

KAJIAN FILM & TELEVISI



Zulkifli | Shorihatul Inayah | Maria Ulfa Batoebara |
Rafiqah Yusna Siregar | Erni Suyani | Cindi Adelia Putri Emas |
Cut Alma Nurafiah | Haslinda

KAJIAN FILM DAN TELEVISI

Penulis:

Zulkifli

Shorihatul Inayah

Maria Ulfa Batoebara

Rafiqah Yusna Siregar

Erni Suyani

Cindi Adelia Putri Emas

Cut Alma Nuraflah

Haslinda



KAJIAN FILM DAN TELEVISI

Penulis :

Zulkifli

Shorihatul Inayah

Maria Ulfa Batoebara

Rafiqah Yusna Siregar

Erni Suyani

Cindi Adelia Putri Emas

Cut Alma Nuraflah

Haslinda

Editor : Alfauzain, S.kom, M.kom

Penyunting : Muhammad Ikhlas Al Kuthsi, S.Kom, M.M

Desain Sampul dan Tata Letak : Yayang Tineza Erwanda, S.E

Diterbitkan oleh :

U ME Publishing

Anggota IKAPI No. 059/SBA/2024

Perumdam 4 Blok H No. 2 Kota Padang, Sumatera Barat

Email : kontak@umepublishing.com

Website : umepublishing.com

ISBN : 978-634-7520-64-7

Cetakan pertama, April 2026

© Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang keras memperbanyak, memfotokopi, Sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, maka Penulisan Buku dengan judul Kajian Film dan Televisi dapat diselesaikan. Buku ini membahas tentang pengantar kajian film dan televisi, landasan teori film dan televisi, sejarah dan perkembangan film, sejarah perkembangan televisi, analisis naratif dalam film dan televisi, analisis visual dan sinematografi, industry difilm dan tv serta audiens dan budaya populer.

Buku ini masih banyak kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan buku ini selanjutnya. Kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian Buku ini. Semoga Buku ini dapat menjadi sumber referensi dan literatur yang mudah dipahami.

Padang, 01 April 2026

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
BAB 1	1
PENGANTAR KAJIAN FILM DAN TELEVISI	1
1.1 Pengantar Pendahuluan	1
DAFTAR PUSTAKA	13
BAB 2	15
LANDASAN TEORI FILM DAN TELEVISI	15
2.1 Teori-Teori Dasar Film	15
2.2 Teori-Teori Dasar Televisi.....	25
DAFTAR PUSTAKA	39
BAB 3	41
SEJARAH DAN PERKEMBANGAN FILM	41
3.1 Pendahuluan.....	41
3.2 Pra-Sinema dan Lahirnya Film.....	42
3.3 Era Film Bisu.....	46
3.4 Transisi ke Film Bersuara dan Berwarna	51
3.5 Sistem Studio dan Sinema Dunia.....	53
3.6 Perkembangan Perfilman Asia	55
3.7 Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia.....	55

3.8 Film di Era Digital dan Streaming	60
3.9 Film sebagai Representasi Sosial dan Budaya.....	61
3.10 Tantangan dan Masa Depan Perfilman.....	62
DAFTAR PUSTAKA	65
BAB 4.....	67
SEJARAH PERKEMBANGAN TELEVISI	67
4.1 Sejarah Perkembangan Televisi Secara Global	67
4.2 Sejarah Perkembangan Televisi di Indonesia	70
4.3 Perkembangan Siaran Pertelevisian Bagi Masyarakat Pada Zaman Orde Baru di Indonesia	72
4.4 Perkembangan Siaran Pertelevisian Bagi Masyarakat Pada Zaman Orde Baru di Indonesia.....	76
DAFTAR PUSTAKA	80
BAB 5.....	83
ANALISIS NARATIF DALAM FILM DAN TELEVISI.....	83
5.1 Teori Dasar Naratologi dalam Media Audiovisual.	83
5.2 Unsur-Unsur Naratif dalam Film dan Televisi.....	91
5.3 Peran Sinematografi dalam Membangun Narasi: Sebuah Analisis Komprehensif.....	97
5.4 Tokoh dan Penokohan dalam Narasi Audiovisual.	103
DAFTAR PUSTAKA	111

BAB 6.....	115
ANALISIS VISUAL DAN SINEMATOGRAFI	115
6.1 Konsep Dasar Sinematografi.....	115
6.2 Camera Angle	117
6.3 Continuity	122
6.4 Cutting	124
6.5 Close-Ups	124
6.6 Composition	126
DAFTAR PUSTAKA	130
BAB 7.....	131
INDUSTRI FILM DAN TV	131
7.1 Pendahuluan.....	131
7.2 Industri Film Indonesia	135
7.3 Perkembangan Industri Televisi.....	142
7.4 Konvergensi TV dan Internet	144
7.5 Industri Budaya.....	146
7.6 Peran Pemerintah dalam Industri Budaya	147
7.7 Penutup	150
DAFTAR PUSTAKA	153
BAB 8.....	155
AUDIENS DAN BUDAYA POPULER.....	155

Pendahuluan.....	155
8.1 Perubahan Paradigma Audiens.....	161
8.2 Jenis-jenis Audiens.....	164
8.3 Konsep Audiens	167
DAFTAR PUSTAKA	179
BIODATA PENULIS	180

BAB 1

PENGANTAR KAJIAN FILM DAN TELEVISI

1.1 Pengantar Pendahuluan

Film dan televisi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia modern. Hampir setiap hari, tanpa disadari, kita berinteraksi dengan layar menonton film, serial televisi, berita, acara hiburan, atau konten audiovisual lain melalui berbagai perangkat. Layar hadir di ruang keluarga, kamar tidur, gawai pribadi, hingga ruang publik. Kehadirannya bukan sekadar sebagai pengisi waktu luang, melainkan juga sebagai sumber informasi, pembentuk opini, sarana hiburan, bahkan teman emosional bagi banyak orang. Dalam konteks inilah film dan televisi layak dipahami bukan hanya sebagai tontonan, tetapi juga sebagai fenomena budaya yang berpengaruh besar terhadap cara kita melihat dunia.

Film dan televisi merupakan dua medium audiovisual yang memiliki peran sangat signifikan dalam membentuk cara manusia modern memahami dunia. Sejak kemunculannya pada akhir abad ke-19 hingga perkembangannya dalam ekosistem digital saat ini, film dan televisi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai wahana

Kajian Film dan Televisi

komunikasi, representasi budaya, produksi makna, serta arena pertarungan ideologi. Kehadiran keduanya telah mengubah cara manusia melihat realitas, mengonstruksi identitas, dan membangun relasi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kajian terhadap film dan televisi menjadi penting, bukan hanya bagi akademisi media, tetapi juga bagi masyarakat luas yang hidup dalam lanskap budaya visual yang semakin kompleks.

Pada dasarnya, film dan televisi adalah media bercerita. Keduanya menyampaikan kisah tentang kehidupan manusia tentang cinta, konflik, harapan, ketakutan, perjuangan, dan berbagai aspek lain dari pengalaman sosial. Namun, cerita yang disampaikan tidak pernah netral. Setiap film dan program televisi lahir dari pilihan-pilihan tertentu: cerita apa yang diangkat, sudut pandang siapa yang ditonjolkan, nilai apa yang ditekankan, serta realitas mana yang disederhanakan atau bahkan diabaikan. Oleh karena itu, menonton film dan televisi sejatinya adalah proses berhadapan dengan representasi, bukan realitas itu sendiri.

Film dan televisi bekerja melalui bahasa audiovisual yang khas. Gambar bergerak, suara, dialog, musik, tata cahaya, sudut kamera, serta teknik penyuntingan tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga membentuk pengalaman emosional dan intelektual penontonnya. Bahasa ini sering kali

diterima secara intuitif oleh khalayak, namun di balik kesan natural tersebut tersimpan konstruksi yang sarat dengan pilihan estetika, kepentingan ekonomi, serta nilai-nilai sosial dan budaya. Kajian film dan televisi hadir untuk membongkar lapisan-lapisan tersebut, sehingga penonton tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga pembaca kritis terhadap teks audiovisual yang mereka nikmati.

Bagi banyak orang, film dan televisi sering dianggap sebagai hiburan semata sesuatu yang dinikmati tanpa perlu dipikirkan terlalu dalam. Pandangan ini tidak sepenuhnya keliru, karena fungsi hiburan memang menjadi salah satu daya tarik utama media audiovisual. Namun, di balik fungsi tersebut, film dan televisi juga bekerja sebagai alat komunikasi yang sangat kuat. Melalui gambar bergerak, suara, musik, dan dialog, keduanya mampu memengaruhi emosi, membentuk persepsi, serta menanamkan gagasan tertentu secara halus dan berulang. Justru karena sifatnya yang menghibur dan mudah diterima, pengaruh film dan televisi sering kali bekerja tanpa disadari oleh penontonnya.

Dalam konteks sejarah, film dan televisi berkembang seiring dengan perubahan teknologi dan dinamika sosial politik. Film bisu, film suara, film berwarna, hingga film digital mencerminkan perkembangan teknologi sekaligus perubahan selera dan kebutuhan masyarakat. Demikian pula televisi, yang

Kajian Film dan Televisi

bermula sebagai medium siaran terbatas, kemudian berkembang menjadi televisi nasional, televisi swasta, televisi kabel, hingga kini bertransformasi dalam bentuk platform streaming dan layanan berbasis internet. Setiap fase perkembangan ini membawa implikasi terhadap bentuk narasi, gaya visual, pola produksi, serta hubungan antara produsen dan audiens.

Sejarah perkembangan film dan televisi menunjukkan bagaimana media ini selalu beradaptasi dengan perubahan zaman. Film yang pada awalnya hanya berupa gambar hitam-putih tanpa suara, kemudian berkembang menjadi medium dengan teknologi suara, warna, efek visual canggih, dan distribusi global. Televisi pun mengalami perjalanan panjang: dari siaran terbatas, televisi analog, televisi berwarna, hingga era televisi digital dan layanan streaming. Setiap fase perkembangan ini tidak hanya mencerminkan kemajuan teknologi, tetapi juga perubahan cara manusia berkomunikasi dan menikmati cerita.

Kajian film dan televisi tidak dapat dilepaskan dari kajian budaya (cultural studies). Film dan program televisi merupakan produk budaya yang merefleksikan sekaligus membentuk nilai, norma, dan ideologi dalam masyarakat. Representasi gender, kelas sosial, etnisitas, agama, dan nasionalisme dalam film dan televisi menjadi medan penting untuk dianalisis.

Melalui representasi tersebut, media audiovisual dapat memperkuat stereotip, menormalisasi ketimpangan, atau justru membuka ruang bagi wacana alternatif dan suara-suara yang terpinggirkan. Oleh karena itu, memahami film dan televisi berarti juga memahami relasi kuasa yang bekerja di dalamnya.

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah mengubah wajah film dan televisi secara drastis. Batas antara film layar lebar dan tayangan televisi kini semakin kabur. Serial televisi dengan kualitas sinematik tinggi dapat dinikmati layaknya film panjang, sementara film-film tidak lagi hanya ditonton di bioskop, tetapi juga melalui platform daring. Penonton memiliki kebebasan untuk memilih apa yang ditonton, kapan, dan di mana. Perubahan ini membawa konsekuensi besar terhadap cara cerita diproduksi, disebar, dan dikonsumsi.

Selain sebagai teks budaya, film dan televisi juga merupakan bagian dari industri kreatif yang beroperasi dalam logika kapitalisme. Proses produksi, distribusi, dan konsumsi film dan program televisi melibatkan kepentingan ekonomi yang besar. Rating, jumlah penonton, algoritma platform digital, serta strategi pemasaran memengaruhi jenis konten yang diproduksi dan didistribusikan. Dalam konteks ini, kajian film dan televisi juga mencakup analisis industri media,

Kajian Film dan Televisi

ekonomi politik komunikasi, serta dampak komersialisasi terhadap kualitas dan keragaman konten audiovisual.

Di tengah perubahan tersebut, kemampuan untuk memahami film dan televisi secara kritis menjadi semakin penting. Menonton secara kritis bukan berarti kehilangan kenikmatan, melainkan justru memperkaya pengalaman menonton. Dengan pemahaman yang lebih baik, penonton dapat menyadari bagaimana sebuah cerita dibangun, bagaimana emosi diarahkan, serta pesan apa yang ingin disampaikan—baik secara eksplisit maupun implisit. Kesadaran ini membantu penonton untuk tidak sekadar menerima apa yang ditampilkan di layar, tetapi juga mempertanyakan dan menafsirkannya.

Perkembangan teknologi digital dan internet telah mengubah secara radikal lanskap film dan televisi. Batas antara film layar lebar dan tayangan televisi semakin kabur. Serial televisi dengan kualitas sinematik tinggi kini bersaing dengan film bioskop, sementara film-film pendek dan konten audiovisual lain berkembang pesat di platform media sosial. Penonton tidak lagi terikat pada jadwal siaran, melainkan memiliki kebebasan memilih dan menonton kapan saja melalui berbagai perangkat. Perubahan ini menuntut pendekatan kajian yang lebih fleksibel dan interdisipliner untuk memahami fenomena audiovisual kontemporer.

Film dan televisi juga memiliki peran besar dalam membentuk gambaran tentang identitas dan realitas sosial. Cara media menampilkan laki-laki dan perempuan, kelompok kaya dan miskin, kota dan desa, atau kelompok mayoritas dan minoritas, berpengaruh terhadap cara masyarakat memandang diri mereka sendiri dan orang lain. Representasi yang berulang dapat memperkuat stereotip tertentu, namun juga dapat menjadi sarana untuk menghadirkan sudut pandang baru dan menantang pandangan lama. Oleh karena itu, film dan televisi bukan hanya cermin masyarakat, tetapi juga alat yang ikut membentuk masyarakat itu sendiri.

Kajian film dan televisi juga berkaitan erat dengan persoalan audiens dan penerimaan (reception). Penonton bukanlah entitas homogen yang menerima pesan media secara seragam. Latar belakang sosial, budaya, pendidikan, dan pengalaman personal memengaruhi cara individu menafsirkan film dan program televisi. Oleh karena itu, studi audiens menjadi bagian penting dalam kajian media, karena membantu memahami bagaimana makna dibentuk melalui interaksi antara teks, konteks, dan penonton.

Selain sebagai produk budaya, film dan televisi juga merupakan bagian dari industri besar. Proses pembuatannya melibatkan banyak pihak, mulai dari penulis, sutradara, aktor, kru produksi, hingga pihak pendana dan distributor.

Kajian Film dan Televisi

Kepentingan ekonomi memainkan peran penting dalam menentukan jenis cerita yang diproduksi dan ditayangkan. Popularitas, jumlah penonton, dan keuntungan finansial sering kali menjadi pertimbangan utama. Dalam konteks ini, tidak semua cerita memiliki peluang yang sama untuk muncul di layar, terutama cerita-cerita yang dianggap tidak menguntungkan secara komersial.

Dalam konteks Indonesia, kajian film dan televisi memiliki relevansi yang sangat kuat. Industri film nasional mengalami pasang surut yang dipengaruhi oleh kebijakan negara, kondisi ekonomi, serta perubahan selera penonton. Televisi Indonesia, dengan dominasi program hiburan, sinetron, dan acara realitas, memainkan peran besar dalam membentuk budaya populer dan wacana publik. Kajian kritis terhadap film dan televisi Indonesia diperlukan untuk memahami bagaimana identitas nasional, nilai moral, dan realitas sosial direpresentasikan dan dinegosiasikan dalam media audiovisual.

Kehadiran platform digital dan media sosial semakin memperluas ekosistem film dan televisi. Kini, siapa pun dapat memproduksi dan mendistribusikan konten audiovisual, meskipun dalam skala yang berbeda dengan industri besar. Hal ini membuka peluang bagi munculnya suara-suara baru dan cerita alternatif, namun juga menghadirkan tantangan

tersendiri, seperti banjir informasi dan persaingan perhatian. Dalam dunia yang dipenuhi oleh layar, kemampuan untuk memilih, memahami, dan menyaring tontonan menjadi keterampilan penting bagi masyarakat modern

Buku ini disusun sebagai upaya untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai kajian film dan televisi, baik dari sisi teoretis maupun praktis. Pendekatan yang digunakan bersifat interdisipliner, menggabungkan perspektif kajian budaya, semiotika, teori naratif, ekonomi politik media, serta studi audiens. Dengan demikian, pembaca diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep dasar dalam kajian film dan televisi, tetapi juga mampu menerapkannya dalam analisis konkret terhadap teks audiovisual.

Buku ini hadir sebagai upaya untuk membantu pembaca memahami film dan televisi secara lebih mendalam, namun tetap dengan pendekatan yang ramah dan mudah diakses. Buku ini tidak dimaksudkan sebagai teks akademik yang kaku, melainkan sebagai bacaan referensi umum yang mengajak pembaca untuk melihat film dan televisi dari berbagai sudut pandang. Melalui pembahasan yang bersifat reflektif dan kontekstual, pembaca diajak untuk menyadari bahwa setiap tontonan memiliki lapisan makna yang dapat dieksplorasi.

Pembahasan dalam buku ini mencakup berbagai aspek kajian film dan televisi, mulai dari cara cerita disusun,

Kajian Film dan Televisi

bagaimana gambar dan suara bekerja, hingga peran media dalam kehidupan sosial dan budaya. Pembaca tidak diharapkan memiliki latar belakang akademik tertentu untuk memahami buku ini. Sebaliknya, pengalaman menonton sehari-hari justru menjadi modal utama untuk memasuki pembahasan yang disajikan. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat menjembatani dunia akademik dan pengalaman menonton masyarakat umum.

Tujuan utama buku ini adalah membekali pembaca dengan kerangka berpikir kritis dalam membaca film dan televisi. Dalam dunia yang semakin didominasi oleh gambar dan layar, kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi media audiovisual menjadi keterampilan yang sangat penting. Buku ini ditujukan bagi mahasiswa, peneliti, praktisi media, serta siapa pun yang tertarik untuk memahami film dan televisi lebih dari sekadar hiburan.

Dalam konteks Indonesia, film dan televisi memiliki posisi yang sangat strategis. Tayangan televisi dan film nasional menjadi bagian dari keseharian masyarakat, membentuk selera, bahasa, humor, hingga cara pandang terhadap berbagai isu sosial. Oleh karena itu, memahami film dan televisi Indonesia juga berarti memahami dinamika budaya dan sosial masyarakatnya. Buku ini memberikan ruang bagi

pembaca untuk merefleksikan pengalaman menonton dalam konteks lokal, tanpa menutup diri dari perkembangan global.

Akhirnya, kajian film dan televisi bukanlah upaya untuk mengurangi kenikmatan menonton, melainkan untuk memperkaya pengalaman tersebut. Dengan memahami bagaimana film dan televisi bekerja, penonton dapat menikmati karya audiovisual dengan kesadaran yang lebih mendalam, sekaligus bersikap kritis terhadap pesan-pesan yang disampaikan. Melalui buku ini, diharapkan pembaca dapat melihat film dan televisi sebagai teks budaya yang dinamis, kompleks, dan sarat makna, serta menyadari peran pentingnya dalam membentuk kehidupan sosial dan budaya masyarakat kontemporer.

Pada akhirnya, tujuan utama buku ini adalah menumbuhkan kesadaran bahwa menonton adalah aktivitas yang bermakna. Film dan televisi tidak hanya menawarkan pelarian dari rutinitas, tetapi juga membuka ruang untuk berpikir, merasakan, dan berdialog. Dengan pemahaman yang lebih baik, penonton dapat menikmati tontonan dengan cara yang lebih sadar dan bertanggung jawab, sekaligus tetap merayakan kesenangan yang ditawarkan oleh dunia audiovisual.

Melalui pengantar ini, pembaca diharapkan siap untuk memasuki pembahasan-pembahasan selanjutnya dengan rasa

Kajian Film dan Televisi

ingin tahu dan keterbukaan. Kajian film dan televisi bukanlah wilayah yang eksklusif bagi para ahli, melainkan ruang bersama bagi siapa pun yang hidup di tengah budaya layar. Semoga buku ini dapat menjadi teman bagi pembaca dalam menjelajahi dunia film dan televisi—dunia yang penuh cerita, makna, dan kemungkinan tak terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, C. (2004). *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. London: SAGE Publications.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). London: SAGE Publications.
- Storey, J. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (8th ed.). London: Routledge.
- Fiske, J. (2011). *Television Culture*. London: Routledge.
- Burton, G. (2000). *Talking Television: An Introduction to the Study of Television*. London: Arnold.
- Hesmondhalgh, D. (2019). *The Cultural Industries* (4th ed.). London: SAGE Publications.
- Morley, D. (1992). *Television, Audiences and Cultural Studies*. London: Routledge.
- Allen, R. C., & Hill, A. (Eds.). (2004). *The Television Studies Reader*. London: Routledge.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Ida, R. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana.

Kajian Film dan Televisi

Sen, K., & Hill, D. T. (2000). *Media, Culture and Politics in Indonesia*. Oxford: Oxford University Press.

BAB 2

LANDASAN TEORI FILM DAN TELEVISI

2.1 Teori-Teori Dasar Film

A. Teori Realisme dalam Film

Realisme dalam film bukanlah sekadar "merekam apa adanya," melainkan sebuah gaya dan filosofi estetika yang bertujuan untuk menampilkan realitas sosial, psikologis, dan fisik dengan sesetia mungkin. Dalam teori film, realisme sering dipertentangkan dengan Formalisme (yang lebih fokus pada manipulasi teknik seperti editing cepat atau efek visual). Realisme justru ingin agar penonton lupa bahwa mereka sedang menonton sebuah "film" dan merasa sedang menyaksikan kehidupan nyata.

1. Prinsip Utama Teori Realisme

Untuk mencapai kesan "nyata", para sineas realis biasanya menggunakan beberapa teknik kunci:

- Lokasi Asli (On-location): Mengutamakan syuting di jalanan bangunan asli daripada di dalam studio.
- Pemeran Non-profesional: Menggunakan orang biasa untuk memberikan kesan otentik pada

Kajian Film dan Televisi

karakter.

- Deep Focus & Long Take: Teknik kamera yang menjaga latar depan dan latar belakang tetap tajam, membiarkan penonton memilih apa yang ingin mereka lihat tanpa didikte oleh editing.
- Narasi yang "Longgar": Cerita seringkali tidak memiliki pahlawan super atau akhir yang bahagia (happy ending) yang klise; fokusnya pada keseharian dan perjuangan kelas bawah.

2. Aliran-Aliran Utama Realisme

Realisme terus berevolusi seiring perkembangan zaman dan teknologi:

a. Neorealisme Italia (Pasca-Perang Dunia II)

- Lahir dari reruntuhan Italia setelah perang, aliran ini menolak kemewahan studio Hollywood. Film-filmnya fokus kemiskinan, pengangguran, dan kehidupan rakyat jelata.
- Film Kunci: *Bicycle Thieves* (1948) karya Vittorio De Sica.

b. French Poetic Realism (1930-an)

- Lebih mengedepankan atmosfer. Meski realistis dalam isu sosial, gaya visualnya cenderung liric dan melankolis, sering kali

berakhir dengan tragedi bagi karakter utamanya.

- Film Kunci: *The Rules of the Game* (1939) karya Jean Renoir.

- c. *Cinéma Vérité & Direct Cinema* (1960-an)
Gaya dokumenter yang "terjun langsung". Menggunakan kamera genggam (handheld) dan suara asli untuk menangkap momen-momen spontan tanpa naskah yang kaku.

- d. *Dogme 95* (1995)
Gerakan radikal dari Denmark (dipelopori Lars von Trier) yang membuat "Sumpah Kesucian" (*Vow of Chastity*), seperti dilarang menggunakan musik tambahan, pencahayaan buatan, atau properti yang dibawa dari luar lokasi.

B. Teori Formalisme

Teori formalisme adalah pendekatan yang melihat film sebagai karya seni yang dibangun dari bentuk (form), bukan sekadar cermin realitas. Artinya, makna film justru lahir dari cara cerita disampaikan: lewat editing, komposisi gambar, sudut kamera, cahaya, musik, dan efek visual. Kalau realisme ingin menampilkan dunia

Kajian Film dan Televisi

“apa adanya”, maka formalisme memanipulasi realitas demi menciptakan pengalaman artistik dan emosional bagi penonton.

Tokoh penting aliran ini adalah Sergei Eisenstein, yang terkenal dengan teori montasenya. Film yang mengikuti pendekatan formalisme biasanya memiliki:

- Editing/montase yang kuat dan ekspresif
- Visual yang sangat ditata (stylized)
- Sudut kamera tidak natural
- Pencahayaan dramatis
- Simbolisme tinggi
- Cerita kadang tidak realistis, tapi penuh makna

Intinya: bentuk lebih penting daripada kemiripan dengan dunia nyata. Contoh Ikonik:

Salah satu contoh klasik adalah Battleship Potemkin, disutradarai oleh Sergei Eisenstein. Film ini terkenal karena teknik montase cepat yang mampu membangun emosi massa walau ceritanya sederhana.

Pendekatan formalisme juga terlihat dalam gerakan German Expressionism, yang memakai set aneh, bayangan tajam, dan visual ekstrem untuk mengekspresikan kondisi batin tokohnya.

Secara garis besar, formalisme bertujuan:

- Menekankan film sebagai seni visual
- Menggugah emosi lewat teknik sinematik
- Mengajak penonton "merasakan", bukan hanya memahami cerita
- Membuktikan bahwa gaya penyajian bisa lebih penting dari isi

Tabel Perbandingan: Realisme vs. Formalisme

Aspek	Realisme	Formalisme
Tujuan	Menjadi jendela dunia (Mirror/Window)	Menjadi karya seni subjektif (Canvas)
Editing	Minimalis, <i>invisible cut</i>	Ekspresif, <i>montage</i> cepat
Akting	Natural, kadang non-aktor	Stylized, teatrikal
Pesan	Kritik sosial, kemanusiaan	Visi artistik sutradara

Formalisme adalah teori film yang percaya bahwa nilai sebuah film tidak terletak pada seberapa akurat ia meniru kenyataan, tetapi pada bagaimana elemen-elemen teknis (seperti editing, pencahayaan, dan komposisi) dimanipulasi untuk menciptakan

Kajian Film dan Televisi

pengalaman estetika yang unik. Bagi penganut formalisme, film adalah bentuk seni, bukan sekadar rekaman kehidupan.

C. Teori Auteur

Teori Auteur memandang sutradara sebagai “pengarang utama” (author) sebuah film. Artinya, film dianggap sebagai ekspresi pribadi sang sutradara—terlihat dari gaya visual, tema berulang, cara bercerita, hingga pilihan teknis yang konsisten dari satu karya ke karya lain. Gagasan ini dipopulerkan oleh kritikus Prancis François Truffaut, lalu dikembangkan di Amerika oleh Andrew Sarris.

Seorang sutradara disebut auteur jika karyanya menunjukkan: Gaya visual khas (kamera, warna, framing, Tema cerita yang berulang, Cara narasi yang konsisten, Kontrol kreatif kuat atas film, “Jejak pribadi” yang mudah dikenal.

Singkatnya: kalau bisa menebak siapa sutradaranya hanya dari menonton beberapa menit itu tanda auteur.

Beberapa nama yang sering dijadikan contoh:

- Alfred Hitchcock : ketegangan psikologis, suspense, voyeurisme
- Quentin Tarantino : dialog unik, kekerasan

stilistis, referensi budaya pop

Mereka punya "sidik jari" artistik yang kuat di hampir semua filmnya.

Teori ini ingin menegaskan bahwa:

- Film adalah karya seni personal, bukan sekadar produk industri
- Sutradara punya peran kreatif paling dominan
- Kita bisa "membaca" kepribadian pembuat film lewat karyanya

D. Teori Genre

Teori Genre memandang film sebagai karya yang dikelompokkan berdasarkan pola cerita, tema, karakter, suasana, dan gaya visual yang berulang. Genre membantu penonton punya ekspektasi awal tentang apa yang akan mereka tonton apakah ingin tertawa, tegang, atau terharu. Sederhananya: genre adalah "bahasa bersama" antara pembuat film dan penonton.

Unsur Utama dalam Genre Film dikenali lewat:

- Tema khas (misalnya: cinta, kejahatan, kepahlawanan)
- Tipe tokoh yang berulang (pahlawan, penjahat, korban)

Kajian Film dan Televisi

- Alur cerita serupa
- Setting tertentu
- Gaya visual & musik yang konsisten

Contoh Genre Populer + Film Ikonik. Berikut beberapa genre umum beserta contoh filmnya:

1. Aksi / Fiksi Ilmiah

Contoh: Star Wars → penuh petualangan, konflik besar, efek visual kuat.

