

REPRESENTASI PENYIMPANGAN REPORTASE

DALAM DRAMA “*FIND ME IN YOUR MEMORY*”

OLEH:

ASSA JAUZA



DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2022

SKRIPSI

REPRESENTASI PENYIMPANGAN REPORTASE
DALAM DRAMA “*FIND ME IN YOUR MEMORY*”

OLEH :

ASSA JAUZA

E021181516



Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Departemen Ilmu Komunikasi

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN

2022

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

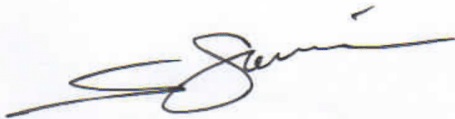
Judul Skripsi : REPRESENTASI PENYIMPANGAN REPORTASE
DALAM DRAMA "FIND ME IN YOUR MEMORY"
Nama Mahasiswa : Assa Jauza
Nomor Pokok : E021181516

Makassar, 5 Juni 2022

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Alem Febri Sonni, M.Si.

NIP. 197402232001121002



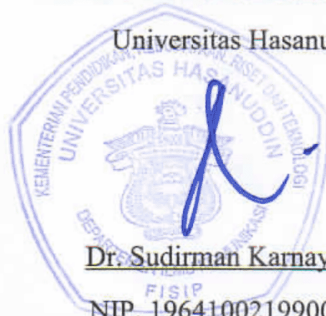
Nosakros Arya, S. Sos. M.I.Kom.

NIP. 198511182015041002

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Hasanuddin



Dr. Sudirman Karnay, M.Si.

NIP. 196410021990021001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Assa Jauza
NIM : E021181516
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulis saya yang berjudul :

**“REPRESENTASI PENYIMPANGAN REPORTASE DALAM DRAMA
FIND ME IN YOUR MEMORY”**

adalah karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan karya tulis orang lain dan skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah hasil karya orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 5 Juni 2022

Yang menyatakan,



ASSA JAUZA

KATA PENGANTAR

Segala puji kehadiran Allah SWT atas limpahan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Representasi Penyimpangan Reportase Dalam Drama *Find Me In Your Memory*”**. Dalam proses penulisan, peneliti menghadapi banyak rintangan dan hambatan, maka peneliti memohon maaf apabila ditemukan kesalahan baik yang bersifat formal maupun informal. Adapun penelitian ini dimaksudkan untuk menyelesaikan masa studi di Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin dan memperoleh gelar sarjana.

Tak lupa peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas bantuan dan dukungan kepada :

1. Cinta pertama saya, Ayah yang saat ini telah berada di tempat yang paling indah di sisi-Nya. Terima kasih telah menjadi kekuatan yang paling hebat dalam kehidupan saya. Terima kasih telah mengajarkan bahwa kasih sayang tak terbatas pada keadaan apapun.
2. Orang tua saya, ibu Isyadhora dan keempat adik saya, Muhammad Zafir, Zayyanah Alya, Albaihaqi, dan Hanan Alkhalifi yang telah menjadi motivasi besar bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kalian selalu berada di lindungan Allah SWT dan selalu berbahagia dimanapun kalian berada. Terima kasih kepada Om Cakra

dan Tante Ayu yang telah memberikan saya dukungan materiil sehingga saya mampu berkuliah hingga akhir. Terima kasih kepada Tante Nini dan Om Ucu yang telah menjaga saya selama berkuliah di perantauan ini, maaf jika peneliti belum bisa membalas jasa kalian. Terima kasih kepada seluruh keluarga besar Jensus 47 lainnya, yang telah memberikan dukungan mental maupun hal-hal materiil dalam menunjang perkuliahan peneliti.

3. Bapak Drs. Sudirman Karnay, M.Si selaku ketua departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.
4. Bapak Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom selaku penasehat akademik serta pembimbing II, atas kesabaran serta keuletannya dalam membimbing saya. Semoga segala kebaikan bapak dibalas beribu kali lipat oleh Allah SWT. Dan juga untuk bapak Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si. selaku pembimbing I, terima kasih atas ilmu dan bimbingannya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen yang telah memberikan pengalaman dan banyak ilmu selama peneliti menduduki kursi mahasiswa di Departemen Ilmu Komunikasi. Doa peneliti akan selalu menyertai.

6. Staf kepegawaian Departemen Ilmu Komunikasi yang telah membantu peneliti dalam pengurusan berkas dan sarana ujian.
7. Cici, Bey, dan Ikki yang telah memberikan segala macam bentuk dukungan kepada peneliti. Semoga pertemanan kita berumur panjang. Kepada Fara dan Fira yang senantiasa menemani saya selama masa perkuliahan di Departemen Ilmu Komunikasi. Peneliti sangat menghargai waktu-waktu yang dihabiskan bersama dan sangat menantikan masa-masa baik bersama kedepannya.
8. Teman-teman penghuni Lab Komunikasi yang banyak membantu peneliti dari skala kecil hingga besar dalam penelitian ini, Maldhi, Maman, Indra, Ical, Appang, dan Fayed. Terima kasih sudah mau direpotkan untuk hal-hal akademis dan hal-hal lainnya diluar akademis. Semoga selalu sukses, selalu bahagia, dan selalu sehat.
9. Kakak-kakak rekan kerja saya selama magang di Kalla Toyota, Kak Dede, Kak Han, Kak Egi, Kak Ran, Kak Vadd, dan Kak Mifta. Terima kasih telah menjaga, membekali, bahkan memberikan saran berarti kepada saya dalam penulisan skripsi ini.
10. Mino, Haruto, Mew, Mile, dan Bible yang telah menjadi sumber kesenangan dan menjamin suasana hati peneliti tetap

terjaga sehingga penulisan skripsi dapat terselesaikan.

Semoga kita lekas bertemu.

11. Teman – teman seangkatan di Departemen Ilmu Komunikasi (Altocumulus) terima kasih atas tahun-tahun berharga yang telah dilewati, semoga ikatan ini akan terus terjaga di masa depan.
12. Kosmik (Korps Mahasiswa Ilmu Komunikasi) yang telah menjadi wadah pengembangan diri peneliti serta tempat saling bertukar rasa.
13. Bagi semua yang belum sempat dituliskan baik yang umum maupun yang spesial semoga kalian semua tetap dalam lindungan Allah SWT.

Akhir kata, setiap permulaan pasti akan bertemu dengan akhirnya, sama halnya dengan penulisan skripsi ini, maka sekali lagi peneliti memohon maaf jika ada kesalahan baik saat peneliti masih menjadi mahasiswa maupun saat penulisan skripsi ini dilakukan. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pembacanya dan menjadi jembatan diskusi di kalangan akademisi, terkhusus dalam kajian semiotika dan reportase berita.

Makassar, 05 Juni 2022

Penulis

ABSTRAK

ASSA JAUZA. Representasi Penyimpangan Reportase Dalam Drama *Find Me In Your Memory*. Dibimbing oleh Alem Febri Sonni dan Nosakros Arya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pesan – pesan penyimpangan reportase yang berusaha dibangun dalam Drama *Find Me In Your Memory* serta memahami bentuk – bentuk kode yang memperlihatkan penyimpangan reportase dan tujuan disebarkannya melalui adegan-adegan yang berlangsung dalam drama tersebut. Penelitian ini akan dilakukan kurang lebih selama 3 bulan terhitung dari bulan April 2022 hingga bulan Juni 2022.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *content analysis* melalui pengamatan menyeluruh terhadap objek penelitian yaitu Drama *Find Me In Your Memory* dengan melakukan observasi terhadap adegan-adegan yang dirasa menampilkan penyimpangan reportase. Data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis berdasarkan teori semiotika John Fiske yaitu *Three Level of Television Codes* serta dibantu dengan Kode Etik Jurnalistik Korea Selatan sebagai indikator pengidentifikasian penyimpangan reportase. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi pustaka untuk mendapat teori-teori yang relevan dan data-data yang dapat dipakai untuk menjawab rumusan masalah.

Hasil penelitian representasi penyimpangan reportase dalam K-Drama *Find Me In Your Memory* ditemukan beberapa poin pelanggaran Kode Etik Jurnalistik Korea Selatan yang digambarkan melalui tanda-tanda ikonis.

Kata Kunci : Penyimpangan Reportase, Semiotika, *Drama Find Me In Your Memory*

ABSTRACT

ASSA JAUZA. Representation of Reportage Deviations in *Find Me In Your Memory Drama*. Supervised by Alem Febri Sonni and Nosakros Arya.

The purpose of this research is to find out the reportage deviation messages that are trying to be built in the K-Drama *Find Me In Your Memory* and to understand the forms of code that show reportage deviations and the purpose of their distribution through the scenes that take place in the K-Drama. This research will be carried out for approximately 3 months starting from April 2022 to June 2022.

The method used in this research is content analysis through observation of the research object, K-Drama *Find Me In Your Memory* by observing scenes that are felt to display reportage deviations. The data that has been collected is then analyzed based on John Fiske's semiotic theory which uses Three Levels Of Television Codes and assisted by the South Korean Journalistic Code of Ethics as an indicator of identifying reportage deviations. Secondary data in this study was obtained through literature study about relevant theories and data that can be used to answer the formulation of the problem.

