menyampaikan informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun layanan umum (iklan layanan publik atau pengumuman untuk masyarakat). Iklan produk biasanya menampilkan produk yang dipromosikan secara langsung. Ini berarti ada sinyal audio-visual yang jelas tentang produk tersebut. Sebaliknya, iklan layanan publik menggambarkan perhatian pembuat produk terhadap isu sosial yang diangkat dalam iklan tersebut.

c. Program Televisi Program ini dirancang untuk disiarkan kepada pemirsa televisi. Secara luas, program televisi diklasifikasikan dalam dua kelompok, yaitu naratif dan nonnaratif. Grup naratif terbagi lagi menjadi dua subdivisi, yaitu fiksi dan non-fiksi. Pada segmen fiksi, dihasilkan serial TV, film yang ditayangkan di televisi, dan cerita pendek. Sedangkan di segmen non-fiksi, berbagai acara

pendidikan, dokumenter, atau profil tokoh dari area tertentu dihasilkan. Di pihak lain, kategori non-naratif meliputi acara variety, kuis televisi, talkshow, serta laporan atau berita.

- d. Music Clip video berfungsi sebagai alat bagi produsen musik untuk menjual karyanya melalui saluran televisi. Pertama kali dikenal luas melalui stasiun televisi MTV pada tahun 1981. Di Indonesia, video klip tumbuh menjadi bisnis yang menjanjikan seiring dengan berkembangnya televisi swasta. Akhirnya, klip video berkembang menjadi genre dan industri yang otonom.

3.2.2. Fungsi Dan Tujuan Film

Widiyatmaka menjelaskan bahwa film merupakan gabungan dari serangkaian gambar bergerak yang berasal dari objek tertentu yang pada akhirnya menciptakan suatu peristiwa. Di samping itu, film juga memiliki peran sebagai media untuk hiburan, sebagai sarana komunikasi, dan sebagai sumber edukasi yang diperkaya oleh elemen warna dan musik, sehingga film dapat terlihat hidup dan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima serta memberikan dampak pada perilaku audiens. (Hutasuhut, 2020:1240).

Sumarno menyatakan bahwa film juga berperan sebagai media pembelajaran. Aspek pendidikan yang terdapat dalam film tidak dapat disamakan dengan proses belajar di sekolah atau universitas. Nilai ajaran penting yang terkandung dalam film seharusnya dipahami sebagai pesan moral yang disampaikan. Semakin cermat cara penyampaian pesan dalam film, semakin efektif pula dampaknya pesan yang disampaikan secara halus akan meninggalkan kesan positif pada penonton tanpa terkesan menggurui. Hampir semua film memberikan kesempatan kepada penonton untuk belajar tentang interaksi sosial, perilaku yang baik, serta cara berpakaian yang tepat ketika berada di hadapan orang lain. (Mudjiono, 2011:137).

Beberapa film atau cerita diciptakan niat mendapatkan keuntungan dan umumnya menanamkan sejumlah nilai-nilai moral di dalamnya. Bahkan dalam film aksi yang dipenuhi dengan scene kekerasan pun tetap memiliki nilai moral dan makna yang signifikan. Setiap pembuatan film pasti memiliki maksud tertentu, meskipun sebagian besar film yang ada di pasaran bersifat untuk mendapatkan

keuntungan, tidak dapat dihindari bahwa kontribusi dari sebuah film sangat berarti dalam kehidupan.(Mudjiono, 2011:137).

3.3.Pengertian Komunikasi

Sebagai sebuah bidang yang diterapkan, komunikasi mengalami kemajuan yang luar biasa dibandingkan dengan disiplin sosial lainnya. Ini terbukti dengan banyaknya penemuan-penemuan ilmiah dari berbagai penelitian dan teori yang berhasil dihasilkan oleh para pakar. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi, khususnya di sektor komunikasi massa, industri, dan politik global, komunikasi menjadi isu yang semakin krusial di abad ke-21. Terlebih lagi, munculnya internet dengan teknologi cybernetic-nya semakin menghidupkan dan memperkaya studi komunikasi sebagai sebuah disiplin.

Komunikasi adalah elemen yang krusial dan tak terpisahkan dari berbagai kegiatan dalam kehidupan Manusia, baik sebagai pribadi maupun sebagai elemen dalam komunitas. Dalam situasi sosial, komunikasi berfungsi sebagai sarana untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi informasi, dan menyampaikan hasrat, perasaan, pemikiran, informasi, opini, nasihat, serta pengalaman kepada orang lain. Setiap individu pasti terlibat dalam komunikasi untuk memenuhi kebutuhan hidup, baik lewat interaksi langsung atau melalui berbagai saluran, baik yang berbentuk tulisan maupun yang berbentuk elektronik. Dengan cara ini, komunikasi menjadi elemen utama dan struktur dalam kehidupan manusia

Komunikasi merupakan rangkaian tindakan dalam menyampaikan berbagai informasi, pesan, gagasan, atau pemahaman, dengan menggunakan simbol-simbol yang mempunyai arti atau makna, baik secara lisan maupun non-lisan dari individu atau kelompok kepada individu atau kelompok yang lain, dengan tujuan untuk mencapai pemahaman yang saling menguntungkan dan atau kesepakatan bersama. Komunikasi adalah aktivitas pengiriman sebuah pesan oleh satu orang kepada individu lain untuk menyampaikan data atau mengubah perspektif, sikap, atau tindakan, baik melalui interaksi langsung dengan dialog maupun melalui cara tidak langsung menggunakan media.

3.3.1. Tujuan dan fungsi Komunikasi

Untuk memahami dengan lebih baik dunia di sekitar kita, termasuk berbagai objek, kejadian, dan individu. Meskipun kebanyakan pengetahuan tentang lingkungan berasal dari media, pada akhirnya, ini sering kali menjadi topik diskusi, pembelajaran, dan internalisasi yang berlangsung melalui komunikasi di dalam proses pendidikan. Nilai-nilai, keyakinan, dan sikap biasanya lebih banyak dipengaruhi oleh interaksi langsung daripada oleh media atau even pendidikan formal. Untuk menjaga relasi dan membangun keakraban atau kedekatan. Melalui komunikasi, kita berharap untuk mengekspresikan cinta dan perhatian. Selain itu, pendekatan ini juga dapat mengurangi perasaan kesepian atau depresi, dan ditempuh untuk berbagi serta meningkatkan kebahagiaan yang pada akhirnya memperkuat perasaan positif terhadap diri sendiri. Kita diajarkan untuk tidak merasakan iri, dengki, dendam, atau fitnah, serta untuk tidak saling menyakiti; pada akhirnya, kita semua akan menghadapi kematian dan Dikuburkan oleh orang lain. Melalui cara berkomunikasi, seorang pengajar berupaya mencapai sasaran pendidikan dengan berinteraksi bersama siswa untuk memberikan informasi atau gagasan, berbagi pengalaman, memotivasi, serta saling membangun sikap dan kebiasaan baru yang lebih efisien berdasarkan pandangan yang terbentuk selama proses belajar. (Febrianti, 2025)

