

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

2.1.1. Nopri Kusuma Wijaya. Kekerasan Dalam Program Anak (Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants). 2013, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana frekuensi adegan kekerasan yang ada dalam film Spongebob Squarepants di stasiun TV Global TV pada periode 01 – 08 Mei 2013. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai konsep kekerasan yakni kekerasan fisik dan kekerasan psikologis. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian analisis isi. Hasil penelitian ini adalah bahwa dari episode Spongebob Squarepants pada tanggal 01 – 08 Mei 2013 menunjukkan adanya kekerasan fisik berupa menodongkan senjata, menendang, menarik, mendorong, membanting, menginjak, melempar dan memukul. Sedangkan kekerasan psikologis yang ada adalah meremehkan, memaki, mengusir, membentak, mengancam dan menghina.

Kekerasan secara fisik yang mendominasi adalah kekerasan dengan jenis memukul, sedangkan kekerasan psikologis yang mendominasi adalah membentak.

2.1.2. Dea Aldita. Analisis Isi Film *Wag The Dog* Tentang Pelanggaran-Pelanggaran Kode Etik Humas. 2014, Universitas Mulawarman.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah berapa besar frekuensi pelanggaran-pelanggaran kode etik humas dalam proses pembentukan citra dan opini yang ditayangkan dalam film *Wag The Dog* sesuai rumusan kode etik yang telah diatur dalam IPRA (*International Public Relations Association*). Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai konsep analisis isi, film sebagai media komunikasi massa, dan kode etik profesi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Determinisme Teknologi dan *Agenda Setting*. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian analisis isi. Hasil penelitian ini adalah dengan menggunakan sistem *coding*, humas presiden Amerika Serikat melakukan pelanggaran kode etik yang telah ditetapkan oleh IPRA yakni mengenai kepentingan konflik, tindak kebohongan,

pembujukan, dan mempengaruhi. Tidak hanya melakukan pelanggaran kode etik, humas presiden Amerika Serikat tersebut juga melakukan tugas yang seharusnya dilakukan dan sesuai dengan ketentuan kode etik IPRA, yakni menjaga sebuah kerahasiaan yang ada. Dalam film tersebut, masyarakat terlihat rentan untuk dimanipulasi atau dialihkan perhatiannya menggunakan media. Sedangkan para praktisi humas haruslah melakukan tugasnya sesuai aturan kode etik yang telah ditetapkan agar tidak melakukan manipulasi pada masyarakat.

2.1.3. Aditya Bayu Ariyantara. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket. 2016, Universitas Negeri Yogyakarta.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bola basket. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai konsep persepsi, pembelajaran, pendidikan jasmani, pembelajaran permainan bola basket dan karakteristik siswa

sekolah menengah pertama. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei dan alat pengumpul data berupa angket. Kategori yang ditetapkan Aditya mengenai faktor yang mempengaruhi persepsi siswa dibagi menjadi dua, yakni faktor internal dan eksternal. Untuk mendapatkan hasil penelitian, Aditya menggunakan angket yang berisi 23 pertanyaan yang diberikan kepada 40 siswa kelas 7 di SMP Negeri 4 Wates. Siswa mengisi angket yang berisi pertanyaan dengan pilihan jawaban sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang. Pengambilan sampel siswa tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik sampling *Proportional Random Sampling*. Hasil yang diperoleh Aditya adalah bahwa faktor internal mendominasi dalam mempengaruhi persepsi siswa.

2.1.4. Angga Wiraatmaja. Analisis Isi Kuantitatif Efek Kekerasan Pada Film Animasi Oscar Oasis Berdasarkan *Exaggeration*. 2017, Politeknik Negeri Batam.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mengetahui tingginya *exaggeration* yang terdapat adegan

kekerasan dalam film animasi Oscar Oasis, mengetahui *labeling*, serta mengetahui pada episode berapa yang memiliki tingkat *exaggeration* tertinggi. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai konsep kekerasan yakni kekerasan verbal dan kekerasan non-verbal. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian analisis isi. Hasil penelitian ini adalah dari 30 episode yang diteliti, efek *exaggeration* pada tiap episode adalah 4.365 detik. Episode yang memiliki tingkat *exaggeration* tertinggi ada pada episode 28 yang mengandung kekerasan berjumlah 4% atau 15 detik dengan jenis kekerasan penganiayaan. Kekerasan yang diteliti memuat kekerasan berupa penganiayaan, pemukulan, penamparan, pengeroyokan, pelemparan benda tajam, perkelahian dan menendang. Kekerasan yang muncul dalam film Oscar Oasis adalah 1.03%, maka *labeling* untuk film animasi Oscar Oasis adalah label G (*General Audience*) yang berarti film tersebut layak untuk ditonton anak-anak yang berusia 5-10 tahun.

