

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat menjalani hidup tanpa adanya interaksi komunikasi. Komunikasi adalah kebutuhan penting untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Tanpa komunikasi, manusia akan kesulitan menjalani kehidupan sosialnya. Inti dari komunikasi terletak pada prosesnya, yaitu kegiatan yang menghubungkan antara penyampai dan penerima informasi, tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu (Dyatkika, 2021;1)

Komunikasi adalah proses menyusun, mengirim, dan memastikan pesan diterima dengan tepat. Dalam menyampaikan pesan, penting untuk memperhatikan kondisi penerima, waktu yang sesuai, dan isi pesan agar tidak menyinggung. Komunikasi yang baik menghasilkan pemahaman antarpribadi (*interpersonal understanding*). Komunikasi akan berjalan efektif jika pengirim dan penerima memiliki cara pandang, keyakinan, dan gaya berbicara (Dyatkika, 2021;2)

Menurut yasir dalam bukunya yang berjudul “Memahami Teori Komunikasi Sudut Pandang Tradisi Dan Konteks”, keterampilan komunikasi dasar yang perlu dikembangkan adalah membaca, mendengar, berbicara, dan menulis. Kemampuan mendengar dan membaca sebagai bagian dari komunikasi reseptif harus disertai sikap empati, adil, dan bijak dalam menerima informasi dari berbagai sumber. Sedangkan keterampilan berbicara dan menulis sebagai bagian dari komunikasi produktif sangat dipengaruhi oleh kemampuan komunikasi reseptif, seperti mendengar dan membaca (Yasir, 2024;1)

2.2 Teori Pesan

Pesan adalah gagasan komunikator yang disampaikan melalui tanda-tanda fisik dengan tujuan tertentu. Pesan disalurkan kepada penerima untuk mencapai hasil yang telah ditetapkan. Pesan dapat berupa informasi dalam percakapan langsung (komunikasi interpersonal) atau melalui media massa seperti telepon, internet, televisi, radio, iklan, brosur, hingga baliho. Bentuk penyampaian ini disebut *message packaging* atau isi media (*media content*) (Purwasito, 2017;105).

Menurut Wilbur Schramm dalam bukunya yang berjudul “*How Communication Works?*” yang dikutip oleh (Nurhadi & Kurniawan, 2018;93), pesan yang menarik adalah pesan yang sesuai dengan kebutuhan penerima dan memberikan solusi untuk memenuhinya. Jika pesan tidak relevan atau tidak menawarkan cara memenuhi kebutuhan tersebut, penerima cenderung mengabaikannya karena dianggap tidak penting.

Menurut Siahaan (2001) dalam (Ananda, 2023;13) pesan terdiri dari tiga unsur utama yaitu, kode, isi dan bentuk:

1. **Kode Pesan**, merupakan simbol-simbol seperti bunyi, huruf, atau kata yang disusun untuk menyampaikan makna kepada penerima
2. **Isi pesan**, merupakan materi yang disampaikan penyampai pesan menjelaskan maksudnya
3. **Wujud pesan**, merupakan tampilan atau bentuk nyata yang digunakan untuk menarik perhatian penerima terhadap isi pesan

Menurut A.W Widjaja dan M. Arisyk Wahab dalam (Kusumastuti, 2021;16), bentuk pesan dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu,

1. **Pesan Informatif**, yang bertujuan untuk memaparkan fakta beserta data yang mendukung sehingga penerima pesan (komunikasi) dapat membuat kesimpulan atau keputusan sendiri
2. **Pesan Persuasif**, yang bertujuan untuk membujuk dan meningkatkan pemahaman serta kesadaran penerima, serta agar penerima secara sukarela mengubah sikap atau tindakan tanpa merasa terpaksa. Perubahan yang terjadi diterima dengan terbuka oleh penerima pesan
3. **Pesan Koersif**, pesan bersifat memaksa dengan menggunakan ancaman atau sanksi. Metode ini sering kali menggunakan tekanan psikologis untuk menimbulkan rasa takut. Bentuknya biasanya berupa perintah atau instruksi untuk mencapai suatu target

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam (Kusumastuti, 2021;17), pesan akan efektif jika memenuhi beberapa kriteria yaitu,

1. Direncanakan dengan matang dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan

2. Memakai bahasa yang dapat dimengerti oleh semua pihak yang terlibat
3. Dapat menarik perhatian serta memenuhi kebutuhan penerima, sehingga menghasilkan kepuasan

2.3 Film

2.3.1 Pengertian Film

Menurut Frampton dalam (Rizky & Stellarosa, 2017;20), Film dapat diartikan sebagai media yang menghubungkan materi fisik, yang berakhir dengan gulungan gambar hitam yang tampak tidak bergerak.

Menurut Elvinaro Ardianto dalam (Wahyudi, 2023;10), Film adalah gabungan antara pertunjukan drama yang dipadukan dengan efek suara dan alunan musik, maupun bentuk drama lainnya yang menggambarkan sikap dan ekspresi emosi, yang bisa dinikmati oleh penonton melalui indera penglihatan dan pendengaran. Dilihat dari klasifikasinya, film terbagi ke dalam empat jenis utama, yaitu film fiksi, dokumenter, berita, dan animasi.

Jika dilihat dari segi durasinya, film diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu film berdurasi pendek dan film berdurasi panjang (Nurazizah et al., 2023;2843). Menurut Buku Javandalasta Beberapa keistimewaan media film antara lain:

1. Film memiliki kemampuan untuk membangkitkan respon emosional yang mendalam dari para penontonya
2. Film mampu menampilkan perbedaan visual secara langsung.
3. Film dapat menjangkau penonton tanpa batasan, baik secara geografis maupun sosial
4. Melalui alur cerita dan pesan yang disampaikan, film bisa menginspirasi penonton untuk melakukan perubahan dalam hidup mereka (Apriliany & Hermiati, 2021;192)

Pengertian Film menurut para ahli:

a. Effendy

Sebagai bagian dari seni dan kebudayaan, film dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan melalui media komunikasi massa. Film

memiliki pengaruh besar karena menggabungkan elemen seni dan teknologi seperti gambar, suara, dan cerita

b. Himawan Pratista

Film adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan elemen gambar bergerak dalam menyampaikan informasi kepada penonton

c. Bordwell dan Thompson

Film adalah kumpulan gambar bergerak yang dibuat untuk menciptakan ilusi gerakan dan memberikan pengalaman visual yang menyampaikan emosi, ide, atau cerita

d. Bluestone

Film adalah karya seni yang tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menggunakan gambar dan suara untuk memberikan pengalaman yang indah dan menarik.