2. Drama Kriminal

Contoh: The Godfather → fokus pada konflik keluarga, kekuasaan, dan moral.

3. Horor

Contoh: The Exorcist → menekankan rasa takut, ketegangan, dan unsur supranatural.

4. Romantis

Contoh: Titanic → menonjolkan hubungan emosional dan kisah cinta.

(Genre lain yang juga umum: komedi, thriller, musikal, animasi, dokumenter.) Teori ini membantu kita untuk:

- Menganalisis pola cerita film
- Memahami target penonton
- Melihat bagaimana genre berkembang atau

dipatahkan (genre subversion)

- Membaca pesan sosial di balik formula cerita

E. Teori Naratif dalam Film

Teori naratif membahas bagaimana cerita disusun dan disampaikan dalam film: mulai dari alur, konflik, tokoh, hingga penyelesaian. Fokusnya bukan sekadar apa ceritanya, tapi bagaimana cerita itu dibangun agar penonton terlibat secara emosional dan intelektual. Dengan kata lain: teori ini mempelajari struktur cerita film.

Tokoh Penting dalam Teori Naratif Beberapa pemikir yang sering jadi rujukan:

1. Tzvetan Todorov

Ia memperkenalkan pola naratif 5 tahap:

- Keseimbangan awal (equilibrium)
- Gangguan (disruption)
- Kesadaran akan gangguan
- Upaya memperbaiki
- Keseimbangan baru

Banyak film populer diam-diam mengikuti pola ini.

2. Vladimir Propp

Ia menganalisis dongeng dan menemukan fungsi-fungsi tokoh yang berulang, seperti:

Kajian Film dan Televisi

- Pahlawan
- Penjahat
- Penolong
- Pemberi tugas

Konsep ini kemudian dipakai untuk membaca struktur karakter dalam film modern.

3. Aristotle

Dalam gagasan klasiknya tentang drama, ia menekankan:

- awal – tengah – akhir
- konflik (peripeteia)
- penyadaran (anagnorisis)

Ini jadi fondasi narasi tiga babak yang masih dipakai sampai sekarang.

Contoh Penerapan dalam Film

Misalnya film *The Lion King*: Awal: Simba hidup bahagia
Tengah: konflik & pengasingan, Akhir: kembali, menghadapi musuh, keseimbangan baru tercipta. Struktur ini sangat sesuai dengan model Todorov dan Aristoteles.

Unsur Utama dalam Narasi Film Biasanya meliputi:

- Plot (alur cerita)

- Karakter
- Konflik
- Setting
- Sudut pandang
- Resolusi

Semua unsur itu bekerja sama membentuk pengalaman menonton.

2.2 Teori-Teori Dasar Televisi

A. Teori Penyiaran Televisi

Teori penyiaran televisi menjembatani aspek teknis distribusi sinyal dengan dampak sosial-budaya yang dihasilkan. Berbeda dengan teori film yang fokus pada estetika layar lebar, teori penyiaran lebih menekankan pada arus informasi (flow), khalayak massa, fungsi publik.

1. Konsep "Flow" (Raymond Williams)

- Salah satu teori paling fundamental dalam studi televisi adalah konsep Flow (Arus). Williams berpendapat bahwa pengalaman menonton TV bukanlah menonton satu program tunggal, melainkan sebuah urutan yang tidak terputus.
- Isi: Iklan, promo program berikutnya, dan berita sela sengage disusun agar penonton tidak

Kajian Film dan Televisi

memindahkan saluran (channel surfing).

- Tujuan: Menjaga perhatian penonton dalam jangka waktu lama kepentingan rating dan pengiklan.

2. Teori Fungsi Penyiaran (Charles Wright)

Televisi siaran (terutama TV publik atau swasta nasional) memiliki empat fungsi utama di masyarakat:

- Surveillance (Pengawasan): Menyediakan berita dan peringatan tentang apa yang terjadi di dunia.
- Correlation (Korelasi): Memberikan interpretasi terhadap informasi (misalnya analisis berita).
- Cultural Transmission (Transmisi Budaya): Mendidik nilai sosial dari generasi ke generasi berikutnya.
- Entertainment (Hiburan): Fungsi yang paling dominan, memberikan relaksasi dan pelarian dari rutinitas.

3. Teori Dampak Sosial & Efek Media

Karena televisi berada di ruang keluarga dan diakses secara massal, ia memiliki teori dampak yang kuat:

- Teori Kultivasi (George Gerbner)
Televisi membentuk persepsi penonton tentang realitas. Orang yang menonton TV dalam durasi

lama (heavy viewers) cenderung melihat dunia sebagai tempat yang lebih berbahaya daripada kenyataan sebenarnya (dikenal sebagai Mean World Syndrome).

- Agenda Setting (McCombs & Shaw)
Televisi mungkin tidak berhasil mendikte penonton apa yang harus dipikirkan, tetapi televisi sangat berhasil mendikte penonton tentang yang harus dipikirkan sebagai hal penting. Jika berita utama di TV terus membahas ekonomi, maka masyarakat akan menganggap ekonomi adalah isu nomor satu.

4. Karakteristik Teknis & Regulasi Penyiaran

- Scarcity Theory (Teori Kelangkaan): Karena spektrum frekuensi radio terbatas, pemerintah berhak mengatur penyiaran demi kepentingan publik (alasan adanya sensor dan KPI).
- Pervasiveness (Kehadiran yang Meresap): Televisi dianggap sangat kuat karena ia masuk ke ranah pribadi (rumah) tanpa diundang secara aktif (berbeda bioskop yang harus datang dan bayar).
- Liveness (Kebersamaan Waktu): Kekuatan utama siaran TV adalah kemampuannya menayangkan peristiwa secara real-time (siaran langsung), yang

Kajian Film dan Televisi

menciptakan rasa kebersamaan nasional/global.

B. Televisi sebagai Media Populer

Televisi disebut media populer karena mampu menjangkau khalayak luas, menyajikan hiburan sekaligus informasi, serta membentuk selera dan gaya hidup masyarakat. Dengan audio–visual yang mudah dipahami, TV menjadi bagian dari rutinitas harian banyak orang dari rumah tangga sampai ruang publik. Popularitas televisi lahir dari kombinasi:

- akses yang relatif mudah
- tayangan beragam (berita, sinetron, reality show, musik, olahraga)
- kekuatan gambar + suara
- kemampuan membangun kedekatan emosional dengan penonton

1. Fungsi Media Massa

Menurut Denis McQuail, televisi menjalankan beberapa fungsi utama:

- Informasi
- Hiburan
- Pendidikan
- Integrasi sosial

- Pembentukan opini publik

Artinya, TV bukan cuma sarana hiburan, tapi juga alat pembentuk realitas sosial.

2. Model Komunikasi Massa

Dalam kerangka komunikasi dari Harold Lasswell:

Who → Says What → In Which Channel → To Whom
→ With What Effect

Televisi berada pada posisi channel yang sangat kuat, karena pesannya disampaikan serentak kepada jutaan orang dan berpotensi menimbulkan efek kolektif.

3. Uses and Gratifications

Teori ini dikembangkan oleh Elihu Katz, yang menekankan bahwa penonton aktif memilih tayangan TV sesuai kebutuhannya:

- mencari hiburan
- memperoleh informasi
- melepas stres
- memperkuat identitas sosial

Jadi, televisi populer karena mampu memenuhi berbagai kebutuhan khalayak sekaligus.

Meski era digital berkembang, televisi masih bertahan karena:

- mudah diakses lintas usia

Kajian Film dan Televisi

- dipercaya sebagai sumber berita utama
- menghadirkan pengalaman menonton bersama (komunal)
- rujukan budaya populer (tren, bahasa, gaya hidup)

Televisi sebagai media populer adalah jembatan antara elit dan massa. Menyederhanakan ide-ide kompleks menjadi hiburan yang bisa dinikmati siapa saja, sekaligus menjadi mesin utama dalam menggerakkan ekonomi konsumsi. Teori penyiaran televisi menjembatani aspek teknis distribusi sinyal dengan dampak sosial-budaya yang dihasilkan. Berbeda dengan teori film yang fokus pada estetika layar lebar, teori penyiaran menekankan pada arus informasi (flow), khalayak massa, dan fungsi public

C. Teori Program dan Format Acara Televisi

Teori Program dan Format Acara Televisi membahas bagaimana isi dan bentuk tayangan TV dirancang agar menarik penonton, efektif menyampaikan pesan, dan sesuai dengan target audiens. Secara sederhana:

- Program TV = jenis konten yang disiarkan (berita, drama, talk show, reality show, dll.)
- Format acara = cara penyajian yang khas, termasuk

struktur, durasi, segmen, visual, dan gaya penyampaian.

Teori ini penting bagi stasiun TV untuk menjaga konsistensi tayangan, meningkatkan rating, membangun identitas kanal. Elemen Utama Program & Format

1. Jenis Program (Genre TV)

- Berita, talk show, reality show, sinetron, dokumenter, olahraga, hiburan.
- Menentukan gaya penyajian, target penonton, dan durasi.

2. Format Acara

- Struktur atau blueprint tayangan. Misalnya:
- Opening / pembukaan
- Segmen utama
- Interaksi dengan penonton
- Penutup / teaser episode berikutnya

3. Visual dan Audio

- Grafis, musik, lighting, dan kamera harus mendukung identitas acara.
- Contoh: talk show pagi biasanya cerah & santai; berita malam serius & formal.

Kajian Film dan Televisi

4. Target Audiens

- Anak-anak, remaja, dewasa, keluarga, atau khalayak umum.
- Format dan gaya disesuaikan agar “menarik dan relevan” bagi kelompok tersebut.

5. Fleksibilitas & Adaptasi

Format yang baik bisa diadaptasi lintas negara atau platform, misalnya versi lokal dari acara internasional (Got Talent, Idol, MasterChef).

Contoh Format Acara Populer

Jenis Program	Contoh Acara	Format Utama
Talk Show	Tonight Show Starring Jimmy Fallon	Host, bintang tamu, segmen komedi & musik
Reality Show	MasterChef	Kompetisi, eliminasi, penilaian juri
Berita	BBC News	Opening headline, laporan lapangan, analisis
Sinetron Drama	/ The Bold and the Beautiful	Episode berkesinambungan, konflik karakter

Tujuan Teori Program dan Format:

- Membantu stasiun TV merancang konten yang menarik & konsisten
- Memastikan pengalaman menonton yang dapat diprediksi, sehingga penonton merasa familiar.

- Meningkatkan rating, loyalitas penonton, dan branding kanal.
- Memberikan kerangka produksi yang jelas bagi tim kreatif.

D. Televisi dan Ideologi

Televisi bukan sekadar media hiburan atau informasi. Ia juga alat penyebaran ideologi, karena mampu membentuk pandangan, nilai, dan budaya masyarakat melalui isi tayangan dan cara penyajiannya. Sederhananya: apa yang ditayangkan TV bisa memengaruhi cara kita melihat dunia.

1. Teori Ideologi – Louis Althusser

- Media, termasuk TV, alat reproduksi ideologi cara pandang yang mendukung kekuasaan tertentu.
- Contohnya: tayangan berita yang menekankan kepentingan pemerintah atau perusahaan tertentu.

2. Teori Hegemoni – Antonio Gramsci

- Televisi dapat memperkuat hegemonia budaya, yaitu dominasi ideologi kelompok tertentu sebagai “normal” atau diterima publik.
- Contoh: gaya hidup konsumerisme, citra gender tertentu, norma sosial umum ditampilkan di TV.

Kajian Film dan Televisi

3. Teori Kritik Media – Stuart Hall

- Mengingat TV adalah medium komunikasi, makna tayangan tidak selalu diterima pasif oleh penonton.
- Penonton bisa negosiasi, menolak, atau reinterpretasi pesan yang disampaikan.
- Contoh: reality show atau sinetron kadang diikuti kritik atau komentar di media sosial.

Cara Televisi Menyebarkan Ideologi

1. Konten Berita & Politik

- Penyajian berita bisa menekankan agenda tertentu.
- Contoh: framing isu, memilih narasumber, memilih kata-kata.

2. Program Hiburan & Budaya Populer

Sinetron, reality show, iklan, dan talk show bisa membentuk norma sosial, nilai moral, dan citra ideal.

3. Iklan & Sponsorship

TV mempromosikan gaya hidup, konsumsi, dan simbol status tertentu yang berulang—memperkuat ideologi kapitalis.

Dampak Ideologi di Televisi

- Menciptakan pandangan dunia tertentu bagi penonton.
- Memperkuat nilai sosial, budaya, dan politik yang dominan.
- Bisa menimbulkan stereotipe atau bias jika tayangan tidak kritis.

Televisi bukan sekadar kotak hiburan yang netral; ia adalah instrumen kekuasaan yang sangat efektif dalam menyebarkan dan memperkuat ideologi. Dalam studi media, televisi dianggap sebagai "Apparatus Ideologi Negara" (Louis Althusser) yang bekerja secara halus untuk menanamkan nilai-nilai, norma, kepercayaan tertentu ke dalam alam bawah sadar penontonnya tanpa paksaan fisik.

Televisi bertindak sebagai perekat sosial yang menyatukan masyarakat dalam satu pemahaman ideologi yang sama. Memahami teori ini penting agar kita menjadi penonton yang kritis sadar bahwa di balik gambar yang jernih dan cerita yang seru, selalu ada kepentingan atau nilai yang sedang "dijual" kepada kita.

Kajian Film dan Televisi

E. Televisi dalam Era Streaming

Era digital mengubah cara masyarakat mengonsumsi tayangan televisi. Saat ini, televisi tradisional menghadapi kompetisi dari platform streaming seperti Netflix, Disney+, dan YouTube. Perubahan ini menandai pergeseran dari “jadwal tetap” ke “on-demand” penonton kini bisa menonton kapan saja dan di mana saja.

Perbedaan Televisi Tradisional vs Streaming

Aspek	Televisi Tradisional	Streaming / OTT Media
Jadwal tayang	Tetap / linear	On-demand / fleksibel
Distribusi	Frekuensi siaran, kabel, satelit	Internet / platform digital
Kontrol penonton	Terbatas	Penuh (pause, rewind, pilih episode)
Interaksi	Minimal	Tinggi (komentar, rating, rekomendasi)
Model Bisnis	Iklan, lisensi	Langganan, pay-per-view, iklan terbatas

Dampak Streaming terhadap Televisi

1. Fragmentasi Penonton

Penonton terbagi ke banyak platform sesuai minat genre.

2. Konten Berkualitas Tinggi & Niche

Produksi film dan serial lebih kreatif karena target spesifik.

3. Perubahan Bisnis & Monetisasi

Iklan TV tradisional menurun, digantikan model berlangganan dan sponsorship digital.

4. Hybrid Model

Banyak stasiun TV kini juga menghadirkan platform streaming mereka sendiri, misalnya iQIYI, Vidio, atau Mola TV di Indonesia.

Televisi tidak hilang, tetapi bertransformasi. Era streaming menekankan kontrol penonton, fleksibilitas, dan kualitas konten. Masa depan TV kemungkinan besar adalah integrasi linear + on-demand, di mana TV tetap relevan sebagai sumber berita, hiburan, dan budaya populer, namun bersaing dengan layanan streaming global.

Perubahan Model Bisnis: Langganan vs Iklan

Fitur	TV Konvensional	Streaming (SVOD/AVOD)
Sumber Pendapatan	Iklan (Commercial Breaks)	Biaya Langganan atau Data Pengguna

Kajian Film dan Televisi

Fitur	TV Konvensional	Streaming (SVOD/AVOD)
Ukuran Kesuksesan	Rating & Share (Nielsen)	<i>View Hours, Completion Rate, & Retensi</i>
Interaksi	Pasif	Aktif & Interaktif

Fenomena "Second Screen" dan Konvergensi

- Social TV: Penonton berkomentar di Twitter/X atau TikTok saat menonton sebuah acara. Fenomena viral di media sosial sering kali menjadi penyelamat rating acara TV tradisional.
- Multi-Platform: Sebuah program dimulai di TV, cuplikannya viral di TikTok, dan versi panjangnya ada di aplikasi streaming.

Televisi tidak mati; ia hanya berganti kulit. Televisi di era streaming adalah tentang pilihan (choice) dan kenyamanan (convenience).

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, C., & Jane, E. A. (2020). *Cultural studies: Theory and practice* (6th ed.). SAGE Publications.
- Bazin, A. (2018). *What is cinema?* (H. Gray, Trans.; Vol. 1). University of California Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art: An introduction* (13th ed.). McGraw-Hill Education
- Butler, J. G. (2018). *Television: Visual storytelling and screen culture* (5th ed.). Routledge.
- Creeber, G. (Ed.). (2023). *The television genre book* (4th ed.). British Film Institute.
- Eisenstein, S. (2022). *The film sense* (R. Taylor, Ed.). Faber & Faber.
- Lotz, A. D. (2022). *Netflix and streaming video: The business of screen content*. Polity Press
- McQuail, D., & Deuze, M. (2020). *McQuail's media and mass communication theory* (7th ed.). SAGE Publications.
- Mittell, J. (2022). *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. New York University Press
- Stam, R. (2018). *Film theory: An introduction*. Blackwell Publishers.
- Shepherdson, K. J., Simpson, P., & Utterson, A. (Eds.). (2025). *Film theory: Critical concepts in media and cultural studies*. Routledge.

Kajian Film dan Televisi

Turner, G. (2022). *Understanding celebrity* (3rd ed.). SAGE Publications.

Williams, R. (2023). *Television: Technology and cultural form* (Routledge Classics ed.). Routledge.

BAB 3

SEJARAH DAN PERKEMBANGAN FILM

3.1 Pendahuluan

Perkembangan film tidak dapat dilepaskan dari konteks sejarah serta dinamika sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang melingkupinya. Setiap fase dalam sejarah perfilman menunjukkan keterkaitan yang erat antara kemajuan teknologi dengan kebutuhan dan kepentingan masyarakat pada masanya. Film pada periode awal berkembang seiring dengan penemuan teknologi optik dan fotografi, sementara pada masa perang dan pasca-perang film banyak dimanfaatkan sebagai sarana propaganda, pembentukan identitas nasional, serta refleksi kondisi sosial.

Seiring berjalannya waktu, film mengalami transformasi tidak hanya sebagai produk industri hiburan, tetapi juga sebagai medium seni dan wacana intelektual. Munculnya berbagai aliran dan gerakan sinema, seperti Ekspresionisme Jerman, Neorealisme Italia, French New Wave, hingga sinema kontemporer, menunjukkan bahwa film senantiasa merespons perubahan sosial dan perkembangan pemikiran manusia. Dengan demikian, film dapat dipahami sebagai medium yang dinamis, reflektif, dan kontekstual.

Kajian Film dan Televisi

Buku ajar ini disusun untuk memberikan pemahaman dasar yang sistematis dan komprehensif mengenai sejarah dan perkembangan film. Pembahasan disajikan secara kronologis, dimulai dari masa pra-film dan kelahiran sinema, dilanjutkan dengan era film bisu, transisi ke film bersuara, perkembangan film berwarna, hingga era digital dan film kontemporer. Penyajian materi dirancang untuk mendukung proses pembelajaran di perguruan tinggi, khususnya dalam mata kuliah yang berkaitan dengan studi film, komunikasi massa, dan media budaya.

3.2 Pra-Sinema dan Lahirnya Film

3.2.1 Teknologi Pra-Sinema

Memasuki akhir abad ke-19, berbagai penemuan teknologi mulai mengarah pada penciptaan alat perekam dan pemutar gambar bergerak. Thomas Alva Edison dan William Kennedy Laurie Dickson mengembangkan kinoscope, yang memungkinkan individu menonton gambar bergerak melalui perangkat khusus. Meskipun belum bersifat tontonan kolektif, kinoscope menunjukkan potensi komersial dari gambar bergerak sebagai bentuk hiburan.

Tonggak penting dalam sejarah film terjadi ketika Auguste dan Louis Lumière memperkenalkan Cinematographe pada tahun 1895. Alat ini tidak hanya berfungsi sebagai

kamera perekam, tetapi juga sebagai proyektor yang memungkinkan pemutaran film di hadapan publik. Pemutaran film Lumière bersaudara di Paris menandai lahirnya film sebagai medium komunikasi massa, karena untuk pertama kalinya gambar bergerak disajikan sebagai tontonan kolektif.

Dengan demikian, kelahiran film merupakan hasil dari akumulasi panjang eksperimen teknologi dan ilmiah, bukan temuan yang muncul secara tiba-tiba. Perkembangan awal ini menunjukkan bahwa film sejak awal telah berada pada persimpangan antara sains, teknologi, seni, dan hiburan, yang kemudian berkembang menjadi medium audiovisual modern sebagaimana dikenal saat ini.

Pada tahap awal perkembangannya, film belum dipahami sebagai media seni maupun sarana bercerita yang kompleks. Film-film pertama lebih berfungsi sebagai alat dokumentasi visual yang merekam peristiwa sehari-hari. Lumière bersaudara, misalnya, memproduksi film-film pendek yang menampilkan aktivitas sederhana seperti pekerja keluar dari pabrik, keluarga sedang makan, atau kereta api yang tiba di stasiun. Film-film ini dikenal sebagai *actualities*, yaitu rekaman realitas tanpa rekayasa naratif.

Meskipun bersifat sederhana, film-film awal tersebut memberikan pengalaman visual yang belum pernah dirasakan sebelumnya oleh masyarakat. Kehadiran gambar bergerak

Kajian Film dan Televisi

yang diproyeksikan di ruang publik menciptakan sensasi baru dan menandai perubahan cara manusia mengonsumsi hiburan dan informasi. Pada fase ini, film lebih dipandang sebagai keajaiban teknologi dibandingkan sebagai medium ekspresi artistik.

Perkembangan signifikan terjadi ketika film mulai digunakan sebagai sarana penceritaan. Georges Méliès, seorang pesulap dan pembuat film asal Prancis, memanfaatkan potensi film untuk menciptakan ilusi visual dan cerita fiktif. Ia memperkenalkan teknik penyuntingan awal, penggunaan efek khusus, serta tata artistik yang dirancang secara sengaja. Film *Le Voyage dans la Lune* (1902) menjadi contoh awal film naratif yang menggabungkan unsur fantasi, cerita, dan visual spektakuler.

Peralihan dari film dokumenter sederhana menuju film naratif menandai perubahan fungsi film dari sekadar alat perekam realitas menjadi medium komunikasi yang mampu menyampaikan cerita, gagasan, dan imajinasi. Perkembangan ini menjadi dasar bagi lahirnya bahasa sinema, yaitu seperangkat konvensi visual dan naratif yang memungkinkan film dipahami dan dinikmati oleh penonton.

Dengan demikian, fase awal sejarah film menunjukkan bahwa perkembangan film tidak hanya ditentukan oleh kemajuan teknologi, tetapi juga oleh kreativitas manusia

dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Dari sinilah film kemudian berkembang menjadi medium seni, industri budaya, dan alat komunikasi massa yang memiliki pengaruh luas dalam kehidupan sosial.

3.2.2 Penemuan Sinematografi

Perkembangan film mengalami arah baru ketika para pembuat film mulai mengeksplorasi potensi film sebagai sarana penceritaan. Georges Méliès menjadi tokoh penting dalam transformasi ini. Berbeda dengan Lumière bersaudara, Méliès memandang film sebagai medium imajinasi dan pertunjukan. Ia memanfaatkan teknik manipulasi gambar, efek khusus, serta penyuntingan awal untuk menciptakan dunia fiktif dan cerita yang terstruktur. Film *Le Voyage dans la Lune* (1902) menunjukkan bahwa film dapat digunakan untuk menyampaikan narasi, fantasi, dan simbolisme visual.

Perbedaan pendekatan antara Lumière bersaudara dan Georges Méliès menunjukkan dua kecenderungan awal dalam sejarah film, yaitu film sebagai dokumentasi realitas dan film sebagai sarana naratif dan hiburan. Kedua pendekatan ini saling melengkapi dan menjadi fondasi bagi perkembangan sinema selanjutnya. Dari sinilah film mulai berkembang menjadi medium yang tidak hanya merekam dunia nyata,

Kajian Film dan Televisi

tetapi juga membangun dunia imajiner melalui bahasa visual yang khas.

Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap film, produksi film mulai berkembang di berbagai negara. Bioskop-bioskop mulai bermunculan sebagai ruang pemutaran film, dan film secara bertahap bertransformasi menjadi bagian dari industri budaya. Proses ini menandai awal dari perjalanan film sebagai medium komunikasi massa yang memiliki jangkauan luas dan pengaruh signifikan dalam kehidupan sosial.

3.3 Era Film Bisu

Era film bisu juga ditandai dengan munculnya tokoh-tokoh penting dalam sejarah perfilman dunia. Sutradara seperti D.W. Griffith berperan besar dalam mengembangkan struktur naratif film panjang dan teknik penyuntingan modern. Sementara itu, aktor-aktor seperti Charlie Chaplin, Buster Keaton, dan Harold Lloyd menjadi ikon global melalui film-film komedi yang mengandalkan humor visual dan kritik sosial.

Selain di Amerika Serikat, film bisu berkembang pesat di berbagai negara dengan ciri khas masing-masing. Jerman mengembangkan sinema ekspresionis dengan visual simbolik dan tema psikologis, sementara Uni Soviet mulai merumuskan teori montase sebagai dasar bahasa film. Perkembangan lintas

wilayah ini menunjukkan bahwa era film bisu merupakan fase penting dalam pembentukan estetika dan bahasa sinema dunia.

Dengan demikian, era film bisu tidak dapat dipandang sebagai fase awal yang primitif, melainkan sebagai periode fundamental dalam sejarah film. Berbagai konvensi visual dan naratif yang dikembangkan pada masa ini menjadi dasar bagi perkembangan sinema selanjutnya, termasuk pada era film bersuara.

3.3.1 Perkembangan Narasi Film

Georges Méliès berperan penting dalam mengembangkan film sebagai medium naratif dan fantasi. Film *A Trip to the Moon* (1902) menunjukkan bahwa film mampu menyajikan cerita imajinatif melalui teknik visual. Peran Méliès juga menunjukkan bahwa perkembangan film tidak hanya ditentukan oleh kemajuan teknologi, tetapi juga oleh kreativitas dan visi artistik pembuatnya. Eksperimen-eksperimen visual yang ia lakukan menjadi dasar bagi pengembangan efek khusus dan sinema fiksi di masa-masa berikutnya. Dengan demikian, Georges Méliès dapat dipandang sebagai salah satu pelopor utama sinema naratif dan fantasi dalam sejarah perfilman dunia.

3.3.2 Bahasa Visual Sinema

Pada periode yang sama, pemikiran mengenai bahasa film juga berkembang secara teoritis. Di Uni Soviet, tokoh-tokoh seperti Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin, dan Lev Kuleshov mengembangkan teori montase yang menekankan pentingnya hubungan antar gambar dalam menciptakan makna. Melalui eksperimen montase, mereka menunjukkan bahwa makna film tidak hanya terletak pada satu gambar, tetapi pada rangkaian dan pertautan antar gambar tersebut.

Perkembangan teknik sinematografi dan penyuntingan pada era film bisu memperkaya ekspresi visual film dan memperluas kemungkinan penceritaan. Bahasa visual film menjadi semakin sistematis dan konvensional, sehingga dapat dipahami secara luas oleh penonton lintas budaya dan bahasa. Hal ini menjadikan film sebagai medium komunikasi massa yang efektif, bahkan sebelum kehadiran dialog bersuara.

Dengan demikian, era film bisu merupakan fase fundamental dalam sejarah perfilman. Prinsip-prinsip bahasa visual dan struktur naratif yang dikembangkan pada masa ini tetap menjadi landasan utama sinema modern, meskipun teknologi film terus mengalami perkembangan hingga saat ini.

Pengaruh Teori Montase terhadap Film Modern

Teori montase yang berkembang pada era film bisu, khususnya di Uni Soviet, memberikan pengaruh yang sangat

besar terhadap perkembangan bahasa film modern. Tokoh-tokoh seperti Sergei Eisenstein, Lev Kuleshov, dan Vsevolod Pudovkin memandang montase bukan sekadar proses penyambungan gambar, tetapi sebagai sarana utama pembentukan makna dalam film. Menurut pandangan ini, makna sinematik muncul dari hubungan dan pertentangan antar gambar, bukan dari satu gambar tunggal.

