

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Setelah meninjau beberapa penelitian sebelumnya, ditentukan bahwa beberapa penelitian sebelumnya sangat relevan dengan penelitian ini. Relevansinya terletak pada teori, metode penelitian, dan subjek penelitian, yang dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian tersebut. Beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Sandiawan dan Purnama (2025) berjudul “Hibriditas Identitas Budaya Wayang pada Film *Made in Bali* Karya Johar Prayudhi” yang dipublikasikan dalam *Jurnal Empirika* berfokus pada representasi hibriditas budaya dalam film *Made in Bali*, khususnya pada identitas budaya wayang Bali yang mengalami pertemuan dengan budaya Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses negosiasi identitas budaya yang dialami tokoh-tokohnya di tengah arus modernisasi dan globalisasi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi etnografi visual. Analisis dilakukan menggunakan teori hibriditas Homi K. Bhabha yang meliputi konsep ambivalensi, mimikri, ruang ketiga (*third space*), dan metonimi kehadiran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wayang Bali direpresentasikan tidak hanya sebagai warisan budaya tradisional, tetapi juga sebagai medium hibrid yang dinamis melalui pertemuan budaya Bali dan Jepang. Film ini memperlihatkan bahwa identitas budaya bersifat cair, kontekstual, dan terus dinegosiasikan melalui interaksi lintas budaya. Selain itu, tokoh Made dan Niluh menjadi representasi proses pembentukan

identitas baru yang lahir dari dialog antara tradisi dan modernitas. Penelitian ini menjadi acuan yang paling relevan karena menggunakan objek kajian yang sama persis dengan penelitian ini, yaitu film *Made in Bali* karya Johar Prayudhi. Namun demikian, terdapat perbedaan yang mendasar antara kedua penelitian ini. Pertama, dari segi fokus kajian, Sandiawan dan Purnama menitikberatkan pada hibriditas identitas budaya wayang serta proses negosiasi identitas lintas budaya Bali-Jepang, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi budaya Bali secara umum melalui integrasi struktur naratif dan semiotika Barthes. Kedua, dari segi kerangka teoretis, penelitian Sandiawan dan Purnama menggunakan teori hibriditas Homi K. Bhabha, sementara penelitian ini menggunakan teori struktur naratif film Himawan Pratista yang dipadukan dengan semiotika Roland Barthes. Ketiga, dari segi pendekatan metodologis, penelitian tersebut menggunakan strategi etnografi visual, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis teks naratif dan semiotik.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Utami (2024) berjudul “Representasi Budaya Bali pada Film *A Perfect Fit*: Analisis Semiotika Roland Barthes”, yang dipublikasikan dalam *Mimesis*, berfokus pada bagaimana budaya Bali direpresentasikan dalam film populer berlatar Bali. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menafsirkan unsur-unsur budaya Bali yang muncul dalam film melalui pendekatan semiotika Roland Barthes pada tiga tataran makna: denotasi, konotasi, dan mitos. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, Utami menemukan sedikitnya delapan elemen budaya Bali, seperti *Canang Sari*, ritual *Melukat*, dan Tari Kecak, yang dimaknai bukan hanya sebagai praktik budaya literal, tetapi juga sebagai simbol spiritualitas, kesucian, dan

eksotisme Bali. Pada tataran mitos, budaya Bali dalam film tersebut dinaturalisasi sebagai ruang spiritual-romantis yang harmonis dan autentik. Meskipun penelitian ini relevan karena sama-sama mengkaji representasi budaya Bali melalui semiotika Barthes, fokusnya lebih pada identifikasi simbol budaya secara tematik, dan belum mengaitkan secara mendalam bagaimana struktur naratif film turut membentuk dan mengarahkan makna budaya tersebut.

Selain itu, penelitian Wardhani dan Franzia (2020) dalam artikel “Penggambaran Kepercayaan Sekala dan Niskala di Masyarakat Bali pada Film *The Seen and Unseen*” yang dipublikasikan dalam *Jurnal Desain* mengkaji representasi konsep kosmologi Bali, yaitu sekala (dunia nyata) dan niskala (dunia tak kasatmata). Dengan menggunakan pendekatan semiotika, penelitian ini menelaah simbol-simbol visual seperti telur dan representasi anak kembar sebagai metafora keseimbangan dan dualitas kehidupan dalam budaya Bali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film membangun makna konotatif mengenai harmoni antara dunia fisik dan spiritual, yang merupakan nilai penting dalam kepercayaan masyarakat Bali. Penelitian ini memperlihatkan bagaimana film dapat menjadi medium refleksi nilai religius dan kosmologis. Namun demikian, analisisnya lebih menitikberatkan pada simbol visual tertentu dan tidak secara komprehensif membahas hubungan antara alur cerita, konflik, serta struktur tiga babak dalam membentuk representasi budaya tersebut. Dengan kata lain, dimensi naratif sebagai kerangka pembangun makna belum digali secara mendalam.

