

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan Umum (Pemilu) 2024 di Indonesia merupakan peristiwa krusial yang tidak hanya menentukan arah pemerintahan Indonesia, tetapi juga menggambarkan kualitas demokrasi negara ini. Dengan jumlah total pemilih sebanyak 74% dari total populasi di Indonesia, sebagian diantaranya merupakan pemilih pemula, pemilu ini menegaskan posisi Indonesia sebagai negara demokrasi terbesar ketiga di dunia (Detik, 2024). Pada Pemilu 2024, terdapat pemilihan presiden dan wakil presiden bersamaan dengan pemilihan anggota legislatif. Terdapat tiga koalisi besar yang terbentuk yaitu pasangan nomor urut 1, Anies Baswedan-Muhaimin Iskandar (AMIN); pasangan nomor urut 2, Prabowo Subianto-Gibran Rakabuming Raka; serta pasangan nomor urut 3, Ganjar Pranowo-Mahfud MD. Komisi Pemilihan Umum mulai menandai awal masa kampanye Pemilu 2024 dari tanggal 28 November 2023 hingga 10 Februari 2024.

Banyaknya jumlah pemilih tersebut membawa proses pemilu sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan. Pemilu 2024 menunjukkan persaingan antar partai politik dalam memperebutkan kekuasaan dengan membentuk sebuah koalisi (Agustin, Maharani, & Ramadhani, 2024). Hasil pemilu menentukan komposisi kekuatan politik di tingkat nasional dan lokal. Koalisi

besar seperti Koalisi Indonesia Maju (KIM) dan Koalisi Perubahan memegang peranan penting dalam pembentukan kebijakan dan pengambilan keputusan. Pasangan Prabowo Subianto-Gibran Rakabuming Raka memenangkan Pilpres 2024 dengan suara sekitar 58,6%, sementara partai seperti PDIP, Golkar, dan Gerindra meraih kursi signifikan di DPR.

Isu seperti penyalahgunaan wewenang, manipulasi sistem demokrasi, politik uang hingga kontroversi politik dinasti mewarnai Pemilu 2024. Salah satu isu besar adalah putusan Mahkamah Konstitusi mengenai batas usia calon presiden dan calon wakil presiden pada 16 Oktober 2023 (BBC, 2023). Putusan tersebut dianggap sebagian masyarakat menjadi karpet merah bagi putra Presiden Joko Widodo, Gibran Rakabuming Raka yang baru berusia 36 tahun untuk ikut serta bertarung kedalam Pemilu 2014. Hal ini menguatkan tuduhan bahwa Jokowi dan Gibran akan melakukan politik dinasti.

Pemilu 2024 tidak hanya penting secara kuantitatif, tetapi juga secara simbolik. Di sinilah media memainkan peran sentral, karena masyarakat tidak mengalami seluruh proses pemilu secara langsung, melainkan melalui narasi dan representasi yang dibentuk oleh media. Dalam konteks ini, media memiliki peran besar dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap Pemilu 2024. Sebagai salah satu bentuk media, film dokumenter memiliki kemampuan unik untuk mengangkat realitas politik, termasuk tantangan-tantangan demokrasi, melalui narasi dan visualisasi yang kuat. Film dokumenter tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga membentuk makna melalui pilihan narasi dan visual yang dirancang oleh pembuat film. Representasi yang

dihadirkan oleh film dokumenter menjadi proses aktif dalam memilih, menyusun, dan menyampaikan realitas tertentu kepada audiens. Namun, media dokumenter juga memiliki potensi untuk bias dan manipulasi informasi yang dapat memicu kontroversi, terutama ketika menyentuh isu-isu sensitif seperti pemilu. Media dalam penyebaran informasinya terjadi secara masif dan cepat namun masyarakat seringkali tanpa melakukan verifikasi terlebih dahulu sehingga berdampak secara dinamis dan emosional (Febriana, 2024). Mengingat hal tersebut, media menjadi sumber informasi utama dan berpengaruh bagi pilihan masyarakat di bilik suara (Kompas, 2023).

Film dokumenter *Dirty Vote* karya Dhandy Dwi Laksono menjadi sebuah karya penting untuk dianalisis, karena mengangkat isu-isu seputar manipulasi Pemilu yang dipengaruhi oleh kekuasaan politik yang ada. *Dirty Vote* diunggah pada tanggal 11 Februari 2024 di dua kanal YouTube yaitu PSHK Indonesia dan *Dirty Vote*. Film ini diproduksi oleh *Watchdog Documentary* dan disutradarai oleh Dhandy Dwi Laksono. *Dirty Vote* mengangkat isu mengenai skenario kecurangan serta adanya dugaan intervensi atau “cawe-cawe” yang dilakukan oleh pihak pemerintah untuk memenangkan salah satu pasangan calon presiden dan wakil presiden 2024. Penayangan *Dirty Vote* memicu kontroversi, mulai dari waktu penayangannya yang bertepatan dengan masa tenang pemilu hingga tuduhan bahwa film ini merupakan kampanye hitam (*black campaign*). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Drone Emprit (Drone Emprit, 2024), menunjukkan bahwa sebanyak 276.965 mention terkait film *Dirty Vote* di X. Mayoritas memberikan komentar negatif, yaitu sebanyak 50% atau 139.724.

Hal serupa juga di platform TikTok yang mana sebanyak 17.868.786 interaksi terkait *Dirty Vote* dan sebanyak 52% memberikan komentar negatif sebanyak 9.335.410 interaksi. Komentar negatif tersebut sebagian besar berasal dari pendukung Prabowo-Gibran yang menganggap film ini fitnah. Mereka juga menyebut film ini sebagai *black campaign* yang sengaja dikeluarkan pada masa tenang pemilu. Mereka mengajak sesama pendukung untuk tetap “*All in 02*” dan tidak terpengaruh oleh film *Dirty Vote* (CNBC Indonesia, 2024). Sementara itu, komentar positif sebagian besar berasal dari pendukung Ganjar-Mahfud, meskipun dalam film ini paslon 03 juga dikritik (CNBC Indonesia, 2024). *Dirty Vote* berdurasi 117 menit dengan menampilkan tiga pakar hukum tata negara, yaitu Bivitri Susanti, Feri Amsari, dan Zainal Arifin Mochtar. Ketiga pakar secara tidak langsung memancing diskusi mengenai keobjektifan narasi yang disajikan. Selain itu, film ini dianggap terlalu berat sebelah dalam menyajikan isu kecurangan dan intervensi pemerintah, sehingga menimbulkan tuduhan bahwa film ini merupakan bagian dari *black campaign*.

Film dokumenter *Dirty Vote* tidak hanya menyampaikan isu sensitif, tetapi juga menggunakan elemen-elemen visual dan naratif guna memudahkan dalam penyampaian pesan dan memengaruhi persepsi audiens. Dalam sebuah penelitian (Sjoraida, Guna, & Yudhakusuma, 2024), menunjukkan bahwa terdapat lima aspek utama yang digunakan dalam menganalisis sentimen dalam film dokumenter *Dirty Vote* yaitu plot, pameran sutradara, efek visual, dan musik. Kelima aspek tersebut merupakan elemen penting dalam membentuk keseluruhan pengalaman penonton. Terutama efek visual, yang terbukti mampu

meninggalkan kesan mendalam dan memengaruhi persepsi audiens terhadap isu yang diangkat.