Dalam praktik sinema kontemporer, teori montase masih menjadi landasan utama dalam penyuntingan film. Film aksi, film thriller, video musik, iklan, hingga konten digital memanfaatkan teknik montase untuk menciptakan ritme, intensitas, dan makna tertentu. Bahkan dalam film dengan gaya realis atau *long take*, keputusan untuk tidak memotong gambar tetap merupakan pilihan estetis yang berakar pada pemahaman teori montase.

Dengan demikian, teori montase tidak hanya memiliki nilai historis, tetapi juga relevansi praktis yang kuat dalam perfilman modern. Pemahaman terhadap teori ini membantu mahasiswa dan praktisi film untuk menyadari bahwa penyuntingan bukan sekadar aspek teknis, melainkan bagian integral dari proses komunikasi dan penceritaan visual dalam film.

Contoh Film Modern yang Menerapkan Montase

Penerapan teori montase dalam film modern dapat ditemukan pada berbagai genre dan gaya penceritaan. Meskipun teknologi dan estetika film telah berkembang, prinsip dasar montase sebagai pembentuk makna tetap relevan hingga saat ini.

1. *Battleship Potemkin* (1925) – Sergei Eisenstein

Meskipun bukan film modern secara kronologis, film ini sering dijadikan rujukan utama untuk memahami montase intelektual. Adegan tangga Odessa menunjukkan bagaimana penyuntingan cepat dan kontras gambar dapat membangkitkan emosi dan makna ideologis. Prinsip yang sama kemudian diadaptasi dalam film modern.

2. *The Godfather* (1972) – Francis Ford Coppola

Film ini menampilkan montase paralel yang kuat, terutama pada adegan pembaptisan di bagian akhir. Adegan sakral tersebut dipotong secara bersilang dengan adegan pembunuhan, sehingga menciptakan kontras moral dan makna simbolik yang mendalam. Teknik ini menunjukkan penerapan montase untuk menyampaikan pesan ideologis secara implisit.

3. *Requiem for a Dream* (2000) – Darren Aronofsky

Film ini menggunakan montase cepat dan repetitif untuk menggambarkan kecanduan dan kehancuran psikologis

tokoh-tokohnya. Penyuntingan yang intens menciptakan ritme visual yang merepresentasikan kondisi mental karakter, sejalan dengan prinsip montase psikologis.

4. *Mad Max: Fury Road* (2015) – George Miller

Film ini memanfaatkan montase dinamis dengan potongan gambar cepat untuk membangun ketegangan dan kontinuitas aksi. Penyuntingan dirancang untuk mengarahkan fokus penonton secara konsisten, menunjukkan bagaimana montase modern digunakan untuk efisiensi naratif dan kekuatan visual.

5. *Inception* (2010) – Christopher Nolan

Film ini menggunakan montase paralel lintas ruang dan waktu untuk menggambarkan berbagai lapisan mimpi. Penyuntingan memungkinkan penonton memahami hubungan antar peristiwa yang berlangsung secara simultan, sekaligus membangun kompleksitas naratif.

6. *City of God* (2002) – Fernando Meirelles & Kátia Lund

Film ini menerapkan montase cepat dan non-linear untuk menggambarkan kekerasan dan dinamika sosial di lingkungan favela Brasil. Penyuntingan berfungsi sebagai alat penceritaan yang membangun ritme dan perspektif sosial.

3.4 Transisi ke Film Bersuara dan Berwarna

Perkembangan teknologi warna juga memberikan dampak signifikan terhadap ekspresi visual film. Penggunaan

Kajian Film dan Televisi

sistem Technicolor pada dekade 1930-an dan 1940-an memungkinkan film menghadirkan warna yang lebih tajam dan simbolis. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai perangkat naratif yang dapat memperkuat suasana, karakterisasi, dan makna simbolik dalam cerita. Film-film seperti *The Wizard of Oz* (1939) menunjukkan bagaimana warna dapat dimanfaatkan untuk membedakan ruang naratif dan membangun pengalaman sinematik yang imersif.

Transformasi teknologi suara dan warna memperluas fungsi film sebagai medium komunikasi massa. Film menjadi lebih mudah diakses dan dipahami oleh penonton luas, sekaligus meningkatkan daya persuasif dan emosionalnya. Pada periode ini, film juga semakin dimanfaatkan sebagai sarana propaganda politik, pendidikan, dan pembentukan identitas nasional, terutama pada masa Perang Dunia II.

Dengan demikian, perkembangan teknologi suara dan warna menandai fase penting dalam sejarah perfilman, di mana film semakin mengukuhkan posisinya sebagai medium audiovisual yang kompleks. Inovasi teknologi tersebut tidak hanya mengubah cara film diproduksi dan ditonton, tetapi juga memengaruhi struktur naratif, gaya estetika, serta peran sosial-budaya film dalam masyarakat modern.

3.5 Sistem Studio dan Sinema Dunia

3.5.1 Hollywood dan Sistem Studio

Hollywood berkembang sebagai pusat industri film dunia melalui sistem studio yang terintegrasi. Studio besar mengendalikan produksi, distribusi, dan pameran film serta melahirkan sistem bintang (*star system*) dan genre film populer.

Melalui sistem studio, Hollywood mampu memproduksi film secara massal dengan standar produksi yang relatif konsisten. Studio-studio besar seperti MGM, Paramount, Warner Bros., 20th Century Fox, dan RKO mengembangkan struktur kerja yang terorganisasi, mulai dari penulisan skenario, penyutradaraan, akting, hingga pemasaran film. Pola produksi ini menjadikan film sebagai komoditas industri sekaligus produk budaya yang memiliki nilai ekonomi tinggi.

Meskipun sistem studio memberikan stabilitas ekonomi dan kemajuan teknologi, sistem ini juga menuai kritik. Kontrol studio yang ketat sering kali membatasi kebebasan kreatif sutradara dan penulis skenario. Kondisi ini mendorong munculnya berbagai gerakan sinema alternatif di luar Hollywood yang menekankan ekspresi personal dan kritik sosial.

3.5.2 Sinema Alternatif dan Gerakan Film Dunia

German Expressionism berkembang pada dekade 1920-an dengan menampilkan gaya visual yang distorsif, penggunaan pencahayaan kontras, serta setting yang simbolik untuk merepresentasikan kondisi psikologis dan ketegangan sosial pasca-Perang Dunia I. Film-film seperti *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) dan *Nosferatu* (1922) menunjukkan bagaimana sinema dapat menjadi medium ekspresi artistik yang merefleksikan kecemasan kolektif masyarakat.

Italian Neorealism muncul setelah Perang Dunia II sebagai respons terhadap kondisi sosial dan ekonomi yang sulit. Gerakan ini menekankan penggambaran realitas sehari-hari melalui penggunaan aktor nonprofesional, lokasi nyata, serta narasi yang sederhana namun sarat kritik sosial. Film seperti *Bicycle Thieves* (1948) karya Vittorio De Sica menampilkan kehidupan kelas pekerja secara humanis dan apa adanya, sekaligus memperluas fungsi film sebagai media refleksi sosial.

Sementara itu, French New Wave (*Nouvelle Vague*) pada akhir 1950-an hingga 1960-an menandai pemberontakan terhadap konvensi sinema klasik. Sutradara seperti Jean-Luc Godard dan François Truffaut menekankan kebebasan artistik, eksplorasi gaya visual, serta subjektivitas pembuat film. Teknik pengambilan gambar handheld, penyuntingan tidak

konvensional, dan narasi non-linear menjadi ciri khas gerakan ini.

Ketiga gerakan sinema tersebut memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan film dunia, termasuk perfilman modern dan sinema independen. Ide-ide tentang kebebasan kreatif, realisme sosial, dan eksperimen estetika menginspirasi generasi pembuat film untuk menantang norma industri dan memperluas batas-batas bahasa film.

3.6 Perkembangan Perfilman Asia

Perfilman Asia berkembang pesat dengan ciri khas budaya lokal. Jepang, India, Korea Selatan, dan Tiongkok menjadi pusat sinema regional dengan pengaruh global. Film Asia banyak mengangkat tema identitas, modernitas, dan konflik tradisi.

3.7 Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia

3.7.1 Masa Kolonial

Film pertama di Indonesia diproduksi pada masa kolonial Belanda. *Loetoeng Kasaroeng* (1926) sering dianggap sebagai film cerita pertama yang mengangkat kisah lokal.

Film *Loetoeng Kasaroeng* (1926) menandai upaya awal menghadirkan cerita rakyat dan budaya lokal ke dalam medium film, meskipun proses produksinya masih didominasi

Kajian Film dan Televisi

oleh kepentingan dan struktur industri kolonial. Pada masa awal ini, perfilman di Hindia Belanda lebih banyak dikuasai oleh pengusaha Eropa dan Tionghoa, sementara keterlibatan pribumi masih terbatas, baik sebagai pekerja kreatif maupun sebagai subjek narasi yang otonom.

Pada dekade-dekade berikutnya, perfilman Indonesia mengalami pasang surut seiring dengan perubahan politik, ekonomi, dan kebijakan negara. Era Orde Baru, misalnya, menunjukkan intervensi negara yang kuat terhadap produksi dan distribusi film, terutama melalui regulasi dan sensor. Meskipun demikian, berbagai karya penting tetap lahir dan memperkaya khazanah sinema nasional.

Dengan demikian, sejarah awal perfilman Indonesia mencerminkan relasi kompleks antara film, kekuasaan, dan identitas budaya. Pemahaman terhadap fase-fase perkembangan ini menjadi penting bagi mahasiswa untuk melihat film Indonesia tidak hanya sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai medium historis dan ideologis.

3.7.2 Perfilman Nasional Pasca-Kemerdekaan

Usmar Ismail melalui Perfini meletakkan dasar perfilman nasional dengan film-film yang menekankan realitas sosial dan identitas bangsa.

Melalui perusahaan film Perfini (Perusahaan Film Nasional Indonesia), Usmar Ismail memandang film sebagai medium ekspresi kebudayaan dan sarana pembentukan kesadaran nasional. Karya-karyanya menampilkan kehidupan masyarakat Indonesia secara realistis dengan pendekatan humanis, sekaligus mengangkat persoalan sosial, moral, dan politik yang relevan dengan konteks pascakemerdekaan. Pendekatan ini menempatkan film tidak sekadar sebagai hiburan, tetapi sebagai refleksi identitas dan dinamika bangsa.

Film-film seperti *Enam Djam di Jogja* (1951), *Lewat Djam Malam* (1954), dan *Tiga Dara* (1956) menunjukkan keberagaman tema dan gaya yang dikembangkan oleh Usmar Ismail. Ia menggabungkan unsur naratif yang kuat dengan pengamatan sosial yang tajam, sehingga film-filmnya memiliki nilai artistik sekaligus dokumentatif. Kontribusi ini memperkuat posisi sutradara sebagai figur kreatif utama dalam proses pembuatan film.

3.7.3 Orde Baru hingga Reformasi

Pada masa Orde Baru, kebijakan perfilman berada di bawah pengawasan ketat negara melalui berbagai regulasi dan lembaga sensor. Film diarahkan untuk mendukung stabilitas politik, pembangunan nasional, serta legitimasi ideologi penguasa. Tema-tema tertentu, terutama yang

Kajian Film dan Televisi

berkaitan dengan kritik politik, sejarah alternatif, dan konflik kekuasaan, sering kali dibatasi atau dilarang. Kondisi ini membentuk iklim produksi film yang cenderung aman secara ideologis, meskipun tetap melahirkan karya-karya populer dengan pendekatan komersial.

Meskipun berada dalam kontrol negara, beberapa sineas berupaya menyampaikan kritik sosial secara simbolik dan implisit melalui narasi dan visual. Strategi ini menunjukkan bahwa film tetap menjadi ruang negosiasi antara kreativitas, kekuasaan, dan kepentingan industri. Namun demikian, ruang ekspresi artistik pada periode ini relatif terbatas dibandingkan dengan masa-masa setelahnya.

Era reformasi membawa perubahan signifikan dalam lanskap perfilman Indonesia. Pelonggaran sensor, kebebasan berekspresi, serta berkembangnya teknologi digital membuka peluang bagi munculnya sineas independen. Produksi film tidak lagi sepenuhnya bergantung pada studio besar, sehingga memungkinkan lahirnya film-film dengan tema alternatif, gaya eksperimental, dan perspektif marginal.

Film-film pascareformasi tidak hanya memperkaya keragaman tema dan estetika, tetapi juga mengangkat isu-isu sosial yang sebelumnya jarang ditampilkan, seperti identitas, gender, konflik lokal, dan kritik terhadap kekuasaan. Perkembangan ini menandai transformasi penting dalam

perfilman Indonesia, di mana film kembali berfungsi sebagai medium ekspresi kreatif, refleksi sosial, dan komunikasi budaya yang dinamis.

Dengan demikian, peralihan dari Orde Baru ke era reformasi menunjukkan bagaimana perubahan politik dan kebijakan publik secara langsung memengaruhi praktik dan wacana perfilman nasional.

3.7.4 Film Indonesia Kontemporer

Satu dekade terakhir menunjukkan kebangkitan film Indonesia yang ditandai oleh munculnya sineas muda dengan pendekatan naratif dan estetika yang beragam. Generasi ini memanfaatkan teknologi digital untuk memproduksi film dengan biaya relatif terjangkau, tanpa mengorbankan kualitas artistik. Tema-tema yang diangkat pun semakin luas, mencakup persoalan identitas, relasi sosial, sejarah lokal, hingga isu global yang relevan dengan pengalaman masyarakat Indonesia kontemporer.

Peran festival film menjadi semakin penting dalam mendukung perkembangan perfilman nasional. Ajang seperti Festival Film Indonesia (FFI), Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF), dan berbagai festival independen lainnya berfungsi sebagai ruang apresiasi, distribusi alternatif, serta jejaring profesional bagi para pembuat film. Melalui festival, film

Kajian Film dan Televisi

Indonesia memperoleh pengakuan nasional dan internasional, sekaligus mendorong standar kualitas dan diskursus kritis dalam dunia perfilman.

Selain itu, kehadiran platform digital dan layanan *streaming* mengubah pola produksi, distribusi, dan konsumsi film. Film tidak lagi terbatas pada ruang bioskop, tetapi dapat diakses melalui berbagai perangkat dan platform daring. Perubahan ini memperluas jangkauan audiens serta membuka peluang baru bagi film-film independen untuk menemukan penontonnya. Namun, kondisi ini juga menghadirkan tantangan baru terkait kurasi, komersialisasi, dan keberlanjutan ekosistem film nasional.

3.8 Film di Era Digital dan Streaming

Digitalisasi membawa transformasi mendasar dalam seluruh ekosistem perfilman, mulai dari tahap pra-produksi hingga distribusi dan konsumsi. Teknologi digital memungkinkan proses produksi film menjadi lebih efisien melalui penggunaan kamera digital, perangkat lunak penyuntingan non-linear, serta efek visual berbasis komputer. Perubahan ini menurunkan hambatan masuk bagi pembuat film baru dan mendorong lahirnya beragam karya dengan pendekatan kreatif yang lebih eksperimental.

Dalam aspek distribusi, platform *streaming* berperan sebagai saluran alternatif yang memperluas jangkauan film kepada audiens global. Film dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga pola konsumsi penonton mengalami pergeseran dari pengalaman kolektif di bioskop menuju konsumsi personal berbasis perangkat digital. Kondisi ini mengubah cara penonton berinteraksi dengan film serta memengaruhi strategi pemasaran dan penayangan karya sinema.

Namun, perkembangan ini juga menghadirkan tantangan bagi industri bioskop konvensional. Penurunan jumlah penonton, perubahan preferensi konsumsi, serta persaingan dengan konten digital lainnya menuntut bioskop untuk melakukan inovasi, baik dari segi teknologi, pengalaman menonton, maupun kurasi film. Di sisi lain, diskursus mengenai kualitas estetika, eksklusivitas layar lebar, dan nilai pengalaman sinematik kolektif tetap menjadi isu penting dalam kajian film kontemporer.

3.9 Film sebagai Representasi Sosial dan Budaya

Film sebagai teks audiovisual tidak pernah bersifat netral. Setiap elemen film, mulai dari narasi, karakter, dialog, visual, hingga teknik sinematografi dan penyuntingan, mengandung makna yang dibentuk oleh konteks sosial,

Kajian Film dan Televisi

budaya, dan ideologis tertentu. Oleh karena itu, film dapat dipahami sebagai representasi realitas yang dikonstruksi, bukan sekadar cerminan objektif dari kehidupan sosial.

Melalui pendekatan analisis film, mahasiswa diajark untuk membaca film secara kritis dengan memperhatikan bagaimana realitas sosial ditampilkan, nilai budaya direproduksi, serta ideologi dinegosiasikan atau dipertanyakan. Analisis ini mencakup pemahaman terhadap konteks produksi film, relasi kekuasaan yang melatarbelakanginya, serta posisi audiens dalam memaknai teks film.

Dalam kajian ilmu komunikasi dan studi budaya, analisis film menjadi sarana penting untuk memahami perubahan sosial dan dinamika budaya masyarakat. Film dapat merekam pergeseran nilai, konflik identitas, serta respons masyarakat terhadap perkembangan politik, ekonomi, dan teknologi. Dengan demikian, film berfungsi sebagai arsip kultural yang merefleksikan zaman dan pengalaman kolektif suatu masyarakat.

3.10 Tantangan dan Masa Depan Perfilman

Globalisasi membawa arus pertukaran budaya yang semakin intensif dalam industri perfilman. Film dari berbagai negara dapat dengan mudah diakses oleh audiens global,

namun pada saat yang sama industri film nasional menghadapi tantangan dominasi produk-produk global dengan kekuatan modal dan distribusi yang besar. Kondisi ini menuntut strategi kebijakan budaya dan penguatan ekosistem film nasional agar mampu bersaing sekaligus mempertahankan identitas lokal.

Dominasi platform digital juga memunculkan persoalan baru terkait etika media dan hak cipta. Praktik pembajakan, distribusi ilegal, serta eksploitasi karya kreatif menjadi isu serius yang memengaruhi keberlanjutan industri film. Selain itu, algoritma platform *streaming* berpotensi membentuk selera penonton secara homogen, sehingga membatasi keragaman konten yang mendapatkan visibilitas.

Di sisi lain, perkembangan teknologi membuka peluang baru bagi ekspresi kreatif dan keberagaman narasi. Akses terhadap teknologi produksi yang lebih terjangkau memungkinkan kelompok dan individu yang sebelumnya terpinggirkan untuk menyampaikan cerita dan perspektif mereka. Film tidak lagi dimonopoli oleh pusat-pusat industri besar, melainkan berkembang dalam berbagai konteks lokal dan komunitas.

Dengan demikian, tantangan dan peluang dalam perfilman kontemporer harus dipahami secara seimbang. Teknologi dan globalisasi tidak hanya menghadirkan risiko,

Kajian Film dan Televisi

tetapi juga menyediakan ruang inovasi dan demokratisasi produksi budaya. Pemahaman kritis terhadap dinamika ini penting bagi mahasiswa agar mampu berperan sebagai insan akademik dan praktisi yang responsif terhadap perubahan, sekaligus menjunjung nilai etika dan tanggung jawab sosial dalam praktik perfilman.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. (2017). *Film history: Theory and practice*. Routledge.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill.
- Cook, D. A. (2004). *A history of narrative film* (4th ed.). New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Eisenstein, S. (1949). *Film form: Essays in film theory*. New York, NY: Harcourt, Brace & Company.
- Giannetti, L. (2014). *Understanding movies* (13th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Gomery, D., & Pafort-Overduin, C. (2011). *Movie history: A survey*. London: Routledge
- Irawanto, B. (2017). Film, ideologi, dan militerisme. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 21(1), 1–15.
- McDonald, P., Smith-Rowsey, D., & Catterall, J. (2020). *The Netflix effect*. Bloomsbury.
- Monaco, J. (2009). *How to read a film: Movies, media, multimedia* (4th ed.). New York, NY: Oxford University Press.
- Pratista, H. (2017). *Memahami film*. Montase Press.
- Sen, K. (1994). *Indonesian cinema: Framing the New Order*. London: Zed Books.
- Sikov, E. (2010). *Film studies: An introduction*. New York, NY: Columbia University Press.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Kajian Film dan Televisi

- Storey, J. (2018). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (8th ed.). London: Routledge.
- Tryon, C. (2019). *On-demand culture*. Rutgers University Press.
- Usmar Ismail. (1983). *Usmar Ismail mengupas film*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Yusuf, I. A. (2020). Perfilman Indonesia di era digital. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 123–138.
- Zeng, L., & Zhu, Q. (2023). Artificial intelligence and filmmaking. *Media, Culture & Society*, 45(4), 612–628.

BAB 4

SEJARAH PERKEMBANGAN TELEVISI

4.1 Sejarah Perkembangan Televisi Secara Global

Awal abad ke-20 merupakan masa dimana televisi pertama kali ditemukan oleh para ilmuwan seperti Paul Nipkow dari Jerman. Pada tahun 1884, Nipkow menemukan sistem pemindaian menggunakan *disk* yang dikenal dengan Nipkow Disk. Selanjutnya pada tahun 1924, John Logie Baird asal Skotlandia berhasil menciptakan siaran televisi pertama di dunia. Baird melakukan demo TV pertama yang dipublikasikan di Soho, London pada tahun 1926. Kerja kerasnya ternyata membuahkan hasil yang signifikan, dimana sepuluh tahun kemudian terdapat seratus set TV di seluruh dunia.

Televisi pada masa awal perkembangannya menggabungkan teknologi optik, mekanik dan elektronik untuk merekam, menampilkan dan menyiarkan gambar visual. Penemuan TV juga tidak terlepas dari kontribusi sejumlah orang. TV elektronik pertama dipertunjukkan kali pertama di San Fransisco tahun 1927 yang dirancang oleh pemuda 21 tahun bernama Philo Tylor Farnsworth. Enam belas tahun sebelum kesuksesannya, ada pemuda bernama Boris Rosing asal Rusia telah melakukan percobaan untuk mengirimkan

Kajian Film dan Televisi

gambar. Pada tahun 1920-an, sistem TV mekanis telah dirancang oleh John Logie Baird di Inggris dan Charles Francis Jenkins di Amerika Serikat. Mereka memindai gambar dengan menggunakan piringan berlubang yang berputar. John Logie Baird dikenal sebagai orang yang pertama kali bisa menstransmisikan warna ke dalam TV.

Pesawat TV yang sifatnya komersial dibuat pertama kali oleh suatu perusahaan asal Jerman bernama Telefunken tahun 1934. Proses pembuatannya dengan menggunakan CRT atau Carthode Ray Tube. Namun, saat ini pesawat TV tidak lagi menggunakan CRT melainkan LCR atau Liquid Crystal Display sehingga TV menjadi lebih ramping.

Perusahaan siaran asal Amerika Serikat yang bernama RCA pada tahun 1938 menayangkan pembukaan acara New York World's FAI. Acara tersebut menayangkan presiden Amerika Serikat, Franklin D Roosevelt tampil pertama kali di TV untuk memberikan kata sambutan. RCA kemudian membayar lisensi untuk menggunakan paten dari Farnsworth. Saat itu, gambar yang ditampilkan belum berwarna atau masih hitam putih. Bahkan, pada penayangan pertandingan baseball, seluruh rangkaian kegiatan dibidik hanya menggunakan satu buah kamera.

TV berwarna mulai ditunjukkan pada tahun 1939 di dalam suatu pameran stasiun internasional di Berlin, Jerman.

John Logie Baird pada tahun 1933 berhasil membuat penampilan TV elektronik yang berwarna dengan sistem 600 baris. Saat ini, teknologi yang disebut dengan HDTV atau High Definition Television menggunakan 720 atau 1080 baris, sehingga menghasilkan tampilan gambar yang jauh lebih jernih dan halus.

Setelah perang Dunia II di tahun 1950-an hingga 1970-an, televisi berkembang pesat sebagai media hiburan dan informasi. Produksi televisi meningkat, harga perangkat menurun, dan kepemilikan televisi menjadi umum di rumah tangga. Program hiburan, berita, iklan, dan siaran langsung membentuk pola konsumsi media baru. Pada periode ini pula, televisi berwarna mulai diperkenalkan dan diadopsi secara luas, menggantikan televisi hitam putih.

Kemajuan teknologi satelit dan kabel pada tahun 1980-an hingga 1990-an memperluas jangkauan siaran televisi lintas negara. Saluran televisi tematik seperti berita, olahraga, film, dan musik bermunculan, menandai era segmentasi audiens. Globalisasi konten memungkinkan program dari satu negara dikonsumsi secara luas di negara lain, sekaligus mendorong pertukaran budaya dan industri kreatif lintas batas.

Televisi memasuki era digital seiring perkembangan teknologi internet dan multimedia. Migrasi dari siaran analog ke digital meningkatkan kualitas gambar dan efisiensi

Kajian Film dan Televisi

spektrum. Munculnya *smart TV*, layanan *streaming*, dan *video on demand* mengubah pola konsumsi dari menonton terjadwal menjadi fleksibel dan personal. Televisi tidak lagi berdiri sebagai medium tunggal, tetapi terintegrasi dengan platform digital, media sosial, dan perangkat mobile.

4.2 Sejarah Perkembangan Televisi di Indonesia

1962 menjadi tahun tonggak pertelevisian Nasional Indonesia yang ditandai dengan berdiri dan beroperasinya Televisi Republik Indonesia (TVRI). Pada perkembangannya TVRI menjadi alat strategis pemerintah dalam banyak kegiatan, mulai dari kegiatan sosial hingga berbagai kegiatan politik. TVRI dalam beberapa dekade memegang monopoli penyiaran di Indonesia.

Siaran berita menjadi salah satu andalan TVRI di awal keberadaannya, bahkan siaran “Dunia dalam Berita” dan “Berita Nasional” tayang di jam utama. Pada awalnya, radio dihadirkan untuk menghindari interferensi antar penyiar. Namun, seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi nyatanya memengaruhi peningkatan keterikatan media terhadap masyarakat, regulasi penyiaran mulai mencakup aspek konten, kepemilikan media dan perlindungan kepentingan publik. Pada awalnya regulasi bersifat minimalis, kini semakin berkembang menjadi instrumen penting dalam

menjaga keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan tanggungjawab sosial media.

Penyiaran pertama kali di Indonesia diperkenalkan oleh Pemerintah Kolonial Belanda melalui Batavia Radio Vereniging pada tahun 1925. Pemerintah mengambil alih sistem penyiaran dan mendirikan Radio tahun 1962. Penyiaran pada masa ini dikendalikan sepenuhnya oleh negara sebagai alat komunikasi pemerintah kepada masyarakat. Hingga akhir abad ke-20, dominasi negara terus berlangsung ketika banyak negara termasuk Indonesia mulai membuka sektor penyiaran bagi swasta.

Penyiaran di Indonesia pada tahun 1990-an mengalami perubahan besar dengan bergabungnya televisi swasta, seperti RCTI (1989), SCTV dan sebagainya. Fenomena ini menjadi bentuk komunikasi massa terbaik. Pada masa Orde Baru, penyiaran efisien dalam model ini, diantaranya:

- a. Model Komunis, penyiaran memiliki bermacam tujuan dalam model ini, diantaranya organisasi, agitasi dan propaganda. Media harus dipandang sebagai milik kelas pekerja dan fungsinya untuk wahana sosialisasi, motivasi, mobilisasi, informasi dan pendidikan.
- b. Model Barat-Paternalistis, dimana beberapa negara Eropa Barat menggunakan metode penyiaran ini. Sebab, pendekatannya bersifat *top-down*, dimana strategi media

Kajian Film dan Televisi

didasarkan pada gagasan bahwa apa yang sebenarnya diproduksi dibutuhkan dan diinginkan oleh publik.

- c. Model Barat Liberal, selain untuk menghibur dan memberikan informasi, media ini juga berperan sebagai pembina hubungan antara berbagai elemen yang mendorong kemandirian finansial dan ekonomi.
- d. Model Demokrasi Partisipan, aliran kritis menjadi inspirasi bagi model ini yang diciptakan oleh para pendukung teori media yang kuat. Model ini sangat mendukung komunikasi dua arah (*two-way-communication*). *Powerfull medium* berarti satu media yang mempunyai kemampuan memengaruhi emosi khalayak, dapat membuat mereka melihat perbedaan, membuat ide baru dan solusi.

4.3 Perkembangan Siaran Pertelevisian Bagi Masyarakat Pada Zaman Orde Baru di Indonesia

Pada masa Orde Baru, kondisi siaran pertelevisian dan media massa di Indonesia berada di bawah tekanan kuat dari kekuasaan politik. Peran dan tatanan media, termasuk program televisi, dikendalikan secara ketat dalam lingkungan sosial yang ditandai oleh luasnya jangkauan siaran, keterisolasian individu, lemahnya kesejahteraan, serta rendahnya partisipasi publik. Situasi ini mendorong media massa menjadi alat kontrol yang efektif bagi pemerintah

dalam mengelola opini publik, mengorganisasi khalayak, dan memobilisasi dukungan politik, terutama dalam konteks pemilihan umum.

