

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia adalah sebuah pertunjukan tanpa henti. Panggungnya adalah dunia, para pemerannya adalah kita semua. Setiap hari, kita disuguhi adegan demi adegan, drama demi drama. Realitas begitu transparan, sehingga kita tak perlu lagi berusaha keras untuk mencarinya. Ia hadir begitu dekat, bahkan mungkin terlalu dekat, hingga kita seringkali tak mampu menghayati maknanya.

Sebagai bagian dari realitas, setiap manusia tidak hanya mengambil peran dengan menjadi penonton, tetapi juga menjadi aktor dalam panggung realitas itu sendiri. Diantara sekian banyak kepingan realitas yang bertebaran, penelitian ini berfokus pada kepingan realitas romantisme melankolis.

Romantisme merupakan sebuah aliran seni dan pemikiran yang mengajak kita untuk menyelami kedalaman emosi dan membiarkan imajinasi kita mengembara bebas. Jika kita membayangkan sebuah lukisan yang menggambarkan seorang pemuda sedang menatap matahari terbenam di tepi pantai sambil memainkan gitar, maka kita sedang menyaksikan keindahan romantisme. Romantisme adalah golongan yang menerapkan dasar suatu karya sastra sebagai gambaran hidup yang berkelok-kelok, memakai bahasa indah untuk bisa menyentuh emosi pembaca. Kecantikan pula jadi pusat utama dalam romansa (Dr. Suwardi Endraswara, 2013)

Romantisme yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah romantisme dalam konteks film, yaitu suatu aliran atau gaya penyampaian cerita yang mengutamakan emosi, perasaan, dan idealisme dalam hubungan antar manusia, khususnya cinta. Film-film romantis sering kali menyajikan kisah cinta yang indah, dramatis, dan penuh harapan, dengan tujuan untuk menggugah perasaan penonton.

Romantisme melankolis adalah sebuah konsep yang menggabungkan keindahan romantisme dengan kedalaman emosi melankolis. Jika romantisme seringkali dikaitkan dengan perasaan cinta, gairah, dan kebahagiaan yang intens, melankolis lebih condong pada perasaan sedih, murung, dan refleksi yang mendalam. Ketika kedua emosi ini berpadu, lahirlah sebuah estetika yang unik, penuh nuansa dan kedalaman. Johann Wolfgang von Goethe Dalam karya-karyanya seperti *The Sorrows of Young Werther*, Goethe menggambarkan dengan indah bagaimana cinta dan kesedihan bisa berpadu menjadi sebuah pengalaman yang sangat manusiawi.

Film sebagai medium seni dan budaya memiliki peran yang signifikan dalam membentuk persepsi dan nilai-nilai masyarakat. Salah satu tema universal yang seringkali digambarkan dalam film adalah romantisme. Konstruksi romantisme dalam film telah mengalami evolusi yang signifikan. Jika pada era klasik Hollywood, romantisme seringkali digambarkan secara idealis dan melodramatik, dengan plot yang penuh konflik dan penyelesaian yang dramatis, maka pada era kontemporer, terdapat kecenderungan untuk menampilkan romantisme yang lebih realistis dan kompleks. Film-film modern seringkali mengeksplorasi aspek-aspek psikologis dari hubungan interpersonal, serta tantangan-tantangan yang dihadapi oleh pasangan dalam kehidupan sehari-hari.

Satu hal menarik di tengah perkembangan media informasi dan komunikasi serta industri perfilman yang kian pesat adalah ketika seorang Yandy Laurens kemudian mencoba menyajikan kenyataan sosial ini melalui film *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*. *Jatuh Cinta Seperti di Film-Film* (JESEDEF) berhasil mencetak 500.000 penonton sepanjang 16 hari penayangannya. Kabar tersebut diumumkan melalui Instagram @imajinari, selaku rumah produksi film JESEDEF. Dalam unggahan tersebut, Imajinari tampak membagikan potongan video dari Dion Wiyoko yang juga salah satu pemain dari film JESEDEF. "500.000++ adalah angka yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya," tulis keterangan @imajinari. Bukan itu saja, pihaknya juga mengucapkan terima kasih atas antusias penonton yang telah menonton film JESEDEF. "Terima kasih teman-teman yang sudah nonton. Kami sayang kalian semua," lanjutnya.

Film "*Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*" yang berdurasi 1 jam 58 menit ini tak hanya sekadar menyajikan kisah romansa biasa. Di balik plot yang tampak sederhana, terdapat lapisan-lapisan makna yang mengundang kita untuk merenung lebih dalam tentang hubungan antara realitas dan fiksi, serta kompleksitas emosi manusia. Kisah ini berpusat pada Bagus, seorang penulis skenario yang menemukan inspirasi dari kehidupan nyata seorang teman lama, Hana. Keinginan Bagus untuk mendekati Hana membuatnya menjadikan kisah duka Hana sebagai bahan utama dalam proyek penulisannya. Namun, niat awalnya yang baik justru menimbulkan konflik ketika Hana merasa dieksploitasi. Film ini dengan cerdas menyajikan dualitas karakter Hana. Di satu sisi, ia adalah sosok yang rapuh dan membutuhkan dukungan, namun di sisi lain, ia juga memiliki sisi yang kuat dan mandiri. Konflik batin Hana ini menjadi cerminan dari banyak perempuan yang pernah mengalami kehilangan. Salah satu aspek menarik dari film ini adalah eksplorasi proses kreatif. Kita diajak untuk melihat bagaimana sebuah ide cerita berkembang menjadi sebuah skenario yang utuh. Adegan-adegan yang menampilkan Bagus sedang menulis skenario memberikan wawasan menarik tentang tantangan dan kegembiraan yang dialami seorang penulis. Plot twist yang terjadi di akhir film menjadi klimaks yang tak terduga. Pengungkapan bahwa insiden kecelakaan yang melibatkan Bagus hanyalah bagian dari imajinasinya dalam skenario memberikan dimensi baru pada cerita. Hal ini mengundang penonton untuk mempertanyakan batas antara realitas dan imajinasi, serta sejauh mana seorang penulis dapat memanipulasi kenyataan untuk mencapai tujuannya. Secara visual, film ini juga menyajikan keindahan tersendiri. Penggunaan warna hitam putih sebagai dominasi visual berhasil menciptakan suasana yang melankolis dan mendalam, sesuai dengan tema kehilangan yang diangkat.

Film ini tidak hanya menyajikan kisah cinta yang sederhana, tetapi juga menunjukkan sisi lain dari kisah cinta yaitu dari sisi melankolis. Film "*Jatuh Cinta Seperti di Film-Film*" beberapa kali menampilkan adegan-adegan yang mengandung unsur romantisme melankolis yaitu adegan yang menunjukkan kesedihan yang disebabkan oleh cinta, seperti adegan trauma kehilangan cinta sejati, harapan yang pupus, dan juga adegan kenangan *flashback* ke masa lalu yang mengundang penonton untuk merenungkan makna cinta, kehilangan, dan harapan dalam konteks kehidupan modern.

Keberadaan film di tengah masyarakat mempunyai makna yang unik diantara media komunikasi lainnya. Selain dipandang sebagai media komunikasi yang efektif dalam penyebaran ide dan gagasan, film juga merupakan media ekspresi seni yang memberikan jalur pengungkapan kreatifitas, dan media budaya yang melukiskan

kehidupan manusia dan kepribadian suatu bangsa. Perpaduan kedua hal tersebut menjadikan film sebagai media yang mempunyai peranan penting di masyarakat.

(Metz, 1974) mengatakan bahwa film memberi kita perasaan bahwa kita menyaksikan tontonan yang hampir nyata, itulah mengapa para ahli berpendapat bahwa film mampu mempengaruhi khalayaknya. Marcel Danesi dalam bukunya (Marcel Danesi, 2010) juga berpendapat bahwa film telah menjadi penawar dari rasa bosan, oleh karena itu medium film sangat berperan besar dalam berkembangnya budaya pop atau biasa disebut budaya pembauran seni dan juga menjadi pengalih perhatian secara beragam. Oleh karena pertimbangan tersebut, maka penulis ingin menjadikan sebuah film sebagai penelitian.

