

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian film

Menurut Dr. Phil. Astrid S. Susanto, esensi film adalah gerakan atau lebih tepat lagi gambar yang bergerak. Dalam bahasa Indonesia, dahulu dikenal istilah gambar hidup, dan memang gerakan itulah yang merupakan unsur pemberi “hidup” kepada suatu gambar (1982:58).

Hafied Cangara mendefinisikan dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di televisi. Di Indonesia, pengertian film dapat dirujuk dari pendefinisian untuk tujuan hukum, sebagaimana tercantum dalam Undang-undang No. 8 tahun 1992 tentang Perfilman.

1. Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses

kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpasuara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan system Proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

2. Perfilman adalah seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan, jasa, teknik, pengeksporan, pengimporan, pengedaran, pertunjukan, dan/atau penayangan film. (UU no 8 tahun 1992 tentang Perfilman, pasal 1)

Untuk meningkatkan kesan dan dampak dari film, suatu film diiringi dengan suara yang dapat berupa *dialog* atau *musik*. Disamping itu, warna juga mempertingkat nilai “kenyataan” pada film, sehingga unsur “sungguh-sungguh terjadi” dan “sedang dialami oleh khalayak” pada saat film diputar, makin terpenuhi (Susanto, 1982:58). Atmosfer yang kuat ini dapat mempengaruhi isi kesadaran penonton sedemikian rupa, sehingga batas realitas film dan realitas hidup tidak lagi jelas (Van Zoest, 1993:112). Selain itu, karakteristik film yang dianggap memiliki jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat, menjadikan film sebagai medium yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan.

2.1.1 Bahasa Film (*Film Languages*)

Menurut Daniel Chandler, kode-kode dalam film dapat dibandingkan dengan tata bahasa atau grammar dalam bahasa. Frame atau pemingkiaan gambar dapat dilihat sebagai morfem, shot atau pengambilan kamera sebagai kalimat, adegan sebagai paragraf, dan sekuen atau rangkaian adegan sebagai bab. James Monaco, ahli semiotika lain,

menambahkan bahwa cara memotong gambar (*editing*) atau perpindahan adegan sebagai tanda baca (www.users.aber.ac.uk/dgc/semiotics.html, diakses 24 Oktober 2009).

Graeme Turner menyebut kode-kode yang terkandung dalam bahasa film sebagai sistem penanda (*the signifying systems*) (1988:51), sedangkan Allan Rowe menyebutnya sebagai kode sinematis (*cinematic codes*) (Nelmes, 1996:93). Adapun yang akan diuraikan berikut ini adalah kombinasi dari keduanya:

1. Kamera

Kamera merupakan elemen yang terpenting dan paling dasar dalam pembuatan sebuah film, karena film tidak dapat dikatakan sebagai film bila tidak menggunakan jasa kamera. Namun di samping fungsi dasarnya, penggunaan kamera juga dapat menghasilkan makna tertentu. Berikut adalah makna yang dapat dihasilkan oleh penggunaan kamera, berdasarkan konvensi yang berlaku dalam industri film.

a) *Camera shot* (sorotan kamera)

1. *Close-up*: kamera menyorot bagian dari tubuh seseorang atau bagian dari benda dari jarak dekat. Shot seperti ini dapat menghasilkan perasaan dramatis yang tinggi atau nilai simbolis dalam suatu adegan. *Close-up* juga dipakai untuk mengundang identifikasi atau empati terhadap suatu karakter. Ia juga dapat menekankan sesuatu yang disorotnya.
2. *Extreme close-up*: bentuk *close-up* dengan jarak yang lebih dekat. Biasanya shot ini hanya dapat memuat bagian kecil dari tubuh orang atau obyek, misalnya mata, telinga, bibir, dan sebagainya. Fungsinya sama dengan *close-up*, hanya intensitas dramatikanya lebih tinggi.

3. *Medium shot*: sorotan yang menekankan detail dari tubuh seseorang dari pinggang ke atas. Medium shot hanya menampilkan orang atau benda yang disorotnya, dan tidak memberi tempat bagi lingkungan di sekitarnya, sehingga orang atau benda yang disorot terisolasi dari lingkungannya.

Fungsi *medium shot* adalah untuk mengenal suatu karakter atau obyek dari jarak yang lebih dekat. Namun, tidak seperti *close-up*, *medium shot* tidak bermuatan emosi. Misalnya ketika kamera menyorot seseorang yang sedang bercerita dengan medium shot, maka penonton diajak untuk mendengarkan ceritanya saja.

4. *Long shot*: kamera menyorot dari jauh, sering digunakan untuk menghubungkan orang atau benda dengan lingkungan di sekitarnya.

5. *Point of view shot (POV)*: kamera bertindak sebagai mata dari seseorang atau sesuatu. Dengan POV, kita melihat dunia dari sudut pandang si karakter. POV adalah penggunaan kamera yang sangat subyektif.

b) *Camera angle* (posisi atau sudut pengambilan kamera)

Sudut atau posisi pengambilan kamera dapat digunakan untuk menambah nilai estetis dan psikologis.

1. *Straight on*: posisi kamera yang umum digunakan. Ia biasanya tidak menghasilkan arti apa-apa, hanya merekam apa yang sedang terjadi, dengan posisi sejajar dengan pandangan mata.

2. *Low-angle*: kamera ditempatkan lebih rendah dari obyek, dan jadinya melihat ke atas ke arah obyek atau orang. Sudut seperti ini memberi kesan berkuasa, kuat, atau besar pada obyek yang disorotnya.