Selama bertahun-tahun, hanya satu stasiun televisi yang aktif, yaitu Televisi Republik Indonesia (TVRI), yang sepenuhnya berada di bawah kendali pemerintah. Gagasan pendirian televisi sebenarnya telah muncul sejak masa Orde Lama di bawah kepemimpinan Soekarno, dengan tujuan membangun identitas nasional. Namun, televisi juga dipandang sebagai instrumen politik strategis, khususnya dalam kampanye pemilu, sebagaimana diusulkan oleh Maladi kepada Presiden Soekarno.

Perkembangan signifikan televisi di Indonesia dimulai pada tahun 1961 dengan pembentukan Yayasan Televisi Republik Indonesia melalui Keputusan Menteri Penerangan Nomor 20/SK/M/61 dan diperkuat oleh Keputusan Presiden Nomor 215 Tahun 1963. Siaran perdana TVRI dilakukan pada peringatan HUT ke-17 Republik Indonesia, diikuti dengan peliputan Asian Games yang mendapatkan sambutan luas dari masyarakat. Peningkatan minat publik mendorong perluasan jam tayang hingga 15 jam per minggu.

Pada masa awal perkembangannya, TVRI menghadapi persoalan manajemen keuangan akibat lonjakan pendapatan iklan dan lemahnya pengelolaan dana. Meski demikian,

Kajian Film dan Televisi

Soekarno tetap menempatkan TVRI sebagai sarana revolusi mental dan pembentukan jati diri bangsa. TVRI juga memiliki hak eksklusif dalam menentukan standar perangkat televisi yang beredar di Indonesia, sekaligus mengembangkan program siaran yang mencakup bidang pendidikan, agama, olahraga, seni, budaya, serta kerja sama internasional.

Memasuki masa Orde Baru di bawah kepemimpinan Soeharto, orientasi TVRI bergeser menjadi instrumen utama pencapaian tujuan nasional, terutama dalam menjaga stabilitas politik, memperkuat persatuan, dan mendukung pembangunan nasional. Hal ini diperkuat oleh kebijakan Departemen Penerangan melalui Surat Keputusan Nomor 54/B/KEP/MENPEN/1971 yang menetapkan TVRI sebagai media strategis pembangunan.

Dalam pelaksanaannya, TVRI diwajibkan menyiarkan program yang selaras dengan kepentingan pemerintah dan dilarang menampilkan konten yang berpotensi menimbulkan kritik terhadap negara. Enam kategori program yang diizinkan meliputi pendidikan, penerangan, anak-anak, budaya, olahraga, dan hiburan yang layak. Program penerangan menjadi prioritas utama, berisi laporan kebijakan dan hasil pembangunan, yang secara tidak langsung berfungsi sebagai sarana propaganda politik.

Pada Pemilu 1977, peran TVRI semakin strategis melalui penerapan Konsep Rencana Operasi Penerangan (Renopen) yang dirancang oleh Departemen Penerangan. Renopen bertujuan mengamankan suara pemilih melalui strategi komunikasi masif berbasis media massa. TVRI digunakan untuk menyiarkan laporan pembangunan, kampanye politik terselubung, serta edukasi pemilu yang secara dominan menguntungkan Golkar.

Strategi ini dijalankan melalui tiga tahap utama, dimulai sejak 1975 hingga menjelang pemilu 1977. Intensitas siaran terkait pembangunan dan aktivitas pemerintah meningkat tajam, termasuk laporan daerah, dokumentasi proyek, dan liputan kegiatan Presiden Soeharto. Jam tayang khusus program pembangunan bahkan mencapai lebih dari 20 kali penayangan per bulan. Pola ini memperlihatkan ketimpangan akses siaran antarpartai dan mempertegas dominasi Golkar dalam ruang publik.

Secara keseluruhan, praktik penyiaran televisi pada masa Orde Baru menunjukkan bagaimana media dijadikan alat hegemonik negara untuk mengendalikan opini publik, memperkuat legitimasi kekuasaan, dan mempertahankan stabilitas politik melalui mekanisme komunikasi terpusat.

4.4 Perkembangan Siaran Pertelevisian Bagi Masyarakat Pada Zaman Orde Baru di Indonesia

Pada masa Orde Baru di bawah kepemimpinan Presiden Soeharto, perkembangan media massa, khususnya televisi, berlangsung dalam atmosfer politik yang sangat berbeda dibandingkan era reformasi. Industri pertelevisian pada periode ini cenderung berpihak kepada kepentingan pemerintah, sehingga isi siaran banyak memuat muatan politik terselubung. Ruang kebebasan masyarakat untuk menyampaikan kritik terhadap kebijakan negara sangat terbatas, karena segala bentuk penentangan dianggap sebagai sikap tidak loyal terhadap pemerintah. Kondisi tersebut menciptakan ketimpangan dalam kehidupan sosial, di mana kontrol negara mendominasi berbagai aspek komunikasi publik.

Pada fase awal, Indonesia hanya memiliki satu stasiun televisi nasional, yaitu Televisi Republik Indonesia (TVRI). Keberadaan TVRI dipersepsikan masyarakat sebagai alat propaganda pemerintah, terutama dalam mendukung kekuasaan politik dan menciptakan persaingan yang tidak seimbang di antara partai politik. Namun, seiring pesatnya perkembangan teknologi dan meningkatnya tuntutan publik terhadap keberagaman tayangan, muncul stasiun televisi swasta sebagai alternatif. Salah satu pionirnya adalah Rajawali

Citra Televisi Indonesia (RCTI) yang berdiri pada tahun 1989 dan menjadi televisi swasta pertama di Indonesia. Kehadiran RCTI membawa pembaruan dalam format hiburan dan berhasil menarik perhatian luas masyarakat, meskipun pada awalnya menerapkan sistem berlangganan. Keberhasilannya memicu tumbuhnya stasiun televisi swasta lain sebagai bentuk kompetisi ekonomi di sektor penyiaran.

Perkembangan berikutnya ditandai dengan lahirnya Metro TV pada 25 November 2000 di bawah kepemimpinan Surya Paloh. Metro TV menampilkan keunggulan dalam jangkauan siaran nasional, penyiaran selama 24 jam, serta fokus pada program berita dan informasi. Stasiun ini juga menjadi pelopor penggunaan bahasa Mandarin dan Inggris dalam program siaran, sehingga memperluas cakupan audiens hingga tingkat internasional. Inovasi tersebut mencerminkan dinamika baru dalam industri pertelevisian Indonesia yang semakin kompetitif dan terbuka.

Meskipun membawa dampak positif, kemajuan teknologi penyiaran juga memunculkan berbagai persoalan, khususnya terkait konten yang tidak ramah anak dan berpotensi merusak nilai moral masyarakat. Tayangan yang mengandung unsur kekerasan, hedonisme, dan perilaku konsumtif dinilai sulit disaring, sehingga memicu kekhawatiran publik terhadap degradasi etika sosial. Kondisi ini mendorong

Kajian Film dan Televisi

upaya revisi regulasi penyiaran melalui Rancangan Undang-Undang Penyiaran tahun 2022 sebagai pengganti UU No. 24 Tahun 1997. Namun, proses perumusan regulasi baru tersebut menuai kontroversi karena perbedaan kepentingan antara pemerintah, pelaku industri media, dan masyarakat, hingga akhirnya disahkan sebagai UU No. 32 Tahun 2022.

Dominasi kekuasaan dalam penyiaran televisi pada masa Orde Baru juga tercermin dalam intensitas liputan terhadap Presiden Soeharto dan keluarganya. Pemberitaan yang berlebihan, termasuk saat kondisi kesehatan presiden memburuk, memperlihatkan minimnya keseimbangan dan objektivitas media. Fenomena ini memperkuat anggapan adanya hubungan erat antara elite politik dan pemilik media, sehingga televisi berfungsi sebagai instrumen legitimasi kekuasaan. Dampaknya, masyarakat, terutama kelompok ekonomi lemah, mengalami keterbatasan akses terhadap informasi yang edukatif dan berimbang.

Reformasi menjadi titik balik penting dalam sejarah penyiaran di Indonesia. Tuntutan demokratisasi melahirkan perubahan regulasi kepemilikan media dan mendorong desentralisasi penyiaran. Model ini memberikan ruang bagi lahirnya lembaga penyiaran lokal yang berbasis nilai budaya dan kearifan daerah, sehingga konten siaran menjadi lebih beragam, adil, dan representatif. Pada era reformasi,

masyarakat tidak lagi diposisikan sebagai objek pasif, melainkan sebagai subjek aktif dalam ekosistem media. Kebebasan berekspresi dan keterbukaan informasi menjadi karakter utama penyiaran, menggantikan pola propaganda dan kontrol ketat yang dominan pada masa Orde Baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abramson, A. (2003). *The history of television, 1880 to 1941*. Jefferson, NC: McFarland.
- Armando, A. (2011). *Televisi Jakarta di atas Indonesia: Kisahkebangkitan industri siaran televisi swasta*. Jakarta: Bentang Pustaka.
- Armes, R. (1995). *Broadcasting and audiovisual media in theMiddle East*. London: I.B. Tauris.
- Briggs, A., & Burke, P. (2010). *A social history of the media:From Gutenberg to the Internet* (3rd ed.). Cambridge: Polity Press.
- Casey, B., Casey, N., Calvert, B., French, L., & Lewis, J. (2008).*Television studies: The key concepts* (2nd ed.). London: Routledge.
- Hilmes, M. (2011). *Only connect: A cultural history ofbroadcasting in the United States* (3rd ed.). Boston: Wadsworth.
- Laughey, D. (2007). *Key themes in media theory*. Maidenhead:Open University Press.
- Masduki. (2007). *Regulasi penyiaran: Dari otoriter ke liberal*.Yogyakarta: LKiS.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). London: Sage Publications.

- Morissan. (2013). *Manajemen media penyiaran: Strategi mengelola radio dan televisi*. Jakarta: Kencana.
- Putri, Chindy, Norma. (2023). "PERKEMBANGAN SIARANPERTELEVISIAN BAGI MASYARAKAT PADA ZAMAN ORDE BARU." *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*. Vol19, No.1.
- Rivers, W. L., Peterson, T., & Jensen, J. W. (2004). *Media and modern society*. Boston: Allyn & Bacon.
- Sen, K., & Hill, D. T. (2007). *Media, culture and politics in Indonesia*. Jakarta: Equinox Publishing.
- Straubhaar, J., LaRose, R., & Davenport, L. (2016). *Media now: Understanding media, culture, and technology* (9th ed.). Boston: Cengage Learning.
- TVRI. (2012). *50 tahun TVRI: Menyiar untuk negeri*. Jakarta:TVRI Press.
- Zulfikar, Meiby dkk. (2025). *Penyiaran dan Regulasi Sejarah Organisasi, Sanksi dan Pengawasan Isi Siaran*. Yogyakarta: Penerbit Star Digital.

Kajian Film dan Televisi

BAB 5

ANALISIS NARATIF DALAM FILM DAN TELEVISI

5.1 Teori Dasar Naratologi dalam Media Audiovisual

Naratologi merupakan studi tentang struktur dan fungsi naratif, yang dikembangkan secara sistematis oleh Gérard Genette dalam bukunya *Narrative Discourse: An Essay in Method* (1980). Teori ini sangat relevan untuk media *audiovisual* seperti film, di mana elemen naratif disampaikan melalui visual, suara, dan montase. (Hidayat et al., 2021, 2021)

Naratologi didefinisikan sebagai studi tentang bagaimana berbicara dan berpikir direproduksi dalam teks naratif, mencakup identifikasi karakteristik formal teks naratif. Tzvetan Todorov menciptakan istilah ini pada 1969 dalam *Grammaire du Décaméron*, sementara Roland Barthes menghubungkan naratologi strukturalis dengan pasca-strukturalis. Genette memperluasnya dengan membedakan tiga tingkat: *story* (konten cerita atau *histoire*), *narrative* (wacana atau *récit*), dan *narrating* (proses penceritaan).

Kajian Film dan Televisi

Dalam media audiovisual, *naratologi* menganalisis bagaimana cerita disusun melalui *elemen visual* dan *auditif* untuk menciptakan makna.(Amelia et al., n.d.)

Naratologi merupakan cabang ilmu yang mempelajari struktur, fungsi, dan mekanisme narasi dalam berbagai bentuk teks, termasuk media audiovisual. Dalam konteks film, televisi, dan media digital, narasi tidak hanya disampaikan melalui bahasa verbal, tetapi juga melalui unsur visual, suara, dan teknik sinematik. Makalah ini bertujuan untuk mengkaji teori dasar naratologi serta penerapannya dalam media audiovisual dengan merujuk pada pemikiran tokoh-tokoh utama seperti *Vladimir Propp*, *Tzvetan Todorov*, *Roland Barthes*, *Gérard Genette*, dan *Seymour Chatman*.(Putro et al., 2025)

Naratologi, sebagai *studi formal* tentang narasi, telah berkembang jauh melampaui akar sastra klasiknya untuk menjadi instrumen analitis yang krusial dalam memahami media *audiovisual*. Dalam konteks film, televisi, dan konten *digital*, naratologi tidak hanya berfungsi untuk membedah struktur cerita, tetapi juga untuk memahami bagaimana elemen visual dan auditori bekerja sama dalam mengonstruksi makna.(Permana, 2025)

Media audiovisual memiliki karakteristik unik di mana cerita tidak hanya disampaikan melalui kata-kata, tetapi melalui bahasa sinematik yang kompleks, termasuk komposisi

gambar, pergerakan kamera, dan desain suara. Pentingnya pendekatan naratologis dalam media ini terletak pada kemampuannya untuk mengungkap mekanisme di balik bagaimana sebuah cerita "bekerja" pada penonton, mulai dari pengaturan informasi hingga manipulasi emosi. Makalah ini bertujuan untuk menganalisis adaptasi konsep naratologi klasik ke dalam format audiovisual, mengidentifikasi elemen naratif spesifik media, dan mengeksplorasi dampaknya terhadap pengalaman kognitif serta emosional penonton. (Anggi Ismiyanti et al., 2025)

Adaptasi narratology dari teks tertulis ke media *audiovisual* memerlukan peninjauan ulang terhadap konsep-konsep inti seperti alur (*plot*), cerita (*story*), dan narator. Dalam naratologi klasik, perbedaan antara *fabula* (urutan kronologis peristiwa) dan *suzette* (cara peristiwa disusun dalam narasi) tetap relevan, namun dalam media audiovisual, penyusunan ini dilakukan melalui teknik penyuntingan (*editing*) dan struktur temporal yang lebih dinamis.

Konsep narator juga mengalami transformasi; jika dalam sastra narator sering kali berupa suara tekstual, dalam film, "narator" sering kali bersifat implisit, yang diwujudkan melalui sudut pandang kamera dan pengorganisasian elemen audiovisual secara keseluruhan. Karakter dalam media audiovisual tidak hanya didefinisikan oleh tindakan dan dialog, tetapi juga

Kajian Film dan Televisi

oleh kehadiran fisik, ekspresi visual, dan motif musik yang menyertainya, sehingga menciptakan dimensi karakterisasi yang lebih multidimensional dibandingkan teks literasi murni.(Wibowo and Aulia, n.d.)

Media audiovisual membangun narasi melalui sistem polysemiotic, di mana berbagai kode semiotik berinteraksi secara simultan untuk menciptakan makna. Elemen-elemen unik ini meliputi:(Jordi et al., 2025)

- a. Bahasa Sinematik : Penggunaan teknik visual seperti framing , pencahayaan, dan editing berfungsi sebagai alat penceritaan yang mengatur ritme dan fokus perhatian penonton. Penyuntingan, khususnya, berperan dalam menjaga kontinuitas naratif atau menciptakan diskontinuitas yang disengaja untuk efek dramatis.
- b. Representasi Waktu dan Ruang : Berbeda dengan sastra, media audiovisual memvisualisasikan ruang secara konkret dan memanipulasi waktu melalui teknik seperti slow motion , flashback , atau parallel editing , yang secara langsung memengaruhi persepsi penonton terhadap progres cerita.
- c. Peran Suara dan Musik : Suara bukan sekadar pelengkap, melainkan elemen naratif yang kuat. Musik dapat berfungsi sebagai pemberi tanda emosional, sementara efek suara

dan dialog membantu membangun kedalaman ruang dan identitas karakter dalam struktur naratologis.

Konstruksi naratif yang disengaja dalam media audiovisual memiliki dampak langsung terhadap keterlibatan psikologis penonton. Struktur naratif yang efektif memanfaatkan "celah" informasi untuk memicu rasa ingin tahu (curiosity) dan ketegangan (suspense). Ketika penonton diberikan informasi yang lebih sedikit daripada karakter, muncul rasa misteri; sebaliknya, ketika penonton tahu lebih banyak daripada karakter, muncul ketegangan. Penggunaan elemen audiovisual seperti musik yang mencekam atau penyuntingan yang cepat dapat memperkuat respons emosional ini. Secara kognitif, penonton secara aktif menyusun kembali potongan-potongan informasi visual dan auditori untuk memahami logika cerita, sehingga menciptakan pengalaman yang imersif dan partisipatif. (Halim and Masruroh, n.d.)

Media audiovisual membangun narasi melalui sistem polysemiotic, di mana berbagai kode semiotik berinteraksi secara simultan untuk menciptakan makna. Elemen-elemen unik ini meliputi: (Aksa, n.d.)

- a. Bahasa Sinematik : Penggunaan teknik visual seperti framing , pencahayaan, dan editing berfungsi sebagai alat penceritaan yang mengatur ritme dan fokus

Kajian Film dan Televisi

- perhatian penonton. Penyuntingan, khususnya, berperan dalam menjaga kontinuitas naratif atau menciptakan diskontinuitas yang disengaja untuk efek dramatis.
- b. Representasi Waktu dan Ruang : Berbeda dengan sastra, media audiovisual memvisualisasikan ruang secara konkret dan memanipulasi waktu melalui teknik seperti slow motion , flashback , atau parallel editing, yang secara langsung memengaruhi persepsi penonton terhadap progres cerita.
 - c. Peran Suara dan Musik : Suara bukan sekadar pelengkap, melainkan elemen naratif yang kuat. Musik dapat berfungsi sebagai pemberi tanda emosional, sementara efek suara dan dialog membantu membangun kedalaman ruang dan identitas karakter dalam struktur naratologis.

Elemen Kunci Naratologi Audiovisual

- a. Sudut Pandang dan Fokalisasi
Berdasarkan teori Gérard Genette, fokalisasi menentukan siapa yang "melihat" atau "mengetahui" dalam sebuah cerita:
 - 1. Fokalisasi Internal: Penonton hanya mengetahui apa yang diketahui oleh satu karakter tertentu (sering ditunjukkan melalui *Point of View shot*).

2. Fokalisasi Eksternal: Penonton menjadi pengamat objektif yang melihat tindakan karakter tanpa mengetahui isi pikiran mereka secara langsung.
3. Zero Focalization (Omanisien): Narator/kamera mengetahui segalanya melampaui batasan karakter mana pun.

b. Struktur Tiga Babak (The Three-Act Structure)

Hampir seluruh media audiovisual arus utama menggunakan struktur ini untuk menjaga ritme:

1. Setup (Babak I): Pengenalan karakter dan konflik awal (*inciting incident*).
2. Confrontation (Babak II): Karakter menghadapi rintangan yang semakin meningkat.
3. Resolution (Babak III): Klimaks dan penyelesaian masalah.

c. Narasi Audiovisual: Diegetik vs Non-Diegetik

Naratologi audiovisual membedakan elemen berdasarkan keberadaannya dalam dunia cerita:

- a. Elemen Diegetik: Segala sesuatu yang ada di dalam dunia film (dialog antar karakter, suara radio di dalam adegan).
- b. Elemen Non-Diegetik: Elemen yang hanya bisa dirasakan penonton, bukan karakter (musik latar/score, teks judul di layar, narasi *voice-over* dari luar cerita).

Kajian Film dan Televisi

Penerapan teori naratologi dapat dilihat dalam berbagai analisis film modern yang menggunakan struktur formal untuk menyampaikan pesan mendalam. Sebagai contoh, film "Parasite" sering dianalisis menggunakan konsep focalisasi untuk menunjukkan perbedaan kelas sosial melalui sudut pandang visual yang kontras antara ruang atas dan bawah. Selain itu, film seperti "Jatuh Cinta Seperti di Film-Film" atau film pendek "Singsot" menunjukkan penggunaan struktur naratif klasik (seperti model Tzvetan Todorov) yang dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan medium audiovisual modern. Dalam kasus ini, transisi dari situasi stabil menuju gangguan dan kembali ke keseimbangan baru dicapai tidak hanya melalui naskah, tetapi melalui perubahan drastis dalam gaya visual dan penggunaan suara yang mendukung perkembangan plot tersebut.

Analisis ini menunjukkan bahwa naratologi tetap menjadi kerangka kerja yang sangat relevan dan adaptif dalam studi media audiovisual. Temuan utama menunjukkan bahwa kekuatan narasi audiovisual terletak pada integrasi harmonis antara struktur cerita klasik dengan teknik sinematik modern yang memanipulasi ruang, waktu, dan perspektif. Adaptasi konsep focalisasi dari sastra ke film terbukti menjadi alat yang paling efektif dalam mengatur keterlibatan emosional penonton. Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan bagi

para peneliti masa depan untuk lebih mengeksplorasi naratologi dalam media interaktif seperti *video games* atau konten realitas virtual (VR), di mana peran penonton berubah menjadi partisipan aktif. Bagi praktisi media, pemahaman mendalam tentang struktur naratologis dapat membantu dalam menciptakan konten yang lebih resonan secara emosional dan efektif secara komunikatif.

5.2 Unsur-Unsur Naratif dalam Film dan Televisi

Naratif adalah sebuah rantai peristiwa dalam hubungan sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam ruang dan waktu. Dalam medium film dan televisi, narasi tidak hanya disampaikan melalui naskah, tetapi juga melalui manipulasi visual dan auditif. Memahami unsur naratif berarti memahami bagaimana sebuah cerita disusun sedemikian rupa untuk menciptakan pengalaman emosional dan kognitif bagi penonton.

Unsur naratif dalam film dan televisi mencakup elemen-elemen seperti cerita, plot, tokoh, konflik, ruang, dan waktu yang membentuk struktur cerita secara kausal. Teori ini didasarkan pada analisis struktural seperti Tzvetan Todorov, yang membagi narasi menjadi keseimbangan awal, gangguan, dan pemulihan.

Kajian Film dan Televisi

Unsur naratif merupakan fondasi utama dalam setiap karya audiovisual, baik dalam format film maupun televisi. Secara umum, narasi didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa yang saling berhubungan dan terikat oleh logika kausalitas, waktu, dan ruang. Signifikansi unsur naratif terletak pada fungsinya sebagai "bahan baku" cerita yang memberikan struktur dan makna, sementara unsur sinematik bertindak sebagai cara pengolahannya.(Yasa, 2022)

Perbedaan mendasar antara narasi tertulis dan audiovisual terletak pada media penyampaiannya; jika sastra mengandalkan imajinasi pembaca melalui teks, media audiovisual menggunakan sistem polysemiotic yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan musik untuk menciptakan pengalaman diegetis yang imersif. Pemahaman mendalam mengenai unsur naratif sangat krusial bagi kritikus maupun praktisi media untuk mengapresiasi bagaimana sebuah cerita dikonstruksi guna memengaruhi persepsi dan emosi penonton.

Dalam studi naratologi audiovisual, pemisahan antara "cerita" (*story*) dan "alur" (*plot*) menjadi instrumen analisis yang sangat penting. Cerita merujuk pada urutan kronologis peristiwa secara keseluruhan, termasuk kejadian yang tidak ditampilkan secara langsung di layar, sedangkan alur adalah presentasi artistik dari peristiwa-peristiwa tersebut yang dipilih

dan disusun oleh pembuat film. Media audiovisual memiliki fleksibilitas tinggi dalam memanipulasi waktu melalui teknik seperti:(Priadana and Murdiyanto, 2020)

- a. Flashback dan Flashforward : Teknik ini memungkinkan narasi melompat ke masa lalu atau masa depan untuk memberikan konteks atau menciptakan misteri.
- b. Non-linear Storytelling : Struktur ini mengabaikan urutan kronologis tradisional untuk menantang kognisi penonton dalam menyusun kembali logika cerita.
- c. Konstruksi Kausalitas : Setiap adegan dalam alur dirancang untuk memicu peristiwa berikutnya, menciptakan keterikatan logis yang menjaga perhatian penonton tetap terfokus pada perkembangan narasi.

Karakter adalah penggerak utama narasi yang memberikan dimensi manusiawi pada rangkaian peristiwa. Dalam film dan televisi, karakter diklasifikasikan menjadi protagonis (penggerak cerita), antagonis (penghambat), dan karakter minor yang mendukung dunia cerita. Metode karakterisasi dalam media audiovisual jauh lebih kompleks daripada media cetak karena melibatkan elemen visual dan auditori:(Yasa, 2022)

- a. Visual dan Akting : Penampilan fisik, kostum, dan ekspresi wajah memberikan informasi instan mengenai status sosial dan kondisi psikologis karakter.

Kajian Film dan Televisi

- b. Dialog dan Suara : Cara bicara dan nada suara memperkuat identitas unik karakter.
- c. Tindakan : Karakter didefinisikan melalui keputusan yang mereka ambil dalam menghadapi konflik, yang sering kali diungkapkan melalui bahasa tubuh daripada kata-kata.

Latar dalam film dan televisi bukan sekadar dekorasi, melainkan elemen fungsional yang membangun suasana dan konteks sosial-budaya cerita. Latar mencakup dimensi waktu (kapan cerita terjadi) dan tempat (di mana aksi berlangsung). Dalam banyak karya berkualitas, latar dapat berfungsi sebagai "karakter" itu sendiri yang memengaruhi tindakan tokoh-tokoh di dalamnya. Melalui desain produksi dan sinematografi, latar menciptakan dunia diegetis yang meyakinkan, di mana setiap detail visual dan audio (seperti suara lingkungan atau *ambience*) mendukung keaslian narasi dan memperkuat tema yang diangkat. (Priadana and Murdiyanto, 2020)

Sudut pandang dalam narasi audiovisual diimplementasikan melalui teknik kamera dan penyuntingan yang menentukan informasi apa yang boleh diketahui oleh penonton. Konsep ini sering disebut sebagai fokalikasi, yang terbagi menjadi:

- a. Fokalikasi Internal : Penonton Melihat Dunia Melalui Mata Karakter Tertentu (Sering Menggunakan POV Shot), Menciptakan Empati Yang Kuat.

- b. Fokalisasi Eksternal : Kamera Bertindak Sebagai Pengamat Objektif Yang Hanya Merekam Kejadian Dari Luar Tanpa Memberikan Akses Ke Pikiran Karakter.
- c. Manipulasi Informasi : Dengan Mengatur Sudut Pandang, Pembuat Film Dapat Menciptakan Efek Kejutan (Surprise) Atau Ketegangan (Suspense) Berdasarkan Perbedaan Pengetahuan Antara Penonton Dan Karakter.

Struktur naratif umumnya digerakkan oleh konflik, yang merupakan pertentangan antara kekuatan yang saling berlawanan. Jenis konflik dapat berupa internal (manusia vs. diri sendiri) maupun eksternal (manusia vs. manusia, alam, atau masyarakat). Resolusi adalah titik di mana konflik tersebut diselesaikan, yang kemudian membawa narasi kembali ke keadaan stabil atau keseimbangan baru. Di balik rangkaian aksi dan konflik tersebut terdapat tema, yaitu gagasan sentral atau pesan universal yang ingin disampaikan. Dalam media audiovisual, tema sering kali dieksplorasi secara implisit melalui motif visual atau pengulangan elemen audio tertentu, memberikan kedalaman makna yang melampaui sekadar hiburan permukaan.

Meskipun berbagi unsur naratif yang sama, film dan televisi menggunakannya dengan cara yang berbeda karena perbedaan durasi dan format konsumsi:(Sulistyo and Felayati, 2023)

Kajian Film dan Televisi

- a. Film : Biasanya memiliki narasi yang lebih padat dan terfokus pada satu busur cerita utama (arc) yang diselesaikan dalam satu kali duduk. Struktur naratifnya cenderung lebih tertutup dengan resolusi yang final.
- b. Serial Televisi : Memiliki kemewahan waktu untuk mengembangkan karakterisasi yang lebih mendalam dan sub-plot yang kompleks. Narasi televisi sering kali bersifat berkelanjutan (serialized) dengan banyak puncak konflik dan resolusi parsial untuk menjaga keterlibatan penonton dalam jangka panjang.