Meskipun film ini banyak mengkritik Presiden Joko Widodo (Jokowi) sebagai individu, fokus dari film ini sebenarnya adalah bagaimana Pemilu dijadikan alat untuk memperkuat kekuasaan politik, yang seharusnya menjadi sarana demokrasi yang adil dan bebas. Dalam perspektif teori representasi, tokoh seperti Jokowi berfungsi sebagai simbol dari relasi kekuasaan yang lebih luas. Sosoknya digunakan untuk membingkai sistem pemilu sebagai ruang manipulasi yang dikontrol oleh elite politik. Dengan kata lain, *Dirty Vote* tidak sedang membuat narasi tentang Jokowi sebagai individu, tetapi sebagai perpanjangan dari sistem politik yang telah menyimpang. Fokus penelitian ini, oleh karena itu, tetap diarahkan pada pemilu sebagai sistem representasi demokrasi yang sedang dipertarungkan maknanya melalui media.

Pemilu sebagai wahana legitimasi kekuasaan relevan dengan dinamika politik Indonesia. Sebagaimana dijelaskan oleh Stuart Hall dalam teori representasinya, representasi dalam media bukan hanya mencerminkan realitas, tetapi juga proses aktif pembentukan makna melalui tanda, simbol, dan narasi (Hall, Representation, 1997). Maka, cara media merepresentasikan pemilu akan membentuk cara publik memahami demokrasi itu sendiri, apakah ia netral, adil, atau justru telah dikendalikan oleh kekuasaan. Lebih jauh, representasi pemilu dalam film ini memicu perdebatan luas di tengah masyarakat. Tuduhan kampanye hitam, ketidaknetralan narasi, hingga pelaporan ke kepolisian menunjukkan bahwa pemilu bukan hanya peristiwa politik, tetapi juga medan

wacana ideologis. Dalam konteks ini, representasi pemilu dalam *Dirty Vote* bukan sekadar cerita visual, tetapi praktik makna yang berpotensi memengaruhi kepercayaan, partisipasi, dan kesadaran politik masyarakat. Apalagi di era digital, di mana film ini ditonton jutaan kali hanya dalam waktu 24 jam, dampak representasi tersebut tidak bisa diabaikan.

Dalam hal ini, *Dirty Vote* membangun representasi Pemilu yang lebih besar, yaitu proses demokrasi yang dipengaruhi oleh kekuasaan politik yang dominan, dengan menunjukkan bagaimana kekuasaan Presiden Jokowi mengatur jalannya Pemilu demi kepentingan politik tertentu. Film ini menggambarkan bahwa Pemilu, meskipun terlihat sebagai sarana untuk memilih pemimpin, sebenarnya digunakan sebagai alat untuk memperkuat posisi politik yang sudah ada melalui manipulasi sistem demokrasi. Pemilu, dalam film ini, tidak ditampilkan sebagai mekanisme demokratis yang netral, melainkan sebagai sistem yang direkayasa oleh aktor-aktor dominan untuk mempertahankan kekuasaan.

Kontroversi terkait pencalonan Gibran Rakabuming Raka sebagai calon wakil presiden menunjukkan bagaimana Pemilu 2024 menjadi medan untuk menciptakan legitimasi kekuasaan. Kontroversi tersebut memicu perdebatan politik dinasti dan intervensi kekuasaan dalam proses pemilu. Gibran, yang masih berusia di bawah 40 tahun, bisa maju sebagai cawapres setelah Mahkamah Konstitusi (MK) mengeluarkan putusan yang mengubah batas usia minimal calon presiden dan wakil presiden. Putusan MK Nomor 90/PUU-XXI/2023 ini menghapus syarat usia minimal 40 tahun jika calon pernah atau

sedang menjabat kepala daerah terpilih melalui pemilihan umum (Kompas, 2024). Namun, putusan ini dianggap cacat hukum dan bermasalah secara etika karena Ketua MK saat itu, Anwar Usman, adalah paman Gibran, sehingga menimbulkan tuduhan konflik kepentingan dan karpet merah bagi Gibran.

Pendekatan semiotika John Fiske menjadi penting untuk mengurai bagaimana kode representasi dalam film *Dirty Vote* mengatur bagaimana isu-isu tersebut disampaikan kepada audiens. Representasi tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga membentuk makna ideologis yang mendalam (Fiske J. , 2010). Dalam *Dirty Vote*, film ini tidak hanya mengungkap fakta kecurangan dalam Pemilu, tetapi juga mengemasnya dalam kode visual dan naratif yang memperkuat gambaran tentang bagaimana kekuasaan dapat mengendalikan proses demokrasi. Representasi Pemilu dalam film ini mengajak audiens untuk mempertanyakan integritas sistem demokrasi, di mana Pemilu tidak lagi hanya menjadi ruang bagi rakyat untuk memilih, tetapi juga alat untuk memperkuat kekuasaan yang ada.

Oleh karena itu, penelitian ini memilih untuk menganalisis representasi Pemilu dalam film *Dirty Vote* karena Pemilu 2024 adalah arena utama di mana konflik kekuasaan terjadi. Film ini menggambarkan bagaimana Pemilu dapat dimanipulasi oleh aktor-aktor politik yang berkuasa, dan bagaimana proses demokrasi yang seharusnya bebas dan adil menjadi terdistorsi oleh politik kekuasaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana representasi tersebut dibentuk melalui visual dan narasi film, serta dampaknya terhadap persepsi publik tentang Pemilu dan legitimasi kekuasaan.

1.2 Rumusan Masalah

Pemilihan Umum 2024 di Indonesia merupakan momentum krusial dalam dinamika politik negara ini. Sebagai proses demokrasi yang mendasar, Pemilu memainkan peran penting dalam menentukan arah kebijakan publik dan legitimasi pemerintahan. Namun, dalam pelaksanaannya, media seringkali memberitakan mengenai dugaan kecurangan yang terjadi selama Pemilu. *Dirty Vote* menjadi salah satu film dokumenter yang berani mengangkat isu mengenai skenario kecurangan yang terjadi dalam Pemilu 2024. Dengan narasi yang kuat dan disertai visual yang tajam, film ini mampu menarik perhatian masyarakat dan memicu pro dan kontra di kalangan audiens. Berdasarkan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana film dokumenter *Dirty Vote* merepresentasikan proses Pemilihan Umum 2024 di Indonesia, khususnya terkait isu kecurangan, sehingga memicu kontroversi di kalangan masyarakat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari pertanyaan diatas yang telah diuraikan oleh rumusan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan “Representasi Pemilihan Umum 2024 di Indonesia dalam Film Dokumenter *Dirty Vote*”.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai representasi politik dan isu-isu pemilu di media dokumenter

melalui analisis semiotika berdasarkan kerangka John Fiske. Pendekatan ini memberikan pemahaman tentang bagaimana kode-kode realitas, representasi, dan ideologi bekerja dalam membentuk makna terkait isu-isu politik, seperti kejujuran, transparansi, dan manipulasi data. Penelitian ini juga bertujuan memperkuat literatur terkait kajian representasi politik dalam film dokumenter, serta menginspirasi penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi peran media dalam membentuk pemahaman publik mengenai proses politik.

