

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Penelitian pertama berjudul “Representasi Profesionalisme Pustakawan dalam Mengelola Perpustakaan pada Film Pendek *Project: Library*”, penelitian ini dilakukan oleh Annida Puspa Rini Fasah dan Laksmi (2018, p. 1-16). Penelitian ini membahas tentang representasi profesionalisme pustakawan dalam mengelola perpustakaan pada film pendek *Project: Library*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi representasi profesionalisme pustakawan dalam mengelola perpustakaan pada film melalui metode semiotika. Penelitian ini menggunakan analisis semiotik dengan pendekatan sintagmatik dan paradigmatis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada analisis sintagmatik, film ini menggunakan alur maju dengan tema profesionalisme pustakawan sebagai upaya dalam mengatasi kebangkrutan dan penggelapan dana. Paradigmatik menunjukkan bahwa profesionalisme pada 3 tokoh pustakawan memiliki nilai keterbukaan dan kerjasama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa profesionalisme pustakawan direpresentasikan sebagai pustakawan yang lemah dalam memahami fungsi denda, yang bukan dipandang sebagai sarana pendisiplinan pengguna dalam mengembalikan koleksi, tetapi dianggap sebagai sumber pemasukan untuk mencegah kebangkrutan. Namun profesionalisme juga direpresentasikan bahwa dengan menerapkan etika profesi, pustakawan mampu mencegah mereka bersikap negatif, sehingga pada akhirnya mereka dapat mengungkap kebenaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Fasah dan Laksmi adalah adanya kesamaan dalam pembahasan pada objek penelitian, yaitu film pendek tentang perpustakaan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Fasah dan Laksmi terdapat pada acuan analisis. Fasah dan Laksmi menggunakan acuan analisis representasi profesionalisme pustakawan dalam mengelola perpustakaan, sedangkan dalam penelitian ini acuan analisis yang digunakan adalah persepsi Kolektif terhadap perpustakaan melalui film pendek.

Penelitian selanjutnya merupakan sebuah artikel jurnal berjudul "*The Perception of Film Attractiveness and Its Effect on the Audience Satisfaction, Intention and Investment*". Dalam *Journal of Service and Management*. Penelitian ini dilakukan oleh Dongjin Yang dan Xueying Zhong (2016, p. 21-27) Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dan dampak terhadap kepuasan penonton terhadap film. Penelitian ini menggunakan analisis eksploratori dan konfirmatori digunakan untuk mengekstrak dan memverifikasi 5 dimensi: pendidikan moral, plot, kepuasan rasa ingin tahu, hiburan dan reputasi. Kemudian menganalisis efek persepsi daya tarik film pada kepuasan, motivasi, investasi penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kepuasan memediasi daya tarik film, dan juga memediasi daya tarik film dan investasi penonton; 2) alur ketertarikan film dalam mempengaruhi penonton adalah: persepsi ketertarikan film, kepuasan, motivasi, investasi; dan 3) pemurnian pikiran, logika dan inspirasi adalah faktor utama untuk meningkatkan kepuasan. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan implikasi teoritis dan praktis berwawasan terhadap strategi produk dari industri film di Tiongkok.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Yang dan Zhong adalah adanya kesamaan pengkajian persepsi terhadap film. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Yang dan Zhong yaitu penelitian tersebut tidak membahas spesifik mengenai suatu film tentang perpustakaan, tetapi membahas film asal Tiongkok dan mengkaji daya tarik, efek, dan kepuasan penonton terhadap film-film tersebut. Sedangkan dalam penelitian ini, yang menjadi pembahasan adalah persepsi terhadap perpustakaan melalui film pendek.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Michelle C. Pautz (2015, p. 120-128) dengan judul "*Argo and Zero Dark Thirty: Film, Government, and Audiences*" dalam jurnal *American Political Science Association*. Penelitian ini membahas tentang bagaimana film mempunyai pengaruh besar terhadap pandangan penonton tentang pemerintah. Penelitian ini adalah penelitian eksploratif, dalam penelitian ini peserta direkrut dari populasi mahasiswa sarjana. Enam puluh sembilan siswa menonton salah satu dari dua film, dan menyelesaikan kuesioner sebelum dan sesudah pemutaran, dengan banyak pertanyaan diulang sebelum dan sesudah menonton. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari seperlima hingga seperempat penonton mengubah tanggapan mereka terhadap berbagai pertanyaan tentang pemerintah setelah menonton salah satu film. Sering kali, perubahan dalam tanggapan menunjukkan peningkatan dalam pendapat tersebut. Perubahan ini menarik untuk diperhatikan setelah hanya beberapa jam menonton satu film.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Michelle C. Pautz adalah adanya kesamaan pembahasan efek dari film yang merubah persepsi seseorang terhadap sesuatu. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Michelle C. Pautz yaitu tema