2.3.2 Sejarah Film

Film, meskipun muncul belakangan, memiliki pengaruh yang sangat besar dalam budaya, edukasi, hiburan, dan propaganda. Edward Bernays, seorang ahli propaganda, menyebut film sebagai media yang paling kuat untuk mempengaruhi kehidupan dan menyampaikan informasi dengan cepat dan mudah dipahami.

Awal dari film dimulai dengan penemuan alat seperti *magic lantern* oleh Athanasius Kircher pada abad ke-17, yang digunakan untuk memproyeksikan gambar. Pada 1824, John Ayrton Paris menemukan *thaumatrope*, alat yang menciptakan ilusi gambar bergerak. Beberapa penemuan penting lainnya termasuk induksi elektromagnetik (1831) yang menjadi dasar motor listrik, penemuan seluloid (1869) untuk bahan film, dan lampu pijar (1879) untuk proyektor (Pasaribu et al., 2017;14).

Pada 1882, Eadweard Muybridge membuat eksperimen dengan merekam pacuan kuda dan menunjukkan gerakan gambar bergerak. Etienne-Jules Marey juga mengembangkan *chronophotography*, sementara Louis Le Prince membuat film pendek pertama pada 1888.

Kemudian, George Eastman memproduksi film dan kamera pada 1888, dan Thomas Edison bersama asistennya, William Kennedy Laurie Dickson, mengembangkan kamera Kinetograph pada 1892 yang mampu merekam gambar bergerak. Sebelumnya, mereka juga menciptakan Kinetoscope pada 1891, yang merupakan alat proyeksi gambar bergerak untuk satu penonton. Semua penemuan ini menjadi dasar penting bagi perkembangan dunia sinema (Pasaribu et al., 2017;15)

Studio film pertama di dunia, Black Maria, dibangun di ruang bawah tanah laboratorium Thomas Edison untuk membuat film untuk Kinetoscope. Film pertama yang diproduksi di sini biasanya berupa pertunjukan teater, pertandingan tinju, atau aktivitas sehari-hari, dan masih bersifat nonfiksi, tanpa editing.

Pada 14 April 1894, Holland Bersaudara membuka Kinetoscope Parlor pertama di Broadway, New York, yang menjadi tempat pemutaran film pertama secara komersial. Pengunjung harus membayar 25 sen untuk menonton film di Kinetoscope. Beberapa bulan kemudian, pada Juni 1894, Charles Francis Jenkins menjadi orang pertama yang berhasil memproyeksikan film ke layar besar untuk ditonton banyak orang dengan menggunakan alat yang disebut Phantoscope (Pasaribu et al., 2017;18)

Film mulai sering diputar sebagai bagian dari pertunjukan hiburan di taman atau karnaval. Karena itu, dibutuhkan tempat khusus untuk menonton film, dan pada 9 Oktober 1896, bioskop permanen pertama, The Vitascope Theater, dibuka di Buffalo, New York, dengan kapasitas 72 kursi. Pada pembukaan bioskop ini, film-film dari Lumière Brothers diputar untuk pertama kalinya di AS (Pasaribu et al., 2017;19)

2.3.4 Jenis-jenis Film

Umumnya, film diklasifikasikan menjadi tiga bentuk, yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Pengelompokan ini didasarkan pada cara penyampaiannya, yaitu berupa cerita atau non cerita. Film fiksi termasuk jenis film yang bersifat naratif, sedangkan dokumenter dan eksperimental termasuk dalam kategori noncerita. Film dokumenter

lebih fokus pada kejadian nyata atau realitas, sementara film eksperimental menonjolkan bentuk yang abstrak dan estetis. Film fiksi menempati posisi di antara keduanya, sedangkan film dokumenter dan eksperimental berada pada dua sisi yang berbeda juga dapat saling mempengaruhi (Pratista, 2017;29)

1. Film Dokumenter

Menurut Pratista, fokus utama film dokumenter terletak pada penyampaian fakta. Jenis film ini biasanya berhubungan dengan tokoh nyata, objek, momen, peristiwa, serta mengambil tempat di lokasi yang benar-benar ada. Film dokumenter tidak merekayasa kejadian baru, melainkan merekam kejadian yang benar-benar terjadi. Film dokumenter tidak memiliki alur cerita atau plot, tetapi memiliki struktur yang biasanya didasarkan pada tema atau gagasan dari pembuat film. Film dokumenter juga tidak menampilkan karakter protagonis atau antagonis, konflik, maupun penyelesaian seperti film fiksi. Narasi dalam film dokumenter biasanya sederhana agar penonton mudah memahami dan mempercayai fakta yang disampaikan. Film ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti memberikan informasi, menyajikan berita, menyelidiki fakta, biografi, edukasi, serta isu sosial, ekonomi, politik (termasuk propaganda), dan lingkungan (Pratista, 2017;30)

2. Film Fiksi

Menurut Pratista, Film fiksi terikat oleh alur cerita dan berasal dari imajinasi atau peristiwa tidak nyata. Produksinya lebih kompleks, melibatkan banyak pemain, kru, dan peralatan, dengan persiapan teknis seperti lokasi dan set yang memakan waktu. Film ini memiliki elemen seperti protagonis, antagonis, konflik, dan alur cerita jelas (Pratista, 2017;31)

3. Film Eksperimental

Menurut Pratista, Film eksperimental sangat berbeda dari film dokumenter dan fiksi. Biasanya dibuat di luar industri film arus

utama oleh sineas independen yang terlibat dalam seluruh proses produksi. Meskipun film eksperimental tidak memiliki plot, ia tetap memiliki struktur yang dipengaruhi oleh ide, emosi, dan pengalaman subjektif para pembuatnya. Film ini sering kali tidak mengikuti cerita atau logika sebab-akibat, seperti karya-karya surealis dan dada yang menggunakan simbol-simbol pribadi dan abstrak, sehingga sulit dipahami (Pratista, 2017;34)

2.3.5 Genre Film

Salah satu cara termudah dan paling umum pengelompokan film kerap dilakukan berdasarkan genre, misalnya aksi, drama, horor, musikal, *western*, dan lain-lain. Setiap genre memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari genre lain.