2.1.5. Abdul Wafi Akbar. Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Bangun Samudra Dalam Video YouTube Kajian Mualaf Hijrah Sepenuh Hati. 2018, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Rumusan masalah penelitian ini adalah pesan dakwah apa saja yang terdapat dalam video kajian mualaf hijrah sepenuh hati oleh Ustadz Bangun Samudra, kemudian pesan dakwah apa yang paling dominan. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai konsep dakwah, pesan dakwah dan media dakwah. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian analisis isi. Kategori pesan dakwah yang dikategorikan Abdul adalah muatan pesan dakwah aqidah, pesan akhlak serta pesan syari'ah. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pesan dakwah yang paling dominan dalam video kajian tersebut adalah pesan dakwah aqidah. Hal ini dikarenakan mayoritas *mad'u* adalah kalangan mualaf. Sehingga ustadz Bangun Samudra menjadikan tema pesan aqidah sebagai tema untuk kajian.

2.2. Critical Review

2.2.1. Nopri Kusuma Wijaya. Kekerasan Dalam Program Anak (Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants). 2013, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Tipe penelitian yang digunakan yakni pendekatan deskriptif. Penelitian Nopri memiliki persamaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti, yakni jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian analisis isi. Penelitian dengan jenis kuantitatif digunakan oleh peneliti dan juga Nopri untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Pemilihan analisis isi sebagai metode penelitian karena analisis isi mampu untuk menghasilkan sebuah data dengan cara kuantitatif atau memberi deskripsi informasi fakta yang dapat diolah menjadi sebuah data yang teruji keabsahannya. Sedangkan perbedaan penelitian Nopri dengan penelitian peneliti adalah objek penelitian ini adalah film kartun Spongebob Squarepants, sedangkan objek penelitian peneliti adalah film *Midsommar*. Nopri meneliti mengenai kekerasan yang ada dalam film Spongebob Squarepants, sedangkan peneliti meneliti mengenai jumlah paganisme yang ada dalam film *Midsommar*.

Dengan menggunakan sistem *coding*, Nopri dibantu oleh satu *coder* yakni Sandi Arganata Qodaralam yang merupakan mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi di Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hal tersebut menjadi persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dimana peneliti menggunakan sistem *coding* dan dibantu oleh *coder* yang merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Hasil yang didapatkan oleh Nopri mengenai kekerasan dikategorikan menjadi dua, yakni kekerasan fisik dan psikologis. Kekerasan fisik yang ada dalam film *Spongebob Squarepants* pada tanggal 01 – 08 Mei 2013 berjumlah 27 episode terdapat 8 jenis kekerasan fisik yakni menodongkan senjata sebanyak 3,7%, menendang 1,3%, menarik 4,6%, mendorong 1,0%, membanting 4,4%, menginjak 1,7%, melempar 5,3% dan memukul 5,5%. Sedangkan untuk kekerasan psikologis berjumlah 6 kekerasan yakni meremehkan sebanyak 13,5%, memaki 6,9%, mengusir 3,6%, membentak 23,4%, mengancam 7,7% dan menghina sebanyak 22%. Maka dapat disimpulkan bahwa jumlah kekerasan fisik yang mendominasi adalah kekerasan jenis memukul yang berjumlah

5,5% dan kekerasan psikologis dengan jenis membentak yang berjumlah 23,4%. Dari keseluruhan jumlah presentase, sebanyak 3,6% atau 274 adegan jumlah kekerasan fisik dan 14,2% atau 484 adegan jumlah kekerasan psikologis, sehingga tayangan yang tidak mengandung unsur kekerasan fisik dan psikologis berjumlah 82,2% dari keseluruhan episode.