Kajian film sangat relevan bagi analisis semiotika. Van Zoest dalam (Alex Sobur, 2004) mengemukakan bahwa film dibangun dari sekumpulan tanda. Tanda-tanda tersebutlah yang saling terhubung sehingga menghasilkan efek yang diharapkan. Itulah yang membedakan dengan fotografi statis, yaitu gambar-gambar yang terangkai dan kemudian menciptakan imaji dan sistem penandaan pada film terutama tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang merepresentasikan sesuatu. Ciri gambar-gambar film yakni memiliki persamaan dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar dimanis dalam film adalah ikon dari realitas yang di notasiakannya.

Semiotika film sangat berbeda dengan semiotika fotografi. Seperti yang diketahui, film itu bersifat dinamis, gambar yang muncul dalam film terus berganti, sedangkan dalam fotografi bersifat statis. Gambar yang terus berganti dalam film menunjukkan pergerakan yang sesuai dengan realitas yang direpresentasikan. Itulah yang kemudian membuat film menjadi istimewa karena dapat menjadi daya tarik yang besar, yang sulit di tafsirkan. Maka dari itu semiotika pun digunakan untuk menganalisa suatu media dan agar kita mengetahui bahwa film itu merupakan fenomena komunikasi yang kaya akan tanda.

Film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film menyajikan realitas romantisme melankolis yaitu sisi lain dari kisah cinta yang selalu di idealkan film-film romansa pada umumnya melalui tanda-tanda tertentu. Film ini juga berbeda dengan film-film romansa pada umumnya yang kebanyakan menggunakan visual yang menampilkan warna-warna colorful, film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film justru dibuat dengan visual hitam putih (monokrom). Selain karena visualnya yang menarik, film ini pun banyak memenangkan tujuh piala citra pada festival film indonesia (FFI) tahun 2024 yaitu sebagai film cerita panjang terbaik, pemeran utama pria terbaik untuk Ringgo Agus Rahman, pemeran utama perempuan terbaik untuk Nirina Zubir, pemeran pendukung perempuan terbaik untuk Sheila Dara Aisha, pemeran pendukung pria terbaik untuk Alex Abbad, lagu tema terbaik untuk Donnie Maula – Bercinta Lewat Kata, dan Penulis skenario asli terbaik untuk Yandy Laurens. Film ini pun terbilang cukup baru dan belum ada penelitian yang membahas mengenai film ini, karena itulah penulis merasa semakin tertarik untuk membedah lebih jauh film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film dalam bentuk skripsi dengan judul:

“Konstruksi Romantisme Melankolis dalam Film Jatuh Cinta Sepeti di Film-Film”.

Adapun penelitian terdahulu yang menjadi bahan referensi penulis yaitu:

1. Andi Muthmainnah (2012) yang berjudul “Konstruksi Realitas Kaum Perempuan Dalam Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita (Analisis Semiotika Film)” Universitas Hasanuddin.
2. Roqy 'Irfaan Lahut (2023) yang berjudul “Representasi Kesedihan Dalam Film Midsomar” Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Penelitian ini jelas berbeda dengan 2 penelitian sebelumnya yang penulis tuliskan. Dalam penelitian yang ditulis oleh Andi Muthmainnah (2012) bisa kita lihat hanya menggunakan teori semiotika Roland Bhartes sedangkan dalam penelitian penulis menggabungkan 2 teori semiotika, yaitu teori semiotika Christian Metz dan Roland Barthes. Sedangkan penelitian yang ditulis oleh Roqy 'Irfaan Lahut (2023) tidak membahas proses konstruksi suatu realitas melainkan proses representasi yang dimana konstruksi dan representasi adalah dua hal yang berbeda. Representasi yaitu wujud yang mewakili ide, fakta, atau emosi, yang bisa berupa kata, gambar, cerita, atau sekuen. Representasi juga bisa diartikan sebagai perbuatan mewakili atau keadaan yang bersifat mewakili, sedangkan konstruksi adalah proses membangun representasi. Dalam film, konstruksi adalah proses sutradara membangun versi mereka sendiri tentang realitas yang direpresentasikan kepada khalayak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi untuk diteliti lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Apa saja makna-makna yang disampaikan dalam Film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film mengenai romantisme melankolis?
2. Bagaimanakah romantisme melankolis dikonstruksikan dalam Film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk menemukan makna-makna yang disampaikan dalam Film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film mengenai romantisme melankolis.
 - b. Untuk mengetahui konstruksi romantisme melankolis dalam Film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan Ilmu Komunikasi khususnya di bidang kajian semiotika film. Selain itu penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai hal ini.

- b. Kegunaan Praktis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjelaskan kepada masyarakat bahwa film dapat dikaji dalam berbagai ilmu, salah satunya adalah semiotika yang dapat digunakan dalam menafsirkan tanda-tanda yang digunakan sepenuhnya atas dasar kekuasaan sutradara dan diinterpretasikan penuh atas dasar kekuasaan penonton. Selain itu lebih lanjut masyarakat dapat mengetahui dan memahami bagaimana film Jatuh

Cinta Seperti di Film-Film sebagai salah satu media komunikasi massa mengonstruksikan realitas romantisme melankolis saat ini sehingga lebih jauh diharapkan dapat menggugah kesadaran kritis masyarakat.

Penelitian ini juga sebagai salah satu syarat meraih gelar kesarjanaan pada jurusan ilmu komunikasi, fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Hasanuddin.

D. Kerangka Konseptual

Untuk mendefinisikan konstruksi dan mengungkap makna dari realitas romantisme melankolis dalam film “Jatuh Cinta Seperti di Film-Film” ini, penulis menggunakan pendekatan analisis semiotika Christian Metz dan Roland Barthes sebagai pisau bedah.

Semiotika pada awalnya di sebut ilmu yang mengkaji tentang tanda, yaitu semiologi yang diajukan oleh pakar linguisti swiss, Ferdinand de Saussure, dan Semeiotika yang diajukan oleh filsuf pragmatis Charles Sanders Peirce, Kemudian istilah ini diinternasionalisasikan menjadi Semiotika. Dengan semakin berkembangnya media dan telah mendominasi kehidupan manusia kontemporer, dan ketika budaya visual semakin memperlihatkan wujudnya di masa sekarang ini, peranan semiotika semakin signifikan dalam membaca tanda-tanda , terutama untuk membaca dan membedah berbagai tanda disekitar kita.

Tanda memiliki dua struktur, yaitu petanda (signified) dan penanda (signifier). Petanda adalah konsep, sementara penanda adalah tanda itu sendiri, Roland Barthes dalam buku *Mythologies*. Menyatakan tanda adalah relasi antara petanda dan penanda, dan itulah objek konkret dan tanda.

Konsep dasar dalam semiotika Christian Metz yaitu paradigmatic dan syntagmatic, paradigmatic yaitu melihat visual dalam scene dan shot pada film untuk menemukan tanda atau kode yang dimana pada penelitian ini penulis meneliti scene dan shot yang merepresentasikan realitas romantisme melankolis. Pada paradigmatic ini penulis menganalisis visual seperti gambar, warna, cahaya dan gerakan kamera dan juga menganalisis suara seperti dialog, musik, dan efek suara yang mengandung makna tertentu. Syntagmatic, yaitu urutan dari elemen-elemen yang saling berhubungan untuk membentuk suatu narasi. Dalam syntagmatic ini, penulis melakukan analisis naratif bagaimana struktur cerita, karakter, dan plot dibangun melalui elemen-elemen visual dan suara yang merepresentasikan realitas romantisme melankolis

Roland Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja (Cobley & Jansz, dalam Sobur, 2004:69). Peta tanda Roland Barthes berfungsi sebagai kerangka untuk menganalisis dimensi paradigmatic dari film, khususnya dalam konteks mise-en-scène. Ini memungkinkan kita untuk tidak hanya melihat apa yang ada di layar, tetapi juga untuk merenungkan apa yang bisa saja ada di sana dan bagaimana pilihan-pilihan yang dibuat oleh pembuat film secara aktif berkontribusi pada penciptaan makna dan konotasi yang kompleks dalam sebuah narasi sinematik.