- Fungsi Komunikasi Secara khusus komunikasi menjadi esensi dari keberlangsungan sistem pendidikan dan memiliki peranan penting dalam kejadian pendidikan itu sendiri. Peran dari sebuah peristiwa komunikasi juga berhubungan dengan berbagai fungsi lainnya, walaupun ada fungsi yang lebih menonjol. Beberapa fungsi komunikasi dalam konteks pendidikan adalah sebagai berikut:
- Fungsi komunikasi sosial. Peran komunikasi dalam konteks sosial menunjukkan bahwa interaksi verbal sangat krusial untuk mengembangkan identitas pribadi, memenuhi potensi diri, dan mencapai kebahagiaan. Dalam konteks pendidikan, para siswa berhubungan dengan teman sebaya, pengajar, kepala sekolah, anggota komunitas sekolah, pemimpin masyarakat, dan lain-lain. Individu yang tidak melakukan komunikasi akan kehilangan arah, sebab mereka tidak dapat menyesuaikan diri dalam suatu masyarakat. Sekolah juga termasuk di dalam kategori lingkungan sosial.
- Fungsi komunikasi yang ekspresif. Komunikasi yang bersifat ekspresif sangat terkait dengan fungsi sosial dalam berkomunikasi, dan dapat berlangsung baik secara individu maupun dalam kelompok. Tujuan utama dari komunikasi ini bukan untuk mempengaruhi orang lain secara langsung. Akan tetapi, ia bisa berfungsi sebagai alat untuk mengekspresikan emosi seseorang. Emosi ini terutama disampaikan melalui sinyal nonverbal. Misalnya, perasaan seperti cinta, simpati, kepedulian, kerinduan, kebahagiaan, kesedihan, dan ketakutan dapat diungkapkan dengan kata-kata, namun lebih mendominasi melalui tingkah laku nonverbal. Seorang guru yang mengangkat jempol kepada siswanya

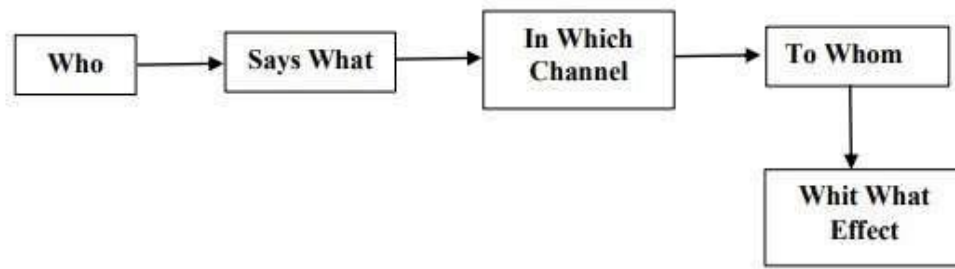
mengekspresikan motivasi dan rasa bangga. Ini terjadi bukan hanya melalui kata-kata atau tindakan yang terlihat. Emosi juga bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk seni seperti sajak, karya fiksi, gambar, nada, dan gerakan, yang merupakan elemen dari komunikasi yang bersifat ekspresif. Dalam lingkungan pendidikan, komunikasi yang bersifat ekspresif telah diterapkan. Ada media seperti papan pengumuman yang berperan sebagai alat untuk menampilkan hasil karya siswa.

- Fungsi komunikasi ritual. Komunikasi yang bersifat ritual ini memiliki tujuan untuk meneguhkan kesetiaan anggota pada ajaran agama, tradisi serta budaya kelompok. Dalam konteks pendidikan, contohnya diadakan acara wisuda atau pelepasan murid serta melaksanakan kegiatan doa bersama.
- Fungsi komunikasi yang bersifat instrumental. Tujuan umum dari fungsi instrumental mencakup beberapa hal, antara lain memberikan informasi, mengedukasi, mendorong, mengubah pandangan dan kepercayaan, memodifikasi perilaku, atau memotivasi tindakan serta juga memberikan hiburan. Komunikasi jenis ini berperan dalam memberikan informasi yang juga mengandung elemen persuasif, di mana pembicara berusaha meyakinkan pendengarnya bahwa sebenarnya atau informasi yang diutarakan itu benar dan penting untuk dipahami. (Oktavia, 2025)

3.4. Model Komunikasi

Model komunikasi yang diajukan oleh Lasswell adalah sebuah model yang cukup sederhana, mencakup elemen-elemen dasar dari sistem komunikasi. Selain itu, model ini bersifat satu arah, yang menggambarkan bagaimana pengirim informasi menyampaikan pesannya. Ketika kita menganalisisnya, terdapat dua aspek yang menjadi kekurangan dari model komunikasi ini. Pertama, model Lasswell tidak mencakup adanya umpan balik, yang menjadikan proses komunikasi yang linier ini hanya menyoroti cara pengirim informasi menginformasikan penerima. Kedua, model yang dikembangkan oleh Lasswell tidak memperhitungkan gangguan dalam komunikasi yang sering terjadi, meskipun dalam kenyataannya hal ini tidak selalu dapat dihindari. Kadang-kadang, pesan yang disampaikan dapat diterima secara tidak lengkap atau hanya sebagian; atau mungkin juga muncul kesalahpahaman dari pihak penerima. Fenomena ini dikenal sebagai kegagalan dalam proses komunikasi, yang muncul akibat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan komunikasi, baik yang berasal dari sumber pesan, penerima, maupun situasi dan kondisi saat komunikasi berlangsung. Walaupun model komunikasi yang diuraikan oleh Lasswell ini memiliki kelemahan, model tersebut tetap sangat berharga untuk membantu kita memahami dinamika komunikasi, termasuk dalam konteks pendidikan.

Gambar 2.1 Struktur Teori komunikasi model lasswell



Model Lasswell

Sumber : Werner J. Severin and James W. Tankard, Jr. *Communication Theories, Orgins, Methods and Uses in the Mass Media*. New York : Logman, 1992, hlm. 38.

3.5. Komunikasi massa

Komunikasi merupakan elemen yang sangat krusial dalam eksistensi manusia. Untuk membangun interaksi antara individu, kita pasti memerlukan komunikasi. Berdasarkan pendapat Carl Hovland, komunikasi dapat diartikan sebagai suatu mekanisme yang memungkinkan individu (komunikator) untuk menyampaikan pesan (seringkali berupa simbol-simbol verbal) demi mempengaruhi perilaku orang lain (komunikate). (Kodir et al., 2021). Sedangkan, Harold Lasswell menggambarkan komunikasi sebagai “who says what in which channel to whom with what effect” yang artinya siapa mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan pengaruh yang bagaimana (Lasswell, 2007). Dari kedua penjelasan mengenai komunikasi itu, bisa diambil kesimpulan bahwa komunikasi merupakan sebuah proses pengiriman informasi yang bertujuan untuk memberikan pengaruh.