1.4.2 Praktis

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pembuat film dokumenter dan praktisi media lainnya dalam memahami dampak kode-kode visual dan naratif terhadap persepsi publik. Temuan penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana konstruksi makna dalam media dapat memengaruhi penerimaan audiens, sehingga dapat memandu praktik produksi konten media yang lebih bertanggung jawab. Selain itu, bagi pembuat kebijakan, penelitian ini dapat menjadi masukan penting dalam mengidentifikasi potensi dampak sosial dari representasi politik yang disampaikan melalui media.

1.4.3 Sosial

Dalam konteks sosial, penelitian ini membantu masyarakat untuk lebih kritis dalam mengonsumsi informasi dari media, khususnya film dokumenter yang mengangkat isu-isu sensitif. Dengan memahami bagaimana representasi politik dibentuk dan bagaimana media bekerja

melalui kode-kode yang berlapis, penelitian ini berkontribusi pada peningkatan literasi media dan kesadaran masyarakat terhadap dinamika politik, demokrasi, dan peran media dalam pembentukan opini publik.

1.5 Kerangka Pemikiran

1.5.1 State of The Art

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas representasi politik dalam film dokumenter *Dirty Vote*, terutama terkait dengan isu Pemilu 2024 di Indonesia. Penelitian-penelitian ini memberikan wawasan penting, tetapi pendekatan yang digunakan berbeda dengan fokus penelitian ini.

Pada penelitian pertama dari Eugene A.M.K. Satata, Daniel Luther C. Korompis, dan Mikael Dimas yang berjudul **Framing Kecurangan Menjelang Pemilu 2024 dalam Film “Dirty Vote”** (Satata, Korompis, & Dimas, 2024). Penelitian ini menganalisis pembingkai (framing) isu kecurangan dalam Pemilu 2024 yang diangkat oleh film *Dirty Vote* menggunakan model framing Gamson dan Modigliani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini menggambarkan kecurangan pemilu sebagai ancaman sistematis terhadap demokrasi. Penelitian ini berfokus pada analisis framing sebagai cara penyajian isu, tanpa menggali lebih dalam elemen-elemen visual atau semiotika film dokumenter.

Pada penelitian kedua oleh Angelica Nathaniella dan Irwan Triadi yang berjudul **Pengaruh Film Dokumenter “Dirty Vote” pada Saat Masa Tenang Pemilihan Umum Tahun 2024 di Indonesia** (Nathaniella &

Triadi, 2024). Penelitian ini mengkaji pengaruh penayangan film *Dirty Vote* terhadap masyarakat selama masa tenang Pemilu 2024 dengan metode yuridis normatif dengan pendekatan studi kepustakaan. Temuan menunjukkan bahwa film ini memengaruhi persepsi masyarakat tentang kecurangan pemilu dan mendorong pemilih untuk lebih bijak dalam memilih. Fokus penelitian ini adalah pada dampak sosial dan hukum, tanpa membahas bagaimana representasi Pemilu dibangun secara visual dan naratif dalam film.

Pada penelitian ketiga oleh Atsani Wulansari dan Sukron Mazid yang berjudul *Revealing the Ideology of Documentary Film Dirty Vote: Critical Discourse Analysis with Transitivity Perspective* (Wulansari & Mazid, 2024). Penelitian ini menggunakan Analisis Wacana Kritis (AWK) dengan perspektif transitivitas untuk mengungkap ideologi yang disampaikan oleh film *Dirty Vote*. Hasilnya menunjukkan bahwa film ini mencerminkan ideologi tertentu melalui berbagai proses wacana, seperti material, relasional, dan perilaku. Penelitian ini memberikan wawasan tentang asumsi ideologis dalam teks film, tetapi tidak menggunakan teori representasi atau semiotika untuk menganalisis tanda-tanda visual dalam film.

Berbeda dengan ketiga penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan teori representasi Stuart Hall dan pendekatan semiotika John Fiske untuk menganalisis film *Dirty Vote*. Pendekatan ini menggali bagaimana tanda-tanda visual, naratif, dan ideologis dalam film membangun representasi Pemilu 2024. Penelitian ini menitikberatkan

analisis pada bagaimana elemen-elemen visual dan narasi dalam film *Dirty Vote* bekerja untuk membentuk makna tentang Pemilu 2024. Ini melengkapi penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada dampak sosial atau analisis ideologis. Penelitian ini juga mengkaji bagaimana representasi Pemilu 2024 dalam *Dirty Vote* memicu pro dan kontra di kalangan masyarakat, sesuatu yang belum secara mendalam dibahas oleh penelitian lain. Dengan kebaruan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap studi representasi politik di media dokumenter, khususnya dalam memahami peran elemen visual dan naratif dalam membentuk opini publik tentang pemilu.

1.5.2 Paradigma Penelitian

Menurut Guba dan Lincoln, paradigma didefinisikan sebagai sekumpulan keyakinan dasar atau pandangan metafisik yang berkaitan dengan prinsip-prinsip utama (Guba & Yvonna, 1994). Paradigma merupakan seperangkat set asumsi, konsep, nilai-nilai, praktek, dan cara pandang realitas atas suatu disiplin ilmu untuk melihat suatu fenomena (Jaya, 2020). Paradigma menjadi cara pandang atau pola pikir atas suatu realitas yang diteliti untuk ditemukan pemecahan persoalannya. Paradigma menjadi perspektif peneliti tentang bagaimana peneliti melihat realita, mempelajari suatu fenomena, cara-cara yang digunakan dalam penelitian, dan cara-cara dalam menginterpretasikan temuan (Jaya, 2020).

Penelitian ini menggunakan paradigma kritis untuk menganalisis film dokumenter *Dirty Vote* dengan tujuan mengungkap ideologi tersembunyi

yang tidak langsung diungkapkan oleh film ini. Paradigma kritis dipilih karena pendekatannya yang fokus pada membongkar struktur kekuasaan dan ideologi yang mendasari representasi dalam media, serta bagaimana film ini merepresentasikan Pemilu 2024 dalam kekuasaan Jokowi. Paradigma ini memungkinkan untuk menggali lebih dalam bagaimana media, dalam hal ini film dokumenter, membentuk representasi tentang fenomena sosial dan politik, serta bagaimana representasi tersebut dapat memperkuat atau meruntuhkan kekuasaan yang ada.

Paradigma kritis memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi strategi manipulasi dalam media dan bagaimana film ini, sebagai sebuah produk budaya, tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga membangun makna ideologis yang kuat untuk mempengaruhi penonton. Film *Dirty Vote* menyajikan peristiwa-peristiwa dalam Pemilu 2024 dengan cara yang sangat selektif dan mengarah pada satu kesimpulan, yang menunjukkan bahwa media bukan hanya mencerminkan realitas, tetapi mengolahnya sesuai dengan agenda tertentu.

Selain itu, paradigma kritis memberikan ruang untuk menggali kontradiksi dalam film, seperti misalnya bagaimana film yang mengkritik kekuasaan tersebut justru bisa memperkuat posisi politik yang dikritik, atau bagaimana film ini menyajikan narasi yang kuat meskipun berpotensi tidak efektif dalam mencapai tujuannya. Ini mengarah pada analisis lebih dalam mengenai bagaimana media bisa digunakan untuk memperkuat atau menantang struktur kekuasaan yang ada.