The results of the research of representation of reportage deviations in the K-Drama *Find Me In Your Memory* found several points of violation of the South Korean Journalistic Code of Ethics which were manifested through iconic signs.

Keywords : Reportage Deviations, Semiotic, Drama *Find Me In Your Memory*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	14
C. TUJUAN PENELITIAN.....	14
D. MANFAAT PENELITIAN.....	14
E. KERANGKA KONSEPTUAL.....	15
F. DEFINISI KONSEPTUAL.....	16
G. METODE PENELITIAN.....	17

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. TENTANG FILM.....	19
----------------------	----

B. SINEMATOGRAFI DALAM FILM.....	20
C. DRAMA SERI KOREA.....	27
D. FILM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASSA.....	29
E. REPRESENTASI DALAM FILM.....	33
F. REPORTASE BERITA.....	33
G. KODE ETIK JURNALISTIK KOREA SELATAN.....	37
H. SEMIOTIKA JOHN FISKE.....	40
 BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	
A. SINOPSIS DRAMA <i>FIND ME IN YOUR MEMORY</i>	47
B. DAFTAR KRU DAN PEMAIN.....	48
C. PEROLEHAN RATING.....	51
D. PRESTASI DAN PENGHARGAAN.....	53
 BAB IV PEMBAHASAN	
A. HASIL PENELITIAN.....	55
B. PEMBAHASAN.....	83
 BAB V PENUTUP	
A. KESIMPULAN.....	89
B. SARAN.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 Dr. Mike yang Sedang Menganalisa Aksi Pertolongan Pertama oleh Dokter dalam Drama Hospital Playlist.....	5
GAMBAR 4.1 Pewarta Lee Jong Hoon yang Sedang Mewawancarai CEO Pasaraya Hwarang.....	55
GAMBAR 4.2 Lee Jong Hoon Saat Melakukan Wawancara.....	57
GAMBAR 4.3 Pewarta Lee Jong Hoon dan CEO Pasaraya Hwarang.....	58
GAMBAR 4.4 Lee Jong Hoon Sedang Mewawancarai Yeo Ha Jin.....	60
GAMBAR 4.5 Lee Jong Hoon Menggeledah Barang Pribadi Ji Hyun Geun.....	62
GAMBAR 4.6 Reporter Park Soo Chang Mencoba Memotret Lee Jong Hoon dan Yeo Ha Jin.....	65
GAMBAR 4.7 Suasana Rumah Duka yang Dipenuhi Wartawan.....	67
GAMBAR 4.8 Lee Jong Hoon yang Sedang Memperingati Reporter Park.....	69
GAMBAR 4.9 Kedatangan Tersangka Ji Hyun Geun yang Disambut Oleh Banyak Wartawan di Kantor Polisi.....	71
GAMBAR 4.10 Lee Jong Hoon Sedang Melaporkan Berita Tentang Tahanan Yang Kabur.....	74
GAMBAR 4.11 Reporter Jo Il Kwon Sedang Melaporkan Berita.....	77

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Daftar Kru dan Pemain Drama <i>Find Me In Your Memory</i>	48
TABEL 3.2 Perolehan Rating Drama Find Me In Your Memory.....	51
TABEL 3.3 Prestasi dan Penghargaan yang Diperoleh.....	53

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu media yang banyak digunakan untuk menuangkan ide-ide manusia kedalam suatu karya adalah film. Karena film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu (Effendy, 1986:134).

Saat ini terdapat banyak sekali jenis film dengan pendekatan yang berbeda-beda, salah satunya adalah drama seri. Pada dasarnya drama seri adalah sebuah film yang memiliki episode dan disiarkan secara berkala di stasiun TV atau di *platform* video tertentu. Telah banyak kita jumpai drama-drama seri dengan rating tinggi pada aplikasi video seperti Netflix, IQIYI, VIU, dll. Hal ini menandakan bahwa penonton drama seri tidaklah sedikit di seluruh belahan dunia. Intensitas penggemar drama seri yang terus meningkat, mendorong banyak negara untuk memproduksi drama seri, mulai dari Indonesia, China, Korea, Thailand dan lain-lain.

Tak dapat dipungkiri industri hiburan Korea saat ini sangat maju dan semakin berkembang. Fenomena *Korean Wave* yang menyebarkan budaya berpakaian, jenis makanan, dan semua hal tentang negara Korea menjadi bukti kuat gelombang ini. Istilah *hallyu* pertama kali diperkenalkan oleh jurnalis Beijing pada pertengahan 1999 di Cina sebagai suatu keterkejutan

terhadap pesatnya pertumbuhan popularitas hiburan dan budaya Korea di Cina. Sejak saat itu, ledakan ini berlanjut dan mencapai tahap penetrasi aktif di berbagai belahan asia. Di Asia tenggara, *K-Drama* menjadi program reguler di televisi Thailand dan Myanmar. Di Vietnam selebritas korea dinobatkan sebagai selebriti nasional. Korea Selatan menjadi destinasi utama liburan warga Singapura. Dalam beberapa tahun, Korea Selatan berkembang dari negara yang tidak memiliki signifikansi budaya menjadi pusat baru budaya di Asia.

Popularitas inilah yang menjadi salah satu aspek kredibilitas *K-Drama* sebagai objek penelitian yang layak. Bahkan, Indonesia tidak luput dari terpaan *K-Drama*. Menurut survei *Media Partners Asia* (MPA) pelanggan Netflix di Indonesia per januari 2021 berjumlah 850.000 juta, jumlah pelanggan Disney+ di Indonesia sudah lebih dari 2,5 juta, dan VIU sudah memiliki 1,5 pelanggan di Indonesia. Di sepanjang 2021, Drama Korea *Squid Game* menduduki peringkat pertama dalam “*Netflix’s Top 20 Shows and Movies Of 2021*” menurut *Rotten Tomatoes*. Disney+ Hotstar yang merupakan platform khusus untuk film-film Disney meluncurkan 5 Drama Korea di sepanjang 2021 dan berhasil menggaet jumlah tayangan yang luar biasa. Sedangkan VIU adalah aplikasi yang secara khusus menyiarkan drama korea, variety show korea, dan jenis program TV korea lainnya. Berdasarkan penelitian Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), 842 dari 924 responden mengaku menonton drama korea selama

pandemi Covid-19. Dari 842 responden itu, 41.3% responden menonton drama korea lebih dari enam kali selama seminggu.

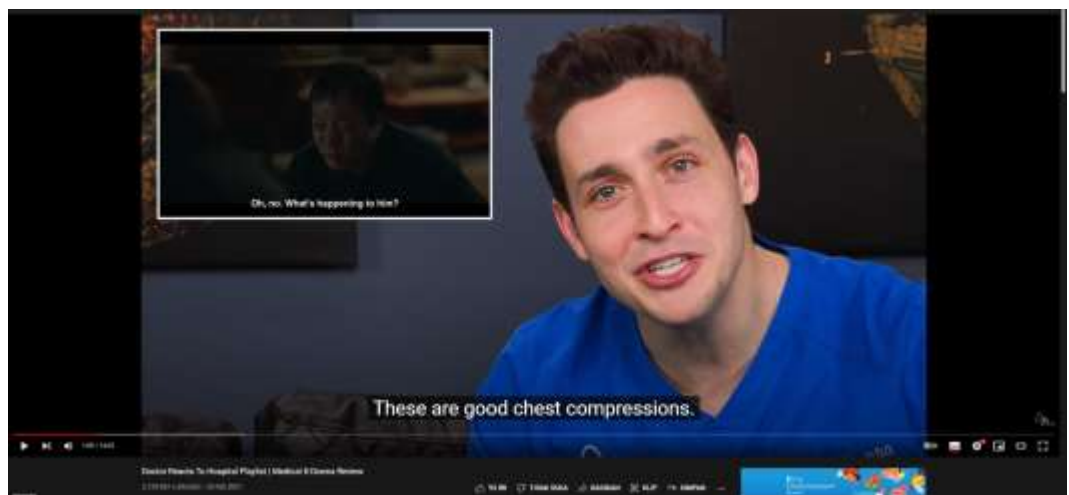
Dengan jutaan penggemar, tentunya drama seri korea memiliki kualitas yang tidak dapat dipandang sebelah mata. Profesor studi Asia-Amerika Universitas Northwestern, Ji Yeon Yuh menjelaskan bahwa salah satu penyebab drama korea banyak diminati adalah aspek estetikanya. Menurutnya, hal estetika dari drama korea yang berbeda dengan serial barat menjadi faktor penarik penonton baru. Begitu juga perpaduan nilai-nilai tradisional korea dengan teknologi modern.

Selain itu, media SBS Australia menilai bahwa romansa dalam drama korea lebih menarik karena mengangkat hal yang berbeda dibandingkan serial atau drama barat. Tak melulu menyajikan *genre romance*, drama korea juga mengangkat isu-isu sosial seperti intimidasi dari orang berkuasa dalam drama *Itaewon Class*, tekanan dan kompetisi dalam pendidikan dalam drama *Sky Castle*, hingga kisah persahabatan dan keluarga dalam drama *Reply*. Duta Besar Korea Selatan untuk Indonesia Kim Chang Beom sempat mengutarakan pada CNNIndonesia.com pada tahun 2018 bahwa kisah yang relevan serta unsur kedekatan bagi penonton adalah salah satu faktor utama drakor mampu menggaet penonton.