3. *High-angle*: kamera melihat ke bawah pada obyek yang disorotnya, membuat obyek terlihat kecil, tidak penting, hina, dan lemah.

c) *Camera movement* (gerakan kamera)

Gerakan kamera memainkan peranan penting, karena – selain fungsinya adalah yang paling kelihatan dalam film – ia memungkinkan penonton untuk mengikuti gerakan atau aksi dari sebuah karakter.

1. *Panning*: kamera bergerak secara horizontal, dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

Gerakan ini memungkinkan penonton untuk mengikuti aksi sebuah karakter.

2. *Tilting*: kamera bergerak secara vertikal, dari atas ke bawah atau sebaliknya.

Baik panning maupun tilting memungkinkan penonton untuk mengikuti suatu aksi dengan cara *voyeuristic* (mengamati). Kedua gerak ini juga memungkinkan sutradara untuk menjaga momentum adegannya tanpa harus dipotong. Panning dan tilting juga dapat digunakan secara POV, di mana gerak kamera merupakan gerakan mata seorang karakter.

d) *Depth of field* (fokus)

Permainan fokus juga dapat menghasilkan makna. Bila kamera terfokus pada obyek atau karakter, sementara latar belakang dibuat kabur, maka perhatian penonton akan terfokus pada karakter atau obyek tersebut. Sebaliknya bila karakter atau obyek dibuat kabur dan kamera terfokus pada latar belakang, perhatian penonton akan tersita untuk latar belakang itu. *Deep focus shot*, di mana semua hal dalam frame terfokus, akan membebaskan penonton untuk memilih fokus perhatiannya pada apa saja dalam layar yang mereka inginkan.

e) *Framing*

Framing adalah penempatan orang atau obyek dalam satu frame kamera.

2. *Setting*

Fungsi *setting* yang paling dasar, penting, dan nyata terlihat adalah untuk menyatakan tempat dan waktu di mana cerita terjadi. Namun pengaturan setting juga mempunyai fungsi untuk mengkonstruksi makna-makna tertentu, yang dapat memberi kontribusi bagi struktur naratif cerita dan pemahaman karakter dalam suatu film. Misalnya, kamar yang dipenuhi buku menimbulkan kesan pemiliknya adalah seorang kutu buku atau kaum intelektual.

3. *Lighting*

Menurut Graeme Turner, *lighting* atau tata lampu mempunyai dua fungsi. Yang pertama adalah fungsi ekspresif, yaitu menetapkan mood, atau memberi film sebuah penampilan tertentu, serta memberi kontribusi bagi cerita seperti karakter atau motivasi (1988:56). Penataan lampu yang dapat menghasilkan makna – melalui pembagian lampu yang tidak rata sehingga menghasilkan kontras – disebut *low-key lighting*. Fungsi yang kedua adalah realisme. Ini merupakan fungsi lighting yang paling banyak digunakan dan tidak kelihatan. Bila berhasil, tata lampu seperti ini akan menerangi karakter dan setting secara natural, sehingga penonton tidak menyadari kehadirannya, dan tidak merasakan lighting sebagai sebuah teknologi yang terpisah. Penggunaan *lighting* seperti ini disebut *high-key lighting*.

4. Obyek atau Prop

Film juga bergantung pada benda, atau obyek, atau prop, sebagai sarana untuk menyampaikan makna. Prop dapat digunakan untuk menjadi ciri dari suatu genre, misalnya pistol atau senjata untuk film action, salib atau bawang putih untuk film horror. Selain itu, prop juga dapat memberikan makna bagi sebuah karakter.

5. Kostum

Kostum dapat dipakai untuk mengidentifikasi setting waktu dari film. Perubahan kostum yang dipakai oleh sebuah karakter juga dapat mengatakan sesuatu, misalnya perubahan status, sikap, atau – karena peran kostum sebagai penanda waktu – perubahan waktu yang panjang.

6. Akting (*performance*)

Seperti halnya kostum, dalam ekspresi wajah dan posisi tubuh yang ditampilkan oleh seorang aktor juga mengandung elemen kode yang kuat. Kode-kode ini dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai bahasa tubuh atau *body language*. Walaupun bahasa tubuh mempunyai persepsi yang berbeda-beda di tiap budaya, kedekatan industri film dunia dengan Hollywood (industri film Amerika Serikat) membuat bahasa tubuh dalam perfilman Amerika dapat dimengerti secara universal. Salah satu konsekuensi menyebarnya film ke seluruh dunia adalah penetrasi global dari aspek-aspek bahasa tertentu, misalnya simbol ibu jari yang menunjuk ke atas sebagai tanda setuju atau bagus.

Cara aktor menampilkan sebuah karakter menggunakan bahasa tubuh adalah elemen kunci dalam akting atau *performance*. Menurut Winfried North

(1990:388) yang dikutip dari Rizal (2003), dalam mencari makna yang terkandung dalam performance seorang aktor, semiotika memperhatikan tanda-tanda dalam komunikasi non verbal, seperti *gesture*, *kinesic* (gerak), *body language* (bahasa tubuh), *facial signal* (raut wajah), *gaze* (tatapan/pandangan mata), *tactile* (sentuhan fisik), dan *proxemic* (kedekatan).

7. Suara dan Musik

Menurut Turner, suara memainkan peran penting dalam film. Ia dapat memberikan kontribusi bagi fungsi naratif dan menambahkan efek emosional yang sangat kuat. Peran suara yang terpenting adalah memperkuat nuansa realisme dengan memproduksi suara-suara yang biasa diasosiasikan dengan kejadian yang bisa dilihat, misalnya ketika kita mendengar suara pecahan kaca yang menyertai gambar sebuah jendela yang pecah.

