

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Persekusi menjadi tindakan yang tidak dibenarkan secara hukum. Perbuatan menyalahkan orang lain dalam bentuk ancaman, kekerasan hingga korban meninggal tanpa dilandasi dengan fakta dapat disejajarkan dengan tindakan main hakim sendiri. Pujayanti & Soeskandi (2019, h. 239-240) mengungkapkan bahwa dalam ilmu hukum, persekusi telah lama dikenal sebagai tindakan main hakim sendiri yang melaksanakan hak menurut kehendak sendiri secara sewenang-wenang tanpa persetujuan pihak lain. Kendati demikian, hasil penelitian Pujayanti & Soeskandi juga menunjukkan bahwa untuk tindakan main hakim sendiri masih terdapat perkecualian pertanggungjawaban tindak pidana, sedangkan tindakan persekusi tidak terdapat unsur-unsur yang dapat digunakan sebagai alasan pembeda ataupun pemaaf sehingga tidak terdapat perkecualian pertanggungjawaban tindak pidana (Pujayanti & Soeskandi, 2019, h. 244-245). Alasan atau motif pelaku yang membedakan kedua tindakan tersebut.

Tindakan persekusi dilakukan bukan tanpa suatu alasan. Hal ini turut diungkapkan Setiawan (2017, h. 295) bahwa persekusi sebagai suatu aksi yang mengandung tindakan penindasan atau penganiayaan bisa terjadi karena alasan ras, agama, kebangsaan, keyakinan politik, atau kelompok sosial tertentu. Bentuk langsung seperti dendam, iri, benci, menganggap orang lain lebih rendah, cara pandang yang berbeda, hingga pikiran buruk sesaat dapat menjadikan orang

menuduh suatu penyebab masalah tanpa mengindahkan konsekuensi yang akan terjadi. Aksi kriminalitas satu ini masih belum dianggap terlalu serius oleh pemerintah maupun masyarakat. Pasalnya, Yati Andriyani selaku Koordinator Komisi untuk Orang Hilang dan Tindakan Kekerasan (dalam Solehudin, 2020) melihat kasus persekusi muncul dan hilang tanpa penanganan yang jelas, begitu pula dengan pemerintah yang baru bereaksi ketika tindakan tersebut sudah ramai di masyarakat.

Kasus persekusi banyak terjadi di Indonesia sejak lama. Hal ini turut disampaikan oleh LBH Jakarta dalam Koalisi Anti Persekusi (dalam Pujayanti & Soeskandi, 2019, h. 241) sejak tahun 1965 orang mudah untuk dianiaya dan dibunuh atas dasar tuduhan komunis tanpa mengindahkan proses peradilan, ada pula penembakan misterius atau disingkat petrus pada era tahun 1990-an, dukun santet tahun 1998 di Banyuwangi dan persekusi terhadap Ahmadiyah. Istilah persekusi menjadi ramai diperbincangkan sejak tahun 2017 karena banyaknya kasus yang viral serta media mulai menggunakan kata 'persekusi' pada judul beritanya. Menurut Muhammad Hafiz (dalam Nugraha dkk, 2018, h. 17-18) selaku Pejabat Sementara Direktur Eksekutif Human Rights Working Group, pada Januari hingga Mei 2017 tindakan persekusi mencapai 50 kasus, sedangkan jumlah tindakan persekusi meningkat dua kali lipat di bulan Juni 2017.

Salah satu kasus persekusi yang viral pada tahun 2017 menimpa pasangan kekasih diduga melakukan tindakan mesum di sebuah rumah kontrakan, peristiwa ini banyak diangkat media massa setelah terdapat unggahan video pada kanal YouTube. Berikut kronologis lengkapnya.

“R dan MA menjadi korban penganiayaan sekelompok orang karena dituduh berbuat mesum di sebuah rumah kontrakan di kawasan Cikupa, Kabupaten Tangerang. Sekitar pukul 22.00 WIB, R tiba di kontrakan MA untuk mengantarkan makanan. Dua sejoli itu pun masuk ke dalam kontrakan untuk menyantap makan malam bersama. “Ketua RT berinisial T menggedor pintu (kontrakan MA), pintunya tidak tertutup rapat,”... saat itu T datang bersama dua orang lainnya berinisial G dan NA. Usai menggedor pintu dan masuk ke dalam kontrakan, ketiga orang itu memaksa R dan MA mengakui mereka telah berbuat mesum. "Keduanya dipaksa untuk mengaku berbuat mesum dan sempat tiga orang inisial G, T, dan A memaksa laki-laki untuk mengaku dan sempat mencekik," ucap dia. R dan MA tak mau mengaku. Akibatnya, pasangan kekasih itu diarak oleh massa ke depan sebuah ruko yang berjarak sekitar 200 meter dari kontrakannya” (Pujayanti & Soeskandi, 2019, h. 238).

Kasus persekusi belum dilihat sebagai tindakan darurat di Indonesia. Padahal kasus ini sering terjadi di lingkungan masyarakat baik dalam skala masalah yang ringan hingga berat. Antar anggota masyarakat cenderung menyelesaikan kasus ini melalui musyawarah dengan dalih salah paham. Seperti disampaikan oleh Kapolresta Tangerang AKBP Sabilul Alif (dalam Wahyuningrum, 2018) pada kasus di atas, bahwasannya pasangan kekasih itu terbukti tidak bertindak mesum, warga salah paham karena menemukan pasangan tersebut berada bersama di kontrakan pada malam hari.

Sampai di tahun 2020, masih ada tindakan persekusi yang mengancam pembunuhan kepada jurnalis di salah satu media daring dan ancaman kekerasan kepada panitia serta narasumber diskusi tentang pemecatan presiden di Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada. Berawal dari akan diadakannya diskusi dengan judul "Persoalan Pemecatan Presiden di Tengah Pandemi Ditinjau dari Sistem Ketatanegaraan" yang kemudian viral karena dianggap sebagai tindakan makar. Pihak penyelenggara meluruskan bahwa acara tersebut murni diskusi berbasis akademik. Meski telah berganti judul menjadi “Meluruskan Persoalan

Pemberhentian Presiden Ditinjau dari Sistem Ketatanegaraan”, diskusi tersebut batal karena ancaman bukan hanya diterima pihak penyelenggara tetapi sampai ke keluarga yang bersangkutan. Bentuk intimidasi yang didapatkan berupa pengiriman pemesanan jasa antar daring secara anonim, teks yang berisi ancaman pembunuhan, telepon, hingga adanya beberapa orang yang tidak dikenal berada di kediaman pihak-pihak yang menyelenggarakan diskusi tersebut (Mahardhika, 2020).

Meski kini sudah banyak media yang memberitakan kasus mengenai persekusi serta mencantumkan pasal-pasal yang dapat menindaknya, perkara tersebut masih muncul dalam masyarakat. Dua kasus yang telah disampaikan merupakan contoh nyata kasus persekusi di Indonesia. Media arus utama berita meski semakin maju dengan konvergensi pada daring, dirasa belum cukup menyosialisasikan dan menyadarkan masyarakat untuk peka terhadap kasus persekusi. Oleh karena itu, upaya untuk tanggap dan sadar akan kasus ini bisa melalui berbagai pihak seperti mengangkat isu persekusi melalui media jalur alternatif yang mana salah satunya berupa karya film.

Film menjadi salah satu media massa yang memiliki peran penting dalam menentukan pola pikir manusia. Bentuknya yang audio dan visual membuat media tersebut semakin mudah dipahami oleh banyak orang. Pendistribusian dan presentasi pesan dalam film turut melibatkan cerita, musik, drama, humor serta berbagai teknik yang menawarkan pola konsumsi populer (McQuail, 2010, h. 39). Beragam faktor tersebut menjadi kekuatan dalam film untuk menjangkau setiap kalangan masyarakat.

Pada akhir abad ke-19, film menjadi medium baru yang kehadirannya terjadi secara tidak kebetulan. Menurut McQuail (2010, h. 39), terdapat tiga karakteristik signifikan pada film dalam perjalanan sejarahnya. Film sebagai alat propaganda, hiburan atau seni, dan munculnya gerakan sosial. Ketiga karakteristik ini melahirkan karya sinema yang sifatnya tidak netral secara utuh. Sifat tidak netral pada film turut membingkai pesan yang ingin disampaikan oleh para pembuatnya. Pesan yang dibuat pun memiliki satu atau lebih dari fungsi informatif, edukatif, dan persuasif bagi audiens yang menyaksikan suatu karya film.

Akan tetapi tidak semua pembuat film berani untuk mengangkat isu sosial dalam membuat karya sinema. Hal ini terjadi karena bioskop pada umumnya memiliki tujuan untuk menghadirkan film yang cenderung menghibur bagi kalangan yang ingin melepas penat. Menurut Dale (dalam Nelmes, 2012, h. 117), sineas pun akan kembali membuat jenis film serupa karena sudah membaca preferensi film yang diinginkan penonton. Pada dasarnya, orang pergi ke bioskop dengan tujuan utama menyaksikan film diputar dan pulang jika sudah selesai. Bioskop konvensional lebih mengarah pada bisnis, penonton melakukan investasi yang berwujud fasilitas, kenyamanan, dan kontrol film untuk dibawa pada suasana adegan demi adegan film (Nelmes, 2012, h. 114).

Oleh karena itu, banyak sineas yang mengangkat isu sosial dalam film lebih bersifat independen. Menurut Anthony Kaufman (dalam Nikolic, 2017, h. 3), film independen merupakan karya sinema yang dibuat di luar sistem studio, dengan keuangan mandiri dan teguh pada visi sutradara. Tiga hal yang dikuasai

dan diatur oleh *independent filmmaker* yakni pembiayaan, produksi, dan seni. Sutradara yang membuat karyanya secara independen cenderung mengikutsertakan karyanya dalam festival film untuk dapat sekedar disaksikan masyarakat luas hingga dalam perlombaan. Melalui festival film, sutradara bebas menciptakan karya sinema sesuai dengan apa yang diinginkan dan diresahkannya terutama dalam mengangkat isu sosial.