Yang perlu digaris bawahi adalah aspek realitas yang disajikan dalam drama korea. Banyak drama korea yang mengangkat isu-isu di kehidupan nyata kemudian dipadukan dengan proses sinematis yang totalitas. Pada akhirnya banyak yang menganggap drama korea adalah

drama seri yang didasarkan pada riset yang radiks dan teliti. Hal ini dibuktikan oleh beberapa artikel yang membicarakan tentang bagaimana drama korea dikemas begitu akurat dengan kehidupan nyata. Misalnya dalam drama *Law School* yang mengangkat isu tentang hukum. Drama ini banyak menampilkan istilah-istilah hukum, praktik hukum, serta pasal hukum yang sesuai dengan ilmu hukum di Korea Selatan bahkan relevan dengan Ilmu Hukum di Indonesia. Diana Lukitasari, S.H., M.H., dosen Universitas Negeri Sebelas Maret dalam webinar “Bedah Drama Korea *Law School*” yang diselenggarakan oleh *HeyLaw x Students Brand Ambassador of Heylaw*, menggambarkan bahwa banyak sekali tindak pidana yang dibahas dalam drama *Law School* khususnya lebih dominan pada hukum acara karena drama ini mengangkat isu penyingkapan pembunuhan dan gratifikasi seksual.

Hospital Playlist yang mengangkat drama bertema kedokteran juga menampilkan proses medis yang tidak sembarangan. Dr. Mike seorang *Family Physician* asal Rusia memaparkan seberapa akurat praktik-praktik kedokteran dalam drama ini melalui video youtube yang berjudul “*Doctor Reacts to Hospital Playlist | Medical K-Drama Review*”.



Gambar 1.1: Dr. Mike yang sedang menganalisa aksi pertolongan pertama oleh dokter dalam drama Hospital Playlist

Contoh lainnya adalah drama *Taxi Driver* yang dibahas oleh www.beautynesia.id yang menghadirkan 4 isu berdasarkan kasus-kasus besar yang pernah menggemparkan Korea Selatan. Yaitu kasus pedofilia Cho Doo Soon, kasus penganiayaan dan pemerkosaan karyawan di tahun

2014, kasus pembunuhan berantai Jeong Nam Gyu, dan kasus penganiayaan Yang Jin Ho di tahun 2018.

Melalui pemaparan contoh diatas dan beberapa artikel yang beredar di internet, bisa saja masyarakat awam melihat drama korea sebagai sajian audio-visual yang bersumber dari penelitian yang radiks dan benar adanya. Hal ini tentunya akan menyisakan kekhawatiran besar apabila masyarakat mulai menganggap drama korea sebagai salah satu sumber informasi yang kredibel. Namun pada dasarnya, film tetaplah sebuah hasil konstruksi realitas yang dibuat untuk tujuan tertentu.

Daya persuasi film yang selalu berhasil membentuk masyarakat melalui muatan pesan dibaliknya membuat film tidak dapat dipisahkan dari konteks masyarakat itu sendiri. Selain mencerminkan realitas, film juga mengandung ideologi pembuatnya sehingga tak jarang film digunakan sebagai media propaganda. Menurut Turner, makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, berbeda dengan film sekadar sebagai refleksi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. (Sobur 2009:127-128)

Namun, komunikasi melalui media massa yang ada di negara-negara berkembang termasuk Indonesia masih banyak menemui kendala. Terutama kendala pada khalayak atau audiensnya yang cenderung kurang cerdas dan kritis dalam mengkonsumsi pesan yang disampaikan oleh media massa. Khalayak kita kadang masih sulit memahami pesan yang disampaikan oleh

media massa, sehingga mereka cenderung lambat dalam merespon pesan-pesan tersebut (Arya, 2013). Audiens lebih condong kepada “menikmati” dibandingkan “memahami” pesan-pesan yang ingin disampaikan suatu tayangan tertentu pada media komunikasi massa, baik secara verbal maupun non-verbal. Kasus-kasus seperti ini banyak kita jumpai pada penonton film. Sepanjang tayangan film, mereka lebih fokus pada alur cerita, pemeran dalam film, dialog-dialog yang menggugah emosi, dan aspek lainnya. Beberapa penikmat film tidak berusaha untuk memahami lebih jauh makna dibalik kode-kode tersebut.

With regards to whether the current contents of our television broadcasts have good security for the mental interests of the generations that exist, the reality is that at present, television owners, who use frequencies that are publicly owned, are more likely to use their television station for their personal and group interests., This is very detrimental to the people's need for important information. (Sonni, 2018:257). Kutipan tersebut menyiratkan bahwa tidak semua tayangan yang disiarkan dalam media komunikasi massa adalah hal yang layak untuk disaksikan masyarakat. Sajian konten tersebut dipengaruhi oleh tendensi dari “segala sisi dan faktor tertentu” sebelum kemudian disiarkan sebagai konsumsi masyarakat. Dapur redaksi yang memiliki “bumbunya” tersendiri menyisakan keraguan tentang apakah tayangan yang ada saat ini memiliki keamanan yang baik untuk kepentingan mental generasi yang ada dan masyarakat secara keseluruhan.

Peneliti memutuskan untuk mengkaji Drama *Find Me in Your Memory*. Drama yang disiarkan di MBC pada tahun 2020 ini, tidak hanya memiliki nilai edukasi namun memiliki nilai moral yang dikemas dalam cerita 32 episode. Penayangan drama ini banyak menampilkan praktik-praktik jurnalistik khususnya dalam bidang reportase penyiaran berita.

Namun, drama ini tidak hanya memperlihatkan reportase berita yang sesuai dengan etika jurnalistik, tetapi juga reportase berita yang menyimpang. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang banyak membahas jurnalisme dalam aspek positif dan ideal, peneliti memutuskan untuk melihat dari sisi sebaliknya. Penggambaran penyimpangan reportase inilah yang menurut penulis perlu dikaji lebih dalam, terlebih tayangan ini adalah konsumsi masyarakat secara global.

Sebab, tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran informasi yang mengalir di tengah khalayak memiliki kedudukan yang tidak dapat dipisahkan. Informasi berperan penting dengan tingkat pengetahuan dan wawasan khalayak. Semakin besar terpaan informasi yang diterima, maka semakin luas pandangan seseorang. Namun, tidak semua informasi bisa menjadi konsumsi khalayak. Keberadaan informasi ada dimana saja, namun kebenaran dan kredibilitas dari informasi masih perlu dicari tahu lebih dalam. Berita kemudian hadir untuk mengorganisir dan merekonstruksi suatu informasi sehingga layak untuk dikonsumsi oleh khalayak. Berita adalah sebuah informasi yang penting dan menarik perhatian serta menarik minat khalayak pendengar (Massenner).

Industri media massa telah melewati jembatan digitalisasi sehingga memunculkan tantangan baru terhadap arus informasi. Jumlah media online kini sudah lebih banyak daripada media konvensional seperti surat kabar, majalah, radio, dan televisi. Ketua Dewan Pers Yosep Adi Prasetyo mencatat terdapat 47.000 media di Indonesia pada tahun 2018 (Haryanto, 2018). Dari jumlah tersebut, sebanyak 43.803 di antaranya adalah media online. Kemajuan teknologi informasi melalui proses digitalisasi, memungkinkan masyarakat turut andil sebagai penyedia informasi selama mereka memiliki perangkat yang mendukung pekerjaan tersebut. Era ini secara praktis mewujudkan masyarakat yang menjalankan fungsi sebagai jurnalis. Dengan *smartphone* yang dilengkapi fitur kamera maka setiap orang dapat merekam kejadian di sekitarnya yang dapat disebarluaskan secara cepat melalui sosial media.

Istilah jurnalisme warga atau *citizen journalism* mengacu pada peran aktif masyarakat dalam proses pengumpulan, pelaporan, penganalisisan, dan penyajian berita (Suwandi, 2010:9). Di Indonesia fenomena jurnalisme warga (*citizen journalism*) muncul sejak peristiwa reformasi. Beberapa media (terutama radio), sudah mulai menjadikan audiens sebagai rekan kerja tidak lagi sekedar pendengar atau pemirsa. Andy F. Noya (mantan Pemimpin Redaksi Metro TV) mengungkapkan bahwa fenomena jurnalisme warga saat ini dapat memacu para jurnalis profesional untuk dapat menyajikan berita secara cepat, dalam, lengkap, dan akurat. Dengan semakin maraknya fenomena jurnalisme warga ini, maka akan melatih

kepekaan kita terhadap nilai dari berita dari setiap kejadian disekitar kita. Salah satu contohnya adalah video amatir dari seorang jurnalis warga yaitu Cut Putri yang berhasil merekam kedahsyatan tsunami Aceh 2004 silam. Nilai berita video tersebut tentunya sangat tinggi walaupun pembuat video tersebut bukanlah seorang jurnalis profesional. Hal ini membuktikan bahwa jurnalis warga (*citizen journalism*) mempunyai peran penting dalam dunia jurnalistik.