Film adalah salah satu jenis komunikasi publik yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat melalui narasi (Wibowo, 2008). Film dapat dimanfaatkan untuk mempengaruhi audiensnya, serupa dengan cara kerja komunikasi publik. Proses mempengaruhi penonton ini Dapat dimanfaatkan oleh sebuah film untuk menyampaikan tinjauan terhadap masyarakat. Dampak besar yang dimiliki film sebagai alat komunikasi yang berdampak pada potensi film dalam memberikan ulasan sosial yang signifikan.

Komunikasi massa merupakan jenis interaksi yang melibatkan audiens yang besar dan terjadi melalui saluran-media, memberikan efek yang signifikan. Bittner mengungkapkan bahwa komunikasi publik adalah informasi yang disebarkan melalui saluran-media kepada banyak individu. (Agus Hendrayady et al., 2023). Dari penjelasan Bittner, bisa dikatakan bahwa agar suatu pesan dikategorikan Sebagai sarana penyampaian pesan untuk khalayak luas, alat yang digunakan dalam proses komunikasi ini seharusnya merupakan alat komunikasi massa. Sementara itu, menurut Meletzke, komunikasi massa merupakan jenis komunikasi yang menyampaikan informasi dengan jelas melalui media secara satu arah dan tidak langsung kepada publik yang tersebar. (Kustiawan et al., 2022). Dari penjelasan itu, audiens yang tersebar berarti penerima pesan yang tidak terfokus di satu lokasi tetapi tersebar di banyak lokasi sehingga informasi komunikasi dapat menjangkau penerima yang lebih luas. (Romli, 2016). Dari pengertian komunikasi berdasarkan pandangan Lasswell, dapat dipahami bahwa komunikasi terdiri dari beberapa komponen, yaitu sumber (siapa), isi pesan (apa), saluran (media), penerima (siapa), dan dampak (efek). Michael W. Gamble dan Teri Kwal Gamble dalam (Lasswell, 2007) Mengatakan bahwa komunikasi massa mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Komunikator dalam media massa memanfaatkan alat-alat mutakhir untuk menyebarkan informasi dengan real kepada audiens secara besar dan terdistribusi.
2. Komunikator dalam media massa bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada sejumlah besar orang yang saling tidak mengenal. Ini yang dikenal sebagai anonimitas pendengar dan menjadi pembeda komunikasi massa dari bentuk komunikasi yang lain.
3. Pesan merupakan milik bersama. Pesan dapat diakses oleh beragam penerima yang berada di berbagai lokasi, sehingga sifatnya adalah publik.
4. Komunikator massa pada umumnya merujuk kepada sebuah entitas resmi contohnya suatu jaringan atau kumpulan. Dengan demikian, komunikator massa tidak diwakili oleh individu, melainkan oleh sebuah institusi.
5. Komunikasi massa diatur oleh penjaga gerbang yang berfungsi sebagai selektor informasi. Pesan yang muncul dari komunikasi publik diawasi beberapa orang yang berada di sebuah institusi sebelum pesan itu sampai

kepada penerima.

6. Umpan balik pada komunikasi massa memiliki karakter yang lambat. Meskipun umpan balik masih bisa dilakukan dalam komunikasi ini, namun respons yang diberikan akan sampai kepada komunikator setelah jeda waktu yang tidak langsung atau tertunda.

3.5.1. Sejarah Perkembangan Film dalam Komunikasi Massa

Film yang pertama kali muncul pada akhir abad ke-19 berkat penemuan kinetoskop oleh Thomas Edison dan cinématographe oleh Lumière bersaudara, membuka era baru dalam komunikasi massa (Rafsanjanie, 2021). Awalnya hanya dianggap sebagai hiburan, film kemudian berkembang menjadi alat yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan sosial dan budaya, dengan memanfaatkan elemen-elemen visual, audio, dan narasi yang mendalam. Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi seperti perbaikan dalam sinematografi dan pengenalan suara dalam film membawa perubahan besar dalam cara pembuatan dan distribusi film. Kehadiran teknologi digital dan *CGI (Computer Generated Imagery)* juga membantu meningkatkan kualitas film, sekaligus memungkinkan distribusinya lebih luas melalui platform streaming dan saluran digital, membuatnya dapat diakses dan dinikmati oleh audiens di seluruh dunia (Wulandari & Aviyanti, 2024).

Transformasi film sebagai media komunikasi massa global semakin terlihat, dimulai dengan dominasi film Hollywood di pasar internasional. Namun, dengan kemunculan internet dan platform digital, film-film dari berbagai negara, seperti India (Bollywood), Korea Selatan, dan Jepang, kini dapat menjangkau audiens global. Dulu terbatas untuk penonton lokal, film kini memiliki kemampuan untuk menghubungkan beragam budaya dan komunitas di seluruh penjuru dunia. Dalam dunia yang semakin terhubung, film telah menjadi alat komunikasi yang dapat menginspirasi, membentuk pandangan masyarakat, dan memperkenalkan berbagai identitas budaya secara lebih luas.

3.5.2. Ciri-ciri Komunikasi Massa

Selain membutuhkan saluran media untuk komunikasi, komunikasi massa juga melibatkan lembaga atau organisasi yang rumit. Sebagai contoh ketika komunikasi dijalankan melalui layar televisi, pengiriman informasi dari pengirim umumnya didukung oleh suatu institusi, seperti sebuah perusahaan yang mengoperasikan saluran televisi. Di samping itu, komunikasi massa juga memiliki sejumlah ciri khas lainnya yang dijelaskan oleh (Romli, 2016). Yaitu diantaranya:

1. Pesan Komunikasi Umum merupakan karakteristik di mana pesan media massa bersifat universal, yaitu tidak ditujukan pada segelintir orang atau kelompok tertentu, melainkan diperuntukkan bagi seluruh masyarakat.
2. Komunikasi Bersifat tidak identitas yang jelas dan bermacam macam Komunikasi massa memiliki sifat yang anonim dan beragam. Ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam komunikasi massa, komunikator tidak dapat memastikan identitas dari komunikan mereka. Dalam proses komunikasi massa, komunikator tidak berinteraksi secara langsung dan individu dengan masing-masing komunikan, karena metode yang digunakan adalah melalui media massa, sehingga identitas komunikan tidak terungkap. Oleh karena itu, komunikan dalam konteks komunikasi massa tidak memiliki identitas yang jelas dan berasal dari latar belakang yang bervariasi, karena komunikasi ini ditujukan kepada seluruh lapisan masyarakat dengan beraneka ragam asal usul.
3. Media Massa Menyebabkan Keserempakan Karena luasnya jangkauan yang dapat ditangkap oleh media besar, komunikasi massa saat ini dapat menghubungi audiens atau komunikan yang sangat banyak secara bersamaan. Dengan demikian, komunikasi massa mampu menciptakan keserempakan interaksi antara komunikan atau audiens yang terbentang di berbagai lokasi yang berbeda.
4. Mengutamakan Isi Komunikasi dua arah memiliki tantangan dalam hal konten dan interaksi. Dalam konteks komunikasi massa, elemen konten cenderung diutamakan dibandingkan dengan elemen lain.

