

BAB II

LANDASAN TEORI

a. Tinjauan Pustaka

Sebelum mengawali sebuah penelitian diperlukan sebuah tinjauan pustaka, penulis memilih beberapa karya ilmiah hasil penelitian sebelumnya bersifat relevan dari judul pembahasan penulis. Tinjauan pustaka ini bertujuan agar terhindar dari kesamaan hasil karya ilmiah. Selain itu, melalui karya ilmiah ini diharapkan dapat menjadi referensi atau rujukan kepada penulis dalam penulisan karya ilmiah guna memperoleh hasil penemuan baru. Karya ilmiah tersebut diantaranya:

Pertama, Penelitian Skripsi oleh mahasiswi Riska Rahma Rani mahasiswi prodi Komunikasi Penyiaran Islam tahun 2019, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, dengan Judul Skripsi "*Analisis Gaya Bahasa Dalam Film Dilan1990 (Model Analisis Semiotika Charles Sander Peirce)*".¹ Yang dibahas dalam penelitian ini yaitu gaya bahasa yang digunakan dalam film Dilan 1990, film ini menceritakan tentang kisah cinta remaja di tahun 1990 dan gaya dalam berkomunikasi di tahun 1990 yang terbilang masih sangat formal dengan penggunaan bahasa baku. Yang menarik dalam film ini adalah cara berkomunikasi seorang dilan yang kaku dengan gaya bahasa yang baku membuat penonton merasakan keromantisan dalam film ini.

¹ Riska Rahma Rani, "Analisis Gaya Bahasa Dalam Film Dilan 1990" (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2019), h. 3.

Berdasarkan kesimpulan gaya bahasa yang dipakai pada Film Dilan 1990 ini menggunakan analisis semiotika Charles Sander Peirce yaitu Tanda, Objek, dan Pengguna Tanda.

Persamaan yang penulis ambil dari penelitian skripsi ini yaitu sama-sama menggunakan model analisis Semiotika Charles Sanders Peirce dalam menganalisis adegan saat berdialog yang dilakukan pemain. Dan perbedaan yang terdapat dalam skripsi Riska Rahma Rani ini sangat jelas perbedaannya yaitu pada pokok permasalahan penelitian dan objek film yang dianalisis.

Kedua, Karya Ilmiah Penelitian Skripsi Redita Prawidya Putri, Mahasiswi Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019. Skripsi yang berjudul "*Analisis Semiotika Pesan Moral Kejujuran Film Bad Genius*".² Penelitian ini menjelaskan tentang siswa menengah atas bernama Lynn yang memiliki kelebihan berupa kecerdasan di atas rata-rata tetapi memiliki latar belakang ekonomi yang terbatas. Dengan mengandalkan kecerdasan yang dimiliki ia menggunakannya dengan perbuatan yang salah demi mendapatkan uang secara cepat agar dapat membantu meringankan biaya sekolah dan ekonomi keluarga dengan cara menjual jawaban ujiannya kepada teman-temannya. Yang mana perbuatan sontek-menyontek tersebut merupakan perbuatan yang salah dan tidak

² Redita Prawidya Putri, "Analisis Semiotika Pesan Moral Kejujuran Film Bad Genius" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019), h. 4.

mencerminkan moral yang baik bagi pelajar.

Persamaan yang penulis ambil dari skripsi Redita Prawidya Putri ini yaitu sama-sama menggunakan model analisis yang sama Charles Sanders Peirce dalam film *Bad Genius*.

Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah dimana skripsi Redita ini membahas film *Bad Genius* yang pertama sedangkan penulis mengambil Drama *Bad Genius The Series* memiliki 12 eps, film yang diadaptasi dari film *Bad Genius* pertama tetapi alur cerita lebih dikembangkan lagi berbeda dengan versi filmnya. Permasalahan yang diambil oleh Redita Prawidya Putri fokus membahas ikon, indeks, symbol dan pada pesan kejujuran dalam film *Bad Genius*, penulis lebih mengedepankan pesan moral dan menggunakan model analisis praktis dari komunikasi *Triangle Meaning* berupa tanda, objek, interpretasi.

b. Kerangka Teori

Kerangka teori berperan penting dalam menunjang keberhasilan suatu penelitian, agar memahami permasalahan yang akan dibahas pada sebuah penelitian diperlukannya teori sebagai acuan dan landasan berfikir dalam penelitian.