Namun, Nurudin dalam bukunya, *Jurnalisme Masa Kini* (2009) menjelaskan tantangan citizen journalism kedepan, yang salah satunya :

1. Jurnalis adalah orang yang terlatih

Jurnalisme membutuhkan keahlian tertentu dalam membuat berita. Sekadar menulis mungkin bisa dilakukan semua orang, tetapi menulis berita tidak dapat dilakukan semua orang. Misalnya bagaimana menginvestigasi fakta, menulis *straight news*, *feature*, menulis dengan piramida terbalik, dan sebagainya.

2. Kualitas isi penting

Jurnalis juga orang yang dituntut untuk memperhatikan kualitas tulisan. Dia tidak bisa sembarangan menulis berdasarkan data dari lapangan. Ia harus menuruti sebuah aturan agar tulisan dan kualitasnya bisa dipertanggungjawabkan. Kualitas bisa diartikan sesuai kaidah penulisan, akurasi fakta, narasumber yang relevan, dan lain-lain. Sementara itu, tidak ada tuntutan dalam tulisan di

blog dan media sosial bahwa harus berkualitas seperti dalam dunia jurnalis. Setiap orang boleh menulis apa saja dengan cara apa pun.

Dengan kata lain ada banyak unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam reportase berita. Kehilangan salah satunya tentu akan menghasilkan informasi dan berita yang pincang. Maka dari itu bentuk baru dunia jurnalistik ini ibarat dua sisi koin, disatu sisi memudahkan pengumpulan dan verifikasi informasi yang ada. Namun disisi lain, dapat menjadi boomerang kalamana informasi tersebut tidak dapat dikendalikan dalam aspek kredibel, aktual, dan faktual. Berdasarkan hal diatas peneliti menganggap penting bagi masyarakat untuk memiliki literasi media dan edukasi reportase yang baik secara khusus.

Drama *Find Me in Your Memory* tidak hanya menyajikan kisah romansa yang kompleks namun juga menyajikan praktik-praktik reportase jurnalistik. Hampir di setiap episode ditampilkan proses reportase yang dilakukan tokoh utama yang merupakan seorang *News Anchor* dan karakter reporter lainnya. Peneliti berharap kajian reportase dalam drama ini dapat menjadi edukasi yang bermanfaat bagi masyarakat dalam mengidentifikasi bentuk-bentuk penyimpangan reportase. Edukasi ini kemudian akan menjadi bekal bagi masyarakat untuk mengimplementasikan dan lebih memperhatikan kode etik jurnalistik saat berkontribusi dalam pelaporan berita. Terlebih Kode Etik Korea Selatan yang digunakan dalam penelitian ini tak jauh berbeda dengan Kode Etik Jurnalistik Indonesia.

Eka Wahyuni Pratiwi dalam skripsinya yang berjudul “Representasi Hak Asasi Manusia Dalam Film *Midsommar*”. Penelitian tersebut juga mengkaji representasi suatu isu dalam sebuah film menggunakan pisau analisis semiotika. Kedua aspek (komunikasi dan semiotika) adalah aspek yang mengandung muatan pesan-pesan moral, simbol-simbol, baik yang tersurat maupun yang tersirat yang dapat diamati dan menjadi acuan penulis dalam melakukan interpretasi semiotika (Pratiwi, 2020:20). Meskipun berbeda isu, penulis memutuskan mengambil penelitian ini sebagai rujukan awal dalam meneliti representasi tertentu dalam suatu karya.

Erik Pandapotan Simanullang dalam penelitian berjudul “Representasi Poligami Dalam Film *Athirah* (Studi Analisis Semiotika John Fiske)”. Semiotika John Fiske menyempurnakan model analisis yang dikemukakan oleh kedua ahli semiotika Pierce dan Saussure yang berfokus pada bidang linguistik (kata-kata) dan mengesampingkan faktor budaya di dalam model analisis semiotikanya. Fiske menambahkan unsur budaya (ideologi) ke dalam model analisis semiotika mereka. Model analisis Fiske bisa dipakai dalam menganalisis gambar bergerak seperti film maupun tayangan televisi (Simanullang, 2018:3). Peneliti memutuskan untuk mengambil penelitian ini sebagai rujukan dalam aspek penggunaan analisis semiotika John Fiske. Selain itu kajian semiotika John Fiske yang dibahas di dalam penelitian ini, dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti.

Ummuhani Silmina, Rana Akbari Fitriawan, dan Asaas Putra dengan penelitian yang berjudul “Representasi Profesionalisme Jurnalis

dalam Drama Korea Pinocchio (Studi Analisis Semiotika John Fiske)” bertujuan untuk mengetahui pemaknaan profesionalisme jurnalis dalam drama korea, Pinocchio. Dalam drama Korea ini pula, sikap jurnalis diperlihatkan menyalahi aturan dalam kode etik jurnalistik. Profesi jurnalis dalam drama ini dinilai negatif karena adanya tayangan memberitakan berita yang tidak sesuai dengan fakta, bahkan citra media pertelevisian pun juga dianggap negatif karena memerintah karyawan televisi untuk melakukan liputan diluar batas dan tidak sesuai dengan aturan pertelevisian. Pertelevisian dalam drama Korea Pinocchio ini seolah-olah memiliki konglomerasi dan persaingan dimana ada 2 saluran media yang bersaing dalam penyiaran berita serta adanya komodifikasi berita (Silmina et.al., 2017:948). Selain objek penelitian yang sama-sama mengkaji drama seri korea, peneliti juga dapat merujuk penelitian ini dari aspek profesionalisme jurnalis yang cukup relevan dengan kajian peneliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan dapat diteliti lebih lanjut adalah:

1. Bagaimana kode penyimpangan reportase yang ada di dalam Drama *Find Me in Your Memory* pada level realitas?
2. Bagaimana kode penyimpangan reportase yang ada di dalam Drama *Find Me in Your Memory* pada level representasi?
3. Bagaimana kode penyimpangan reportase yang ada di dalam Drama *Find Me in Your Memory* pada level ideologi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menggambarkan kode penyimpangan reportase dalam Drama *Find Me in Your Memory* pada level realitas.
2. Untuk menggambarkan kode penyimpangan reportase dalam Drama *Find Me in Your Memory* pada level representasi.
3. Untuk menggambarkan kode penyimpangan reportase dalam Drama *Find Me in Your Memory* pada level ideologi.

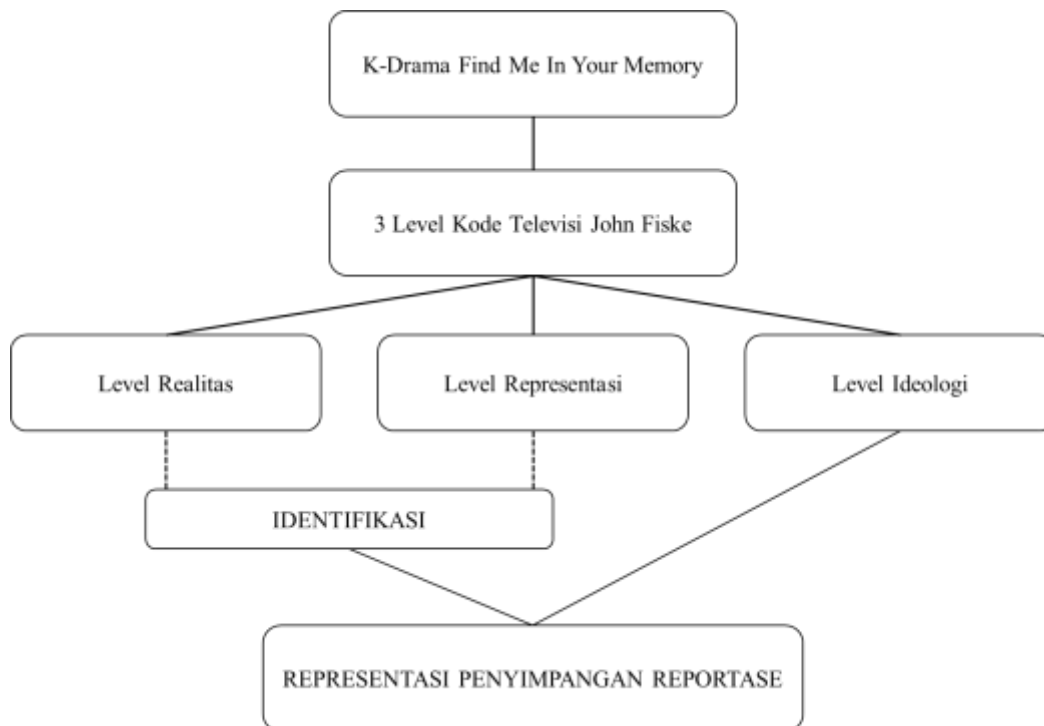
D. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka diharapkan studi ini berguna untuk:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan kajian semiotika dan juga menjadi rujukan untuk penelitian serupa.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bahwa drama korea bisa dikaji dengan perspektif berbagai ilmu salah satunya semiotika. Dan juga bisa dijadikan acuan tentang pentingnya implementasi etika dan prinsip reportase jurnalistik bagi seluruh khalayak khususnya para jurnalis di luar sana.