a. Definisi Genre

Kata genre berasal dari bahasa Prancis yang berarti “bentuk atau “tipe”. Istilah ini juga digunakan dalam biologi sebagai *genus*, yaitu klasifikasi flora dan fauna yang berada di antara spesies dan keluarga, yang mengelompokkan beberapa spesies dengan ciri fisik serupa. Dalam dunia perfilman, genre dapat dimaknai sebagai kategori atau pengelompokan film yang memiliki kesamaan ciri atau pola, seperti latar, isi cerita, tema, struktur narasi, alur peristiwa, periode waktu, gaya, situasi, ikon, suasana, hingga karakter tokohnya. Berdasarkan klasifikasi ini, muncullah berbagai genre populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horor, *western*, thriller, film noir, roman, dan lainnya (Pratista, 2017;39)

b. Fungsi Genre

Peran utama genre adalah membantu memudahkan pengelompokan film. Hal ini sudah berlaku sejak awal kemunculan sinema hingga masa kini jutaan film telah diproduksi. Genre membantu kita untuk menyortir film berdasarkan spesifikasinya. Dalam industri film, genre juga sering digunakan sebagai strategi pemasaran. Genre yang sedang tren

biasanya menjadi acuan untuk produksi film. Selain itu, genre berfungsi sebagai gambaran awal bagi penonton tentang film yang akan mereka saksikan. Ketika penonton memilih film dengan genre tertentu, mereka sudah memiliki bayangan umum tentang apa yang akan ditonton. Sebagai contoh, ketika kita mencari tontonan yang santai, kita cenderung memilih film bergenre aksi atau komedi (Pratista, 2017;40)

c. Genre Aksi

Dalam film bergenre aksi, adegan-adegan menegangkan dan penuh tantangan menjadi ciri yang paling menonjol. Genre ini biasanya menampilkan aksi fisik yang intens, berbahaya, dan seru, dengan alur cerita cepat serta penuh ketegangan. Ciri khasnya meliputi adegan kejar-kejaran, pertarungan, baku tembak, ledakan, hingga aksi fisik ekstrem lainnya. Tokoh protagonis dan antagonis memiliki peran yang jelas, dengan konflik utama berbentuk pertarungan fisik. Karakter utama umumnya terampil dalam pertempuran, baik menggunakan senjata maupun tangan kosong, sering digambarkan sebagai penegak hukum seperti polisi, detektif, agen rahasia, tentara, atau mantan prajurit. Alur cerita kerap menempatkan protagonis dalam ancaman terus-menerus dari musuh. Film aksi umumnya menonjolkan tokoh laki-laki sebagai pemeran utama dan lebih banyak menyasar penonton pria (Pratista, 2017;43)

d. Genre Bencana

Film bencana menggambarkan tragedi yang mengancam banyak nyawa, baik akibat bencana alam maupun buatan manusia. Bencana alam melibatkan kekuatan destruktif misalnya badai, gempa, banjir, erupsi gunung berapi, meteor, dan serangan hewan atau wabah virus. Sementara itu, bencana buatan manusia biasanya terkait perbuatan melanggar hukum atau kelalaian manusia, misalnya aksi teror, kecelakaan penerbangan, peristiwa kebakaran, maupun insiden kebocoran nuklir atau malfungsi teknologi. Produksi film ini memerlukan anggaran besar karena cakupan ceritanya yang luas serta penggunaan efek visual yang dominan (Pratista, 2017;44)

e. Genre Biografi atau Dokudrama

Film biografi (*biopic biography*) merupakan bagian dari genre drama dan epik secara yang populer, mengisahkan perjalanan hidup atau kisah nyata tokoh berpengaruh, baik dari masa lalu maupun masa kini. Berbeda dengan itu, dokudrama lebih fokus pada momen penting atau peristiwa bersejarah, bukan latar belakang tokoh. Dokudrama berusaha merekonstruksi peristiwa tersebut dengan pengadeganan yang akurat. Ceritanya biasanya lebih singkat daripada biografi karena hanya berpusat pada satu momen, menampilkan latar belakang, proses, hingga klimaks peristiwa tersebut (Pratista, 2017;45)

f. Genre Fantasi

Film fantasi menghadirkan dunia, kejadian, dan tokoh yang bersifat fiksi, sering kali dipenuhi unsur magis, legenda, dongeng, imajinasi, atau dunia mimpi. Berbagai elemen seperti pedang ajaib, mantra sihir, naga, raksasa, kuda bersayap, dewa, penyihir, hingga jin kerap ditampilkan dengan setting dan properti megah yang didukung efek visual (CGI) mahal. Meskipun utamanya ditujukan untuk remaja dan anak-anak, film fantasi juga sering menarik perhatian penonton dewasa (Pratista, 2017;46)

g. Genre Fiksi Ilmiah

Film fiksi ilmiah umumnya membahas topik seputar masa depan, penjelajahan luar angkasa, eksperimen sains, perjalanan melintasi waktu, serangan alien, atau kiamat, dengan menghadirkan teknologi mutakhir yang melampaui kemampuan masa kini. Karakter nonmanusia seperti alien, robot, monster, atau hewan purba sering muncul. Film ini dapat menggambarkan dunia utopia atau distopia, misalnya bumi yang hancur akibat perang nuklir atau wabah. Kaya akan efek visual (CGI), fiksi ilmiah memerlukan biaya produksi besar dan sering kali bercampur dengan genre lain seperti aksi, petualangan, horor, atau komedi. Genre ini menarik berbagai kalangan, terutama anak-anak, remaja, dan pria dewasa (Pratista, 2017;47)

h. Genre Horor

Film horor dibuat untuk membangkitkan rasa ngeri, mengejutkan penonton, serta menciptakan teror yang intens bagi penontonya. Ceritanya biasanya sederhana, berfokus pada perjuangan protagonis melawan kekuatan jahat, baik dari dimensi supernatural maupun sisi gelap manusia. Tokoh antagonis sering berupa sosok nonmanusia menyeramkan, seperti makhluk gaib, vampir, werewolf, zombi, mutan, atau psikopat. Film ini cenderung menggunakan setting gelap dan suram, didukung musik mencekam serta efek suara mengejutkan. Target utamanya adalah penonton remaja dan dewasa (Pratista, 2017;48)

i. Genre Komedi

Film komedi bertujuan utama memancing tawa, dengan cerita yang ringan yang sering menggambarkan aksi, kondisi, atau ucapan secara berlebihan pada karakter. Biasanya, film komedi diakhiri dengan *happy ending* yang memuaskan penonton (Pratista, 2017;50)

j. Genre Musikal

Genre musikal menggabungkan musik, lagu, dan tari yang menyatu dengan cerita. Lagu dan tarian mendominasi film, mendukung alur cerita dengan lirik yang relevan. Tema film musikal biasanya ringan, seperti percintaan, mimpi, kesuksesan, atau popularitas. Genre ini ditujukan untuk keluarga, remaja, dan anak-anak (Pratista, 2017;51)

k. Genre Olahraga

Film olahraga berfokus pada kisah atlet, pelatih, atau ajang kompetisi, sering kali diadaptasi dari kisah nyata. Ceritanya biasanya tentang olahragawan baru atau mantan pemenang yang kembali bertanding menghadapi lawan yang jauh lebih kuat. Film ini sarat dengan adegan menyentuh yang menampilkan perjuangan, keteguhan hati, dan antusiasme untuk meraih kejayaan (Pratista, 2017;52)