Maka pada penelitian ini penulis memakai teori Praktis dari Komunikasi *Triangle Meaning* Charles Sanders Pierce terdiri dari tanda, acuan tanda (*object*) dan penggunaan tanda (*interpretant*). Teori ini menjelaskan semiotika menjadi suatu hubungan antara tanda (*symbol*),

objek, dan makna, yang memungkinkan tanda tersebut memiliki arti.

1. Analisis Praktis Komunikasi *Triangle Meaning* Charles Sanders Pierce

Semiotika secara istilah berasal dari bahasa Yunani *Semeion* yang memiliki arti tanda. Semiotika yaitu ilmu yang mempelajari tentang tanda dan proses dari sebuah tanda (*semiosis*), indikasi, penunjukan, kesamaan, analogi, metafora, simbolisme, makna, dan komunikasi.³

Tanda sendiri memiliki arti sebagai suatu dasar konvensi sosial yang dibangun sebelumnya dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Contohnya dalam kehidupan sehari-hari asap menandai adanya api, sirine mobil yang keras meraung-meraung diartikan adanya kebakaran, inilah yang disebut dengan tanda dan terjadinya proses dari sebuah tanda (*semiosis*), kemudian terdapat makna/arti di balik sebuah tanda.

Semiotika seperti yang sudah diketahui merupakan ilmu tentang sebuah tanda, kegunaan tanda itu sendiri, hubungan dalam sebuah tanda, pengirim dan penerima tanda tersebut serta penggunaannya. Menurut Pregminger, ilmu tentang tanda ini beranggapan bahwa fenomena sosial dimasyarakat serta suatu kebudayaan termasuk

³ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), h. 16.

dalam sebuah tanda.⁴ Karena setiap kegiatan yang dilakukan setiap harinya memiliki unsur tanda, pengirim dan penerima tanda.

Tidak hanya itu semiotika juga membahas tentang system, ketentuan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda terdapat arti didalamnya. Semiotika berupaya menggali makna tanda dibalik hal yang tersembunyi dalam sebuah tanda (teks, iklan, berita).⁵

Semiotika memiliki hubungan erat dengan bidang linguistik/bahasa sebagian besar semiotika membahas struktur dan makna bahasa secara lebih spesifik. Tetapi berbeda dari linguistik, semiotika juga membahas tentang tanda non-lingustik, contohnya seperti suatu gerakan atau simbol-simbol yang memiliki makna/arti di dalamnya.⁶

Dalam semiotika tanda atau dikenal juga dengan *signs* dan *symbol* adalah sebuah tradisi penting pada pemikiran tradisi komunikasi. Pada tradisi semiotika terdapat teori utama mengenai bagaimana sebuah tanda dapat mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan dan sebagainya yang terdapat di luar diri. Ilmu kajian mengenai tanda tidak hanya membuka jalan atau cara dalam mempelajari komunikasi tetapi juga berdampak besar pada hampir setiap aspek (*perspektif*) yang digunakan dalam teori komunikasi.

⁴ Rachmat Kriyanto, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 265.

⁵ *Ibid.*

⁶ Sobur, *op. cit.*, 2009, h. 16.

Konsep dasar yang menyatukan tradisi semiotika dalam hal ini yaitu “tanda” yang diartikan sebagai *a stimulus designating something other than itself* (suatu stimulus yang mengacu pada sesuatu yang bukan dirinya sendiri).

Konsep tersebut terdapat dalam berbagai teori komunikasi, khususnya teori komunikasi yang memberikan perhatian pada symbol, bahasa serta tingkah laku nonverbal. Pada dasarnya semiotika tidak hanya mempelajari tentang tanda, makna dari sebuah tanda tetapi interpretasi juga menjadi sangat penting pada semiotika karena kita dihadapkan pada sebuah kebudayaan yang mungkin menjadi sebuah tanda bermakna yang membutuhkan proses interpretasi (*semiosis*) di dalamnya. Proses *semiosis* akan menjadi lebih baik jika tidak hanya sekedar interpretasi saja tetapi juga dapat diterima oleh logika secara akademik. Berikut teori semiotika yang mengupas tentang makna sebuah tanda.