Selanjutnya, penelitian Christina dan Yudhi (2017) berjudul “Representasi Film sebagai Diplomasi Budaya (Analisis Semiotika Barthes Film *Me vs Mami* sebagai

Diplomasi Budaya Padang)” yang diterbitkan dalam *Jurnal Komunikasi* menempatkan film sebagai alat diplomasi budaya. Melalui analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini mengungkap bagaimana film merepresentasikan budaya lokal Padang sebagai citra positif yang dapat memperkuat identitas daerah dalam konteks komunikasi budaya. Hasilnya menunjukkan bahwa tanda-tanda visual dan verbal dalam film berperan dalam membangun mitos tentang keramahan, nilai kekeluargaan, dan kebanggaan budaya lokal. Penelitian ini relevan secara metodologis karena sama-sama menggunakan kerangka Barthes untuk membaca makna ideologis dalam film. Namun, secara tematik penelitian ini berbeda karena berfokus pada budaya Padang dan konsep diplomasi budaya, serta tidak mengombinasikan analisis semiotika dengan struktur naratif film secara sistematis.

Penelitian lain oleh Thabathaba'i dan Putra (2022) berjudul “Representasi Folklor Bali dalam Video Game *Pamali: The Hungry Witch*” yang dipublikasikan dalam *JSU* memperluas kajian representasi budaya Bali ke ranah media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika visual untuk menganalisis bagaimana folklor Bali direpresentasikan dalam bentuk karakter, latar, dan elemen horor dalam video game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa folklor Bali cenderung dimaknai dalam kerangka mistik dan supranatural yang memperkuat kesan horor, sekaligus mereproduksi stereotip tertentu tentang budaya Bali sebagai ruang magis. Meskipun objeknya bukan film, penelitian ini penting karena menunjukkan bagaimana budaya Bali dimediasikan melalui sistem tanda dalam media populer. Namun, karena fokusnya pada video game, penelitian ini tidak

membahas struktur naratif film maupun dinamika audiovisual dalam konteks sinematik.

Jika ditinjau secara keseluruhan, penelitian-penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dalam penggunaan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna budaya pada tataran denotasi, konotasi, dan mitos. Selain itu, sebagian besar penelitian menegaskan bahwa representasi budaya dalam media tidak bersifat netral, melainkan dibentuk melalui sistem tanda yang sarat nilai dan ideologi. Akan tetapi, terdapat kesenjangan yang cukup jelas. Pertama, penelitian-penelitian tersebut cenderung memisahkan analisis tanda dari analisis struktur naratif film. Padahal, dalam teks audiovisual seperti film, makna budaya tidak hanya dibangun melalui simbol visual atau dialog secara terpisah, tetapi juga melalui penyusunan alur, konflik, ruang, waktu, dan struktur tiga babak yang mengarahkan pengalaman emosional penonton. Kedua, meskipun penelitian Sandiawan dan Purnama (2025) telah mengkaji film yang sama, kajian tersebut berfokus pada hibriditas identitas budaya wayang, sehingga belum terdapat kajian yang secara khusus menganalisis film *Made in Bali* karya Johar Prayudhi (J.P. Yudhi) dengan pendekatan yang mengintegrasikan teori struktur naratif dan semiotika Barthes. Ketiga, sebagian penelitian masih menekankan aspek tematik atau simbolik budaya tanpa menggali bagaimana makna tersebut dinaturalisasi melalui strategi penceritaan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menjadi penting karena berupaya mengintegrasikan dua kerangka teoretis, yakni teori struktur naratif film menurut Himawan Pratista dan teori semiotika Roland Barthes, untuk menganalisis

representasi budaya Bali dalam film *Made in Bali*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi tanda dan maknanya, tetapi juga menjelaskan bagaimana struktur cerita dan sistem tanda bekerja secara simultan dalam membangun, mengarahkan, dan menaturalisasi makna budaya Bali sebagai konstruksi ideologis dalam teks film.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Struktur naratif dalam film tidak dapat dipahami sekadar sebagai rangkaian kejadian yang tersusun secara berurutan, melainkan sebagai sebuah sistem yang dibangun melalui relasi logis antarperistiwa yang saling berkaitan. Naratif berfungsi sebagai kerangka konseptual yang mengatur bagaimana sebuah cerita dikonstruksi, disampaikan, dan dimaknai oleh penonton. Menurut Pratista (2008: 51), naratif merupakan rangkaian peristiwa yang saling berkaitan dan terikat oleh hukum kausalitas, yakni hubungan sebab-akibat yang berlangsung dalam dimensi ruang dan waktu tertentu. Kausalitas tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan digerakkan oleh motivasi tokoh, seperti keinginan, kebutuhan, konflik batin, serta tujuan yang ingin dicapai.