3.5.3. Film sebagai Komunikasi Massa

Film adalah salah satu jenis media komunikasi yang memiliki dampak signifikan dalam menyampaikan informasi kepada audiens yang luas. Sebagai bagian dari produk budaya, film tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan gagasan, nilai-nilai, serta gambaran kehidupan sosial di tengah Masyarakat (Fabriar, 2014). Melalui berbagai elemen seperti visual, cerita, audio, dan simbol-simbol yang digunakan, film mampu membentuk pandangan sekaligus mempengaruhi pola pikir para penontonnya.

Dalam komunikasi massa, film berfungsi sebagai penghubung yang menyampaikan pesan dari pembuatnya kepada audiens yang memiliki keragaman latar belakang. Berbeda dengan komunikasi langsung yang bersifat personal, komunikasi lewat film lebih luas dan anonim. Pesan yang disampaikan melalui film dapat mencakup berbagai lapisan masyarakat dengan beragam latar belakang. Oleh karena itu, film menjadi media yang sangat efektif untuk memperkenalkan ide atau membangkitkan kesadaran publik tentang berbagai isu. Sebagai media visual, film mengandalkan gambar bergerak, dialog, musik, dan akting untuk menyampaikan cerita dan emosi tertentu. Elemen visual seperti sinematografi, pencahayaan, bahasa tubuh, serta simbol-simbol dalam adegan film berperan penting dalam mempengaruhi pemahaman audiens terhadap isi film tersebut (Rahmawati et al., 2023). Dengan perpaduan elemen visual yang kuat dan narasi yang mendalam, film dapat membuat penonton merasa terhubung dan tenggelam dalam alur cerita yang disajikan.

Film tidak hanya berperan sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk merefleksikan kondisi sosial. Banyak isu penting dalam masyarakat, seperti identitas, diskriminasi, ketidaksetaraan, dan perjuangan hidup, yang diangkat melalui film (Senaharjanta et al., 2022). Misalnya, representasi kelompok disabilitas dalam sebuah film bisa memperlihatkan kepada penonton tantangan, hambatan, dan diskriminasi yang mereka alami. Dengan demikian, film tidak hanya sekadar "menangkap" realitas, tetapi juga dapat memengaruhi bagaimana penonton

memahami dan mempersepsikan kenyataan tersebut. Di sisi lain, film dipengaruhi oleh dinamika sosial, politik, dan budaya pada zamannya, sehingga dapat berfungsi sebagai sarana penyebaran ideologi maupun sebagai refleksi terhadap kondisi sosial. Dengan kekuatan visualisasi dan narasi yang menarik, film tidak hanya mendokumentasikan realitas, tetapi juga berperan dalam membentuk opini publik serta menginspirasi audiens untuk berpikir lebih kritis terhadap berbagai persoalan sosial yang diangkat.

3.6.Film sebagai Industri

Industri film adalah sektor yang melibatkan berbagai aspek ekonomi, seni, dan teknologi, menciptakan produk yang menghibur dan memberikan dampak sosial serta ekonomi. Proses produksi film melibatkan kerjasama tim kreatif, termasuk penulis, sutradara, aktor, dan tim teknis yang bersama-sama menghasilkan karya visual yang dinikmati audiens (Prasetyo, n.d, 2024.). Pembiayaan film sering datang dari studio besar, produser independen, atau investor, sementara distribusi melalui berbagai platform, baik bioskop maupun layanan streaming, memungkinkan film menjangkau audiens yang lebih luas. Industri film tidak hanya berkontribusi besar dalam perekonomian global, tetapi juga berfungsi sebagai alat perubahan sosial dengan mengangkat isu-isu penting seperti kesetaraan dan hak asasi manusia. Kemajuan teknologi dan berkembangnya layanan streaming memberi peluang bagi film independen untuk lebih mudah diakses, serta membuka kemungkinan eksplorasi visual baru, seperti pengembangan Virtual Reality (VR). Secara keseluruhan, industri film memberikan dampak besar pada budaya, hiburan, serta perekonomian global.

3.7.Definisi Pesan

Pada intinya, sebuah pesan merupakan informasi yang disampaikan, baik secara verbal maupun tertulis, yang mengandung komunikasi atau data. Dalam hal ini, kita mengakui bahwa pesan mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses berkomunikasi. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa pesan dapat diterima dengan baik antara satu pengguna dengan pengguna lainnya, diperlukan alat atau media dalam proses pengiriman atau penyampaian pesan tersebut. Media ini berfungsi agar apa yang dikirimkan oleh sumber dapat diterima dengan jelas

oleh penerima. Selama proses penyampaian, penting untuk mengemas pesan sedemikian rupa guna meminimalisir gangguan yang mungkin terjadi saat transmisi, sehingga tidak mengakibatkan perbedaan dalam pemahaman oleh penerima. Secara umum, kita mengenal dua jenis pesan, yaitu pesan lisan dan pesan tanpa kata. Pesan lisan merupakan jenis komunikasi yang disampaikan melalui kata-kata, dan dapat dimengerti oleh penerima berdasarkan apa yang ia dengar. Di sisi lain, pesan tanpa kata adalah jenis pesan yang tidak menggunakan kata-kata secara langsung, namun dapat dipahami melalui gerakan, perilaku, ekspresi wajah, atau mimik dari pengirim pesan. Selain itu, sangat penting untuk dicatat bahwa pesan memiliki dimensi yang tidak tampak. Oleh karena itu, untuk membuatnya lebih nyata, pesan ini perlu diubah menjadi simbol-simbol komunikasi. (Djawad, A. A. (2016).