Macam-macam isu sosial yang pernah diangkat dalam film seperti kemiskinan, korupsi, status sosial, dan pendidikan yang rendah. Meski pembiayaan secara mandiri atau *crowdfunding* dan tidak memiliki ruang yang besar pada penonton arus utama, film independen yang mengangkat tema isu sosial dapat menciptakan prestasi. Film *Science of fiction* yang disutradarai oleh Yosep Anggi Noen mengangkat isu mengenai pembungkaman kebenaran atas reproduksi kebohongan yang diamini resmi oleh rezim serta masyarakat luas. *Science of fiction* mendapat penghargaan Film Terbaik pada Premio Boccacino d'Oro Locarno 2019 dan Special Mention dari Juri pada Festival Film International Locarno ke-72 di Locarno, Swiss (Ramadhani, 2020).

Salah satu film yang juga mengangkat isu sosial khususnya mengenai persekusi yakni Kentut dengan judul internasional, *Sound of Preeett*. Secara garis besar, film yang disutradarai oleh Rangga Kusmalendra mengisahkan tentang pasangan suami istri yang dituduh sebagai penyebab kerusuhan yang terjadi di pasar. Padahal sang penuduh tidak menunjukkan bukti nyata bahwa pasangan tersebut yang melakukannya. Meski fiksi, film *Sound of Preeett* memiliki daya tarik tersendiri bagi peneliti sebab secara langsung dapat menyentil penonton

dengan menjangkau berbagai usia mengenai tindakan menuduh tanpa fakta. Hal ini dikarenakan *Sound of Preeett* merupakan film dengan jenis komedi satir. Pesan yang ditampilkan cukup jelas mengenai tindakan persekusi serta akibatnya, akan tetapi dikemas secara menarik melalui adegan jenaka para pemain dan alur cerita. Penayangan *Sound of Preeet* sempat disambut lebih dari 350 gelak tawa penonton baik anak-anak hingga lansia saat pemutaran secara terbuka di lapangan Dataran 3, Sendangarum, Minggir, Sleman (Prameswari, 2019).

Berdasarkan penjabaran masalah di atas, peneliti ingin melihat bagaimana konstruksi persekusi dalam film *Sound of Preeett*. Peneliti akan mengkaji unsur-unsur dalam tindakan persekusi dengan metode analisis isi untuk memahami bagaimana konstruksi dalam film melalui teks dan gambar. Peneliti menggunakan metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Analisis isi kualitatif lebih banyak digunakan untuk meneliti dan memahami budaya dari situasi sosial pada dokumen berupa teks, gambar, simbol, beserta proses produksi media atau isi pesan yang dikreasikan (Bungin, 2004, h. 144-147). Penelitian ini nantinya akan menunjukkan apa saja bentuk tindakan persekusi yang ada pada film *Sound of Preeett*.

Metode analisis isi pernah digunakan oleh Irene Susanto dalam penelitiannya di Universitas Kristen Petra Surabaya pada tahun 2017 dengan judul “Penggambaran Budaya Etnis Tionghoa dalam Film Ngenest”. Penelitian tersebut membahas mengenai karakter-karakter apa saja yang menggambarkan budaya etnis Tionghoa dalam Film Ngenest. Hasil dari penelitian Susanto (2017, h. 97) menunjukkan budaya etnis Tionghoa yang paling banyak ditemukan adalah

bahasa. Kemudian disusul dengan penggambaran budaya dari segi pengetahuan, mata pencaharian, kesenian, dan teknologi. Sedangkan penggambaran dari sisi religi tidak ditemukan dalam film. Meski memiliki kesamaan dalam penggunaan metode analisis isi, perbedaan penelitian ditunjukkan pada fenomena sosial pada film. Peneliti fokus membongkar fenomena sosial khususnya tindakan persekusi yang digambarkan dalam film.

Persekusi sebagai salah satu fenomena sosial pernah diterapkan oleh Dorthe Seifert dalam penelitian jurnalnya yang berjudul "Between Silence and License: The Representation of the National Socialist Persecution of Homosexuality in Anglo-American Fiction and Film" pada tahun 2003. Tujuan penelitian Seifert untuk menyelidiki sifat kerangka epistemologis para penulis dan sineas dalam mengadopsi pemahaman sejarah. Oleh sebab itu, fokus penelitian tersebut membahas bagaimana Film dan Kisah Fiksi Anglo American memahami persekusi homoseksualitas oleh Nazi Jerman. Seifert (2003, h. 95) menggunakan analisis interpretasi sastra serta sinematik dari identitas masa lalu atau kontemporer sebagai alat dalam menyelidiki cara kerja sejarah dan ingatan kolektif para korban persekusi. Hasil penelitian tersebut menyatakan karya seni Anglo-American telah menekankan aspek persekusi homoseksual yang mirip dengan nasib histori orang Yahudi. Karya sastra dan film tersebut membangkitkan sejarah persekusi Yahudi dalam memberikan kerangka epistemologis kepada pembaca mengenai peristiwa persekusi terhadap homoseksual melalui tematik dan gaya cerita yang dapat dikonseptualisasikan atau dibayangkan (Seifert, 2003, h. 121). Persekusi menjadi fenomena yang juga dipilih oleh peneliti. Meski

demikian, perbedaan ditemukan pada objek dan metodologi penelitian. Peneliti menggunakan objek film pendek *Sound of Preeett* serta metode analisis isi kualitatif yang akan membahas potongan-potongan klip dalam film tersebut. Kekhasan penelitian ini menyuguhkan Film *Sound of Preeett* sebagai objek yang dekat dengan peneliti serta masyarakat luas karena kerangka cerita yang dibangun berlatar belakang di Indonesia. Sedangkan di Indonesia, fenomena persekusi sendiri masih minim ditemukan dalam bentuk penelitian. Kedekatan latar belakang antara film, peneliti, dan masyarakat ini memudahkan pemahaman mengenai bagaimana persekusi dikonstruksi dalam film *Sound of Preeett*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana konstruksi persekusi dalam Film *Sound of Preeett*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konstruksi persekusi yang terkandung dalam Film *Sound of Preeett*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi serta sebagai bahan pustaka dan referensi khususnya penelitian selanjutnya dalam mengkaji unsur-unsur yang ada pada film dengan menggunakan metode analisis isi.

2. Manfaat Penelitian Praktis

a. Pembuat Film

Penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi para sineas tentang bagaimana film berupaya dan menggambarkan isu sosial, terutama mengenai tindakan persekusi.

b. Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan referensi tentang film yang menyampaikan isu sosial terutama mengenai tindakan persekusi kepada masyarakat.

E. Kerangka Pemikiran

1. Media Massa

Media massa dirancang sebagai alat untuk menjangkau banyak calon khalayak yang merupakan kumpulan konsumen bersifat anonim (McQuail 2010, h. 81). Kemampuan untuk menghubungkan individu-individu yang tersebar dalam mendapatkan pengalaman lokal, nasional, hingga internasional menjadi kekuatan potensial media massa (McQuail 2010, h. 77). Setiap individu mendapatkan pengalaman melalui pesan yang disampaikan oleh media massa. Pesan media merupakan produk kerja dengan nilai tukar di pasar media dan nilai guna bagi konsumen media, sehingga pesan media menjadi komoditas yang berbeda dengan konten simbolik jenis komunikasi manusia lainnya (McQuail 2010, h. 81).

Umumnya setiap pesan yang disampaikan mengandung fungsi dari media massa, antara lain (Nadie, 2018, h.38-39):

a. Fungsi Informasi

Media massa membawa informasi yang berkaitan dengan gagasan serta peristiwa bersifat umum, aktual, akurat, dan lengkap. Inti dari fungsi informasi media merupakan konten media yang disebut berita. Paparan dari berita dapat berupa data, gambar, serta grafik mengenai pemahaman baru. Prakiraan cuaca, kondisi ekonomi dan dunia usaha, peraturan lalu lintas, ancaman kriminal, dan kebijakan pemerintah menjadi contoh dari fungsi informasi dari media massa.

b. Fungsi Pendidikan

Pendidikan adalah informasi yang terorganisasi secara sistematis dengan tujuan yang telah ditentukan. Media massa memberi pengetahuan komprehensif tentang topik yang dipilih. Misi dari fungsi pendidikan dapat ditemui pada majalah kesehatan, majalah teknologi informasi, atau media massa lainnya yang berisikan konten non berita.

c. Fungsi Hiburan

Semua media massa memiliki konten hiburan yang dapat menghilangkan ketegangan masyarakat. Konten media tersebut dapat dijumpai dalam bentuk teka-teki, cerita pendek, sinetron, film, musik, tari, siaran olahraga, *fashion show*, dan *Stand Up Comedy*.

d. Fungsi Persuasi

Persuasi memiliki arti untuk memengaruhi sikap atau pendapat orang lain. Opini seseorang dapat terbentuk dari paparan informasi yang disampaikan

oleh media massa. Iklan menjadi salah satu metode persuasi paling jelas yang dilakukan media massa.

Selain memiliki fungsi, media massa juga mempunyai karakteristik yang dapat membedakan dengan media lainnya. Dikutip dari buku *Pengantar Ilmu Komunikasi* karangan Hafied Cangara (1998, h. 134-135), karakteristik media massa antara lain:

- a. Bersifat melembaga, artinya pihak yang mengelola media terdiri dari banyak orang, yakni mulai dari tim pengumpulan, pengelolaan, sampai pada penyajian informasi.
- b. Bersifat satu arah, artinya komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dan penerima. Apabila terjadi umpan balik, biasanya memerlukan waktu dan tertunda.
- c. Meluas dan serempak, artinya dapat mengatasi rintangan waktu serta jarak karena media massa memiliki kecepatan informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang pada saat yang sama.
- d. Memakai peralatan teknis atau mekanis, seperti radio, televisi, dan surat kabar.
- e. Bersifat terbuka, artinya pesannya dapat diterima oleh siapa saja dan di mana saja tanpa mengenal usia, jenis kelamin, dan suku bangsa.