Dalam konteks film *Made in Bali* karya Johar Prayudhi (J.P. Yudhi), prinsip kausalitas ini menjadi penting untuk memahami bagaimana rangkaian peristiwa disusun guna membangun representasi budaya Bali. Setiap tindakan tokoh, interaksi sosial, maupun konflik yang muncul dalam film dapat dilihat sebagai bagian dari rantai sebab-akibat yang mengarahkan penonton pada pemaknaan

tertentu terhadap nilai, identitas, dan praktik budaya Bali. Tanpa hubungan kausalitas yang jelas, adegan-adegan dalam film hanya akan menjadi fragmen visual yang terpisah dan tidak mampu membentuk konstruksi makna budaya yang utuh. Oleh karena itu, struktur naratif berperan penting dalam menciptakan koherensi cerita sekaligus menjadi fondasi bagi pembentukan representasi budaya dalam teks film.

Dalam praktiknya, sebagian besar film menggunakan pola alur linier, yaitu penyusunan peristiwa berdasarkan urutan waktu kronologis. Pola ini dianggap efektif untuk menjaga kejelasan informasi dan memudahkan penonton dalam mengikuti perkembangan cerita, terutama dalam film populer. Pola linier memungkinkan representasi budaya Bali dalam *Made in Bali* berkembang secara bertahap, sehingga penonton dapat memahami konteks sosial dan kultural tokoh secara runtut tanpa kehilangan kesinambungan makna. Meskipun demikian, alur linier tetap dapat diperkaya melalui variasi teknik penceritaan tanpa menghilangkan prinsip dasar kausalitas (Pratista, 2008: 52).

Dalam buku Pratista (2008), unsur naratif film terdiri atas cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, elemen pokok naratif yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan, pola struktur naratif, struktur tiga babak, dan alternatif struktur tiga babak. Keseluruhan unsur tersebut membentuk sistem naratif yang saling berkaitan dalam membangun sebuah cerita film. Namun, penelitian ini tidak menggunakan seluruh unsur naratif tersebut sebagai fokus analisis. Pemilihan unsur analisis dilakukan berdasarkan tujuan penelitian yang berfokus pada pengungkapan struktur

naratif film *Made in Bali*. Oleh karena itu, penelitian ini memusatkan perhatian pada pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak karena keempat unsur tersebut dipandang paling representatif dalam menjelaskan konstruksi cerita film secara menyeluruh.

Pelaku cerita dipilih karena merupakan penggerak utama narasi yang menghubungkan berbagai peristiwa melalui tindakan, motivasi, dan interaksi antartokoh. Hubungan naratif dengan ruang dipilih karena film sebagai medium audiovisual tidak dapat dipisahkan dari representasi ruang yang menjadi tempat berlangsungnya peristiwa sekaligus membangun konteks sosial dan budaya dalam cerita. Hubungan naratif dengan waktu digunakan untuk melihat bagaimana peristiwa-peristiwa diorganisasikan melalui urutan, durasi, dan frekuensi sehingga membentuk alur yang koheren. Adapun struktur tiga babak dipilih karena mampu menunjukkan organisasi dramatik film secara utuh melalui tahapan permulaan, pertengahan, dan penutupan. Sementara itu, unsur-unsur lain seperti batasan informasi cerita, penggunaan narator, permasalahan dan konflik, tujuan, pola struktur naratif, serta alternatif struktur tiga babak tidak dijadikan fokus analisis tersendiri karena unsur-unsur tersebut secara konseptual telah tercakup dan mendukung pembahasan keempat unsur yang menjadi fokus penelitian.

1. Pelaku Cerita

Menurut Pratista (2008: 66), pelaku cerita merupakan salah satu elemen pokok naratif yang berperan penting dalam membangun dan menggerakkan jalannya cerita film. Keberadaan pelaku cerita menjadi faktor utama yang memungkinkan narasi berkembang karena setiap peristiwa dalam film pada

dasarnya lahir dari tindakan, keputusan, dan interaksi yang dilakukan oleh karakter. Oleh sebab itu, pelaku cerita dapat dipahami sebagai penggerak utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita.

Pratista (2008: 67) menjelaskan bahwa dalam film umumnya terdapat karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama merupakan tokoh yang menjadi pusat perhatian cerita sekaligus motivator utama yang menggerakkan perkembangan narasi. Sebagian besar peristiwa yang muncul dalam film berkaitan dengan tindakan, tujuan, maupun permasalahan yang dihadapi oleh karakter utama. Karena posisinya yang sentral dalam cerita, karakter utama sering kali ditempatkan sebagai tokoh protagonis yang menjadi fokus perkembangan alur dan konflik.