film yang diangkat sebagai objek penelitian, dan instansi yang dibahas adalah pemerintah. Sedangkan dalam penelitian ini, yang menjadi pembahasan adalah persepsi terhadap perpustakaan melalui film pendek.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Persepsi

Persepsi, secara etimologis berasal dari bahasa Inggris yaitu *perception* atau bahasa Latin yaitu *perceptio* dari kata *percipare* yang artinya menerima atau mengambil (Sobur, 2003). Menurut Kotler dan Keller (2016) persepsi tidak hanya bergantung pada rangsangan fisik tapi juga rangsangan yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu yang bersangkutan. Menurut Suwarno (2009) persepsi adalah proses diterimanya rangsangan berupa objek, kualitas hubungan antara gejala, maupun peristiwa sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti. Sedangkan menurut Irwanto (2002), persepsi adalah proses diterimanya rangsangan (objek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti disebut persepsi. Menurut Ward (2015) dalam buku *Interactive Data Visualization* menjelaskan secara sederhana bahwa persepsi adalah proses dimana kita menafsirkan dunia di sekitar kita, membentuk representasi mental dari lingkungan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa persepsi merupakan proses penafsiran individu dari berbagai hal yang dialaminya terhadap sesuatu. Setiap individu dengan individu lainnya akan memberikan persepsi yang berbeda-beda, disebabkan oleh perbedaan pengalaman, pengetahuan serta

lingkungan sosial, bahkan lingkungan sosial yang sama pun akan berbeda persepsinya.

Walgito (2004) memberikan penjelasan bahwa persepsi sebagai suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris. Proses tersebut tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi.

Menurut Walgito syarat terjadinya persepsi adalah:

a. Objek yang dipersepsi

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebagian terbesar stimulus datang dari luar individu

b. Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris

c. Perhatian

Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek

Persepsi tidak terjadi begitu saja tanpa adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Seperti yang dikemukakan oleh Walgito (2004) persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor yang telah diklasifikasikan, antara lain:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berhubungan dengan segi kejasmanian, dan segi psikologis.
- b. Faktor eksternal, yaitu stimulus dan sifat-sifat yang menonjol pada lingkungan yang melatarbelakangi objek yang merupakan suatu kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan, antara lain: guru, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, lingkungan dan teman. Persepsi setiap manusia terhadap suatu stimulus beragam dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi tersebut.

Untuk membentuk persepsi, terdapat proses yang dialami seseorang. Proses terjadinya persepsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada awalnya objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor. Perlu diartikan bahwa antara objek dan stimulus itu berbeda, tetapi ada pada saat tertentu objek dan stimulus itu menjadi satu, misalnya dalam hal tekanan. Benda sebagai objek langsung mengenai kulit, sehingga akan terasa tekanan tersebut (Walgito, 2004).

Proses stimulus mengenai alat indera merupakan proses kealaman atau proses fisik. Stimulus yang diterima oleh alat indera diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak. Proses ini yang disebut sebagai proses fisiologis. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang diraba. Proses yang terjadi dalam

otak atau dalam pusat kesadaran inilah yang disebut sebagai proses psikologis. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa taraf akhir dari proses persepsi ialah individu menyadari tentang misalnya apa yang dilihat, apa yang didengar, atau apa yang diraba, yaitu stimulus yang diterima melalui alat indera. Proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi sebenarnya (Walgito, 2004).