Berdasarkan rincian karakteristik di atas, maka media massa memengaruhi hidup sehari-hari manusia dari berbagai lembaga budaya. Mulai dari memengaruhi keputusan terhadap pembelian barang atau jasa, hingga perilaku politis dalam memilih pemimpin. Selain itu, media massa sendiri memiliki satu tujuan ekonomi secara langsung yaitu pendapatan dari mendapatkan

audiens dan secara tidak langsung yakni menjual perhatian audiens kepada pengiklan (McQuail 2010, h. 102). Hal tersebut menjadikan media massa berkaitan dengan berbagai bidang kehidupan warga masyarakat, sehingga para politikus, pengusaha, lembaga pemerintahan, pendidikan, dan keagamaan berupaya memanfaatkannya sebagai instrumen dalam memengaruhi publik (Nadie, 2018, h.36).

Terdapat lima asumsi pokok mengenai arti penting dari media massa (McQuail dalam Nurudin, 2007, h. 34-35):

- a. Media merupakan industri yang bertumbuh dan berkembang sehingga dapat menciptakan lapangan kerja, barang, dan jasa serta menghidupkan industri terkait lainnya. Media menjadi industri tersendiri yang memiliki peraturan serta norma-norma dimana menghubungkan institusi tersebut dengan masyarakat dan institusi sosial lainnya.
- b. Media massa merupakan sumber kekuatan karena dapat digunakan sebagai alat kontrol, manajemen, serta inovasi bagi perilaku khalayak dan politik.
- c. Media merupakan norma yang semakin berperan menampilkan peristiwa kehidupan masyarakat, baik secara lokal, nasional, maupun internasional.
- d. Media seringkali berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol, tetapi juga dalam pengertian pengembangan perilaku, mode, gaya hidup, dan norma-norma.
- e. Media telah menjadi sumber dominan bukan saja bagi individu untuk memperoleh gambaran dan citra realitas sosial, tetapi juga bagi masyarakat dan

kelompok secara kolektif. Media juga menyuguhkan nilai-nilai dan normatif yang dibaurkan dengan berita dan hiburan.

Media massa mengamati masyarakat beserta kegiatannya yang kemudian menjadikan sadar mengenai lingkungan sosio-budaya sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa makhluk sosial selalu berada di bawah observasi dekat media massa. Media massa dapat menyampaikan informasi dari setiap sudut penjuru dunia. Informasi tersebut kemudian dilaporkan bukan hanya dalam bentuk fakta dan angka saja. Media massa juga menafsirkan peristiwa yang memiliki unsur apa, di mana, kapan, dan bagaimana peristiwa terjadi, sehingga setiap laporan menyodorkan analisis dan menyajikan satu versi fakta (Nadie, 2018, h.41).

Menurut McQuail (2010, h. 79), media massa memiliki pengaruh untuk menunjukkan banyak perbedaan serta interpretasi baik ke arah positif maupun negatif. Elemen yang paling bertahan dalam estimasi publik menjadi kesepakatan sederhana mengenai pengaruh kuat dari suatu media massa. Setiap media massa baru digemari karena manfaat pendidikan dan budayanya, serta terdapat ketakutan tersendiri terhadap pengaruh tertentu yang mengganggu (McQuail 2010, h. 78). Penggambaran oleh media menjadi cerminan yang akan datang apabila khalayak mengambil keputusan yang buruk.

Sejatinya tindakan kekerasan atau bunuh diri yang disuguhkan oleh media mengarahkan pada pesan untuk mencegah masyarakat dalam melakukan adegan tersebut. Hal ini menjelaskan bahwa keputusan ada di tangan khalayak. Penggambaran media dapat merugikan orang lain maupun memberikan

keuntungan bagi yang melihat manfaat dalam paparan kekerasan dengan menyaksikan resiko pada korban (McQuail 2010, h. 624-625). Nadie (2018, h.40), juga mengatakan bahwa media massa dapat melihat serta menampilkan hal baik dan buruk untuk kemudian mendorong atau memperbaiki perbuatan di masyarakat.

Penggambaran media massa dapat terjadi secara implisit maupun eksplisit. Media massa dapat menampilkan penggambaran melalui realitas sosial masyarakat yang dikemas dalam berita, sinetron, *reality show*, maupun drama. Masyarakat dapat mendengar, membaca, atau menyaksikannya pada berbagai macam media seperti radio, koran, televisi, dan film.

2. Film

Awalnya, film terbentuk dari serangkaian gambar diam berurutan membentuk sistematis visual yang seolah-olah bergerak. Diciptakan secara independen oleh Joseph Plateau dan Simon Stampfer, nama alat untuk menampilkan rangkaian gambar tersebut adalah Zoetrope. Setelah banyak terjual pada tahun 1867, Zoetrope menjadi acuan untuk membuat film meskipun hal yang ditampilkan adalah sama dan diulang terus menerus. Seiring berjalannya waktu, banyak ahli yang memberikan kontribusinya bagi perkembangan alat tersebut. Tahun 1877, Emile Reynaud membuat alat optik yang kurang lebih sama dengan Zoetrope, yakni Praxinoscope. Reynaud menggunakan cermin dan lentera untuk memproyeksikan serangkaian gambar singkat pada layar. Saat itu menjadi pameran gambar bergerak pertama yang diberikan kepada publik. Akan tetapi Praxinoscope memiliki kekurangan yakni efek pada layar sangat lambat serta

produksi alat cukup memakan waktu dan tenaga. Perkembangan selanjutnya diinisiasi oleh Lumiere Brothers yang merancang kamera kecil serta proyektor untuk memudahkan dalam menampilkan film (Bordwell & Thompson, 2002, h. 14-18).

Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Menurut Bordwell, Thompson, & Smith (2016, h. 2) film dapat mengomunikasikan pesan dan ide yang ditunjukkan dari tempat dan cara hidup yang mungkin tidak diketahui sebelumnya. Film dirancang untuk menciptakan pengalaman yang seringkali didorong oleh cerita-cerita yang berpusat pada karakter, pengembangan ide, eksplorasi visual dan unsur suara. Tujuan tersebut diperoleh melalui berbagai macam bentuk seperti merekam peristiwa aktual, narasi kisah fiksi, menganimasikan objek atau gambar, dan eksperimental.

Menurut Turner (1999, h. 40), film tidak hanya dipandang sebagai karya seni semata mengingat nilai estetika yang tinggi, tetapi lebih dimaknai sebagai praktik sosial. Sebagai wujud praktik sosial, pesan yang terkandung dari sebuah film turut menginformasikan sistem dan proses sebuah budaya berproduksi. Hal ini berarti film juga menjadi sarana khusus memproduksi dan mereproduksi signifikansi budaya (Turner, 1999, h. 47). Oleh sebab itu, film dapat membawa efek perubahan baik secara individu maupun kolektif. Perubahan ini bisa berdampak negatif maupun positif tergantung pada pembuat dan penonton yang terpapar film tersebut. Setelah film dibuat dan disaksikan masyarakat luas,

keseluruhan pemaknaan film ada ditangan penonton. Penonton berhak memilah mana yang baik dan buruk serta mengikutinya atau tidak.

Kekuatan film dipengaruhi dalam rangkaian gambar yang diambil dan digabungkan. Terdapat *Grammar of film* yang turut menunjang keberhasilan pesan dalam karya sinema untuk disampaikan melalui potongan-potongan gambar dan suara.

a. *Mise-en-scene*

Istilah ini menandakan kendali sutradara atas apa yang muncul dalam bingkai film. Sutradara dapat menuangkan segala yang diharapkan dan dikehendaki. Aspek-aspek yang mencakup *mise-en-scene* antara lain, latar, kostum, pencahayaan, serta pergerakan pemain yang mencakup ekspresi dan bahasa tubuh. *Mise-en-scene* dilakukan dengan direncanakan oleh sutradara, akan tetapi tidak menutup kemungkinan aktor atau bagian lainnya melakukan peragaan secara spontan serta memberi masukan kepada sutradara (Bordwell, Thompson, & Smith, 2016, h. 113). Secara lebih rinci unsur *mise-en-scene* akan diuraikan di bawah ini.

1) Latar

Penggambaran waktu, tempat, dan suasana merupakan latar yang turut menciptakan sebuah cerita. Properti termasuk semua benda yang tidak bergerak serta terekam dalam setiap frame menjadi keseluruhan latar pula (Pratista, 2017, h. 98). Latar sebagai penunjuk waktu, lokasi, dan situasi memiliki kaitan erat dengan gambaran tradisi, perilaku sosial, dan pandangan masyarakat. Penciptaan

latar yang tepat mampu mengajak penonton merasakan secara nyata dari konteks cerita.

2) Kostum

Pratista (2008, h. 71) menuturkan bahwa pemain mengenakan segala hal bersama seluruh aksesorisnya merupakan kostum yang tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh tetapi mempunyai peranan sesuai dengan konteks naratif. Kostum juga membantu latar dalam menunjukkan ruang dan waktu, selain itu dapat pula menggambarkan status sosial, kepribadian, serta citra pelaku. Penggunaan warna pada kostum kerap kali memiliki simbol tertentu serta turut menjadi penggerak cerita (Pratista, 2008, h. 72-73). Warna kostum termasuk penting karena memiliki keterkaitan dengan tokoh yang mengenakannya serta suasana yang diciptakan agar sampai ke khalayak. Berikut simbolisme warna menurut Habsari (2010, h. 39-40).

TABEL 1.1
Simbolisme Warna

Warna	Simbolisme Warna
1. Biru	1. Ketenangan, sejuk, kesunyian, kecerdasan, ketenangan,
2. Kuning	harapan, kenyamanan, kesetiaan, penekanan pada
3. Merah	perasaan
4. Hijau	2. Keagungan, prasangka, kebahagiaan, kenangan,
5. Jingga	kemakmuran, kepandaian
6. Coklat	3. Kekuatan, kekejaman, pemberani, cinta akan
7. Ungu	kehidupan, nafsu, kemarahan, ketertarikan, bahaya
8. Putih	4. Damai, muda, kecemburuan, keseimbangan, keabadian,
9. Hitam	keamanan, hidup alam
10. Abu-abu	5. Hangat, berpijar, ramah, sosialis
	6. Pesimis terhadap kesejahteraan, kurang toleran,
	kesedihan, rasional, kesederhanaan
	7. Kurang teliti, penuh harapan, keintiman, erotis
	8. Kejujuran, kemurnian, kesucian, terang, persahabatan
	9. Kesedihan, kematian, teror, misteri, kekhidmatan

	10. Penebusan dosa, isolasi, kesuraman, ketakutan, tanpa emosi
--	--

Sumber: Habsari, 2010, h. 39-40

3) Pencahayaan

Bordwell, Thompson, & Smith (2016, h. 125) menjelaskan pembuatan film memerlukan pencahayaan lebih dari sekedar iluminasi bagi khalayak menyaksikan adegan demi adegan. Bagian terang maupun gelap turut menciptakan komposisi keseluruhan dalam bingkai untuk memandu perhatian penonton pada objek atau tindakan tertentu. Cahaya mampu membentuk unsur-unsur dalam film seperti objek serta dimensi ruang yang turut mempertegas situasi serta karakter naratif. Taufikurrahman (2021, h. 10) mengelompokkan empat unsur tata cahaya dalam film, diantaranya, kualitas, arah, warna, serta sumber cahaya.