Unsur naratif dalam film dan televisi merupakan sistem yang kompleks namun terorganisir, yang memungkinkan penyampaian pesan dan emosi secara efektif. Melalui pemahaman tentang cerita, alur, karakter, latar, dan sudut pandang, kita dapat melihat bagaimana media audiovisual tidak hanya sekadar merekam realitas, tetapi mengonstruksi dunia baru yang memiliki logika dan maknanya sendiri. Integrasi antara teori naratologi klasik dan teknik sinematik modern tetap menjadi kunci utama dalam menciptakan karya audiovisual yang berdaya pikat tinggi dan relevan secara budaya.

Setiap elemen dalam narasi film yang baik harus memiliki alasan. Jika seorang karakter melakukan tindakan "A", maka harus ada konsekuensi "B". Hubungan sebab-akibat ini sering

kali dipicu oleh motivasi karakter yang berinteraksi dengan hukum fisika atau sosial dalam dunia diegetik tersebut

Unsur naratif dalam film dan televisi merupakan sistem yang kompleks yang menggabungkan logika cerita dengan estetika visual. Keberhasilan sebuah karya audiovisual sangat bergantung pada seberapa efektif elemen-elemen seperti waktu, ruang, dan karakter dikelola untuk menyampaikan pesan atau emosi kepada audiens.

5.3 Peran Sinematografi dalam Membangun Narasi: Sebuah Analisis Komprehensif

Sinematografi merupakan seni dan ilmu pencitraan gambar bergerak yang berfungsi sebagai bahasa visual utama dalam medium film dan televisi. Jauh dari sekadar estetika atau keindahan visual, sinematografi adalah elemen naratif fundamental yang menentukan bagaimana sebuah cerita disampaikan dan dipersepsikan oleh penonton. (Hidayat et al., 2021)

Sinematografi berfungsi sebagai tulang punggung visual dalam film, mengubah skrip naratif menjadi pengalaman emosional melalui pencahayaan, komposisi, dan gerakan kamera. David Bordwell dan Kristin Thompson dalam *Film Art: An Introduction* menjelaskan bahwa sinematografi tidak hanya mendokumentasikan cerita, tetapi secara aktif membentuk

Kajian Film dan Televisi

persepsi penonton terhadap plot dan karakter. Makalah ini menguraikan peran tersebut secara rinci berdasarkan jurnal dan buku, dengan contoh aplikasi pada film Indonesia.

Sinematografi mencakup pengambilan gambar yang melibatkan camera angle, movement, type of shot, dan lighting untuk mendukung narasi. Blain Brown dalam *Cinematography: Theory and Practice* menyatakan bahwa teknik ini menciptakan "bahasa visual" yang menyampaikan konflik, emosi, dan tema tanpa dialog eksplisit. Di Indonesia, sinematografi sering memperkuat narasi budaya, seperti dalam dokumenter *Tanah dan Waktu* yang menggunakan angle untuk perspektif eksistensial seni keramik. (Luken Kusuma, 2025)

Teknik Pengambilan Gambar

- 1. Camera Angle dan Perspektif.** Low angle menyiratkan kekuasaan tokoh, sementara high angle menunjukkan kerentanan, membangun dinamika naratif. Dalam film *Kang Mak*, low angle pada antagonis mempertegas dominasi sosial, mendukung plot konflik adat. Eye level menciptakan netralitas, ideal untuk dialog intim yang mengembangkan karakter.
- 2. Camera Movement.** Pergerakan kamera seperti panning dan tilting mengikuti aksi untuk membangun ketegangan, sementara tracking shot hubungkan emosi antar karakter.

Film *The Big 4* karya Timo Tjahjanto menggunakan movement dinamis untuk memperdalam keterlibatan emosional penonton dengan narasi aksi. Nadia Puspita dalam *Visual Storytelling dalam Film* menekankan kombinasi ini ciptakan kompleksitas naratif.

- 3. Type of Shot dan Framing.** Close-up intensifkan emosi internal, wide shot berikan konteks spasial, memperkaya mise-en-scène naratif. Di *Manipulator*, close-up wajah ungkap psikologi tokoh, sementara wide shot simbolisasi isolasi.
- 4. Pencahayaan dan Warna.** Low key lighting ciptakan misteri dan konflik batin, seperti bayangan dramatis di *Take The Reins* untuk kecemasan karakter. High key tekankan resolusi bahagia, sementara warna desaturasi perkuat tema depresi. Katz (1991) jelaskan pencahayaan low key tambah kedalaman narasi dengan atmosfer psikologis.
- 5. Integrasi dengan Narasi Audiovisual.** Sinematografi kolaborasi dengan editing (montase) untuk paralelkan plotline, percepat tempo narasi. Dalam produksi indie *Angkara Murka*, movement cepat dan lighting kontras atasi keterbatas anggaran sambil kuatkan tema kemarahan. Bordwell tekankan "form-style" di mana sinematografi jadi penguat ideologis cerita.

Kajian Film dan Televisi

Melalui manipulasi cahaya, komposisi, dan pergerakan kamera, sinematografi mampu mengubah naskah tertulis menjadi pengalaman audiovisual yang hidup. Signifikansi sinematografi terletak pada kemampuannya untuk membimbing perhatian penonton, membangun suasana, dan memberikan kedalaman makna yang sering kali tidak dapat diungkapkan hanya melalui dialog. Dengan demikian, sinematografi bukan hanya pendukung cerita, melainkan inti dari proses penceritaan visual yang membentuk pemahaman dan pengalaman emosional penonton secara keseluruhan. (Armandio and Payuyasa, n.d.)

Sinematografi berfungsi sebagai "bahasa emosional" yang menghubungkan penonton dengan dunia psikologis karakter. Penggunaan tipe shot tertentu, seperti close-up atau extreme close-up, memungkinkan penonton untuk melihat detail ekspresi wajah yang halus, sehingga memicu empati atau respons emosional yang kuat terhadap penderitaan atau kegembiraan tokoh. Selain itu, sudut pandang kamera (camera angle) berperan besar dalam karakterisasi; misalnya, pengambilan gambar dari sudut rendah (low angle) dapat membuat karakter terlihat dominan atau berkuasa, sedangkan sudut tinggi (high angle) sering kali membuat karakter tampak rentan atau tidak berdaya. Melalui teknik-teknik ini, sinematografi mampu mengungkapkan

kondisi psikologis karakter tanpa perlu penjelasan verbal yang berlebihan.(Aksa, n.d.)

Salah satu kekuatan unik sinematografi adalah kemampuannya untuk memanipulasi persepsi ruang dan waktu demi kepentingan naratif. Film memiliki kebebasan untuk mengembangkan, mempersingkat, atau memutarbalikkan waktu melalui teknik visual. Penggunaan *wide shot* dapat memberikan gambaran ruang yang luas dan megah, sementara *tight framing* menciptakan kesan klaustrofobik yang mendukung suasana teror atau tekanan batin. Dalam hal waktu, teknik seperti *slow motion* digunakan untuk menekankan momen dramatis, sedangkan manipulasi ruang-waktu secara ekspresionis dapat menghadirkan dunia yang berada di luar logika biasa, membangun realitas diegetis yang unik bagi setiap cerita.

Sinematografi secara aktif mengontrol aliran informasi kepada penonton dengan menentukan apa yang dilihat, kapan dilihat, dan dari perspektif siapa. Kamera sering kali berfungsi sebagai "mata" narator melalui tiga sudut pandang utama:

- a. Objektif : Kamera bertindak sebagai pengamat netral yang merekam kejadian dari luar.

Kajian Film dan Televisi

- b. Subjektif : Kamera menempatkan penonton langsung ke dalam pengalaman karakter, menciptakan keterlibatan personal yang mendalam.
- c. Point of View (POV) : Kamera secara spesifik menunjukkan apa yang sedang dilihat oleh karakter, yang sangat efektif dalam membangun ketegangan atau rasa ingin tahu.

Dengan mengatur focalisasi ini, sinematografer dapat menyembunyikan informasi tertentu untuk menciptakan kejutan atau memberikan informasi berlebih untuk membangun ketegangan (*suspense*).

Penerapan praktis elemen-elemen ini dapat dilihat dalam berbagai karya audiovisual. Misalnya, dalam film pendek "Mateng Wit", sinematografi digunakan secara efektif untuk menyampaikan narasi yang mendalam dalam durasi yang sangat terbatas melalui komposisi gambar yang padat makna. Contoh lain adalah film "Women from Rote Island", di mana teknik sinematografinya secara khusus dirancang untuk memvisualisasikan aspek-aspek feminisme dan perjuangan karakter melalui pilihan angle dan pencahayaan yang simbolis. Studi kasus ini menunjukkan bahwa ketika elemen sinematografi bekerja secara kohesif, mereka tidak hanya mempercantik gambar tetapi juga memperkuat pesan dan tema sentral dari sebuah karya.

5.4 Tokoh dan Penokohan dalam Narasi Audiovisual

Berbeda dengan narasi tekstual yang mengandalkan deskripsi verbal, media audiovisual membangun karakter melalui sinergi elemen visual, auditori, dan performatif. Tokoh dan penokohan membentuk inti narasi audiovisual, di mana karakter tidak hanya mendorong plot tetapi juga menyampaikan tema melalui visualisasi, dialog, dan interaksi. Teori klasik seperti Vladimir Propp membedakan fungsi tokoh (hero, villain), sementara E.M. Forster membedakan flat dan round character untuk analisis kedalaman.

Tokoh adalah individu fiktif yang menjadi pusat cerita, sedangkan penokohan adalah proses penggambaran karakter melalui teknik audiovisual. Himawan Pratista dalam Memahami Film (2008) menjelaskan penokohan dibagi menjadi langsung (telling: narator jelaskan sifat) dan tidak langsung (showing: melalui tindakan, dialog, pikiran). Dalam audiovisual, penokohan diperkaya oleh ekspresi wajah, gesture, dan mise-en-scène.

Jenis Tokoh Berdasarkan Fungsi

Tokoh dalam narasi audiovisual diklasifikasikan berdasarkan fungsi dan kompleksitasnya untuk membantu penonton memahami dinamika konflik dan tema:

Kajian Film dan Televisi

1. **Protagonis dan Antagonis.** Protagonis adalah tokoh utama yang berjuang mencapai tujuan, antagonis sebagai penghalang utama. Di film *Perempuan Tanah Jahanam*, Maya Ratih sebagai protagonis hadapi Nyi Misni antagonis, dengan konflik supernatural yang dibangun via close-up ekspresi ketakutan. Tritagonis (pendukung ketiga) seperti Ki Saptadi perkuat narasi dengan peran transisi.
2. **Foil Character :** Tokoh yang dihadirkan untuk menonjolkan kualitas tokoh lain melalui kontras. Misalnya, karakter yang sangat penakut dapat digunakan sebagai foil untuk menunjukkan keberanian luar biasa dari sang protagonis.
Flat vs. Round Character : Flat character (tokoh datar) biasanya hanya memiliki satu sifat dominan dan cenderung statis, sedangkan round character (tokoh bulat) memiliki kepribadian yang kompleks, berlapis, dan seringkali mengalami perubahan internal yang signifikan.
3. **Dynamic vs. Static Character :** Tokoh dinamis mengalami transformasi kepribadian atau pandangan hidup akibat peristiwa dalam cerita, sementara tokoh statis tetap sama dari awal hingga akhir narasi. Klasifikasi ini memungkinkan penulis skenario dan sutradara untuk mengatur distribusi informasi dan intensitas dramatik dalam sebuah plot.
4. **Tokoh Bulat dan Datar.** Tokoh bulat (round) berkembang kompleks dengan motivasi berlapis, datar (flat) statis untuk

fungsi spesifik. Propp bagi 31 fungsi: hero menerima tugas, villain ciptakan konflik. Film *Bukaan 8* tunjukkan milenial protagonis berubah dari naif ke resilien via showing pikiran internal

Narasi audiovisual seperti film dan televisi merupakan bentuk penceritaan modern yang sangat bergantung pada kehadiran tokoh. Tokoh menjadi pusat perhatian penonton karena melalui tokohlah peristiwa terjadi, konflik berkembang, dan pesan cerita disampaikan. Keberhasilan sebuah film atau program televisi sering kali ditentukan oleh kekuatan tokoh dan cara tokoh tersebut dikonstruksikan.

Perbedaan mendasar antara penokohan dalam media audiovisual dan narasi tekstual terletak pada sifat komunikasinya. Jika dalam novel karakter dibangun melalui imajinasi pembaca atas deskripsi kata-kata, dalam media audiovisual, karakter hadir secara konkret melalui kehadiran fisik aktor, suara, dan interaksi dengan lingkungan visual. Pembentukan karakter yang efektif sangat penting karena penonton cenderung terlibat secara emosional dengan cerita melalui keterikatan mereka terhadap nasib dan perkembangan tokoh utama. Tanpa penokohan yang kuat, sebuah narasi audiovisual akan kehilangan resonansi emosionalnya, meskipun memiliki plot yang kompleks.

Kajian Film dan Televisi

Media audiovisual menggunakan berbagai saluran semiotik untuk membangun karakter secara simultan. Metode-metode tersebut meliputi:

- a. Penampilan Fisik dan Kostum : Pilihan pakaian, tata rias, dan gaya rambut memberikan informasi instan mengenai status sosial, profesi, dan kondisi psikologis tokoh. Misalnya, pakaian yang berantakan dapat mengindikasikan kekacauan batin atau kemiskinan.
- b. Dialog dan Monolog : Gaya bicara, aksen, dan pilihan kata mengungkapkan latar belakang pendidikan dan asal-usul tokoh. Penggunaan voice-over atau monolog memberikan akses langsung kepada penonton untuk memahami motivasi terdalam yang mungkin tidak terucap.
- c. Tindakan dan Gerak-gerik : Keputusan yang diambil tokoh saat menghadapi krisis adalah indikator terkuat dari watak aslinya. Bahasa tubuh dan reaksi non-verbal seringkali lebih jujur daripada dialog yang diucapkan.
- d. Mise-en-scène dan Properti : Lingkungan sekitar tokoh, seperti dekorasi kamar atau benda-benda pribadi, berfungsi sebagai ekstensi dari identitas mereka. Pencahayaan khusus (misalnya low-key lighting) juga dapat digunakan untuk memberikan kesan misterius pada seorang tokoh.

- e. Musik dan Desain Suara : Penggunaan leitmotif (tema musik khusus) yang muncul setiap kali seorang tokoh hadir dapat memperkuat identitas dan suasana hati yang diasosiasikan dengan tokoh tersebut.

Character arc adalah perjalanan transformasi internal yang dialami tokoh seiring berjalannya cerita. Konsep ini sangat penting untuk menjaga keterlibatan emosional penonton dalam jangka panjang.

- a. Film (Narasi Tunggal) : Dalam film, pengembangan tokoh biasanya mengikuti struktur tiga babak yang padat. Tokoh memulai cerita dengan sebuah "kekurangan" atau kebutuhan internal, menghadapi ujian yang memaksa mereka berubah, dan mengakhiri cerita dengan perspektif baru.
- b. Serial Televisi (Narasi Berkelanjutan) : Televisi memungkinkan pengembangan tokoh yang lebih lambat dan bernuansa. Karena durasinya yang panjang, tokoh dapat mengalami beberapa arc kecil, mengalami kemunduran karakter, atau bertransformasi secara radikal selama beberapa musim.

Perubahan tokoh ini memberikan rasa kepuasan naratif kepada penonton, karena menunjukkan bahwa peristiwa dalam cerita memiliki dampak nyata terhadap subjeknya.

Kajian Film dan Televisi

Tokoh tidak hanya berfungsi sebagai penggerak aksi, tetapi juga memiliki peran multifungsi lainnya:

- a. Mendorong Plot : Keputusan dan tindakan tokoh menciptakan sebab-akibat yang menggerakkan cerita dari satu adegan ke adegan berikutnya.
- b. Menciptakan dan Menyelesaikan Konflik : Interaksi antar tokoh dengan kepentingan yang berbeda menciptakan ketegangan dramatik yang diperlukan untuk menjaga minat penonton.
- c. Representasi Tema : Tokoh seringkali menjadi personifikasi dari ide-ide abstrak atau pesan moral. Perjuangan tokoh dapat merepresentasikan tema seperti keadilan, pengorbanan, atau ambisi.
- d. Membangun Resonansi Emosional : Melalui mekanisme identifikasi, penonton dapat merasakan apa yang dirasakan tokoh (empati), yang membuat pengalaman menonton menjadi lebih mendalam dan berkesan.

Tokoh dan penokohan merupakan jiwa dari setiap narasi audiovisual. Melalui integrasi berbagai elemen sinematik, media audiovisual mampu menciptakan karakter yang tidak hanya terlihat nyata, tetapi juga memiliki kedalaman psikologis yang mampu menggerakkan emosi audiens. Pemahaman yang mendalam tentang jenis, metode, dan fungsi tokoh memungkinkan terciptanya cerita yang lebih kuat, relevan, dan

berkesan secara budaya. Karakter yang dirancang dengan baik akan terus hidup dalam ingatan penonton jauh setelah layar menjadi gelap.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa analisis naratif dalam film dan televisi bukan sekadar pembedahan alur cerita, melainkan sebuah studi tentang bagaimana pesan dikonstruksi melalui integrasi elemen visual, auditori, dan struktural. Beberapa poin esensial yang menjadi inti dari analisis ini adalah:

1. Sinergi Struktur dan Wacana: Narasi audiovisual yang efektif bergantung pada keseimbangan antara *fabula* (materi cerita) dan *syuzhet* (penyusunan plot). Keberhasilan sebuah karya sangat ditentukan oleh bagaimana informasi diberikan kepada penonton—apakah secara linear untuk kejelasan, atau non-linear untuk menciptakan misteri dan partisipasi aktif penonton (narasi puzzle).
2. Karakter sebagai Penggerak Narasi: Tokoh dan penokohan bukan hanya elemen pasif, melainkan mesin penggerak konflik. Transformasi karakter (*character arc*) yang didukung oleh motivasi yang kuat merupakan kunci dalam mempertahankan keterikatan emosional penonton, baik

Kajian Film dan Televisi

dalam durasi singkat film layar lebar maupun durasi panjang serial televisi.

3. Divergensi Medium: Terdapat perbedaan fundamental dalam logika naratif antara film dan televisi. Film cenderung mengejar "kesatuan organik" dengan penyelesaian konflik yang tuntas (*closure*). Sebaliknya, televisi memanfaatkan estetika narasi terbuka yang memungkinkan pengembangan sub-plot yang lebih kompleks dan eksplorasi karakter yang lebih mendalam melalui struktur episodik.
4. Sinematografi sebagai Bahasa Naratif: Sinematografi terbukti bukan sekadar estetika visual, melainkan alat penceritaan (*visual storytelling*). Penggunaan *mise-en-scène*, sudut pengambilan gambar, pencahayaan, dan warna berperan sebagai komunikator non-verbal yang mampu menyampaikan kondisi psikologis karakter dan membangun suasana (*mood*) tanpa harus bergantung pada dialog.

Secara keseluruhan, analisis naratif memberikan pemahaman bahwa film dan televisi adalah sistem tanda yang kompleks. Membedah narasi berarti memahami bagaimana realitas dikonstruksi kembali oleh pembuat film untuk menyampaikan makna, ideologi, atau pengalaman manusia melalui layar/

DAFTAR PUSTAKA

- Aksa, V.A., N.D. ANALISIS TOKOH DAN PENOKOHAN DALAM FILM "ALADDIN 2019" KARYA GUY RITCHIE.
- Amelia, L., Muhaemin, E., Sumadiria, A.H., N.D. Analisis Naratif Film Budi Pekerti.
- Anggi Ismiyanti, Diana Puspita Sari, Nauroh Nazhiifah, Tata Sutabri, 2025. Analisis Penerapan Business Intelligence Dan Knowledge Management Dalam Strategi Retensi Pelanggan Pada Platform Streaming Netflix Indonesia. Repeater Publ. Tek. Inform. Dan Jar. 3, 22–31. <https://doi.org/10.62951/Repeater.V3i4.666>
- Armandio, M.D., Payuyasa, N., N.D. TOKOH DAN PENOKOHAN PADA PENCIPTAAN NASKAH FILM PERCEPTION.
- Halim, M.G., Masruroh, S.A., N.D. Analisis Semiotika Terhadap Pesan Moral Karakter Utama Dalam Film Ipar Adalah Maut.
- Hidayat, H.N., Sudardi, B., Widodo, S.T., Habsari, S.K., 2021. Menggali Minangkabau Dalam Film Dengan Mise-En-Scene. Protvf 5, 117. <https://doi.org/10.24198/Ptvf.V5i1.29433>
- Humaira, R., Rasyimah, R., Maulidawati, M., 2024. ANALISIS TOKOH DAN PENOKOHAN TOKOH UTAMA DALAM FILM ACEH EUMPANG BREUH 13 SUTRADARA IMRAN NYAK ABEUDO. Kande J. Ilm. Pendidik. Bhs. Dan Sastra Indones. 5, 217. <https://doi.org/10.29103/Jk.V5i2.19350>

Kajian Film dan Televisi

- Jordi, Nuraida, Hamandia, M., 2025. Analisis Semiotika Pola Komunikasi Kelompok Dalam Film "13 Boom Di Jakarta." *J. Desain Komun. Vis.* 2, 11. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i1.3815>
- Luken Kusuma, I.W.U., 2025. Representasi Kesehatan Mental Dalam Film "Kukira Kau Rumah" Sebagai Media Komunikasi Visual (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). <https://doi.org/10.5281/ZENODO.17150326>
- Permana, G.P., 2025. Analisis Naratif Video "Apa Pendapatmu Tentang Disabilitas?" *J. Pewarta Indones.* 7, 106–120. <https://doi.org/10.25008/jpi.v7i1.193>
- Priadana, A., Murdiyanto, A.W., 2020. Analisis Waktu Terbaik Untuk Menerbitkan Konten Di Instagram Untuk Menjangkau Audiens. *J. Penelit. Dan Komun. Pembang.* 24, 59–70. <https://doi.org/10.46426/jp2kp.v24i1.118>
- Putro, F.U., Munanjar, A., Syahril, R., 2025. Analisis Naratif Tzvetan Todorov Pada Film Dear David Dalam Pembentukan Jati Diri Tokoh Laras 03.
- Sulistyo, C., Felayati, S., 2023. Kajian Terjemahan Takarir Verdictives Dengan Pendekatan Multi Semiotika. *SPHOTA J. Linguist. Dan Sastra* 15, 54–65. <https://doi.org/10.36733/sphota.v15i1.5964>
- Wibowo, W.M.S., Aulia, F., N.D. Analisis Pergerakan Kamera Pada Narasi Visual Isu Lingkungan Film 8.

Yasa, G.P.P.A., 2022. Analisis Unsur Naratif Sebagai Pembentuk Film Animasi Bul. J. SASAK Desain Vis. Dan Komun. 3, 48–57. <https://doi.org/10.30812/Sasak.V3i2.1594>

Kajian Film dan Televisi

BAB 6

ANALISIS VISUAL DAN SINEMATOGRAFI

6.1 Konsep Dasar Sinematografi

Film merupakan medium seni audiovisual yang berfungsi sebagai sarana ekspresi artistik sekaligus media komunikasi yang menyampaikan gagasan, narasi, pesan, serta representasi realitas melalui rangkaian gambar bergerak yang tersusun secara sistematis. Dalam konteks kajian media, film juga dipahami sebagai bagian dari komunikasi massa yang menyampaikan informasi dan makna kepada penonton melalui struktur naratif yang dibangun secara konsep dan alur cerita yang dirancang oleh penulis skenario.

Proses penyampaian pesan dalam film tidak hanya bergantung pada kekuatan cerita, tetapi juga ditentukan oleh penerapan aspek teknis dan estetika dalam proses produksinya. Oleh karena itu, pembuatan film memerlukan penggunaan teknik-teknik sinematik yang terencana agar pesan visual dan dramatik dapat diterima secara efektif oleh penonton. Salah satu unsur fundamental yang memiliki peranan penting dalam membangun kualitas visual serta

Kajian Film dan Televisi

kekuatan ekspresi film adalah sinematografi. Sinematografi yaitu “bidang ilmu yang membahas tentang teknik penangkapan gambar hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan” (Yasya, 2019, p. 2)

Istilah sinematografi (*cinematography*) secara etimologis berasal dari dua kata, yaitu *cinema* dan *graphy*. Kata tersebut berakar dari bahasa Yunani, yakni *kinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis atau merekam. (Nugroho, 2014, p. 11). Berdasarkan asal-usul kata tersebut, sinematografi dapat dimaknai sebagai proses “menulis dengan gambar yang bergerak” atau merekam gerak melalui rangkaian gambar bergerak. Dalam konteks kajian film, pengertian ini merujuk pada praktik penciptaan visual yang menggunakan gambar bergerak sebagai medium untuk menyampaikan makna, gagasan, dan pengalaman visual kepada penonton.

Menurut Joseph V. Mascelli, dalam kajian sinematografi terdapat konsep dasar yang dikenal sebagai prinsip *5C of Cinematography*, yang menjadi landasan dalam penciptaan visual film secara sinematik. Prinsip tersebut meliputi *camera angle* (sudut pengambilan gambar), *continuity* (kesinambungan visual antar adegan), *cutting* (proses pemotongan dan penyusunan gambar dalam tahap penyuntingan), *close-ups* (ukuran kedekatan gambar), dan

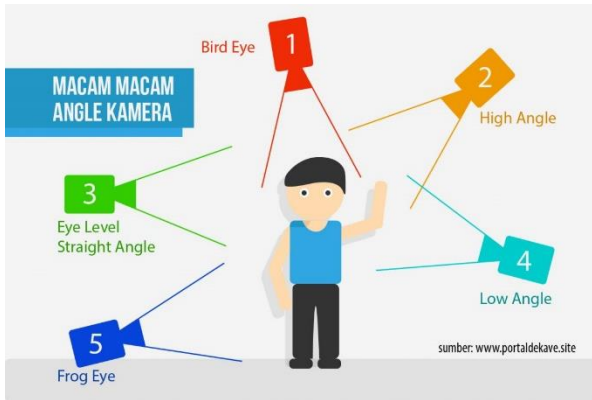
composition (komposisi visual dalam *frame*). Kelima prinsip tersebut berperan penting dalam membangun kejelasan narasi visual serta menjaga kesinambungan estetika dan dramatik dalam sebuah karya film.

6.2 Camera Angle

Camera angles merupakan salah satu elemen fundamental dalam sinematografi yang berperan penting dalam membangun makna visual, suasana emosional, serta persepsi penonton terhadap subjek yang ditampilkan dalam sebuah film. *Camera Angle* adalah sudut pengambilan gambar dari kamera yang tidak hanya berfungsi sebagai keputusan teknis kamera, tetapi juga sebagai strategi visual untuk memperkuat narasi dan interpretasi dramatik dalam karya audiovisual. Melalui pengaturan posisi kamera terhadap objek, sineas dapat mengarahkan perhatian penonton sekaligus membentuk relasi psikologis antara karakter, ruang, dan cerita.

Beberapa jenis *camera angle* yang sering digunakan adalah *frog eye*, *low angle*, *eye level*, *high angle* dan *bird eye*.

Kajian Film dan Televisi



Gambar 1. Macam-macam angle kamera

Sumber: www.Portaldekave.site

6.2.1 Frog Eye

Frog eye atau sering disebut juga *worm's-eye view* merupakan teknik sudut pengambilan gambar yang menempatkan kamera pada posisi sangat rendah, bahkan mendekati permukaan tanah dengan arah kamera menghadap ke atas terhadap objek yang direkam. Posisi kamera ini menghasilkan perspektif visual yang ekstrem karena objek tampak jauh lebih besar, dominan, dan monumental dibandingkan dengan lingkungan di sekitarnya. Dalam praktik sinematografi, *frog eye* digunakan untuk membangun kesan kekuatan, superioritas, heroisme, maupun dramatisasi ruang visual dalam sebuah adegan.

Frog eye atau *worm's-eye view* membangun kesan dominasi karakter, *worm's-eye view* juga berfungsi untuk

memperkuat dramatisasi ruang dan skala visual. Perspektif dari bawah mampu memperlihatkan ketinggian bangunan, lanskap, maupun figur manusia secara monumental.