Rangkaian simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dalam suatu sistem yang mengandung arti dikenal sebagai bahasa. Proses mengubah pesan menjadi simbol komunikasi atau kode dinamakan penyandian, dengan perangkat yang dipakai disebut sebagai penyandi, sementara individu yang mengirimkan pesan di sebut komunikator yang mengubah pesan. Saat pesan diterima oleh penerima, rangkaian simbol komunikasi yang membentuk bahasa tersebut harus diterjemahkan kembali menjadi pesan agar dapat dimengerti oleh penerima. Proses mengubah simbol komunikasi kembali menjadi makna pesan disebut penguraian, dan perangkat yang digunakan dalam proses ini dinamakan pengurai. Memahami tentang penyajian oleh komunikator, serta penguraian yang terjadi dalam komunikasi, merupakan hal yang sangat penting dalam studi mengenai penciptaan dan pengertian pesan.

Dalam melakukan komunikasi, jelas sekali bahwa pesan akan diwujudkan dalam bentuk simbol. Maka dari itu, simbol menurut Eco merupakan alat untuk berkomunikasi antara komunikator dan penerima pada saat mereka berinteraksi untuk menyampaikan suatu hal. Ini menegaskan bahwa pesan dan simbol saling berkaitan, karena tanpa simbol, pesan tidak dapat disampaikan.

3.7.1. Macam-macam Makna Pesan Komunikasi dalam Film

Pesan komunikasi dalam film dapat bermacam-macam, bergantung pada tujuan dan tema yang diangkat. Berikut adalah berbagai macam makna pesan komunikasi yang dapat ditemukan dalam film: (Pratista, 2008)

a. Makna Informasional

Pesan dalam film kerap menyampaikan berbagai informasi yang ditujukan kepada penonton. Informasi ini dapat berupa fakta, pendidikan, atau pengetahuan baru mengenai suatu topik, seperti kebudayaan, sejarah, atau peristiwa sosial. Sebagai contoh, film dokumenter sering dibuat dengan tujuan memberikan pemahaman yang informatif, seperti *"An Inconvenient Truth"* yang menyajikan wawasan terkait isu perubahan iklim.

b. Makna Persuasif

Film sering dimanfaatkan sebagai media untuk memengaruhi atau meyakinkan penonton mengenai suatu pandangan, gagasan, atau nilai tertentu. Pesan persuasif dalam film umumnya bertujuan mengubah cara pandang atau perilaku penonton, seperti kampanye tentang pelestarian lingkungan atau upaya melawan diskriminasi. Sebagai contoh, film *"Blackfish"* berhasil membentuk opini publik mengenai isu penangkaran hewan.

c. Makna Emosional

Film sering kali menciptakan hubungan emosional dengan penonton melalui alur cerita, tokoh, atau situasi yang mengharukan. Pesan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa empati, keharuan, kebahagiaan, atau bahkan kemarahan terhadap suatu masalah. Sebagai contoh, film *"Hachiko: A Dog's Story"* menyampaikan pesan tentang kesetiaan dan kasih sayang yang sangat menyentuh perasaan.

d. Makna Moral

Banyak film yang menyampaikan pesan moral yang mengajarkan nilai-nilai kehidupan, seperti kejujuran, kerja keras, atau pentingnya persahabatan. Pesan ini umumnya disampaikan melalui konflik atau perjalanan karakter utama. Sebagai contoh, film *"The Lion King"* mengajarkan tentang tanggung jawab dan keberanian dalam menghadapi tantangan hidup.

e. Makna Sosial

Pesan sosial dalam film berkaitan dengan isu-isu yang penting bagi masyarakat, seperti ketimpangan sosial, diskriminasi, atau perjuangan hak asasi manusia. Sebagai contoh, film *"The Pursuit of Happyness"* mengangkat tema tentang ketidakadilan sosial dan menekankan pentingnya tekad dalam menghadapi tantangan hidup.

f. Makna Simbolik

Dalam beberapa film, pesan komunikasi disampaikan melalui simbolisme, seperti metafora, warna, atau elemen visual lainnya. Contohnya, warna merah dalam film *"Schindler's List"* melambangkan kehidupan dan harapan di tengah kegelapan Holocaust. Pesan simbolik semacam ini seringkali memerlukan pemahaman yang lebih dalam dari penonton.

g. Makna Politik

Film sering dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan kritik atau pandangan politik tertentu. Pesan ini umumnya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran penonton tentang isu-isu politik atau mendorong perubahan. Sebagai contoh, film *"V for Vendetta"* mengangkat tema perlawanan terhadap tirani dan penindasan.

h. Makna Religius atau Spiritual

Film dengan pesan religius atau spiritual bertujuan untuk membangkitkan kesadaran mengenai nilai-nilai keagamaan atau filosofi hidup. Sebagai contoh, film *"Life of Pi"* menyampaikan pesan tentang pencarian makna hidup melalui pengalaman spiritual.

3.8. Disabilitas

Penyandang disabilitas merujuk kepada individu yang memiliki keterbatasan fisik, kognitif, mental, atau sensorik dalam jangka panjang, yang dapat menghadapi tantangan dan kesulitan saat berinteraksi dengan lingkungan, serta dapat menghalangi partisipasi mereka secara penuh dan efektif dengan warga negara lain dalam kerangka hak yang setara. Dalam kehidupan sehari-hari, penyandang disabilitas masih menghadapi berbagai kendala yang berasal dari

lingkungan sekitar. Kekurangan peluang yang diberikan kepada mereka mengakibatkan mereka mengalami batasan dalam akses untuk memenuhi kebutuhan, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi penyandang disabilitas di masyarakat.

Setiap individu yang menghadapi batasan dalam aspek fisik, intelektual, mental, atau sensorik dalam waktu yang cukup lama dapat merasakan kendala dan tantangan saat berinteraksi dengan lingkungan. Hal ini dapat mengakibatkan kesulitan untuk terlibat sepenuhnya dan secara efektif dengan masyarakat lainnya, sejalan dengan hak yang setara.

Kemendikbud menyatakan ragam penyandang disabilitas meliputi: (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2024)

1. Penyandang disabilitas Fisik adalah gangguan pada kemampuan bergerak, termasuk di antaranya pemotongan anggota tubuh, kelemahan atau kekakuan, paraplegia, cerebral palsy, yang disebabkan oleh serangan jantung, akibat penyakit kusta, serta individu bertubuh pendek.
2. Penyandang Disabilitas Intelektual adalah gangguan pada kemampuan berpikir yang disebabkan oleh tingkat kecerdasan yang lebih rendah dibandingkan dengan norma, termasuk kendala dalam belajar, keterbelakangan mental, dan sindrom down.
3. Penyandang Disabilitas Mental adalah gangguan yang mempengaruhi fungsi kognitif, emosional, dan perilaku, yang mencakup psikososial seperti skizofrenia, gangguan bipolar, depresi, kecemasan, dan gangguan kepribadian serta disabilitas perkembangan yang mempengaruhi kemampuan berinteraksi secara sosial seperti autisme dan hiperaktivitas.
4. Penyandang Disabilitas Sensorik Adalah gangguan pada salah satu fungsi dari lima indera, seperti halnya kelebihan dalam penglihatan, masalah pendengaran, dan atau masalah dalam berbicara. Mereka yang mengalami kondisi ini berkaitan dengan indera mereka, baik itu penglihatan, rasa, atau suara.