2.2.2 Film

Pada dasarnya, film merupakan salah satu bentuk dari karya seni yang dibuat oleh manusia. Dalam Undang-undang Perfilman Nomor 33 Tahun 2009 juga disebutkan bahwa “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan” (Sekretariat Negara, 2009). Menurut Danesi (2004), film dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri atas serangkaian imaji yang merepresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata pada tingkat petanda, film adalah cermin metaforis kehidupan. Sedangkan menurut Cangara Hafield (2008), film dalam pengertian sempit merupakan penyajian gambar melalui layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas, film bisa juga termasuk yang disiarkan melalui televisi.

Berdasarkan pengertian di atas, film merupakan suatu bentuk karya seni yang dipertunjukkan dan dinikmati dengan indera pandang-dengar manusia. Film menampilkan serangkaian pesan berupa kata-kata dari segi pendengaran maupun penglihatan, selain itu film juga mempresentasikan dan mencerminkan kondisi kehidupan masyarakat tertentu.

Film mempunyai berbagai fungsi, salah satunya adalah sebagai sarana untuk menghibur penonton. Selain itu, film juga dapat memberikan manfaat yang berarti karena film muncul dari kondisi masyarakat itu sendiri. McQuail (2010) menyatakan bahwa pesan yang terkandung dalam film timbul dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat dan bahkan mungkin juga bersumber dari keinginan untuk memanipulasi. Film juga memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang karena didasari oleh alasan bahwa film memiliki kemampuan mengantar pesan secara unik. Secara mendalam film merupakan alat untuk menyampaikan sebuah pesan bagi para pemirsanya dan juga merupakan alat bagi sutradara untuk menyampaikan sebuah pesan untuk masyarakatnya. Film pada umumnya mengangkat sebuah tema atau fenomena yang terjadi di tengah-tengah masyarakat.

Dalam proses pembuatan film, tidak dipungkiri bahwa kreativitas menjadi salah satu peranan penting dalam proses pembuatannya. Sebagai sebuah karya seni, film telah dikembangkan sehingga terciptalah jenis-jenis film. Salah satu jenis film adalah film pendek. Menurut Javandalasta, film pendek adalah sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit (2011). Menurut *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, film pendek adalah film yang memiliki durasi tidak lebih dari 40 menit, termasuk semua kredit (*Academy of Motion Picture Arts and Science*, 2018). Film pendek sendiri dibagi menjadi menjadi 2, salah satunya adalah yang disebut dengan *Live Action Short Film* yang menggunakan penggambaran yang dibuat oleh teknik fotografi praktis untuk merekam aktor, properti, perangkat, dan lokasi.

Film pendek tidak hanya melibatkan manusia sebagai aktor saja, tetapi dengan bantuan teknologi, film pendek dapat dibuat dengan animasi atau gambar yang bergerak. *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* membagi film pendek menjadi dua kategori, yaitu *Animated Short Film* dan *Live Action Film* (*Academy of Motion Picture Arts and Science*, 2018). *Animated Short Film* atau film animasi didefinisikan sebagai film di mana gerakan dan penampilan karakter dibuat menggunakan teknik *frame-by-frame*, dan biasanya berbentuk narasi atau abstrak. Sedangkan *Live Action Short Film* atau film aksi langsung adalah film yang menggunakan citra yang dibuat terutama melalui teknik fotografi praktis yang digunakan untuk merekam aktor, alat peraga, perangkat, dan lokasi.