1.5.3 Kerangka Teori

1.5.3.1 Representasi

Stuart Hall menyatakan bahwa representasi adalah proses penting dalam pembentukan makna. Representasi tidak hanya mencerminkan realitas yang ada, tetapi juga merupakan proses aktif yang melibatkan produksi makna melalui bahasa, simbol, atau media (Hall, Representation, 1997). Media tidak hanya berfungsi sebagai refleksi pasif dari realitas, tetapi juga menciptakan realitas itu sendiri melalui konstruksi tertentu. Representasi menjadi bagian integral dari praktik budaya, di mana makna diproduksi, dipertukarkan, dan dikonsolidasikan dalam kehidupan sosial. Hall menempatkan representasi sebagai elemen penting dalam "sirkuit budaya" (*cultural circuit*), yang menghubungkan produksi, konsumsi, regulasi, dan identitas.

Menurut Hall, representasi melibatkan dua sistem utama (Hall, Representation, 1997). Pertama, sistem konseptual, yaitu sistem yang memungkinkan individu untuk mengorganisasi konsep-konsep mental mereka guna memahami dunia. Sistem ini menciptakan makna melalui ide dan konsep yang terstruktur dalam pikiran manusia. Kedua, sistem bahasa, yang menjadi alat utama untuk mengekspresikan konsep-konsep tersebut. Bahasa, dalam pandangan Hall, mencakup tanda-tanda seperti kata, gambar, suara, dan simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Dalam sistem ini, makna tidak bersifat tetap atau inheren pada suatu objek, melainkan selalu bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh konteks

sosial dan budaya. Bahasa dalam media tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga berperan dalam membentuk dan menciptakan realitas baru (Eriyanto, 2001). Bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi yang netral yang mana diksi memiliki kekuatan untuk membentuk dan mengarahkan cara publik berpikir dan memahami suatu isu atau peristiwa sesuai dengan perspektif atau kepentingan tertentu (Burke, 1966).

Hall juga menjelaskan bahwa dalam proses representasi terdapat tiga pendekatan utama (Hall, Representation, 1997). Pendekatan pertama adalah reflektif, di mana bahasa dianggap mencerminkan makna yang sudah ada di dunia. Pendekatan kedua adalah intensional, yang menempatkan makna sebagai hasil dari apa yang ingin dikomunikasikan oleh pembicara atau pembuat media. Pendekatan ketiga, yang menjadi fokus utama Hall, adalah konstruksionis. Pendekatan ini menyatakan bahwa makna dibentuk melalui proses konstruksi sosial dan budaya yang melibatkan penggunaan tanda-tanda serta kode-kode yang kompleks.

Hall menegaskan bahwa representasi tidak pernah sepenuhnya bebas dari pengaruh ideologi. Representasi tidak pernah sepenuhnya netral atau objektif, melainkan merupakan konstruksi yang dipengaruhi oleh ideologi, nilai-nilai, dan sudut pandang tertentu (Eriyanto, 2001). Dalam film dokumenter seperti *Dirty Vote*, ideologi tersebut dapat mencerminkan pandangan kritis terhadap demokrasi atau mengangkat isu kecurangan yang menantang narasi politik tertentu. Media sebagai alat representasi sering kali merefleksikan nilai, kepercayaan, dan perspektif tertentu yang

mencerminkan relasi kekuasaan dalam masyarakat. Representasi ini tidak hanya menggambarkan realitas, tetapi juga mengatur cara orang berpikir, bertindak, dan memahami dunia. Dalam konteks media, representasi dapat membentuk identitas, menciptakan perbedaan, serta memainkan peran besar dalam memengaruhi opini publik.

1.5.3.2 Semiotika

Semiotika merupakan studi mengenai tanda-tanda dan bagaimana tanda-tanda tersebut berfungsi dalam komunikasi (Littlejohn, 1996). Tidak hanya mengacu pada objek atau kata sebagai bentuk tanda, semiotika juga berfokus pada makna yang lebih mendalam yang sering kali berhubungan dengan pengalaman atau hubungan pribadi. Menurut Charles Sanders Peirce, salah satu pelopor semiotika, konsep utama dalam semiotika adalah "semiosis," yang didefinisikan sebagai hubungan antara tanda, objek, dan makna (Littlejohn, 1996). John Fiske mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan cara tanda tersebut menghasilkan makna dalam proses komunikasi (Fiske J. , 2010).

Umberto Eco menyebutkan bahwa tanda adalah sebuah "kebohongan," karena tanda menyembunyikan sesuatu yang lebih dalam daripada sekadar wujudnya sendiri (Gottdiener, 1995). Ferdinand de Saussure juga menambahkan bahwa realitas manusia dibentuk oleh tanda-tanda sosial, yang tidak hanya mencerminkan dunia nyata tetapi juga membentuk persepsi manusia terhadapnya (Bignell, 1997). Tanda-tanda tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga memiliki peran dalam membentuk

persepsi manusia terhadap dunia. Paul Watson menyatakan bahwa media massa membentuk persepsi tentang kebenaran, bukan kebenaran sejati (Abrar, 1995). Volosinov menyatakan bahwa setiap tanda, termasuk kata-kata atau simbol, selalu mengandung ideologi tertentu (Hall, Representation, 1997). Oleh karena itu, komunikasi tidak pernah netral tetapi selalu mencerminkan nilai atau pandangan tertentu.

Semiotika memfokuskan pada hubungan antara tanda (sign), konsep yang dirujuk tanda tersebut (signified), dan bentuk materialnya (signifier). Bagi Fiske, komunikasi tidak hanya tentang transfer informasi tetapi juga melibatkan produksi makna yang bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya (Fiske J. , 2010).

Fiske membagi analisis semiotika menjadi tiga tingkatan kode utama (Fiske J. , 2010), yaitu:

1. **Kode Realitas:** Kode ini mencakup elemen-elemen yang tampak nyata dalam representasi, seperti ekspresi wajah, pakaian, lingkungan, atau dialog. Elemen-elemen ini membentuk persepsi awal audiens tentang apa yang terlihat nyata atau realistis dalam teks media. Misalnya, dalam sebuah film dokumenter seperti *Dirty Vote*, kode realitas dapat ditemukan dalam penggambaran wawancara dengan para ahli atau simbol-simbol visual yang menunjukkan isu tertentu.

2. **Kode Representasi:** Pada tingkat ini, Fiske menyoroti bagaimana elemen-elemen realitas tersebut diatur dan disajikan melalui media. Proses ini mencakup aspek teknis seperti sudut kamera, pencahayaan, penggunaan

musik, atau teknik editing. Dalam konteks film dokumenter, kode representasi terlihat pada bagaimana narasi disusun untuk menyoroti tema tertentu, misalnya kecurangan pemilu.

3. **Kode Ideologi:** Kode ideologi mencerminkan nilai-nilai, keyakinan, atau ideologi tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuat media. Fiske menekankan bahwa kode ideologi ini sering kali menggambarkan hubungan kekuasaan dalam masyarakat, seperti isu keadilan sosial, politik, atau ekonomi yang tercermin dalam narasi media. Dalam *Dirty Vote*, kode ideologi dapat dilihat melalui penggambaran isu-isu demokrasi atau kecurangan yang dirancang untuk memengaruhi opini audiens.

