

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film

Film, juga disebut gambar bergerak, merupakan serangkaian foto yang diproyeksikan secara berurutan dengan cepat ke layar melalui cahaya. Karena fenomena optik yang dikenal sebagai *persistence of vision*, serangkaian foto terlihat seperti gerakan aktual, halus, dan terus menerus (Encyclopedia Britannica, 2020). Menurut Himawan Pratista, film dapat dibagi berdasarkan cara bertutur atau narasi menjadi 3 macam: film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental (Pratista, 2008).

a. Film dokumenter

Dokumenter menggunakan cara bertutur yang non-naratif atau non-cerita, tetapi berdasarkan fakta. Konten dari film dokumenter biasanya melibatkan tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata, serta menjelaskan hal-hal tersebut seadanya dan sesungguhnya. Film dokumenter tidak memiliki struktur *plot*, melainkan struktur penjelasan sebuah kejadian atau tokoh sesuai dengan tema yang ditentukan. Tujuan dari film dokumenter adalah untuk menyebarkan informasi tentang suatu hal dalam aspek biografi, sosial, ekonomi, politik, maupun propaganda.

b. Film fiksi

Film fiksi memiliki struktur *plot* dan cara bertutur narasi. Struktur *plot* dari film fiksi harus berdasarkan hukum sebab akibat atau kausalitas. Unsur dari film fiksi terdiri dari tokoh protagonis dan antagonis, masalah atau konflik, serta penutup. Film fiksi terletak di antara film dokumenter dan film eksperimental, sebab ada beberapa film fiksi yang memiliki latar belakang yang berdasarkan peristiwa, lokasi, atau tokoh yang pernah terjadi dalam kehidupan nyata, namun mengarang dan mendramatisasi ceritanya secara keseluruhan.

c. Film eksperimental

Film eksperimental biasanya bekerja di luar industri film yang *mainstream*, dengan struktur tanpa *plot*. Pada umumnya, film ini tidak memiliki sebuah cerita yang jelas dan sangat sulit dipahami karena pembuat film menggunakan simbol-simbol yang diciptakan sendiri. Namun, film eksperimental mengandung emosi, gagasan, ide, dan pengalaman batin yang pembuat film ingin sampaikan.

2.2 Film sebagai media massa

Menurut Littlejohn, komunikasi massa adalah proses organisasi media massa menyalurkan pesan ke publik atau masyarakat menggunakan media massa (Littlejohn, 1999). Komunikator dari komunikasi massa merupakan sebuah lembaga atau organisasi yang kompleks dan membutuhkan biaya besar. Pesan yang disalurkan lewat media massa bersifat umum dan mencakup beberapa aspek kehidupan manusia, karena dikonsumsi oleh macam-macam individu dalam masyarakat yang akhirnya menjadi komunikan. Media massa terdiri dari media massa cetak (surat kabar, majalah, tabloid) dan media massa elektronik. Media massa elektronik terdiri dari media massa suara seperti radio, dan media massa *audio visual* seperti televisi dan film (Moerdijati, 2016).

Film adalah media sekaligus metode komunikasi massa yang sangat berpengaruh karena dapat mengutarakan pesan secara audio dan visual dan dibuat untuk dikonsumsi oleh masyarakat luas (Yasir, 2020). Selain itu, film juga merupakan cerminan masyarakat untuk masa kini dan masa lalu, serta telah berhasil memuat banyak sekali topik yang kontroversial seperti agama, terorisme, kemiskinan, dan rasisme. Melalui cerita dan konsepnya, film menyalurkan pesan dan gagasan, dan pada akhirnya membawa kesadaran tentang semua topik ini ke dunia (Beriwal, 2018). Oleh karena itu, film dapat dianggap sebagai salah satu bentuk media massa.

2.3 Ras dan Rasisme

Ras didefinisikan sebagai “kategori umat manusia yang memiliki ciri fisik khusus tertentu” dan biasanya dikaitkan dengan karakteristik fisik seperti warna kulit atau tekstur rambut (Blackemore, 2019). Artinya, ras adalah kategori sosial yang dibentuk secara historis

melalui penindasan, perbudakan, dan penaklukan. Perbedaan genetika dalam kelompok ras tertentu seringkali lebih besar daripada perbedaan antara kelompok ras (Duster, 2009).

Rasisme adalah serangkaian sikap yang mencakup antagonisme berdasarkan anggapan superioritas satu kelompok atau dugaan inferioritas kelompok lain, yang didasarkan hanya pada warna kulit atau ras (Beswick, 1990). Rasisme menciptakan unsur prasangka dan diskriminasi, dan jika tidak dikendalikan dapat merusak hubungan antar manusia. Definisi rasisme dibagi menjadi tiga macam (Marger, 1994):

- a. Manusia dibedakan sesuai dengan penampilan atau keadaan fisik;
- b. Ada perbedaan secara fisik, serta kepribadian dan kemampuan intelektual sebuah kelompok;
- c. Jika dilihat dari dasar genetik sebuah suku, sebuah kelompok merasa lebih baik dari kelompok lain.

Rasisme dipahami sebagai ekspresi dari sistem penindasan yang berakar pada sejarah kekuasaan dan subordinasi kelompok "non-kulit putih". Rasisme adalah sistem yang beroperasi melalui sistem penindasan lain yang bersinggungan dengannya. Sistem penindasan memperkuat hak istimewa yang ada, seringkali disebut sebagai "*privilege*". Seperti sistem penindasan lainnya, rasisme beroperasi melalui beberapa dimensi, yaitu historis, struktural, institusional, dan individu (*Dimensions of Racism: Racism as part of a system of oppression*, 2019).