Pertama, kualitas cahaya dibagi menjadi dua yakni, cahaya keras dan cahaya lembut. Cahaya keras terbentuk dari sumber yang berukuran relatif kecil sehingga menimbulkan bayangan jelas dan tajam (Tjin, 2011, h. 2). Hal tersebut menampilkan sisi bagian yang terang dan gelap. Sedangkan cahaya lembut berasal dari sumber dengan relatif besar dan akan menghasilkan bayangan yang tidak begitu jelas karena cahaya tersebar (Tjin, 2011, h. 4). Kedua, arah cahaya dapat dilihat berdasarkan lima jenis yaitu, depan, belakang, samping, bawah, dan atas. Ketiga, warna cahaya dapat memengaruhi suasana dalam penceritaan. Penambahan filter saat produksi maupun pasca produksi, editing menciptakan perbedaan dan perpaduan warna dalam menarik khalayak masuk dalam film (Tjin, 2011, h. 15). Keempat, sumber cahaya terbagi atas pencahayaan buatan dan

pencahayaannya natural. Sumber cahaya natural adalah matahari, sedangkan cahaya buatan bisa berasal dari lampu pijar, lampu jalan, lampu neon, dan lampu LED (Tjin, 2011, h. 25-29).

4) Pemain

Sebuah film menampilkan pemain dengan karakter-karakter tertentu seturut dengan kebutuhan dalam konteks cerita. Proses pembawaan karakter yang sesuai menjadi keberhasilan pesan yang disampaikan pula. Oleh sebab itu pemain memerlukan unsur-unsur ekspresi dan bahasa tubuh dalam menunjang suatu peran. Secara visual, ekspresi membantu penonton dalam memahami suatu situasi meskipun pada keterbatasan bahasa maupun budaya. Mulut, alis, dan mata menjadi bagian wajah paling ekspresif membentuk isyarat tujuan naratif (Bordwell, Thompson, & Smith 2016, h. 134).

TABEL 1.2
Macam-Macam Ekspresi

Ekspresi	Keterangan
1. Bahagia	1. Otot pipi yang bergerak naik sehingga sudut bibir membentuk menyuman
2. Marah	2. Sisi alis bagian dalam menyatu dan condong ke bawah, bibir yang menyempit, dan pandangan mata yang tajam
3. Sedih	3. Mata tidak fokus, sudut bibir tertarik ke bawah, dan kelopak mata atas terkulai.
4. Takut	4. Kedua alis naik secara bersamaan, bibir terbuka membentuk horizontal, dan kelopak mata menegang
5. Muak	5. Dahi yang mengkerut, otot pipi kanan dan kiri hidung tertarik ke atas, serta mata sipit
6. Kaget	6. Kedua alis mata naik, mata terbuka lebar, dan mulut terbuka refleksi
7. Sombong	7. Gerakan menaikkan salah satu sudut bibir.

Sumber: Amda & Fitriyani, 2016, h. 146-152.

Ekspresi dapat dilihat secara detail pada saat kamera mendekat, sedangkan saat kamera menjauh bahasa tubuh dapat mencuri perhatian penonton

(Bordwell, Thompson, & Smith 2016, h. 140). Pergerakan pemain melalui bidikan kamera menegaskan perjalanan suatu cerita. Pemain dapat secara bebas menggunakan bagian tubuh untuk menyampaikan pesan melalui karakter yang tercipta. Bordwell, Thompson, & Smith (2016, h. 140) menuliskan bahwa poin perhatian utama dalam membangun sebuah cerita merupakan wajah dan gerakan tangan. Berikut terdapat 10 poin bahasa tubuh pada gerakan tangan.

TABEL 1.3
Bahasa Tubuh pada Tangan

Bahasa Tubuh pada Tangan	Keterangan
1. Menyilangkan tangan	1. Pertahanan diri, pembelaan diri, kuat menghadapi suatu hal
2. Tangan di pinggul	2. Sikap agresif, pengontrolan diri, kesan menantang
3. Memegang tangan di belakang punggung	3. Bosan, khawatir, marah
4. Tangan menyentuh wajah	4. Kondisi gugup, berusaha menenangkan diri
5. Mengetuk menggunakan ujung-ujung jari	5. Menunggu sesuatu, tidak sabar, frustrasi
6. Memainkan kuku	6. Kepercayaan diri yang rendah
7. Tangan masuk saku	7. Meningkatkan kepercayaan diri
8. Menggosok mata	8. Ada hal yang tidak ingin dilihat, berorientasi pada kebohongan
9. Tangan menopang dagu	9. Keingintahuan tinggi, mencari sebuah kebenaran
10. Tangan membenarkan kerah atau lengan	10. Mengatasi perasaan gugup

Sumber: Suryana, 2019, h. 36-47 & Aswi, 2017, h. 73

b. Sinematografi

Pembuatan film tidak dapat terlepas oleh teknik sinematografi. Menurut Bordwell, Thompson, & Smith (2016, h. 188-189) terdapat aspek-aspek penting yang menjadi landasan sinematografi dalam menunjang visi sutradara di antaranya, jarak kamera terhadap objek, sudut pengambilan objek dan framing fokus kamera.

1) Jarak kamera terhadap objek

- a) Extreme long shot, memberikan bidang pandangan yang sangat luas guna menampilkan kesan keadaan yang menyeluruh dan memperkenalkan penonton dengan apa yang dilihatnya.
- b) Long shot, merupakan shot jauh tetapi lebih dekat dibanding extreme long shot. Shot ini menggambarkan tokoh dengan adegan yang sedang dilakukan di sekitarnya, mencakup pergerakan-pergerakan pemain, tempat, dan waktu.
- c) Medium long shot memperlihatkan dari lutut ke atas, mengungkapkan keseimbangan antara tubuh manusia dan lingkungan sekitar.
- d) Medium shot, fokus pada kegiatan objek dari kepala hingga pinggang seperti detail tangan dan posisi tubuh tokoh.
- e) Medium close up bersifat menomorduakan latar belakang, fokus dilakukan pada profil, bahasa tubuh, dan emosi objek.
- f) Close up menjadikan objek sebagai titik perhatian utama dalam shot, menampilkan objek manusia dari atas kepala hingga bahu untuk mengetahui perasaan atau apa yang dipikirkan.
- g) Extreme close up mampu menyajikan lebih detail bagian dari wajah dan tubuh seperti mata, telinga, hidung hingga luka (Bordwell, Thompson, & Smith, 2016, h. 189).

2) Sudut pengambilan gambar objek

- a) Eye level menempatkan tinggi kamera setinggi mata subjek menunjukkan keseimbangan atau netral, ini merupakan normal angle.

- b) High angle meletakkan posisi kamera lebih tinggi dari mata atau kepala, menggambarkan keadaan tertekan, rendah, kesepian, dan kehilangan dominasi.
- c) Low angle mengambil gambar dengan posisi di bawah mata yang mana memberikan kesan gagah, kuat, dan berwibawa (Brata, 2007, h. 35-36).

3) Framing fokus kamera

Fokus lensa kamera cukup memengaruhi makna yang ingin disampaikan. Bidikan gambar dengan objek yang jelas dengan latar belakang blur atau sering disebut bokeh menciptakan makna bahwa penonton diharapkan mengarahkan perhatiannya pada objek itu saja. Penggunaan lensa zoom juga dilakukan agar penonton memiliki pengalaman dalam merasakan mendekati atau menjauhi objek melalui bidikan kamera (Bordwell, Thompson, & Smith, 2016, h. 174).

c. Suara

Suara turut menunjang keberhasilan suatu sinema, sutradaralah yang menentukan berbagai alternatif suara agar dapat membentuk keseluruhan film. Menurut Pratista (2017, h. 197), suara yang dimaksud dapat berupa dialog antar pemain, efek suara, dan musik. Secara umum, dialog merupakan bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter baik di dalam maupun di luar cerita film. Penggunaan dialog di era penghujung 1920 mampu memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan film secara naratif dan sinematik, dimana sebelumnya sempat dijuluki dengan film bisu. Dialog memiliki beberapa komponen sebagai penunjang kekuatan karakter pada film, di antaranya bahasa bicara dan aksen memiliki keterkaitan dengan wilayah tertentu, monolog atau

narasi dapat dibawakan oleh karakter maupun non karakter, monolog interior yang berupa suara pikiran (batin), serta *voice acting* seperti kebanyakan film animasi dimana aktor berakting melalui suara saja untuk mengisi dialog para pemain sinema tersebut (Pratista, 2017, h.200-201).

Selain dialog, efek suara turut menunjang keberhasilan film dalam menyampaikan pesan. Fungsi utamanya sebagai pengisi suara latar. Menurut Pratista (2017, h. 205) penonton dapat mendengarkan apa yang sungguh-sungguh ditampilkan oleh film, seperti suara menutup pintu, suasana hutan, dan bising perkotaan. Terakhir, musik menjadi komponen pada suara yang paling berperan dalam memperkuat emosi atau menjadi jiwa dalam sebuah film. Musik mencakup dua hal. *Pertama*, ilustrasi musik berguna untuk mengiringi aksi selama cerita berjalan, biasanya dikaitkan dengan berbagai suasana atau tema rangkaian sekuen film. Penggunaan ilustrasi musik juga dipengaruhi cepat lambatnya tempo. *Kedua*, lagu termasuk dengan liriknya juga digunakan untuk mendukung *mood* adegan demi adegan, seperti bahagia, sedih, mencekam, dan intim. Aspek ini terbilang penting karena memiliki fungsi lain untuk membuka dan menutup suatu adegan terkait sehingga mendapat perhatian penonton. Perpaduan gambar dan suara yang muncul bersamaan dipersepsikan sebagai satu kesatuan, menarik sesuatu yang dalam oleh kesadaran manusia (Bordwell, Thompson, & Smith, 2016, h. 263-264).