5. Penyandang Disabilitas ganda atau multi

Adalah individu yang memiliki dua atau lebih jenis ketidakmampuan, contohnya ketidakmampuan pendengaran dan juga penglihatan yang mengakibatkan tuli. Dengan demikian, individu tersebut mengalami dua ataupun lebih variasi ketidakmampuan, pada dasarnya mereka memiliki lebih dari satu bentuk disabilitas.

6. Penyandang Disabilitas waktu lama

adalah rentang waktu minimal 6 (enam) bulan dan/atau dapat bersifat abadi disabilitas ini dimulai dari individu yang sehat yang biasanya disebabkan oleh kecelakaan atau penyakit yang mengakibatkan hilangnya anggota tubuh atau indra tertentu. Namun, kondisi ini bisa sembuh atau bisa saja bersifat permanen tergantung situasinya.

3.8.1. Disabilitas dalam Film

Disabilitas dalam film sering menjadi bahan perdebatan, terutama mengenai bagaimana karakter penyandang disabilitas digambarkan. Sebagai media massa, film memiliki pengaruh besar dalam membentuk pandangan masyarakat tentang berbagai isu, termasuk disabilitas. Karena itu, cara disabilitas digambarkan dalam film dapat memberi dampak yang signifikan, baik dalam meningkatkan kesadaran maupun memperkuat stereotip yang salah. Pembahasan mengenai disabilitas dalam film mencakup bagaimana film menggambarkan individu dengan disabilitas, dampaknya terhadap masyarakat, serta tantangan dan kritik terhadap representasi tersebut.

Pada awalnya, disabilitas dalam film sering kali digambarkan dengan stereotip yang merugikan, seperti penyandang disabilitas yang dianggap lemah, bergantung pada orang lain, atau hanya sebagai objek belas kasihan. Namun, seiring waktu, terdapat perkembangan yang signifikan dalam cara film menggambarkan karakter dengan disabilitas (Epstein, 1981). Kini, semakin banyak film yang menampilkan karakter disabilitas dengan cara yang lebih manusiawi, kompleks, dan memberdayakan. Perubahan ini berperan dalam

mengubah pandangan umum bahwa disabilitas merupakan hambatan yang tidak dapat diatasi.

Disabilitas fisik dan mental sering menjadi tema utama dalam film. Disabilitas fisik sering digambarkan melalui karakter yang menggunakan alat bantu, seperti kursi roda, atau memiliki cacat tubuh (Pathways, 2022). Film yang menggambarkan kehidupan dengan disabilitas fisik cenderung menonjolkan karakter yang tidak hanya terfokus pada keterbatasan mereka, tetapi juga pada kemampuan untuk beradaptasi dan menjalani hidup dengan penuh arti. Disabilitas mental, seperti autisme, juga semakin sering diangkat dalam film. Representasi seperti ini membantu memperlihatkan bahwa individu dengan gangguan mental memiliki potensi dan kemampuan luar biasa yang setara dengan orang lain.

Walaupun ada kemajuan dalam menggambarkan disabilitas dengan cara yang lebih positif, masih banyak kritik terhadap cara film menampilkan penyandang disabilitas. Seringkali, mereka digambarkan sebagai "pahlawan tragis" atau "objek penyelamatan", yang menjadikan karakter mereka hanya dilihat berdasarkan keterbatasan fisik atau mental, bukan sebagai individu yang utuh. Selain itu, film seringkali menghindari menggambarkan kehidupan penyandang disabilitas dalam konteks yang lebih luas, seperti hubungan sosial, pekerjaan, atau kehidupan pribadi mereka.

Disabilitas dalam film merupakan isu yang terus berkembang seiring perubahan sosial dan pemahaman kita tentang inklusi serta keberagaman. Penyajian karakter disabilitas yang lebih kompleks dan realistis dapat berperan dalam mengurangi stigma, meningkatkan pemahaman, dan mendorong dialog mengenai pentingnya akses serta kesetaraan untuk semua, termasuk bagi mereka yang hidup dengan disabilitas (Isroani & Dkk, 2024). Meskipun masih terdapat banyak tantangan dalam menciptakan representasi yang lebih akurat dan inklusif, film tetap menjadi media yang sangat berpotensi dalam membentuk pandangan dan kesadaran masyarakat terhadap disabilitas.

3.9. Diskriminasi dan Jenisnya

Diskriminasi merujuk pada tindakan yang dilakukan terhadap individu sesama warga negara, berdasarkan faktor seperti ras, etnis, warna kulit, status

ekonomi, kepercayaan, dan gender. Kata diskriminasi sendiri berakar dari istilah Dalam bahasa Inggris, diskriminasi mulai muncul pada abad ke-17. Kata ini berasal dari bahasa Latin, yaitu *discriminant*. Istilah tersebut menjelaskan tentang tindakan seseorang yang menindas korban dari kelompok minoritas dengan perlakuan yang berbeda. Menurut Theodorson dan Theodorsan, diskriminasi merupakan tindakan yang tidak adil terhadap individu atau kelompok tertentu yang bersifat kategoris berdasarkan ras, etnis, agama, atau status sosial. (Abdullah, 2018).

1,3 miliar individu di seluruh dunia mengalami berbagai jenis keterbatasan, yang berarti sekitar 16% dari jumlah penduduk global. Mayoritas individu dengan disabilitas berada di negara-negara yang sedang berkembang, dan jumlah mereka terus bertambah. Hal ini disebabkan oleh populasi yang menua (orang yang lebih tua memiliki risiko disabilitas yang lebih tinggi) dan karena peningkatan global dalam kondisi kesehatan kronis yang terkait dengan disabilitas, seperti diabetes, penyakit kardiovaskular, dan penyakit mental. Faktor lingkungan lainnya, seperti kecelakaan lalu lintas, bencana alam, dan konflik juga berkontribusi terhadap peningkatan disabilitas.

Meskipun menjadi "kelompok minoritas terbesar di dunia", para penyandang disabilitas sering kali dilupakan. Mereka sering menghadapi diskriminasi dan pengucilan dari air dan sanitasi, layanan kesehatan, pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan bermasyarakat. Dan meskipun mereka termasuk kelompok termiskin dan paling rentan, kebutuhan mereka sering kali diabaikan oleh pemerintah dan organisasi internasional.