Konten film sebagai karya seni merupakan cerminan dari keadaan suatu masyarakat, film merupakan karya seni berbentuk pandang-dengar, dengan begitu film dapat merepresentasikan suatu hal sehingga membentuk persepsi bagi penontonnya. Boggs dan Petrie menjelaskan bahwa film merupakan karya seni visual dan verbal yang memadukan unsur-unsur naratif dan unsur-unsur sinematografis (Boggs and Petrie, 2008). Berikut adalah tiga komponen dalam film:

1. Alur

Alur mengandung unsur jalan cerita yang menekankan hubungan kasualitas, kelogisan hubungan antar peristiwa yang memiliki hubungan sebab-akibat, tidak hanya sekadar berurutan secara kronologis, yang dikisahkan dalam karya naratif (Boggs and Petrie, 2008). Elemen pembangun alur yaitu:

- a. Pemaparan (*exposition*): pemaparan adalah tahap yang terutama berisi pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh cerita. Tahap ini

merupakan tahap pembukaan cerita, pemberian informasi awal yang berfungsi sebagai landasan cerita yang dikisahkan pada tahap berikutnya.

- b. *Gawn (complication)*: merupakan masalah dan peristiwa yang menyulut terjadinya konflik yang telah dimunculkan, kemudian membesar, berkembang dan kadar intensitasnya pun meningkat. Tahap ini biasanya terpanjang, sebab peristiwa-peristiwa dramatis yang menjadi inticerita semakin mencekam dan menegangkan.
- c. *Klimaks (climax)*: klimaks adalah konflik dan pertentangan-pertentangan yang mencapai titik puncak. Klimaks sebuah cerita akan dialami oleh tokoh utama yang berperan sebagai pelaku dan penderita pada konflik utama.
- d. *Penyelesaian (denouement)*: penyelesaian adalah peregangan ketegangan dan jalan keluar bagi segala konflik. Penyelesaian dapat dikategorikan ke dalam dua golongan, yaitu penyelesaian tertutup, di mana keadaan akhir cerita memang sudah selesai, dan penyelesaian terbuka, di mana keadaan akhir sebuah cerita masih potensial untuk dilanjutkan, dan konflik masih belum terselesaikan (Nurgiyantoro, 1995).

2. Latar

Merupakan waktu dan ruang terjadinya sebuah cerita. Latar merupakan unsur dasar di dalam seluruh cerita dan memberikan kontribusi yang penting kepada tema dan juga memberikan keseluruhan efek pada film. Menurut Boggs dan Petrie (2008), latar dapat menentukan tokoh, merefleksikan tokoh, untuk menciptakan persamaan kenyataan yang diberikan kepada penonton kesan waktu yang nyata, tempat yang nyata, dan perasaan berapa di sana, untuk

menciptakan dampak emosional, untuk menghasilkan dampak visual yang besar, dan sebagai simbol. Dalam menganalisis latar yang berkaitan langsung dengan cerita, ada empat faktor latar yang mempengaruhi keutuhan cerita:

- a. Faktor waktu, periode waktu cerita terjadi
- b. Faktor geografis, lokasi fisik dan karakteristiknya
- c. Struktur sosial dan ekonomi
- d. Adat istiadat, sikap moral, dan aturan dalam berperilaku

3. Penokohan

Hal yang dapat dilakukan sebuah film menjadi menarik yaitu tokoh-tokoh yang diperankan harus terlihat nyata, dimengerti, dan layak diperhatikan. Tokoh dalam sebuah cerita fiksi dibedakan jenisnya berdasarkan berbagai sudut pandang dalam melihat tokoh sehingga tokoh dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis. Menurut Boggs dan Petrie (2008) ada beberapa jalur untuk memahami karakter pada tokoh dalam film, yaitu:

- a. Penokohan melalui penampilan fisik. Watak seorang tokoh dalam film terlihat dari penampilan fisiknya, mulai dari wajah, gestur tubuh, hingga pakaian yang digunakan.
- b. Penokohan melalui dialog. Perwatakan seorang tokoh diungkapkan melalui hal yang mereka ucapkan, sikap, pola berbicara, dan cara mereka mengucapkannya.
- c. Penokohan melalui tindakan eksternal. Watak tokoh dapat dinilai melalui tindakan-tindakan yang dilakukannya, karena segala tindakan yang dilakukan memiliki tujuan berdasarkan motif-motif tertentu.