L. Genre Perang

Film perang menggambarkan peperangan yang terjadi di daratan, lautan, maupun udara, menggambarkan perjuangan, keteguhan hati serta rela berkorban para pejuang. Film ini menggunakan kostum

perlengkapan, dan strategi modern seperti seragam, senjata, tank, kapal perang, hingga pesawat jet. Ceritanya sering berlatar perang dunia, perang Vietnam, perang Teluk, atau konflik Timur Tengah, termasuk tema seperti kamp tahanan, holocaust, pelatihan militer, dan veteran perang. Film perang juga kerap menyampaikan pesan anti-perang dengan menyoroti moralitas, sisi manusiawi, absurditas, dan prinsip-prinsip keberanian seorang pahlawan (Pratista, 2017;53)

m. Genre Roman

Genre roman yang berakar dari drama, ditujukan terutama untuk perempuan remaja dan dewasa. Meski unsur roman sering muncul di berbagai film, genre ini berfokus pada cinta sebagai tema utama, baik tentang hubungan asmara maupun pencarian cinta. Plotnya biasanya menggambarkan perjuangan tokoh utama untuk mendapatkan pasangan impian atau mempertahankan hubungan, meski dihadang berbagai rintangan. Cerita sering berakhir bahagia, dengan pasangan bersatu selamanya, meskipun kadang berakhir tragis (Pratista, 2017;53)

n. Genre Superhero

Genre superhero, yang menggabungkan aksi, fiksi ilmiah, dan fantasi, kini juga merambah drama, thriller, dan komedi. Film ini mengisahkan perjuangan klasik antara kebaikan dan kejahatan, dengan tokoh utama mempunyai kemampuan khusus yang luar biasa, baik fisik maupun mental. Lawan utama, atau *supervillain*, biasanya memiliki kekuatan seimbang. Cerita sering dimulai dengan asal-usul kekuatan superhero dan diakhiri dengan duet melawan *supervillain*. Sekuelnya biasanya menghadirkan musuh lebih kuat dan tantangan lebih besar. Film superhero penuh aksi dan efek visual (CGI) spektakuler, sehingga memerlukan biaya produksi besar dan hanya dibuat oleh studio besar (Pratista, 2017;54)

o. Genre Spionase

Film spionase adalah genre populer yang memadukan unsur aksi, drama, petualangan, thriller, serta politik, dengan karakter utama sebagai mata-mata atau agen rahasia. Kisahnya kerap mengambil latar

perang dingin atau konspirasi internasional dengan tema senjata pemusnah massal atau informasi rahasia yang mengancam keamanan global. Lokasi cerita biasanya tersebar di berbagai belahan dunia. Tokoh utamanya, sering digambarkan sebagai pria dewasa yang cerdas, cekatan, ahli senjata, menguasai banyak bahasa, dan jago bertarung. Film ini dipenuhi adegan aksi yang menegangkan dan berpacu melawan waktu, sering kali diperkuat dengan penggunaan efek visual (CGI) (Pratista, 2017;56)

2.3.6 Struktur Sebuah Film

Struktur dalam sebuah film sangat penting karena mengatur alur cerita dengan logis dan menarik. Dengan struktur yang jelas, fokus pada tema dan pesan utama menjadi lebih mudah, dan elemen penting tetap terjaga. Hal ini mempermudah proses pembuatan dan penyutingan, mengatur ritme dan tempo, serta menentukan momen emosional yang tepat. Menurut Rocky esensi struktur film adalah susunan elemen cerita atau gagasan yang diatur agar mudah dipahami. Struktur berfungsi sebagai cetak biru yang menyatukan berbagai komponen film dan mencerminkan pemikiran pembuatnya. Struktur ada di setiap bentuk seni, dan dalam film, perannya adalah menyatukan aksi serta gagasan menjadi satu kesatuan yang utuh (Rocky, 2007).

- a. Pembagian Cerita, memisahkan keseluruhan narasi menjadi bagian yang lebih kecil untuk memudahkan pemahaman
- b. Pembagian Adegan (*sequence*), mengorganisir adegan-adegan dalam urutan tertentu untuk membentuk alur cerita yang jelas
- c. Jenis Pengambilan Gambar (*shoot*), menentukan berbagai teknik dan sudut pengambilan gambar untuk menyampaikan visual yang diinginkan
- d. Pemilihan Adegan Pembuka (*opening*), menentukan adegan awal yang efektif untuk menarik perhatian penonton dan memperkenalkan cerita

- e. Alur cerita dan kontinuitas (*continuity*), menjaga kesinambungan cerita agar alur berjalan dengan lancar dan logis
- f. *Intrigue*, mencakup elemen-elemen seperti kecemburuan, pengkhianatan, kebocoran rahasia, dan tipu muslihat untuk menambah ketegangan dalam cerita
- g. Anti klimaks adalah tahap penyelesaian masalah yang berlangsung setelah mencapai titik puncak konflik (klimaks)
- h. Ending, menentukan akhir cerita yang bisa berupa akhir bahagia (*happy ending*) atau akhir yang menyedihkan (*sad ending*)

2.3.7 Produksi Fim

Menurut (Pratista, 2017;91) menyatakan bahwa sineas adalah individu yang berperan dalam aspek kreatif dan teknis dalam pembuatan film. Hal ini mencakup peran seperti sutradara, penulis skenario, produser, dan teknisi yang bersama-sama menciptakan film dengan nilai artistik dan komersial.

a. Produser

Produser film adalah pemodal yang menyediakan dana untuk produksi, namun juga dapat terlibat dalam proses produksi, pengawasan, dan distribusi film. Produser berperan aktif dalam pengembangan ide, baik dari dirinya sendiri maupun orang lain. Ia bisa meminta orang lain menulis naskah berdasarkan ide tersebut atau menulisnya sendiri, lalu menyerahkannya kepada sutradara, atau bahkan mengambil peran sebagai sutradara (Latief & Utud, 2017;18).

b. Sutradara

Tugas sutradara dimulai dengan menganalisis skenario untuk menghasilkan *director's treatment* adalah gagasan kreatif mengenai gaya atau teknik pengambilan gambar. Kemudian, sutradara membagi tiap adegan menjadi beberapa shot dan membuat shot list, yakni daftar rinci pengambilan gambar untuk setiap adegan (Dennis, 2008;8).