Sudut pengambilan gambar yang rendah ekstrem sering digunakan untuk meningkatkan dampak visual melalui distorsi perspektif vertikal yang memberikan kesan megah dan spektakuler terhadap objek yang direkam.

6.2.2 Low Angle

Low angle merupakan teknik sudut pengambilan gambar yang menempatkan kamera pada posisi lebih rendah dari garis pandang mata subjek, dengan arah kamera menghadap ke atas sehingga objek ditampilkan melalui perspektif dari bawah. Teknik ini menjadi salah satu elemen penting dalam bahasa visual film karena mampu membentuk persepsi psikologis penonton terhadap karakter, ruang, serta situasi dramatik yang hadir dalam sebuah adegan.

Melalui penggunaan *low angle*, subjek cenderung terlihat lebih tinggi, besar, dan dominan dibandingkan lingkungan di sekitarnya. Perspektif ini tidak hanya memperkuat kehadiran visual objek di dalam *frame*, tetapi juga dapat digunakan untuk meningkatkan kesan monumental pada subjek. Selain itu, sudut pengambilan gambar dari bawah memungkinkan objek ditempatkan

Kajian Film dan Televisi

dengan latar belakang langit atau ruang terbuka, sekaligus membantu mengurangi atau menghilangkan elemen *foreground* yang dianggap mengganggu komposisi visual. Dengan demikian, penggunaan *low angle* berfungsi mempertegas perspektif dramatik serta memperkuat ekspresi visual dalam konstruksi sinematik sebuah adegan.

6.2.3 Eye Level

Eye level merupakan salah satu teknik dasar yang menempatkan posisi kamera sejajar dengan tinggi pandangan mata subjek atau karakter yang direkam. Sudut pengambilan gambar ini dianggap sebagai perspektif visual yang paling natural karena merepresentasikan cara manusia melihat objek dalam pengalaman visual sehari-hari. Oleh karena itu, *eye level* sering digunakan dalam film naratif untuk menciptakan kesan realisme serta hubungan yang seimbang antara penonton dan karakter di dalam ruang sinematik.

Angle ini termasuk dalam sudut kamera objektif karena kamera tidak memberikan penekanan kekuasaan maupun kelemahan terhadap subjek. Kamera berperan sebagai pengamat netral yang memungkinkan penonton memahami peristiwa secara langsung tanpa manipulasi dramatik melalui perspektif ekstrem. Dengan demikian, sudut ini banyak

digunakan dalam adegan dialog, interaksi sosial antar karakter, serta penyampaian informasi naratif utama.

6.2.4 High Angle

High angle merupakan teknik sudut pengambilan gambar dalam sinematografi yang menempatkan kamera pada posisi lebih tinggi dari subjek, dengan arah kamera menghadap ke bawah. Perspektif ini menghasilkan tampilan visual di mana objek terlihat lebih kecil, lemah, atau kurang dominan dibandingkan ruang di sekitarnya.

Salah satu tujuan utama penggunaan *high angle* adalah untuk menunjukkan kelemahan atau kerentanan karakter. Ketika kamera memandang subjek dari posisi yang lebih tinggi, karakter cenderung terlihat lebih kecil dan kurang berdaya. Menurut Joseph V. Mascelli, perubahan sudut kamera dapat memengaruhi interpretasi emosional penonton, di mana sudut tinggi sering digunakan untuk menggambarkan tokoh yang berada dalam tekanan, ketakutan, atau kehilangan kendali terhadap situasi yang dihadapinya.

6.2.5 Bird Eye

Bird eye merupakan sudut pengambilan gambar yang menempatkan kamera pada posisi sangat tinggi di atas objek dengan arah pengambilan gambar menghadap ke bawah

Kajian Film dan Televisi

secara vertikal atau mendekati tegak lurus. Pengambilan gambar menggunakan *bird eye* biasanya dilakukan posisi tinggi seperti di atas gedung.

Salah satu tujuan utama penggunaan *bird eye* adalah menampilkan ruang dan lingkungan secara menyeluruh. Perspektif dari ketinggian memungkinkan penonton melihat tata letak lokasi, hubungan antar objek, serta struktur ruang dalam sebuah adegan secara menyeluruh. *Bird eye* membantu memperjelas komposisi visual dan memperlihatkan keseluruhan aksi yang terjadi di dalam *frame*, terutama pada adegan yang melibatkan banyak elemen visual.

6.3 Continuity

Film pada dasarnya dibangun melalui prinsip *continuity*/kontinuitas, yaitu kesinambungan visual antar adegan. Kesinambungan visual yang mencakup aspek ruang, dan waktu antar *shot* sehingga rangkaian gambar dapat terlihat utuh, mengalir, dan memiliki keterhubungan naratif yang jelas bagi penonton. *Continuity* ini memungkinkan perpindahan antar gambar berlangsung secara halus tanpa menimbulkan gangguan visual maupun kebingungan terhadap alur cerita yang sedang disampaikan. Dengan demikian, penonton dapat mengikuti perkembangan peristiwa secara logis seolah-olah kejadian berlangsung secara nyata dan berkelanjutan.

Dalam konteks produksi film, *continuity* menjadi prinsip fundamental yang memastikan setiap pengambilan gambar memiliki hubungan visual dan naratif yang konsisten dengan *shot* sebelum maupun sesudahnya. Melalui pengaturan *continuity* yang baik, film mampu menyajikan urutan gambar yang sistematis, stabil, dan mudah dipahami. Ada dua jenis *continuity* yaitu, kontinuitas waktu dan kontinuitas ruang. Dalam film ruang dan waktu bisa dikembangkan. Kontinuitas waktu berkaitan dengan kesinambungan peristiwa yang menunjukkan alur kejadian berlangsung secara runtut sehingga penonton dapat memahami urutan temporal cerita tanpa mengalami lompatan yang membingungkan. Kontinuitas ruang merupakan peristiwa dalam film di mana film tersebut berpindah dari satu tempat ke tempat lain secara terus menerus atau berkesinambungan. Oleh karena itu, penerapan *continuity* tidak hanya berfungsi sebagai aspek teknis dalam proses pengambilan gambar maupun penyuntingan, tetapi juga memiliki peran penting dalam membangun kejelasan alur cerita serta menjaga pengalaman visual penonton agar tetap harmonis, utuh, dan mudah diikuti sepanjang film berlangsung.

6.4 Cutting

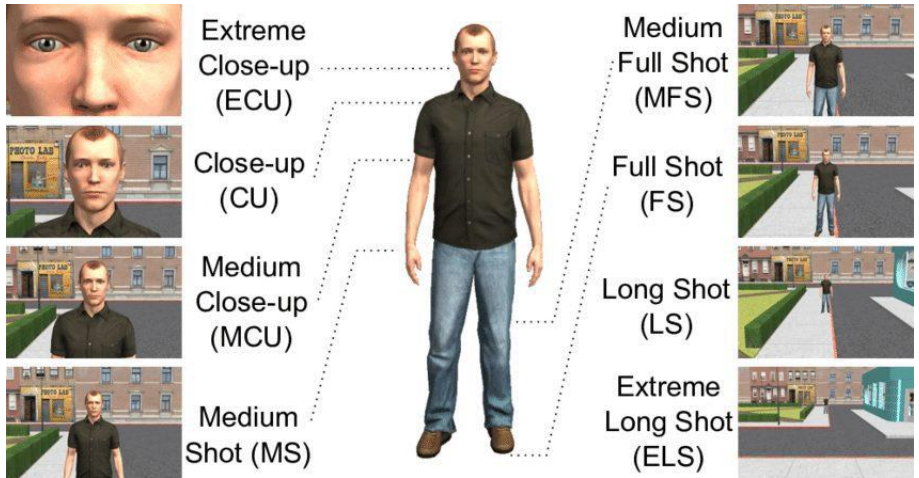
Cutting ialah proses pemotongan gambar menjadi gambar-gambar yang akan digabungkan menjadi sebuah adegan yang dapat saling berkesinambungan (Ummul Mu'minin, 2024, p. 179). *Cutting* merupakan teknik operational dalam *editing*. Melalui *cutting*, perpindahan antar gambar dapat berlangsung secara alami sehingga alur cerita terasa mengalir dan tidak terputus bagi penonton. Selain berfungsi menyambungkan gambar, *cutting* juga digunakan untuk mengatur ritme cerita, membangun suasana dramatik, serta mengarahkan perhatian penonton pada bagian tertentu dalam sebuah adegan. Teknik ini menjadi salah satu unsur penting dalam bahasa visual film karena membantu menyusun peristiwa secara jelas sesuai dengan kebutuhan narasi.

6.5 Close-Ups

Close-up adalah teknik pemotretan dengan menampilkan gambar berbagai ukuran yang dapat direkam dari jarak dekat untuk menunjukkan detail tertentu. *Close-up* termasuk dalam jenis teknik pengambilan gambar (*type of shot*).

“Pengambilan gambar juga terbagi sesuai dengan jenis ukuran gambar (*type of shot size*) atau yang biasa dikenal dengan *frame size*” (Sharuna Sekar Rachman, 2025, p. 1283).

Jenis-jenis *type of shot* yang sering ditemui adalah *close-up*, *medium shot*, dan *long shot*.



Gambar 2. Type Of Shot
International Creative Collage

Type of shot (pembingkaiian subjek berdasarkan jarak kamera) berdasarkan ukuran subjek (*shot size*) dapat dibagi sebagai berikut:

1. *Extreme Long Shot (ELS) / Establishing Shot.* Mengambil seluruh pemandangan, subjek terlihat kecil, digunakan untuk menunjukkan lokasi kejadian.
2. *Long Shot (LS) / Wide Shot.* Memperlihatkan seluruh tubuh subjek dari kepala hingga kaki dengan latar belakang yang masih dominan.

Kajian Film dan Televisi

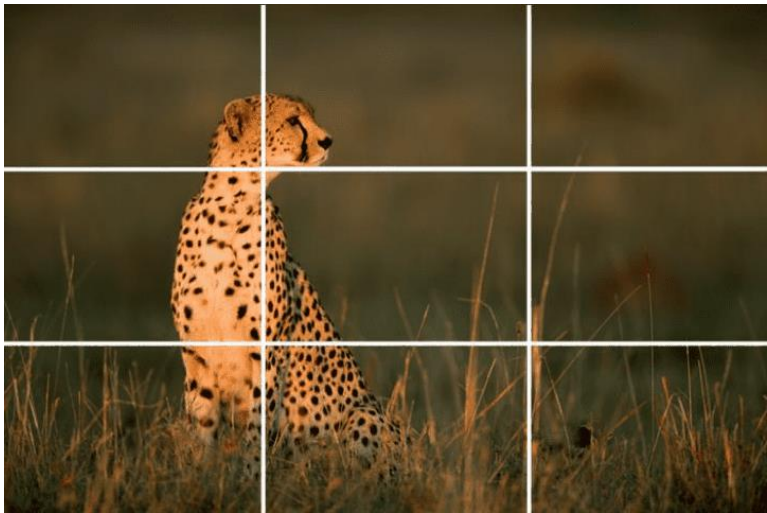
3. *Full Shot (FS)*: Memperlihatkan seluruh subjek (ujung kepala hingga kaki) secara utuh, fokus pada aksi subjek.
4. *Medium Long Shot (MLS) / Knee Shot*: Mengambil subjek dari lutut hingga atas kepala.
5. *Cowboy Shot / American Shot*: Variasi medium shot dari pertengahan paha ke atas, populer di film Western.
6. *Medium Shot (MS) / Waist Shot*: Subjek terlihat dari pinggang hingga atas kepala. Umum digunakan untuk dialog dan interaksi.
7. *Medium Close Up (MCU)*: Subjek terlihat dari dada hingga atas kepala. Menampilkan ekspresi wajah lebih detail namun tetap memperlihatkan bahu.
8. *Close Up (CU)*: Fokus pada wajah subjek (bahu hingga atas kepala) untuk menonjolkan emosi.
9. *Big Close Up (BCU) / Choker*: Lebih dekat dari close up, fokus dari dagu hingga dahi, menghilangkan bahu.
10. *Extreme Close Up (ECU/XCU)*: Menampilkan detail spesifik secara ekstrem, seperti mata saja, mulut, atau objek kecil.

6.6 Composition

Composition atau komposisi adalah merupakan prinsip pengaturan unsur-unsur visual di dalam bingkai gambar (*frame*) agar tercipta keseimbangan visual serta penyampaian

makna yang jelas kepada penonton. Komposisi mencakup penempatan subjek, garis, bentuk, ruang, pencahayaan, dan arah pandang sehingga perhatian penonton dapat diarahkan pada elemen visual yang paling penting dalam sebuah adegan. Komposisi yang baik bertujuan menuntun mata penonton secara alami serta memperkuat penyampaian cerita melalui susunan visual yang terencana di dalam frame.

Dalam komposisi sinematografi, terdapat beberapa prinsip yang dapat dipahami, salah satu komposisi yang sering digunakan seperti *rule of thirds*.



Gambar 3. *Rule of Thirds in Photography | Make It & Break It*

Sumber: coolwildlife.com

Kajian Film dan Televisi

Rule of Third adalah teknik komposisi dasar dalam fotografi dan videografi yang membagi frame menjadi 9 kotak sama besar menggunakan dua garis horizontal dan dua vertikal. Subjek utama ditempatkan pada titik potong garis (titik kuat) atau sepanjang garis tersebut untuk menciptakan gambar yang lebih dinamis, seimbang, dan estetik dibandingkan menempatkan objek di tengah (Sanjaya, 2023, p. 52).

Berdasarkan uraian yang di atas, dapat dipahami bahwa visual dalam film tidak hadir secara spontan, melainkan dibangun melalui perencanaan sinematik yang matang. Berbagai unsur seperti *camera angle* (sudut pengambilan gambar), *continuity* (kesinambungan visual antar adegan), *cutting* (proses pemotongan dan penyusunan gambar dalam tahap penyuntingan), *close-ups* (ukuran kedekatan gambar), dan *composition* (komposisi visual dalam *frame*) memiliki peran penting dalam membentuk bahasa visual yang mampu menyampaikan cerita, suasana, serta makna secara jelas kepada penonton. Melalui penerapan prinsip-prinsip tersebut, rangkaian gambar dalam film mampu tampil lebih terstruktur, komunikatif, dan memiliki kekuatan ekspresif.

Oleh karena itu, sinematografi menjadi elemen mendasar dalam produksi film dan televisi karena menentukan cara sebuah peristiwa divisualisasikan dan dipahami oleh

penonton. Pemahaman terhadap analisis visual dan teknik sinematografi tidak hanya penting bagi praktisi film, tetapi juga bagi kajian akademik, sehingga karya audiovisual yang dihasilkan dapat memiliki keseimbangan antara aspek estetika, naratif, dan pengalaman menonton yang lebih bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, S., 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sanjaya, W., 2023. PENGGAMBARAN KENANGAN DAN KESEDIHAN MELALUI KOMPOSISI SINEMATOGRAFI PADA VIDEO MUSIK PESAN TERAKHIR. *Calaccitra*, p. 52.
- Sharuna Sekar Rachman, B., 2025. Penerapan Teknik Pengambilan Gambar dalam Proses Produksi Video Promosi Wayang Sukuraga. *JOONG-KI : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, p. 1283.
- Ummul Mu'minin, K. A. W., 2024. Analysis of Joseph V. Mascelli's 5'C Cinematographic Technique On the movie All Quiet on the Wstren Front. *Palakka:Media and Islamic Communication*, p. 179.
- Yasya, T. A., 2019. Membangun unsur dramatik dengan penerapan camera movement pada sinematografi film fiksi "Hah.". *Institut Seni Indonrsia Yogyakarta*, p. 2.

BAB 7

INDUSTRI FILM DAN TV

7.1 Pendahuluan

Hollywood merupakan tempat dimana film berkembang mulai dari awal hingga era kontemporer. Abad ke-20, sekitar tahun 1900 hingga 1927 adalah era dimana lahirnya sistem studio untuk industri film Amerika. Terpusat di wilayah yang kemudian dikenal sebagai Hollywood, Los Angeles dengan cuaca yang mendukung dan lanskap yang indah mendorong berkembangnya studio film disana. Industri film Hollywood menjadi simbol kesuksesan industri film dengan kemunculan studio besar dalam industri ini, sebut saja Warner Brothers, Universal, 20th Century Fox, Walt Disney, Columbia dan Paramount yang perdana memproduksi film bisu (*silent films*).

Hadirnya film bersuara mengakhiri perkembangan film bisu, studio film mengubah penyutradaraan dan melahirkan genre musikal dan film *noir* dengan meningkatkan investasi teknologi audio. Periode ini dikenal sebagai era keemasan pada industri film Hollywood. Produksi film saat itu mulai memiliki standar berbasis genre, seperti genre musikal, maupun melodrama. Studio film mendominasi sistem

Kajian Film dan Televisi

perfileman mulai dari produksi, distribusi, hingga jaringan bioskop.

Film menjadi salah satu media tontonan yang paling digemari karena memiliki karakteristik dengan format layar lebar (*cinema scope*) dan warna (*technicolor*) yang maksimal dan dapat diproduksi dengan skala besar. Salah satu produk budaya yang memiliki nilai ekonomi ini memiliki kekuatan yang sangat besar di Masyarakat (Putri, 2018). Film memiliki kekuatan yang besar dikarenakan tidak terpisahkannya film secara budaya dan ekonomi. Konsep budaya dan ekonomi ini yang menguatkan film tidak hanya sekedar tontonan, namun juga pusat bisnis yang berbasis *high-concept* film. Film bisa di distribusikan secara luas dengan sistem *franchise* dan dapat dibuat sekuel atau lanjutan apabila film tersebut laris dipasaran.

Lalu muncullah sutradara muda dengan pendekatan lebih eksperimental dan realistis, seperti Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, dan Steven Spielberg (1967–awal 1980-an) yang menghasilkan banyak film-film legendaris, sebut saja seperti *The Godfather*, *Taxi Driver*, *Jaws*. Film-film ini yang memelopori konsep film *blockbuster*, yaitu film beranggaran besar dengan pemasaran masif dan rilis luas.

Film *blockbuster* dipenuhi dengan aktor-aktris yang terkenal, cerita yang menarik, efek visual yang memanjakan

mata dan *soundtrack* dari para musisi tenar yang membuat film-film *blockbuster* Hollywood memiliki nilai ekonomi tinggi. Disamping itu, penetrasi pasarnya yang amat agresif, namun di sisi lain, memuat nilai-nilai budaya (cara hidup, adat, nilai dan norma, ideologi, hingga budaya politik dan sebagainya) yang kemudian mampu menyusup dengan baik ke benak pikiran para penontonnya dari negara lain. Kehadiran nilai-nilai budaya dalam film *blockbuster* kerap dimanfaatkan Hollywood untuk memperlihatkan kekuatan dan upayanya untuk mendominasi kehidupan politik dan keamanan dunia.

Keuntungan ekonomi yang dapat diperoleh studio dengan konsep film *blockbuster* ternyata tidak hanya dari film-film yang mereka produksi sendiri, namun juga film yang mereka pilih dari produser independen yang mendapat modal dari usaha-usaha pelengkap film. Perbedaannya, studio besar tidak dapat memiliki monopoli atas orisinalitas dan kreativitas sebuah film yang dimiliki produser independen. Produksi merupakan tahapan mulai dari pencarian dana/investasi hingga film siap ditonton, yang didalamnya terdapat proses kreatif dari pembuatan film, termasuk kru, investor, rumah produksi, perusahaan penyewaan alat, dan post-production house yang terlibat dalam pembuatan film (Effendy, 2008).

Selain dari keuntungan penjualan/distribusi tiket, studio besar memperoleh keuntungan dari;

Kajian Film dan Televisi

1. Pembiayaan studio. Studio besar bisa mengambil dana dari beberapa sumber seperti perusahaan induk, investor dan juga Bank dengan jaminan asset berupa fasilitas produksi dan film yang belum dirilis.
2. Purna jual. Studio besar memperoleh keuntungan dari hasil pendapatan distribusi luar negeri. Film yang ditayangkan bersamaa dengan tayangan perdana menjadi sumber keuntungan yang signifikan, selain keuntungan dari tayangan TV pay-per-view dan pasar home video.
3. Usaha lainnya. Studio besar mendapatkan keuntungan dari kegiatan diluar penjualan tiket seperti:
 - a. Merchandise. Keuntungan dapat diperoleh merchandise tidak bisa dianggap remeh. Perusahaan biasanya memberikan izin untuk perusahaan lain menggunakan karakter dan symbol-simbol khas dari sebuah film;
 - b. Mainan. Sama seperti merchandise, perusahaan mainan mau membayar kepada studio besar 10 persen dari harga eceran mainan atau boneka, untuk dapat menjadi bagian dari rilisnya sebuah film.
 - c. Musik. Ini bukan barang baru. Musik adalah sumber pendapatan dari film yang tidak terpisahkan. Musik masih memiliki peran penting selain mendukung adegan di sepanjang alur cerita film. Tidak heran bila musi menjadi sumber pendapatan untuk studio film.

Dari beragamnya sumber pendapatan yang dapat diperoleh oleh studio film, dapat dilihat bahwa manajemen industri film terbagi menjadi tiga bagian besar, yakni bagian produksi, distribusi dan eksebis. Manajemen industri film ini dapat digambarkan sebagai seni yang tak tampak, karena sepenuhnya berjalan dibelakang layar, jauh dari hiruk pikuk dan sorotan publik di tahap eksebis (Sasono et.al., 2011).

Studio menjadi bagian dari konglomerat media global seiring dengan semakin berkembangnya era *blockbuster* dan *franchise* (1980–2000-an). Produksi film semakin berorientasi pasar internasional dan itu terbukti dengan suksesnya film Jurassic Park dan Titanic yang dikenal di seluruh dunia. Film-film ini kemudian menjadi *trendsetter* untuk film yang berbasis digital dan *streaming* yang menyebabkan perubahan paling radikal karena distribusi digital (dari tahun 2010 hingga sekarang).

7.2 Industri Film Indonesia

Perkembangan industri film di Indonesia seiring dengan perkembangan industri film dunia sejak tahun 1900. Film Loetoeng Kasaroeng (1926) yang saat itu diproduksi di Hindia Belanda diproduseri oleh pengusaha Belanda. Di awal kemunculan film di Indonesia, pengusaha Belanda dan Tionghoa masih mendominasi industry ini. Perkembangan

Kajian Film dan Televisi

industri film Indonesia kemudian melahirkan tokoh penting dalam perfileman Indonesia, Ia adalah Usmar Ismail, sang sutradara film *Darah dan Doa* yang tayang pada 30 Maret 1950, dan selanjutnya tanggal tersebut diperingati sebagai Hari Film Nasional. Setelah hari itu, industri film di Indonesia semakin berkembang pesat. Banyak film diproduksi dengan berbagai genre film, mulai dari genre populer, drama, komedi, hingga film perjuangan dan musikal.

Film merupakan media penyampai pesan. Yang lazim disampaikan sebuah film pada awal perkembangannya adalah pesan-pesan kebudayaan. Setelahnya, penggambaran budaya lokal dan pemanfaatan media film sebagai alat penyampai pesan baik politik dan budaya maupun sebagai alat penggiat ekonomi tetap muncul pada industri film Indonesia. Indonesia di awal kemerdekaan memanfaatkan film sebagai kekuatan budaya dan ekonomi. Sebagai contoh, saat kepemimpinan Presiden Soeharto di era Orde Baru, film digunakan untuk menyampaikan citra kepemimpinan Soeharto sebagai pahlawan Bangsa. Film ini menjadi tontonan wajib yang ditonton sepuh lapisan Masyarakat setiap tahunnya yang menjadi ikon penumpasan gerakan pemberontak oleh Soeharto kala itu.

Pada era tahun 1970–1980-an, film horor dan komedi menjadi sangat dominan, menggantikan film yang dipenuhi

unsur budaya dan politik, dimana film Pengabdian Setan menjadi ikonik perfileman horor Indoensia di fase berikutnya. Hingga tahun 1990an, film percintaan dan horror masih mewarnai bioskop tanah air. Industri film mulai mengalami penurunan drastis karena krisis ekonomi 1998 serta perkembangan televisi yang memunculkan tayangan sinema elektronik (sinetron) di televisi.

Animo masyarakat setelah 1998 untuk menonton film di bioskop semakin berkurang, digantikan dengan tontonan sinetron dan film-film lama yang berulang kali ditayangkan di Televisi. Di tahun 2000an, seiring dengan kondisi ekonomi politik Indonesia yang semakin membaik paska di era reformasi dan keamanan yang kondusif, kebangkitan film Indonesia kembali bersinar dengan suksesnya film Petualangan Sherina dan film Ada Apa dengan Cinta? yang secara komersial menarik kembali minat penonton ke bioskop. Era kebangkitan perfileman Indonesia ini melahirkan genre yang semakin beragam, tidak hanya komedi dan horror, namun juga film bergenre drama remaja, religi, horor modern, hingga film independen yang lahir dari sineas-sineas muda seperti Riri Riza dan Mira Lesmana.

Tantangan Industri Film

Persaingan dengan film Hollywood dan Korea, pembajakan film, ketimpangan distribusi film dan

Kajian Film dan Televisi

ketergantungan pada genre tertentu (horor & drama) menjadi tantangan bagi industri film di Indonesia. Namun berbagai tantangan itu, tidak menghambat film Indonesia untuk menembus pasar internasional melalui film *The Raid* karya Gareth Evans yang dikenal secara global dan *remake* modern film *Pengabdian Setan* oleh Joko Anwar yang sukses di dalam dan luar negeri.

Tantangan terbesar yang dihadapi oleh industry film Indonesia adalah saat pandemi Corona. Bioskop diharuskan tutup selama berbulan-bulan tanpa penjelasan yang pasti. Semua berada dalam ketidakpastian, penundaan produksi dan rilis film, mengakibatkan penurunan drastis jumlah penonton di bioskop. Industri film menjadi salah satu industry yang terpuak cukup besar karena film adalah sebuah kerja kolaboratif, berbagai stakeholder bergabung disitu, tidak hanya pekerja film, ada fashion, catering, makeup, musik, pelatih *acting*, pekerja umum, dan lain-lain yang mendedikasikan diri di industri ini. Saat pandemi Corona, mereka kehilangan pekerjaan itu.

Memasuki masa *new normal* di tahun 2022, bioskop mulai dibuka kembali, industri film mulai bangkit. Film-film lokal kembali menarik jutaan penonton. Sineas film cukup berbangga, karena mampu bangkit, dan mencapai resiliensi yang positif. Bahkan Film yang muncul setelah pandemi

mencapai tingkatan penonton yang lebih tinggi dibangun sebelum pandemi, sebut saja film *makmum* yang dibintangi Titi Kamal, Samuel Rizal dan Marcel Zelianti, dan film *KKN di Desa Penari* yang menjadi fenomena *box office*, menjadi film terlaris sepanjang masa. Tahun 2023 menjadi titik kebangkitan film secara signifikan. Jumlah produksi film meningkat tajam, total penonton bioskop nasional melampaui angka sebelum pandemi. Namun tetap, genre horor menjadi ratu. Hal ini dikarenakan produksi film bergenre horror yang relatif efisien, dengan basis penonton kuat dan mudah dipasarkan.

Kembali maraknya industri film di Indoensia, tidak terlepas dari berbagai strategi yang dilakukan oleh produser film, seperti promosi digital yang lebih agresif di berbagai platform media sosial. Dari sisi konteks pemasaran dan distribution channel. Jaringan bioskop Cinema XXI dan CGV Cinemas Indonesia terus menambah layar di kota-kota tingkat dua dan tiga, meskipun masih belum merata, namun sudah cukup massif untuk dapat menjangkau penonton di daerah-daerah (tingkat Provinsi), namun belum mencapai ke tingkat Kabupaten. Ini terkait dengan pembiayaan. Harga tiket masuk bioskop bisa dikatakan hanya mampu dibeli oleh masyarakat menengah atas. Bila dibanding dengan UMR, tiket bioskop cenderung menjadi mahal karena ada faktor (makan dan minum), maka tantangan kedepan, agar pertumbuhan

Kajian Film dan Televisi

penonton lebih merata, kita harus membuat bioskop yang terjangkau untuk Masyarakat.