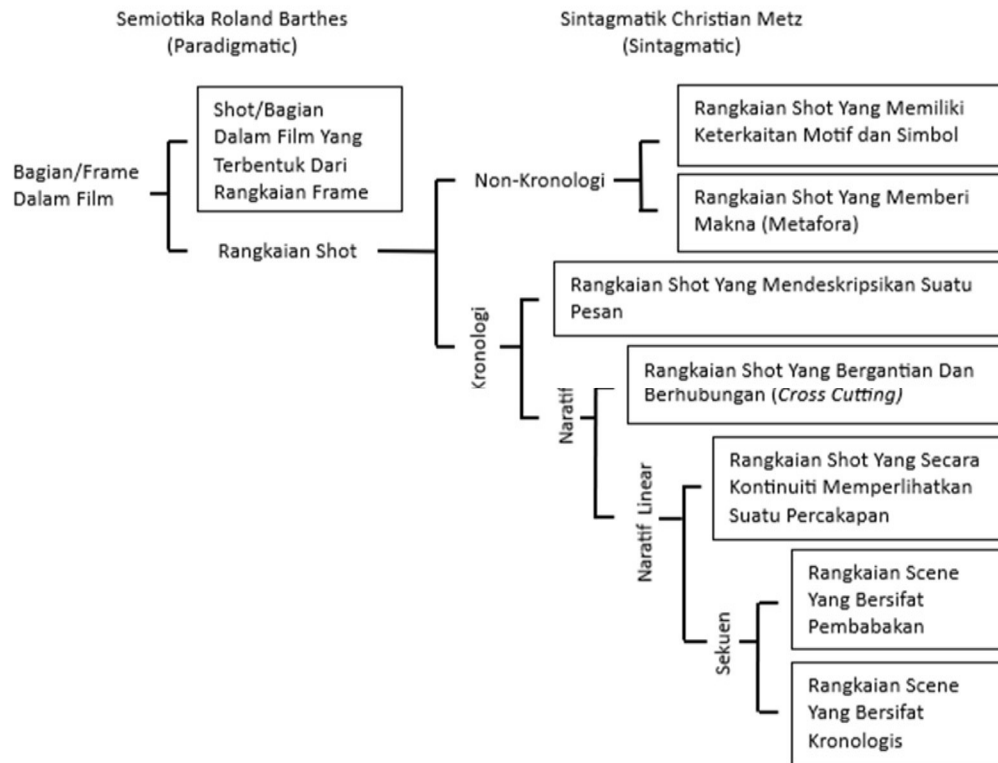
<i>Signifier</i> (Penanda)	<i>Signified</i> (Petanda)
<i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
<i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	<i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
<i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 1.1 Peta Tanda Roland Barthes

Barthes, seperti yang dikutip Fiske, menjelaskan: Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap dua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau esensi dari pembaca serta nilai-nilai kebudayaannya.

Penelitian ini juga menggunakan perspektif konstruksi sebagaimana yang dibahasakan oleh MC. Luhan, realitas oleh media tak bisa dilepaskan dari unsur-unsur second hand reality dan film sebagai bagian dari media massa memainkan peran untuk mengkomunikasikan segala bentuk narasi yang dimainkan.

Kerangka Konseptual dapat digambarkan sebagai berikut:



E. Definisi Konseptual

Romantisme melankolis adalah sebuah istilah yang sering digunakan dalam dunia sastra, seni, dan filsafat. Secara umum, istilah ini merujuk pada sebuah pendekatan atau gaya yang menggabungkan unsur-unsur romantis dengan suasana hati yang melankolis atau sedih.

Romantisme adalah sebuah gerakan seni, sastra, dan intelektual yang muncul di Eropa pada akhir abad ke-18. Gerakan ini sangat menekankan pada emosi, individualisme, kebebasan, dan idealisasi alam. Berbeda dengan pandangan rasionalistik yang dominan pada periode sebelumnya, romantisme memprioritaskan intuisi, imajinasi, dan pengalaman subjektif. Romantisme seringkali menampilkan karakter-karakter yang pemberani, puitis, dan penuh gairah, yang mengejar cita-cita mereka meskipun harus berhadapan dengan kesulitan.

Melankolis adalah sebuah kondisi emosional yang ditandai oleh perasaan kesedihan yang mendalam, kesendirian, atau kekosongan. Dalam konteks romantisme, melankolis bukanlah sekadar depresi, tetapi lebih merupakan sebuah suasana hati yang puitis dan reflektif. Ini adalah semacam "kesedihan yang indah," di mana seseorang merenungkan keberadaan, keterbatasan hidup, atau

ketidakmungkinan mencapai cita-cita yang ideal. Melankolis seringkali dikaitkan dengan kepekaan artistik dan kedalaman spiritual.

Romantisme melankolis adalah perpaduan dari dua unsur di atas. Ini adalah sebuah gaya atau pendekatan yang menggabungkan idealismenya romantisme dengan kedalamannya melankolis. Secara rinci, romantisme melankolis dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kesedihan dan Kerinduan (Sorrow and Longing)

Inti dari romantisme melankolis adalah penggambaran yang mendalam terhadap kesedihan dan kerinduan yang abadi. Ini bukan sekadar kesedihan sesaat, melainkan suatu kondisi eksistensial yang meresap, seringkali terkait dengan rasa kehilangan, cinta yang tak terbalas, masa lalu yang tak terjangkau, atau idealisme yang tidak terpenuhi. Kerinduan dapat bersifat spiritual, artistik, atau personal, selalu mencari sesuatu yang berada di luar jangkauan atau yang telah hilang.

2. Refleksi Diri (Self-Reflection)

Ciri menonjol lainnya adalah kecenderungan pada refleksi diri yang intens. Individu melankolis-romantis sering digambarkan sebagai sosok yang tenggelam dalam pikiran dan perasaannya sendiri, merenungkan makna kehidupan, kefanaan, dan kondisi manusia. Kesendirian seringkali dipandang sebagai kondisi yang kondusif untuk perenungan yang mendalam ini.

3. Keindahan dalam Kesedihan (Beauty in Sorrow)

Paradoks yang menarik dalam romantisme melankolis adalah kemampuan untuk menemukan keindahan yang sublim dalam kesedihan dan penderitaan itu sendiri. Penderitaan emosional tidak dianggap sebagai sesuatu yang harus dihindari sepenuhnya, melainkan sebagai sumber inspirasi artistik dan pengalaman yang memperkaya. Estetika melankolis merangkul elemen-elemen seperti kegelapan, kehancuran, dan kerapuhan sebagai bagian dari narasi yang puitis dan mendalam.

4. Alam sebagai Simbol (Nature as Symbol)

Alam memainkan peran krusial dalam romantisme melankolis, seringkali berfungsi sebagai cerminan atau simbol dari keadaan batin individu. Pemandangan yang suram, cuaca yang mendung, hutan yang gelap, atau reruntuhan tua dapat digunakan untuk menggemakan suasana hati yang melankolis.

5. Individualisme (Individualism)

Romantisme melankolis juga sangat menekankan individualisme, seringkali hingga pada titik pengasingan atau keterasingan. Tokoh melankolis sering digambarkan sebagai individu yang unik, sensitif, dan tidak cocok dengan norma-norma masyarakat. Mereka mungkin merasa terisolasi oleh kedalaman perasaan atau pemikiran mereka, yang memisahkan mereka dari orang lain.

Secara keseluruhan, romantisme melankolis adalah aliran yang kaya dan kompleks yang memperluas spektrum emosi yang dieksplorasi dalam seni, memberikan ruang bagi kesedihan, refleksi, dan kerinduan sebagai sumber keindahan dan makna yang mendalam.

F. Metode Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan selama kurang lebih 6 bulan yaitu Desember 2024 – Mei 2025.

2. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk melakukan pengamatan dan analisis secara mendalam terhadap topik yang akan diteliti.