- d. Penokohan melalui tindakan internal. Tindakan dalam diri (batin) juga dapat dinilai sebagai watak dari tokoh dalam sebuah cerita, misal dalam lingkup pikiran, perasaan, lamunan, ataupun cara berpikir tokoh tersebut.
- e. Penokohan melalui pengontrasan. Salah satu teknik yang efektif untuk memahami seorang tokoh yaitu dengan mengontraskan tokoh-tokoh yang memiliki perilaku, pola pikir, gaya hidup, dan penampilan fisik yang sangat berbeda dengan tokoh utama.
- f. Penokohan berkembang dan statis. Tokoh ini sangat berpengaruh oleh kejadian-kejadian pada alur cerita dan mengalami beberapa perubahan serius pada kepribadian, perilaku, dan cara pandang terhadap dunia sebagai hasil dari kejadian dalam cerita.
- g. Penokohan sederhana dan bulat. Tokoh sederhana bersifat dua dimensi. Tokoh jenis ini mudah ditebak, kekurangan kompleksitas dan kualitas unik yang berhubungan dengan kedalaman psikologis.

2.2.3 Pengaruh Film terhadap Persepsi Masyarakat

Film menampilkan serangkaian pesan berupa kata-kata dari segi pendengaran maupun penglihatan, selain itu film juga mempresentasikan dan mencerminkan kondisi kehidupan masyarakat tertentu. Beberapa studi telah menyimpulkan bahwa film dengan tema yang *real*—walaupun fiksional—dapat mempengaruhi dan membentuk persepsi. Misalnya dalam hal masalah sosial menurut Barbara Wilson (dalam Pautz, 2015, p. 120-128) menemukan bahwa paparan media terhadap penyakit sosial, seperti pemerkosaan, membantu mendidik dan mengubah sikap

penonton. Film juga memengaruhi persepsi kita tentang berbagai profesi dan kategori individu dalam masyarakat. Misalnya, menurut Miller dan Stam (2004) dalam buku *A Companion to Film Theory* menjelaskan bahwa film menyampaikan penggambaran yang negatif dan tidak akurat terhadap wartawan dan profesional hubungan masyarakat. Selanjutnya, Daniel P. Franklin (2017) menyatakan bahwa film dapat memengaruhi persepsi dan perilaku audiens mengenai budaya politik.

Kemampuan film untuk mempengaruhi persepsi penonton dapat dijelaskan dengan 2 cara (Pautz, 2015, p. 120-128). Pertama, Film memengaruhi persepsi karena kemampuannya untuk memberikan informasi dan pengalaman semu, karena ketiadaan pengalaman individu (K. S. Miller, 1999). Jadi, jika penonton tidak mengetahui dan tidak mempunyai pengalaman bagaimana kondisi suatu perpustakaan, maka pengetahuan dan pengalaman itu dapat diperoleh dari film. Kedua, kemampuan film untuk memberi penonton pengalaman semu berasal dari pengalaman menonton secara menyeluruh (Pautz, 2015, p. 120-128). Berbeda dengan karya seni lainnya, film memiliki kemampuan untuk memikat penonton dan secara komprehensif mengamati indera penglihatan dan suara. Film membantu penonton untuk melihat versi tertentu dari kenyataan, dan disitulah letak kemampuan luar biasa film dalam mempengaruhi persepsi.

Perpustakaan pun tidak luput sebagai objek film dan telah dilakukan berbagai macam penelitian terhadapnya. Permasalahan yang diangkat sangat beragam, mulai dari persepsi perpustakaan, pustakawan, sampai isu sosial yang ada dalam perpustakaan. Misalnya, Azzasyofia (2012) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa perpustakaan direpresentasikan sebagai tempat yang

menyimpan koleksi buku dan benda berharga serta pustakawan memiliki wawasan luas serta kemampuan meneliti dengan baik. Serta Cahyadi (1998, p. 1-21) menemukan bahwa secara umum media masih menggunakan stereotip-stereotip yang berlaku di masyarakat mengenai perpustakaan. perpustakaan yang membosankan, serta pustakawan masih terkait dengan relasi jender tertentu, dan stereotip “kutu buku” berkacamata.