2.1.3 Film Sebagai Medium Komunikasi

Dalam perspektif sosial maupun komunikasi massa, sama-sama melihat kompleksitas aspek - aspek film sebagai medium komunikasi massa yang beroperasi di dalam masyarakat. Perspektif sosial memaknai film tidak hanya ekspresi seni dari si pembuatnya, melainkan melibatkan interaksi yang kompleks dan dinamis dari elemen-elemen pendukung proses produksi, distribusi maupun eksebisinya. Bahkan perspektif ini mengasumsikan interaksi antara film dan ideologi kebudayaan dimana film ini dibuat. Perpaduan antara realitas sosial dan rekonstruksi realitas yang dibuat oleh industri film menjadikan film sebagai sarana yang unik untuk memahami kondisi sebenarnya dalam

masyarakat. Sebagai refleksi realitas sosial, film sering kali menjadi tolok ukur gambaran peristiwa yang terjadi dalam masyarakat pada suatu waktu.

Tak hanya di situ tetapi film juga sebagai penyampai pesan moral, informatif, sejarah maupun solusi atas tema-tema yang berkembang di masyarakat. Terkadang masyarakat mencari jawaban secara jelas lewat film karena lebih hidup dari pada sekedar debat kusir ditambah dengan standar kaidah sinematografi akan menambah kuatnya pesan yang akan disampaikan. Tetapi yang terpenting dari semua itu bagaimana film bisa dijadikan alat atau media informasi, pendidikan, alternatif gagasan/ide bagi banyak manfaat bagi masyarakat. Setiap suguhan tayangan berbobot bisa diterima dengan cara pandangan sederhana, setidaknya bisa membawa pandangan baru berupa nilai-nilai tersirat atau hiburan semata.

2.2 Seni Bela Diri Pencak Silat Sebagai Budaya

Pencak silat merupakan salah satu jenis olahraga beladiri yang memiliki aspek seni sebagai tata gerak, pencak silat dapat dipersamakan dengan tarian. Bahkan pencak silat lebih kompleks, karena dalam tata gerak nya terkandung unsur-unsur pembelaan diri yang tidak ada dalam tarian. Pencak silat sebagai hasil budaya, dalam hal-hal tertentu lebih fungsional dari tarian karena mempunyai manfaat terhadap individu dan masyarakat. Bagi Individu manfaat nya adalah untuk pembelaan diri dan kesehatan. Bagi

masyarakat, manfaatnya berupa keindahan seni gerak yang dapat dinikmati, dan sebagai sarana silaturahmi. Beberapa aliran pencak silat bahkan menggunakan iringan musik dalam berlatih. Antara lain music jidor di daerah Jawa Timur, kendang pencak di Jawa Barat, seruling dan kendang di daerah Sumatra Barat, dan di daerah lain yang melakukan hal yang sama (Murhananto, 1993:42).

Pencak silat adalah seni bela diri. Dalam seni terkandung dua pengertian : keindahan dan tindakan. Oleh karena itu lah dikenal istilah “seni memimpin, seni memasarkan, seni mempengaruhi orang lain, dan sebagainya”. Dengan demikian sebagai hasil dari suatu kebudayaan pencak silat adalah seni yang mengandung unsur pembelaan diri. Ini untuk membedakan pertarungan dalam pencak silat dengan pertarungan jalanan. Di jalanan, pertarungan dua orang yang tidak mengenal pencak silat (atau segala jenis seni bela diri lainnya) hanya mengenal satu kata : menang. Bagaimana pun caranya, serabutan, asal pukul, asal tendang. Pencak silat mengatur bagaimana cara menyerang, menghindar, bertahan dan mengalahkan dengan teknik dan kaidah yang indah, tidak asal-asalan.

Sebagai hasil karya budaya, Pencak Silat sangat kental dengan nilai dan norma yang hidup dan berlaku di masyarakat. Oleh karena itu pada dasarnya pencak silat lebih menekankan pada unsur-unsur sosial berupa silaturahmi; keindahan dalam seni gerak; kesehatan dalam gerak badan, dan pembelaan diri pada urutan terakhir. Para guru dan sesepuh silat selalu mengajarkan untuk tidak mendahului menyerang, menghindari pertarungan, dan sedapat mungkin tidak mencelakai musuh. Sebagai seni, Pencak Silat merupakan wujud perilaku budaya suatu kelompok, yang di dalamnya terkandung unsur adat, tradisi, hingga filsafat.

(http://id.wikipedia.org/wiki/Kebudayaan_Indonesia, diakses 4 November 2009)

2.3 Film Sebagai Media Pelestarian Budaya

Media film adalah salah satu bagian komunikasi massa yang memiliki fungsi sosial melestarikan dan mewariskan nilai-nilai sosial dan budaya dari satu generasi kepada generasi berikutnya (Denis McQuail, 1994:72), yang penting mengingat keberadaannya yang luas dalam masyarakat. Keberadaan yang luas ini ditandai di satu sisi dengan penggunaannya yaitu banyaknya jumlah konsumen bagi media ini dibanding dengan media massa lainnya seperti buku, surat kabar, dan lainnya. Dan di sisi lain adalah jumlah produksinya yang luar biasa meningkat seiring ketersediaan perangkat kamera dan editing yang efisien dan relatif murah harganya.