Pendekatan ini dipelopori oleh Weber dengan konsep empathic understanding atau verstehen, dimana pendekatan ini melihat tingkah laku sosial manusia seharusnya bertujuan untuk memahami makna sosial (social meaning) dari suatu fenomena sosial serta mengungkapkan alasan yang tersembunyi di balik suatu tindakan sosial.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan secara menyeluruh pada objek penelitian yaitu dengan menonton Film Jatuh Cinta Seperti Di Film-Film. Melalui pengamatan tersebut peneliti mengidentifikasi sejumlah gambar dan suara yang terdapat pada shot dan scene yang di dalamnya terdapat unsur tanda yang menggambarkan realitas Romantisme Melankolis. Setelah itu pemaknaannya akan melalui proses interpretasi sesuai dengan tanda-tanda yang ditunjukkan dengan menggunakan analisis semiotika.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data Primer: Pengumpulan data berupa film Jatuh Cinta Seperti Di Film-Film itu sendiri serta sejumlah data-data yang berkaitan dengan produksi film ini.
- b. Data Sekunder: Scene dan shot dalam film jatuh cinta seperti di film-film yang merepresentasikan romantisme melankolis.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data dalam pendekatan kualitatif deskriptif. Sebagai pisau bedah peneliti menggunakan pendekatan semiotika Christian Metz dan Roland Barthes, yaitu:

- a. Analisis Makna, Mengidentifikasi makna denotatif, konotatif, dan mitos dari tanda-tanda visual dan audio. Denotatif adalah makna yang paling langsung, objektif, dan bersifat kamus. Ini adalah makna literal atau sebenarnya dari suatu kata atau simbol. Makna konotatif makna tambahan atau makna yang terkait dengan emosi, perasaan, atau nilai-nilai sosial yang melekat pada suatu kata atau simbol. Makna ini bersifat subjektif dan dapat bervariasi antar individu atau kelompok. Sedangkan mitos adalah suatu sistem tanda yang memberikan makna tambahan pada suatu objek atau peristiwa. Mitos seringkali menyangkut nilai-nilai budaya, ideologi, atau kepercayaan yang lebih luas.
- b. Analisis Paradigmatik dan Sintagmatik. Paradigmatik yaitu menganalisis pilihan-pilihan tanda yang ada (misalnya, pilihan warna, ekspresi, bahasa atau lokasi) kemudian sintagmatik menganalisis urutan tanda-tanda dalam

paradigmatik suatu adegan atau seluruh film untuk membangun sebuah narasi dan makna.

- c. Analisis Kode, menganalisis kode-kode dalam film seperti kode linguistik yaitu bahasa yang digunakan dalam dialog dan narasi, kode proairetik yaitu analisis alur cerita, hubungan sebab akibat, dan Tindakan karakter, kode kultural yaitu analisis nilai-nilai budaya, symbol-simbol dan konvensi yang tertanam dalam film, dan kode hermeneutik yaitu analisis makna yang tersembunyi, ambiguitas, dan interpretasi penonton.
- d. Analisis Mitos, mengidentifikasi mitos-mitos yang terkandung dalam film, baik yang bersifat universal maupun spesifik budaya, kemudian menganalisis bagaimana mitos-mitos ini dikonstruksi melalui tanda-tanda visual dan audio. Dan mengevaluasi peran mitos dalam memproduksi makna dan ideologi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Film: Fungsi dan Perspektif

Film Menurut Joseph V. Maschelli dalam Maarif & Syamsul, (2005:27) dalam Maarif & Syamsul, (2005:27) Film dibangun dari potongan-potongan gambar yang disebut *shot*. Setiap *shot* diambil dari sudut pandang tertentu untuk mengoptimalkan penyampaian cerita. Posisi kamera yang tepat sangat penting untuk mengarahkan perhatian penonton pada elemen-elemen penting dalam adegan. Ketika berbagai *shot* ini disatukan secara berurutan, terbentuklah sebuah *sequence* atau rangkaian adegan yang lebih panjang. Proses penggabungan dan penyusunan *shot* inilah yang disebut *montase visual*. Melalui *montase visual*, pembuat film dapat mengendalikan ritme, suasana, dan makna yang ingin disampaikan kepada penonton.

Film merupakan rangkaian gambar yang terus berubah-ubah, menyajikan kisah yang dinamis dari berbagai perspektif. Film ini seperti sebuah kolase yang mengambil unsur-unsur dari berbagai jenis seni, mulai dari lukisan, fotografi, hingga arsitektur, dan menyatukannya menjadi sebuah karya yang utuh.

Berdasarkan catatan Wikipedia Indonesia, Sergei Eisenstein menetapkan tanggal 20 Desember 1895 sebagai hari kelahiran resmi film. Hal ini merujuk pada demonstrasi publik pertama karya bersaudara Lumiere di Grand Café, Paris. Peristiwa tersebut menandai dimulainya era baru dalam dunia hiburan.

Pertumbuhan industri film yang cepat dan tak terduga telah menjadikan film sebagai sebuah fenomena budaya yang terus berkembang. Hal ini diakui tidak hanya oleh negara-negara dengan industri film yang mapan, tetapi juga oleh negara-negara yang baru merintis industri perfilmannya.

McQuail (1987) mengidentifikasi tiga tema utama dalam sejarah perkembangan film, dengan dua tonggak sejarah yang signifikan. Tema pertama menyoroti penggunaan film sebagai alat propaganda, yang sangat penting karena kemampuan film untuk mencapai massa dan memengaruhi emosi masyarakat. Tema kedua dan ketiga berkaitan dengan munculnya berbagai aliran seni dalam film, termasuk film dokumenter sosial. Aliran-aliran ini, meskipun lebih niche dan berorientasi pada realisme, tetap memiliki hubungan dengan tema propaganda karena keduanya berusaha memengaruhi persepsi dan pemikiran penonton.

Ketika kita memandang film sebagai bentuk komunikasi massa, kita perlu memahami bahwa film bukan hanya sekadar pesan yang disampaikan melalui gambar bergerak. Film adalah hasil dari proses yang melibatkan banyak pihak dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti ideologi dan budaya. Selain menjadi ekspresi artistik, film juga merupakan produk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Turner berpendapat bahwa film, berbeda dengan media representasi lainnya, tidak secara pasif merefleksikan dunia nyata. Film justru secara aktif menciptakan representasi realitas melalui sistem tanda, aturan, dan ideologi

yang khas dari budaya tertentu. Dengan kata lain, film tidak hanya menampilkan dunia, tetapi juga membentuk bagaimana kita melihat dunia.

Film, sebagai bagian dari media massa, tidak bisa dipisahkan dari konteks sosial, budaya, dan politik yang lebih luas. Film tidak hanya menghasilkan keuntungan, tetapi juga berperan dalam membentuk opini publik dan mencerminkan nilai-nilai masyarakat. Sesuai dengan teori Laswell, film memiliki fungsi-fungsi utama dalam komunikasi massa, sebagai berikut:

- a. *The Surveillance of the environment*. Artinya media massa mempunyai fungsi sebagai pengamat lingkungan, yaitu sebagai pemberi informasi tentang hal-hal yang berada di luar jangkauan penglihatan masyarakat luas.
- b. *The correction of the parts of society to the environment*. Artinya media massa berfungsi untuk melakukan seleksi, evaluasi dan interpretasi informasi. Dalam hal ini peranan media adalah melakukan seleksi mengenai apa yang pantas dan perlu untuk disiarkan.
- c. *The transmission of the social heritage from one generation to the next*. Artinya media merupakan sarana penyampaian nilai dan warisan sosial budaya dari satu generasi ke generasi lainnya. Fungsi ini merupakan fungsi pendidikan oleh media massa.

Disamping itu, film sebagai media komunikasi massa mengenal pula beberapa fungsi komunikasi sebagai berikut:

- a. *Hiburan*, film hiburan adalah film dengan sasaran utamanya adalah untuk memberikan hiburan kepada khalayaknya dengan isi cerita film, gerakannya, keindahannya, suara dan sebagainya agar penonton mendapat kepuasan secara psikologis. Film-film seperti inilah yang biasanya diputar di bioskop dan ditayangkan di televisi.
- b. *Penerangan*, film penerangan adalah film yang memberikan penjelasan kepada penonton tentang suatu hal atau permasalahan, sehingga penonton mendapat kejelasan atau paham tentang hal tersebut dan dapat melaksanakannya.
- c. *Propaganda*, film propaganda adalah film dengan sasaran utama untuk mempengaruhi penonton, agar penonton menerima atau menolak ide atau barang, membuat senang atau tidak senang terhadap sesuatu, sesuatu dengan keinginan si pembuat film. Film propaganda biasa digunakan dalam kampanye politik atau promosi barang dagangan.

1. Film Sebagai Teks

Dengan semakin meningkatnya pengaruh film dalam kehidupan individu dan masyarakat, maka semakin penting pula untuk melakukan kajian mendalam terhadap film. Setiap unsur visual dan naratif dalam film memiliki makna dan tujuan tertentu yang perlu diungkap. Oleh karena itu, diperlukan metode analisis yang tepat untuk mengkaji film secara mendalam.