Selain itu, tentunya penelitian ini juga merupakan salah satu syarat meraih gelar sarjana pada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.

E. Kerangka Konseptual



F. Definisi Konseptual

1. Analisis semiotika adalah proses menginderai segala bentuk tanda untuk membangun makna tertentu.
2. Representasi adalah terbangunnya kembali satu konsep makna dari seluruh proses penandaan yang kemudian mewakili keseluruhan data objek penelitian.
3. Film adalah sekumpulan gambar bergerak yang tersusun dalam satu alur cerita tertentu dan ditujukan untuk menghibur, mengedukasi, menyampaikan pesan, dsb. kepada khalayaknya.
4. Drama seri adalah bentuk lain dari film yang disiarkan secara berkala dalam stasiun TV atau platform tertentu yang setiap episodenya terhubung oleh satu cerita ke cerita lainnya
5. Penyimpangan adalah suatu tindakan yang tidak sesuai dengan norma atau aturan yang mengatur tindakan tersebut.
6. Reportase adalah proses pengumpulan data, menulis, dan melaporkan peristiwa lengkap baik secara interpretatif maupun investigatif yang disiarkan melalui program penyiaran berita televisi.

G. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian dan Waktu Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah semua adegan yang merepresentasikan penyimpangan reportase dalam 16 episode drama seri korea *Find Me In Your Memory* dengan durasi 30 menit per episode. Film ini disiarkan melalui stasiun televisi swasta korea MBC pertama kali di tanggal 18 Maret hingga 13 Mei 2020. Selain di stasiun TV MBC, drama ini juga dapat dijangkau di platform global seperti Netflix, IQIYI, Viu, bahkan Youtube. Penelitian akan dilaksanakan mulai bulan April 2022 sampai selesai.

2. Tipe Penelitian

Peneliti menggunakan tipe penelitian kualitatif dengan metode *semiotic analysis*. Penelitian akan dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan menggunakan data-data yang didapatkan dari objek penelitian yang telah ditentukan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian akan dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan secara langsung pada Drama *Find Me in Your Memory*. Melalui teknik tersebut peneliti akan mendapatkan data berupa audio dan visual mengenai penyimpangan reportase yang terdapat pada potongan adegan drama *Find Me in Your Memory*. Lalu menggunakan

analisis semiotika untuk menghasilkan pemaknaan melalui proses interpretasi pada seluruh elemen semiotis yang ada.

Data yang digunakan dalam penelitian berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari Drama *Find Me in Your Memory* dengan format MP4. Sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur-literatur yang relevan, seperti buku, jurnal, dan artikel-artikel ilmiah.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data tipe kualitatif dengan memakai teknik analisis data Miles dan Huberman, yaitu:

- a. Reduksi data
- b. Penyajian data
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Sebelum melakukan sebuah penelitian, maka penting bagi seorang peneliti untuk melihat kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dikaji saat ini. Dalam bab ini peneliti akan *mereview* hasil penelitian yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian seiring pada pemetaan sub-bab yang akan dipaparkan satu persatu dalam pembahasan ini.

A. Tentang Film

Menurut UU No 33 Tahun 2009 Bab 1 Pasal 1, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi. Secara harfiah, film atau *cinematographie* berasal dari kata *cinema* dan *tho* atau *phytos*, film adalah melukis gerak dengan cahaya.

Film merupakan hasil perkembangan teknologi fotografi oleh Joseph Nicephore Niepce dari Perancis yang kala itu menggunakan campuran perak untuk membuat gambar diatas lempengan timah tebal pada tahun 1826. Lumiere bersaudara mengembangkan lagi teknologi ini dengan peralatan baru yang terdiri atas kombinasi kamera untuk memproses film proyektor menjadi satu yang disebut sinemaograf. Peralatan ini berhasil merekam adegan singkat seperti kereta api yang memasuki stasiun, adegan anak-anak yang bermain di pantai dan sebagainya. Louise dan Auguste Lumiere berhasil memproduksi film di ruang bawah tanah *Grand Cafe, Boulevard des Capucines* dan

mempertontonkannya untuk khalayak umum pada 28 Desember 1895, yang juga menandai lahirnya film dan bioskop di dunia.

Hingga tahun 1920-an, dunia film hanya mengenal warna hitam putih dan tanpa suara (film bisu). Kemudian di tahun 1927, hadir film bersuara pertama berjudul *Jazz Singer* yang di putar pertama kali pada 6 Oktober di New York Amerika Serikat. Cara menikmati film juga berkembang pesat, yang awalnya hanya bisa dinikmati di layar televisi maupun VCD dan DVD, sekarang telah tersedia berbagai *platform streaming* film di internet dan aplikasi *streaming* film di gawai masing-masing.

Di Indonesia sendiri, 30 Maret 2016 ditetapkan sebagai hari perfilman nasional. Hal ini ditandai oleh dimulainya pengambilan gambar film “Darah dan Doa” yang disutradarai oleh Usmar Ismail.

B. Sinematografi dalam Film

Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik pengambilan gambar dan menggabungkan gambar-gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang menggambarkan ide.

Sinematografi dan fotografi memiliki objek yang sama yaitu menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Jadi, sinematografi merupakan gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau yang disebut dengan montase (*montage*).

Dalam ilmu sinematografi, seorang pembuat film tidak hanya merekam setiap adegan, melainkan juga mengontrol dan mengatur setiap sudut, durasi pengambilan, jarak pengambilan, dan sebagainya. Hal ini menjelaskan bahwa unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi 3 aspek, yaitu kamera atau film, *framing*, dan durasi gambar. *Framing* diartikan sebagai batas gambar oleh kamera, seperti batas wilayah gambar, jarak, pergerakan kamera, dll. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan objek tertentu dalam penekanan tertentu yang lebih mendetail agar wujud visual film tidak terkesan monoton.

Berikut beberapa aspek sinematografis yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan film :

a. Tata Kamera

Hal teknis yang paling penting dalam penataan kamera adalah *camera angle* atau sudut kamera. Menurut Gerzon, dalam pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari sebuah cerita. Sebaliknya, jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan serabutan, akan merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami.

Adapun tipe sudut kamera dibagi menjadi 2 :

1. Sudut Kamera Objektif

Sudut kamera objektif diambil dari sudut pandang *outsider*, tidak mewakili siapapun, dan tidak dari sudut pemain manapun. Penonton tidak dilibatkan, pemain tidak merasa ada kamera, dan seolah-olah tidak ada yang melihat.

a. High Angle

Kamera ditempatkan lebih tinggi dari objek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarannya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lebah, berbeban berat, dll.

b. Eye Angle

Kamera ditempatkan sejajar dengan tinggi pandangan mata objek. Pengambilan gambar dengan sudut ini menunjukkan bahwa kedudukan subjek dan penonton sejajar.

c. Low Angle

Posisi kamera ditempatkan lebih rendah dari objek, untuk menunjukkan kedudukan objek yang lebih tinggi daripada penonton dan menampilkan bahwa objek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dll.

d. Frog Eye

Pengambilan gambar yang dilakukan dengan sudut sejajar dengan dasar kedudukan objek. Sudut ini dilakukan untuk menimbulkan efek penuh misteri atau memperlihatkan pemandangan yang aneh dan ganjil.

2. Angle Kamera Subjektif

Sudut pandang kamera yang melibatkan penonton, misalnya melihat kearah penonton, ataupun dari sudut pandang penonton yang lain. Angle kamera subjektif dilakukan melalui beberapa cara :

- a. Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga menimbulkan efek dramatik.
- b. Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar yang menandakan penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian dalam cerita.
- c. Melalui mata pemain tertentu. Misalnya suatu kejadian yang disambung dengan pengambilan gambar close up akan memberikan kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan pemain yang memandang ke luar layar.
- d. Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak terlihat. Misalnya presenter yang menyapa pemirsa dengan memandang ke arah kamera dapat membangun ikatan pribadi dengan penonton.

3. Point of View Camera Angle

Gabungan dari sudut kamera objektif dan subjektif. Cara pengambilannya dengan meletakkan kamera sedekat mungkin dengan pemain yang titik pandangnya digunakan sehingga mendapat kesan kamera menempel di pipinya. Dalam hal ini penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain tersebut.

a. Ukuran Gambar (*frame size*) atau Komposisi

Komposisi berarti aransemen unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk keserasian di dalam sebuah bingkai

(*frame*). Dalam mengatur komposisi, *camper* akan menempatkan objek sesuai dengan “*Point Of Interest*” yang diinginkan. Dalam teori perfilman, Gezon (2008) menjelaskan beberapa *shot* dasar yang digunakan dalam pengambilan gambar, yaitu :

1. *Extreme Long Shot (ELS)*

Shot ini memiliki komposisi yang jauh, panjang, luas, dan berdimensi lebar. Tujuannya untuk memperlihatkan keseluruhan lokasi, menampilkan keindahan suatu tempat, dan isi ceritanya.