Diskriminasi, seperti yang dijelaskan oleh Theodorson, muncul akibat kelompok yang lebih besar memiliki pengaruh yang lebih kuat terhadap kelompok yang lebih kecil (Fulthoni et al., 2009). Hal ini menyebabkan tindakan yang dapat dianggap tidak etis dan tidak sesuai dengan prinsip demokrasi. Menurut pendapat Brigham, diskriminasi diartikan sebagai perlakuan yang tidak adil terhadap kelompok-kelompok minoritas, termasuk yang berkaitan dengan ras, bahasa, tradisi, kepercayaan, ataupun kewarganegaraan (Brigham, 1991). Terdapat beberapa jenis diskriminasi, di antaranya :

1. Jenis kelamin

Ada variasi cara pandang yang memisahkan individu satu dengan yang lain, didasarkan pada perbedaan gender. Misalnya, perbedaan antara wanita dan pria dalam dunia kerja. Stereotipe ini menganggap wanita sebagai sosok yang lemah, kurang logis, sering emosional, dan tidak mampu membuat keputusan yang signifikan. Pandangan ini disetujui oleh kelompok tertentu, sehingga memicu diskriminasi antara pria dan wanita.

2. Fisik

Diskriminasi berdasarkan ras terjadi pada segmen masyarakat tertentu, disebabkan oleh perbedaan warna kulit. Sebagai contoh, individu dengan disabilitas sering mengalami kesulitan dalam memperoleh pekerjaan akibat keterbatasan yang mereka miliki. Contoh lainnya adalah individu dengan cacat fisik yang dianggap tidak biasa oleh rekan-rekannya.

3. Diskriminasi Sosial

Terdapat perlakuan yang tidak sama terhadap individu berdasarkan posisi sosial mereka, yang disebut diskriminasi, yang muncul karena tingkatan sosial yang dimiliki oleh seseorang. Misalnya, perbedaan antara orang-orang yang kaya dan yang miskin. Di India, sistem kasta menyebabkan adanya diskriminasi dalam masyarakat. Kelompok dengan kasta terendah mengalami kesulitan dalam mengakses pendidikan, sumber daya ekonomi, dan lain-lain, karena mereka dianggap berada pada status yang rendah.

4. Ras dan agama

Berbagai negara dan wilayah mengalami masalah diskriminasi ras atau rasisme. Diskriminasi ras muncul ketika suatu kelompok ras merasa lebih tinggi derajatnya, lebih superior, dan menganggap dirinya lebih baik, sehingga mencoba mengendalikan kelompok ras lain, serta juga menyangkut agama. Jika Anda memperhatikan berita, Anda akan melihat adanya kekerasan terhadap kelompok minoritas yang memiliki keyakinan agama yang berbeda. Di Indonesia, terjadi diskriminasi antara suku-suku tertentu serta agama, yang pada gilirannya menyebabkan konflik.

3.9.1. Ableisme

Stigma Ableisme Terhadap Penyandang Disabilitas Keberadaan individu dengan disabilitas di dalam masyarakat terus-menerus menempatkan mereka dalam perspektif yang negatif. Diskriminasi dapat muncul dalam beragam bentuk, termasuk dalam hal warna kulit, kondisi fisik, kesehatan mental, jenis kelamin, bahasa, pendapatan, dan lain-lain. Ableisme merupakan sekelompok keyakinan yang mendukung perlakuan yang tidak adil terhadap orang lain berdasarkan tampilan mereka, baik fisik, mental, maupun perilaku. Misalnya, sikap yang percaya bahwa individu dengan disabilitas adalah orang yang kurang beruntung akibat nasib dan tidak mampu berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Fenomena ableisme dan orang-orang yang mendukungnya adalah hasil dari konstruksi sosial. Sebagai sebuah konstruksi sosial, isu tentang disabilitas atau penyandang disabilitas serta norma kecacatan merupakan permasalahan yang dihasilkan oleh ideologi, budaya, pengetahuan, serta politik demi kepentingan kelompok tertentu, yaitu mereka yang merasa ‘tidak cacat’ dan ‘normal’, yang dikenal dengan istilah normalisme.(Duryat & Alphan, 2020).

Banyak orang tidak memiliki pengetahuan tentang ability karena kurangnya perdebatan populer. Saat ini hanya sedikit yang dibicarakan mengenai ketidakpatuhan terhadap peraturan perundang-undangan yang menjamin hak dan partisipasi penuh penyandang disabilitas dalam masyarakat. Perilaku ini hanya memperburuk bentuk prasangka tersebut, karena merupakan cara untuk melanggengkan keyakinan bahwa penyandang disabilitas tidak mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat, dan ini merupakan kesalahpahaman yang sangat besar. Kemampuan terselubung terjadi ketika banyak orang menyebut penyandang disabilitas dengan semacam “persepsi heroik”. Dengan kata lain, penilaian yang berlebihan dalam melakukan tugas-tugas dasar, misalnya. Hal ini terjadi karena mendalamnya diskriminasi struktural dan tidak disadari berdasarkan disabilitas.

Dan juga ada istilah Ableist adalah sebutan bagi orang-orang yang memiliki keyakinan terbatas terhadap penyandang disabilitas. Mereka menilai orang lain sedemikian rupa sehingga mereka mengucilkan mereka dari masyarakat. Baik itu dalam grup percakapan atau bahkan di tempat kerja.

Juga dianggap mampu adalah orang-orang yang “bercanda” menunjukkan

disabilitas. Atau bahkan kalimat-kalimat yang merujuk pada orang-orang yang bukan penyandang disabilitas, namun memanfaatkan disabilitas dengan cara yang merendahkan.

Ada tiga jenis bentuk abilitisme :

1. Ability medis

Banyak orang yang keliru menyebut penyandang disabilitas seolah-olah mengidap suatu penyakit. Ini disebut kemampuan medis.

2. Ability rekreasi

Istilah ini digunakan untuk mendefinisikan jenis kemampuan yang paling umum di masyarakat. Ini mengacu pada lelucon buruk yang melibatkan disabilitas.

3. Ability institusional

Kemampuan seperti ini terjadi ketika organisasi mempekerjakan minimal karyawan penyandang disabilitas dan tidak memperlakukan mereka dengan adil dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang bukan penyandang disabilitas. Hal ini juga terlihat dari minimnya aksesibilitas di tempat-tempat tersebut.

Salah satu konsekuensi utama dari ableisme penyandang disabilitas adalah hal ini menempatkan mereka dalam situasi rentan, karena mereka tidak mendapatkan pendidikan dan kesempatan kerja yang sama. Tanpa menyebutkan kerugian emosional dan psikologis, karena dengan diremehkan, mereka tidak merasa menjadi bagiannya. Banyak dari mereka yang akhirnya harus menghadapi perasaan ini sendiri, karena kurangnya penerimaan dan pemahaman dari orang lain yang sebenarnya tidak mengalaminya.