Merujuk pada fungsi dan lingkup film yang tercantum pada pasal 5 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman di mana disebutkan bahwa film sebagai media komunikasi massa pandang-dengar mempunyai fungsi penerangan, pendidikan, pengembangan budaya bangsa, hiburan, dan ekonomi.

Film sebagai bagian dari informasi yang mencerminkan perkembangan budaya bangsa Indonesia kepada masyarakat. Informasi yang tersaji dalam sebuah film memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat. Banyak aspek yang dapat disajikan dalam sebuah film, misalnya: alur cerita, karakter tokoh atau pemain, gaya bahasa, kostum, ilustrasi musik, dan setting. Apapun jenis atau temanya, film selalu meninggalkan pesan moral kepada masyarakat yang dapat diserap dengan mudah karena film menyajikan pesan tersebut secara nyata. Gambar hidup yang ditampilkan di film memberi dampak yang

berbeda dari untaian kata-kata dalam sebuah buku. Mencerna sebuah film dapat dikatakan lebih mudah daripada mencerna sebuah tulisan. Maka sebetulnya film sangat strategis dijadikan media komunikasi bagi masyarakat banyak terutama sebagai media penyampaian pesan untuk melestarikan suatu budaya.

Di saat ramai beredarnya film – film dengan tema horror dan komedi, seorang sineas perfilman asing membuat film action drama dengan mengangkat silat harimau minangkabau, Padang, Sumatra Barat yang merupakan salah satu budaya bangsa yang harus dilestarikan. Dalam film itu diceritakan seputar perjalanan seorang remaja yang merantau dari tanah kelahirannya di Minang ke ibu kota dengan berbekal keahlian pencak silat harimau. Film merantau yang mengangkat warisan budaya Indonesia yaitu seni bela diri pencak silat Minangkabau khususnya silat harimau sebagai kajian utama dalam filmnya memberikan nuansa baru dalam dunia perfilman Indonesia dengan menampilkan adegan – adegan perkelahian silat harimau. Dalam usahanya mengingatkan kembali masyarakat dengan seni bela diri pencak silat yang sudah lama ditinggalkan sebagai bukti, juara pencak silat saat ini Vietnam (www.kompas.com, diakses 24 Oktober 2009), seharusnya warga Indonesia sendiri dan film dirasa menjadi pilihan yang tepat sebagai media penyampaian pesannya.

2.3.1 Pelestarian Budaya

Sebagai warga negara Indonesia yang baik dan mencintai negara, ,seharusnya kita menjaga dan melestarikan kebudayaan negara kita agar tidak punah seiring dengan

berjalan nya waktu yang semakin meningkatnya dunia modern. Budaya Indonesia adalah ciri khas Indonesia dengan berbagai keanekaragaman adat-adat yang ada di Indonesia. Seperti tari-tarian, makanan, baju daerah termasuk berbagai seni bela diri dan masih banyak lagi. Kita harus bangga dengan ini karena semua itu adalah kekayaan negara kita yang tidak dimiliki oleh negara lain. walaupun setiap daerah di Indonesia berbeda-beda suku-suku dan adat-adat daerah yang dimiliki tapi itu semua adalah suatu kebudayaan Indonesia.

2.3.1.1 Pengertian Budaya

Menurut Koentjaraningrat kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar. Dengan demikian hampir semua tindakan manusia adalah “kebudayaan”, karena jumlah tindakan yang dilakukannya dalam kehidupan bermasyarakat yang tidak dibiasakannya dengan belajar (yaitu tindakan naluri, refleksi, atau tindakan-tindakan yang dilakukan akibat suatu proses fisiologi, maupun berbagai tindakan memhabibuta), sangat terbatas. Bahkan berbagai tindakan yang dikarenakan nalurinya (misalnya makan, minum, dan berjalan). Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara kebudayaan berarti buah budi manusia, adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni alam dan zaman (kodrat dan masyarakat) yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan

kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai. (Ilmu Budaya Dasar Drs. Supartono Winyosiswoyo, Balai Aksara 1993)

Dalam wikipedia disebutkan beberapa jenis kebudayaan indonesia yang terdiri dari :

1. Rumah adat
2. Tarian
3. Lagu
4. Musik
5. Alat musik
6. Gambar
7. Patung
8. Pakaian
9. Suara
10. Sastra/tulisan
11. Makanan
12. Kebudayaan Modern Khas Indonesia.

Merujuk pada definisi kebudayaan di atas, Pencak Silat juga masuk dalam kebudayaan Indonesia. Pencak silat jelas merupakan hasil budi dan akal manusia, lahir melalui proses perenungan, pembelajaran dan pematangan.

2.3.1.2 Pengertian Pelestarian Budaya

Pelestarian adalah proses, cara, perbuatan melestarikan (menjadikan, membiarkan tetap tidak berubah, membiarkan tetap spt keadaan semula, mempertahankan kelangsungan

hidup dsb), perlindungan dr kemusnahan atau kerusakan, pengawetan, konservasi. Maka pengertian dari pelestarian budaya adalah pengelolaan budaya yg menjamin pemanfaatannya secara bijaksana dan menjamin kesinambungan keberadaannya dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas nilai dan keanekaragamannya serta kekuatan dan keteguhan sikap dalam mempertahankan budaya asli, termasuk budaya daerah, dari pengaruh budaya asing yg kemungkinan dapat merusak atau membahayakan kelangsungan hidup bangsa.

(<http://kamusbahasaIndonesia.org/pelestarian%20budaya> diakses 8 februari 2010).