Fiske juga menekankan bahwa tanda dan kode bersifat polisemi, yang berarti mereka dapat memiliki banyak makna tergantung pada konteks sosial, budaya, dan ideologi audiens (Fiske J. , 2010). Dalam proses ini, makna tidak bersifat tetap atau objektif, melainkan terbentuk melalui interaksi antara pembuat media dan audiens. Pendekatan semiotika Fiske relevan untuk analisis media seperti *Dirty Vote*, karena ia membantu peneliti untuk mengeksplorasi bagaimana makna dibentuk melalui pilihan narasi, visual, dan elemen teknis lainnya, serta bagaimana makna tersebut mencerminkan atau menantang ideologi dominan di masyarakat.

1.5.3.3 Ideologi dalam Media

Ideologi adalah sebagai sistem gagasan, keyakinan, dan representasi yang membentuk cara individu memahami hubungan mereka dengan realitas (Althusser, 1971). Ideologi tidak hanya mencerminkan realitas

sosial, tetapi juga membentuk dan mempengaruhi cara individu memahami dunia dan posisi mereka di dalamnya. Dalam konteks media, ideologi seringkali tersembunyi di balik representasi visual, narasi, dan simbol yang tampak netral, tetapi sebenarnya mencerminkan atau menantang hubungan kekuasaan dalam masyarakat (Althusser, 1971). Menurut Althusser, ideologi bekerja melalui proses yang disebut "interpelasi," di mana individu diakui sebagai subjek oleh ideologi dan dengan demikian, mereka secara tidak sadar menerima dan menginternalisasi nilai-nilai dan norma-norma yang mendukung sistem yang ada (Althusser, 1971). Media tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga membantu membentuk cara berpikir masyarakat tentang isu-isu tertentu, seperti politik, demokrasi, atau kecurangan pemilu.

John Fiske menyatakan bahwa ideologi adalah sistem nilai, kepercayaan, dan pemahaman yang secara tidak langsung memengaruhi cara individu atau masyarakat memaknai realitas (Fiske J. , 2010). Ideologi ini tidak hanya hadir dalam bentuk eksplisit, tetapi seringkali tersembunyi dalam tanda-tanda dan teks yang kita konsumsi sehari-hari, seperti media, bahasa, dan budaya populer. Fiske menjelaskan bahwa ideologi bekerja melalui proses yang halus namun efektif, di mana makna dan pesan tertentu disampaikan dan diterima sebagai sesuatu yang "alamiah" atau "wajar" dalam masyarakat (Fiske J. , 2010). Dalam semiotika, kode ideologi terlihat pada bagaimana narasi, visual, dan elemen teknis dalam media membentuk persepsi tentang realitas. Menurut Fiske, media memiliki peran penting

dalam menyebarkan ideologi, terutama melalui apa yang disebut sebagai *signifying practices* (praktik penandaan) (Fiske J. , 2010). Dalam konteks ini, media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membantu membentuk cara masyarakat memandang dunia. Oleh karena itu, media bukanlah entitas netral, sebaliknya media berperan aktif dalam mengonstruksi dan menyebarluaskan makna ideologis.

Stuart Hall juga menjelaskan bahwa representasi dalam media tidak pernah netral dan selalu melibatkan ideologi (Hall, Representation, 1997). Ideologi sebagai sistem gagasan, representasi, dan makna yang tidak hanya mencerminkan realitas sosial tetapi juga membentuknya melalui praktik budaya dan representasi. Ideologi bekerja dengan cara membuat hubungan sosial tertentu tampak alami, normal, dan tidak dapat diubah, meskipun sebenarnya itu adalah konstruksi sosial. Hall menekankan bahwa ideologi sering kali beroperasi secara tersembunyi melalui representasi yang terlihat "alami" (Hall, Representation, 1997). Ia menjelaskan bahwa media dan bahasa adalah alat utama untuk menyebarkan ideologi karena keduanya berfungsi sebagai sistem tanda yang memungkinkan produksi dan sirkulasi makna di dalam masyarakat. Representasi tidak pernah netral, tetapi dipengaruhi oleh kepentingan kekuasaan dan ideologi dominan. Ideologi, melalui media, menentukan cara masyarakat memahami peran, nilai, dan norma sosial tertentu. Salah satu kontribusi penting Hall adalah gagasan bahwa makna bersifat konstruktif, bukan reflektif (Hall, Representation,

1997). Dalam konteks ini, ideologi tidak hanya mencerminkan realitas tetapi juga mengkonstruksi pemahaman publik tentang dunia.

1.6 Operasional Konsep

Penelitian ini menganalisis bagaimana Pemilu 2024 direpresentasikan dalam film dokumenter *Dirty Vote* melalui kerangka semiotika John Fiske. Representasi dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui tiga tingkat kode semiotika utama, yaitu:

1. Kode Realitas: Menganalisis elemen-elemen nyata seperti simbol politik (TPS, kandidat, masyarakat), ekspresi wajah, pakaian, atau gestur tokoh yang ditampilkan dalam film. Melihat bagaimana elemen-elemen ini digunakan untuk mencerminkan dunia nyata dan membangun persepsi audiens terhadap Pemilu.

2. Kode Representasi: Menganalisis bagaimana elemen-elemen realitas diorganisasi melalui teknik penyajian media, seperti sudut kamera, pencahayaan, pengeditan, dan musik latar. Teknik ini membantu membentuk narasi tertentu yang mendukung pesan dalam film.

3. Kode Ideologi: Menganalisis pesan-pesan ideologis yang terkandung dalam film, seperti pandangan tentang demokrasi, kecurangan Pemilu, atau legitimasi politik. Melihat bagaimana film ini mencerminkan atau menantang nilai-nilai dominan dalam masyarakat Indonesia.

Dengan operasionalisasi ini, penelitian berfokus pada bagaimana elemen-elemen dalam *Dirty Vote* membangun representasi Pemilu 2024, serta

bagaimana representasi ini mencerminkan ideologi tertentu dalam konteks sosial-politik Indonesia.

1.7 Asumsi Penelitian

Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa media, termasuk film dokumenter, tidak hanya mencerminkan realitas sosial, tetapi aktif membentuk realitas melalui proses representasi (Hall, Representation, 1997). Representasi yang dihasilkan selalu dipengaruhi oleh ideologi tertentu yang mencerminkan atau menantang nilai-nilai dominan dalam masyarakat (Fiske J. , 2010). Dalam konteks *Dirty Vote*, tanda-tanda visual, audio, dan naratif tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai konstruksi ideologis yang membentuk persepsi masyarakat terhadap Pemilu 2024, seperti isu kecurangan, politik dinasti, dan legitimasi demokrasi. Makna yang dihasilkan dari tanda-tanda tersebut tidak netral, melainkan merupakan hasil dari proses seleksi dan konstruksi yang dipengaruhi oleh sudut pandang pembuat media (Fiske J. , 2010).