- a. *Historical racism* berkaitan dengan sejarah dominasi dan subordinasi kelompok dalam masyarakat tertentu. Masyarakat yang berbeda memiliki sejarah penaklukan dan dominasi yang berbeda, sehingga pola rasialisasi juga berbeda. Di AS, sejarah khusus orang-orang keturunan Afrika berarti bahwa hingga hari ini, orang Afrika-Amerika mengalami bentuk rasialisasi yang berbeda dari penduduk kulit putih. Sejarah ini berdampak pada posisi kelompok dalam masyarakat saat ini dan tercermin dalam struktur, institusi, bahasa dan budaya yang bertahan.
- b. *Structural/social racism* menunjukkan bahwa masyarakat terstruktur dengan cara-cara yang mengecualikan sejumlah besar orang dari kelompok minoritas untuk mengambil bagian dalam lembaga-lembaga sosial, atau dari memiliki kualitas hidup yang sama

dalam hal seperti kesehatan, pencapaian pendidikan, tingkat kematian, dan tingkat penahanan.

- c. *Institutional racism* mengacu pada bentuk-bentuk rasisme yang diekspresikan dalam praktik institusi sosial dan politik. Dimensi rasisme ini melihat apakah lembaga mendiskriminasi kelompok tertentu, baik sengaja atau tidak, dan kegagalan mereka untuk memiliki kebijakan yang mencegah diskriminasi atau perilaku diskriminatif. Hal ini dapat ditemukan dalam proses, sikap dan perilaku yang mengarah pada diskriminasi melalui prasangka yang tidak disengaja, ketidaktahuan, kesemburuan, bias dan stereotip rasis yang merugikan orang-orang etnis minoritas. Rasisme institusional berkaitan dengan seluruh institusi, termasuk orang-orang.
- d. *Individual/interpersonal racism* adalah istilah yang mencakup bentuk-bentuk rasisme yang dipahami oleh kebanyakan orang sebagai rasisme karena merupakan bentuk yang paling terlihat. Ini mencakup semua interaksi atau perilaku antara individu yang rasis atau memiliki konten rasis. Istilah rasisme antarpribadi mencakup berbagai jenis insiden rasis, yaitu sebagai berikut.
 - *Microaggression* adalah komentar atau tindakan yang secara halus dan kadang-kadang secara tidak sengaja mengungkapkan sikap berprasangka terhadap anggota kelompok minoritas. Meskipun *microaggression* terkadang terlihat seperti hal yang tidak penting dari perspektif yang berbicara, tetapi komentar tersebut dapat membuat penerima merasa tidak nyaman. Contoh *microaggression* termasuk terus-menerus menanyakan "dari mana asalmu?", atau "bisakah aku menyentuh rambutmu?".
 - *Racist discrimination* mengacu pada tindakan memperlakukan seseorang atau kelompok orang tertentu secara berbeda, bahkan dengan cara yang lebih buruk dari cara pelaku memperlakukan orang lain.
 - *Racist hate crime* adalah kejahatan yang dilakukan terhadap orang-orang, yang dimotivasi oleh bias terhadap latar belakang etnis korban.

- *Racist hate speech* mencakup semua bentuk ekspresi yang menyebarkan, menghasut, mempromosikan, atau mencoba membenarkan segala bentuk kebencian, stereotip, atau diskriminasi yang didasarkan pada intoleransi terhadap kelompok minoritas.

Kebanyakan warga Eropa dan Amerika Serikat tidak menganggap diri mereka rasis, namun karena masalah sosial ekonomi, orang-orang yang sama ini mungkin memilih kebijakan imigran yang lebih keras dan lebih ketat dan sering kali tidak mendukung integrasi penuh dan kohesi sosial dari kelompok minoritas dalam masyarakat. Sikap ini dicontohkan dengan kontrol dan kebijakan imigrasi yang ketat. Meskipun tidak eksplisit secara rasial, kebijakan imigrasi yang ketat dari negara-negara industri Barat akan melarang masuknya siapa pun yang dianggap tidak pantas, atau tidak memenuhi persyaratan masuk tertentu, sehingga secara efektif membatasi masuknya kelompok etnis yang tidak diinginkan (Ghani, 2008). Menurut Pakar Sosiologi FISIP UNS, Dr. Drajat Trikartono, M.Si, tidak ada perbedaan apapun yang perlu dipersoalkan tentang ras. Namun secara sosial, hal ini merupakan perkembangan yang menimbulkan stereotip atau prasangka bagi masyarakat (Maryani, 2020).

2.3.1 Rasisme di Amerika Serikat

Di Amerika Serikat, rasisme adalah sistem nilai, simbol, dan institusi budaya yang mengklaim superioritas ras kulit putih dan menggunakan pernyataan ini untuk menundukkan minoritas, yang dianggap inferior. Diskriminasi rasial sangat berbahaya di negara-negara seperti Amerika Serikat yang memiliki sejarah rasisme yang jelas.

Saat ini, rasisme adalah pengalaman yang masih sering terjadi terhadap kelompok minoritas Amerika Serikat. 25% dari minoritas tersebut mengalami diskriminasi antar pribadi yang dikaitkan dengan ras, etnis, atau keturunan, dan hingga 60% mengalami setidaknya beberapa bentuk diskriminasi (Causadias & Korous, 2019). 52% dari populasi orang dewasa kulit hitam mengatakan menjadi orang kulit hitam telah merusak kemampuan mereka untuk maju setidaknya sedikit, dengan 18% mengatakan itu sangat menyakitkan. Masing-masing 24% dari populasi Hispanik dan Asia dan hanya 5% populasi orang kulit putih mengatakan ras atau etnis mereka memiliki dampak

negatif. Sebaliknya, kebanyakan orang kulit putih telah mengatakan bahwa latar belakang ras mereka telah membantu mereka, dibandingkan kelompok lain. (Horowitz, Brown, & Cox, 2019).