Selain karakter utama, film juga memiliki karakter pendukung yang berfungsi membantu pembentukan dan pengembangan cerita. Karakter pendukung dapat berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis. Kehadiran karakter pendukung memiliki peranan penting karena dapat memengaruhi jalannya narasi melalui berbagai tindakan yang dilakukan terhadap tokoh utama. Dalam beberapa kasus, karakter pendukung berfungsi sebagai pemicu munculnya konflik atau permasalahan yang harus dihadapi protagonis. Sebaliknya, karakter pendukung juga dapat berperan sebagai pihak yang membantu protagonis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya (Pratista, 2008: 67)

Berdasarkan fungsi tersebut, pelaku cerita tidak hanya berperan sebagai individu yang hadir dalam cerita, tetapi juga sebagai agen naratif yang

menentukan perkembangan peristiwa. Hubungan antara karakter utama dan karakter pendukung membentuk dinamika cerita yang mendorong munculnya konflik, perkembangan alur, hingga penyelesaian cerita. Dengan demikian, pelaku cerita memiliki fungsi strategis dalam membangun struktur naratif film karena melalui tindakan dan interaksinya berbagai peristiwa dalam cerita dapat berlangsung secara logis dan berkesinambungan.

2. Hubungan Naratif dengan Ruang dan Waktu

Naratif film selalu berlangsung dalam kerangka ruang dan waktu yang menjadi elemen fundamental dalam membangun realitas sinematik. Pratista (200: 57; 2017: 65) menegaskan bahwa ruang dan waktu tidak sekadar berfungsi sebagai latar pasif, tetapi sebagai elemen aktif yang memengaruhi tindakan tokoh dan perkembangan cerita. ruang merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari naratif film karena setiap peristiwa dalam cerita selalu berlangsung dalam suatu ruang tertentu. Hubungan sebab-akibat yang membentuk sebuah narasi pada dasarnya selalu terikat pada keberadaan ruang sebagai tempat berlangsungnya berbagai tindakan dan peristiwa. Tanpa adanya ruang, cerita tidak memiliki wadah yang memungkinkan tokoh untuk bergerak, berinteraksi, maupun menjalankan aktivitas yang membangun alur cerita.

Menurut Pratista (2008: 53; 2017: 65), ruang merupakan tempat para pelaku cerita bergerak dan melakukan aktivitas. Dalam film, ruang umumnya diwujudkan melalui lokasi atau wilayah yang memiliki dimensi yang jelas sehingga penonton dapat memahami tempat berlangsungnya suatu peristiwa.

Dimensi ruang tersebut dapat berupa rumah, sekolah, tempat kerja, desa, kota, maupun wilayah tertentu yang menjadi latar cerita. Kejelasan ruang membantu penonton memahami konteks sosial dan lingkungan yang melatarbelakangi tindakan tokoh serta perkembangan peristiwa dalam cerita.

Pratista (2008: 53-54; 2017: 65) menjelaskan bahwa latar cerita dapat menggunakan lokasi yang sesungguhnya atau bersifat nyata maupun lokasi yang bersifat fiktif atau rekaan. Film pada umumnya menggunakan lokasi nyata untuk menciptakan kesan realistis dan memudahkan penonton mengenali dunia cerita yang dibangun. Selain itu, beberapa film juga memberikan informasi mengenai lokasi cerita melalui teks pembuka atau penjelasan tertentu untuk memperjelas latar tempat yang digunakan. Meskipun demikian, tidak semua film menggunakan ruang yang sepenuhnya nyata. Film-film bergenre fantasi dan fiksi ilmiah sering kali menghadirkan ruang fiktif yang dibangun melalui imajinasi dan kreativitas sineas. Ruang fiktif dapat berupa kota, wilayah, dunia, atau lingkungan yang tidak benar-benar ada dalam realitas, tetapi tetap memiliki fungsi yang sama sebagai tempat berlangsungnya peristiwa dan aktivitas para tokoh. Kehadiran ruang fiktif memungkinkan film membangun dunia cerita yang unik sekaligus memperluas kemungkinan naratif yang tidak dapat ditemukan dalam kehidupan nyata.

Selain ruang yang bersifat fisik, cerita film juga dapat berlangsung dalam ruang nonfisik atau supranatural. Ruang semacam ini banyak ditemukan dalam film horor, fantasi, dan fiksi ilmiah yang menghadirkan dunia gaib, dunia mimpi, alam bawah sadar, dunia virtual, maupun ruang metafisik sebagai

bagian dari cerita. Dalam konteks tersebut, ruang tidak hanya dipahami sebagai lokasi geografis yang dapat diamati secara langsung, tetapi juga sebagai hasil konstruksi imajinasi, teknologi, maupun pengalaman psikologis tokoh. Meskipun bersifat nonfisik, ruang tersebut tetap memiliki fungsi naratif karena menjadi tempat berlangsungnya berbagai peristiwa yang memengaruhi perkembangan cerita (Pratista, 2008: 54; 2017: 66).