c. Penulis skenario

Penulis skenario atau *script writer*, adalah pekerja kreatif yang menulis cerita dan skenario untuk sinetron atau film. Skenario menjadi inti cerita yang menentukan kualitas tontonan. Penulis skenario menciptakan naskah lengkap dengan dialog dan deskripsi visual, yang kemudian divisualkan oleh sutradara bersama pemain dan kru. Selain memastikan naskah menarik untuk dibaca oleh produser dan tim produksi, penulis juga harus membayangkan bagaimana cerita tersebut akan diwujudkan dalam bentuk visual (Lutters, 2004;14)

d. Kameramen

Kameramen bertugas merekam gambar untuk kebutuhan film dengan mengandalkan teknik dan keahlian yang dimilikinya (Untari, 2021;24)

e. Penata Artistik

Penata artistik bertugas mendesain dekorasi panggung, menentukan tata rias dan kostum sesuai naskah dan tema. Artistik juga mengatur dan mengkoordinasikan aspek artistik, seperti kostum, rias, cahaya, dan properti, termasuk bekerja sama dengan tim pencahayaan untuk menciptakan efek sesuai kebutuhan artistik (Karsito, 2008;68)

f. Penata Musik

Penata musik merancang ilustrasi musik sesuai alur cerita, menyediakan musik *live* atau rekaman, serta membentuk tim musik. Penata musik membaca naskah dan berkoordinasi dengan sutradara dan *stage manager* untuk memahami urutan cerita dan elemen dramatik yang memerlukan musik (Karsito, 2008;67)

g. Editor

Editor film bertanggung jawab melakukan proses editing, termasuk penyambungan gambar, sinkronisasi musik, dialog, efek spesial, dan proses audio-video lainnya. Editing yang baik akan menghasilkan kualitas sinematografi yang bagus, sementara editing buruk dapat merusaknya. Tugas editor tidak hanya teknis, tetapi juga kreatif, untuk mengkomunikasikan visi dan misi sutradara dan mengarahkan

film menjadi karya yang utuh, dengan mempertimbangkan masukan dari sutradara dan tim (Karsito, 2008;64)

h. Penata dan Pengisi Suara

Penata suara bertugas merekam dan mengontrol kualitas suara selama proses syuting, termasuk vokal, artikulasi, intonasi pemain, serta suasana latar, efek suara, dan *noise* di lokasi. Penata suara menggunakan peralatan seperti *audio recorder*, *microphone boom*, dan *equalizer* untuk memastikan suara berkualitas baik. Penata suara sering disebut juga sebagai *mixer* (Karsito, 2008;62).

i. Bintang Film (pemeran)

Tugas utama pemeran atau aktor dalam film adalah menghidupkan karakter sesuai naskah melalui aksi, ekspresi, dan dialog. Mereka perlu memahami peran, mempersiapkan diri secara fisik dan emosional, serta melakukan riset dan latihan untuk mendalami karakter (Bestari, 2023)

2.3.8 Peran Film Dalam Membentuk Moral

Film adalah karya sinematografi yang berperan sebagai media edukasi budaya. Pada awalnya, film dipandang semata-mata sebagai benda yang dijual untuk hiburan, tetapi seiring waktu, film juga sering digunakan untuk propaganda, penyuluhan, dan pendidikan. Dalam konteks pendidikan, film berperan sebagai media edukatif. Meskipun hanya sebuah tontonan, film memberikan pengaruh yang signifikan. Oleh karena itu, film berperan sebagai sarana edukasi, hiburan, penyampai informasi, serta pendorong pertumbuhan industri kreatif lainnya. Dengan kata lain, film mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Film merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai luhur, pesan moral, serta berbagai unsur pendidikan lainnya. Berdasarkan kamus bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi, seperti koran, majalah, radio televisi, film, poster, dan spanduk, yang juga dikenal sebagai media audio visual (Trianton, 2013;1)

Film adalah sarana komunikasi yang memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir masyarakat melalui pesan moral yang disampaikan oleh para tokoh. Selain menjadi hiburan, film juga memiliki kekuatan untuk menyampaikan nilai-nilai moral. Banyak film dibuat berdasarkan kisah nyata, baik dari pengalaman penulis maupun orang disekitarnya, karena dianggap memiliki pesan moral yang dapat menginspirasi dan memberikan pelajaran bagi para penonton (Nurhikmah et al., 2023;210)

Film termasuk salah satu media pembelajaran yang sangat memikat. Apa yang terlihat dan terdengar dalam film lebih mudah diingat dibandingkan materi yang hanya dibaca atau didengar. Film bisa dianggap sebagai media belajar karena ia menyajikan cerita yang mengasyikkan, mudah dinikmati, menghibur, sekaligus memberikan edukasi. Film memiliki kemampuan untuk memikat perhatian penonton dengan cepat dan tidak memakan banyak waktu. Selain itu, film juga dapat menyentuh perasaan manusia secara menyeluruh, mendidik rasa spiritual seperti rasa takut, dicintai, dan diridhai, serta memberi kesempatan untuk mengembangkan pola pikir yang memuaskan (Sa'diyah et al., 2022;102).

Film dapat dianggap sebagai media pembelajaran karena merupakan bentuk teknis dari metode bercerita yang berisi kisah-kisah menarik, ringan, menghibur, sekaligus mendidik. Media ini mampu memikat perhatian penonton dalam waktu singkat, serta menyentuh hati manusia secara utuh dan menyeluruh. Film juga dapat menumbuhkan perasaan religius, seperti rasa takut akan Tuhan (khauf), rasa dicintai, dan diridai, sekaligus memberikan peluang untuk mengembangkan pola pikir hingga merasa puas. Selain itu, kisah-kisah yang bersifat edukatif mampu menghadirkan kehangatan emosi, mendorong aktivitas, serta membangkitkan semangat dalam jiwa, yang pada akhirnya dapat memotivasi seseorang untuk mengubah perilaku dan memperbarui tekadnya sesuai alur cerita, perjalanan, dan akhir kisah yang disampaikan, serta hikmah yang dapat diambil darinya (Rahmawati & Septiyadi, 2019;139)

2.4 Pesan Moral

2.4.1 Pengertian Pesan Moral

Moral adalah perilaku yang diatur oleh etika. Secara etimologi, istilah moral berasal dari bahasa latin “*mos*” yang bermakna adat atau kebiasaan, yang memiliki makna serupa dengan “*etos*” dalam bahasa Yunani. Dalam bahasa Indonesia, moral diartikan sebagai aturan kesusilaan, yaitu pedoman untuk menentukan batas antara perilaku yang benar, salah, baik, atau buruk. Moral sangat penting untuk ditegakkan dalam masyarakat karena berfungsi sebagai pedoman hidup dan pelindung lingkungan. Perilaku yang sesuai dengan norma menunjukkan moral yang baik, sebaliknya, perilaku yang menyimpang mencerminkan moral yang buruk. Moral memiliki hubungan yang erat dengan norma (K et al., 2020;1)