2.3.1.1 Sejarah rasisme di Amerika Serikat terhadap kelompok Afrika-Amerika

Antara 1525 dan 1866, 12,5 juta orang diculik dari Afrika dan dikirim ke Amerika melalui perdagangan budak transatlantik (Solly, 2020). Cara sistem edukasi di Amerika mengingat dan mengajarkan kengerian perbudakan adalah hal yang sangat penting, namun banyak buku teks menawarkan pandangan yang tersaring dan hanya fokus pada cerita "positif" tentang beberapa pemimpin kulit hitam seperti Harriet Tubman dan Frederick Douglass. Sebelum tahun 2018, sekolah-sekolah di Texas bahkan mengajarkan bahwa hak-hak negara bagian dan *sectionalism* adalah penyebab utama Perang Saudara, tetapi penyebab sebenarnya adalah perbudakan. Abraham Lincoln mengeluarkan Proklamasi Emansipasi pada 1 Januari 1863, tetapi proklamasi tersebut membutuhkan waktu dua setengah tahun untuk diberlakukan sepenuhnya.

Pada 19 Juni 1865, Jenderal Gordon Granger memberi tahu orang-orang yang diperbudak di Galveston, Texas, bahwa mereka secara resmi merdeka, lalu hari itu sekarang dikenal sebagai *Juneteenth*. Awalnya dirayakan terutama di Texas, *Juneteenth* menyebar ke seluruh negeri ketika orang Afrika-Amerika melarikan diri dari daerah selatan lalu sekarang disebut *The Great Migration*. Selama periode Rekonstruksi 1865–1877, undang-undang federal memberikan perlindungan hak-hak sipil di AS Selatan untuk warga Afrika-Amerika yang sebelumnya menjadi budak, dan minoritas orang kulit hitam yang telah bebas sebelum perang (Milewski, 2017). Pada tahun 1870-an, partai Demokrat secara bertahap mendapatkan kembali kekuasaan di legislatif Selatan, setelah menggunakan kelompok paramiliter pemberontak untuk mengganggu pengorganisasian Partai Republik dan mengintimidasi orang kulit hitam untuk

menekan hak pilih mereka. Metode *voting fraud* secara massa juga digunakan (Perman, 2009). Pada tahun 1877, sebuah kompromi untuk mendapatkan dukungan dari Selatan dalam pemilihan presiden mengakibatkan pemerintah untuk menarik pasukan federal terakhir dari Selatan. Demokrat kulit putih telah mendapatkan kembali kekuatan politik di setiap negara bagian Selatan. Pemerintah di beberapa daerah yang dominan kulit putih mengesahkan undang-undang *Jim Crow*, yang secara resmi memisahkan orang kulit hitam dari populasi kulit putih (Parker & Towler, 2019).

Karena sejarah rasisme di Amerika Serikat yang demikian, dampaknya terhadap minoritas masih terasa dengan jelas. Kesenjangan ras, ekonomi, dan pendidikan mengakar kuat di lembaga-lembaga AS. Meskipun Deklarasi Kemerdekaan menyatakan bahwa “semua orang diciptakan sama,” demokrasi Amerika mengecualikan kelompok-kelompok tertentu. Dari situ, muncullah Gerakan Hak Sipil, atau yang biasa dikenal sebagai *Civil Rights Movement*. Kebanyakan orang Amerika menganggap Gerakan Hak Sipil adalah rentang waktu yang dimulai dengan keputusan Mahkamah Agung pada 1954 dalam *Brown v. Board of Education*, yang melarang pendidikan terpisah. Gerakan ini mencakup organisasi mapan seperti *National Association for the Advancement of Colored People* (NAACP), *Congress of Racial Equality* (CORE), *Southern Christian Leadership Conference* (SCLC), dan *Student Nonviolent Coordinating Committee* (SNCC). Terlepas dari kenyataan bahwa mereka tidak selalu bersatu di strategi dan taktik, gerakan tersebut tetap bersatu di sekitar tujuan menghilangkan sistem segregasi *Jim Crow* dan reformasi beberapa aspek terburuk rasisme di Amerika (Janken, n.d.).

Pada 1960-an, segregasi antara orang kulit putih dan hitam terjadi. Segregasi adalah alokasi non-acak dari orang-orang yang termasuk dalam kelompok yang berbeda ke dalam posisi serta jarak sosial dan fisik yang terkait antar kelompok (Bruch & Mare, 2007). Beberapa bentuk-bentuk segregasi yang

terjadi pada kala itu adalah kamar mandi, restoran terpisah, air mancur minum, ruangan kelas, dan gereja terpisah untuk orang kulit hitam. Beberapa restoran memiliki undang-undang *Jim Crow*, yang menyatakan, *"It shall be unlawful to conduct a restaurant or other place for the serving of food in the city, at which white and colored people are served in the same room, unless such white and colored persons are effectively separated by a solid partition extending from the floor upward to a distance of seven feet or higher, and unless a separate entrance from the street is provided for each compartment."* (National Park Service, 2018). Setiap tindakan yang melanggar hukum *Jim Crow* dapat dihukum oleh hukum dan menerima hukuman yang sangat berat. Banyak gerombolan pria kulit putih menggunakan hukuman mati tanpa pengadilan (*lynching*) untuk memanipulasi penduduk kulit hitam. Setiap orang yang mencoba untuk menentang atau menghapus hukum *Jim Crow* sering kali dipukul dan/atau dibunuh. Dengan bantuan Martin Luther King Jr. dan gerakan Hak Sipil, undang-undang ini hanya berlaku sampai tahun 1965. Pada tahun 1968, Mahkamah Agung menyatakan semua jenis segregasi 'tidak konstitusional' (UKEssays, 2018).