2. *Very Long Shot (VLS)*

Pengambilan gambar ini menggunakan komposisi panjang, jauh, luas tetapi lebih kecil dibandingkan *extreme long shot*. Tujuannya untuk menggambarkan adegan kolosal atau objek yang banyak.

3. *Long Shot (LS)*

Pengambilan gambar yang memperlihatkan objek secara total, dari ujung kepala hingga kaki. Digunakan untuk memperkenalkan tokoh secara lengkap dan menampilkan *setting* latar tempat tokoh berada.

4. *Medium Long Shot (MLS)*

Komposisi ini cenderung menekankan objek dengan ukuran $\frac{1}{4}$ dari *Long Shot* yang memberikan kesan padat pada gambar.

5. *Medium Shot (MS)*

Memiliki komposisi yang memperlihatkan tokoh dari tangan hingga ke atas kepala. Komposisi ini akan membuat penonton melihat dengan jelas ekspresi dan emosi yang meliputi tokoh. Komposisi ini sering digunakan dalam *master shot* pada momen wawancara.

6. *Medium Close Up (MCU)*

Komposisi yang memperlihatkan objek dengan latar yang masih bisa dinikmati sehingga memberikan kesatuan antara objek dengan latar.

7. *Close Up (CU)*

Komposisi yang umumnya memfokuskan pengambilan gambar tokoh dari kepala hingga leher. Hal ini untuk memperlihatkan emosi dan reaksi tokoh terhadap adegan tertentu.

8. *Big Close Up (BCU)*

Komposisi yang lebih dalam dari *Close Up* dengan tujuan untuk memperlihatkan pandangan mata ataupun ekspresi tertentu pada tokoh.

9. *Extreme Close Up (ECU)*

Pengambilan *close up* yang mendetail dan berani. Kekuatan komposisi ini terletak pada kesekatan dan ketajaman yang memfokuskan pada satu bagian objek saja.

10. *Over Shoulder Shot*

Komposisi dengan pengambilan gambar dari punggung atau bahu seseorang. Komposisi ini membantu menentukan posisi setiap tokoh dalam frame saat menatap tokoh lainnya melalui sudut pandang tertentu.

b. Gerakan Kamera Komposisi

Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis maka diperlukan pergerakan kamera, antara lain :

1. *Zooming*

Pergerakan kamera menuju (*in*) objek atau menjauh (*out*) dari objek dengan posisi kamera diam di tempat (*still*). Pergerakan

ini menimbulkan efek membesar ataupun mengecil pada objek.

2. Tiling

Adalah suatu gerakan kamera ke atas (*up*) ataupun ke bawah (*down*) tanpa memindahkan posisi kamera (*still*). Umumnya pergerakan ini menimbulkan kesan penasaran dan misterius.

3. Follow

Gerakan kamera yang mengikuti pergerakan objek, sehingga gambar yang dihasilkan bervariasi dan dinamis.

4. Panning

Adalah suatu gerakan kamera ke kanan (*to the right*) atau ke kiri (*to the left*) tanpa memindahkan posisi kamera (*still*). Efek yang ditimbulkan sama dengan pergerakan *tiling*.

C. Drama Seri Korea

Drama seri merupakan salah satu bentuk film yang proses penayangannya dilakukan secara berkala dalam beberapa episode. Secara historis fenomena ini dimulai dari tahun 2002 setelah Piala Dunia Korea Selatan dan Jepang. Peristiwa ini kemudian menjadi jembatan atas pengenalan berbagai *macam k-pop culture* yang salah satunya adalah *K-Drama* (Drama Seri Korea). *K-Drama*

merupakan drama seri yang diproduksi oleh Korea Selatan. Sejak saat itu *K-Drama* mulai merambah dan menjadi tayangan favorit masyarakat.

Trans TV menjadi stasiun televisi pertama yang menayangkan *K-Drama* berjudul *Mother's Sea* pada 26 Maret 2002. Lalu menyusul indosiar dengan *Endless Love* pada 1 Juli 2002. Tercatat sekitar 50 judul drama seri korea yang tayang di stasiun TV swasta indonesia pada tahun 2011 dan terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan survei AGB Nielsen Indonesia di kompas online 14 Juli 2003, drama *Endless Love* yang ditayangkan di televisi indosiar pada tahun 2002 berhasil mendapatkan rating 10. Berarti drama tersebut ditonton oleh sekitar 2,8 juta orang di lima kota besar di indonesia. Drama ini menjadi bukti nyata bahwa drama seri dari negeri ginseng ini mendapatkan perhatian yang cukup di Indonesia (Nugroho, 2011). Bantuan dari teknologi yang mendorong terciptanya media baru saat ini, memicu kemunculan *platform-platform* seperti Netflix, Youtube, VIU, dll. yang mempermudah khalayak dalam mengakses *K-Drama* hingga memperoleh popularitas yang besar khususnya di indonesia. Seperti yang telah dipaparkan di latar belakang masalah penelitian, *K-Drama* berhasil memuncaki jumlah *viewers* pada beberapa *platform* tersebut di sepanjang tahun 2021.

Pada Juli 2011, *The Jakarta Post* merilis sebuah artikel yang berjudul "*Korean Wave Casts a Spell in Indonesia*". Semenjak *Winter Sonata* meraih perhatian penonton di indonesia, semenjak itu pula bermunculan drama seri korea lainnya di televisi indonesia. Semenjak munculnya *korean wave* di indonesia, hal tersebut memberikan pengaruh terhadap kemunculan komunitas

korea di indonesia dengan hampir 50.000 orang yang bergabung. *Hallyu* atau *korean wave* adalah istilah yang diberikan untuk budaya pop korea selatan yang tersebar secara global di berbagai negara di dunia, termasuk di indonesia (Shim, 2006). Kehadiran *K-Drama* di industri kreatif indonesia juga membawa pengaruh tersendiri. Kualitas sinematografinya yang memikat menjadi acuan serta referensi baru bagi *filmmaker* di Indonesia.

Sejumlah film atau serial televisi yang sukses di pasaran sesungguhnya merupakan produk komunikatif yang bisa diterima oleh khalayaknya (Abdullah, Mahameruaji, & Rosfiantika, 2018). Popularitas *K-Drama* juga secara sadar maupun tidak telah memengaruhi perilaku, serta tindakan orang yang menontonnya. Dalam jurnal ini, lebih lanjut dijelaskan faktor pemicu keberhasilan *K-Drama* di tengah masyarakat. Pertama, *K-Drama* hadir di Indonesia pada waktu yang tepat, kedua *K-Drama* menyajikan sebuah cerita yang sangat mudah diterima oleh remaja di indonesia, dan ketiga, serial televisi ini dengan menarik menggambarkan budaya korea yang dikemas secara modern.

D. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Terminologi komunikasi menurut Kincaid, adalah proses pertukaran informasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, yang pada gilirannya menimbulkan saling pengertian mendalam (Cangara, 2005: 19).

Komunikasi massa menurut Bittner (Ardianto, 2007) adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass*

communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people). Dalam aspek inilah, media komunikasi massa berperan masif dan efektif bagi masyarakat dalam memperoleh beragam informasi.

Meletzke mendefinisikan komunikasi massa berdasarkan sifat dan pengaruh yang ditimbulkannya. Dalam definisinya, komunikasi massa diartikan sebagai setiap bentuk komunikasi yang menyampaikan pernyataan secara terbuka melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik yang tersebar (Ardianto, 2007). Keberhasilan media komunikasi massa dalam menjalankan fungsi, menjadikannya sebagai kiblat yang memiliki pengaruh besar bagi perubahan sikap, pikiran, dan perilaku masyarakat.

Menurut undang-undang Nomor 33 Tahun 2009 Bab 1 Pasal 1, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi. Sebagai salah satu media komunikasi massa, film menjadi sebuah karya yang tidak hanya menyajikan sebuah keindahan, namun menyajikan berbagai adegan dalam runtutan cerita yang menghibur dan informatif. Tetapi film juga membawa fungsi komunikasi massa lainnya.

Menurut Effendy (1993), komunikasi massa memiliki fungsi, di antara lain:

1. Fungsi Informasi
2. Fungsi Pendidikan
3. Fungsi Memengaruhi
4. Fungsi Meyakinkan
5. Fungsi Menganugerahkan Status

6. Fungsi Membius
7. Fungsi Menciptakan Rasa Kebersatuan
8. Fungsi Privatisasi

Dengan kata lain, film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan semata, tetapi juga berfungsi sebagai media informasi yang mampu membius dan memengaruhi masyarakat secara langsung maupun tidak langsung. Film mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi dan mengonstruksi nilai yang ada di dalam masyarakat melalui pesan yang ada di dalamnya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memroyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2009:127).

Eka Wahyuni Pratiwi dalam penelitiannya yang berjudul “Representasi Hak Asasi Manusia Dalam Film *Midsommar*” memaparkan bahwa, film banyak terinspirasi dari kisah nyata. Dalam beberapa kasus, film bahkan mampu melakukan “reka ulang” dari sebuah kisah nyata yang kemudian diberikan beberapa adegan-adegan yang didramatisasi. Banyak muatan-muatan pesan ideologis di dalamnya, sehingga pada akhirnya mempengaruhi pola pikir penontonnya (Eka Wahyuni Pratiwi, 2020:26).