Sementara itu, waktu merupakan unsur penting dalam naratif film karena setiap peristiwa dalam cerita berlangsung dalam kerangka temporal tertentu dan terikat oleh hubungan sebab-akibat. Sebagaimana ruang, hukum kausalitas juga menjadi dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin hadir tanpa adanya dimensi waktu yang mengatur jalannya peristiwa. Menurut Pratista (2008: 55; 2017: 66), terdapat tiga aspek utama waktu dalam naratif film, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Ketiga aspek tersebut berfungsi mengatur penyajian peristiwa sehingga penonton dapat memahami perkembangan cerita dan hubungan sebab-akibat yang dibangun dalam film.

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita dalam film. Menurut Pratista (2008: 55; 2017: 66), urutan waktu dibedakan menjadi dua pola, yaitu linier dan nonlinier. Pola linier merupakan pola yang paling umum digunakan dalam film. Pada pola ini, peristiwa disajikan secara berurutan sesuai kronologi sehingga hubungan sebab-akibat antarperistiwa dapat dipahami dengan mudah oleh penonton. Meskipun terkadang diselingi teknik kilas balik (*flashback*) atau kilas depan (*flashforward*), pola tersebut tetap dianggap linier

selama interupsi waktu tidak mengganggu alur utama cerita secara keseluruhan. Sebaliknya, pola nonlinier merupakan pola yang memanipulasi urutan waktu cerita dengan mengubah susunan peristiwa sehingga hubungan kausalitas menjadi tidak langsung terlihat. Pada pola ini, peristiwa dapat ditampilkan secara tidak berurutan sehingga penonton perlu menyusun kembali hubungan antarperistiwa untuk memahami cerita secara utuh (Pratista, 2008: 55; 2017: 68-69).

Durasi waktu merupakan rentang waktu yang berlangsung dalam dunia cerita dibandingkan dengan durasi film yang ditampilkan di layar. Menurut Pratista (2008: 58; 2017: 69), durasi film umumnya hanya berkisar antara 90 hingga 120 menit, sedangkan durasi cerita dapat berlangsung selama beberapa jam, hari, bulan, tahun, bahkan puluhan tahun. Oleh karena itu, sineas sering melakukan manipulasi durasi waktu untuk menyesuaikan kebutuhan naratif. Rentang waktu yang panjang dapat dipadatkan ke dalam durasi film yang relatif singkat, sementara peristiwa tertentu dapat diperpanjang untuk memberikan penekanan dramatik.

Frekuensi waktu berkaitan dengan jumlah kemunculan suatu peristiwa dalam cerita. Pada umumnya sebuah peristiwa hanya ditampilkan satu kali. Namun, dalam kondisi tertentu suatu adegan dapat ditampilkan kembali melalui teknik kilas balik, kilas depan, maupun penyajian ulang dari sudut pandang tokoh yang berbeda (Pratista, 2008: 59; 2017: 70). Pengaturan frekuensi waktu memungkinkan sineas memberikan penekanan pada peristiwa penting, memperjelas informasi naratif, atau menghadirkan perspektif yang berbeda

terhadap suatu kejadian. Dengan demikian, frekuensi waktu berperan dalam memperkuat penyampaian informasi dan makna yang ingin dibangun dalam sebuah film.

Dalam penelitian ini, analisis hubungan naratif dengan waktu difokuskan pada aspek urutan waktu dan durasi waktu. Sementara itu, aspek frekuensi waktu tidak menjadi fokus pembahasan karena film *Made in Bali* tidak menunjukkan adanya pengulangan peristiwa yang signifikan dalam struktur naratifnya. Sepanjang film, peristiwa-peristiwa disajikan secara langsung dan berkembang secara progresif tanpa penggunaan teknik kilas balik (*flashback*), kilas maju (*flashforward*), maupun pengulangan adegan yang sama dari sudut pandang tokoh yang berbeda. Dengan demikian, frekuensi waktu dalam film ini cenderung bersifat tunggal (*singular frequency*), yaitu setiap peristiwa hanya ditampilkan satu kali. Oleh karena tidak ditemukan variasi frekuensi yang menonjol dan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan narasi, penelitian ini lebih memfokuskan analisis pada urutan waktu dan durasi waktu yang memiliki peran lebih dominan dalam membangun struktur cerita film *Made in Bali*.