Teori ini menerangkan proses menghubungkan tanda dengan makna serta proses pengorganisasian tanda. Teori Praktis Komunikasi *Triangle Meaning* Charles Sanders Peirce ia menjelaskan semiotika menjadi sebuah hubungan antara tanda (*symbol*), objek, dan makna. Tanda mewakili objek (*referent*) yang ada dalam pikiran seseorang yang menginterpretasikannya (*interpreter*).⁷

⁷ Morrisan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 32.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Teori Praktis Komunikasi *Triangle Meaning* Charles Sanders Peirce teori ini terdiri dari tiga elemen (*triangle meaning*) ialah tanda, acuan tanda (objek) serta pengguna tanda (interpretant).

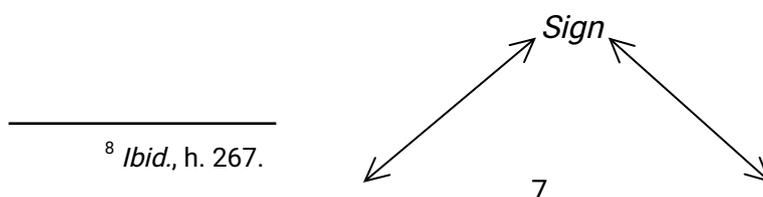
Semiotika memiliki tiga elemen utama, disebutkan oleh Peirce dalam teori segitiga makna (*triangle meaning*).

- a. Tanda, merupakan bentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia.
- b. Acuan Tanda (Objek), merupakan konteks sosial yang sebagai sebuah tanda
- c. Pengguna Tanda (Interprestasi), adalah hasil pemikiran seseorang yang menggunakan tanda dan mengartikannya pada sebuah makna tertentu.

Jadi, teori segitiga makna ini mengulas proses suatu makna tercipta dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan pada saat berkomunikasi.⁸

Gambar 2.1

Tanda, Objek, dan Interpretant (Triangle Of Meaning)



Interpretant ←————→ *Object*

Sumber: Rachmat Kriyantono, Teknik Praktis Riset Komunikasi.

Praktis dari Komunikasi Triangle Meaning Charles Sanders Peirce yang melihat makna dibalik tanda, objek, dan interpretant (penggunaan tanda) pada prinsipnya semiotika bisa digunakan juga untuk menelaah makna di balik sebuah iklan, rangkaian *scene* dalam film atau sinetron dan karya audio visual lainnya yang terkait dengan komunikasi.

Menurut McQuail mengatakan film mempunyai daya tarik universal mencakup khalayak luas karena film memiliki format dan genre internasional. Film juga merupakan sarana penyampaian informasi yang baik dikarenakan bersifat audio-visual. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau segmen sosial yang luas, lantas membuat para ahli berpendapat bahwa film berpotensi dalam mempengaruhi khalayak luas.

Film ialah bidang pembahasan yang sangat relevan terhadap analisis semiotika. Seperti dikatakan oleh Van Zoest, film erat kaitannya pada tanda. Tanda-tanda itu merupakan system yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Yang terpenting pada film ialah *visual* dan *audio*: kalimat yang terucap (ditambah dengan suara-suara pendukung yang mengiringi gambar) seperti music sebagai background film. Semiotika lainnya juga penting

pada sebuah film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menyatakan sesuatu.⁹

Semiotika dalam film berupaya memperkenalkan beberapa komponen dan elemen yang dapat diinterpretasikan melalui unsur-unsur sinematografi pada *scene-scene* yang diteliti atau dengan kata lain mencari makna di dalam sebuah film. Peneliti ini menggunakan Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce.

2. Pesan Moral

Kata Moral berasal dari bahasa latin yaitu "*mos*" diartikan sebuah adat istiadat, kebiasaan, cara, tingkah laku, kelakuan. Dan "*mores*" diartikan sama adat istiadat namun lebih mengedepankan pada tingkah laku, tabiat, watak, akhlak, seseorang.¹⁰ Jadi, Moral yaitu sebuah ajaran kesusilaan. Moralitas merupakan hal mengenai kesusilaan. Moral juga memiliki arti ajaran tentang perbuatan atau kelakuan baik dan buruk.¹¹

Pengembangan model pembentukan moral peserta didik mengacu kepada teori *Cognitive Developmental* yang dipelopori oleh Piaget dan dikembangkan oleh Kohlberg.

1. *Social Learning Theory* mengkaji pembentukan moral dengan mengambil perilaku moral sebagai objeknya. Metode

⁹ Wahjuwibowo, *op. cit.*, h. 38.