2.3.1.3 Media-media Pelestari Budaya

Disadari ataupun tidak, manusia adalah makhluk yang selalu melahirkan budaya dalam setiap nafasnya. Budaya menjadi bagian dari kehidupannya, sekaligus sistem nilai yang mempengaruhi hidupnya. Dan seiring dengan perubahan-perubahan zaman yang cepat menuntut sistem nilai untuk mengikuti, untuk terus berubah seiring dengan peralihan zaman

Media massa dapat juga meningkatkan kesadaran masyarakat untuk kembali mengempati kepeduliannya terhadap budaya nasional dengan cara menyajikan artikel-artikel dan informasi, yang isinya menghimbau masyarakat agar tidak melupakan akar budaya daerah masing-masing.

Media massa yang sering digunakan sebagai sarana yang paling efektif untuk mempengaruhi persepsi masyarakat antara lain terbagi atas dua jenis yaitu cetak dan

elektronik. Diantanya surat kabar dan majalah yang termasuk dalam media massa cetak, sedangkan media massa elektronik antara lain radio, televise, film, komputer dan internet.

2.3.2 Karakteristik Media Pelestari Budaya

Adapun karaktersitik dari berbagai media massa yang dianggap efektif dalam mempengaruhi kepedulian masyarakat dalam melestarikan budaya bangsa seperti yang telah disebutkan diatas, adalah sebagai berikut :

1. Surat Kabar

Menurut Agee, surat kabar memiliki tiga fungsi utama dan fungsi sekunder. Fungsi utama media surat kabar adalah : *to inform* (menginformasikan kepada pembaca secara objektif tentang apa yang terjadi dalam suatu komunitas, negara dan dunia), *to comment* (mengomentari berita yang disampaikan dan mengembangkannya ke dalam fokus berita), *to provide* (menyediakan keperluan informasi bagi pembaca yang membutuhkan barang dan jasa melalui pemasangan iklan di media).

Sedangkan fungsi Sekunder media surat kabar adalah : untuk mengkampanyekan proyek-proyek yang bersifat kemasyarakatan, yang diperlukan sekali untuk membantu kondisi-kondisi tertentu, memberikan hiburan kepada pembaca dengan sajian cerita komik, kartun dan cerita-cerita khusus, melayani pembaca sebagai konselor yang ramah, serta menjadi agen informasi dan memperjuangkan hak.

Karakteristik Surat Kabar

Untuk dapat memanfaatkan media massa secara maksimal dan tercapainya tujuan komunikasi, maka seorang komunikator harus memahami kelebihan dan kekurangan media tersebut. Karakteristik surat kabar sebagai media massa mencakup : publisitas, periodisitas, universalitas, aktualitas dan terdokumentasikan.

Untuk menyerap isi surat kabar, dituntut kemampuan intelektualitas tertentu. Khalayak yang buta huruf tidak dapat menerima pesan surat kabar begitu juga yang berpendidikan rendah.

2. Majalah

Menurut Dominick, klasifikasi majalah dibagi kedalam lima kategori utama, yakni: *general consumer magazine* (majalah konsumen umum), *business publication* (majalah bisnis), *literacy reviews and academic journal* (kritik sastra dan majalah ilmiah), *newsletter* (majalah khusus terbita berkala), *Public Relations Magazines* (Majalah Humas).

Karakteristik Majalah

Majalah media yang paling sederhana organisasinya, relatif lebih mudah mengelolanya, serta tidak membutuhkan modal yang banyak. Majalah tetap dibedakan dengan surat kabar karena majalah memiliki karakteristik tersendiri, yaitu : penyajian lebih dalam, nilai aktualitas lebih lama, gambar/foto lebih banyak, *cover/sampul* sebagai daya tarik.

3. Radio

Radio adalah media elektronik tertua dan sangat luwes. Radio telah beradaptasi dengan perubahan dunia, dengan mengembangkan hubungan saling menguntungkan dan melengkapi dengan media lainnya.

Keunggulan radio adalah dapat ditempatkan atau didengar dimana saja, di tempat tidur, di dapur, di dalam mobil, di kantor, di jalan, di pantai dan berbagai tempat lainnya.

Karakteristik Radio Siaran

Pada Radio siaran terdapat cara tersendiri, yakni apa yang disebut radio siaran style atau gaya radio siaran. Gaya radio siaran ini disebabkan oleh sifat radio siaran yang mencakup : imajinatif, auditori, akrab, gaya percakapan.

4. Televisi

Dari semua media massa, televisilah yang paling berpengaruh pada kehidupan manusia. Televisi dijejali hiburan, berita dan iklan. Mereka menghabiskan waktu menonton televisi sekitar tujuh jam dalam sehari.

Televisi mengalami perkembangan secara dramatis terutama melalui pertumbuhan televisi kabel. Sistem penyampaian program lebih berkembang lagi, kini sedikitnya terdapat lima metode penyampaian program televisi yang telah dikembangkan : *Over the air reception of network and local station program, Cable, Digital Cable, Wireless Cable, Direct Broadcast satellite (DBS)*.

Karakteristik Televisi

Ditinjau dari stimulasi alat indera, dalam radio siaran, surat kabar dan majalah hanya satu alat indera yang mendapat stimulus, sedangkan pada televisi yaitu : audiovisual, berpikir dalam gambar, pengoperasian lebih kompleks

5. Film

Gambar bergerak adalah bentuk dominan dari komunikasi massa. Film lebih dulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi. Menonton televisi menjadi aktivitas populer bagi orang Amerika pada tahun 1920-an sampai 1950-an. Film adalah industri bisnis yang diproduksi secara kreatif dan memuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika.

Karakteristik Film

Faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis.