3. Struktur Tiga Babak

Struktur tiga babak (*three-act structure*) atau yang sering disebut sebagai struktur Hollywood klasik merupakan model struktur cerita yang paling tua, populer, dan berpengaruh dalam sejarah perfilman. Menurut Pratista (2008: 71), struktur tiga babak diadopsi dari pola pembabakan dalam seni pertunjukan atau

teater. Popularitasnya telah berkembang sejak era awal perfilman dan terus digunakan hingga saat ini karena memiliki pola penceritaan yang sederhana, jelas, serta mudah dipahami oleh penonton. Pratista (2017: 76) menambahkan bahwa struktur tiga babak menjadi salah satu konvensi paling dominan dalam film cerita, baik dalam industri film Hollywood maupun perfilman di berbagai negara lainnya. Meskipun demikian, struktur tiga babak tidak menentukan kualitas sebuah film karena dapat digunakan oleh film dengan kualitas yang beragam.

Pada dasarnya, struktur tiga babak membagi cerita ke dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi. Menurut Pratista (2008: 72), ketiga tahap tersebut berfungsi sebagai kerangka dasar yang mengatur perkembangan konflik dari awal hingga akhir cerita. Struktur ini umumnya menggunakan alur linier dengan hubungan sebab-akibat yang kuat sehingga setiap peristiwa memiliki keterkaitan logis dengan peristiwa berikutnya. Selain itu, struktur tiga babak biasanya berpusat pada satu tokoh utama atau protagonis yang memiliki tujuan yang jelas dan berhadapan dengan tokoh antagonis atau pihak oposisi yang memiliki kepentingan berbeda sehingga memunculkan konflik (Pratista, 2008: 72; 2017: 76-77).

Tahap pertama adalah tahap persiapan, yaitu tahap awal yang berfungsi memperkenalkan unsur-unsur dasar cerita. Pada tahap ini, penonton diperkenalkan pada tokoh utama dan tokoh pendukung, hubungan antartokoh, latar ruang dan waktu, situasi awal cerita, serta tujuan yang ingin dicapai oleh tokoh utama. Menurut Pratista (2017: 77), tahap persiapan merupakan bagian

yang sangat penting karena pada tahap inilah aturan dasar dunia cerita dibangun. Pengenalan karakter dan latar belakang cerita sering disebut sebagai eksposisi. Dalam tahap ini biasanya terdapat suatu peristiwa pemicu (*inciting incident*), yaitu peristiwa yang mengganggu kondisi awal dan memicu perubahan arah cerita. Peristiwa tersebut kemudian mengarah pada titik balik pertama (*turning point* pertama) yang membawa tokoh utama memasuki konflik utama dan menggerakkan cerita ke arah yang baru (Pratista, 2017: 77-78).

Tahap kedua adalah tahap konfrontasi, yaitu bagian terpanjang dalam struktur cerita yang berisi perkembangan konflik. Pada tahap ini, tokoh utama berusaha mencapai tujuan atau menyelesaikan masalah yang telah muncul pada tahap sebelumnya. Namun, berbagai hambatan, pertentangan, dan tantangan terus bermunculan sehingga konflik menjadi semakin kompleks. Pratista (2008: 72) menjelaskan bahwa tahap pertengahan berfungsi mengembangkan konflik melalui berbagai konfrontasi yang dihadapi tokoh utama. Sejalan dengan pendapat tersebut, Pratista (2017: 78) menyatakan bahwa pada tahap ini sering muncul berbagai kejutan yang membuat penyelesaian masalah menjadi semakin sulit. Di tengah cerita biasanya terdapat titik tengah (*midpoint*), yaitu momen ketika muncul informasi baru, tindakan tertentu, atau tokoh baru yang mengubah arah perkembangan cerita. Menjelang akhir tahap konfrontasi, tokoh utama umumnya mengalami titik terendah, baik secara fisik maupun psikologis, sehingga tujuan yang ingin dicapai tampak semakin sulit diraih. Kondisi tersebut kemudian memunculkan tekad baru yang mengantarkan tokoh menuju

titik balik kedua (*turning point* kedua) sebelum memasuki tahap akhir cerita (Pratista, 2017: 78).

Tahap ketiga adalah tahap resolusi, yaitu tahap penyelesaian yang berisi klimaks dan akhir cerita. Pada tahap ini konflik mencapai tingkat ketegangan tertinggi dan mempertemukan protagonis dengan antagonis dalam konfrontasi akhir. Menurut Pratista (2008: 72), tahap penutupan berfungsi menyelesaikan konflik yang telah dibangun sejak awal cerita melalui klimaks dan resolusi. Pratista (2017: 79) menjelaskan bahwa klimaks merupakan puncak konflik yang menentukan keberhasilan atau kegagalan tokoh utama dalam mencapai tujuannya. Setelah konflik utama terselesaikan, cerita memasuki tahap resolusi yang menjelaskan konsekuensi dari peristiwa-peristiwa sebelumnya sekaligus memberikan penutup terhadap keseluruhan cerita. Pada umumnya, resolusi dalam struktur tiga babak memberikan akhir yang jelas sehingga penonton memperoleh pemahaman mengenai nasib tokoh dan penyelesaian konflik yang telah dibangun sepanjang cerita.