¹⁰ Damanhuri, *Ahlak Perspektif Tasawuf* (Jakarta: Lectura Pres, 2014), h. 40.

¹¹ Nurudin, *Pengantar Kounikasi Massa* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 242.

pembentukan moral menurut teori ini dilakukan dengan cara membiasakan perilaku moral disertai dengan *reward*, *punishment*, dan *imitation*.

2. *Cognitive Development Theory* mengkaji perkembangan moral seseorang dari sisi penalarannya (*mood reasoning*). Pembentukan moral dapat dilakukan apabila aspek-aspek penalarannya juga dikembangkan, seperti *perspective-taking*, *reciprocity*, *cognitive disequilibrium*, *progressive construction*, dan *co-construction*.
3. *Emotional Motivational Development Theory* memiliki pandangan bahwa membentuk moral lebih efektif yaitu dengan mengembangkan aspek emosi seperti sikap empati, simpati dan peduli,

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teori pertama mengambil *moral-action* atau *moral-behavior* sebagai objek kajiannya, teori kedua mengambil objek objek *moral reason* atau *moral cognition*, dan teori ketiga mengemban misi dalam bidang *moral-feelingi* atau *moral-affect*. Tiga teori ini sejalan dengan pembagian kajian moral (karakter) menurut Lickona, yang menyebut ranah moral itu meliputi *knowing*, *feeling*, dan *behavior*.¹²

Menurut Teori Moral Lawrence Kohlberg yang merupakan

¹² Ainul Yaqin, *Pendidikan Akhlak/Moral Berbasis Teori Kognitif*, (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2020), h.40

seorang pakar pendidikan moral beliau mengungkapkan bahwa perkembangan moral seorang anak erat kaitannya dengan cara berpikir seorang anak. Artinya, dalam hal ini bagaimana seorang anak memiliki kemampuan untuk melihat, mengamati, memperkirakan, berpikir, menduga, mempertimbangkan dan menilai, yang memengaruhi perkembangan moral dalam diri anak. Semakin baik kemampuan berpikir seorang anak, maka semakin besar kemungkinan anak tersebut memiliki perkembangan moral yang baik. Kohlberg menambahkan bahwa pengertian hubungan yang erat antara kemampuan berpikir dan perkembangan moral seorang anak tidak menjamin bahwa anak yang cerdas akan menunjukkan perilaku moral yang baik. Lebih jauh, Kohlberg mengemukakan, bahwa belum tentu seorang anak yang cerdas akan menunjukkan perilaku moral yang baik, walaupun ia paham akan konsep moral yang seharusnya.¹³

Menurut Suseno moral adalah mengenai kewajiban manusia untuk memahami mana yang baik dan buruk, mana yang benar dan salah, moral juga merupakan suatu hal yang diyakini dan dianut oleh seseorang atau masyarakat.¹⁴

Menarik kesimpulan bahwa moral memiliki arti yang sama dengan kesusilaan, yang memberikan pemahaman baik buruknya perbuatan. Jadi, baik-buruk seseorang dilihat dari bagaimana

¹³ Dian Ibung, *Mengembangkan Nilai Moral Pada Anak* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2009), h. 4.

¹⁴ Tatang Muhtar, *Pendidikan karakter dalam pembelajaran penjas* (Bandung: CV. Salam Insan Mulia, 2019), h. 18.

perbuatannya yang mana perbuatan tersebut menjadi karakteristik jati diri individu atau masyarakat.

Dalam dunia pendidikan moral juga sangat penting dalam membentuk prilaku anak didik baik di sekolah ataupun di masyarakat, moral dalam pendidikan merupakan nilai, moral dan norma yang sangat penting dan harus diinternalisasikan kepada anak didik. Seperti yang dikemukakan oleh Djahiri bahwa moral dalam pendidikan berupaya dalam membantu siswa mengalami, memilih, merefleksikan dan menginternalisasikan nilai-nilai moral, sehingga berintegrasi dalam diri dan perilaku siswa.