Penelitian tentang film telah dilakukan selama bertahun-tahun menggunakan berbagai pendekatan, seperti pendekatan fungsional, Marxis, dan teori hegemoni media. Selain itu, kajian budaya juga sering digunakan untuk menganalisis film dari sudut pandang representasi, ideologi, dan budaya populer. Para peneliti bebas memilih pendekatan yang paling sesuai dengan tujuan penelitian mereka.

Menurut Ziauddin dan Borin Van Loon dalam Irwansyah & Ade, (2009:41), film bisa dianggap sebagai teks yang penuh dengan makna tersembunyi. Film menggunakan berbagai elemen seperti gambar, suara, dan narasi untuk menyampaikan pesan. Pandangan ini didukung oleh teori tanda Saussure yaitu semua hal di sekitar kita, termasuk film, adalah tanda yang mengandung makna (Martinet & Jeanne, 2010:44). Dengan mempelajari cara kerja tanda, kita bisa memahami makna yang terkandung dalam film.

Saussure dalam Martinet (2010:45) meminjam istilah-istilah linguistik untuk memaknai fenomena. "Saya menyarankan bahwa kita seharusnya memerlukan seluruh fenomena layaknya bahasa. Seperti halnya bahasa yang memiliki kata-kata yang dirangkai secara bersamaan untuk membentuk kalimat yang bermakna berdasarkan sintaks dan tata bahasa, fenomena material mengandung tanda-tanda yang diberikan makna oleh sebuah relasi". Untuk merinci analoginya, seluruh sistem tanda ia gambarkan sebagai teks. Ilmu tentang tanda dinamai semiotika atau jika dalam istilah Ferdinand de Saussure lebih populer dengan nama semiologi.

Menurut Saussure, tanda terdiri dari dua komponen yang tidak dapat dipisahkan, yaitu penanda dan petanda. Penanda adalah bentuk fisik dari tanda, seperti suara yang kita dengar atau gambar yang kita lihat. Sementara itu, petanda adalah konsep atau makna yang diwakili oleh penanda tersebut. Hubungan antara penanda dan petanda seperti dua sisi mata uang yang selalu berpasangan. Contohnya, kata "meja" adalah penanda, sedangkan konsep tentang tempat untuk meletakkan barang adalah petandanya.

Ide Saussure tentang tanda kemudian dikembangkan oleh Roland Barthes. Barthes berpendapat bahwa semua bentuk budaya populer, termasuk film, dapat diuraikan menjadi kode-kode yang bisa dibaca oleh penonton. Ia menekankan bahwa setelah sebuah karya selesai dibuat, penafsiran terhadap karya tersebut sepenuhnya menjadi hak penonton. Dengan kata lain, penonton memiliki kebebasan penuh untuk memberikan makna pada karya yang mereka saksikan.

Otonomi luas penonton ini memungkinkan sebuah film dimaknai ganda. Bahkan di luar tujuan dari pembuatnya sendiri saat membuat karya tersebut.

2. Film dimaknai Secara Konotasi dan Denotasi

Di permukaan, film tampak seperti kumpulan gambar yang diambil dari kenyataan. Namun, dengan adanya teknik rekayasa film, gambar-gambar tersebut dapat disusun dan diedit sedemikian rupa sehingga menciptakan realitas baru yang berbeda dari kenyataan sebenarnya. Urutan gambar dalam

film memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan tertentu, sehingga film dapat diklasifikasikan berdasarkan makna yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

Secara denotasi, film menampilkan dunia sebagaimana yang kita lihat. Penonton tidak perlu melakukan interpretasi mendalam untuk memahami apa yang mereka saksikan. Keunggulan film terletak pada kemampuannya menyajikan realitas secara visual dan rinci, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan bahasa tulis atau lisan. Bahasa mungkin lebih baik dalam mengeksplorasi ide-ide abstrak, tetapi film lebih unggul dalam menyajikan detail tentang dunia fisik.

Secara konotasi, didalam sebuah film terdapat makna yang lebih dalam yang memerlukan pemahaman yang lebih kritis. Film menggunakan simbol-simbol dan kode-kode visual yang mengandung makna tersembunyi. Makna ini tidak selalu terlihat secara langsung, melainkan membutuhkan interpretasi dari penonton berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka. Dengan kata lain, makna dalam film tidak hanya berasal dari apa yang kita lihat di layar, tetapi juga dari apa yang kita bawa sebagai penonton.

Makna yang tersembunyi di balik film, seperti yang dijelaskan oleh Barthes, sebenarnya adalah refleksi dari ideologi atau mitos yang ada di masyarakat. Ideologi ini bekerja secara halus dan tidak selalu disadari, namun sangat berpengaruh dalam membentuk cara kita memandang dunia dan bertindak. Althusser dalam Rakhmani (2006:3) mengatakan bahwa ideologi berfungsi untuk menjaga status quo dengan cara membentuk individu agar sesuai dengan sistem sosial yang ada. Dengan kata lain, ideologi adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengontrol dan membentuk masyarakat.

Pertama, makna konotasi yang terkandung dalam film sangat subjektif dan dipengaruhi oleh latar belakang budaya serta pengalaman pribadi setiap penonton. Hal ini membuat interpretasi terhadap film menjadi sangat beragam dan seringkali menimbulkan perdebatan. Namun, beragamnya interpretasi ini justru bisa memunculkan pemahaman yang sempit dan dominan terhadap suatu isu, karena tidak semua interpretasi memiliki landasan yang kuat.

Kedua, karna sifatnya konotatif, terkadang para pembuat film tidak sepenuhnya merepresentasikan realitas secara akurat. Mereka mungkin menciptakan realitas alternatif atau simulasi yang terkadang jauh dari kenyataan. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap realitas sosial atau kurangnya visi yang jelas. Simulasi ini bisa membingungkan penonton dan bahkan memunculkan persepsi yang tidak sesuai dengan kenyataan.

Ketiga, untuk menghindari hal tersebut, pembuat film perlu memiliki gagasan yang jelas dan mampu mengekspresikannya melalui bahasa visual yang kaya, serta dialog yang puitis. Dengan cara ini, film tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan dan ide.

B. Paradigma Konstruktivisme dan Realitas Sosial

1. Konstruksi Realitas

Ide tentang "konstruksi realitas" pertama kali diperkenalkan secara luas oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann dalam buku mereka yaitu *The Social*

Construction of Reality: A Treatise in the sociological of knowledge, dan kemudian diterbitkan dalam bahasa Indonesia di bawah judul *Tafsir Sosial atas kenyataan : Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan (1990)*. Mereka menjelaskan bahwa realitas yang kita alami sehari-hari bukanlah sesuatu yang tetap dan objektif (Burhan Bungin, 2009:95), melainkan hasil dari interaksi sosial dan penafsiran kita terhadap dunia. Dengan kata lain, kita bersama-sama membangun realitas yang kita yakini sebagai kebenaran. Yang menarik, teori mereka berhasil menyatukan dua perspektif besar dalam sosiologi, yaitu perspektif Weber dan Durkheim, menjadi sebuah kerangka pemikiran yang lebih komprehensif.

Ide tentang konstruksi sosial sebenarnya sudah ada sejak lama dan berasal dari aliran filsafat konstruktivisme. Filsafat ini berpendapat bahwa realitas yang kita alami tidaklah statis, melainkan hasil dari cara kita berpikir dan berinteraksi. Meskipun para ahli belum sepakat secara pasti kapan ide ini pertama kali muncul, namun beberapa filsuf besar telah menyumbangkan pemikiran mereka dalam perkembangan konsep ini.

Konstruktivisme memiliki beberapa aliran, seperti radikal, realisme hipotetis, dan Konstruktivisme biasa Suparno dalam Bungin, 2009:194. Namun, semua aliran ini memiliki kesamaan, yaitu menekankan peran aktif individu dalam membangun pemahaman tentang dunia. Individu tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga mengolahnya berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial. Proses pembentukan pemahaman ini, yang oleh Piaget disebut sebagai skema, adalah inti dari konstruksi sosial seperti yang dijelaskan oleh Berger dan Luckmann.