Menurut Imam Sukardi dalam buku *Moral Yang Mulai Hilang* karya Erlina, moral adalah karakter yang mencerminkan kebaikan di tengah masyarakat, moral terbentuk melalui nilai-nilai yang disepakati bersama. Menurut Sonny Keraf, moral berfungsi sebagai tolak ukur untuk menentukan apakah tindakan seseorang tergolong baik atau buruk dalam lingkungan sosial. Menurut Russel Swanburg, moral berkaitan dengan pemikiran yang mendorong semangat kerja dan memengaruhi perilaku seseorang. Maria Assumpta mendefinisikan moral sebagai ketentuan yang mengatur sikap serta perilaku manusia sebagai makhluk sosial (K et al., 2020;2)

Pesan moral adalah nasihat atau ajaran, baik secara verbal maupun tertulis, yang mengarahkan individu agar menjalani hidup dan berperilaku dengan cara yang benar (Baene, 2023;3). Pesan moral adalah ajakan untuk berbuat baik yang dapat menjadi alat introspeksi diri setelah membaca karya sastra, baik modern maupun tradisional (Akbar et al., 2021;138).

2.4.2 Nilai-nilai Moral

Menurut Burhan Nurgiyantoro dalam bukunya yang berjudul *Teori Pengkajian Fiksi* dalam (Wahyudi et al., 2023;25) nilai moral dalam kehidupan manusia dapat dibedakan menjadi tiga yaitu,

- a. Moral dalam hubungan manusia dengan diri sendiri, mencakup masalah pribadi seperti kepercayaan diri, keberanian, kerja keras, ketakutan, rasa sepi, atau kebingungan dalam memilih.
- b. Moral dalam hubungan manusia dengan sesama dan lingkungan, berhubungan dengan interaksi sosial, seperti persahabatan, gotong royong, pengkhianatan, hubungan keluarga, cinta terhadap pasangan atau anak, dan hubungan kerja, termasuk interaksi dengan lingkungan alam
- c. Moral dalam hubungan manusia dengan Tuhan, melibatkan aspek spiritual dan keagamaan. Hubungan ini menekankan bahwa manusia dan dunia tidak ada dengan sendirinya, melainkan berasal dari Tuhan sebagai pencipta

2.4.3 Fungsi Moral

Nilai, moral, dan hukum pada dasarnya berperan untuk mengabdikan kepada manusia serta berfungsi sebagai alat pengendalian dan pengaturan dalam masyarakat.

- a. Pertama, mengingatkan manusia untuk berbuat baik demi diri sendiri dan masyarakat
- b. Kedua, menyoroti masalah moral yang sering diabaikan
- c. Ketiga, mengatasi kebiasaan emosional yang mengurangi sensitivitas moral (Putra et al., 2020;17)

2.4.4 Faktor Penyebab Rendahnya Moral

Kemerosotan moral dipengaruhi oleh empat faktor utama, yakni lingkungan sekolah atau area bermain anak, perkembangan teknologi seperti internet yang mempermudah akses ke konten negatif seperti pornografi, rasa ingin tahu yang tinggi pada remaja, dan kurangnya peran orang tua. Faktor orang tua memiliki peran penting dalam mencegah hal ini. Jika orang tua melaksanakan tanggung jawabnya dengan baik dalam mendidik anak, risiko kemerosotan moral dapat diminimalkan. Kurangnya penanaman nilai agama, kurangnya teladan yang baik, minimnya peran

ayah dalam pengasuhan, kurangnya kasih sayang, dan buruknya pola komunikasi antara orang tua dan anak menjadi faktor penyebab remaja terjerumus dalam pergaulan bebas. Dengan menanamkan nilai-nilai agama, memberikan kasih sayang, meluangkan waktu berkualitas, serta meningkatkan keterlibatan ayah dalam pengasuhan, orang tua dapat membantu mencegah masalah ini (Ningrum, 2015;24).

2.4.5 Bentuk Penyelewengan Moral Remaja

Menurut (Istante, 2023;24), penyimpangan moral remaja dapat dilihat dalam beberapa bentuk kenakalan yang terjadi dalam konteks sosial dan budaya. Kenakalan ini dibagi menjadi empat jenis utama yaitu,

- a. Individual, kenakalan yang terjadi pada individu dengan perilaku buruk yang dipengaruhi oleh kecenderungan pribadi serta kondisi sosial dan budaya sekitar
- b. Situasional, kenakalan yang dilakukan oleh remaja normal yang terpengaruh oleh situasi atau tekanan sosial, seperti lingkungan atau teman sebaya
- c. Sistematis, kenakalan yang terjadi dalam kelompok terorganisir seperti geng, dengan aturan dan struktur tertentu
- d. Kumulatif, kenakalan yang dilakukan secara terus-menerus dan menyebar luas, sehingga membentuk pola perilaku yang sulit diubah

Bentuk-bentuk kenakalan ini meliputi

- a. Kenakalan fisik, seperti perkelahian, perampokan, atau pembunuhan
- b. Kenakalan materi, seperti pencurian atau perusakan barang
- c. Kenakalan sosial, seperti penyalahgunaan obat atau pelacuran yang tidak melibatkan korban langsung
- d. Kenakalan melawan status, misalnya membolos atau melawan orang tua
- e. Kenakalan non-kriminal, melibatkan masalah yang lebih ringan, seperti perubahan perilaku seksual remaja yang dipengaruhi oleh

modernisasi, seperti berpacaran lebih cepat, menganggap hubungan seks biasa, atau perubahan pandangan tentang keperawanan

2.5 Analisis Isi

Analisis isi merupakan metode penelitian yang dipakai untuk mengidentifikasi dan menilai pesan secara objektif, tanpa pengaruh subjektivitas peneliti. Tujuannya untuk menggambarkan isi teks sesuai aslinya. Pesan yang jelas dan langsung mudah dipahami oleh audiens, menghasilkan interaksi yang sesuai dengan isi pesan. Sebaliknya, pesan yang tidak jelas atau sulit dipahami memerlukan interpretasi lebih lanjut, dan kadang pesan yang disampaikan bertentangan dengan realitas (Vonna, 2018;8)

Analisis isi digunakan untuk menggambarkan kecenderungan komunikasi, baik tertulis maupun lisan, yang disampaikan melalui media cetak atau elektronik. Beberapa peneliti menganalisis hubungan antara karakteristik komunikator (media) dan pesan yang disampaikan. Analisis ini juga dapat membandingkan pesan yang disampaikan oleh media massa dengan realitas kehidupan sehari-hari (Sumarno, 2020;40)

Menurut (Krippendorff, 1980;5), analisis isis merupakan teknik penelitian yang bertujuan menghasilkan kesimpulan yang dapat direplikasi (*replicable*) serta memiliki keabsahan dengan mempertimbangkan konteksnya. Metode ini berfokus pada kajian makna simbolis dari pesan-pesan.