Putman berpendapat bahwa anak-anak dari usia muda berempati dengan orang lain, empati ini, atau sikap peduli dapat memberikan landasan bagi sejumlah kebajikan. Peran orang tua adalah menyempurnakan empati baik dari segi teknik yang tepat dan dalam hal memperkuat perilaku sehingga menjadi kebiasaan dalam kehidupan anak.¹⁵

Setelah perkembangan dalam dunia pendidikan dan karakter selanjutnya, Ahmad Charris Zubair menerangkan bahwa kesadaran moral adalah factor penting dalam membentuk tindakan manusia agar bermoral, berperilaku susila, dan perbuatannya sesuai dengan norma yang berlaku.¹⁶

¹⁵ *Ibid.*, h. 36-37.

¹⁶ Achmad Charris Zubair, *Kuliah Etika* (Jakarta: Rajawali Pers, 1980), h. 54.

Moral juga merupakan nilai yang berhubungan dengan agama Islam. Dimana moral yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari seruan ataupun perintah Allah SWT. Seperti contohnya berkata baik pada orang lain, bersifat jujur dalam berucap serta perbuatan. Orang yang mempunyai pemahaman moral akan memberikan contoh berbuat dan berkata jujur, pemahaman moral berkaitan dengan hati nurani seseorang. Kesadaran moral seseorang terbentuk dari kebiasaan yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat tertentu.

3. Film

1. Pengertian Film

Gamble mengartikan film sebagai rangkaian gambar statis yang direpresentasikan di hadapan mata secara bersamaan pada kecepatan tinggi.¹⁷ Rangkaian gambar tersebut merupakan cerita hidup yang disebut movie, film juga disebut sebagai sinema secara harfiah film (Sinema) ialah *Cinematographie* kata berasal dari *Cinema+tho=phytos* (Cahaya) + *Graphie=* gambar (tulisan, gambar, citra), jadi film merupakan sebuah lukisan gerak dengan cahaya.

Menurut Undang-undang RI pasal 1 ayat 1 Nomor 33 tahun 2009, film ialah karya seni budaya berupa pranata sosial di media komunikasi massa. Pranata sendiri berasal dari kata "*nata*" (dalam

¹⁷ Sri Wahyu Ningsih, *Film Dan Dakwah* (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), h. 3.

bahasa jawa) berarti mensata. Artinya film memiliki fungsi untuk mempengaruhi orang lain, baik bersifat negative atau positif bergantung dari pengalaman dan pengetahuan individu. Film merupakan sebuah gambaran kehidupan masyarakat atau proses budaya masyarakat yang dituangkan dalam bentuk gambar hidup.¹⁸ Film secara umum merupakan sarana komunikasi yang dapat mempengaruhi cara pandang individu yang kemudian akan membentuk karakter suatu bangsa. Fungsi inilah ternyata disebut pranata sosial, dapat mempengaruhi struktur masyarakat berbangsa dan bernegara.

Film merupakan media representasi yang dinyatakan sebagai salah satu media paling efektif dalam penyampaian pesan kepada khalayak. Hal ini dikarenakan film yang bersifat audio-visual dan mudah dipahami. Sejumlah pengamat komunikasi memasukan medium film dalam kategori "*hot media*". dikarenakan bersifat mudah untuk dipahami, film banyak digunakan untuk merepresentasikan sebuah realitas ataupun cerita. Film bersifat "*see what you imagine*" yang berbeda pada media lainnya seperti radio, novel, dan surat kabar yang bersifat "*imagine what you see*". Menekankan bahwasanya, masyarakat tidak perlu berimajinasi bagaimana pesan disampaikan oleh *source* atau sumbernya karena

¹⁸ Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Pustaka, 2004), h. 136.

film sifatnya audio-visual.¹⁹

Menurut umum film terdapat empat fungsi yaitu sebagai media penghibur, media informasi, media pendidikan, serta pencerminan nilai-nilai sosial budaya suatu bangsa.

Dalam perkembangan zaman, Film bukan hanya dijadikan media hiburan saja tetapi lebih dari itu film dianggap dapat menjadi media pembujuk atau propaganda yang besar baik secara terang-terangan maupun terselubung karena dalam proses penyampaianya film memerlukan khalayak yang besar, Film jika disampaikan secara berkala dalam jangka waktu yang lama, akan memungkinkan terjadinya pengaruh pada perubahan perilaku, pendapat, pandangan individu atau khalayak luas, dikarenakan film berpengaruh besar pada khalayak.²⁰

Melihat kekuatan serta kemampuan film dalam menjangkau khalayak luas dan mempunyai peluang dalam mempengaruhi masyarakat. Film yang berupa dokumen kehidupan sosial serta mewakili realitas kelompok masyarakat. Baik realitas imajinasi ataupun realitas dalam arti sebenarnya. Perkembangan film sangat cepat dan tidak terprediksi, membuat film semakin disadari sebagai fenomena budaya yang progresif.