2.3.1.2 Stereotip terhadap warga Afrika-Amerika

Stereotip orang Afrika-Amerika telah berkembang dalam masyarakat Amerika sejak periode perbudakan Afrika selama era kolonial. Stereotip ini sebagian besar terkait dengan rasisme dan diskriminasi yang terus-menerus dihadapi oleh orang Afrika-Amerika yang tinggal di Amerika Serikat. Macam-macam stereotip tersebut adalah sebagai berikut (Green, 1999):

a. *Sambo*

Stereotip *Sambo* berkembang selama pemerintahan perbudakan di Amerika Serikat. Gagasan "budak yang bahagia" adalah inti dari karikatur *Sambo*. Pemilik budak kulit putih

membentuk laki-laki Afrika-Amerika, secara keseluruhan, ke dalam citra anak yang periang dan besar yang senang melayani tuannya. Namun, Sambo juga terlihat malas, dan karena itu bergantung pada tuannya untuk mengarahkan dia. Dengan cara ini, institusi perbudakan dibenarkan.

b. *Jim Crow*

Dimulai pada awal abad ke-19, para pemeran teater kulit putih menggelapkan wajah mereka dengan gabus yang dibakar, dan melukis mulut putih yang dibesar-besarkan, mengenakan wig hitam wol. Karakter yang mereka ciptakan adalah Jim Crow.

c. *The Savage*

Para ilmuwan selama awal 1900-an melakukan tes dan pengukuran, dan menyimpulkan bahwa orang kulit hitam adalah biadab karena alasan berikut: "Panjang lengan yang tidak normal, berat otak yang lebih berat dari gorila tetapi lebih ringan dari orang kulit putih, hidung pesek pendek yang rata, tebal bibir yang menonjol, tempurung kepala yang sangat tebal, rambut yang sangat tebal, dan epidermis yang tebal. Selain perbedaan anatomi yang diduga ini, orang Afrika-Amerika dianggap tidak terlalu sensitif terhadap rasa sakit daripada orang kulit putih. Stereotip tentang binatang buas atau "the savage" seperti ini digunakan untuk merasionalisasi perlakuan kasar terhadap budak.

d. *The Mammy*

Mammy adalah wanita gemuk dan mandiri dengan kulit hitam pekat dan gigi putih berkilau. Dia mengenakan gaun calico dan kerudung, dan hidup untuk melayani tuan dan

nyonyanya. Mammy memahami nilai gaya hidup kulit putih. Stereotip ini menunjukkan bahwa dia membesarkan anak-anak tuannya dan sangat mencintai mereka, bahkan lebih dari anaknya sendiri. Karena Mammy maskulin dalam penampilan dan temperamennya, dia tidak dilihat sebagai makhluk seksual atau ancaman bagi wanita kulit putih. Sosok gemuk dan keibuan ini dengan dada dan pantat yang besar adalah kebalikan dari standar kecantikan Eropa.

e. *Aunt Jemimah* (Bibi Jemimah)

Stereotip Bibi Jemimah berkembang dan berbeda dari Mammy karena tugasnya terbatas pada memasak. Melalui Bibi Jemimah, asosiasi perempuan Afrika-Amerika dengan pekerjaan rumah tangga, terutama memasak, menjadi melekat di benak masyarakat. Pada tahun 1889, Chris Rutt memilih "Bibi Jemimah" sebagai nama untuk campuran panekuk barunya, karena "itu secara alami membuat saya berpikir tentang masakan yang enak." Rutt menjual perusahaannya ke Davis Milling Co., yang memilih Nancy Green sebagai juru bicara produk Bibi Jemimah.

f. *Sapphire*

Sapphire adalah stereotip yang dipadatkan melalui acara "*Amos 'n' Andy*" yang sangat populer ini dimulai di radio pada tahun 1926 dan berkembang menjadi serial televisi. Acara kartun ini menggambarkan karakter Sapphire sebagai wanita yang suka memerintah dan keras kepala yang terlibat dalam pertempuran verbal yang sedang berlangsung dengan suaminya, Kingfish. Sapphire memiliki gabungan dari Mammy dan Bibi Jemimah. Kemandiriannya yang ganas dan sifatnya

yang keras kepala menempatkannya dalam peran sebagai ibu pemimpin. Stereotip ini sangat lucu bagi orang kulit putih Amerika. Gaya tangan di pinggul dan menunjuk jari yang keterlaluan membantu membawa acara ini melalui 4.000 episode sebelum akhirnya dihentikan pada tahun 1950-an.

g. *Jezebel*

Citra "*bad Black girl*" ini mewakili sisi seksual wanita Afrika-Amerika yang tidak dapat disangkal. Jezebel tradisional adalah gadis kulit hitam blasteran yang kurus dengan rambut lurus panjang dan fitur-fitur fisik yang lebih kecil. Dia lebih mirip dengan standar kecantikan Eropa. Stereotip ini sangat menarik bagi pria kulit putih, dan citra penggoda hiper-seksual Jezebel berfungsi untuk membebaskan laki-laki kulit putih dari tanggung jawab dalam pelecehan seksual dan pemerkosaan wanita Afrika-Amerika.

2.3.1.3 Antisemitisme

Pada tanggal 26 Mei 2016, Pleno di Bucharest memutuskan untuk mengadopsi definisi antisemitisme sebagai persepsi yang dapat diekspresikan sebagai kebencian terhadap orang Yahudi. Antisemitisme sering digunakan untuk menyalahkan orang Yahudi atas mengapa hal-hal tidak berjalan dengan baik. Ini diekspresikan dalam ucapan, tulisan, bentuk visual dan tindakan, dan menggunakan stereotip jahat dan karakter negatif (What is antisemitism?, n.d.). Dalam karikatur dan kartun, orang Yahudi Ashkenazi biasanya digambarkan memiliki hidung bengkok besar, dan mata manik-manik gelap dengan kelopak mata terkulai. Fitur wajah Yahudi seperti demikian adalah tema pokok dalam propaganda Nazi dan Soviet (Hoberman, 1999).

Berikut adalah beberapa tindakan yang dikategorikan sebagai tindakan antisemitisme (*What is antisemitism?*, n.d.):

- a. Membantu atau membenarkan tindakan kejahatan terhadap orang Yahudi atas nama ideologi radikal atau pandangan ekstremis tentang agama.
- b. Membuat tuduhan, menjelekkan, atau menstereotipkan orang Yahudi.
- c. Menuduh orang-orang Yahudi atau Israel sebagai sebuah negara yang menciptakan atau membesar-besarkan *Holocaust*.
- d. Memegang orang-orang Yahudi secara kolektif bertanggung jawab atas tindakan negara Israel.
- e. Menuduh warga Yahudi lebih setia kepada Israel daripada negara mereka sendiri.
- f. Menyangkal fakta, ruang lingkup, mekanisme (misalnya kamar gas) atau kesengajaan genosida orang Yahudi, di tangan Sosialis Nasional Jerman dan pendukung serta kaki tangannya selama Perang Dunia II (*Holocaust*).
- g. Membandingkan kebijakan Israel dengan Nazi.
- h. Menyangkal hak orang Yahudi untuk menentukan nasib sendiri.