Menurut Stone dalam (Krippendorff, 1980;19), Analisis isi adalah metode penelitian yang bertujuan memperoleh kesimpulan dengan mengidentifikasi ciri-ciri tertentu dalam suatu teks secara sistematis dan objektif.

Pada analisis isi, perlu dijelaskan data yang dianalisis, metode pemilihannya, serta asal populasi data tersebut itu berasal. Data memiliki struktur dan pola tersendiri yang digambarkan melalui unit, kategori, dan variabel tertentu, atau diubah menjadi skema multidimensi. Data menjadi elemen utama dalam analisis isi, yang bertujuan untuk menggali makna lebih dalam dari permukaan data tersebut (Krippendorff, 1980;24).

Analisis isi adalah metode penting dalam ilmu komunikasi yang kerap digunakan untuk mempelajari konten dari berbagai media, seperti surat kabar, radio, film, maupun televisi. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami gambaran keseluruhan isi, karakteristik pesan, serta pola atau tren yang muncul dalam suatu konteks tertentu. Selain itu, analisis isi juga berfungsi sebagai pendekatan ilmiah untuk menelaah dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dikaji melalui dokumen berbasis teks (Eriyanto, 2011;11).

Dalam karya tulisnya yang berjudul *Analisis Isi, Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, (Eriyanto, 2011;3) menjelaskan bahwa pesan merupakan sesuatu yang tampak secara nyata terlihat, baik yang dapat didengar, dirasakan, maupun dibaca (manifest). Sementara itu, makna bersifat tersembunyi tersirat dan tidak dapat dilihat secara langsung atau didengar (laten).

2.6 Film Sekawan Limo

Sekawan Limo adalah film komedi horor terbaru karya Bayu Skak. Film ini bercerita tentang lima pendaki yang tersesat di gunung karena melanggar mitos yang diyakini masyarakat setempat. Dari lima pendaki tersebut, hanya empat yang manusia, sementara satu lainnya adalah makhluk gaib yang mengganggu perjalanan mereka. Film ini mengangkat tema budaya Jawa, terlihat dari penggunaan judul dalam bahasa Jawa. “Sekawan Limo” sendiri berarti “empat dari lima”. Dalam film ini, Bagas diperankan Bayu Skak, Dini diperankan Keisya Levronka, Benidictus Siregar memerankan Juna, dan Indra Pramujito memerankan Andrew, Dicky diperankan Firza Valaza, Lenni diperankan Nadya Arina, dan Deri diperankan Drono Pradana.

2.7 Bayu Skak

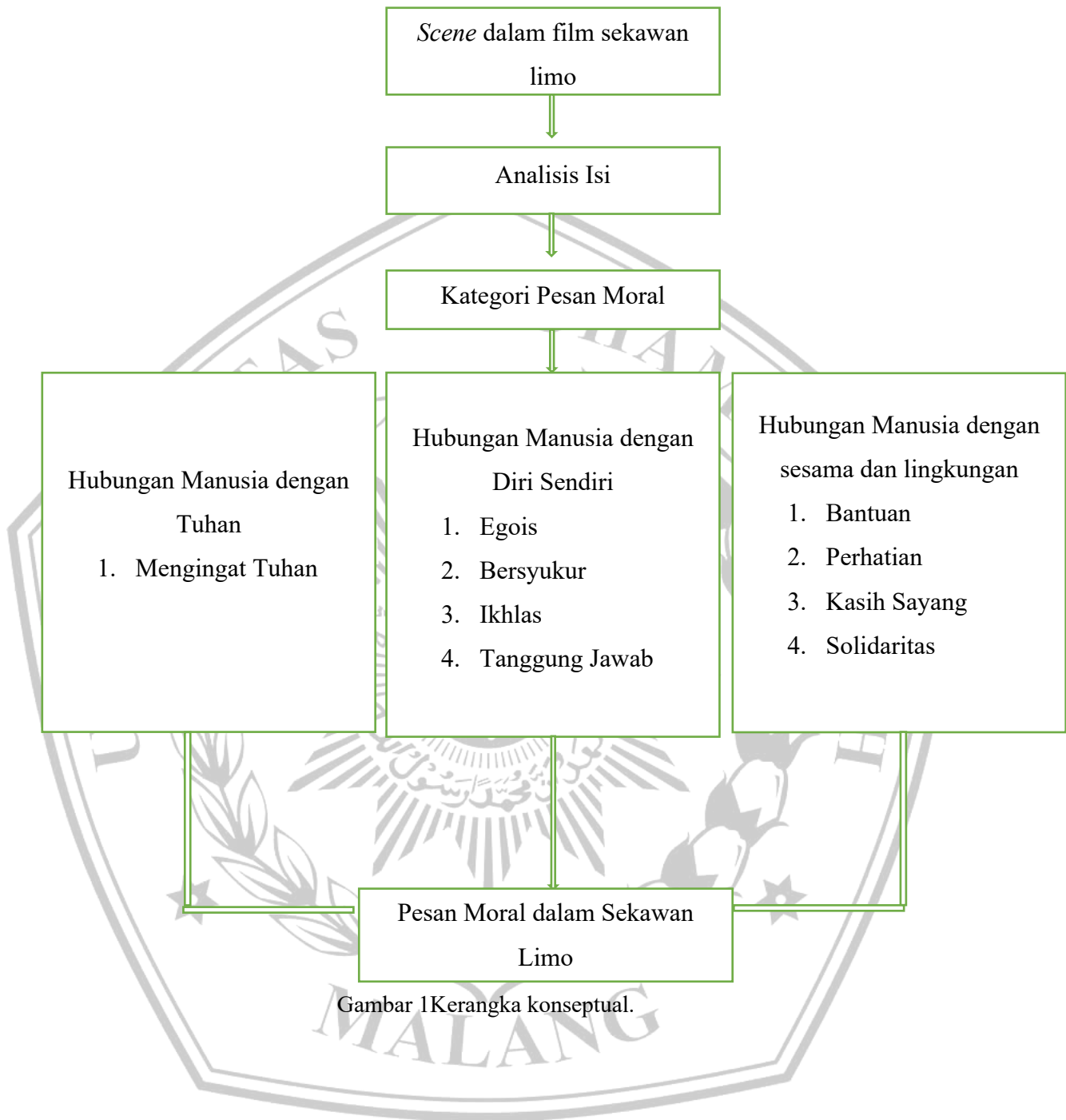
Bayu Eko Moektito, lebih dikenal sebagai Bayu Skak, lahir pada tanggal 13 November 1993, dikenal sebagai seorang YouTuber, komedian, dan sutradara Indonesia. Ia mulai dikenal melalui konten-konten kreatif yang diunggah di YouTube, yang sering kali menampilkan humor segar dengan gaya bahasa khas Jawa. Setelah kesuksesan di dunia digital, Bayu beralih ke dunia perfilman dan