Sering kali juga kaitan antara film dengan masyarakat

¹⁹ Wahjuwibowo, *op. cit.*, h. 34.

²⁰ William L Rivers, *Media Massa Dan Masyarakat Modern* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2003), h. 252-253.

dipahami secara linier. Yang berarti, film baik yang ditayangkan di televisi ataupun di bioskop dapat memengaruhi serta membentuk pendapat serta pandangan masyarakat berdasarkan pesan (*massage*) yang di sampaikan. Selain itu, kekuatan serta kemampuan sebuah film dalam menjangkau khalayak masyarakat umum, membuat para ahli film mempunyai potensi dalam mempengaruhi khalayak.

Kegiatan seperti dakwah, pendidikan, dan lainnya, juga menjadikan film sebagai sarana dalam menyampaikan pesan agar pesan lebih dapat tersalurkan kepada khalayak, film juga menjadi media pada suatu kepentingan tertentu seperti proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.²¹

2. Sejarah dan Perkembangan Film

Film merupakan perkembangan dari fotografi. Fotografi sendiri awalnya ditemukan oleh Joseph Nichepore Niepce ilmuwan Perancis tahun 1826. Ia berhasil membuat campuran dengan perak sehingga menciptakan gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal setelah disinari pada waktu yang lama. Pada tahun 1887, ilmuwan Amerika Serikat, Thomas Alva Edison menciptakan alat untuk merekam dan memproduksi gambar yang mirip dengan fungsi fonograf untuk merekam suara.

²¹ Putri, *op. cit.*, h. 6.

Setelah dibantu George Eastman ia memberikan gulungan pita seluloid, sebuah pita mirip plastik tembus pandang yang cukup ulet dan mudah digulung. hingga terciptalah sebuah alat yang dinamakan kineoskop masalah ini terpecahkan.²² Penemuan ini lalu dikembangkan oleh dua ilmuwan berasal dari perancis, yaitu Auguste dan Louis Lumiere. Mereka mengembangkan kinetoskop berupa piranti yang dikombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Piranti ini disebut sinematograf.²³

3. Jenis-jenis Film

Marcel Denesi pada buku *Semiotika Media*, menyebutkan tiga jenis film, yaitu film documenter, fiksi, dan animasi.²⁴ Berikut penjelasannya:

a) Film Dokumenter

Film dokumenter ialah film non fiksi bercerita tentang kehidupan nyata, setiap individu menggambarkan perasaan, pengalamannya pada situasi seraca langsung, tanpa setting atau aba-aba sebelumnya, langsung menghadap kamera seperti wawancara.

Dokumenter disusun secara sederhana dari bahan yang telah disiapkan. Documenter selain mengandung fakta, film dokumenter

²² Marselli Sumarno, *dasar-dasar apresiasi film* (Jakarta: gramedia, 1996), h. 2.

²³ *Ibid.*, h. 3.

²⁴ Ekky Imanjaya, *Who Not: Remaja Doyan Nonton* (Bandung: Mizan, 2004), h.

juga mengandung subyektifitas pembuatnya. Pada pemikiran, ide-ide, dan sudut pandang idealisme mereka. Dokumenter merekam adegan nyata secara faktual (tidak boleh direkayasa) lalu di ubah ke dalam bentuk fiksi menjadi sebuah cerita yang menarik.

b) Film Fiksi

Film yang merupakan karya fiksi, strukturnya berbentuk narasi yang dibentuk dalam 3 tahap. Tahap pra produksi adalah periode ketika scenario diperoleh. Scenario yang diadaptasi dari novel, cerpen, cerita fiktif ataupun kisah nyata yang dimodifikasi, maupun karya cetakan lainnya, dapat juga ditulis secara khusus lalu dibuat film. Tahap produksi adalah tahap pembuatan film berdasarkan scenario. Tahap terakhir yaitu, post-produksi (*editing*) ketika semua scene yang pengambilan gambarnya tidak berurutan dengan cerita, lalu disusun menjadi suatu kisah yang menyatu.

c) Film Animasi

Film yang menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambar-gambar yang diawali bersama dengan penyusunan *storyboard*, berupa serangkaian sketsa yang menceritakan bagian penting dari cerita. Sketsa tambahan disiapkan untuk memberikan ilusi pada latar belakang, dekorasi tampilan dan karakter tokoh. saat ini, hampir semua film animasi dibuat secara digital dengan komputer. Contohnya yaitu; Donald Duck, Snow White, Walt Disney.