Secara umum jenis film dibagi menjadi tiga, yakni film dokumenter, film eksperimental, dan film fiksi (Widharma dalam Panuju, 2019, h. 20). Film dokumenter menyajikan sebuah fakta yang benar-benar terjadi, struktur film

bersifat sederhana agar penonton dapat mudah memahami. Biasanya, film dokumenter cenderung digunakan untuk penelitian ilmiah, membuat berita, merekam peristiwa sosial yang tersembunyi untuk diungkap (Widharma dalam Panuju, 2019, h. 20). Meski demikian, film dokumenter juga dilakukan secara sistematis meskipun yang terekam secara spontan. Berbeda dengan film dokumenter, film eksperimental cenderung tidak memiliki plot, tetapi mempunyai struktur. Struktur film eksperimental sangat dipengaruhi oleh subjektivitas pembuatnya dalam hal gagasan ide, emosi, dan pengalaman batin. Penyajian film eksperimental juga terkadang menentang kausalitas, berbentuk abstrak, dan sulit untuk dipahami (Widharma dalam Panuju, 2019, h. 22). Film eksperimental berbanding terbalik dengan film fiksi yang sangat umum untuk disaksikan dan digemari oleh masyarakat luas. Wahyuningsih, (2019, h.4) menyampaikan bahwa, secara durasi film fiksi terbagi menjadi dua yakni *short film* yang berada di kisaran waktu kurang dari 60 menit dan *feature-length film* yang berdurasi lebih dari 60 menit. Pembuatan film fiksi memerlukan persiapan teknis yang sangat mendetail. Hal ini terjadi karena pembangunan karakter cerita, plot, aktor, dan setting tempat yang bersifat imajinasi atau modifikasi dari peristiwa nyata yang terjadi. (Widharma dalam Panuju, 2019, h. 22).

Pada film fiksi memiliki berbagai macam *genre* yang membuat suatu sinema memiliki ciri atau khas tertentu. Menurut Redmond & Marvel (2016, h. 93), *genre* pada film memberikan hiburan kepada penonton sekaligus menyampaikan berbagai fungsi sosial dalam suatu budaya. Pratista (2008, h. 13) membagi *genre* film ke dua kategori, yaitu *genre* induk primer yang terdiri dari

aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi ilmiah, horor, komedi, kriminal, musikal, petualangan, dan perang. *Genre* induk sekunder menjadi kategori kedua yang meliputi tema bencana, biografi, detektif, film *noir*, melodrama, olahraga, perjalanan, roman, superhero, supernatural, spionase, dan *thriller*. Film dapat mengangkat satu *genre* saja maupun mengkombinasikannya antara dua atau lebih *genre*.

Sound of Preeett sebagai suatu karya sinema juga memiliki unsur-unsur yang telah disebutkan. Film *Sound of Preeett* merupakan karya fiksi yang termasuk komedi satir. Setiap adegan yang dibangun mencakup berbagai karakteristik, seperti pesan, *mise-en-scene*, jarak dan sudut terhadap objek, fokus kamera, serta suara. Pertimbangan karakteristik apa saja yang dilibatkan, seutuhnya menjadi tanggung jawab sutradara serta para kru. Penentuannya turut melihat kebutuhan film agar pesan yang ingin disampaikan dapat semaksimal mungkin untuk dipahami oleh khalayak.

Karya sinema tidak lengkap apabila tidak ada permasalahan yang dimunculkan. Demikian pula dengan *Sound of Preeett* yang membangun isu sosial mengenai persekusi dalam penceritaannya. Maka dari itu, film yang termasuk dalam media massa mampu mengkonstruksi serta melihat bagaimana bangunan realitas sosial yang ditampilkan (Bungin, 2020, h.208)

3. Konstruksi Realitas Sosial

Teori Konstruksi Sosial lahir dari pertanyaan mengenai apa itu kenyataan yang dilontarkan oleh Peter L. Berger. Berger (Dharma, 2018, h. 2) mampu menjawab pertanyaannya dengan rumusan “kenyataan objektif” dan “kenyataan

subjektif” yang diperoleh melalui konsepsi sosiologi pengetahuan. Pada kenyataan objektif, pengaruh lingkungan tempat tinggal memiliki dampak besar terhadap struktural manusia (Dharma, 2018, h. 2). Oleh sebab itu, arah perkembangan manusia ditentukan secara sosial, dari saat lahir hingga tumbuh dewasa. Terdapat hubungan timbal-balik antara diri manusia dengan konteks sosial yang menciptakan identitasnya, hingga terjadi habituasasi dalam diri manusia. Berbeda dengan kenyataan subjektif, manusia dilihat sebagai organisme yang mempunyai kecenderungan tertentu dalam masyarakat (Dharma, 2018, h. 2).

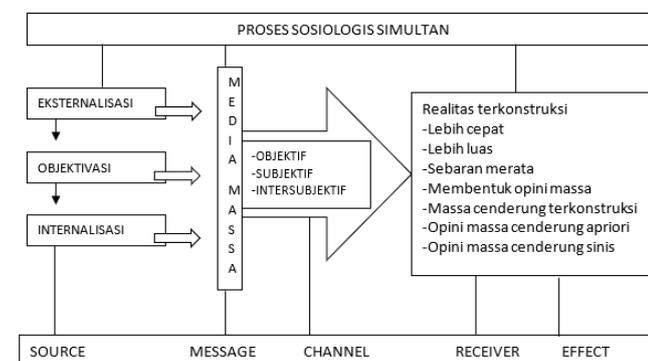
Sepanjang penulisan mengenai konsepsi sosiologi pengetahuan, Berger bersama Thomas Luckmann juga menyeleksi bentuk-bentuk pengetahuan yang mengisyaratkan adanya kenyataan sosial (Berger dan Luckmann, 1990, h. 18-19). Sosiologi pengetahuan harus dapat memandang pengetahuan sebagai struktur kesadaran individual serta mampu membedakan pengetahuan dan kesadaran. Pengetahuan disebut kegiatan yang membentuk suatu kenyataan menjadi kurang lebih diungkapkan, sementara kesadaran menjadikan seseorang lebih mengenal dirinya ketika sedang berhadapan dengan kenyataan tertentu (Berger dan Luckmann, 1990, h. 19). Menurut Alfred Schutz (dalam Dharma, 2018, h. 4), pengetahuan tidak melulu berasal dari ruang-ruang formal, melainkan dari *everyday life*. Kebenaran ilmu pengetahuan terletak pada kesadaran akan pesona keseharian.

Pokok teori dan pendekatan konstruksi sosial atas realitas Berger dan Luckmann adalah pada proses simultan yang terjadi secara alamiah melalui bahasa dalam kehidupan sehari-hari pada sebuah komunitas primer dan

semisekunder (Bungin, 2020, h. 193). Basis sosial teori dan pendekatan ini adalah masyarakat transisi modern di Amerika sekitar tahun 1960-an di mana media massa belum menjadi sebuah fenomena yang menarik dibicarakan. Masyarakat transisi-modern sudah habis dan berubah menjadi masyarakat modern serta post-modern, menyebabkan adanya revisi pada teori dan pendekatan konstruksi sosial atas realitas (Bungin, 2020, h. 194).

Revisi teori pendekatan konstruksi sosial atas realitas Berger dan Luckmann melalui variabel serta fenomena media massa menjadi substansi dalam proses eksternalisasi, subjektivasi, dan internalisasi. Demikian sehingga, sifat dan kelebihan media massa telah memperbaiki kelemahan konstruksi sosial atas realitas yang sebelumnya berjalan lambat. Bungin (2020, h. 194) menyampaikan bahwa substansi “teori konstruksi sosial media massa” berfokus pada sirkulasi informasi yang cepat dan luas sehingga konstruksi sosial berlangsung sigap dan sebarannya merata. Lalu, realitas yang terkonstruksi dapat membentuk opini massa, massa cenderung apriori dan opini massa cenderung sinis (Bungin, 2020, h. 194).

GAMBAR 1.1
Proses Konstruksi Sosial Media Massa



Sumber: Bungin, 2008, h.195.

Posisi “konstruksi sosial media massa” mengoreksi substansi kelemahan dan melengkapi “konstruksi sosial atas realitas”, dengan meletakkan seluruh kelebihan media massa dan efek media pada keunggulan “konstruksi sosial media massa” atas “konstruksi sosial atas realitas” (Bungin, 2020, h. 194-195). Proses simultan dengan skema di atas terjadi melalui beberapa tahap penting. Konten konstruksi sosial media massa, dan proses kelahiran konstruksi sosial media massa menempuh tahap-tahap sebagai berikut:

a. Tahap Menyiapkan Materi Konstruksi

Materi konstruksi sosial media massa menjadi tugas redaksi media massa. Tugas tersebut didistribusikan pada desk editor yang terdapat di setiap media massa. Masing-masing media memiliki desk yang berbeda sesuai dengan kepentingan dan visi suatu media. Media massa menaruh fokus terhadap isu-isu penting yang terjadi setiap hari. Isu-isu penting tersebut seringkali berhubungan dengan tiga hal (Bungin, 2020, h. 194-195). Pertama, kedudukan yang terkait pada persoalan jabatan, pejabat, kinerja birokrasi dan layanan publik. Kedua, harta yang menyangkut permasalahan korupsi. Ketiga, isu perempuan menyangkut pada aurat, aktivitas mereka, segala sesuatu yang terkait terhadap kekuasaan dan harta. Terdapat pula isu lain, seperti informasi yang sifatnya menyentuh perasaan banyak orang yaitu persoalan-persoalan sensitivitas, sensualitas maupun kengerian (Bungin, 2020, h. 196). Sensitivitas menyangkut persoalan-persoalan yang meresahkan masyarakat atau agama tertentu. Sedangkan, sensualitas merupakan persoalan yang berhubungan dengan seks, syahwat, hingga

pornomedia. Terdapat tiga hal penting dalam penyiapan materi konstruksi sosial (Bungin, 2020, h. 196), yaitu:

1) Keberpihakan media massa kepada kapitalisme

Media massa digunakan oleh kekuatan-kekuatan kapital untuk menjadikan media massa sebagai mesin penciptaan uang dan pelipatgandaan modal. Semua elemen media massa, termasuk orang-orang didalamnya berpikir untuk melayani kapitalisnya. Ideologi mereka yaitu membuat media massa laku di masyarakat.