Pada dasarnya film merupakan sebuah karya seni yang bebas dan bersifat *experimental*. Namun, sebagai sebuah media komunikasi massa yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak, sering kali film dibentrokkan dengan norma dan edukasi moral terhadap masyarakat. Oleh karena itu, film melalui berbagai proses pengawasan mulai dari rentang umur penonton

maupun pengawasan oleh lembaga-lembaga berwenang terhadap adegan yang ditayangkan.

McQuail (1994:14) mengatakan bahwa ada semacam aneka pengaruh yang menyatu dan mendorong kecenderungan sejarah film menuju ke penerapannya yang bersifat didaktif-propagandis, atau dengan kata lain bersifat manipulatif. Mungkin karena pada dasarnya film memang mudah dipengaruhi oleh tujuan yang manipulatif. Sehingga film memiliki efektivitas yang tinggi jika digunakan sebagai media kampanye dan propaganda.

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya dengan ideologi-ideologi tertentu yang dimiliki oleh si ahli film. Kembali lagi dengan dinding-dinding moral yang hidup di tengah masyarakat, film yang datang dari arus globalisasi tentunya mendatangkan banyak ideologi dan pesan-pesan yang bisa saja kurang sesuai. Tidak semua orang menanggapi film dengan kritis, terkadang proses linier dalam menonton film itu dapat terjadi. Kegemaran masyarakat menonton film mendatangkan kekhawatiran-kekhawatiran moralitas terhadap penontonnya terutama para anak dan remaja dibawah umur.

E. Representasi Dalam Film

Representasi merupakan konsep yang berhubungan dengan pernyataan bagaimana seseorang, kelompok, kegiatan, tindakan, keadaan sesuatu yang ditampilkan dalam teks (Eriyanto, 2001:289). Sementara KBBI

mendefinisikan representasi sebagai perbuatan mewakili, keadaan diwakili, perwakilan atau gambaran (Tim Prima Pena, 2004:310).

Umumnya, film dibangun oleh beberapa aspek penting yaitu gambar dan suara; kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Namun, film juga terdiri atas tanda-tanda ikonis, yakni tanda yang digunakan untuk mengisyaratkan sesuatu. Representasi memproduksi tanda-tanda yang mencerminkan seperangkat ide dan sikap yang mendasari tanda-tanda tersebut (Nelmes, 1996:258).

F. Reportase Berita

Berita telah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Setiap harinya ada ribuan berita yang tersebar melalui berbagai macam media guna memenuhi kebutuhan asupan informasi masyarakat. Berita yang diudarkan berasal dari proses kerja reporter yang melakukan konstruksi peristiwa dan melaporkannya.

Reportase adalah salah satu teknik meliput berita yang bertujuan untuk mengumpulkan fakta yang akan disusun agar menjadi pemberitaan yang utuh dan informatif bagi khalayak. Reportase berasal dari kata *report* yang berarti melaporkan atau memberitakan. Kamus *Cambridge* mengartikan reportase sebagai “*the activity of, or style of, reporting events in newspapers or broadcasting them on television or radio*”. Dapat dikatakan bahwa reportase adalah suatu proses “rekonstruksi peristiwa” yang mengacu pada unsur berita

5W+1H yang kemudian akan dilaporkan kepada khalayak. Peristiwa yang diliput harus memiliki nilai-nilai berita (*news value*), antara lain :

- a. **Magnitude** : Besar-kecilnya dampak peristiwa kepada masyarakat.
- b. **Human Interest** : Menarik atau tidaknya dari segi ragam cara hidup manusia
- c. **Prominence** : Besar-kecilnya ketokohan orang yang terlibat.
- d. **Proximity** : Jauh-dekatnya lokasi peristiwa dari pembaca
- e. **Timeliness** : Kebaruan dari peristiwa tersebut.

Dari portal katalisnet.com, dalam reportase dikenal pula istilah *Follow Up System* dan *Beat System* :

- a. **Follow Up System** : Mencari informasi berdasarkan isu atau masalah yang sudah menjadi berita di media. Wartawan akan mengembangkan berita tersebut atau mencari perkembangan baru untuk digunakan sebagai bahan berita baru. Berita ini akan melengkapi, mempertajam, atau menekankan hal-hal khusus dari berita tersebut.
- b. **Beat System** : Wartawan biasanya akan “mangkal” pada lembaga, instansi, atau tempat-tempat yang berpotensi sebagai sumber informasi untuk dimuat menjadi suatu berita.

Dari portal kompas.com, menurut buku Jurnalis Handal (2019) karya Ridwan Nuh, reportase mengenal 3 tahapan :

a. Reportase Dasar

Teknik peliputan ini adalah teknik paling mendasar dan dilakukan oleh para pemula. Produk jurnalistik yang dihasilkan merupakan berita langsung atau *straight news*. *Straight news* umumnya singkat dan biasanya terdiri dari dua hingga enam alinea kalimat. Sifatnya padat, fokus pada inti informasi, dan mengandung unsur 5W+1H.

b. Reportase Madya

Tahapan ini merupakan tahapan yang lebih kompleks dari reportase dasar karena informasi yang dicakup lebih banyak dan luas. Reportase ini umumnya menghasilkan berita *feature* pada sisi *human interest*.

c. Reportase Lanjutan

Disebut dengan *news analysis* dan jauh lebih kompleks dibandingkan dua tahapan sebelumnya. Jenis reportase yang tidak hanya terdiri atas berita namun juga diimbui dengan analisis mendalam tentang pemberitaan yang jadi fokus tulisan, contohnya laporan investigasi.

Tentunya ada teknik atau cara yang perlu dikuasai oleh wartawan dalam melakukan reportase berita, yaitu :

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik reportase yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa pendapat, opini, pandangan dan pengamatan seseorang tentang suatu peristiwa atau masalah. Orang yang menjadi objek wawancara disebut sebagai *News Source* atau yang lebih dikenal dengan sebutan narasumber. Narasumber terdiri atas dua yaitu narasumber primer dan narasumber sekunder. Narasumber primer merupakan narasumber yang paling kredibel terhadap peristiwa yang menjadi fokus berita. Narasumber primer biasanya adalah saksi mata ataupun seorang profesional dalam bidang yang relevan dengan peristiwa. Sedangkan, narasumber pendukung merupakan narasumber yang berfungsi mendukung dan melengkapi data seputar peristiwa.

b. Observasi

Teknik reportase yang mengharuskan wartawan untuk datang ke lokasi kejadian untuk mengamati sembari mengumpulkan data dan fakta peristiwa. Dengan “terjun langsung”, wartawan akan mampu merasakan peristiwa yang terjadi sekaligus memvalidasi informasi kepada khalayak yang membaca dan menonton.

c. Riset Data

Disebut juga studi literatis, studi pustaka atau riset dokumentasi. Yaitu mengumpulkan data melalui arsip, buku, referensi, dan sumber dokumen lainnya, termasuk internet terkait berita.

G. Kode Etik Jurnalistik Korea Selatan

Setiap profesi memiliki etika yang perlu dipahami dan diimplementasikan dalam berkomunikasi dan bekerja. Menurut William Benton yang dikutip dalam El Karimah, “Etika adalah studi yang sistematis dan konsep-konsep nilai baik, buruk, harus, benar, salah, dan sebagainya atau tentang prinsip-prinsip umum yang membenarkan kita dalam penerapannya di dalam segala hal. Dalam kaitannya dengan profesi definisi etika yang tepat merujuk pada kumpulan nilai-nilai profesi tertentu yang dibuat dari, oleh, dan untuk profesi itu sendiri.”

Dalam jurnalisme dikenal etika jurnalistik yang berfungsi sebagai standar, aturan berperilaku dan moral. Sifatnya mengikat para wartawan guna menjaga dan memelihara standar kualitas kinerjanya. Serta melindungi dan menghindarkan dampak yang berpotensi merugikan khalayak dari tindakan atau perilaku wartawan. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan kode etik yang berlaku di Korea Selatan.

Dipetik dari *accountablejournalism.com*, kode etik yang digunakan oleh Korea Selatan dibuat oleh *Korean Newspaper Association, Korean Newspaper,*

Broadcasting Editors Association, and Journalists Association of Korea.

Berikut isi kode etik tersebut :

1. Freedom of the Press

We the journalists believe in the freedom of the press as our overriding right to honor the public's right to know. Therefore, we pledge ourselves that we will guard this press freedom from both internal and external interferences, pressures, and encroachment.

2. Responsibility of the Press

We the journalists believe that the press as public mass media carries with it a very important responsibility. To execute this responsibility, we pledge ourselves that we will do our best to foster healthy public opinions, improve the general welfare, and advances the nation's culture and arts. We also pledge ourselves that we will vigorously protect the people's basic human rights.

3. Independence of the Press

We the journalists declare that the press ought to be independent from various external forces of influence such as politics, businesses,

societal interest groups, and religious units. We will resolutely reject any external attempt to interfere with, or unduly use, the press.