4. Klasifikasi Film

Klasifikasi film terbagi menjadi 5 jenis, yaitu:

- a. Drama, merupakan film yang menceritakan tentang realita kehidupan masyarakat, alur cerita film drama memiliki alur yang membuat penonton tersenyum, sedih, meneteskan air mata dan merasakan tegang saat menontonnya.
- b. Horror, mendeskripsikan cerita mistis, alam ghaib, serta spiritual. Alur ceritanya dapat membuat jantung penonton berdegub kencang merasakan ketegangan hingga benjerit ketakutan.
- c. Laga/Action, berisikan adegan-adegan seperti baku hantam, tembak-tembakan, kekerasan, dan adegan berbahaya lainnya.
- d. Komedi, film menceritakan kelucuan, kekonyolan para pemain, menciptakan alur cerita tidak kaku, hambar, membuat penonton tidak merasa bosan dan penuh dengan tawa.
- e. Musical, film yang bernuansa musik, ceritanya tidak jauh beda dengan drama aka tetapi di beberapa adegan pada film para aktor bernyanyi, berdansa, bahkan berdialog menggunakan musik.²⁵

Adapun Drama *Bad Genius The Series* masuk ke dalam kategori drama yang menceritakan realita kehidupan masyarakat dan juga dibumbui dengan pesan moral yang akan mendidik generasi muda

²⁵ *Ibid.*, h. 104.

menatap masa depan yang lebih cerah.

5. Sinematografi

Sinematografi merupakan sebuah kegiatan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Sinematografi secara umum dibagi menjadi 3 unsur, yaitu: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar.

A. Jarak

Jarak disini merupakan dimensi jarak kamera terhadap obyek pada *frame*, secara umum, dimensi jarak kamera terhadap obyek dikelompokkan menjadi tujuh.

a. *Extreme Long Shot*

Mengambil gambar dari jarak jauh, lebih memperlihatkan latar belakang bukan obyeknya, dengan begitu dapat mengetahui posisi obyek terhadap lingkungannya.

b. *Long Shot*

Pengambilan gambar secara menyeluruh yang diambil dari jarak jauh, seluruh obyek dan latar belakang terkena.

c. *Medium Long Shot*

Pengambilan gambar dari jarak yang wajar, jika terdapat 3 obyek maka seluruhnya akan terlihat, jika hanya satu obyek maka akan

terlihat obyek hingga lutut.

d. *Medium Shot*

Pengambilan gambar jarak sedang, jika obyeknya manusia maka akan terlihat setengah badan (dari kepala hingga perut).

e. *Medium Close Up*

Hasil gambar mendekati medium shot tetapi jika obyek manusia maka pengambilan gambar dari dada hingga atas.

f. *Close Up*

Pengambilan gambar dari jarak dekat, seperti hanya muka saja yang di ambil atau tangan, kaki saja.

g. *Extreme Close Up*

Pengambilan gambar sangat mendetail hingga ke hidung pemain, bibir, atau ujung tumit dari sepatu.

B. Sudut Kamera (*Angle*)

Sudut pandang kamera pada obyek yang berada dalam *frame*, secara umum sudut pandang kamera terbagi menjadi tiga, yaitu:

a. *Low Angle*

Memposisikan kamera lebih rendah dari objek, dapat

menghasilkan gambar objek lebih superior, dominan, menekan, seperti pada gambar ilustrasi.

b. *High Angle*

Berkebalikan dari *low angle*, *high angle* memiliki dampak sebaliknya, obyek terlihat imperior, tertekan.

c. *Eye Angel*

Subjek sejajar pada lensa kamera. Posisi ini merupakan pengambilan gambar secara normal, sehingga subjek terlihat netral, tidak ada intervensi khusus pada subyek.²⁶

²⁶ Juli Anggraini, "Pesan Dakwah Dalam Film Munafik 2" (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2019), h. 33-37.