Selain itu, diasumsikan bahwa film dokumenter sebagai wacana politik mampu memengaruhi opini publik dengan menghadirkan narasi yang menantang atau mendukung ideologi tertentu (Hall, Representation, 1997). Representasi yang dihasilkan dalam *Dirty Vote* menggunakan elemen-elemen semiotika seperti kode realitas, kode representasi, dan kode ideologi, yang mencerminkan nilai-nilai sosial, budaya, dan politik dalam konteks Pemilu 2024 (Fiske J. , 2010). Oleh karena itu, tanda-tanda yang disampaikan melalui film ini tidak hanya berfungsi sebagai cerminan fakta, tetapi juga berpotensi

membentuk kontroversi karena menyentuh isu-isu sensitif yang berkaitan dengan aktor politik, legitimasi Pemilu, dan keadilan demokrasi.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika John Fiske untuk memahami bagaimana Pemilu 2024 direpresentasikan dalam film dokumenter *Dirty Vote*. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi makna yang tersembunyi di balik elemen-elemen visual, naratif, dan simbolis yang terdapat dalam teks media, sehingga mampu memberikan gambaran mendalam mengenai representasi yang dihasilkan (Creswell, 2013). Metode analisis semiotika digunakan untuk mengkaji tanda-tanda dalam film, di mana tanda-tanda tersebut dipecah menjadi tiga tingkatan kode utama: kode realitas, kode representasi, dan kode ideologi (Fiske J. , 2010). Ketiga kode ini menjadi kerangka untuk memahami bagaimana elemen-elemen dalam film membentuk makna dan mencerminkan ideologi tertentu.

Data utama dalam penelitian ini adalah film dokumenter *Dirty Vote*, yang dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi bagaimana narasi, simbol, dan elemen visual digunakan untuk menggambarkan isu-isu penting, seperti kecurangan Pemilu, politik dinasti, dan legitimasi demokrasi. Elemen-elemen tersebut dianalisis untuk mengungkap makna

denotatif (literal) dan konotatif (asosiasi budaya) yang terkandung dalam teks media (Hall, Representation, 1997). Penelitian ini juga mempertimbangkan bagaimana ideologi yang direpresentasikan dalam film dapat mencerminkan atau menantang nilai-nilai dominan di masyarakat, yang sering kali tersembunyi di balik tanda-tanda visual dan narasi yang tampak netral (Fiske J. , 2010).

Proses penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data dari film dokumenter *Dirty Vote* dalam keadaan sebenarnya, kemudian menganalisis tanda-tanda yang ada secara sistematis dan terarah, sehingga tetap menjaga objektivitas dan validitas ilmiah (Nawawi & Mimi, 1996). Dengan desain penelitian ini, diharapkan dapat mengungkap bagaimana *Dirty Vote* merepresentasikan Pemilu 2024 serta bagaimana elemen-elemen semiotika dalam film tersebut mencerminkan ideologi tertentu yang berkontribusi pada wacana politik di Indonesia.

1.8.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah film dokumenter *Dirty Vote* yang berupa potongan gambar dari adegan atau scene.

1.8.3 Sumber Data

1.8.3.1 Sumber Data Primer

Data utama penelitian ini diperoleh secara langsung dari film dokumenter *Dirty Vote* berbentuk adegan-adegan yang terpilih sesuai dengan tujuan penelitian.

1.8.3.2 Sumber Data Sekunder

Data pendukung penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah nasional maupun internasional, artikel berita, dokumen resmi, *e-book*, buku fisik maupun penelitian. Data sekunder didapatkan dari sumber kedua untuk melengkapi data primer guna menghasilkan data yang sempurna.

1.8.4 Teknik Pengumpulan Data

1.8.4.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek yang akan diteliti, menganalisis, serta mencatat hasil temuan dengan mengarahkan alat-alat indera (Jaya, 2020). Observasi dapat membuat peneliti tidak hanya mengumpulkan banyak data saja, melainkan juga memperoleh kesan-kesan pribadi dan merasakan suasana sosial yang diteliti. Melalui teknik ini, informasi akan diambil melalui observasi dan analisis adegan dalam film dokumenter *Dirty Vote*, baik dari segi visual maupun dialog, yang merepresentasikan pemilihan umum 2024.

1.8.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan suatu fenomena yang telah terjadi sebelumnya (Jaya, 2020). Dokumentasi penting digunakan guna menunjang keberhasilan observasi serta memudahkan peneliti dalam mengolah data. Kumpulan data dokumentasi bisa berbentuk literatur, artefak, foto dan lain

sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini didapatkan dari buku-buku, jurnal ilmiah, artikel berita daring dan lain sebagainya.

1.8.5 Analisis dan Interpretasi Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika John Fiske untuk menganalisis tanda-tanda yang terdapat dalam film dokumenter *Dirty Vote*. Analisis data dilakukan dengan memecah elemen-elemen film ke dalam tiga tingkatan kode utama: kode realitas, kode representasi, dan kode ideologi. Masing-masing kode dianalisis untuk memahami bagaimana elemen-elemen tersebut membentuk makna dan merepresentasikan isu-isu politik, seperti Pemilu 2024, kecurangan, dan politik dinasti. Proses analisis dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Kode Realitas:

- a. Identifikasi Elemen-Elemen Nyata: Pada tahap ini, elemen-elemen visual seperti ekspresi wajah, gestur, pakaian, latar tempat, dan dialog dalam film diidentifikasi. Elemen-elemen ini mencerminkan realitas yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada audiens.

- b. Interpretasi Makna Literal: Elemen-elemen ini dianalisis berdasarkan makna literalnya untuk memahami representasi yang langsung terlihat di permukaan.

2. Kode Representasi

- a. Analisis Teknik Media: Elemen-elemen kode realitas kemudian dikaji berdasarkan bagaimana teknik media seperti sudut

kamera, pencahayaan, musik, dan editing digunakan untuk merepresentasikan realitas.

b. Penekanan Pada Narasi Visual dan Audio: Fokus pada bagaimana teknik penyajian ini memengaruhi audiens dalam memahami isu-isu Pemilu 2024 yang digambarkan dalam film.

c. Interpretasi Konotatif: Analisis beralih dari makna literal ke makna konotatif, yaitu asosiasi budaya, emosional, atau ideologis yang terkandung dalam elemen-elemen tersebut.

3. Kode Ideologi

a. Menggali Pesan Ideologis: Elemen-elemen visual dan naratif dianalisis untuk mengungkap nilai-nilai, keyakinan, atau pandangan dunia yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

b. Hubungan dengan Konteks Sosial-Politik: Pesan-pesan ideologis yang ditemukan dihubungkan dengan konteks Pemilu 2024 di Indonesia untuk memahami bagaimana film ini mencerminkan atau menantang ideologi dominan.

c. Kritik Terhadap Representasi: Analisis juga mengkaji apakah representasi dalam film bersifat tendensius, bias, atau netral dalam menyajikan isu-isu yang diangkat.

Interpretasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menghubungkan hasil analisis tanda-tanda dalam film dengan kerangka teori yang digunakan, yaitu teori representasi Stuart Hall dan semiotika John Fiske. Proses interpretasi mencakup beberapa langkah penting. Pertama,

membandingkan makna literal (denotatif) dari tanda-tanda dalam film dengan makna konotatif, yaitu asosiasi budaya atau ideologis yang terkandung di dalamnya. Proses ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana makna yang dihasilkan mencerminkan isu-isu sosial-politik, seperti kecurangan Pemilu, politik dinasti, atau legitimasi demokrasi. Kedua, menilai narasi ideologis yang muncul dari elemen-elemen representasi dalam film. Pada tahap ini, elemen-elemen tersebut diinterpretasikan untuk melihat apakah mereka mendukung atau menantang nilai-nilai dominan, seperti keadilan demokrasi atau integritas politik. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi potensi film dalam membentuk opini publik melalui representasi yang disajikan. Terakhir, menyimpulkan makna keseluruhan dari kombinasi elemen visual, naratif, dan simbol dalam film untuk mengungkap narasi tertentu yang dibangun terkait Pemilu 2024. Hasil interpretasi ini kemudian dikaitkan dengan pertanyaan penelitian dan tujuan studi untuk memberikan jawaban yang komprehensif terhadap fokus penelitian.