Pratista (2017: 79) menegaskan bahwa kunci utama struktur tiga babak terletak pada keberadaan dua titik balik (*turning point*), yaitu titik balik pertama yang mengantarkan tokoh memasuki konflik utama dan titik balik kedua yang mengarahkan cerita menuju klimaks. Kehadiran kedua titik balik tersebut menjadikan perkembangan cerita terasa dinamis dan membantu membangun hubungan sebab-akibat yang kuat dalam narasi film. Oleh karena itu, struktur tiga babak menjadi salah satu model struktur naratif yang paling banyak digunakan dalam berbagai genre film karena mampu menyusun perkembangan

cerita secara sistematis, mulai dari pengenalan, pengembangan konflik, hingga penyelesaian konflik.

Dengan demikian, struktur naratif yang meliputi pelaku cerita, hubungan naratif dengan ruang dan waktu, serta struktur tiga babak menurut Pratista (2008) dan Pratista (2017) menjadi landasan teoretis yang penting dalam penelitian ini. Melalui kerangka tersebut, analisis tidak hanya memeriksa bagaimana cerita disusun, tetapi juga bagaimana struktur naratif tersebut menjadi medium yang memungkinkan terbentuknya representasi budaya Bali dalam film *Made in Bali* karya Johar Prayudhi (J.P. Yudhi).

2.2.2 Teori Semiotika Roland Barthes

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda dan proses pemaknaan yang dihasilkan oleh tanda tersebut. Dalam kajian sastra dan film, semiotika digunakan untuk mengungkap makna yang terkandung di balik berbagai unsur yang ditampilkan dalam sebuah teks. Roland Barthes merupakan salah satu tokoh penting dalam perkembangan semiotika yang mengembangkan konsep semiologi Ferdinand de Saussure. Jika Saussure memusatkan perhatian pada hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified) dalam menghasilkan tanda, Barthes memperluas kajian tersebut dengan menunjukkan bahwa tanda tidak hanya menghasilkan makna literal, tetapi juga dapat melahirkan makna budaya dan ideologis yang lebih kompleks.

Barthes berpendapat bahwa semiologi tidak hanya digunakan untuk menganalisis bahasa, tetapi juga dapat diterapkan pada berbagai fenomena budaya.

Menurut Barthes, berbagai objek budaya yang tampak biasa dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya mengandung sistem makna yang merepresentasikan nilai-nilai tertentu dalam masyarakat (Barthes, 2017, hlm. 7). Oleh karena itu, semiotika Barthes tidak hanya berupaya menjelaskan apa yang ditampilkan oleh suatu tanda, tetapi juga berusaha mengungkap makna yang tersembunyi di balik tanda tersebut.

Dalam pandangan Barthes, proses pemaknaan berlangsung melalui dua tingkat signifikasi. Tingkat pertama menghasilkan makna denotatif, sedangkan tingkat kedua menghasilkan makna konotatif. Dari proses konotasi tersebut kemudian lahir mitos yang berfungsi sebagai pembawa ideologi budaya. Hubungan ketiga konsep tersebut membentuk sistem pemaknaan yang memungkinkan peneliti memahami makna teks secara lebih mendalam.

1. Denotasi

Denotasi merupakan tingkat signifikasi pertama yang menghasilkan makna langsung atau makna literal dari suatu tanda. Pada tahap ini, tanda dipahami sebagaimana adanya berdasarkan apa yang terlihat, terdengar, atau terbaca. Barthes menjelaskan bahwa dalam sistem semiotika konotatif, “sistem pertama merupakan taraf denotasi” (Barthes, 2017: 128).

Makna denotatif bersifat objektif karena berhubungan dengan fakta yang tampak secara langsung. Dalam analisis film, denotasi digunakan untuk mendeskripsikan unsur-unsur yang muncul dalam adegan tanpa melakukan penafsiran lebih lanjut. Unsur tersebut dapat berupa tokoh, ekspresi wajah, kostum, latar tempat, properti, tindakan tokoh, maupun dialog yang ditampilkan dalam film.

Melalui analisis denotasi, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi tanda-tanda yang muncul dalam film sebagai dasar untuk memahami makna pada tingkat berikutnya. Dengan kata lain, denotasi berfungsi sebagai pijakan awal dalam proses interpretasi karena setiap makna konotatif selalu dibangun di atas makna denotatif.