Dalam penelitian Nopri, peneliti menemukan beberapa kekurangan dari hasil pengamatan peneliti. Kekurangan dari penelitian ini adalah penulisan sumber dari internet yang kurang jelas, beberapa paragraf yang kurang dari 5 hingga 7 kalimat. Penulisan penelitian terdahulu yang masih kurang kritis atau kurang informasi seperti rumusan masalah, teori dan konsep yang digunakan, metode penelitian dan hasil penelitian yang kurang jelas. Penulisan beberapa kata yang tidak sesuai kaidah bahasa Indonesia maupun bahasa asing serta beberapa kata yang salah pengetikan. Selain itu tidak diberikan teori oleh ahli teori tertentu dalam penelitian ini.

2.2.2. Dea Aldita. Analisis Isi Film *Wag The Dog* Tentang Pelanggaran-Pelanggaran Kode Etik Humas. 2014, Universitas Mulawarman.

Tipe penelitian yang digunakan yakni pendekatan deskriptif. Penelitian Dea memiliki persamaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti, yakni merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode analisis isi. Penelitian ini menggunakan dua teori, yakni teori determinisme teknologi yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan dan teori *agenda setting*. Sedangkan perbedaan penelitian Dea dengan penelitian peneliti adalah objek dari penelitian ini adalah film dengan judul *Wag The Dog*, sedangkan objek penelitian peneliti adalah film *Midsommar*. Dea meneliti mengenai pelanggaran kode etik humas yang ada dalam film *Wag The Dog*, sedangkan peneliti meneliti mengenai frekuensi paganisme yang ada dalam film *Midsommar*. Pelanggaran yang diteliti oleh Dea berdasarkan pelanggaran dari aturan kode etik humas yang ditetapkan oleh IPRA (*International Public Relations Association*).

Dengan menggunakan sistem *coding*, hasil penelitian yang didapatkan oleh Dea mengenai pelanggaran kode etik dalam film

Wag The Dog terdapat beberapa jenis pelanggaran yang telah dikategorikan, yakni pelanggaran berupa konflik kepentingan, kebohongan, pembujukan, dan mempengaruhi. Selain itu terdapat tugas humas yang dijalankan dalam film *Wag The Dog* yakni menjaga rahasia. Frekuensi adanya pelanggaran adalah terjadinya konflik kepentingan sebanyak 2%, tindakan kebohongan sebanyak 40%, pembujukan 8%, dan mempengaruhi sebanyak 35%. Untuk tugas yang dilakukan oleh humas dalam film tersebut yakni menjaga rahasia sebanyak 15%. Pelanggaran yang menjadi dominan adalah mengenai kebohongan yang mendapat persentase terbesar yaitu 40%.

Pada penelitian ini terdapat kekurangan yang dapat diamati oleh peneliti. Kekurangan dari penelitian ini adalah objek penelitian berupa film *Wag The Dog* merupakan film yang diproduksi tahun 1997 dan tidak diberi alasan yang jelas apakah film tersebut relevan untuk diteliti di tahun 2014. Selain itu tidak dilampirkan lembar *coding* atau hasil *coding* yang dilakukan oleh *coder*. Pada penelitian tersebut tidak diberikan penjelasan mengenai identitas *coder* yang terlibat. Selain itu pada penelitian

ini tidak ditemukan adanya teori dari ahli teori tertentu untuk menunjang penelitian.

2.2.3. Aditya Bayu Ariyantara. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket. 2016, Universitas Negeri Yogyakarta.

Tipe penelitian yang digunakan yakni pendekatan deskriptif.. Penelitian Aditya memiliki persamaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti, yakni merupakan jenis penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian Aditya dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa kuesioner yang dibagikan pada 40 siswa kelas 7 di SMP Negeri 4 Wates, sedangkan peneliti menggunakan metode analisis isi. Penelitian Aditya meneliti mengenai pengaruh persepsi siswa terhadap pembelajaran bola basket, sedangkan peneliti meneliti frekuensi paganisme dalam film *Midsommar*. Meski hasil yang ditemukan akan berupa persentase, tetapi metode dan konteks penelitian yang dilakukan oleh Aditya dan peneliti jauh berbeda.

Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel berupa *Proportional Random Sampling*, Aditya mengambil 25% siswa dari jumlah populasi. Didapatkan sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 16 siswi putri dan 24 siswa putra. Aditya membagi kategori pengaruh persepsi siswa kelas 7 di SMP Negeri 4 Wates menjadi dua faktor yang mempengaruhi pembelajaran permainan bola basket yakni faktor internal dan eksternal. Hasil yang diperoleh Aditya adalah pada faktor internal kategori sangat baik berjumlah 10%, kategori baik 12,5%, kategori cukup baik 42,5%, kategori kurang baik 27,5% dan kategori sangat kurang 7,5%. Sedangkan untuk hasil dari faktor eksternal kategori sangat baik berjumlah 7,5%, kategori baik 25%, kategori cukup baik 27,5%, kategori kurang baik 35% dan kategori sangat kurang 5%. Kesimpulan dari penelitian Aditya adalah faktor internal lebih mendominasi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates.

Dalam penelitian yang diteliti oleh Aditya, peneliti mengamati ada beberapa kekurangan dan kelebihan. Kekurangan dari penelitian ini adalah mengenai penulisan berupa jumlah kalimat dalam satu paragraf yang tidak mencapai 5 hingga 7 kalimat. Tidak ada teori dari ahli tertentu yang dapat mendukung

penelitian tersebut. Kelebihan dari penelitian Aditya adalah pengujian keabsahan data diuji dengan teliti dan dilakukan dengan cara yang rinci menggunakan rumus-rumus yang telah disesuaikan dengan penelitian. Penjelasan yang dijelaskan dengan cukup jelas dalam beberapa paragraf membuat pembaca mudah untuk memahami materi.

2.2.4. Angga Wiraatmaja. Analisis Isi Kuantitatif Efek Kekerasan Pada Film Animasi Oscar Oasis Berdasarkan *Exaggeration*. 2017, Politeknik Negeri Batam.

Tipe penelitian yang digunakan yakni pendekatan deskriptif. Penelitian Angga memiliki persamaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti, yakni merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian analisis isi. Sedangkan perbedaan penelitian Angga dengan penelitian peneliti adalah objek dari penelitian ini adalah film animasi Oscar Oasis, sedangkan objek penelitian peneliti adalah film *Midsommar*. Angga meneliti mengenai tingkat efek *exaggeration* dan kekerasan yang ada dalam film animasi Oscar Oasis sedangkan peneliti meneliti mengenai frekuensi paganisme

yang ada dalam film *Midsommar*. Tinggi rendahnya efek *exaggeration* berdasarkan hitungan waktu dan ada jenis kekerasan yang timbul seperti penganiayaan, pemukulan, penamparan, pengeroyokan, melempar benda tajam, perkelahian serta menendang.

Dengan menggunakan sistem pengujian data melalui kuesioner, Angga dibantu oleh ahli psikolog dari Politeknik Negeri Batam. Hal tersebut menjadi perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dimana peneliti menggunakan sistem *coding* yang dibantu oleh seorang *coder*. Hasil yang didapatkan oleh Angga adalah bahwa dari 30 episode yang diteliti terdapat 5,4 detik efek *exaggeration* setiap episode berdasarkan amatan peneliti, sedangkan pada amatan ahli psikologi, terdapat 3,33 detik efek *exaggeration*. Jika digabungkan menjadi 8,73 detik efek *exaggeration* dari 423 detik per episode, dengan jumlah episode yang diteliti ada 30 episode. Maka dapat disimpulkan terdapat 4.365 detik adegan yang mengandung efek *exaggeration*. Film ini mendapat *labeling* G dan kekerasan yang paling dominan ada pada episode 28 yakni kekerasan berupa penganiayaan. Kekurangan yang ada pada penelitian ini adalah

peneliti tidak menemukan alasan peneliti menggunakan film Oscar Oasis menjadi objek penelitian di tahun 2017.

2.2.5. Abdul Wafi Akbar. Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Bangun Samudra Dalam Video YouTube Kajian Mualaf Hijrah Sepenuh Hati. 2018, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian Abdul memiliki persamaan dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti, yakni menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode analisis isi. Tipe penelitian yang digunakan yakni pendekatan deskriptif. Perbedaan penelitian Abdul dengan penelitian peneliti adalah objek dari penelitian ini adalah video kajian dakwah dari Ustadz Bangun Samudra, sedangkan objek penelitian dari peneliti adalah film *Midsommar*. Abdul meneliti mengenai pesan dakwah yang ada dalam video kajian Ustadz Bangun Samudra, sedangkan peneliti meneliti paganisme yang ada dalam film *Midsommar*. Pesan dakwah oleh Abdul dibagi menjadi tiga kategori yakni pesan dakwah aqidah, pesan dakwah akhlak dan pesan dakwah syari'ah. Persamaan penelitian Abdul dengan peneliti adalah teknik pengumpulan

data yang dilakukan dengan melakukan dokumentasi dan observasi.