2.4 Rasisme di Media

Bias di media merupakan cerminan dari bekas-bekas trauma sejarah yang masih ada dalam masyarakat. Ada pendahuluan yang luas dan bernuansa untuk iklim sosial saat ini yang menyebabkan ratusan tahun gerakan politik, sosial, budaya, beberapa di antaranya masih berlangsung. Ada produser media yang saat ini bekerja untuk mengkritik konten mereka dan proses pembentukan konten untuk menjaga bias yang sehat terhadap kesetaraan ras daripada prasangka. Namun, media masih gagal mencapai tujuan netralitas (Kulaszewicz, 2015).

Media berita telah dituduh mengabadikan sikap rasial kulit putih yang tidak disukai dengan mengaitkan orang kulit hitam dengan berbagai masalah sosial mulai dari kerusakan kota dan keresahan terhadap kejahatan dengan kekerasan dan sistem kesejahteraan sosial. Penjahat

kulit hitam biasanya diilustrasikan dengan *mugshot* yang mencolok atau dengan rekaman mereka sedang digiring dengan borgol, lengan mereka dipegang oleh polisi kulit putih berseragam. Tak satu pun dari terdakwa penjahat kulit putih yang kejam, selama seminggu, ditampilkan di *mugshot* atau dalam tahanan fisik (Entman, 1990). Pada hari ini, secara konvensional, saat gerakan sosial seperti *Black Lives Matter* diliput oleh pers, berita-berita mengutuk para pemrotes hingga menyebabkan marjinalitas. Dari perspektif media, media *mainstream* pada umumnya mendelegitimasi *Black Lives Matter*, contohnya dalam pemberitaan protes (Kilgo & Mouraõ, 2019).

2.5 Representasi

Teori representasi menurut Stuart Hall mengatakan bahwa tidak ada representasi yang sebenarnya dalam sebuah teks, tetapi ada banyak cara merepresentasikan sesuatu. Representasi itu bukan tentang apakah media mencerminkan atau mendistorsi realitas, karena ini menyiratkan bahwa mungkin ada satu makna yang 'benar', tetapi banyak makna yang dapat dihasilkan oleh representasi. Makna dibentuk oleh representasi, oleh apa yang hadir, apa yang tidak ada, dan apa yang berbeda. Dengan demikian, makna bisa diganggu gugat. Ada dua sistem representasi yang Hall simpulkan (Hall, 2007):

a. *Mental representation* (Representasi mental)

Semua hal melekat pada konsep dalam pikiran agar kita dapat mengartikan dunia secara penuh dalam kepala kita. Artinya, representasi bergantung pada konsep-konsep dalam pikiran kita, dan mereka mewakili dunia untuk kita. Budaya berisi kode-kode tertentu, dan budaya yang berbeda menggunakan kode dan bahasa yang berbeda. Anggota suatu budaya melekatkan makna pada objek dan bahasa dan ketika kita memiliki budaya yang sama dengan orang lain, representasi mental kita tentang sesuatu serupa atau sama dengan milik mereka.

b. Bahasa

Kita dapat mengkomunikasikan ide kita kepada orang lain dengan adanya bahasa. Bahasa dibutuhkan untuk berkomunikasi atau mewakili sesuatu, dan terdiri dari tanda-

tanda seperti kata, gambar, suara, dan makna, yang mewakili representasi konseptual kita secara fisik.

Hall juga menjelaskannya ada tiga pendekatan representasi, yaitu reflektif, intensional, dan konstruksionis.

a. Reflektif

Makna dianggap terletak pada objek dan bahasa yang mencerminkan maknanya, dan bahasa bekerja hanya dengan merefleksikan atau meniru kebenaran yang sudah ada.

b. Intensional

Pembicara menempelkan maknanya pada objek dan diartikan sesuai apa yang penulis inginkan. Namun, bahasa adalah konstruksi publik bersama. Dengan demikian, pembicara harus tetap berkompromi dengan aturan-aturan atau kode-kode tertentu.

c. Konstruksionis

Objek tidak memiliki arti sampai kita membangun makna untuk objek tersebut. Segala sesuatu ada secara fisik, tetapi tidak memiliki arti sampai mereka memasuki sistem representasi.

2.6 Semiotika

Semiotika adalah studi tentang tanda (Littlejohn, 1999). C.S. Pierce melihat tanda, yang diacu, dan penggunaannya sebagai tiga titik segitiga. Masing-masing terkait erat dengan dua lainnya, dan hanya dapat dipahami dalam istilah yang lain. Saussure mengatakan bahwa tanda terdiri dari bentuk fisiknya ditambah konsep mental yang terkait, dan konsep ini pada gilirannya merupakan pemahaman terhadap realitas eksternal. Tanda berhubungan dengan kenyataan hanya melalui konsep orang yang menggunakannya (Fiske, 1996).

2.6.1 Semiotika menurut John Fiske

Menurut Fiske, semiotika memiliki tiga bidang studi utama (Fiske, 1996):

a. Tanda

Ini terdiri dari studi tentang berbagai jenis tanda, cara mereka menyampaikan makna, dan cara mereka berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya dapat dipahami dari segi kegunaannya.

b. Sistem atau kode di mana tanda tersebut diatur

Semiotika membahas cara macam-macam kode berkembang supaya dapat menemui kebutuhan sebuah masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia.

c. Budaya di mana sistem atau kode tersebut berlaku

Budaya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda untuk menentukan keberadaan dan bentuknya sendiri.