2) Keberpihakan semu kepada masyarakat

Bentuk dari keberpihakan ini berupa empati, simpati, dan berbagai partisipasi kepada masyarakat, namun di akhir juga “menjual berita” dan menaikkan rating untuk kepentingan kapitalis. Kemudian, bentuk-bentuk tersebut dikemas oleh media massa seperti pada program berita, reality show, dan ajang pencarian bakat.

3) Keberpihakan kepada kepentingan umum

Bentuk keberpihakan terhadap kepentingan umum dalam arti sesungguhnya dari visi setiap media massa. Muatan materi yang diangkat dan disampaikan seutuhnya demi kebutuhan masyarakat serta berguna untuk menjalankan hidup sehari-hari.

b. Tahap Sebaran Konstruksi

Mengutip Bungin (2020, h. 197), konsep konkret strategi sebaran media massa masing-masing media berbeda, namun real time menjadi prinsip utamanya. Media elektronik memiliki konsep real time yang berbeda dengan media cetak, karena sifatnya yang langsung. Real time yang dimaksud oleh media elektronik adalah seketika disiarkan, seketika itu juga pemberitaan sampai ke khalayak. Secara umum, sebaran konstruksi sosial media massa menggunakan model satu arah, di mana media menyodorkan informasi sementara konsumen media tidak memiliki pilihan lain kecuali mengonsumsi informasi tersebut.

c. Tahap Pembentukan Konstruksi

1) Tahap pembentukan konstruksi realitas

Tahap setelah sebaran konstruksi, pemberitaan telah sampai pada khalayak sehingga terbentuk konstruksi di masyarakat melalui tiga tahap yang berlangsung secara generik (Bungin, 2020, h. 198). Tahap pertama adalah konstruksi membenaran sebagai suatu bentuk konstruksi media massa yang terbangun di masyarakat, cenderung membenarkan sajian apa saja di media massa sebagai suatu realitas kebenaran. Tahap kedua merupakan kesediaan dikonstruksi oleh media massa menjadi sikap generik dari tahap yang pertama. Tahap ketiga menjadikan konsumsi media massa sebagai pilihan konsumtif, di mana seseorang secara habit tergantung pada media massa.

2) Tahap Pembentukan konstruksi citra

Konstruksi citra merupakan gambaran yang diinginkan oleh tahap ini. Pembentukan konstruksi citra dibangun oleh media massa, terbentuk dalam dua

model, yakni model good news dan model bad news (Bungin, 2020, h. 199). Model good news mengkonstruksi suatu pemberitaan yang baik bahkan terkesan lebih baik dari kebaikan objek itu sendiri. Sedangkan model bad news cenderung mengkonstruksi kejelekan atau memberi citra buruk pada objek pemberitaan.

3) Tahap Konfirmasi

Pada tahap konfirmasi, media massa maupun khalayak memberi argumentasi dan akuntabilitas terhadap pilihannya untuk terlibat dalam tahap pembentukan konstruksi (Bungin, 2020, h. 200). Bagi media, tahapan ini menjadi penting untuk memberi argumentasi terhadap alasan-alasan konstruksi sosial. Berbeda bagi khalayak, tahapan ini sebagai bagian untuk menjelaskan keterlibatannya hadir dalam proses konstruksi sosial. Contoh alasan pada tahap konfirmasi seperti, kehidupan modern menghendaki pribadi yang selalu berubah dan menjadi bagian dari produksi media (Bungin, 2020, h. 200-201).

Media massa memiliki fungsi untuk membentuk makna berdasarkan interpretasi nya terhadap bermacam kejadian untuk mengubah interpretasi khalayak mengenai suatu realitas dan pola tindakan (Lippmann dalam Suryadi, 2011, h. 638). Hal tersebut membantu media massa dalam mendapatkan kepercayaan dari masyarakat begitupun khalayak yang juga memperoleh informasi. Masyarakat percaya bahwa hal-hal yang disampaikan oleh media massa merupakan realitas yang seutuhnya berasal dari fakta (BM, 2007, h. 29). Akan tetapi, wacana yang disampaikan oleh media bersifat simbolik karena realitas yang sebenarnya tidak dapat disentuh. Suryadi (2011, h. 638)

menambahkan bahwa isi media merupakan hasil dari para pekerja yang mengonstruksikan beragam realitas yang dipilihnya. Sejatinya segala upaya menyampaikan sebuah peristiwa adalah usaha untuk mengonstruksikan realitas.

Elemen dasar dari seluruh media massa berupa tulisan, suara, dan gambar yang ketiganya merupakan bahasa. Menurut Hamad (2004, h. 12), bahasa menjadi alat konseptualisasi serta narasi dalam menghasilkan gambaran dari realitas media yang akan muncul di benak khalayak. Selain itu, media massa juga dapat memengaruhi bentuk bahasa dan makna dengan mengembangkan kata-kata baru beserta istilah asosiatifnya, menggeser, memperluas, mempersempit, dan menyederhanakan makna. Perilaku tersebut didasari dengan alasan bahwa media dibaca oleh khalayak heterogen yang memiliki berbagai latar belakang baik status sosial ekonomi, profesi, serta tingkat pendidikan (Hamad, 2004, h. 13). Terpaan informasi untuk khalayak memberikan kekuasaan kepada media massa dalam menyajikan gambaran realitas dari kenyataan yang sebenarnya. Dennis McQuail menunjukkan enam kemungkinan yang bisa dilakukan media ketika mengajukan realitas (Suryadi, 2011, h. 639):

- a. Sebagai jendela yakni menampilkan cakrawala tentang berbagai hal dari luar diri tanpa campur tangan pihak lain, sehingga realitas disampaikan apa adanya kepada publik.
- b. Sebagai cermin yang berasal dari berbagai kejadian sekitar atau isi media merefleksikan suatu peristiwa sehingga realitas media kurang lebih sebangun dengan realitas sebenarnya.

- c. Sebagai penyaring yaitu menyeleksi realitas apa yang akan menjadi pusat perhatian masyarakat mengenai berbagai atau aspek-aspek tertentu sebuah masalah sehingga realitas media tidak utuh lagi.
- d. Sebagai penunjuk arah dengan membuat khalayak mengetahui dengan tepat peristiwa yang terjadi dari laporan yang diberikan sehingga realitas sudah dibentuk sesuai keperluan.
- e. Sebagai forum atau kesepakatan bersama yang membuat media sebagai wadah diskusi dan melayani perbedaan pendapat. Pada poin ini, realitas yang diangkat merupakan bahan perdebatan untuk sampai menjadi realitas intersubjektif.
- f. Sebagai takbir yang memisahkan khalayak dari realitas sesungguhnya. Oleh karena itu, realitas yang ada di media bisa saja menyimpang jauh dari kenyataan sebenarnya.

Kehidupan masyarakat sehari-hari diliputi dengan berbagai macam realitas sosial. Realitas sosial yang terjadi dapat berupa interaksi sosial, kebudayaan, stratifikasi sosial, status, dan peran sosial yang kerap kali bisa mengidentifikasi isu sosial di masyarakat.

4. Persekusi

Di Indonesia, terdapat berbagai macam isu sosial yang sering terjadi seperti kemiskinan, pendidikan yang rendah, korupsi, dan pengangguran. Selain itu, terdapat pula masalah sosial persekusi yang tanpa sadar sering terjadi dan memiliki pengaruh terhadap rusaknya hubungan antar masyarakat. Kata persekusi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan sebagai tindakan sewenang-wenang terhadap seseorang atau sekelompok orang. Menurut Nugraha, dkk (2018,

h. 16), persekusi merupakan tindakan yang tidak dibenarkan karena dapat disejajarkan dengan main hakim sendiri. Pada dasarnya Indonesia merupakan negara hukum dimana perangkat dan asas hukum dilandaskan untuk mengatur segala aspek kehidupan dalam kemasyarakatan dan kenegaraan. Sedangkan tindakan main hakim sendiri justru tidak selaras dengan landas hukum di Indonesia.

Pujayanti & Soeskandi (2019, h. 240) mengungkapkan, tindakan main hakim sendiri mengambil hak tanpa sepengetahuan pemerintah, mengindahkan hukum, dan penggunaan alat kekuasaan pemerintah. Selain itu juga dapat dikatakan sebagai tindakan untuk menghukum suatu pihak tanpa melewati prosedur yang sesuai dengan hukum. Kaidah dari hukum sendiri memiliki fungsi untuk melindungi kepentingan terhadap bahaya yang mengancam juga mengatur hubungan di antara manusia baik secara individual maupun antar kelompok. Apabila terjadi pelanggaran pada hukum, maka tujuan hukum itu sendiri akan bekerja dalam memberikan sanksi. Menurut Prodjohamidjojo (dalam Pujayanti & Soeskandi 2019, h. 240), dengan adanya tujuan hukum sebagai penjamin kepastian dan tertib hukum maka tindakan persekusi bukanlah cara yang tepat untuk menyelesaikan suatu permasalahan, melainkan suatu bentuk pelanggaran hak asasi manusia.