2. Konotasi

Konotasi merupakan tingkat signifikasi kedua yang muncul ketika tanda tidak lagi dimaknai secara literal, tetapi dikaitkan dengan pengalaman sosial, nilai budaya, emosi, serta pandangan hidup yang berkembang dalam masyarakat. Barthes menyatakan bahwa “sistem kedua (lebih luas dari yang pertama) merupakan taraf konotasi” (Barthes, 2017: 28).

Barthes menjelaskan bahwa konotasi terbentuk ketika sistem makna pertama menjadi bagian dari sistem makna kedua. Dengan demikian, tanda yang sebelumnya hanya memiliki makna denotatif akan menghasilkan makna baru yang lebih luas berdasarkan konteks budaya tertentu. Ia menyebutkan bahwa “konotasi, sebagai suatu sistem, terdiri dari penanda-penanda, petanda-petanda, dan proses yang menyatukan sistem yang pertama ke dalam sistem yang kedua” (Barthes, 2017: 129).

Dalam analisis film, konotasi digunakan untuk mengungkap makna simbolik yang tersembunyi di balik tampilan visual maupun verbal. Sebagai contoh, pakaian adat Bali secara denotatif hanya menunjukkan busana yang dikenakan tokoh. Namun secara konotatif, pakaian tersebut dapat

merepresentasikan identitas budaya, penghormatan terhadap tradisi, atau keterikatan individu dengan nilai-nilai leluhur. Oleh karena itu, analisis konotasi memungkinkan peneliti memahami pesan-pesan budaya yang tidak disampaikan secara langsung oleh film

3. Mitos

Konsep mitos merupakan pengembangan paling penting dalam semiotika Barthes. Berbeda dengan pengertian umum yang memandang mitos sebagai cerita legenda atau cerita rakyat, Barthes memaknai mitos sebagai sistem pemaknaan yang mengandung ideologi budaya. Mitos muncul ketika makna konotatif diterima secara luas dan dianggap sebagai sesuatu yang wajar, alamiah, serta tidak perlu dipertanyakan lagi.

Menurut Barthes, “mitos muncul dalam teks pada level kode” dan merupakan “suatu pesan yang di dalamnya ideologi berada” (Barthes, 2017: 8). Mitos bekerja dengan cara menyamarkan konstruksi budaya sehingga tampak sebagai sesuatu yang alami. Barthes menjelaskan bahwa mitos menjalankan fungsi naturalisasi, yaitu membuat nilai-nilai yang sebenarnya bersifat historis dan kultural tampak sebagai sesuatu yang “alamiah”, “normal”, dan “*common sense*” (Barthes, 2017: 8).

Melalui konsep mitos, semiotika Barthes tidak hanya membahas apa makna suatu tanda, tetapi juga mengapa makna tersebut dianggap benar oleh masyarakat. Dengan demikian, analisis mitos memungkinkan peneliti

mengungkap ideologi yang tersembunyi di balik representasi budaya dalam suatu teks.

Dalam penelitian film, mitos dapat digunakan untuk mengidentifikasi nilai-nilai budaya yang direproduksi melalui narasi dan visual film. Misalnya, dalam film *Made in Bali*, berbagai representasi mengenai kewajiban meneruskan tradisi keluarga, penghormatan terhadap leluhur, sistem kasta, maupun pelestarian seni pedalangan dapat dianalisis sebagai mitos budaya yang membentuk cara pandang tokoh dan masyarakat dalam film. Nilai-nilai tersebut tidak hanya ditampilkan sebagai kebiasaan sosial, tetapi juga direpresentasikan sebagai sesuatu yang dianggap wajar dan harus dijalankan.

Teori semiotika Roland Barthes dipilih dalam penelitian ini karena mampu mengungkap makna yang terkandung dalam berbagai tanda visual dan verbal yang terdapat dalam film *Made in Bali*. Film sebagai media audiovisual menyampaikan pesan melalui dialog, ekspresi tokoh, kostum, setting, properti, maupun simbol-simbol budaya yang tidak selalu dapat dipahami hanya melalui makna literalnya.

Melalui analisis denotasi, peneliti dapat mendeskripsikan tanda-tanda yang muncul dalam film secara objektif. Selanjutnya, analisis konotasi digunakan untuk mengungkap makna budaya yang terkandung dalam tanda tersebut. Adapun analisis mitos digunakan untuk mengidentifikasi nilai-nilai dan ideologi budaya Bali yang direpresentasikan melalui cerita film. Dengan demikian, teori semiotika Roland Barthes dinilai relevan untuk mengkaji representasi budaya Bali dalam film *Made in Bali* karena mampu mengungkap

hubungan antara tanda, makna budaya, dan ideologi yang membentuk representasi tersebut.