2.6.2 Kode-kode Televisi John Fiske

Menurut Fiske, acara televisi memiliki kode-kode yang saling berhubungan, membentuk sebuah makna. Teori ini menjelaskan bahwa sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, tapi diolah melalui penginderaan serta referensi yang dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga setiap penonton dapat memahami kode secara berbeda-beda (Fiske, 1987). Bentuk peristiwa yang ditayangkan telah di-*encode* dengan tiga level yaitu:

1. Level 1: Realitas (*Reality*)

Realitas mencakup kode-kode sosial seperti ekspresi, pakaian, tata rias, ucapan dan gerak tubuh, yang merupakan produk kode budaya.

- a. Ekspresi adalah pesan yang menggunakan raut muka untuk menyampaikan suatu makna. Ada 9 kelompok makna yaitu kebahagiaan, terkejut, ketakutan, kemarahan, kemuakan, pengecaman, minat, ketakjuban, dan tekad (Rakhmat, Malik, Latif, & Ibrahim, 1997).
- b. Pakaian merupakan penanda sosial bagi pemakai. Setiap bentuk dan jenis pakaian yang dikenakan dapat menunjukkan kondisi sosial pemakai (Sobur, 2009).

- c. Tata rias adalah karakteristik fisik yang dapat mengkomunikasikan sesuatu dan menggambarkan kepribadian karakter. Beberapa contoh tata rias adalah lipstik, maskara, penghitam alis, pemerah pipi, bedak (Mulyana & Rakhmat, 2002).
 - d. Ucapan (*speech*) adalah pilihan kata, intonasi suara, dan cara bicara karakter. Dialek dan gaya bicara dapat menjelaskan latar belakang tokoh, seperti pendidikan, status sosial, dan keadaan mental (Boggs, 1992).
 - e. Gerakan tubuh (*gesture*) tokoh, seperti gerakan lengan, kaki, tangan, maupun kepala, dianggap sebagai *transmitter* pesan utama. Gerakan tubuh dapat mempertegas emosi dan upaya mendominasi dari seorang tokoh (Fiske, 2004).
2. Level 2: Representasi (*Representation*)

Representasi dikodekan oleh kode teknis untuk menyampaikan kenyataan. Kode-kode teknis ini terdiri dari *camera*, *lighting*, *editing*, *music*, dan *sound*.

a. *Camera*

- Kamera mempunyai teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran subjek, terdiri dari (Heiderich, 2012):

- *Extreme Long Shot (ELS)*

Biasanya digunakan untuk menampilkan subjek dalam skala yang relatif masif. Bidikan yang sangat panjang digunakan untuk menunjukkan relatif tidak pentingnya karakter yang berjuang terhadap lingkungan mereka.

- *Long Shot (LS)*

Jarak kamera dari subjeknya juga mencerminkan emosi jarak; penonton tidak terlibat secara emosional dalam apa yang terjadi seperti mereka akan jika mereka

lebih dekat. Di satu sisi, itu membuat penonton menjadi pengamat jauh dari apa yang terjadi.

- *Medium Long Shot (MLS)*

Berada di antara pemotretan *long shot* dan *close up*, biasanya digunakan untuk adegan informatif. *Medium long shot* dianggap terlalu dekat untuk skala epik dari *long shot*, dan terlalu jauh untuk disampaikan keintiman dari *close up*, membuatnya lebih “netral”.

- *Medium Shot (MS)*

Digunakan untuk berinteraksi dengan karakter pada tingkat pribadi. Ini adalah perkiraan seberapa dekat seseorang ketika melakukan percakapan santai.

- *Close Up (CU)*

Close up ini digunakan untuk melibatkan karakter secara langsung dan cara pribadi. Informasi visual tentang karakter tersebut lingkungan sekitar mulai tidak terlihat, tetapi tindakan karakter lebih intim.

- *Extreme Close Up (ECU)*

Menempatkan kamera tepat di depan wajah aktor. Ini membuat isyarat emosional terkecil aktor menjadi besar dan meningkatkan intensitas masalah di belakang mereka. *Extreme close up* juga bisa diaplikasikan untuk menunjukkan objek, dengan tujuan menekankan hal-hal kecil yang menjadi penting bagi alur ceritanya.

- Kamera juga terdiri dari berbagai macam sudut kamera (Filippo, 2019):

- *High-Angle*

Kamera mengarah ke bawah pada subjek dari atas. Sudut kamera ini paling sering digunakan untuk membuat subjek atau objek di bawah tampak tidak berdaya atau lemah. Pesan lain yang dapat disampaikan oleh *high-angle* meliputi: bahaya, depresi, dan syok. Selain itu, *high-angle* juga dapat memberikan gambaran tentang di mana scene berlangsung.

- *Low-Angle*

Kamera diposisikan di bawah level garis mata, dan melihat ke atas ke subjek di atasnya. Sudut kamera ini membangkitkan efek psikologis dengan membuat subjek terlihat kuat dan bertenaga. Selain itu, penggunaan *low-angle* dapat membuat penonton memiliki perasaan yang relatable dengan karakter yang biasanya kuat. *Low-angle* juga membuat suatu objek tampak lebih besar dari yang sebenarnya.

- *Over the Shoulder*

Sudut kamera ini paling sering digunakan dalam film ketika dua tokoh atau lebih sedang berbicara dalam percakapan. *Over the shoulder* ini digunakan untuk menetapkan garis mata di mana setiap karakter dalam adegan terlihat, dan paling sering dibingkai melalui *medium* atau *close-up shot*. Jenis pengambilan gambar ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan kepada penonton bahwa karakter tertentu dalam film melihat sesuatu yang mungkin belum dilihat oleh karakter lain.

- *Bird's Eye*

Kamera berada di atas kepala, menangkap aksi yang terjadi di bawah. *Bird's eye* sekarang sering direkam dengan *drone* agar bisa mendapatkan tampilan penuh dari apa yang terjadi di bawah. Dalam berbagai jenis karya sinematik, *bird's eye* digunakan untuk memberikan konteks di mana latar film itu berada, dan sebagai bidikan transisi untuk menunjukkan apa yang sebenarnya terjadi dalam suatu latar.