Berger dan Luckmann dalam Burhan Bungin, (2009:195) mengawali pembahasan tentang realitas sosial dengan membedakan dua konsep penting: kenyataan dan pengetahuan. Mereka menjelaskan bahwa kenyataan adalah segala sesuatu yang ada di dunia, terlepas dari apakah kita menyadarinya atau tidak. Kenyataan ini memiliki sifat objektif yang tidak bergantung pada pemikiran atau keinginan kita. Di sisi lain, pengetahuan adalah keyakinan kita tentang kenyataan tersebut, termasuk pemahaman kita tentang sifat dan karakteristiknya.

Alex Sobur, (2006:91) berpendapat bahwa masyarakat dan segala aturannya terbentuk dari interaksi manusia sehari-hari. Meskipun kita sering menganggap hal-hal seperti hukum atau adat istiadat sebagai sesuatu yang sudah ada dan pasti, pada dasarnya mereka adalah hasil dari kesepakatan bersama yang terus diperkuat melalui interaksi sosial. Bahkan, pandangan hidup yang paling mendasar sekalipun adalah hasil dari konstruksi sosial ini.

Isi dari media massa pada dasarnya adalah hasil dari cara kita membangun makna tentang dunia, dan bahasa adalah alat utama dalam proses ini. Bahasa tidak hanya digunakan untuk menggambarkan realitas, tetapi juga untuk membentuknya. Oleh karena itu, media memiliki kekuatan besar dalam membentuk pandangan kita tentang dunia. Ketika penyajian media tidak sesuai dengan kenyataan yang ada, maka terjadilah apa yang disebut kekerasan

simbolik. Kekerasan ini bisa terjadi melalui penggunaan bahasa yang halus, ambigu, atau bahkan kasar untuk menyampaikan informasi.

Media berperan penting dalam membentuk budaya kita. Melalui cara mereka menyajikan informasi, media memberikan kita cara pandang tertentu terhadap dunia. Para pembuat konten media memiliki kendali atas pesan-pesan yang mereka sampaikan, dan mereka menggunakan kendali ini untuk mempengaruhi cara kita berpikir dan berperilaku.

Media tidak bisa dianggap sebagai saluran pasif yang hanya menyampaikan informasi. Media aktif membentuk makna dari informasi yang disampaikan. Proses ini melibatkan interaksi antara pesan yang disampaikan dan penerima pesan. Pendekatan yang melihat media sebagai proses produksi makna ini dikenal sebagai strukturalisme, berbeda dengan pendekatan yang melihat media sebagai proses linier dari pengirim ke penerima Fiske Jhon & Ibrahim I, (1990:39).

Ide tentang bagaimana masyarakat membangun realitas (konstruksi sosial) telah mengalami perubahan dengan munculnya gagasan dekonstruksi. Dekonstruksi, yang dimulai oleh (Jacques Derrida, 1978), mengajak kita untuk melihat lebih dalam bagaimana teks, wacana, dan pengetahuan masyarakat dibentuk dan diinterpretasikan. Gagasan ini menunjukkan bahwa cara kita memahami dunia sangat dipengaruhi oleh kepentingan-kepentingan tertentu. Pandangan ini sejalan dengan pemikiran Jürgen Habermas, (1971), yang juga berpendapat bahwa pengetahuan kita tidaklah netral, melainkan dipengaruhi oleh kepentingan-kepentingan yang melatarbelakanginya.

Kajian tentang realitas sosial seringkali berpusat pada dua konsep utama: dekonstruksi dan konstruksi sosial. Dekonstruksi, seperti yang dikemukakan oleh Derrida dan Habermas, berfokus pada pembongkaran atau pengungkapan bagaimana realitas sosial dibangun. Di sisi lain, konstruksi sosial, seperti yang dijelaskan oleh Berger dan Luckmann, lebih menekankan pada bagaimana individu memberikan makna dan arti pada realitas sosial yang telah dibangun tersebut. Kedua konsep ini saling terkait dan membentuk kerangka analisis yang komprehensif dalam memahami realitas sosial.

2. Realitas Sosial

Paradigma definisi sosial menekankan bahwa manusia memiliki peran aktif dalam membentuk realitas sosial. Tidak seperti pandangan yang mengatakan bahwa manusia hanya mengikuti aturan-aturan yang sudah ada, teori ini berpendapat bahwa manusia memiliki kemampuan untuk menciptakan dan mengubah realitas sosial.

Manusia tidak hanya sekedar mengikuti aturan-aturan yang sudah ada, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menciptakan dan mengubah realitas sosial. Paradigma definisi sosial lebih tertarik pada proses berpikir manusia dalam berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya. Para pendukung teori ini, terutama aliran interaksi simbolik, melihat individu sebagai aktor utama dalam menciptakan makna dan realitas sosial.

Paradigma konstruktivis melihat realitas sosial sebagai sesuatu yang dibangun bersama oleh manusia melalui interaksi dan pemahaman mereka.

Kebenaran tentang realitas ini tidaklah mutlak, melainkan tergantung pada konteks sosial tertentu. Apa yang dianggap benar oleh satu kelompok sosial mungkin tidak berlaku bagi kelompok sosial lainnya.

Walaupun Ritzer (Burhan Bungin, (2009:191) mengatakan bahwa pandangan yang terlalu menekankan kebebasan individu dalam masyarakat adalah berlebihan, namun pengaruh ide ini sangat terasa dalam paradigma definisi sosial. Paradigma ini secara luas mengakui bahwa individu memiliki kekuatan untuk membentuk dunia sosial mereka sesuai dengan kehendak mereka. Dengan kata lain, individu tidak hanya pasif menerima kondisi sosial, tetapi juga aktif dalam menciptakan dan mengubahnya.

Akhirnya paradigma definisi sosial menekankan bahwa realitas sosial bukanlah sesuatu yang sudah ada begitu saja, melainkan hasil dari konstruksi manusia. Kita secara aktif menciptakan dunia sosial di sekitar kita melalui interaksi dan pemahaman kita. George Simmel menyebut fenomena ini sebagai realitas sosial yang seolah-olah memiliki eksistensi sendiri, padahal sebenarnya kita yang memberikan makna dan bentuk padanya.

Max Weber berpendapat bahwa tindakan sosial memiliki makna subjektif bagi pelakunya. Artinya, setiap tindakan memiliki tujuan dan motivasi tertentu. Tindakan ini bersifat sosial karena individu yang melakukannya memperhitungkan reaksi orang lain. Weber juga menekankan bahwa tindakan sosial memiliki karakteristik yang umum di dalam masyarakat (Veeger dalam Burhan Bungin, 2009:192).

Pandangan bahwa realitas sosial terbentuk dari tindakan individu yang bermakna, seperti yang dijelaskan sebelumnya, dipertentangkan oleh teori konflik. Karl Marx, sebagai salah satu tokoh utama teori konflik, berargumen bahwa struktur sosial yang kita lihat saat ini adalah hasil dari perjuangan antara dua kelas utama: borjuis (pemilik modal) dan proletariat (pekerja). Perbedaan kepentingan antara kedua kelas ini menciptakan konflik yang terus-menerus dan membentuk masyarakat.

Berbeda dengan pandangan fungsionalisme, Ralf Dahrendorf berpendapat bahwa masyarakat tidak selalu stabil dan harmonis. Fungsionalisme cenderung melihat masyarakat sebagai suatu sistem yang terdiri dari bagian-bagian yang saling terkait dan bekerja sama dengan baik, sementara Dahrendorf lebih menekankan pada konflik dan perubahan dalam masyarakat (Veeger dalam Burhan Bungin, 2009:192).

Pada kenyataannya, realitas sosial tidak berdiri sendiri, melainkan hasil dari konstruksi dan pemaknaan oleh individu. Individu menciptakan realitas sosial berdasarkan pengalaman dan interaksinya dengan orang lain dalam berbagai institusi sosial.

Menurut Berger dan Luckmann dalam Bungin, (2009:196), menjelaskan bahwa realitas yang kita alami terdiri dari tiga lapisan. Pertama, realitas objektif yang merupakan dunia fisik yang kita tinggali. Kedua, realitas simbolik yang berupa simbol-simbol yang kita gunakan untuk merepresentasikan dunia fisik. Terakhir, realitas subjektif yang merupakan pemahaman individu terhadap realitas objektif dan simbolik melalui proses internalisasi.