1.8.5.1 Kode Sinematik

Kode sinematik dalam penelitian ini digunakan untuk mengidentifikasi tanda-tanda yang muncul dalam film dokumenter *Dirty Vote*. Tanda-tanda tersebut dianalisis melalui elemen-elemen *mise-en-scène*, yaitu elemen visual yang membangun keseluruhan adegan dalam film. *Mise-en-scène*, yang berasal dari bahasa Prancis dan berarti "menempatkan dalam bingkai," mencakup semua sudut pandang visual yang terlihat dalam sebuah adegan.

Elemen-elemen ini memberikan informasi penting kepada audiens mengenai konteks narasi, suasana, dan pesan ideologis dalam film. Melalui analisis *mise-en-scène*, tanda-tanda dalam *Dirty Vote* diinterpretasikan untuk memahami makna denotatif dan konotatif yang terkandung. Beberapa elemen penting dalam kode sinematik yang dianalisis meliputi:

1. Latar Tempat (Setting): Latar tempat mencakup semua lokasi fisik yang digunakan dalam film, seperti ruang sidang, tempat kampanye, atau tempat diskusi politik. Setting dalam film ini memberikan konteks visual untuk memahami isu-isu yang diangkat, seperti kecurangan Pemilu dan politik dinasti. Setting yang baik merefleksikan suasana dan cerita yang ingin disampaikan secara realistis (Pratista, 2008).

2. Kostum dan Tata Rias (Costume and Makeup): Kostum dan tata rias dalam film membantu menggambarkan karakter individu yang relevan dengan narasi, seperti narasumber, pakar hukum, atau politisi. Kostum digunakan untuk menunjukkan status sosial, peran politik, atau profesi tokoh, sementara tata rias memperkuat emosi atau kondisi tertentu dari karakter yang ditampilkan. Kostum dan makeup berfungsi untuk menyoroti perbedaan karakter dan mempertegas identitas dalam narasi film (Pratista, 2008).

3. Akting dan Pergerakan Tokoh (Actor Performance and Movement): Akting dan pergerakan tokoh memberikan penekanan pada emosi dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam film dokumenter, narasumber atau narator biasanya menggunakan ekspresi wajah, gestur, dan intonasi suara untuk

menguatkan makna yang disampaikan. Performa aktor atau tokoh dalam film dokumenter menjadi bagian dari mise-en-scène yang membantu penonton memahami pesan secara mendalam (Pratista, 2008).

4. Pencahayaan dan Tata Kamera (Lighting and Cinematography):

Pencahayaan dan tata kamera memainkan peran penting dalam membangun suasana dan mengarahkan perhatian audiens. Misalnya, penggunaan pencahayaan rendah dapat menciptakan suasana dramatis atau tegang, sedangkan pencahayaan terang menonjolkan transparansi dan kejujuran. Sudut kamera, seperti close-up pada wajah narasumber atau wide shot pada lokasi strategis, juga digunakan untuk menyoroti isu utama dalam film (Pratista, 2008).

Melalui elemen-elemen sinematik ini, *Dirty Vote* membangun narasi visual yang mendukung representasi isu-isu politik dan sosial yang diangkat. Analisis kode sinematik ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana elemen-elemen visual berperan dalam membentuk pemahaman audiens mengenai Pemilu 2024, serta bagaimana film ini menyampaikan pesan ideologis yang relevan dengan konteks sosial-politik Indonesia.

1.8.5.2 Sinematografi

Posisi kamera menjadi elemen utama dalam sinematografi yang berperan penting dalam menentukan perspektif visual. Penempatan kamera mengarahkan pandangan penonton terhadap suatu adegan, sehingga memengaruhi bagaimana sebuah cerita disampaikan. Selain itu, posisi kamera juga menentukan lokasi adegan di dalam ruang layar, memberikan

konteks pada perkembangan aksi dan performa aktor. Dengan memilih posisi kamera yang tepat, pembuat film dapat memengaruhi emosi dan persepsi penonton terhadap karakter atau peristiwa yang digambarkan (Pratista, 2008).

Sementara itu, pencahayaan memegang peran krusial dalam menciptakan atmosfer dan makna visual dalam film. Tanpa pencahayaan, tidak ada gambar yang dapat terlihat. Setiap adegan dalam film bergantung pada pengaturan cahaya yang terkontrol dengan baik. Pencahayaan dalam film terdiri dari empat elemen utama, yaitu kualitas, intensitas, sumber, dan bayangan (Pratista, 2008). Keempat elemen ini bekerja sama untuk membentuk suasana dan memberikan kesan emosional yang kuat, serta mendukung penggambaran visual dalam setiap adegan.

Jarak kamera merupakan elemen penting dalam sinematografi yang menentukan hubungan antara kamera dan objek yang ada di dalam frame. Umumnya, pengaturan jarak kamera disesuaikan dengan skala manusia, mengingat manusia sering menjadi fokus utama dalam cerita film. Jarak kamera bersifat relatif, tergantung pada sejauh mana objek atau elemen lain dapat diamati dalam frame. Berikut adalah beberapa jenis jarak kamera yang dikategorikan secara spesifik:

a. *Extreme Long Shot*

Jenis ini menempatkan kamera pada jarak yang sangat jauh dari objek. Tubuh manusia terlihat sangat kecil atau bahkan hampir tidak

terlihat. Teknik ini biasanya digunakan untuk menampilkan panorama luas atau memberikan konteks visual yang luas tentang lokasi.

b. *Long Shot*

Dalam *long shot*, tubuh manusia terlihat jelas, namun elemen latar belakang tetap mendominasi frame. Biasanya, teknik ini digunakan sebagai establishing shot untuk memberikan gambaran awal tentang lokasi sebelum beralih ke pengambilan gambar yang lebih dekat.

c. *Medium Long Shot*

Jenis ini menampilkan tubuh manusia dari bagian bawah lutut hingga ke atas. Dalam jarak ini, elemen lingkungan sekitar tetap terlihat, tetapi tidak selalu proporsional dengan tubuh manusia.

d. *Medium Shot*

Medium shot memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Pada jarak ini, gestur dan ekspresi wajah mulai terlihat jelas, dan sosok manusia mulai menjadi fokus utama dalam frame.

e. *Medium Close Up*

Jarak ini menampilkan tubuh manusia dari dada ke atas. Dalam *medium close-up*, sosok manusia mendominasi frame, sementara latar belakang menjadi kurang penting. Teknik ini sering digunakan dalam adegan percakapan untuk menonjolkan ekspresi wajah.

f. *Close Up*

Close-up hanya menyoroti bagian tertentu, seperti wajah, tangan, kaki, atau objek kecil lainnya. Teknik ini digunakan untuk

menampilkan detail dengan sangat jelas dan sering dipakai dalam adegan yang membutuhkan fokus emosional atau penekanan terhadap objek tertentu.

g. *Extreme Close Up*

Pengambilan gambar ini dilakukan dengan jarak yang sangat dekat untuk menunjukkan detail bagian tertentu dari wajah, seperti mata, hidung, atau telinga, atau detail dari sebuah objek. Teknik ini digunakan untuk memberikan perhatian khusus pada detail kecil yang penting.