3.10. Pengertian Semiotika

Semiotik berasal dari bahasa Yunani, yakni semeion yang berarti simbol. Pierce menjelaskan simbol sebagai “Sesuatu yang berdiri bagi seseorang untuk sesuatu dalam pengertian atau kapasitas tertentu” atau “sesuatu yang bagi individu mewakili suatu hal dalam beberapa aspek atau kemampuan tertentu. (Pierce & Cheney, 2013). Dalam sebuah film, komunikasi pesan bisa dilakukan dengan simbol-simbol yang pada akhirnya menciptakan arti bagi penonton. Penyampaian

pesan lewat simbol bisa dilakukan melalui adegan apapun dalam sebuah film sehingga penonton dapat memahami arti atau pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara.

Sebuah karya seni bisa ditelaah dari sudut pandang semiotika, terutama semiotika visual atau bentuk. Sarana analisis semiotika ini dapat digunakan untuk mengungkapkan niat di balik penyampaian pikiran, perasaan, atau ekspresi yang ingin disajikan oleh seniman kepada audiens melalui tata letak simbol. Disiplin ilmu semiotika sendiri mempelajari tanda-tanda, termasuk berbagai jenis simbol, indeks, dan ikon. Dan juga karya seni yang terdiri dari susunan tanda, baik yang bersifat verbal maupun nonverbal. Salah satu jenis karya seni yang sering diteliti dengan pendekatan semiotik adalah film, di mana dalam analisis semiotika film, dianggap melalui sistem tanda yang selalu melibatkan bahasa verbal dan nonverbal, menjadikannya objek studi yang menarik.

Hal-hal yang memiliki makna simbolik sangat banyak jumlahnya. Dalam banyak film, latar memiliki arti simbolis yang sangat signifikan, karena karakter-karakter sering digunakan secara simbolik. Dalam setiap jenis narasi, simbol merupakan sesuatu yang nyata objek tertentu, gambar, karakter, suara, peristiwa, atau lokasi yang mewakili atau melambangkan suatu kompleks, gagasan, sikap, atau emosi sehingga mendapatkan makna yang lebih dalam dari apa yang terkandung di dalamnya. Oleh sebab itu, simbol merupakan suatu bentuk komunikasi yang mengandung makna yang spesifik. Istilah-istilah semiologi sering digunakan. Sementara itu, semiotik berhubungan dengan hasil karya Charles Sanders Peirce dan Charles Morris. Baik semiotika maupun semiologi dapat dikatakan saling menggantikan karena keduanya merujuk pada ilmu yang mempelajari tanda. Saussure mendefinisikan semiologi sebagai ilmu yang mengamati kehidupan tanda-tanda di dalam masyarakat sehingga menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial. Tujuan dari semiologi adalah untuk mengungkapkan bagaimana tanda-tanda terbentuk serta aturan-aturan yang mengaturnya. Di sisi lain, istilah semiotika, yang diperkenalkan oleh filsuf aliran pragmatik asal amerika Charles Sanders Peirce pada akhir abad 19 mengacu pada doktrin formal mengenai tanda-tanda.

Dasar dari semiotika terletak pada gagasan mengenai tanda: bukan hanya

bahasa serta sistem komunikasi yang terdiri dari tanda-tanda, melainkan seluruh dunia ini—dalam hubungan dengan pikiran manusia—adalah sebuah rangkaian tanda, karena tanpa itu, manusia tidak dapat berinteraksi dengan realitas. Semiotika merupakan disiplin ilmu atau metode analisis yang digunakan untuk meneliti tanda dalam berbagai konteks seperti skenario, gambar, teks, dan adegan dalam film agar dapat diberi arti. Selain itu, istilah "semiotika" sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu semeion yang berarti "tanda" atau seme, yang diartikan sebagai "penafsir tanda". Asal usul semiotika dapat ditelusuri ke studi klasik dan skolastik mengenai seni logika, retorika, serta etika. Tanda-tanda berfungsi sebagai alat dalam usaha kita untuk menavigasi dunia, di antara orang-orang, dan bersama dengan sesama manusia. Semiotika, atau yang disebut semiologi menurut Barthes, pada hakikatnya berfokus pada bagaimana umat manusia memberikan makna pada berbagai hal. Proses memberikan makna (signify) di sini tidak bisa disamakan dengan berkomunikasi (communicate). Memberikan makna menunjukkan bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi; dalam konteks ini, objek-objek tersebut berusaha untuk berkomunikasi, tetapi juga menyusun sistem yang terstruktur dari tanda-tanda. (Sobur: 2003).

3.10.1. Model Roland Barthes

Roland Barthes merupakan seorang pemikir yang berfokus pada strukturalisme yang melanjutkan gagasan-gagasan Saussure. Barthes diakui sebagai seorang intelektual dan kritikus sastra asal Prancis yang terkenal, serta sebagai figur yang menerapkan strukturalisme dan semiotika dalam analisis sastra. (Sobur, 2003)

Semiotik pada dasarnya berfokus untuk menyelidiki sistem simbol yang membangun teks dengan arti yang rumit, tidak terlihat, dan sangat tergantung pada latar belakang budaya. Dalam hal ini, perhatian kemudian diarahkan pada makna konotatif dan denotatif. (Sobur, 2014). Roland Barthes merupakan salah satu ahli semiotik yang mengarahkan fokus pada dua jenis makna. Memahami artinya adalah menafsirkan objek-objek yang tidak hanya menyampaikan informasi, di mana

objek-objek tersebut berusaha untuk berkomunikasi, tetapi juga membentuk sistem yang terorganisir dari tanda (Salim & Sukendro, 2021).

Dalam istilah Barthes, berbagai bentuk budaya populer dapat dianalisis kodenya dengan cara membaca simbol-simbol yang terdapat dalam teks. Simbol-simbol tersebut merupakan hak mandiri bagi pembaca maupun penikmatnya. Setelah sebuah karya selesai diciptakan, makna yang terkandung di dalamnya tidak lagi menjadi milik penciptanya, melainkan menjadi hak pembaca atau penonton untuk menginterpretasikannya. (Hakim, 2011). Menurut Barthes, penggambaran menunjukkan bahwa mekanisme penanaman makna ini mencakup keseluruhan sistem simbol dan memproses kembali sejumlah makna yang tidak terlihat, inilah yang dinamakan sebagai struktur. (Danesi, 2004). Dengan demikian, dalam semiotik yang dikemukakan oleh Barthes, proses representasi ini berfokus pada makna denotasi, konotasi, dan mitos. Barthes menjelaskan bahwa fenomena atau peristiwa yang menyertakan tanda serta konotasinya berfungsi untuk menyampaikan pesan khusus sebagai bentuk penciptaan mitos. (Roland Barthes & Howard, 2015).

Gambar 2.2 Model Teori Semiotika Roland Barthes

1. <i>Signifer</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Sumber : (Sobur, 2003) “Semiotika Komunikasi”