Frans M. Parera (Berger dan Luckman dalam Burhan Bungin, 2009:197), realitas sosial adalah hasil dari sebuah proses yang dinamis dan saling mempengaruhi. Proses ini melibatkan eksternalisasi, yaitu ketika individu menciptakan dan menyesuaikan diri dengan dunia sosial; objektivasi, yaitu ketika interaksi sosial menjadi sesuatu yang dianggap sebagai kenyataan atau norma; dan internalisasi, yaitu ketika individu mengadopsi nilai-nilai dan norma-norma sosial.

C. Film dalam Mengonstruksi Realitas

Film sebagai medium telah lama diakui merekam dan memproyeksikan realitas sosial yang dinamis. Konsensus umum cenderung sepakat bahwa film berfungsi sebagai cerminan masyarakat tempat ia diproduksi (James Monaco, 2000; Norman K. Denzin, 1995). Namun, perspektif ini perlu dikembangkan lebih lanjut.

Jika film dipandang sebagai cermin, perannya tidak hanya pasif dalam mereplikasi kenyataan yang ada. Sebaliknya, film secara aktif memilih, menafsirkan, dan mengkonstruksi realitas melalui lensa kode budaya dan ideologi yang inheren di dalamnya (Jean Baudrillard, 1983; Metz, 1974). Dengan demikian, film tidak hanya memantulkan, tetapi juga membentuk representasi bayangan tersebut.

Secara historis, film bermula sebagai pencapaian teknologi pada akhir abad ke-19 (Elsaesser & Malte Hagener, 2010). Meskipun demikian, seperti yang diutarakan (Goenawan Mohamad, 2001), film melampaui sekadar gambar bergerak; ia merupakan bentuk seni naratif yang luar biasa.

Pada dasarnya, film telah berevolusi menjadi medium fundamental dalam narasi manusia dan alat komunikasi yang efektif. Film mengabadikan tradisi bercerita yang telah berlangsung ribuan tahun. Jika sebelumnya cerita disampaikan secara lisan dan tulisan, kehadiran film menawarkan medium baru berupa gambar bergerak, memperkaya cara manusia bertukar kisah (Marie-Laure Ryan, 2004).

Semua cerita, termasuk yang ada di film, pada dasarnya adalah tentang kehidupan manusia. Film, terutama film live action (film yang dimainkan tokoh nyata, bukan film animasi) sekaligus film yang bercerita (film naratif, bukan film eksperimental yang tak mengandung narasi atau cerita), memiliki kemampuan unik untuk merepresentasikan dunia nyata dengan sangat mirip. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Eric Sasono dalam artikelnya yang berjudul "Menyoal Tema Film Indonesia" (Irwansyah & Ade, 2009:17).

Proses representasi pada film diawali dengan pengamatan mendalam terhadap masyarakat. Seperti apa pembuat film melihat masyarakat yang akan mereka gambarkan dalam film? Seorang sineas tidak hanya melihat permukaan, tetapi juga menggali lebih dalam untuk memahami realitas sosial. Ia juga perlu memiliki keresahan akan masyarakat itu dan memiliki perspektif yang unik serta kepedulian terhadap isu-isu sosial.

Setelah pengamatan, seorang sineas perlu melakukan seleksi. Tentu saja sineas harus memilih bagian-bagian yang relevan dengan cerita yang ingin

disampaikan. Proses pemilihan ini sangat dipengaruhi oleh sudut pandang pribadi sang pembuat film, seperti yang diungkapkan oleh Irwansyah & Ade, (2009), “setiap pencipta seni punya asumsi ataupun impresi yang berbeda pada realitas: keunikan sudut pandangnya justru yang membuat kita tertarik pada karyanya”.

Setelah proses seleksi, seorang sineas kemudian melakukan proses konstruksi. Proses ini dimulai dari menulis naskah hingga proses produksi, semua tahap bertujuan untuk menghasilkan film yang merepresentasikan kehidupan nyata. Seperti yang dikatakan Marselli Sumarno dalam Ekky Imanjaya, (2006:3), “film yang baik adalah sebuah arsip sosial yang merekam semangat zamannya”.

Meskipun film berusaha merepresentasikan kehidupan nyata, namun pada dasarnya film adalah sebuah imitasi. Proses pemilihan adegan membuat film hanya menampilkan aspek-aspek tertentu dari realitas. Richard Oh, yang mengutip Gilles Deleuze dalam Irwansyah & Ade, (2009:15), menjelaskan bahwa “gerakan sebuah film adalah sebuah gerakan palsu, sebuah ilusi yang tercipta ketika 24 frame film digerakkan dalam sedetik. Dan, ketika sebuah objek ditangkap kamera, apa yang ditangkap secara otomatis menjadi sebuah simulacra, sebuah jiplakan dari objek asli”.

Walaupun film berusaha menggambarkan dunia nyata, namun yang ditampilkan hanyalah sebuah tiruan atau imajinasi ulang. Film menciptakan dunia paralel yang mungkin terlihat familiar, namun tetap berbeda dengan dunia nyata, seperti yang dijelaskan oleh Bell Hooks di bukunya *Real To Real* dalam Irwansyah & Ade, (2009) “...menyajikan kenyataan sebenarnya adalah hal yang tidak bisa dilakukan oleh film. Yang diberikan film adalah re-imajinasi, versi buatan dari yang nyata. Memang terlihat seperti akrab dan dikenali, tapi sebenarnya dalam jagad yang beda dengan dunia nyata”.

Pada awal abad ke-20, film mulai menjadi bentuk hiburan yang sangat digemari masyarakat, khususnya di perkotaan. Bioskop, yang pada dekade awal 1900-an yang saat itu dikenal sebagai nickelodeon, bioskop tersebut kemudian berkembang di masyarakat Amerika Serikat dan menjadi tempat yang sangat populer. (Nama nickelodeon sendiri diambil dari kata “nickle” yang merujuk pada harga tiket masuk, yakni lima sen, dan “odeon” yang diambil dari bahasa latin berarti gedung kecil tempat pertunjukan), (Irwansyah & Ade, 2009).

Sejak awal abad ke-20, film telah menjadi wadah bagi masyarakat, khususnya penduduk perkotaan, untuk mencari hiburan dan melepaskan diri dari rutinitas (eskapisme). Dengan kata lain, masyarakat perkotaan yang berkembang pesat akibat revolusi industri membutuhkan hiburan untuk mengisi waktu senggang mereka. Film pun hadir sebagai solusi. Film yang dimaksud adalah jenis film yang menawarkan hiburan. Film sebagai pelarian dari kehidupan sehari-hari yang melelahkan juga dapat diartikan sebagai media yang seringkali menyajikan mimpi-mimpi indah. Ketika menonton film, penonton diajak untuk melupakan sejenak segala kesulitan yang mereka hadapi. Mereka diajak hanyut dalam tontonan yang menyenangkan, seperti melihat para bintang film yang hidup glamor dan mewah. Hal-hal yang mungkin sulit atau bahkan mustahil

mereka rasakan dalam kehidupan nyata. Hanya dalam film, mimpi-mimpi tersebut dapat terwujud.

Tidak semua film bertujuan untuk memberikan ilusi atau harapan semu. Seperti halnya karya seni lainnya, film memiliki kualitas yang bervariasi. Ada film yang bagus, ada pula yang kurang memuaskan. Namun, terlepas dari kualitasnya, film tetaplah hasil kreasi manusia. Roger Manvell, seorang kritikus film, pernah membandingkan film dengan makanan. Ia berpendapat bahwa meskipun tidak semua makanan enak, kita tetap membutuhkan makanan untuk bertahan hidup. Demikian pula dengan film, meskipun tidak semua film berkualitas, namun film tetap menjadi bagian penting dalam kehidupan kita, (Gayus Siagian, 2006:25).

Makanan yang dimaksud di sini adalah sesuatu yang dapat memuaskan hasrat intelektual dan emosional. Menurut Marselli Sumarno dalam (Ekky Imanjaya, (2006:38), penonton film seringkali mencari makna dan nilai-nilai kehidupan dalam film. Setelah menonton film, penonton akan merenungkan dan membandingkan cerita dalam film dengan realitas yang mereka hadapi. Dengan demikian, film dapat menjadi sarana untuk memperluas wawasan dan pemahaman tentang dunia.