Dalam sebuah film, tata pencahayaan dapat dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu pencahayaan *high key* dan *low key*. Pencahayaan *high key* adalah teknik yang menghasilkan transisi halus antara area terang dan gelap, sehingga bayangan terlihat minimal (Pratista, 2008). Strategi ini menciptakan suasana yang terang dan netral, sering digunakan dalam film-film bertema ringan seperti keluarga atau komedi.

Sebaliknya, pencahayaan *low key* digunakan untuk menciptakan kontras yang tajam antara area terang dan gelap, dengan fokus pada bayangan yang tegas (Pratista, 2008). Teknik ini menciptakan atmosfer yang lebih dramatis, misterius, atau menegangkan, dan biasanya diterapkan dalam film dengan tema horor, detektif, atau noir. Kedua jenis pencahayaan ini berfungsi untuk mendukung *mise-en-scène*, memperkuat suasana, dan membantu menyampaikan pesan visual yang sesuai dengan tema film.

Pengarahannya memainkan peran penting dalam menciptakan visual yang kuat dan menarik. Terdapat tiga jenis strategi pencahayaan yang biasa digunakan dalam produksi film, yaitu (Monaco, 1977):

a. *Key light*: *Key light* merupakan sumber cahaya utama yang paling penting dari tiga lampu yang digunakan dalam teknik ini. Cahaya ini biasanya ditempatkan di antara kamera dan subjek pada sudut sekitar 45 derajat. Tujuannya adalah untuk menerangi salah satu sisi subjek, sementara sisi lainnya dibiarkan agak redup. *Key light* membantu menonjolkan subjek secara jelas, meskipun menghasilkan bayangan halus untuk menciptakan gambar dengan kontras tinggi yang terlihat kurang alami.

b. *Fill Light*: *Fill light* digunakan sebagai cahaya pelengkap yang ditempatkan di sisi berlawanan dari subjek, berfungsi untuk mengurangi bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. Cahaya ini tidak seterang *key light* dan berfungsi untuk mengisi area yang gelap agar terlihat lebih seimbang. Dengan *fill light*, diferensiasi antara area terang dan gelap dapat dikurangi, sehingga menghasilkan gambar yang lebih natural dan khas.

c. *Back light*: *Back light* adalah pencahayaan yang ditempatkan di belakang subjek, bertujuan untuk menerangi subjek dari arah belakang. Cahaya ini dapat dibuat lebih terang atau lebih redup dibandingkan dengan *key light*. *Back light* berfungsi untuk memisahkan subjek dari latar belakang, memberikan kesan kedalaman, dan

menciptakan dimensi tiga pada gambar. Teknik ini membantu menghasilkan visual yang lebih menarik dan memberikan detail tambahan pada subjek.

1.8.6 Kualitas Data

Dalam penelitian kualitatif, kualitas data dievaluasi menggunakan *goodness criteria*, yaitu seperangkat kriteria yang dirancang untuk memastikan validitas, kepercayaan, dan relevansi hasil penelitian. Menurut Guba dan Lincoln, *goodness criteria* untuk penelitian kualitatif meliputi empat aspek utama: *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* (Guba & Lincoln, 2005). Kriteria ini memberikan kerangka kerja untuk menilai sejauh mana penelitian kualitatif mampu menangkap realitas sosial yang kompleks dan bermakna.

Penelitian ini menggunakan *credibility* sebagai kriteria utama untuk mengevaluasi kualitas data. *Credibility* merujuk pada sejauh mana hasil penelitian mencerminkan realitas atau makna yang terkandung dalam data yang dianalisis (Guba & Lincoln, 2005). Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk menghasilkan interpretasi yang valid dan dapat dipercaya mengenai representasi Pemilu 2024 dalam film dokumenter *Dirty Vote*.

Untuk memastikan *credibility*, beberapa strategi diterapkan. Pertama, dilakukan deskripsi tebal (*thick description*), yaitu penyediaan detail yang mendalam mengenai elemen-elemen visual, narasi, dan simbol dalam film, serta konteks sosial-politik yang melingkupinya. Strategi ini memungkinkan pembaca memahami bagaimana data dianalisis dan

bagaimana interpretasi dihasilkan. Kedua, penelitian ini menggunakan *triangulasi teori* dengan mengacu pada teori representasi Stuart Hall dan semiotika John Fiske. Pendekatan ini memastikan bahwa analisis didasarkan pada kerangka teoretis yang kuat, sehingga memperkuat validitas interpretasi.

Selain itu, peneliti menjaga transparansi proses analisis dengan mendokumentasikan langkah-langkah penelitian secara rinci, mulai dari pengumpulan data hingga proses interpretasi. Transparansi ini memungkinkan pembaca untuk menilai konsistensi metode yang digunakan dan relevansi temuan penelitian. Dengan penerapan strategi ini, *credibility* dalam penelitian ini dijamin, sehingga hasilnya dapat dipercaya sebagai representasi yang valid dari data yang dianalisis.

1.8.7 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disadari. Pertama, penelitian ini hanya berfokus pada analisis isi film dokumenter *Dirty Vote* menggunakan teori representasi Stuart Hall dan semiotika John Fiske. Pendekatan ini membatasi penelitian pada analisis elemen-elemen visual, naratif, dan simbolik dalam film, sehingga tidak melibatkan interpretasi audiens atau pembuat film. Dengan demikian, hasil penelitian sepenuhnya bergantung pada data tekstual dari film tanpa mengakomodasi respons atau perspektif dari pihak luar.

Kedua, penelitian ini tidak mengkaji konteks produksi secara mendalam, seperti latar belakang sosial, ekonomi, atau politik yang memengaruhi

pembuatan film. Fokus penelitian hanya pada analisis representasi dalam film sebagai teks media, sehingga potensi untuk memahami motivasi pembuat film atau dampak yang lebih luas pada masyarakat menjadi terbatas.

Ketiga, penelitian ini menggunakan paradigma kritis yang menekankan pada interpretasi subjektif peneliti terhadap tanda-tanda dalam film. Oleh karena itu, interpretasi yang dihasilkan dapat bersifat subjektif dan mungkin berbeda dengan interpretasi yang dilakukan oleh peneliti lain.

Keempat, penelitian ini tidak mencakup analisis komparatif dengan film dokumenter lainnya yang mengangkat isu serupa. Dengan demikian, temuan penelitian hanya berlaku untuk *Dirty Vote* dan tidak dapat digeneralisasikan untuk representasi Pemilu dalam media secara lebih luas.

Meskipun terdapat keterbatasan, penelitian ini tetap memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengungkap bagaimana Pemilu 2024 direpresentasikan dalam media dokumenter dan bagaimana elemen-elemen sinematik serta tanda-tanda visual membentuk narasi ideologis tertentu.