4. News and Commentary

We the journalists pledge ourselves that we will report news to its full extent truthfully, objectively, and in a fair manner. We further pledge ourselves that we will adhere to the truthful information and fairness in presenting analysis, commentary, and opinions, and that by taking the diverse opinions in society into account we will contribute to fostering a healthy public opinion.

5. Honoring Dignity and Privacy

We the journalists pledge ourselves that we will not damage the dignity of people and we will not violate individuals' right to privacy.

6. Honoring the Right to Reply and Access to Media

We the journalists, conscious of the press being public mass media, will strive to honor individuals' rights, and in particular will try to provide the readers with opportunities to reply, to express their opinions, and to present opposing views.

7. Conduct of Journalists

We the journalists will conduct ourselves with decency and dignity. We will refrain from using vulgar language, and by doing so will

strive to promote a proper use of the national tongue in the people's daily lives.

8. Semiotika John Fiske

Selain istilah semiotika, sejarah linguistik juga menggunakan istilah lain seperti semasiologi, sememik, dan semik untuk merujuk pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang. Dalam definisi Charles Sander Peirce (Mudijono: 2011), yang menjadi dasar semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun sejauh terkait dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri atas tanda-tanda, karena jika begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Dalam bidang perfilman, semiotika merupakan metode analisis untuk mengkaji tanda dalam konteks skenario, gambar, teks, dan adegan dalam film sebagai suatu kesatuan yang dapat dimaknai. Dalam setiap bentuk cerita yang disajikan dalam film, sebuah simbol adalah sesuatu yang kongkret (sebuah obyek khusus, citra, pribadi, bunyi, kejadian atau tempat) yang melambangkan hal-hal kompleks seperti ide, sikap-sikap, atau rasa. Sehingga setiap simbol memiliki arti yang lebih besar dan lebih luas dari yang tersimpan dan terlihat. Dengan kata lain, film merupakan satuan komunikasi yang memiliki beban yang khusus sifatnya. Film merupakan kajian analisis semiotika karena film terdiri atas sistem tanda dalam membangun efeknya. Tanda tersebut dikenal

sebagai tanda ikonis yang digunakan untuk menggambarkan sesuatu dalam menyampaikan pesan kepada audiens.

Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna (Fiske, 2004). Analisis semiotika Fiske merupakan proses representasi realitas berbagai objek yang disajikan oleh hasil encode media. Kode-kode tersebut akan mencapai suatu ideologi. Menurut Fiske, kode-kode yang terlihat di televisi saling berhubungan satu sama lain sehingga membentuk sebuah makna. Namun hal tersebut tidak muncul begitu saja, tetapi melalui kode-kode yang telah melewati proses penginderaan sesuai dengan referensi yang dimiliki masing-masing penonton. Sehingga setiap kode akan diterjemahkan dan menghasilkan makna yang berbeda-beda bagi setiap orang.

Semiotika, sebagaimana kita menyebutnya, memiliki tiga wilayah kajian:

1) Tanda itu sendiri. Wilayah ini meliputi kajian mengenai berbagai jenis tanda yang berbeda, cara-cara berbeda dari tanda-tanda di dalam menghasilkan makna, dan cara tanda-tanda tersebut berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami di dalam kerangka penggunaan atau konteks orang-orang yang menempatkan tanda-tanda tersebut.

2) Kode-kode atau sistem dimana tanda-tanda diorganisasi. Kajian ini melingkupi bagaimana beragam kode telah dikembangkan untuk memenuhi

kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksploitasi saluran-saluran komunikasi yang tersedia bagi pengiriman kode-kode tersebut.

3) Budaya tempat di mana kode-kode dan tanda-tanda beroperasi. Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan dari kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri (Fiske, 2012).

Kode-kode televisi (television codes) adalah teori yang dikemukakan oleh John Fiske atau yang biasa disebut kode-kode yang digunakan dalam dunia pertelevisian. Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi tersebut saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan serikat referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsikan secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Dalam teori ini John Fiske memaparkan bahwa setiap tayangan dalam dunia televisi telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level, berikut :

a. **Level Realitas**, peristiwa ditandakan sebagai realitas. Kode sosial yang termasuk didalamnya yaitu, penampilan, kostum, *make up*, lingkungan, perilaku, cara bicara, gerakan, dan ekspresi.

1. **Appearance** (Penampilan) yaitu keseluruhan tampilan fisik seseorang meliputi beberapa aspek gaya personal. Dari penampilan tersebut timbul makna yang disampaikan.

2. **Dress** (Kostum), kostum memiliki keanekaragaman karakteristik beserta dengan aksesoris yang dipakainya. Busana yang dipakai dalam film memiliki sebuah makna yang ingin di sampaikan. Beberapa fungsi busana dalam film yaitu sebagai petunjuk kelas sosial, pribadi pelaku dan citra dari pelaku serta doktrinasi untuk para penonton.
3. **Make Up** (Tata Rias) berfungsi untuk menyesuaikan karakteristik aktor dengan wajah asli yang dia perankan.
4. **Environment** (Lingkungan) disesuaikan dengan tujuan atau pesan yang ingin disampaikan.
5. **Behaviour** (Perilaku) adalah aksi atau reaksi sebuah objek yang berhubungan dengan lingkungan.
6. **Speech** (Cara Berbicara) Cara berbicara memiliki sebuah intonasi sesuai tujuan film itu dibuat.
7. **Gesture** (Gerakan) adalah bahasa nonverbal yang dilakukan orang para aktor. Gerakan mencerminkan sebuah peran dengan emosinya.
8. **Expression** (Ekspresi) adalah bentuk komunikasi non verbal serta bentuk penyampaian emosi raut wajah kepada penonton.

b. **Level Representasi**, Realitas yang terencode dalam *encode electronically* harus ditampilkan pada kode teknis. Dalam bahasa tulis kode teknis itu melingkupi kata, kalimat, proposisi, foto, grafik, dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar, kode teknis itu terdiri atas kamera, pencahayaan (*lighting*), penyuntingan (*editing*), musik, suara. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan kedalam representasional yang dapat diaktualisasikan antara lain narasi, konflik, karakter, aksi, percakapan, layar, dan pemilihan pemain.

1. **Camera** (Kamera) berperan sebagai alat perekam. Terdapat beberapa teknik perekaman gambar diantaranya *full shot* (seluruh tubuh), *long shot*, *close up* (hanya bagian wajah), *frog eye* (kamera diarahkan kebawah), *zoom in/out* (dipusatkan di obyek utama), *eye level* (sudut pengambilan gambar normal), *low angle* (sudut pengambilan gambar dari tempat yang letaknya lebih rendah dari obyek), *high angle* (sudut pengambilan gambar dari tempat yang lebih tinggi dari obyek), *close up* (shot mengenai wajah atau tangan), *long shot* (pengambilan obyek dari jarak jauh), *medium shot* (*shot* yang lebih dekat daripada *long shot*, tapi tidak sedekat *close up*), *medium close up* (tampak dari batas siku sampai beberapa inci di atas kepala aktor), dll.

2. **Lighting** (Pencahaya-an) yang membantu dalam pengambilan gambar dalam sebuah film. Beberapa macam pencahayaan yang dipakai dalam produksi yaitu *natural light* (matahari) dan *artificial light*. Adapun pencahayaannya adalah *front lighting*/ cahaya depan, *side lighting*/ cahaya samping, *back lighting*/ cahaya belakang dan *mix lighting*/ cahaya campuran.

3. **Editing** (Penyuntingan) yaitu tahap penyambungan gambar-gambar yang telah di ambil. Setiap *shot* gambar di hubungkan sehingga membentuk kesatuan yang utuh serta memiliki sebuah alur cerita yang terstruktur sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

4. **Sound** (Suara) dapat meliputi dialog, musik dan efek suara.

5. **Narative** (Naratif) adalah rangkaian sebuah peristiwa pada film yang memiliki suatu hubungan

6. **Conflict** (Konflik) adalah proses sosial yang terjadi baik individu atau kelompok dimana salah satu dari pihak tersebut ingin menyingkirkan pihak lain untuk mendapatkan sesuatu hal. Konflik yang terjadi sesuai dengan realitas apa yang terjadi dalam keadaan sebenarnya.

7. **Character** (Karakter) berkaitan dengan proses penokohan.

8. **Action** (Aksi) adalah sesuatu yang dilakukan oleh manusia baik berupa fisik maupun pikiran dan terjadi karena adanya

kemauan dan gairah untuk melakukan sesuatu atau berlandaskan sesuatu.

9. *Dialogue* (Dialog) adalah komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam dan di luar cerita film.

10. *Setting* (Tempat dan Waktu) adalah tempat dan waktu berlangsungnya sebuah cerita.

11. *Casting* (Pemeran) adalah orang yang memainkan peran tertentu dalam sebuah film.

- c. **Level Ideologi**, kode sosial yang termasuk adalah individualisme, feminisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. Katika kita melakukan representasi atas suatu realitas, menurut Fiske, tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukan ideologi dalam konstruksi realitas. (Vera, 2014:35-36).