- *Dutch Angle/Tilt*

Kamera dimiringkan ke satu sisi dan menghasilkan *frame* yang tidak level. Jenis sudut kamera ini digunakan untuk menciptakan efek dramatis dalam sebuah film dan dapat membangkitkan serangkaian emosi yang berbeda. *Dutch angle* dapat meningkatkan tekanan dan ketegangan psikologis. Alhasil, sudut kamera ini dapat membuat penonton merasa bingung, gelisah, dan terkadang bahkan mabuk.

- b. *Lighting* adalah hal mendasar untuk film karena dapat menciptakan sebuah suasana dalam film. *Brightness* dari pencahayaan digunakan untuk suasana yang berbeda-beda, contohnya pencahayaan yang lebih dalam adegan yang bahagia, serta pencahayaan yang lebih gelap untuk menambah suasana suram atau mengerikan (Sumarno, 1996).
- c. *Editing* dikenal sebagai fase pembuatan video di mana gambar dan suara dirangkai dan diatur (Cabral & Correia, 2016).
- d. *Music* (musik) memperkuat sisi emosional secara audio dalam film. Selain itu, musik juga dapat memperdalam aspek visual dan menambah emosi yang tidak bisa disampaikan sepenuhnya dalam layar (Boggs, 1992).

- e. *Sound* (suara) adalah audio di luar musik, seperti efek suara. Efek suara dapat memperjelas keadaan dalam sebuah adegan secara audio. Sebagian besar dari yang kita lihat juga ditentukan oleh apa yang kita dengar (Chion, 1994).

Kode teknis ini lalu menyampaikan kode-kode representasional yaitu *narrative, conflict, character, dialogue*, dan *setting*.

- a. *Narrative* (narasi)

Narasi terdiri atas empat macam jenis. Pertama adalah narasi menurut Todorov, yang memiliki alur awal, tengah dan akhir. Selanjutnya narasi menurut Propp, yaitu suatu cerita yang memiliki karakter tokoh. Lalu menurut Levis-Strauss, yaitu cerita yang memiliki sifat-sifat berlawanan. Terakhir adalah narasi Joseph Campbell, yaitu cerita yang terkait dengan mitos (Branston & Stafford, 2010).

- b. *Conflict* (konflik)

Konflik mengacu pada dorongan yang berbeda atau adanya pertentangan dari karakter yang terlibat. Konflik dapat bersifat internal, yaitu dalam pikiran karakter, atau eksternal, artinya antara karakter dan kekuatan eksterior (Roberts & Jacobs, 1986).

- c. *Character* (karakter)

Karakter adalah penokohan agar ada pengarahan pemeranan sebuah karakter yang jelas. Hal-hal seperti cara bertingkah laku, emosi, dan gerak-gerik, menjadi identitas sebuah tokoh (Sumarno, 1996).

- d. *Dialogue* (dialog)

Dalam percakapan dialog, ada 2 hal utama yang dilihat, yaitu bahasa bicara dan aksen. Bahasa bicara adalah bahasa yang digunakan dalam percakapan dan ditentukan oleh lokasi atau asal dari salah satu atau kedua tokoh, dan waktu dialog itu berlangsung. Aksen

mempertajam perkiraan di mana dan kapan percakapan itu berlangsung (Pratista, 2008).

e. *Setting* (latar)

Latar adalah waktu dan tempat di mana peristiwa atau adegan itu berlangsung (Sumarno, 1996). Latar ini digunakan untuk menunjuk suasana, waktu, motif, dan status sosial yang ada dalam film tersebut.

3. Level 3: Ideologi (*Ideology*)

Level ideologi adalah hasil dari level realitas dan level representasi yang dikelompokkan kepada penerimaan dan hubungan sosial oleh kode ideologi, seperti feminisme dan kapitalisme.

a. Feminisme

Feminisme adalah ideologi yang mendukung kesetaraan wanita dan pria dengan komitmen untuk meningkatkan posisi wanita dalam masyarakat (Outwaite, 2008). Feminisme dibagi menjadi empat gelombang (Rampton, 2008) yaitu:

- Gelombang pertama

Gelombang pertama feminisme terjadi pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, muncul dari industrialisme dan politik sosialis liberal. Tujuan gelombang ini adalah untuk membuka peluang bagi perempuan, khususnya pada hak *voting*.

- Gelombang kedua

Gelombang kedua dimulai pada tahun 1960-an dan berlanjut ke tahun 90-an, yang berkembang dalam konteks gerakan anti-perang dan hak-hak sipil, serta tumbuhnya kesadaran diri dari berbagai kelompok minoritas di seluruh dunia.

- Gelombang ketiga

Gelombang feminisme ketiga dimulai pada pertengahan 90-an dan diinformasikan oleh pemikiran pasca kolonial dan *post-modern*. Dalam fase ini, banyak konstruksi yang tidak stabil termasuk gagasan tentang "kewanitaan universal", tubuh, gender, seksualitas, dan heteronormativitas.

- Gelombang keempat

Gelombang keempat kini bergerak dari akademi dan kembali ke ranah wacana publik. Isu-isu yang menjadi inti dari fase awal gerakan perempuan mendapat perhatian nasional dan internasional oleh pers dan politisi *mainstream*. Generasi sekarang melihat bahwa ada masalah serius karena cara masyarakat gender dan gender.

b. Kapitalisme

Kapitalisme sering dianggap sebagai sistem ekonomi di mana aktor swasta memiliki dan mengontrol properti sesuai dengan kepentingan mereka. Dalam ekonomi kapitalis, aset modal seperti pabrik, tambang, dan rel kereta api, dapat dimiliki dan dikendalikan secara pribadi, tenaga kerja dibeli dengan upah, dan keuntungan modal diperoleh pemilik swasta (Jahan & Mahmud, 2015). Kapitalisme itu didasarkan dari beberapa pilar, yaitu:

- Kepemilikan pribadi, yang memungkinkan orang untuk memiliki aset berwujud seperti tanah dan rumah, dan aset tidak berwujud seperti saham.
- Kepentingan pribadi, di mana orang bertindak dalam mengejar kebaikan mereka sendiri tanpa memperhatikan tekanan sosial politik.