Abdul menggunakan sistem *coding* dan uji reliabilitas menggunakan rumus formula dari Holsti. Pada penelitian mengenai pesan dakwah tersebut Abdul dibantu oleh dua *coder* yakni Bapak H. Dradjat Poespito, S.Pd dan Saudari Elsi Mersilia Hanesto, S.El.,M.SEI.. Persentase yang diuji dengan formula Holsti menunjukkan pesan dakwah kategori akidah mendapat persentase sebesar 0,95%, pesan dakwah kategori akhlak sebesar 0,75% dan pesan dakwah kategori syari'ah sebesar 1%, maka ketiga kategori tersebut merupakan korelasi yang sah karena indeks reliabilitas *coding* berada di atas angka 0,70 atau 70%. Hasil penelitian yang didapatkan oleh Abdul adalah bahwa dominan pesan dakwah yang ada dalam video kajian Ustadz Bangun Samudra adalah berisi pesan dakwah akidah yang berjumlah 36 pesan dakwah dari 70 total pesan dakwah. Peneliti mendasari penelitiannya melalui kalimat yang disampaikan Ustadz Bangun Samudra dalam video kajiannya di *Youtube*.

Kelebihan dari penelitian ini adalah dibantu oleh dua *coder* dengan kemampuan yang dianggap lebih baik oleh peneliti.

Pengetahuan yang lebih luas serta memahami materi tentang Islam. Selain itu, karena latar belakang kedua *coder* tersebut berpendidikan agama Islam menjadi latar belakang dipilihnya kedua *coder* tersebut untuk membantu penelitian Abdul. Selain itu pada penelitian Abdul memiliki kelengkapan data sebagai bukti keabsahan penelitian. Penjelasan yang diberikan oleh Abdul cukup padat dan ringkas, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami penelitian tersebut.

2.3. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Film sebagai media komunikasi massa merupakan media yang efektif secara massal untuk menyampaikan tujuan dan nilai tertentu. Seni film mengandalkan teknologi, baik menjadi bahan baku produksi maupun dalam hal ekshibisi ke hadapan penontonnya. Film adalah rupa keterpaduan antara berbagai unsur, yakni sastra, teater, seni rupa, teknologi, dan sarana publik. Film termasuk seni yang diproduksi oleh industri hiburan yang menawarkan impian kepada penontonnya. Menjadi salah satu bentuk media komunikasi massa, film dapat digunakan untuk membentuk sebuah realitas. Pesan dapat dimuat secara bersamaan dalam sebuah film dan memiliki tujuan atau sasaran yang

beraneka ragam seperti dari etnis, agama, umur, status, dan tempat tinggal (Sri Wahyuningsih, 2019: 6).

Sebagai media komunikasi massa, dalam satu film dapat merangkap berbagai pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator. Melalui film, penonton tidak hanya akan mendapat tayangan berupa isi suatu pesan namun dapat menerima berbagai pesan, baik hiburan dan pesan moral, maupun gabungan pesan yang lain. Dalam sebuah film juga terdapat tujuan atau target sasaran yang ingin dicapai agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Film sebagai sebuah seni berarti bahwa dalam film terdapat kreatifitas seseorang maupun sebuah kelompok. Seni kreatifitas tersebut akan mengalami perkembangan seiring dengan bertambahnya pengalaman dan kemajuan teknologi.

Film sebagai media massa berperan sebagai media perantara antara komunikator dan komunikan. Melalui komunikasi, komunikator dapat menyampaikan pesan kepada komunikan. Pesan yang ada pada film muncul dari keinginan masyarakat dan dapat pula bersumber dari keinginan untuk memanipulasi. Pemanfaatan film sebagai media edukasi berdasarkan pertimbangan bahwa kemampuan film untuk menarik perhatian serta berdasarkan kemampuan untuk memberikan pesan dengan cara yang unik. Pesan tersebut dapat diterima secara

langsung maupun tidak langsung. Secara langsung berarti berkomunikasi dan komunikator saling tatap muka. Sedangkan komunikasi tidak langsung yakni komunikator berkomunikasi melalui media kepada komunikan.