6. Komputer dan Internet

Situs juga menjadikan sumber informasi untuk hiburan dan informasi perjalanan wisata. Pengguna internet menggantungkan pada situs untuk memperoleh berita. Dua sampai tiga pengguna internet mengakses situs untuk mendapatkan berita terbaru setiap minggunya.

Internet unggul dalam menghimpun berbagai orang, karena geografis tak lagi menjadi pembatas, berbagai orang dari negara dan latar belakang yang berbeda dapat saling

bergabung berdasarkan kesamaan minat dan proyeknya. Internet menyebabkan begitu banyak perkumpulan antara berbagai orang dan kelompok.

2.3.2.1 Karakteristik Film Sebagai Media Pelestarian Budaya

Merujuk pada fungsi dan lingkup film yang tercantum pada pasal 5 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman di mana disebutkan bahwa film sebagai media komunikasi massa pandang-dengar mempunyai fungsi penerangan, pendidikan, pengembangan budaya bangsa, hiburan, dan ekonomi.

Film sebagai bagian dari informasi yang mencerminkan perkembangan budaya bangsa Indonesia kepada masyarakat. Informasi yang tersaji dalam sebuah film memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat. Banyak aspek yang dapat disajikan dalam sebuah film, misalnya: alur cerita, karakter tokoh atau pemain, gaya bahasa, kostum, ilustrasi musik, dan setting. Apapun jenis atau temanya, film selalu meninggalkan pesan moral kepada masyarakat yang dapat diserap dengan mudah karena film menyajikan pesan tersebut secara nyata. Gambar hidup yang ditampilkan di film memberi dampak yang berbeda dari untaian kata-kata dalam sebuah buku. Mencerna sebuah film dapat dikatakan lebih mudah daripada mencerna sebuah tulisan. Maka sebetulnya film sangat strategis dijadikan media komunikasi bagi masyarakat banyak terutama sebagai media penyampaian pesan untuk melestarikan suatu budaya.

2.3.2.2 Jenis-jenis Tema Film

Film sebagai media komunikasi massa pada hakikatnya menyampaikan pesan atau materi komunikasi. Untuk menyampaikan pesannya film terbagi beberapa jenis. Film dapat dibedakan menurut karakter, ukuran, dan segmentasi. Beberapa jenis film menurut Akurifai Baksin (2003: 93-95).

1. *Action*

Istilah ini selalu berkaitan dengan adegan berkelahi, kebut-kebutan, tembak-menembak sehingga tema ini dengan sederhana bisa dikatakan sebagai film yang berisi “pertarungan” secara fisik antara protagonis dengan antagonis.

2. *Drama*

Tema ini menengahkan human interest sehingga yang dituju adalah perasaan penonton untuk meresapi kejadian yang menimpa tokohnya. Tema ini juga dikaitkan dengan latar belakang kejadiannya.

3. *Komedi*

Tema ini baiknya dibedakan dengan lawakan sebab jika dalam lawakan biasanya yang berperan adalah para pelawak. Film komedi tidak harus dilakonkan oleh pelawak, tetapi pemain film bisa. Intinya, tema komedi selalu menawarkan sesuatu yang membuat penontonnya tersenyum bahkan tertawa terbahak-bahak. Biasanya adegan dalam film komedi juga merupakan sindiran dari suatu kejadian atau fenomena yang sedang terjadi. Dalam konteks ini, ada dua jenis drama komedi yaitu slapstick dan situation comedy.

Slapstik adalah komedi yang memperagakan adegan konyol seperti sengaja jatuh atau dilempar kue dan lainnya. Sedangkan komedi situasi adalah adegan lucu yang muncul dari situasi yang dibentuk dalam alur dan irama film.

4. Tragedi

Tema ini menitikberatkan pada nasib manusia. Sebuah film dengan akhir cerita sang tokoh selamat dari kekerasan, perampokan, bencana alam dan lainnya bisa disebut film tragedi.

5. Horor

Jika sebuah film menawarkan suasana menakutkan dan menyeramkan membuat penontonnya merinding, itulah yang disebut film horror. Suasana horor dalam sebuah film bisa dibuat dengan cara animasi, special effect atau langsung oleh tokoh-tokoh dalam film tersebut.

6. *Drama Action*

Tema ini merupakan gabungan dari dua tema, drama dan action. Tema drama action ini menyuguhkan suasana drama dan juga adegan-adegan “pertengkaran fisik”. Untuk menandainya, dapat dilihat dengan cara melihat alur cerita film. Biasanya film dimulai dengan suasana drama, setelah itu alur meluncur dengan menyuguhkan suasana tegang berupa pertengkaran-pertengkaran.

7. Komeditragi

Suasana komedi ditonjolkan terlebih dahulu kemudian disusul dengan adegan-adegan tragis. Suasana yang dibangun memang getir sehingga penonton terbawa emosinya dalam suasana tragis tetapi terbungkus dalam suasana komedi.

8. Komedi horor

Sama dengan komeditragi, suasana komedi horor juga merupakan gabungan antara tema komedi dan horor. Biasanya film dengan tema ini menampilkan film horor yang berkembang, kemudian diplesetkan menjadi komedi. Dalam konteks ini, unsur ketegangan yang bersifat menakutkan dibalut dengan adegan-adegan komedi sehingga unsur kengerian menjadi lunak.