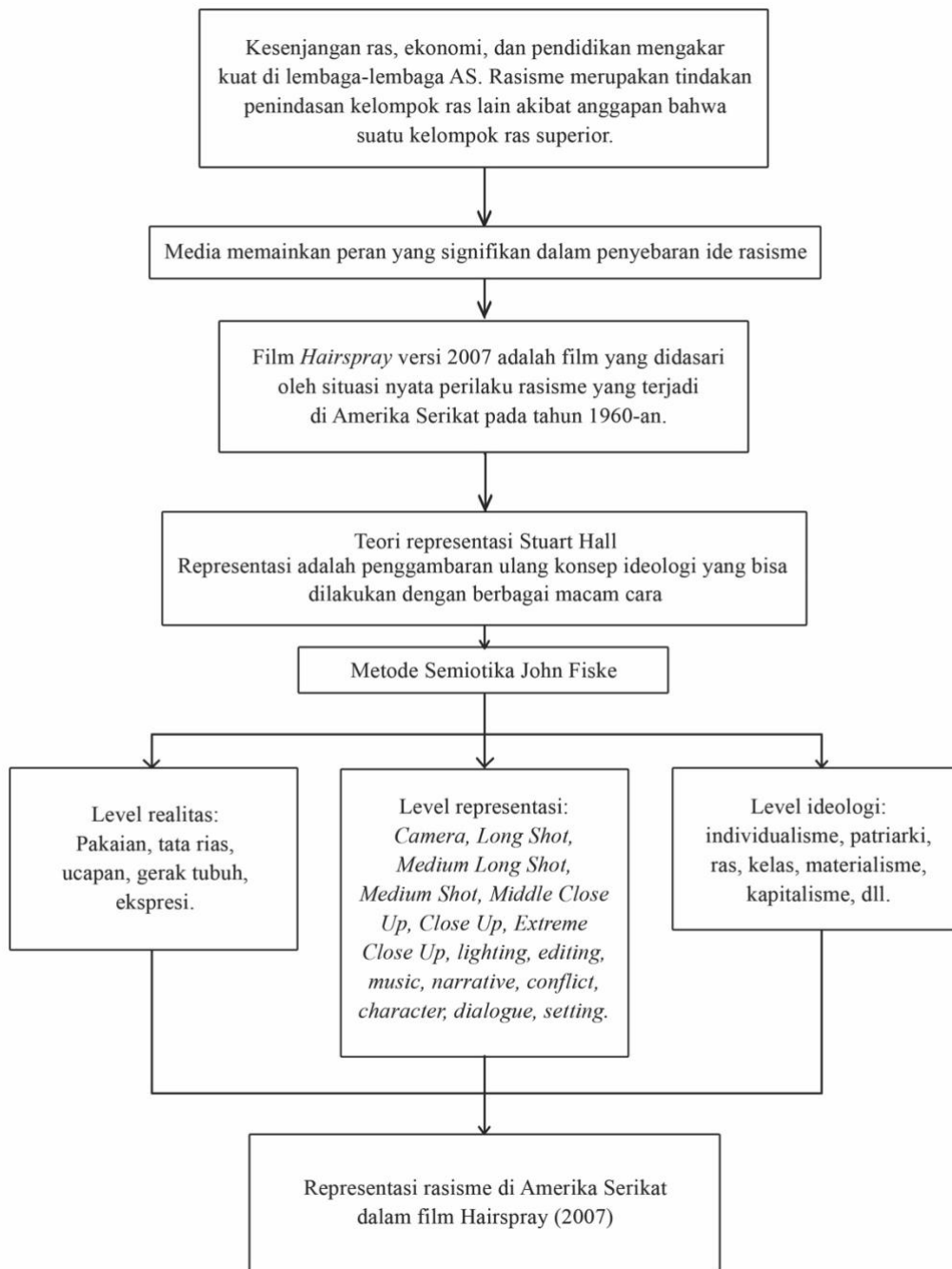
- Persaingan, melalui kebebasan perusahaan untuk masuk dan keluar pasar, memaksimalkan kesejahteraan sosial yaitu kesejahteraan bersama, baik produsen maupun konsumen.
- Mekanisme pasar, yang menentukan harga secara terdesentralisasi melalui interaksi antara pembeli dan penjual
- Kebebasan untuk memilih pihak untuk melakukan konsumsi, produksi, dan investasi.
- Peran pemerintah yang terbatas, untuk melindungi hak-hak warga negara dan memelihara lingkungan yang tertib, yang memfasilitasi berfungsinya pasar dengan baik.

2.7 Nisbah Antar Konsep

Rasisme adalah tindakan penindasan kelompok ras tertentu yang dianggap lebih inferior. Salah satu alasan mengapa rasisme ini masih bertahan hingga sekarang adalah kehadirannya media yang digunakan untuk menggambarkan ulang ide atau fenomena rasisme ini. Penggambaran ulang ini dikenal sebagai representasi. Salah satu media massa yang digunakan untuk menyebarkan representasi rasisme adalah film, yang berpengaruh karena konten *audio-visual* yang dirangkai sedemikian rupa untuk menyampaikan pesan ke banyak orang dengan baik. Pesan ini bisa berupa konteks terhadap sebuah fenomena seperti rasisme yang terjadi di sebuah negara dalam periode waktu tertentu. Agar letak representasi ini terdeteksi, diperlukan juga tanda-tanda yang dapat dianalisa dengan metode semiotika.

Peneliti menyelidiki penggambaran atau representasi rasisme dalam film *Hairspray* versi 2007 dengan pendekatan kualitatif dan metode semiotika John Fiske. Menurut John Fiske, semiotika mengandung tiga bidang studi utama, yaitu tanda, sistem di mana tanda tersebut diatur, dan budaya di mana sistem atau kode tersebut berlaku. Kode-kode televisi John Fiske digunakan untuk melihat tanda dan lambang yang digunakan agar menggambarkan ulang rasisme dalam film, yaitu realitas, representasi, dan ideologi.

2.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan Peneliti