Media atau dari bahasa Latin *Medium* yang berarti media, jamak; medium, tunggal ini secara harfiah ialah perantara, penyampai, atau penyalur. Jenis media massa dibagi menjadi tiga yaitu media cetak, media elektronik dan media internet. Film merupakan salah satu dari media elektronik. Film sebagai media konvensional yang terus mengalami berbagai perkembangan seiring dengan berkembangnya teknologi dan zaman. Berikut peneliti paparkan mengenai penjelasan terkait jenis media massa (Cangara, 2010: 74) :

a. Media cetak

Pada tahun 1920-an, media cetak merupakan media yang pertama kali muncul. Media cetak digunakan oleh pemerintah sebagai alat untuk mendoktrin masyarakat agar masyarakat dapat menuju pada tujuan yang diinginkan pemerintah. Namun karena pada saat ini telah ada hukum kebebasan pers, maka terjadi komunikasi timbal balik oleh audiens. Media cetak dapat berisi mengenai berita,

hiburan, informasi, dan edukasi. Contoh dari media cetak adalah berupa koran, majalah, dan lain sebagainya.

b. Media elektronik

Media elektronik pertama yang muncul adalah radio sebagai media elektronik yang bekerja dengan menyampaikan audio secara cepat dan tepat waktu. Pada masa proklamasi, presiden Indonesia menyampaikan proklamasi kemerdekaan dengan media radio. Di masa lalu, radio hanya berguna sebagai media informasi berita. Tetapi saat ini fungsi radio lebih dari penyebar berita, dapat menjadi media hiburan, dan edukasi. Media elektronik lainnya adalah televisi, *billboard*, dan lain sebagainya.

c. Media internet

Di abad ke-21, media internet muncul dengan kemampuan yang canggih melebihi media cetak dan elektronik. Media cetak dan elektronik dapat masuk ke dalam media internet melalui sebuah *website*. Media internet memiliki banyak kelebihan daripada media cetak dan elektronik. Beberapa manfaat media internet diantaranya adalah memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi dengan cepat, dapat mempermudah aktifitas, dan lain sebagainya.

Media internet dapat berupa sosial media, *website*, *blog*, dan lain sebagainya.

Menurut UU 8/1992 tentang perfilman, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar. Dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, maupun hasil temuan teknologi lain dengan berbagai bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara (UU No. 8 Tahun 1992, Perfilman, BAB 1 Ketentuan Umum, Pasal 1, No. 1). Hal tersebut berarti bahwa film sebagai media komunikasi massa dapat diproses sedemikian rupa untuk menjadi sebuah film yang dapat ditonton masyarakat. Film yang diproduksi tidak hanya berupa audio visual. Tetapi juga dapat berupa visual, seperti contoh film bisu yang hanya memberikan tayangan gerakan dari tokoh dalam film.

Sedangkan menurut UU nomor 33 tahun 2009 bab 1 tentang Ketentuan Umum pasal 1 nomor 1, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Film untuk mengkomunikasikan berbagai

pesan moral, sosial, budaya, dan lain sebagainya. Sebagai salah satu hiburan bagi masyarakat, film dapat dinikmati oleh berbagai kalangan umur sesuai jenis film yang diinginkan (UU No. 33 Tahun 2009, Perfilman, BAB 1 Ketentuan Umum, Pasal 1, No. 1). Film sebagai media komunikasi massa berarti membawa berbagai pesan tergantung dari jenis film yang diproduksi. Setiap kalangan usia dapat menonton film sesuai dengan batas usia yang telah ditentukan atau *rating* film yang telah tersedia untuk masing-masing usia agar tidak terjadi adanya penyalahgunaan seperti tayangan dewasa yang dipertontonkan untuk anak-anak di bawah umur. Hal tersebut merupakan tanggung jawab pendamping atau orang tua untuk memilih tayangan untuk anak-anak.