9. Parodi

Tema parodi merupakan duplikasi dari tema film tertentu, tetapi diplesetkan, sehingga ketika film parodi ditayangkan para penonton akan melihat satu adegan film tersebut dengan tersenyum dan tertawa. Penonton berbuat demikian tidak sekedar karena film lucu, tetapi karena adegan yang ditonton pernah muncul di film-film sebelumnya. Tentunya para penikmat film parodi akan paham kalau sering menonton film, sebab parodi selalu mengulang adegan film yang lain dengan pendekatan komedi. Jadi, tema parodi berdimensi duplikasi film yang sudah ada kemudian dikomedikan.

Dengan perkembangan film, maka asumsi mengenai jenis film semakin beragam. Menurut Heru Efendy ragam jenis film adalah sebagai berikut:

a. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

Film dokumenter adalah Film yang menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tidak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin.

b. Film Cerita Pendek (*Short Film*)

Durasi Film Pendek biasanya dibawah 60 menit. Dibanyak Negara seperti Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau sekelompok orang yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik.

c. Film Cerita panjang (*Feature-Length Film*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok film cerita panjang. Film-film produksi India dan Hollywood bahkan rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

2.3.3 Karakteristik Film Seni Bela Diri Tradisional Sebagai Media Pelestarian

Budaya

Film yang baik merupakan media komunikasi, menghubungkan gambaran masa lampau dengan sekarang dan mencerdaskan dan mencerahkan bangsa karena memberikan nilai-nilai keberagaman terkandung didalamnya seperti sarana penerangan atau informasi, pendidikan, pengekspresian seni . Film juga mendiskripsikan watak, harkat, dan martabat budaya bangsa. Sekaligus sebagai memberikan manfaat dan fungsi yang luas bagi bidang ekonomi, sosial dan budaya. Film tidak hanya semata menonjolkan unsur hiburan semata, tetapi lebih kepada tanggung jawab moral untuk mengangkat nilai nasionalisme bangsa dan jati diri bangsa yang berbudaya. Tetapi yang terpenting dari semua itu bagaimana film bisa dijadikan alat atau media informasi, pendidikan, alternatif gagasan/idea bagi banyak manfaat bagi masyarakat. Setiap suguhan tayangan berbobot bisa diterima dengan cara pandangan sederhana, setidaknya bisa membawa pandangan baru berupa nilai-nilai tersirat. Terdapat penggambaran film yang terdiri dari 4 bagian dalam pencak silat yang tidak dapat dipisahkan bagian tersebut antara lain, olahraga, beladiri, seni, mental dan spritual 4 bagian ini biasa dikenal menjadi aspek atau kandungan pencak silat. Karakteristiknya antara lain, film menggunakan unsur gambar dan suara sebagai sarana utama untuk menyampaikan informasi, keduanya secara bersama-sama menceritakan cerita pada penonton. Keduanya mengandung apa yang dinamakan ekspresi, kita melihat gambar dan mendengar suara. Film memiliki keterbatasan waktu, film memiliki panjang tertentu, antara 80 sampai 120 menit, atau bahkan bila kita menentukan waktu 3 jam sekalipun maka batasan waktu telah ditetapkan.

2.4 Pengertian dan Tujuan Metode Analisis Isi

Metode analisis isi (*content analysis*) merupakan suatu metode yang amat efisien untuk menginvestigasi isi media baik yang tercetak maupun media elektronik. Metode analisis isi pada dasarnya merupakan suatu teknik sistematis untuk menganalisis isi pesan dan mengolah pesan, atau suatu alat untuk mengobservasi dan menganalisis isi perilaku komunikasi yang terbuka dari komunikator yang dipilih (Budd, 1967:2 dalam Bungin Burhan, hal 134). Menurut Wimmer & Dominick (2000) analisis isi didefinisikan sebagai suatu metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis dan obyektif terhadap pesan yang tampak (Bungin Burhan, hal 134).

Tujuan utama dari penelitian dengan teknik analisis isi adalah mendeskripsikan karakteristik pesan yang ada dalam ranah publik dengan perantara teks (Frey dalam Birowo, 2004 : 146). Sehingga melalui teknik analisis isi, peneliti bisa menggambarkan isi pesan komunikasi.

Penggunaan analisis isi mempunyai beberapa manfaat atau tujuan. McQuail dalam buku *Mass Communication Theory*, mengatakan bahwa tujuan dilakukan analisis isi pesan komunikasi adalah :

1. mendeskripsikan dan membuat perbandingan terhadap isi media
2. membuat perbandingan antara isi media dengan realitas sosial
3. isi media merupakan refleksi dari nilai-nilai sosial dan budaya serta sistem kepercayaan masyarakat
4. mengetahui fungsi dan efek media

5. mengevaluasi *media performance*
6. mengetahui apakah ada bias media

Deskripsi lainnya mengenai tujuan analisis isi disampaikan oleh Wimmer dan Domminick :

1. menggambarkan isi komunikasi yaitu mengungkap kecenderungan yang ada pada isi komunikasi, baik pada media cetak maupun media elektronik
2. menguji hipotesis tentang karakteristik pesan
3. membandingkan isi media dengan dunia nyata
4. memperkirakan gambaran media terhadap kelompok tertentu di masyarakat
5. mendukung studi efek media massa
6. Analisis isi kualitatif lebih banyak dipakai untuk meneliti dokumen yang dapat berupa teks, gambar, simbol, dan sebagainya untuk memahami budaya dari suatu konteks social tertentu. Analisis isi kualitatif merujuk pada metode analisis yang integrative dan lebih secara konseptual untuk menemukan, mengolah, dan menganalisis dokumen untuk memahami makna, signifikansi, dan relevansinya (Rachmat Kriyantono, 2006:230).