Perusahaan distribusi film atau distributor memainkan peran utama dalam menyalurkan film dari produsen ke jaringan bioskop, televisi dan home video (DVD dan VCD) (Effendy, 2008: 2). Sedangkan ekshibisi adalah muara dari rangkaian pengelolaan pasokan (supply chain management), dimana produk film dikonsumsi oleh penonton dalam berbagai outlet berbeda seperti pertunjukkan di gedung bioskop dalam negeri (juga luar negeri), video di rumah, televisi (kabel dan terestial) (Sasono et.al., 2011: 275). Rantai ekshibisi biasanya dipegang oleh kelompok-kelompok bioskop dengan ribuan layarnya yang menjadi ujung tombak agar output rantai produksi dapat dinikmati oleh penikmat film bioskop (Effendy, 2008)

Ketergantungan pada genre horor juga masih menjadi tantangan bagi film Indonesia. Tidak ada yang salah dengan itu, asal hasil dari produksi tetap mengikuti tren dan perkembangan teknologi terkini. Peningkatan kualitas teknis (VFX dan *sound design*, ditambah lagi dengan perkembangan teknologi AI dan virtual production menjadi sebuah tuntutan masyarakat yang kritis terhadap proses dan hasil akhir audio dan visual dari sebuah film. Selain itu, konteks alur film yang

mengadaptasi dari novel, *thread* viral, kisah nyata menjadi sesuatu yang menarik untuk ditunggu oleh penonton.

Tidak hanya melalui bioskop, perusahaan Film seperti MD Pictures dan Visinema Pictures menjadi lebih agresif dalam Franchise film dan ekspansi ke pasar internasional. Mereka melakukan Kolaborasi dengan platform *streaming* untuk memasarkan film terbaru. Industri film Indonesia telah melalui fase lahir, keemasan, kemunduran, hingga kebangkitan kembali. Dan saat ini, industri film berada dalam fase ekspansi dan globalisasi, dengan potensi besar untuk terus berkembang melalui inovasi cerita, teknologi, dan distribusi digital. Saat pandemi, banyak film akhirnya dirilis melalui platform streaming seperti Netflix dan Disney+Hotstar. Pola konsumsi berubah, penonton mulai terbiasa menonton film dari rumah.

Platform digital seperti Netflix, Disney+ dan Amazon Prime Video telah menjadi bagian penting dari ekosistem film. Dampaknya adalah distribusi film menjadi lebih luas, film pendek dan serial lokal semakin banyak diproduksi sehingga penonton bisa memilih untuk menonton lewat *streaming* atau bioskop. Namun berbagai platform ini juga memiliki resiko terhadap pembajakan digital sehingga menimbulkan potensi penurunan pendapatan bioskop untuk film tertentu. Ini

Kajian Film dan Televisi

menjadi tantangan lain dari pelaku industri film yang terus dicari Solusi penyelesaiannya.

7.3 Perkembangan Industri Televisi

Film yang merupakan bagian dari ekonomi kreatif, tentunya menarik minat para pemodal besar untuk terlibat dalam industri sebagai usaha mendapatkan keuntungan dari bisnis perfilman dunia (Putri, 2013). Namun era keemasan film sempat mengalami pengurangan jumlah penonton bioskop dengan perkembangan siaran televisi ditengah-tengah Masyarakat.

Di awal perkembangannya, Televisi mulai diperkenalkan pada 1920-an dan mulai disiarkan secara komersial pada 1930–1940-an di negara seperti Amerika Serikat dan Inggris. Dengan siaran hitam-putih, konten terbatas (berita, pidato dan hiburan sederhana) saat itu, TV masih menjadi komoditi barang mewah yang hanya dinikmati oleh segelintir orang di AS. Setelah PD II, industri televisi berkembang amat pesat.

Pada tahun 1950-an, televisi menjadi media tontonan utama di rumah tangga. Di AS, tiga jaringan besar seperti NBC, CBS dan ABC mendominasi pasar. Dengan karakteristik siaran yang berisi acara keluarga, situasi komedi (sitcom) dan siaran langsung (*live broadcast*). TV mulai menggantikan radio

sebagai media hiburan favorit keluarga dengan iklan menjadi sumber pendapatan utama bagi pemilik jaringan TV.

Memasuki 1970, Televisi mulai berwarna dan mengalami ekspansi global. Perkembangan teknologi menghadirkan TV dengan peningkatan kualitas gambar yang semakin terang. Dimana perubahan pentingnya adalah munculnya TV kabel dan satelit pada tahun 1990an yang dapat menayangkan saluran khusus seperti CNN (berita 24 jam). Dengan ekspansi siaran TV ke berbagai negara berkembang menjadikan TV tidak hanya sebagai media hiburan, namun juga sebagai alat politik, pendidikan, dan budaya populer.

Perkembangan televisi terus bertambah dengan adanya ekspansi jaringan seperti HBO dan munculnya siaran reality show. Model bisnis mulai bergeser dari iklan ke sistem berlangganan. Dengan globalisasi konten siaran menjadikan Industri TV semakin kompetitif dengan banyaknya pilihan kanal. Ini juga yang pada akhirnya membuat segmentasi audien pada TV.

Di Indonesia sendiri, perkembangan industri TV dimulai dari TVRI yang berdiri tahun 1962, di Jakarta, bertepatan dengan Asian Games IV. Masih hitam putih, siaran TVRI dimonopoli oleh pemerintah. TV berwarna mulai diperkenalkan pada tahun 1970-an, dengan siaran berita resmi, pendidikan, hiburan nasional, Jangkauannya masih

Kajian Film dan Televisi

sangat terbatas. TV pada masa ini berfungsi sebagai alat informasi dan legitimasi pemerintah.

Stasiun TV swasta dimulai dengan munculnya RCTI, SCTV, Indosiar, TPI/MNC TV dan Antv. Sejak bermunculan TV swasta, muncul sinetron, variety show, dan program impor. Persaingan ratingpun mulai muncul. TV mulai menjadi industri komersial, bukan sekadar alat negara, dan iklan menjadi sumber utama pendapatan. Setelah reformasi 1998 dan kebebasan pers meningkat, membuka lebih banyak stasiun baru seperti Metro TV, Trans TV, Trans7, Global TV dan TV One. Diversifikasi konten relatif masih sama, ditambah dengan berita 24 jam, reality show, infotainment dan lain-lain. yang akhirnya membutuhkan pengawasan dan regulasi penyiaran melalui KPI (Komisi Penyiaran Indonesia).

7.4 Konvergensi TV dan Internet

Perkembangan internet di tahun 2000an mengubah pola konsumsi masyarakat akan siaran televisi. Platform Netflix, YouTube dan Disney yang menghadirkan *video on demand* (VOD) dan konten original eksklusif dengan sistem *binge-watching* membuat penonton tidak lagi bergantung pada jadwal siaran. Sejak itu, dalam kurun waktu 20 tahun, perkembangan TV digital dan era *streaming* dominan dan

smart TV menjadikan siaran TV menjadi semakin kompetitif antar platform dalam jaringan internet.

TV streaming memiliki karakteristik yang lebih kompleks dibanding TV konvensional. TV streaming tidak hanya harus memiliki jaringan internet, namun juga harus diaplikasikan pada smart TV dan perangkat OTT (over-the-top). Industri televisi masih terus menghadapi tantangan besar dengan perubahan penting yang terjadi dari TV konvensional ke siaran digital (*analog switch off*) yang dimulai di tahun 2022. Integrasi dengan platform online membuat rating TV konvensional menjadi semakin turun.

Perkembangan platform YouTube, Netflix, Vidio mengubah pola konsumsi masyarakat, terutama generasi muda. Di Era Streaming & OTT (2020–sekarang), karakteristik TV yang terjadi adalah pertumbuhan layanan streaming lokal dan global. Penonton mulai beralih ke konten on-demand, Iklan digital mulai menggeser iklan TV tradisional, Produksi konten kolaborasi TV–digital, TV nasional kini tidak hanya bersaing antar stasiun, tetapi juga dengan platform global.

Dengan karakteristik seperti itu, Tantangan Industri TV Indonesia Saat Ini adalah Penurunan pendapatan iklan TV, Fragmentasi audiens, Regulasi digital yang belum sepenuhnya setara dan adaptasi teknologi dan konten multiplatform. Dibutuhkan kreatifitas agar dapat survive dalam industri ini,

Kajian Film dan Televisi

karenanya, industri film dan TV menjadi salah satu bagian dari industry kreatif yang terus dikembangkan oleh pemiliknya, karena maju mundurnya industry ini, melibatkan banyak unsur.

7.5 Industri Budaya

Sebagai bagian dari industri budaya, film dapat dilihat dalam perspektif yang berbeda baik sebagai hasil seni, alat penyampai pesan edukasi, maupun sebagai media yang menjangkau banyak orang/massa. Industri perfilman merupakan industri budaya yang padat modal. Konsep industri budaya telah lama diusung Hokheimer dan Adorno (1972). Pemahaman umum tentang logika pencerahan dan dominasi menjadi latar belakang bagi Hokheimer dan Adorno dalam menganalisa ciri dan konsekuensi industri budaya. Hokheimer dan Adorno menggunakan istilah 'industri budaya' untuk mengacu pada komodifikasi bentuk-bentuk budaya sebagai akibat dari munculnya industri hiburan di Eropa dan Amerika Serikat pada akhir abad sembilan belas dan awal abad dua puluh, diantaranya film, radio, televisi, musik rakyat, majalah, dan surat kabar. Keduanya berpendapat bahwa munculnya industri hiburan sebagai bentuk perusahaan kapitalistik telah menyebabkan terjadinya standardisasi dan rasionalisasi bentuk-bentuk budaya. Proses ini pada gilirannya

mengurangi kemampuan individu untuk berpikir dan bertindak secara kritis dan otonom.

Lebih lanjut Horkheimer dan Adorno (1972) berpandangan bahwa perkembangan industri budaya merupakan bagian intrinsik dari proses meningkatnya rasionalisasi dan konkretisasi (*reification*) masyarakat modern, sebuah proses yang menjadikan individu lemah dan kurang mampu melakukan cara berpikir bebas dan lebih bergantung pada proses sosial yang berada di luar kontrol mereka. Disinilah pengaruh kuat Max Weber terbukti : 'sangkar besi' Weber tentang tindakan yang dirasionalkan dan dibirokratisasikan digantikan oleh 'sistem besi' industri budaya dimana individu dikitari oleh dunia obyek yang secara esensial identik dan sepenuhnya dikomodifikasikan. Kehidupan ini menyalurkan energi individu ke dalam konsumsi kolektif akan kebutuhan yang sudah ditakar. Individu disesuaikan dan dibiasakan dengan tatanan sosial yang ada melalui setiap keinginan (*desire*) terhadap objek-objek yang diproduksi serta melalui kesenangan yang akan mereka nikmati ketika mengkonsumsi obyek tersebut.

7.6 Peran Pemerintah dalam Industri Budaya

Pemerintah memiliki peran penting dalam industry film. Untuk itu, aturan perihal perfileman terdapat dalam Undang-

Kajian Film dan Televisi

Undang Tahun 1992 yang kemudian diperbarui pada Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang perfileman yang disesuaikan dengan perkembangan media masa. Aturan yang terdapat dalam regulasi formal ini untuk memastikan bahwa tayangan film sesuai dengan norma dan hukum yang berlaku di Tengah Masyarakat Indonesia. Salah satu contoh yang diatur dalam regulasi perfileman adalah klasifikasi usia, ditentukan dengan rating untuk semua umur, 13+, 17+ dll, agar penonton mendapatkan tontonan yang sesuai dengan usia. Selain itu sebagai perlindungan hak kekayaan intelektual (HAKI) yang mengatur tentang pembajakan film yang akan merugikan sineas film tanah air.

Peran pemerintah dalam industri film bersifat multidimensional yang mencakup fungsi regulasi, fasilitasi, pembiayaan, proteksi, promosi, dan diplomasi budaya:

1) Regulator (Pembuat Kebijakan & Aturan Main)

Pemerintah menetapkan kerangka hukum untuk memastikan industri berjalan tertib dan berkelanjutan, melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (termasuk Direktorat Perfilman) serta regulasi seperti UU Perfilman, pemerintah mengatur: Perizinan produksi dan distribusi, Klasifikasi usia penonton, Standar sensor melalui Lembaga Sensor Film, Ketentuan impor

film asing, Perlindungan hak cipta. Fungsi ini menciptakan legal certainty bagi pelaku industri.

2) Fasilitator & Insentif Ekonomi

Pemerintah dapat memberikan Insentif pajak (tax rebate/tax holiday), Dana hibah produksi, Subsidi festival dan distribusi, Kemudahan lokasi syuting (film commission), Sebagai perbandingan, negara seperti South Korea aktif memberi insentif sehingga industri film dan dramanya berkembang pesat secara global.

3) Produsen & Investor (State Involvement)

Dalam beberapa konteks, pemerintah dapat Membiayai film bertema sejarah/nasionalisme, Mendukung film edukatif, Bekerja sama dengan BUMN atau lembaga public, Contohnya, film bertema sejarah yang berkaitan dengan peristiwa seperti Proklamasi Kemerdekaan Indonesia sering mendapat dukungan negara.

4) Protektor Industri Lokal

Pemerintah bisa menerapkan Kuota layar untuk film domestic, Pembatasan impor film asing, Kebijakan afirmatif terhadap film nasional, Tujuannya menjaga daya saing industri

Kajian Film dan Televisi

lokal terhadap dominasi film dari negara dengan industri besar seperti Hollywood di Los Angeles.

5) Promotor Budaya & Diplomasi (Soft Power)

Film adalah instrumen diplomasi budaya. Pemerintah mendukung Partisipasi film dalam festival internasional, Promosi budaya nasional, Kerja sama produksi lintas negara (co-production), Industri film sering menjadi alat nation branding dan penguatan citra global.

6) Pengembangan SDM & Infrastruktur

Pemerintah berperan dalam Pendidikan perfilman (sekolah/akademi film), Pembangunan studio nasional, Pelatihan teknis (sinematografi, editing, VFX), Tanpa intervensi ini, industri sulit berkembang secara struktural.

7.7 Penutup

Industri film Hollywood berevolusi dari sistem studio terintegrasi menjadi ekosistem global berbasis teknologi digital dan IP-franchise. Transformasinya dipengaruhi oleh inovasi teknologi (suara, warna, CGI, streaming), Saat ini, Hollywood berada pada fase redefinisi model distribusi dan monetisasi di tengah dominasi platform digital. Perkembangan film di Indonesia dapat dilihat dari pasca-

pandemi. Industri film Indonesia tidak hanya pulih tetapi mengalami ekspansi cepat. Jumlah produksi meningkat, penonton kembali ke bioskop, dan kepercayaan investor tumbuh. Namun keberlanjutan industri sangat bergantung pada diversifikasi genre, kualitas cerita, dan pemerataan distribusi. Industri film saat ini lebih dinamis, lebih terintegrasi secara digital, dan terus berkembang secara kreatif. Baik film *box office*, film indie, maupun serial *streaming* yang kini menjadi bagian penting dari cara masyarakat Indonesia dan dunia menikmati cerita visual.

Perkembangan TV yang berkembang dari siaran terbatas hitam-putih menjadi ekosistem digital berbasis streaming dan on-demand transformasinya dipengaruhi oleh Inovasi teknologi (warna, satelit, digital, internet), Perubahan model bisnis (iklan → langganan → platform digital) dan pergeseran perilaku audiens. Industri TV Indonesia berkembang dari monopoli negara (TVRI) menjadi industri swasta yang kompetitif, dan kini memasuki era digital yang menuntut inovasi serta konvergensi media. Transformasi ini dipengaruhi oleh perubahan politik (Reformasi), teknologi (digitalisasi), dan perilaku konsumen (streaming).

Diperlukan peran pemerintah dalam meningkatkan *economics skill* agar secara kualitas, perfileman Indonesia jauh lebih baik lagi. Dengan kekayaan kultur dan SDM (*Director*,

Kajian Film dan Televisi

writer dan *actor* dan lain lain) film Indonesia akan dapat menjadi medium diplomatik di dunia Internasional sebagaimana film Korea dan India. Pemerintah harus menyadari bahwa film adalah investasi kebudayaan, perjalanan peradaban bangsa dari masa kemasa yang dapat dilihat, dinilai dan dinikmati. Sebagaimana penonton dapat melihat lokalitas budaya dari seluruh budaya yang besar, lewat film.

DAFTAR PUSTAKA

- Adorno, Theodore W & Horkheimer, Max (1972). *Dialectic of Enlightenment*. New York: The Seabury Press.
- Effendy, Heru. (2008). *Industri Perfilman Indonesia: Sebuah Kajian*. Jakarta: Erlangga.
- Putri, Idola Perdini. (2013). *Mendefinisikan Ulang Film Indie: Deskripsi Perkembangan Sinema Independen Indonesia*. Jurnal Komunikasi Indonesia. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sasono, Eric et. al.. (2011). *Menjegal Film Indonesia: Pemetaan Ekonomi Politik Industri Film Indonesia*. Jakarta: Rumah Film Indonesia & Yayasan Tifa.
- Thompson, John B (1990). *Ideology and Modern Culture – Critical Social Theory in The Era of Mass Communication*. California: Stanford University Press. Jurnal
- Ashton, D. (2013). *Media work and the creative industries Identity work, and professionalism*. <http://doi.org/10.1108/00400911111159494>
- Putri, Idola Perdini., Reni Nuraeni, Maylanny Christin, Mohamad Syahriar Sugandi, *Industri Film Indonesia Sebagai Bagian dari Industri Kreatif Indonesia*. Jurnal LISKI | Vol. 3. No. 1 | 2017
- UU Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman

Kajian Film dan Televisi

BAB 8

AUDIENS DAN BUDAYA POPULER

Pendahuluan

Perkembangan teknologi media dan komunikasi pada era digital telah mengubah fundamental cara masyarakat memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi informasi. Evolusi ini bukan semata transformasi teknis, tetapi juga transformasi sosial dan budaya yang memengaruhi berbagai struktur kehidupan. Media digital menghadirkan ruang interaksi baru yang bersifat terbuka, non-linear, dan sering kali tidak terikat oleh batas teritorial. Kondisi ini menjadikan media bukan lagi sekadar saluran informasi, melainkan lingkungan sosial yang membentuk pola pikir, perilaku, dan praktik budaya masyarakat.

Dalam dinamika tersebut, audiens mengalami perubahan posisi yang sangat signifikan. Jika pada era media konvensional publik diposisikan sebagai penerima pesan yang pasif, perkembangan teknologi digital menggeser mereka menjadi aktor yang aktif, kritis, dan partisipatif. Mereka tidak hanya menginterpretasikan isi pesan, tetapi juga turut menciptakan dan menyebarkan konten melalui media sosial, platform berbagi video, blog, maupun ruang diskusi digital.

Kajian Film dan Televisi

Perubahan ini mengaburkan batas antara produser (producers) dan konsumen (consumers), menciptakan fenomena *produsage* di mana produksi dan penggunaan berlangsung secara simultan.

Transformasi ini memiliki implikasi yang luas terhadap permasalahan budaya. Budaya populer, yang berkembang melalui konsumsi massal dan praktik komersialisasi, sering kali menjadi arena perebutan makna antara struktur industri budaya dan kreativitas audiens. Dalam banyak kasus, budaya populer menghadirkan nilai-nilai yang mudah diakses, bersifat hiburan, dan terstandardisasi, sehingga berpotensi mendorong homogenisasi budaya. Namun, pada saat yang sama, audiens juga menampilkan kemampuan untuk mengolah ulang dan mengadaptasi elemen-elemen budaya populer tersebut ke dalam konteks sosial dan budaya masing-masing, sehingga menghasilkan praktik budaya baru yang bersifat hybrid.

Globalisasi media menambah kompleksitas fenomena ini. Arus konten budaya dari pusat produksi global seperti Amerika Serikat, Korea Selatan, dan Jepang, misalnya, memiliki pengaruh kuat terhadap konsumsi budaya lokal. Hal ini memunculkan kekhawatiran tentang erosi identitas budaya lokal dan dominasi ideologi budaya global. Namun, pandangan tersebut tidak sepenuhnya menggambarkan

kenyataan, sebab proses globalisasi juga memungkinkan munculnya bentuk-bentuk resistensi, apropriasi, dan reinterpretasi oleh audiens lokal. Dengan demikian, budaya populer bukan hanya alat penetrasi globalisasi, tetapi juga ruang negosiasi yang diciptakan oleh audiens.

Selain persoalan global-lokal, permasalahan yang berkaitan dengan representasi dan ideologi dalam budaya populer juga menjadi sorotan utama. Media populer kerap mereproduksi stereotip sosial mengenai gender, etnisitas, kelas, dan identitas lainnya. Representasi yang bias ini tidak hanya menciptakan persepsi tertentu tentang kelompok sosial, tetapi juga berpotensi mengukuhkan struktur ketimpangan yang sudah ada. Meskipun audiens kini lebih kritis dan vokal dalam menanggapi representasi tersebut, struktur industri budaya tetap memiliki kekuatan besar dalam menentukan narasi yang dominan.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital menghadirkan ketimpangan baru terkait akses, literasi media, dan kemampuan partisipasi. Tidak semua segmen masyarakat memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat secara aktif dalam ekosistem media digital. Ketimpangan ini memunculkan fenomena *digital divide* yang berdampak pada kualitas partisipasi audiens dan kemampuan mereka memaknai konten budaya populer secara kritis. Dengan

Kajian Film dan Televisi

demikian, tidak semua audiens menikmati tingkat agensi yang sama dalam menghadapi arus budaya populer yang terus berkembang.

Lebih jauh, budaya populer telah menjadi arena ekonomi politik yang kompleks, di mana kepentingan korporasi, negara, dan komunitas digital saling berkelindan. Industri budaya memainkan peran besar dalam menentukan tren, selera, dan nilai-nilai budaya yang disebarluaskan kepada publik. Di sisi lain, audiens juga semakin berperan dalam menilai, memilih, dan menyebarkan produk budaya tertentu sehingga memengaruhi arah komodifikasi budaya. Relasi ini memperlihatkan bahwa budaya populer merupakan medan yang tidak hanya membentuk identitas individual dan kolektif, tetapi juga mencerminkan pertarungan kekuasaan dalam skala yang lebih luas.

Dengan mempertimbangkan berbagai dinamika tersebut, kajian mengenai audiens dan budaya populer menjadi semakin penting dalam memahami perubahan sosiokultural di era digital. Penelitian dalam bidang ini memungkinkan pengungkapan mekanisme bagaimana media membentuk pola konsumsi budaya, bagaimana audiens bernegosiasi dengan pesan media, serta bagaimana budaya populer berkontribusi terhadap konstruksi identitas, ideologi, dan relasi kekuasaan dalam masyarakat kontemporer. Oleh

karena itu, pendalaman terhadap topik ini bukan hanya memiliki nilai akademik, tetapi juga relevansi praktis dalam menghadapi tantangan budaya di era global dan digital saat ini.

1. Pengertian Audiens

Dalam studi media, audiens merujuk pada kelompok individu yang menjadi penerima pesan komunikatif melalui berbagai saluran media, baik tradisional maupun digital. Pada awalnya, audiens dipahami sebagai kelompok pasif yang hanya menerima pesan tanpa kemampuan menafsirkan. Pandangan ini sejalan dengan model komunikasi linear yang menempatkan media sebagai pihak dominan dan audiens sebagai objek (McQuail, 2010). Namun, perkembangan teori komunikasi dan media menunjukkan pergeseran paradigma yang signifikan terhadap cara memahami audiens.

Perubahan tersebut terutama dipengaruhi oleh munculnya pendekatan *cultural studies* yang menekankan peran aktif audiens dalam proses pemaknaan pesan media. Stuart Hall (1980) melalui teori *encoding/decoding* menyatakan bahwa pesan media tidak diterima secara seragam oleh audiens, melainkan ditafsirkan berdasarkan latar belakang sosial, budaya, dan pengalaman individu. Dengan demikian, audiens tidak lagi diposisikan sebagai penerima

Kajian Film dan Televisi

pasif, melainkan sebagai subjek yang aktif dalam membangun makna.

Lebih lanjut, audiens juga dipahami sebagai entitas yang heterogen dan dinamis. McQuail (2010) menegaskan bahwa audiens terdiri dari individu-individu dengan karakteristik yang berbeda, seperti usia, pendidikan, kelas sosial, nilai budaya, dan kepentingan pribadi. Keberagaman ini menyebabkan respons audiens terhadap pesan media menjadi sangat bervariasi. Oleh karena itu, konsep audiens tidak dapat disederhanakan sebagai satu kesatuan yang homogen, melainkan sebagai kumpulan interpretasi yang beragam.

Dalam konteks media modern, terutama media digital dan media sosial, audiens mengalami transformasi peran yang semakin kompleks. Audiens tidak hanya mengonsumsi konten, tetapi juga memproduksi, mendistribusikan, dan mengomentari pesan media. Jenkins (2006) menyebut fenomena ini sebagai *participatory culture*, di mana batas antara produsen dan konsumen media menjadi semakin kabur. Audiens berperan aktif dalam membentuk wacana publik melalui interaksi digital yang berlangsung secara dua arah.

Selain itu, perkembangan teknologi komunikasi telah melahirkan konsep audiens yang bersifat interaktif dan terfragmentasi. Livingstone (2004) menjelaskan bahwa

audiens dalam era digital cenderung terpecah ke dalam komunitas-komunitas kecil berdasarkan minat tertentu. Fragmentasi ini menuntut pemahaman audiens yang lebih kontekstual, karena konsumsi media tidak lagi bersifat massal, melainkan personal dan berbasis preferensi individu.

Dengan demikian, konsep audiens dalam kajian media kontemporer tidak lagi dapat dipahami secara sederhana sebagai penerima pesan semata. Audiens merupakan aktor sosial yang aktif, kritis, dan memiliki kemampuan untuk menegosiasikan makna pesan media.

Pemahaman yang komprehensif terhadap audiens menjadi penting bagi peneliti, praktisi media, dan komunikator agar proses komunikasi dapat berlangsung secara efektif dan relevan dengan realitas sosial yang terus berkembang.

8.1 Perubahan Paradigma Audiens

8.1.1 Audiens Pasif (Model Efek Jarum Hipodermik)

Paradigma audiens pasif merupakan pandangan awal dalam studi komunikasi massa yang berkembang pada awal abad ke-20. Model ini dikenal sebagai *Hypodermic Needle Theory* atau *Magic Bullet Theory*, yang memandang media sebagai alat yang sangat kuat dalam memengaruhi perilaku audiens secara langsung dan seragam (Lasswell, 1927). Audiens dianalogikan sebagai "sasaran tembak" atau "tubuh

Kajian Film dan Televisi

pasif” yang menerima pesan media tanpa kemampuan untuk menolak atau menafsirkan pesan tersebut secara kritis.

Dalam model ini, pesan media dianggap bekerja secara linier: media menyampaikan pesan, dan audiens secara otomatis terpengaruh oleh pesan tersebut. Pandangan ini banyak dipengaruhi oleh konteks sosial-politik saat itu, seperti propaganda perang dan munculnya media massa modern. Meskipun kemudian dikritik karena menyederhanakan kompleksitas audiens, paradigma audiens pasif memberikan fondasi awal bagi penelitian tentang efek media, khususnya terkait persuasi dan propaganda.

8.1.2 Audiens Aktif (Uses and Gratifications)

Sebagai respons terhadap keterbatasan paradigma audiens pasif, muncul pendekatan yang menempatkan audiens sebagai subjek yang lebih aktif dalam proses komunikasi. Teori *Uses and Gratifications* yang dikembangkan oleh Blumler dan Katz (1974) menegaskan bahwa audiens secara sadar memilih media dan konten berdasarkan kebutuhan serta motif tertentu. Fokus teori ini bergeser dari “apa yang dilakukan media terhadap audiens” menjadi “apa yang dilakukan audiens terhadap media”.

Menurut pendekatan ini, audiens menggunakan media untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti kebutuhan

informasi, hiburan, identitas personal, integrasi sosial, dan pelarian dari realitas. Dengan demikian, audiens dipandang memiliki otonomi dan kemampuan reflektif dalam menentukan makna serta kegunaan media. Paradigma audiens aktif menegaskan bahwa efek media tidak bersifat seragam, melainkan sangat bergantung pada konteks individu dan sosial audiens.

8.1.3 Audiens Partisipatoris (Participatory Culture)

Perkembangan teknologi digital dan media baru melahirkan paradigma audiens yang lebih kompleks, yaitu audiens partisipatoris. Jenkins (2006) memperkenalkan konsep *participatory culture* untuk menjelaskan kondisi di mana audiens tidak hanya mengonsumsi media, tetapi juga terlibat aktif dalam produksi, distribusi, dan reinterpretasi konten media. Dalam konteks ini, batas antara produsen dan konsumen media menjadi semakin kabur.