D. Romantisme Sebagai Aliran Seni dan Sastra

Meskipun Romantisme seringkali diasosiasikan dengan periode seni, sastra, dan musik pada akhir abad ke-18 hingga pertengahan abad ke-19, prinsip-prinsip dasarnya tetap relevan dan dapat diaplikasikan secara efektif dalam analisis film kontemporer. Penerapan lensa Romantisme dalam studi film menawarkan kerangka kerja untuk mengeksplorasi dimensi emosional, subjektif, dan heroik yang seringkali hadir dalam narasi sinematik (David Thorburn, 1998; Timothy Corrigan, 2011).

Romantisisme adalah aliran sastra yang sangat mementingkan perasaan. Romantisisme lahir di Eropa pada abad ke-18 sebagai gerakan yang menentang pemikiran yang terlalu rasional. Kata "romantis" sendiri berasal dari kata "romans" yang merujuk pada cerita-cerita penuh imajinasi dan cinta (Nyoman Kutha Ratna, 2005). Aliran ini lebih mengutamakan perasaan dan keindahan daripada logika dan aturan. Romantisisme menjadi sebuah gerakan yang penting dalam sejarah sastra karena memberikan ruang bagi ekspresi individu dan keindahan alam.

Konsep romantisme tidak dapat dilepaskan dari sejarah sastra Eropa. Kata "romantis" sendiri berasal dari kata "roman" yang digunakan untuk menyebut cerita-cerita rakyat Prancis pada Abad Pertengahan. Awalnya, roman-roman ini lebih bersifat epik dan menceritakan kisah-kisah kesatria. Namun, seiring perkembangan waktu, makna "romantis" bergeser menjadi lebih menekankan pada perasaan yang kuat, kejadian-kejadian yang penuh emosi, dan idealisme yang tinggi.

Saini berpendapat dalam (Sapardi Djoko Damono, 2005) bahwa romantisme adalah gerakan seni yang sangat mementingkan perasaan, imajinasi, dan intuisi. Para seniman romantis cenderung lebih individualis dan menyukai hal-hal yang

bersifat spiritual atau fantastis. Mereka sangat tertarik pada alam yang masih alami dan belum terjamah oleh manusia. Tokoh-tokoh romantis seringkali melarikan diri dari realitas kehidupan sehari-hari dengan membayangkan alam yang indah dan damai. Selain itu, romantisme juga menolak segala bentuk kepalsuan dan menekankan pentingnya keaslian dan kebebasan individu.

Romantisme, meskipun sudah lama muncul, tetap memiliki pengaruh yang kuat dalam dunia seni hingga saat ini. Banyak karya seni modern yang masih menunjukkan ciri-ciri romantisme, seperti penekanan pada ekspresi diri yang subjektif. Meskipun berbagai aliran seni lain muncul, namun semangat romantisme untuk melepaskan diri dari batasan logika dan sains dalam berkarya tetap relevan. Di Indonesia, romantisme juga menjadi tonggak awal perkembangan seni rupa modern.

Karya sastra romantis seringkali menggambarkan perasaan cinta yang indah dan mendalam, namun juga menyentuh sisi gelap emosi seperti kesedihan dan penyesalan. Seperti yang dijelaskan oleh Suwardi Endraswara, (2003:33), romantisme memandang sastra sebagai cerminan kehidupan manusia yang penuh lika-liku. Karya sastra romantis menggunakan bahasa yang indah dan emosional untuk menyentuh hati pembaca, dengan keindahan sebagai fokus utamanya.

Aliran Romantisme juga memiliki beberapa ciri, seperti yang dikatakan (Aoh K. Hadimadja, 1972) beberapa ciri-ciri aliran romantisme di antaranya sebagai berikut: kembali ke alam, kemurungan atau melankolis, primitivisme, sentimentalisme, individualisme, dan eksotisme. Namun dalam penelitian ini hanya mengambil ciri aliran romantisme melankolis.

Romantisme melankolis, sebagai salah satu sub-aliran dalam gerakan Romantisme yang lebih luas, menyoroti sisi yang lebih gelap, reflektif, dan seringkali pahit dari pengalaman manusia. Ia tidak hanya merayakan emosi, tetapi juga mengakui kedalaman kesedihan dan kerinduan sebagai bagian intrinsik dari eksistensi. Beberapa karakteristik utama yang mendefinisikan romantisme melankolis meliputi:

1. Kesedihan dan Kerinduan (Sorrow and Longing)

Inti dari romantisme melankolis adalah penggambaran yang mendalam terhadap kesedihan dan kerinduan yang abadi. Ini bukan sekadar kesedihan sesaat, melainkan suatu kondisi eksistensial yang meresap, seringkali terkait dengan rasa kehilangan, cinta yang tak terbalas, masa lalu yang tak terjangkau, atau idealisme yang tidak terpenuhi. Perasaan ini diekspresikan melalui suasana hati yang murung, nostalgia yang mendalam, dan kadang-kadang fatalisme (Charles Rosen, 1980; Meyer Howard Abrams, 1971). Kerinduan dapat bersifat spiritual, artistik, atau personal, selalu mencari sesuatu yang berada di luar jangkauan atau yang telah hilang.

2. Refleksi Diri (Self-Reflection)

Ciri menonjol lainnya adalah kecenderungan pada refleksi diri yang intens. Individu melankolis-romantis sering digambarkan sebagai sosok yang tenggelam dalam pikiran dan perasaannya sendiri, merenungkan makna

kehidupan, kefanaan, dan kondisi manusia. Fokus batin ini menghasilkan karya-karya yang introspektif, seringkali mengeksplorasi alam bawah sadar, mimpi, dan kompleksitas psikologis individu (Carl Gustav Jung, 1968). Kesendirian seringkali dipandang sebagai kondisi yang kondusif untuk perenungan yang mendalam ini.

3. Keindahan dalam Kesedihan (*Beauty in Sorrow*)

Paradoks yang menarik dalam romantisme melankolis adalah kemampuan untuk menemukan keindahan yang sublim dalam kesedihan dan penderitaan itu sendiri. Penderitaan emosional tidak dianggap sebagai sesuatu yang harus dihindari sepenuhnya, melainkan sebagai sumber inspirasi artistik dan pengalaman yang memperkaya. Estetika melankolis merangkul elemen-elemen seperti kegelapan, kehancuran, dan kerapuhan sebagai bagian dari narasi yang puitis dan mendalam. Air mata, duka, atau kehampaan dapat menjadi subjek yang diekspresikan dengan keindahan yang menyentuh hati (Julia Kristeva, 1989; Susan Sontag, 1966).

4. Alam sebagai Simbol (*Nature as Symbol*)

Alam memainkan peran krusial dalam romantisme melankolis, seringkali berfungsi sebagai cerminan atau simbol dari keadaan batin individu. Pemandangan yang suram, cuaca yang mendung, hutan yang gelap, atau reruntuhan tua dapat digunakan untuk menggemakan suasana hati yang melankolis. Alam tidak hanya menjadi latar belakang, tetapi juga agen aktif yang beresonansi dengan emosi karakter, memberikan ketenangan, inspirasi, atau bahkan menjadi representasi dari kekuatan tak terkendali yang dihadapi individu (Wordsworth, 1802).

5. Individualisme (*Individualism*)

Romantisme melankolis juga sangat menekankan individualisme, seringkali hingga pada titik pengasingan atau keterasingan. Tokoh melankolis sering digambarkan sebagai individu yang unik, sensitif, dan tidak cocok dengan norma-norma masyarakat. Mereka mungkin merasa terisolasi oleh kedalaman perasaan atau pemikiran mereka, yang memisahkan mereka dari orang lain. Pengasingan ini bisa menjadi sumber penderitaan, namun juga menjadi pemicu untuk pencarian diri yang otentik dan ekspresi artistik yang unik (Johann Wolfgang von Goethe, 2015; Lord Byron, 1812).

Secara keseluruhan, romantisme melankolis adalah aliran yang kaya dan kompleks yang memperluas spektrum emosi yang dieksplorasi dalam seni, memberikan ruang bagi kesedihan, refleksi, dan kerinduan sebagai sumber keindahan dan makna yang mendalam.

E. Semiotika Untuk Analisis Film

1. Memahami Film dengan Semiotika

Pada dasarnya studi media massa seperti film mencakup pencarian pesan dan makna-makna dalam materinya, karena sesungguhnya semiotika komunikasi, seperti halnya studi komunikasi, adalah proses komunikasi, dan intinya adalah makna. Dengan kata lain, mempelajari media adalah mempelajari