2.4.1 Analisis Isi Dalam Lingkup Multidimensi

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa Film sebagai bagian dari informasi yang mencerminkan perkembangan budaya bangsa Indonesia kepada masyarakat. Informasi yang tersaji dalam sebuah film memberikan pengetahuan baru bagi

masyarakat. Dengan citra film sebagai cermin dari realitas, apa yang tampak dalam sebuah film dapat diinterpretasikan oleh masyarakat sebagai kondisi realitas yang sebenarnya. Berger dan Luckmann mengatakan bahwa realitas social terdiri dari tiga macam; yaitu realitas subjektif, realitas objektif dan realitas simbolik. Realitas objektif adalah realitas yang terbentuk dari pengalaman objektif yang berada diluar diri individu, dan realitas ini dianggap sebagai kenyataan. Realitas simbolik merupakan ekspresi simbolik dari realitas objektif dari berbagai bentuk. Sementara itu, realitas subjektif adalah realitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali realitas objektif dan simbolik ke dalam individu melalui proses interalisasi (Burhan Bungin, 2006:7).

Analisis isi yang sifatnya kualitatif tidak hanya mampu mengidentifikasi pesan-pesan *manifest* (nyata), melainkan juga *latent messages* dari sebuah dokumen yang diteliti. Dengan kata lain, dalam analisis isi media kualitatif, peneliti akan mampu melihat kecendrungan isi media berdasarkan *context*, *process*, dan *emergence* dari dokumen-dokumen yang diteliti. Artinya, kedalaman analisis isi dengan konteks social/realitas yang terjadi. Adanya *latent* dan *manifest messages* dalam dokumen yang diteliti juga menunjukkan bahwa pesan memiliki aspek multidimensi.

Di dalam penelitian ini, metode analisis isi digunakan sebagai alat bedah penelitian untuk melihat representasi realitas sosial masyarakat berupa perilaku pelestarian seni bela diri pencak silat minang kabau dalam film. Apabila hasil akhir dari analisis ini nantinya akan menunjukkan adanya suatu isi yang tersembunyi (*latent*), maka tidak apa-apa karena yang diteliti dan dianalisis adalah isi yang tersurat, yang tampak, bukan makna yang dirasakan oleh peneliti.

2.5 Kerangka Pikir

Di saat ramai beredarnya film – film dengan tema horror dan komedi, seorang sineas perfilman asing membuat film *action* drama dengan mengangkat silat harimau minangkabau, Padang, Sumatra Barat yang merupakan salah satu budaya bangsa yang harus dilestarikan.

Film sebagai salah satu atribut media massa menjadi sarana komunikasi yang paling efektif. Film sebagai salah satu kreasi budaya, banyak memberikan gambaran – gambaran hidup dan pelajaran penting bagi penontonnya. Film juga menjadi salah satu media komunikasi yang sangat jitu. Dengan kualitas audio dan visual yang disuguhkan, film menjadi media terpaan yang sangat ampuh bagi pola pikir kognitif masyarakat serta memiliki kemampuan dan kekuatan dalam menjangkau banyak segmen sosial.

Melalui media film diharapkan masyarakat dapat mengambil atau mengikuti isi pesan yang ingin disampaikan. Serta diharapkan masyarakat dapat menganggap bahwa hal tersebut adalah cerminan realitas yang sesungguhnya. Seperti yang dijelaskan dalam teori pembelajaran sosial Albert Bandura, yang menyatakan bahwa perilaku khalayak dipengaruhi oleh apa yang mereka pelajari dari media massa. Selain itu karena film sebagai media komunikasi mempunyai fungsi sebagai media informasi, edukasi, dan hiburan.

Penelitian ini mengangkat film Merantau sebagai objek penelitian. Film ini diproduksi oleh Merantau *Production House*, dan disutradarai oleh Gareth Evans. Penelitian ini menggunakan teori pembelajaran sosial untuk menimbulkan masalah yang akan diteliti.

Representasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah representasi perilaku pelestarian seni bela diri pencak silat minang kabau dalam film, yang mencerminkan keberadaan sosial serta realitas masyarakat yang berada di tengah kota. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan bentuk-bentuk perilaku pelestarian budaya yang terkandung dalam media dan serta menunjukkan perbandingan terhadap kenyataan.

Untuk menunjukkan penggambaran perilaku pelestarian seni bela diri minang kabau yang ditampilkan dalam film, penelitian ini menggunakan metode analisis isi. Analisis isi film ini menggunakan unit analisis isi per adegan yang dibagi menjadi dua yaitu *audio* dan *visual*. Unit *audio* yaitu semua elemen bunyi, dialog, efek suara, music pengiring (*score*), dan juga *soundtrack*. Sedangkan unit *visual* yaitu semua yang terlihat secara fisik dalam hal akting (*performance*), *setting*, kostum, *objek/prop*, teknik pengambilan gambar (*camera shot* dan *camera angle*), penggerakkan kamera (*camera movement*), dan teknik pencahayaan (*lighting*) yang mengandung makna tertentu.

Dari adegan-adegan tersebut akan dipilih adegan-adegan yang menampilkan perilaku pelestarian seni bela diri pencak silat minang kabau dan mengindahkan adegan-adegan lain yang tidak menampilkan perilaku pelestarian seni bela diri pencak silat Minang Kabau. Dan adegan-adegan yang menampilkan perilaku pelestarian seni bela diri pencak silat tersebut akan dikategorikan sesuai dengan bentuk perilaku pelestarian seni bela diri pencak silat yang terkandung di dalamnya.

Bagan 1. Kerangka Pikir