sukses memproduksi film dengan genre komedi-drama yang berjudul "Yowis Ben" pada 2018. Film tersebut tidak hanya sukses di box office, tetapi juga menjadi salah satu karya yang mengangkat budaya Jawa dalam ranah perfilman Indonesia. Setelah itu, ia terus mengembangkan karirnya sebagai sutradara dengan membuat beberapa film lainnya, salah satunya "Sekawan Limo" yang bergenre komedi horor. Bayu Skak juga dikenal karena kecintaannya pada budaya dan bahasa Jawa, yang diangkat melalui karya-karyanya, memberikan warna baru dalam industri perfilman tanah air.

2.8 Fokus Penelitian

Fokus dari penelitian ini adalah menganalisis pesan moral yang terkandung dalam film "Sekawan Limo" karya Bayu Skak. Tujuan utamanya adalah untuk memahami bagaimana film ini menunjukkan cara penyampaian pesan-pesan moral kepada penonton melalui berbagai adegan. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya yang bisa dipetik oleh penonton, sekaligus melihat peran film sebagai media yang mampu menyampaikan pesan moral dan memengaruhi cara berpikir serta perilaku masyarakat.

2.9 Kerangka Konseptual



Gambar 1 Kerangka konseptual.

2.10 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian, Penerbit	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Analisis Pesan Moral Pada Film Bayi Ajaib Tahun 2023, Tri Nurvitasari, Hamidah, dan Muhammad Randicha Hamandia.	Tujuan penelitiannya adalah untuk membahas pesan-pesan moral yang ada dalam film horor Indonesia berjudul “Bayi Ajaib” (2023) dengan tujuan untuk mendeskripsikannya secara sistematis, faktual, dan akurat.	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa film Bayi Ajaib memuat beragam pesan moral yang dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori. Pertama, pesan moral tentang hubungan manusia dengan Tuhan, yang ditemukan dalam empat adegan. Pesan-pesan ini menunjukkan tindakan tanggung jawab manusia seperti beribadah, berdoa untuk meminta perlindungan, serta selalu bersyukur atas nikmat yang diberikan. Kedua, pesan moral tentang hubungan manusia dengan dirinya sendiri, yang terdapat dalam satu adegan. Pesan ini mencakup nilai-nilai kejujuran, ketekunan, dan percaya diri, seperti yang ditunjukkan oleh karakter Kosim yang menolak tawaran licik dan memilih untuk mengandalkan

				<p>kemampuannya sendiri.</p> <p>Ketiga, pesan moral tentang hubungan manusia dengan sesama manusia, yang ditemukan dalam lima adegan. Pesan-pesan ini mendorong sikap saling tolong-menolong, gotong royong, musyawarah, persahabatan, dan kerendahan hati demi menjaga kerukunan sosial.</p>
2.	<p>Horor Kampungan versus Moralitas Populer: Mempertanyakan Definisi Film Nasional yang Bermutu, Meg Downes, 2014</p>	<p>Tujuan penelitiannya untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara kritis bagaimana film horor Indonesia modern, yang disebut sebagai “horor kampung”, menampilkan isu-isu moral. Penelitian ini mempertanyakan apakah film-film ini sebenarnya hanya memanfaatkan ketakutan yang ada</p>	<p>Kualitatif deksriptif kritis</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa film-film horor yang dianalisis tidak hanya berfokus pada elemen seram, tetapi juga secara tidak langsung mempromosikan moralitas populer. Moralitas ini sering kali didasarkan pada ketakutan sosial, di mana peran-peran tradisional seperti patriarki dan norma keagamaan diposisikan sebagai "penyelamat" dari kekuatan jahat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa film-film horor ini menggunakan format cerita yang akrab bagi masyarakat untuk memperkuat pandangan</p>

		<p>di masyarakat atau justru berfungsi sebagai media untuk menyebarkan moralitas populer yang sering kali kontroversial.</p>		<p>moral yang sudah ada, bukannya menantang atau memperkenalkan sudut pandang baru. Fenomena ini membuat film horor menjadi alat yang efektif untuk menyebarkan ideologi tertentu kepada masyarakat.</p>
3.	<p>Nilai-nilai kearifan lokal pada unsur naratif dan sinematik film Jelita Sejuba, Hidayat, Zainur Rosidah, Maya Retnasary, dan Mahardiansyah Suhardi, 2019</p>	<p>Tujuan penelitiannya untuk menemukan dan mendeskripsikan nilai-nilai kearifan lokal yang tercermin dalam setiap simbol budaya di film "Jelita Sejuba". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kekhawatiran bahwa nilai-nilai kearifan lokal mulai memudar dan kurangnya informasi yang diterima masyarakat tentang nilai-nilai tersebut.</p>	<p>Kualitatif deskriptif</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa film "Jelita Sejuba" berhasil menggambarkan nilai-nilai kearifan lokal yang dimiliki masyarakat Natuna melalui elemen naratif dan sinematik. Secara naratif, nama "Jelita" melambangkan kecantikan dan keluhuran budi para perempuan Natuna, yang disamakan dengan keindahan Pulau Natuna itu sendiri yang dijuluki "Sejuba". Sementara itu, unsur sinematik film ini menggambarkan kekayaan budaya dan alam Natuna melalui berbagai aspek. Latar lokasi yang menampilkan pesisir dengan bebatuan besar, pohon kelapa, dan rumah khas masyarakat pesisir, tidak hanya sekadar</p>

			<p>simbol, tetapi juga menggambarkan keteguhan prinsip hidup masyarakat Natuna yang hidup erat dan selaras dengan alam sekitarnya. Selain itu, film ini juga menyoroti penggunaan bahasa Melayu sebagai identitas masyarakat Natuna, serta busana, tata rias, dan musik tradisional yang mencerminkan nilai-nilai moral, budi pekerti, dan ketaatan beragama yang dijunjung tinggi.</p>
--	--	--	---

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