Audiens partisipatoris berperan sebagai *prosumer* (producer-consumer), yang secara aktif berkontribusi dalam ekosistem media melalui media sosial, blog, forum daring, dan platform berbagi konten. Partisipasi ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga kultural, karena audiens ikut membentuk makna, wacana, dan nilai-nilai budaya populer. Paradigma ini menegaskan bahwa audiens memiliki kekuatan simbolik

Kajian Film dan Televisi

dalam membangun realitas sosial melalui praktik komunikasi yang kolaboratif dan interaktif.

Secara keseluruhan, perubahan paradigma audiens menunjukkan pergeseran dari pandangan deterministik menuju pemahaman yang lebih kontekstual dan partisipatif. Audiens tidak lagi diposisikan sebagai objek komunikasi semata, melainkan sebagai aktor sosial yang memiliki agensi, kreativitas, dan kemampuan kritis dalam berinteraksi dengan media.

8.2 Jenis-jenis Audiens

Dalam kajian komunikasi dan media, audiens tidak dipahami sebagai kelompok yang tunggal dan seragam. Perkembangan media, teknologi, serta perubahan pola konsumsi informasi telah melahirkan berbagai jenis audiens dengan karakteristik yang berbeda-beda. Klasifikasi jenis audiens ini penting untuk memahami bagaimana pesan media diterima, dimaknai, dan direspons oleh kelompok masyarakat yang beragam. Berikut ini merupakan beberapa jenis audiens yang umum dibahas dalam studi media kontemporer.

8.2.1 Audiens Massal

Audiens massal merujuk pada kelompok penerima pesan yang berjumlah besar, bersifat heterogen, dan tidak memiliki

hubungan personal satu sama lain. Jenis audiens ini lazim ditemukan pada media massa tradisional seperti surat kabar, radio, dan televisi. McQuail (2010) menjelaskan bahwa audiens massal dicirikan oleh anonimitas, keterpisahan secara geografis, serta minimnya interaksi langsung antara pengirim pesan dan penerima pesan.

Dalam konteks audiens massal, pesan media umumnya disusun secara umum agar dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Akibatnya, tingkat personalisasi pesan relatif rendah. Meskipun demikian, audiens massal tetap memainkan peran penting dalam pembentukan opini publik dan penyebaran informasi berskala luas, terutama dalam konteks komunikasi politik dan informasi publik.

8.2.2 Audiens Tersegmentasi

Audiens tersegmentasi adalah kelompok audiens yang terbentuk berdasarkan kesamaan minat, kebutuhan, atau karakteristik tertentu. Segmentasi audiens ini semakin menonjol seiring dengan berkembangnya media khusus dan platform digital. Contoh audiens tersegmentasi antara lain penggemar K-Pop, komunitas gamer, pecinta film, atau kelompok pembaca genre tertentu. Menurut Turow (2011), segmentasi audiens memungkinkan media dan industri

Kajian Film dan Televisi

komunikasi untuk menyesuaikan konten dengan preferensi kelompok tertentu secara lebih spesifik.

Keberadaan audiens tersegmentasi menunjukkan bahwa konsumsi media tidak lagi bersifat massal, melainkan selektif dan berbasis minat. Segmentasi ini berdampak pada strategi produksi dan distribusi media, di mana pesan disesuaikan dengan karakteristik audiens agar lebih relevan dan efektif.

8.2.3 Audiens Digital dan Interaktif

Audiens digital dan interaktif merujuk pada audiens yang terlibat secara aktif dalam ekosistem media digital. Tidak hanya mengonsumsi konten, audiens jenis ini juga berpartisipasi melalui berbagai bentuk interaksi, seperti memberikan *likes*, membagikan (*share*) konten, menulis komentar, serta membuat ulang atau memodifikasi konten (*remix*). Livingstone (2004) menekankan bahwa audiens digital memiliki tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan audiens media tradisional.

Interaktivitas ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara audiens dan produsen media, serta antar-audiens itu sendiri. Audiens digital berperan penting dalam penyebaran pesan secara viral dan dalam pembentukan makna kolektif di ruang publik digital.

8.2.4 Komunitas Daring

Komunitas daring merupakan bentuk audiens yang lebih terorganisasi, di mana individu-individu tidak hanya berbagi minat yang sama, tetapi juga membangun hubungan sosial yang berkelanjutan melalui platform digital. Komunitas ini dapat berbentuk fandom, forum diskusi, grup media sosial, atau komunitas berbasis platform tertentu. Rheingold (2000) menyebut fenomena ini sebagai *virtual communities*, yakni komunitas sosial yang terbentuk melalui interaksi daring yang intens dan berulang.

Dalam komunitas daring, audiens berperan aktif dalam menciptakan norma, nilai, dan identitas kolektif. Media tidak hanya menjadi sarana konsumsi informasi, tetapi juga ruang sosial tempat terjadinya negosiasi makna dan pembentukan solidaritas. Oleh karena itu, komunitas daring merepresentasikan bentuk audiens yang paling partisipatif dan kolaboratif dalam lanskap media digital saat ini.

8.3 Konsep Audiens

Konsep audiens dalam kajian media mengalami perubahan signifikan seiring perkembangan teknologi, sosial, dan budaya. Audiens tidak lagi dipahami sebagai kelompok homogen yang pasif, melainkan sebagai subjek aktif dengan kemampuan interpretasi dan resistensi terhadap pesan media.

8.3.1 Audiens sebagai Penerima Pasif

Pada tahap awal studi media, audiens dipandang sebagai massa yang mudah dipengaruhi. Pandangan ini tercermin dalam **model jarum hipodermik**, yang mengasumsikan bahwa pesan media disuntikkan langsung ke dalam kesadaran audiens dan menghasilkan efek seragam.

Pendekatan ini banyak digunakan dalam konteks propaganda politik dan iklan pada awal abad ke-20.

8.3.2 Audiens sebagai Penerima Aktif

Seiring berkembangnya penelitian media, muncul pandangan bahwa audiens bersifat aktif. Teori *Uses and Gratifications* menekankan bahwa audiens menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu seperti hiburan, informasi, identitas diri, dan interaksi sosial.

Tokoh seperti Elihu Katz menegaskan bahwa audiens memiliki motivasi dan tujuan dalam mengonsumsi media, bukan sekadar menerima pesan secara pasif.

8.3.3 Audiens sebagai Produsen Makna

Pendekatan kultural, khususnya melalui Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies, memandang audiens sebagai agen yang secara aktif menafsirkan teks media berdasarkan latar belakang sosial dan budaya mereka.

Stuart Hall melalui model *encoding/decoding* menjelaskan bahwa makna media tidak bersifat tunggal, melainkan dapat ditafsirkan secara dominan, negosiasi, atau oposisi oleh audiens.

8.3.4 Audiens dalam Era Media Digital

Di era digital, batas antara produsen dan audiens semakin kabur. Audiens kini berperan sebagai **produser konten**, komentator, kurator, dan distributor. Fenomena ini dijelaskan oleh Henry Jenkins melalui konsep *participatory culture* dan *convergence culture*.

Audiens tidak hanya mengonsumsi budaya populer, tetapi juga ikut membentuk dan menyebarkannya melalui praktik remix, fandom, dan konten buatan pengguna (*user-generated content*).

Distribusi media.

Distribusi media merupakan proses penyaluran konten media dari produsen kepada audiens melalui berbagai saluran komunikasi. Dalam konteks budaya populer, distribusi media memainkan peran krusial karena menentukan **siapa yang dapat mengakses konten, bagaimana konten tersebut dikonsumsi, dan sejauh mana pengaruh budaya populer menyebar dalam masyarakat.**

Kajian Film dan Televisi

a. Distribusi Media Tradisional

Pada era media konvensional, distribusi media bersifat **terpusat dan satu arah**. Media seperti surat kabar, radio, dan televisi dikendalikan oleh institusi besar yang memiliki otoritas penuh atas produksi dan penyebaran pesan. Audiens hanya berperan sebagai penerima pesan tanpa ruang partisipasi.

Model ini sejalan dengan teori komunikasi awal seperti **model efek kuat**, yang dipengaruhi oleh pemikiran Harold D. Lasswell, yang terkenal dengan rumus komunikasi *Who says what, in which channel, to whom, with what effect*. Dalam sistem ini, distribusi media dipengaruhi oleh kepentingan ekonomi, politik, dan ideologis pemilik media.

b. Distribusi Media Digital

Perkembangan internet dan teknologi digital telah mengubah distribusi media menjadi **terdesentralisasi, cepat, dan interaktif**. Platform digital seperti media sosial, layanan streaming, dan portal daring memungkinkan konten didistribusikan secara global tanpa batas geografis.

Menurut Manuel Castells, masyarakat saat ini hidup dalam *network society*, di mana arus informasi bergerak melalui jaringan digital yang fleksibel. Distribusi media tidak lagi dimonopoli oleh institusi besar, tetapi juga melibatkan individu sebagai produsen sekaligus distributor (*prosumer*).

c. **Distribusi Media dan Budaya Populer**

Dalam budaya populer, distribusi media menentukan viralitas dan popularitas suatu produk budaya—musik, film, meme, atau tren gaya hidup. Algoritma platform digital berperan besar dalam mengatur visibilitas konten, sehingga selera audiens sering kali dibentuk oleh logika platform, bukan semata-mata pilihan personal.

Distribusi media modern juga mendorong terbentuknya **budaya partisipatif**, di mana audiens aktif membagikan, memodifikasi, dan memproduksi ulang konten budaya.

Budaya Populer

a. **Pengertian Budaya Populer**

Budaya populer (*popular culture*) merujuk pada bentuk-bentuk budaya yang berkembang, diproduksi, dan dikonsumsi secara luas oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Budaya ini umumnya tersebar melalui media massa dan media digital, sehingga memiliki jangkauan yang luas dan lintas batas sosial. Budaya populer sering dikaitkan dengan praktik hiburan, gaya hidup, serta simbol-simbol budaya yang mudah dikenali dan diakses oleh publik.

John Storey (2018) mendefinisikan budaya populer sebagai budaya yang "disukai oleh banyak orang" (*well-liked by many people*), sekaligus sebagai produk dari industri

Kajian Film dan Televisi

budaya. Definisi ini menekankan bahwa budaya populer tidak lahir secara spontan, melainkan melalui proses produksi, distribusi, dan komodifikasi oleh industri media dan budaya. Dalam konteks ini, budaya populer menjadi bagian dari mekanisme ekonomi dan kekuasaan yang memengaruhi selera serta preferensi masyarakat.

Lebih lanjut, perspektif kritis seperti yang dikemukakan oleh Adorno dan Horkheimer (2002) memandang budaya populer sebagai bagian dari *culture industry*, yakni sistem industri yang menghasilkan produk budaya secara massal untuk tujuan komersial. Namun, pendekatan kontemporer tidak hanya melihat budaya populer sebagai alat dominasi, melainkan juga sebagai ruang negosiasi makna, identitas, dan ekspresi sosial, terutama ketika audiens terlibat aktif dalam konsumsi dan produksi budaya tersebut.

b. Karakteristik Budaya Populer

Salah satu karakteristik utama budaya populer adalah sifatnya yang mudah diakses dan dapat dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat. Produk budaya populer tidak memerlukan kompetensi budaya yang tinggi untuk dipahami, sehingga dapat dikonsumsi oleh audiens yang luas dengan latar belakang sosial yang beragam. Aksesibilitas ini menjadi

faktor penting dalam penyebaran budaya populer secara masif.

Selain itu, budaya populer diproduksi secara massal oleh industri media dan budaya. Produksi massal ini memungkinkan distribusi yang luas melalui berbagai platform, seperti televisi, layanan streaming, media sosial, dan aplikasi digital. Menurut Storey (2018), keterkaitan budaya populer dengan industri menjadikannya sangat responsif terhadap logika pasar, termasuk selera audiens dan keuntungan ekonomi.

Karakteristik lain dari budaya populer adalah sifatnya yang dinamis dan cepat berubah mengikuti tren, teknologi, dan algoritma media digital. Dalam era platform digital, popularitas suatu konten sangat dipengaruhi oleh mekanisme algoritmik yang menentukan visibilitas dan viralitas. Hal ini menyebabkan siklus hidup budaya populer menjadi relatif singkat dan terus mengalami pembaruan.

Budaya populer juga bersifat global sekaligus lokal, atau sering disebut sebagai *glokalisasi*. Fenomena ini terlihat pada budaya seperti K-Pop, yang dikonsumsi secara global namun tetap mempertahankan identitas budaya Korea (Jin, 2016). Dengan demikian, budaya populer menjadi ruang pertemuan antara pengaruh global dan nilai-nilai lokal.

Kajian Film dan Televisi

Terakhir, budaya populer didorong oleh partisipasi audiens. Audiens tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga berperan aktif dalam menyebarkan, memodifikasi, dan memaknai produk budaya melalui praktik seperti *fan culture*, *user-generated content*, dan media sosial. Partisipasi ini memperkuat posisi audiens sebagai aktor penting dalam ekosistem budaya populer (Jenkins, 2006).

c. Contoh Bentuk Budaya Populer

Budaya populer termanifestasi dalam berbagai bentuk yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Dalam bidang musik, genre seperti pop, K-Pop, dan J-Pop menjadi contoh budaya populer yang diproduksi secara industri dan memiliki basis penggemar global. Musik tidak hanya dinikmati sebagai hiburan, tetapi juga membentuk identitas dan gaya hidup audiens.

Dalam bidang film dan drama, produksi Hollywood, serial Netflix, dan anime Jepang menunjukkan bagaimana budaya populer didistribusikan secara global melalui platform digital. Konten-konten ini tidak hanya menghibur, tetapi juga membawa nilai, ideologi, dan representasi budaya tertentu kepada audiens internasional.

Fashion juga merupakan bentuk penting dari budaya populer, seperti *streetwear* dan gaya berpakaian ala Korea

yang banyak diadopsi oleh generasi muda. Melalui media sosial dan figur publik, tren fashion menyebar dengan cepat dan menjadi simbol ekspresi identitas.

Media sosial sendiri telah menjadi ruang utama bagi budaya populer kontemporer, misalnya melalui *TikTok challenges*, *meme culture*, dan konten viral lainnya. Praktik-praktik ini menegaskan peran audiens sebagai produsen sekaligus konsumen budaya. Selain itu, game digital dan esports, seperti *Mobile Legends*, *Roblox*, dan kompetisi esports, merupakan bentuk budaya populer yang menggabungkan hiburan, teknologi, dan komunitas. Game tidak hanya menjadi aktivitas bermain, tetapi juga membentuk ruang social ekonomi, dan budaya baru di era digital.

Hubungan Audiens dan Budaya Populer

Hubungan antara audiens dan budaya populer bersifat timbal balik dan dinamis. Budaya populer tidak hanya dibentuk oleh industri media dan teknologi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh praktik konsumsi dan partisipasi audiens. Dalam konteks ini, audiens tidak lagi diposisikan sebagai penerima pasif, melainkan sebagai aktor sosial yang berperan penting dalam menentukan makna, nilai, dan popularitas suatu produk budaya. Perkembangan media digital semakin

Kajian Film dan Televisi

memperkuat relasi ini dengan membuka ruang interaksi yang luas antara audiens, konten, dan industri budaya.

a. Audiens sebagai Konsumen

Sebagai konsumen, audiens memiliki peran sentral dalam menentukan apa yang menjadi tren dalam budaya populer. Pilihan konsumsi audiens—seperti menonton film, mendengarkan musik, mengikuti serial tertentu, atau menggunakan produk fashion—menjadi indikator utama popularitas suatu konten. Semakin besar jumlah audiens yang mengonsumsi dan mendukung suatu produk budaya, semakin tinggi pula visibilitas dan legitimasi produk tersebut dalam ruang publik (Storey, 2018).

Dalam era media digital, praktik konsumsi audiens juga tercermin melalui data dan metrik, seperti jumlah penayangan (*views*), unduhan, *likes*, dan *shares*. Data ini tidak hanya merepresentasikan preferensi audiens, tetapi juga memengaruhi mekanisme algoritma platform digital dalam mempromosikan konten tertentu. Dengan demikian, konsumsi audiens secara kolektif berkontribusi langsung terhadap pembentukan tren dan arus utama budaya populer (van Dijck, 2013).

Selain itu, konsumsi budaya populer sering kali berkaitan dengan pembentukan identitas sosial dan kultural. Audiens

memilih konten tertentu untuk mengekspresikan selera, afiliasi kelompok, dan posisi sosial mereka. Praktik konsumsi ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya “menggunakan” budaya populer, tetapi juga memaknainya sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari dan konstruksi identitas diri.

b. Audiens sebagai Produsen

Dalam budaya digital kontemporer, audiens tidak hanya berperan sebagai konsumen, tetapi juga sebagai produsen budaya. Fenomena ini dikenal dengan istilah *prosumer* (producer–consumer), di mana batas antara produksi dan konsumsi budaya menjadi semakin kabur (Toffler, 1980; Jenkins, 2006). Audiens secara aktif menciptakan dan menyebarkan konten yang berkaitan dengan budaya populer melalui berbagai platform digital.

Bentuk-bentuk produksi audiens sangat beragam, antara lain pembuatan *fanart*, *cover dance*, meme, serta konten reaksi (*reaction videos*). Praktik-praktik ini menunjukkan bahwa audiens terlibat dalam proses reinterpretasi dan rekontekstualisasi teks budaya populer. Konten yang dihasilkan audiens tidak hanya memperpanjang umur suatu produk budaya, tetapi juga memperkaya makna dan wacana yang mengelilinginya.

Kajian Film dan Televisi

Partisipasi audiens sebagai produsen juga memiliki implikasi ekonomi dan kultural. Di satu sisi, konten buatan audiens dapat memperkuat popularitas dan nilai komersial suatu produk budaya. Di sisi lain, praktik ini mencerminkan adanya ruang kreativitas dan ekspresi yang memungkinkan audiens untuk menegosiasikan makna, identitas, dan kekuasaan dalam ekosistem media. Oleh karena itu, hubungan antara audiens dan budaya populer tidak dapat dipahami secara linear, melainkan sebagai proses interaktif yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6th ed.). London: Sage Publications.
- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2002). *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments*. Stanford: Stanford University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jin, D. Y. (2016). *New Korean Wave: Transnational Cultural Power in the Age of Social Media*. Urbana: University of Illinois Press.
- Storey, J. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (8th ed.). London: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Storey, J. (2018). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (8th ed.). London: Routledge.

BIODATA PENULIS



Dr.Zulkifli, S.IP, M.Si

Program Studi Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Dharmawangsa Medan

Penulis lahir di Bagan Siapi-Api Bengkalis Propinsi Riau tanggal 29 Mei 1963. Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Ilmu Pemerintahan pada Universitas Terbuka pada tahun 1999, kemudian pendidikan Magister Ilmu Komunikasi pada Universitas Dharma Agung Medan tahun 2011, dan pendidikan Doktoral Ilmu Komunikasi Islam pada Universitas Islam Negeri Sumatera Utara di Medan selesai pada tahun 2018. Sebelumnya penulis pernah bekerja dengan berbagai profesi menyangkut penyiaran televisi pada LPP TVRI Sumatera Utara, Aceh, dan Jawa Timur dengan posisi eselon III. e-mail: zulkifli224@dharmawangsa.ac.id

BIODATA PENULIS



Shorihatul Inayah. S.Pd., M.Si

Guru MAN 1 Tuban

Jawa Timur

Penulis lahir di Tuban, 4 Maret 1978. Pendidikan di MI Salafiyah Mandirejo (1989), SMP Mu'allimin Tuban (1992), SMA Bahrul 'Ulum Tambak Beras Jombang (1995), S-1 Pendidikan Kimia di UM (2002), S-2 Kimia di UM (2021), S-3 Pendidikan Kimia UM juga dalam proses penyelesaian Disertasi. Pernah nyantri di Ponpes Al-Fathimiyyah Bahrul 'Ulum Tambak Beras Jombang, latar belakang inilah menjadikannya moderat. Sejak 2003 menjadi Guru di MAN 1 Tuban sampai sekarang, peraih Satya Lencana dan Award ini Juara diberbagai Kompetisi dan Anugerah, serta aktif di Perkumpulan Manager Pendidikan Islam Indonesia. Prestasi

Kajian Film dan Televisi

tiada henti begitu juga menulis yang terpublish dan produktif terus ditorehkan guru yang ramah ini.

Penulis dapat dihubungi melalui e-mail:
shorihatul.inayah@gmail.com

BIDOATA PENULIS



Dr. Maria Ulfa Batoebara, S.Sos, M.Si lahir 22 Oktober 1983 di Medan, Sumatera Utara. Mendapatkan Gelar Doktor di bidang komunikasi Islam dari Universitas Islam Negeri, (UIN) Medan, Sumatera Utara tahun 2019. Magister Komunikasi di Universitas Darma Agung (UDA) Medan pada tahun 2014. Gelar kesarjanaan (S1) diperoleh dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara, (USU) Medan tahun 2007.

Perjalanan kepenulisan penulis berakar dari dunia jurnalistik. Sejak awal, penulis aktif mengikuti berbagai pelatihan jurnalistik di dalam negeri, mulai dari Medan melalui Harian *Waspada* hingga Jakarta bersama *ANTV*. Pengalaman tersebut tidak hanya membentuk kepekaan terhadap fakta dan realitas sosial, tetapi juga menumbuhkan kecintaan penulis pada dunia kata dan cerita.

Kajian Film dan Televisi

Di luar aktivitas jurnalistik, penulis menyalurkan ekspresi kreatifnya melalui puisi. Beberapa karya puisinya pernah dimuat di harian nasional *Analisa* Medan, menjadi bagian dari perjalanan awal penulis dalam merangkai gagasan dan emosi melalui bahasa tulis.

Saat ini, penulis mengabdikan diri di dunia akademik sebagai staf pengajar tetap dan Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Dharmawangsa Medan. Bagi penulis, dunia pendidikan merupakan ruang strategis untuk menanamkan nilai-nilai kritis, etis, dan humanis dalam praktik komunikasi.

Selain mengajar, penulis terus aktif menulis dan meneliti, dengan karya-karya ilmiah yang dipublikasikan dalam jurnal nasional maupun internasional. Melalui perpaduan antara pengalaman jurnalistik, kreativitas sastra, dan pengabdian akademik, penulis berupaya menjadikan komunikasi bukan sekadar ilmu, tetapi juga jalan untuk memahami manusia dan perubahan sosial.

BIODATA PENULIS



Rafiqah Yusna Siregar, S.I.Kom., M.I.Kom

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan

Penulis lahir di Medan tanggal 13 September 1996. Menyelesaikan Pendidikan S1 Ilmu Komunikasi (2018) Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Sumatera Utara (USU) pada konsentrasi Public Relations. Pada tahun 2021 berhasil menyelesaikan studi Magister Ilmu Komunikasi pada konsentrasi Kajian Ilmu Komunikasi dan Media di Magister Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara (USU).

Saat ini penulis bekerja sebagai Dosen PNS di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan (UNIMED). Selain di UNIMED,

Kajian Film dan Televisi

penulis juga mengajar di Universitas Dharmawangsa dan Universitas Terbuka pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

Penulis dapat dihubungi melalui e-mail:
rafiqahyusna@unimed.ac.id

BIODATA PENULIS



Erni Suyani, MA

Penulis lahir pada tanggal 22 November 1982 di Desa Kampung Bukit Kecamatan Serapit Kabupaten Langkat Sumatera Utara. Pada Tahun 2006 Penulis Berhasil menyelesaikan Pendidikan Strata 1 pada Fakultas Dakwa Ketika itu masih Bernama IAN SU. Keinginan untuk terus menekuni duni Pendidikan akhirnya mengantarkan penulis menyelesaikan Pendidikan Strata 2 pada jurusan Komunikasi Islam di almamater yang sama yang sudah berganti menjadi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara pada Tahun 2009. Dalam aktifitas keseharian penulis adalah dosen di salah satu Universitas Terkemuka di Medan Yaitu Universitas Dharmawangsa. Pada tahun 2025 Penulis berikhtiar memasuki jenjang Pendidikan Strata 3 di Universitas Islam Negeri

Kajian Film dan Televisi

Sumatera Utara dengan konsentrasi Pendidikan Islam. Selain itu penulis juga aktif menulis artikel yang dipublish jurnal terakreditasi nasional maupun Internasional.

Penulis dapat dihubungi melalui e-mail:
ernisuyani@dharmawangsa.ac.id

BIODATA PENULIS



Cindi Adelia Putri Emas, S.Sn., M.Sn.

Dosen Program Studi Fotografi
Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Biasa disebut CGJ Photo lahir di Bukittinggi, Sumatera Barat. Penulis menempuh pendidikan S1 Institut Seni Indonesia Padangpanjang dengan program studi Fotografi dengan beasiswa berprestasi dan dengan predikat cumlaude. Penulis melanjutkan pendidikannya di Program Pascasarjana ke Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam minat penciptaan seni.

Penulis merupakan seorang assessor dalam bidang fotografi pada Lembaga Sertifikasi Kompetensi Fotografi Indonesia (LESKOFI). Penulis saat ini berprofesi sebagai dosen

Kajian Film dan Televisi

pada Program Studi Fotografi di Institut Seni Indonesia Padangpanjang dengan mengajar mata kuliah komposisi fotografi, digital imaging, tata cahaya, kamar gelap, fotografi ekspresi, riset fotografi ekspresi, fotografi, videografi. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: cindi@isi-padangpanjang.ac.id

BIODATA PENULIS



Cut Alma Nurafiah, Lahir di Lhokseumawe, menamatkan pendidikan formal Strata I (Sarjana Komunikasi) di USU, Strata II (Master Komunikasi Islam) di IAIN-SU, dan Strata III (Doktor Komunikasi dan Penyiaran Islam) di UIN-SU. Penulis pernah mengajar sebagai Dosen Luar Biasa di Prodi Ilmu Komunikasi FISIP, Universitas Syah Kuala Banda Aceh dan Dosen Luar Biasa di Fakultas Filsafat Universitas Panca Budi Medan. Sejak tahun 2014 hingga sekarang Penulis tercatat sebagai Dosen Tetap di Prodi Ilmu Komunikasi FISIP, Universitas Dharmawangsa Medan.

Selain melaksanakan tri dharma Perguruan Tinggi, penulis pernah menjabat sebagai Sekretaris Lembaga Penjamin Mutu Universitas Dharmawangsa Medan dan Ketua Unit Pelayanan Teknis Bahasa di Universitas Dharmawangsa dan memperoleh penghargaan sebagai UPT Terbaik di lingkungan Universitas Dharmawangsa Medan di Tahun 2021.

Kajian Film dan Televisi

Penulis juga tercatat sebagai Komisioner Komisi Informasi Provinsi Sumatera Utara Periode 2022-2026.

Kompetensi yang telah diperoleh Penulis hingga saat ini adalah Dosen bersertifikasi, Penulis bersertifikasi, Penyuluh Antikorupsi bersertifikasi, Mediator bersertifikasi dan Arbiter bersertifikasi. Sedangkan karya tulisan dihasilkan berbentuk buku dapat dibaca dalam: Bunga Rampai Karakter Wawasan Kebangsaan dan Bela Negara (Universitas Dharmawangsa, 2025), Bunga Rampai Peran Orang Tua dalam Mengurangi Kecanduan Game Online pada Anak (Universitas Dharmawangsa, 2024), Bunga Rampai Forhati Menebar Wangi (Farha, 2021), Bunga Rampai Komunikasi (Universitas Bengkulu, 2020), Komunikasi Verbal dan Nonverbal (Enam Media, 2019), Peran Sentral Komunikasi dalam Pembangunan (Guepedia, 2019) dan Bunga Rampai Media dan Komunikasi Politik (MBridge Press, 2018).

BIODATA PENULIS



Dr. Haslinda, s.Sos, M.IKom

Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Dharmawangsa

Penulis lahir di Padang pada tanggal 14 Januari 1963. Penulis adalah Dosen Fakultas FISIP Universitas Dharmawangsa. Pendidikan S1 Ditempuh di Universitas Medan Area (UMA) SUMUT tahun 2011 Fakultas FISIP. Pendidikan S2 di selesaikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) tahun 2015 Fakultas Ilmu Komunikasi. Pendidikan S3 Diselesaikan di Universitas Islam Negeri (UIN) SUMUT tahun 2019 Fakultas Komunikasi dan Penyiaran Islam. Penulis merupakan anak ke II dari pasangan Abdul Gani (ayah) dan Djanimas (ibu). Penulis sebelum aktif sebagai dosen merupakan Abdi Negara tepatnya sebagai seorang Polisi Wanita (POLWAN) yang berdinis lebih kurang 36 tahun, dan

Kajian Film dan Televisi

pernah bertugas di POLDA ACEH selama 15 tahun. Tugas terakhir di POLDA SUMUT. Penulis saat ini menetap di Kota MEDAN.