Dipandang dari segi hukum, persekusi merupakan bentuk baru dari tindakan main hakim sendiri, dalam artian sebagai salah satu bentuk reaksi seseorang karena adanya pelanggaran norma yang berlaku di masyarakat (Pujayanti & Soeskandi, 2019, h. 241). Tindakan persekusi dapat terjadi karena

adanya situasi yang memanas karena suatu penyebab yang menjadi sebuah konflik. Selain itu, terdapat inisiator yang menyebabkan keadaan menekan seorang atau sekelompok orang dalam kurun waktu tertentu (Nugraha dkk, 2018, h. 16). Kebiasaan menelan informasi secara mentah-mentah serta tidak adanya keingintahuan lebih, menjadikan seseorang atau secara kolektif menuduh yang lain tanpa fakta. Tindakan tersebut jelas merugikan seseorang yang tertuduh. Menurut Mulyana, Pempasa, & Asyik (2017, h. 314), dipersekusi sama dengan dibunuh dimana korban masih hidup secara fisik tetapi dirinya diliputi rasa takut dan trauma sehingga belum tentu berani untuk menyatakan pendapatnya kembali. Hal ini sama saja mematikan gairah seseorang untuk hidup, korban akan merasa tidak percaya diri karena telah dilemahkan oleh orang lain.

Menurut Heryanto (2019, h. 328-329) apabila tindakan persekusi tidak ditangani dengan baik akan menyebabkan dua hal. *Pertama*, masyarakat akan melakukan tindakan serupa untuk menghakimi atau melemparkan kesalahan pada orang lain karena terbiasa dan dianggap lumrah. Tindakan meniru atau imitatif ini dilakukan karena kesadaran masyarakat dan upaya hukum yang masih lemah, sehingga orang merasa tidak masalah untuk melakukan persekusi. *Kedua*, rusaknya hubungan sosial di masyarakat. Persekusi dapat terjadi salah satunya karena masih memandang faktor intoleransi di masyarakat antar suku, agama, ras, kelas sosial, dan budaya.

Karakteristik-karakteristik dari persekusi dapat dilihat dari beberapa hal, di antaranya

- a. Tindakan persekusi yang dilakukan masyarakat dapat terjadi akibat adanya situasi yang membuncah dan menyulut emosi;
- b. Kasus persekusi dapat timbul disebabkan oleh pihak yang mengadu domba serta sekaligus menjadi provokator;
- c. Pihak kepolisian atau keamanan yang lambat dalam menindaklanjuti laporan serta tidak berpengalaman pada kasus yang terjadi (Nugraha, dkk, 2018, h. 21);
- d. Aksi persekusi terlihat ketika target diburu dan dipaksa untuk menyampaikan pernyataan yang dituduhkan;
- e. Provokator melakukan penggrudukan untuk mengaminkan tuduhannya;
- f. Jika tak segera ditangani, tindakan persekusi akan berlangsung semakin meluas;
- g. Rasa kesal dan takut akan melingkupi diri korban (Mulyana, Pempasa, & Asyik, 2017, h. 314).

Menurut Damar Juniarto selaku Koordinator Regional Southeast Asia Freedom of Expression Network (dalam Gusnita, 2019, h. 14) menyebutkan terdapat empat tahapan dalam tindakan persekusi;

- a. Penentuan target

Pada tahap ini dapat terjadi secara spontan maupun sistematis. Seseorang menjadi target yang diduga sebagai penyebab suatu masalah muncul. Gunawan dan Ratmono (2021, h. 130) menemukan bahwa kasus persekusi dilakukan secara langsung yang berdasarkan kejadian lapangan, terdapat pula aksi persekusi melalui media sosial terkait dengan tulisan atau kritik terhadap tokoh tertentu yang kemudian tahap selanjutnya dilakukan secara nyata. Apabila terjadi pada

dunia siber maka pengunggah konten yang menyinggung pihak tertentu akan ditelusuri identitasnya.

b. Ajakan berburu

Pihak yang tersinggung sekaligus menjadi provokator dalam situasi tersebut. Ceti Prameshwari selaku ahli psikologi (dalam Mumpuni, 2017) berpendapat bahwa provokator berbakat dalam menghasut dan memengaruhi orang lain. Seorang provokator mudah tersulut emosi sehingga sulit menerima keadaan yang tidak sesuai dengan keinginannya. Pelaku provokator pintar untuk mengubah masalah sederhana menjadi besar serta cenderung tidak memikirkan efek yang akan terjadi (Ceti Prameshwari dalam Mumpuni, 2017). Ajakan provokator dapat dilakukan secara eksplisit melalui verbal dan secara implisit seperti dengan pengaruh kelas sosial, kedudukan, dan jumlah pendukung.

c. Mobilisasi massa

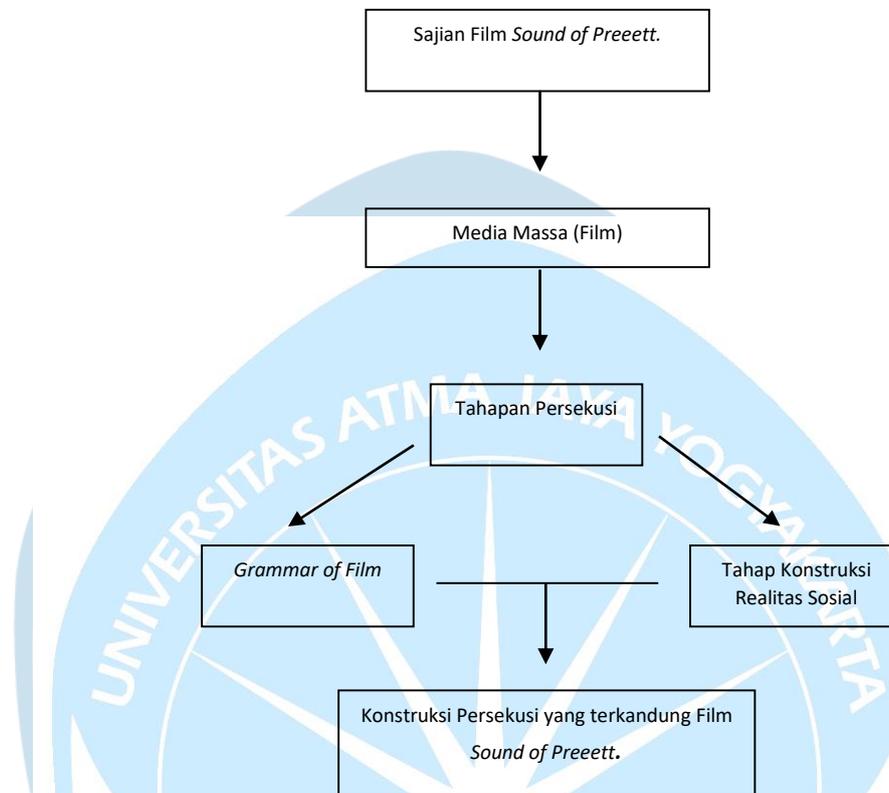
Kelompok yang memburu, memaksa korban untuk mengakui perbuatannya dan melakukan permohonan maaf. Pemaksaan tersebut juga kerap kali menggunakan unsur kekerasan psikis dan fisik. Kekerasan psikis melibatkan verbal seperti kata-kata yang memfitnah, mengancam, menghina, dan membesar-besarkan masalah orang lain, serta secara nonverbal yang berimplikasi pada membelalakkan mata, tersenyum sinis, mencibir, nyengir, menyeringai, mengendus, menghentakkan kaki dan memukul meja (Sutikno, 2010, h. 320-321). Adapula kekerasan fisik yang melakukan aksinya seperti meninju, memukul, menendang menampar, membakar, membuat memar, mendorong, menarik bagian tubuh, menusuk, dan membuat tersedak (Risma, Solfiah, & Satria, 2018, h. 116).

d. Kriminalisasi

Tahap ini, pelaku melaporkan kepada kepada pihak berwenang seperti polisi atau aparat setempat (Juniarto dalam Akbar, 2017). Pada dasarnya, motif kriminalisasi untuk merugikan korban. Pelaku menghalalkan segala cara yang tidak sah dan tidak patut seperti merusak reputasi korban, menghalang-halangi korban melakukan aktivitasnya, teror kepada pihak lain, kepentingan politik, hingga motif ekonomi (KontraS dkk, 2016, h. 9).

Masalah sosial persekusi menjadi fenomena yang diangkat dalam film *Sound of Preeett* secara tema besar. Melalui tindakan penuduhan tanpa fakta, permasalahan utama film *Sound of Preeett* menampilkan peristiwa yang dialami oleh masyarakat sehari-hari. Berlatarkan di pasar, adegan demi adegan merefleksikan karakteristik tindakan persekusi yang telah disampaikan di atas. Adanya ketidaksesuaian harapan yang mengganggu, penuduhan tanpa penelusuran, penggiringan opini masa, memaksa orang lain melakukan sesuatu, dan rasa trauma korban menjadi poin-poin penting dalam tindakan persekusi di film *Sound of Preeett*.

GAMBAR 1.2
Bagan Kerangka Berpikir



Alur kerangka pemikiran pada penelitian Konstruksi Persekusi dalam Film *Sound of Preeett* dimulai dari salah bentuk media massa yakni film. Film menjadi wadah dalam pengangkatan isu sosial persekusi melalui karya sinema *Sound of Preeett*. Oleh sebab itu, tahapan persekusi digunakan sebagai langkah awal untuk memilih potongan-potongan klip yang kemudian menjadi unit analisis. Selanjutnya, *Grammar of Film* akan membantu secara lebih jelas bagaimana bentuk-bentuk persekusi dikonstruksi dalam film *Sound of Preeett*. *Grammar of Film* juga turut andil dalam membangun tahap konstruksi realitas sosial. Tahap tersebut terdiri dari langkah-langkah yang ditentukan berdasarkan pengangkatan

fenomena pada cerita seperti peran, adegan, dan dialog pemain di mana berasal dari pemikiran sutradara & visi film.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif menekankan pada prosedur penelitian dengan menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang, perilaku, dan lingkungan setempat yang dapat diamati (Moleong, 2005, h. 49). Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mengungkap gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci. Oleh karena itu, tugas peneliti untuk menetapkan fokus penelitian, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menganalisis data, menginterpretasi data, serta membuat kesimpulan atas temuan. Hal ini menyebabkan proses dan makna dengan perspektif subjektif lebih ditonjolkan pada penelitian kualitatif (Sugiarto, 2015, h. 8-9).

Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dimana data berupa hasil pengamatan serta analisis dokumen. Menurut Sugiarto (2015, h. 9), data yang terlibat dalam penelitian kualitatif dapat berupa data deskriptif yang biasanya berbentuk kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman. Data kemudian dianalisis untuk memperluas informasi, menemukan keterkaitan satu dengan lainnya, melihat pola yang terjadi, serta menjabarkannya dalam bentuk paparan narasi.

2. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode analisis isi. Walizer dan Wienir (dalam Wimmer & Dominick, 2014, h. 159) mendefinisikan analisis isi sebagai prosedur sistematis yang dirancang untuk memeriksa informasi yang direkam. Analisis isi juga dapat memeriksa realitas pada penggambaran kelompok, fenomena, sifat, atau karakteristik tertentu dinilai berdasarkan standar dari kehidupan nyata. Analisis isi menjadi pendekatan penelitian khusus yang sering digunakan di semua bidang media (Wimmer & Dominick, 2014, h. 159).

Disampaikan pula oleh Bungin (2004, h. 136), salah satu kegunaan analisis isi yakni dapat menggambarkan isi komunikasi melalui berbagai macam media baik cetak, elektronik, dan digital. Shoemaker dan Reese (dalam Macnamara, 2005, h.3) mengategorikan analisis isi kualitatif ke dalam *the humanist tradition*. Pendekatan *humanist* menggunakan psikoanalisis dan budaya antropologi untuk menganalisis bagaimana konten media seperti film serta tayangan televisi mengungkap kebenaran tentang masyarakat atau disebut simbol media.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini merupakan film *Sound of Preeett*. Berdurasi selama 8 menit 38 detik, film fiksi ini dikemas dengan *genre* komedi satir. Setelah rilis pada tahun 2019, *Sound of Preeett* di distribusikan melalui platform film pendek premium; Vidsee, YouTube, dan festival-festival yang berlangsung di Indonesia maupun mancanegara. Daya tarik dari film ini dapat dinikmati dan dicerna oleh segala usia, tetapi juga memiliki pesan yang penting di dalamnya. Rangka

Kusmalendra selaku sutradara ingin menyampaikan pengalamannya mengenai tindakan persekusi atau tuduhan tidak berdasar yang kerap dijumpai. Tuduhan-tuduhan tersebut seringkali datang dari hal kecil yang terkadang tidak terlalu substansial. Hal inilah yang menurutnya menjadikan orang-orang tidak berpikir dua kali untuk menjatuhkan kesalahan, memfitnah, atau bertindak sewenang-wenang kepada seseorang atau sekelompok orang.

Peneliti menetapkan 10 potongan klip dari keseluruhan film *Sound of Preeett*. Kesepuluh potongan klip tersebut ditentukan dari pola-pola bentuk tindakan persekusi melalui empat tahapan yang disampaikan oleh Damar Juniarto selaku Koordinator Regional Southeast Asia Freedom of Expression Network (dalam Gusnita, 2019, h. 14), di antaranya penentuan target, ajakan berburu, mobilisasi massa, dan kriminalisasi. Keempat kategori tersebut digunakan memilih potongan klip dengan mencermati unit analisis pada film seperti komponen teks, visual, serta unsur suara yang meliputi dialog, efek suara, dan musik. Selanjutnya, peneliti menempatkan dan mengelompokkan potongan-potongan klip tersebut untuk menjadi temuan data yang kemudian dapat masuk ke tahap analisis.

Tahap-tahap tindakan persekusi menyuguhkan serangkaian cerita dalam film. Potongan-potongan klip yang telah dipilih turut menjadi bagian dari film untuk menunjukkan persekusi. Menurut Sergei Eisenstein (dalam Perdana, 2018, h. 19) *shot* atau potongan klip seperti sel yang hidup dalam organisme, meski individu mandiri harus memenuhi fungsi tertentu agar tercipta satu kesatuan. Potongan klip satu ditabrakkan dengan potongan klip lainnya akan menciptakan

konflik. Hal tersebut membuat film dapat menghasilkan konflik karena terdiri dari setiap potongan klip yang telah disusun sedemikian rupa oleh sutradara beserta tim.

4. Jenis Data

a. Data Primer

Menurut Sudarso (dalam Suyanto & Sutinah, 2015, h. 55), data primer didapatkan peneliti dari proses mengamati objek secara langsung dari sumbernya. Pada penelitian ini, data primer tersebut adalah film *Sound of Preeett* yang akan diambil beberapa potongan klip, teks dialog, dan unsur suara. Pemilihan unit-unit analisis tersebut disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian.

b. Data Sekunder

Pada data sekunder, keterangan diperoleh dari pihak kedua, baik berdasarkan penuturan orang lain atau catatan seperti buku, laporan, buletin, serta majalah yang sifatnya dokumentasi (Sudarso dalam Suyanto & Sutinah, 2015, h. 55). Data tersebut nantinya akan membantu peneliti sebagai informasi pendukung dalam proses interpretasi dan analisis objek.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti. Proses yang dilakukan pada teknik ini dengan cara mengumpulkan bukti-bukti terkait objek penelitian yaitu tindakan persekusi dalam film *Sound of Preeett*. Dokumen dapat berupa sekumpulan signifikansi baik dengan bahan tertulis maupun video yang mana data bisa untuk ditulis, dilihat, disimpan serta

digulirkan dalam penelitian (Anggito & Setiawan, 2018, h. 145-146). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dokumen-dokumen berupa jurnal terkait, artikel, berita, serta review film yang memiliki sangkut paut dengan film *Sound of Preeett* sebagai data pelengkap serta pendukung dalam proses interpretasi dan analisis data.

6. Metode Keabsahan Data

Norman K. Denzin (dalam Anggito & Setiawan, 2018, h. 232) mendefinisikan triangulasi sebagai kombinasi berbagai metode yang digunakan untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang serta perspektif yang berbeda. Triangulasi digunakan untuk mendapatkan data yang benar-benar absah dengan menggunakan metode ganda. Pada tahap ini, peneliti menggunakan triangulasi teori yang dilakukan dengan memanfaatkan dua teori atau lebih untuk dipadu (Bachri, 2010, h.56).

7. Teknik Analisis dan Interpretasi Data

Setelah peneliti memiliki data primer dan data sekunder, tahap selanjutnya yang dilakukan merupakan analisis data. Data-data yang telah terhimpun, lalu peneliti tafsirkan serta dapat menarik kesimpulan (Rijali, 2018, h. 84). Peneliti melakukan tiga tahap dalam melakukan analisis data, yakni:

a. Pemilihan potongan klip dalam film *Sound of Preeett*

Pada tahap ini, peneliti memilih beberapa potongan klip dari keseluruhan film *Sound of Preeett*. Mula-mula peneliti menyaksikan seluruh sajian sinema *Sound of Preeett* karya Rangga Kusmalendra. Setelah itu, peneliti menetapkan potongan klip terpilih dengan melihat secara visual serta audio yang memiliki

unsur-unsur dari tahap persekusi sesuai keterangan dalam kerangka pemikiran. Kemudian peneliti menyusun potongan klip sekaligus unsur audio serta penjelasan secara visual ke dalam tabel. Penjelasan secara deskriptif juga diberikan di bawah tabel terkait unsur naratif, *mise-en-scene*, dan sinematografi. Temuan tersebut akan dilibatkan pada tahap selanjutnya, yaitu analisis data.

Film *Sound of Preeett* menggunakan dialog dalam bahasa Jawa, maka dari itu peneliti akan memberikan terjemahan ke dalam bahasa Indonesia. Bahasa sumber (bahasa Jawa) diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran (bahasa Indonesia) menggunakan teks yang sepadan sebagaimana makna yang dimaksudkan oleh pengarang, paling tidak beberapa ciri unsur yang sama (Catford dalam Ritonga, 2017, h. 9). Terdapat pertimbangan dalam menerjemahkan yang dikenal dengan T4 yakni, *Text*, *Target*, *Team*, dan *Tools* (Larson dalam Ritonga, 2017, h. 11). *Text* merupakan unsur utama yang akan diterjemahkan dalam bahasa sasaran. *Target* adalah khalayak yang akan membaca, dalam penelitian ini ditujukan bagi pembaca umum. Lalu, *Team* apabila dibutuhkan narasumber ketika menemukan kata-kata sulit yang tidak dapat menemukan padanan kata. Kemudian, *Tools* sebagai alat yang dipakai penerjemah berupa kamus atau aplikasi terjemahan. Berikut contoh tabel penyajian data potongan klip yang terpilih.

TABEL 1.4
Contoh Penyajian Data

Tahap Penentuan Target	Audio	Visual
 <p data-bbox="331 712 507 741">Scene 3, Shot 2</p> <p data-bbox="331 763 539 792">00:02:58-00:03:05</p>	<p data-bbox="842 456 932 486">Dialog:</p> <p data-bbox="842 508 1129 640">-Susi: Mambu entut, mambu banget e. Mesti Bapak e kae sing ngentut Pak, ra ndue etiket tenan.</p> <p data-bbox="842 719 1129 880">(Susi: Bau kentut, bau sekali. Pasti Bapak itu yang kentut Pak, tidak punya etiket sama sekali.)</p> <p data-bbox="842 958 986 987">Efek suara: -</p> <p data-bbox="842 1010 943 1039">Musik: -</p>	<p data-bbox="1150 456 1337 880">Sepasang suami istri bernama Bowo dan Susi sedang berhadapan dengan seorang pedagang, sepasang suami istri lainnya, Bapak Agus dan Ibu Agus melewati mereka.</p>

b. Menganalisis dan menginterpretasi potongan klip

Potongan klip serta temuan data yang telah diuraikan kemudian dianalisis, mendeskripsikan hubungan aspek-aspek tersebut dengan konsep-konsep pada kerangka pemikiran di antaranya, *Grammar of Film* dari buku *Film Art: an Introduction*, Tahapan Persekusi oleh *Regional Southeast Asia Freedom of Expression Network*, serta Tahapan Konstruksi Sosial Media Massa oleh Burhan Bungin. Peneliti juga menggunakan sumber pendukung seperti buku, jurnal, artikel, berita, serta informasi audio visual lainnya untuk menemukan bagaimana konstruksi persekusi pada potongan-potongan klip yang telah ditetapkan.

c. Membuat kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan interpretasi data, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan analisis isi kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti menyimpulkan mengenai konstruksi persekusi dalam film *Sound of Preeett*.