2.4. Paganisme

Sebelum masa manusia mengenal sebuah agama, terdapat kepercayaan atau ajaran spiritual menyembah suatu simbol dimana ajaran tersebut dianut oleh kelompok yang diberi nama Pagan. Istilah Pagan berasal dari bahasa Latin, *Paganus* yang berarti ‘penghuni suatu negara’. Pada zaman kuno, Pagan mempercayai adanya lebih dari satu dewa dan dewi di bumi. Dewa dewi tersebut direpresentasikan menjadi

sebuah patung atau simbol yang membawa peran penting. Tidak hanya digunakan sebagai ‘alat’ penolak bahaya, namun berkaitan dengan kehidupan pengikutnya. Ajaran ini menyebar di berbagai sudut bumi seperti Mesir Kuno, Romawi Kuno, dll (*“In the strictest sense”*, n.d).

Menurut sarjana dari *Princeton University*, Peter Brown, istilah *Hellene* menjadi awal yang digunakan sebelum diganti menjadi Paganisme. *Hellene* merupakan rujukan dari *Hellas*, nama Dewi Yunani Kuno. Menurutnya, saat agama Kristen muncul di Timur, *Hellene* digunakan sebagai pembeda umat non-Kristen (Brown Peter, 1999 dalam Ryan Stone, 2014). Paganisme merupakan istilah yang muncul diantara kaum komunis Kristen dari Eropa selatan. Pemberian istilah kaum Abrahamik diberikan kepada mereka yang menganut agama selain ajaran Pagan. Abrahamik atau agama Ibrahimiah atau Samawi memiliki tokoh utama yang sangat berpengaruh adalah Ibrahim dalam bahasa Arab dan atau Abraham pada bahasa Ibrani. Muncul beberapa perdebatan mengenai istilah paganisme, karena sebelum abad ke-20 tidak dijumpai yang mengidentifikasi dirinya penganut paganisme. Setelah agama Kristen dan Islam banyak diadopsi, nama Pagan mulai muncul dan berkembang sebagai istilah untuk penentang ajaran Abrahamik.

Ajaran paganisme mengajarkan untuk menghargai apapun yang ada di sekitarnya. Penganut Pagan mempercayai bahwa semua hal memiliki peran masing-masing dalam sebuah roda kehidupan yang mana semuanya memiliki peran yang sama. Paganisme merupakan ajaran yang paripurna dan berlandaskan logika. Pemikirannya berdasarkan pada kosmologi dan alam. Perwujudannya adalah Dewa dan Dewi Bulan, Dewi dan Dewi Bumi serta Dewi dan Dewi Matahari. Menurut sejarah dan para arkeolog, pemujaan Dewa dan Dewi Bulan berada di Timur Tengah. Suku Sumerian adalah kelompok yang pertama kali mengenal tulis menulis, mereka telah mewariskan ribuan lempengan tanah liat yang berisi tulisan mengenai kepercayaan mereka. Suku kuno Sumerian merupakan penyembah Dewa Bulan yang memiliki berbagai nama, seperti *Nan-na*, *Suen*, dan *Asimbabbar* dan memiliki simbol bulan sabit (Manakala, 2019, para.6-7).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penganut paganisme berarti mereka menganut sistem *politheisme* atau mempercayai adanya lebih dari satu Dewa. Pada setiap Dewa yang mereka yakini memiliki tugasnya masing-masing. Seperti Dewa Matahari yang mengatur segala hal yang berkaitan dengan matahari. Dengan prinsip dasar bahwa segala sesuatu memiliki peran masing-masing, hal tersebut yang membuat

kaum Pagan begitu menghormati alam sekitarnya. Namun paganisme kerap kali dianggap sebagai orang yang tidak memiliki agama oleh kaum Abrahamik atau mereka yang bekeyakinan diluar Pagan.

Paganisme merupakan sebuah istilah baru untuk non-Abrahamik. Di Nusantara, kepercayaan suku Nusantara masih berdasarkan pada alam dan sistem kosmologi. Contoh kecil adalah petani yang masih menghitung masa panen menggunakan bulan dan matahari. Kini paganisme telah berkembang dengan cukup pesat di Eropa, bahkan saat ini Neo-Pagan mulai muncul di berbagai wilayah Eropa (Manakala, 2019, para. 1-3). Paganisme mewakili berbagai tradisi penghormatan pada alam dan kebangkitan ritual keagamaan politeistis dan animistik kuno. Salah satu kepercayaan yang umum diketahui adalah kehadiran sosok ilahi di alam dan ritual penghormatan terhadap susunan alam dalam sebuah kehidupan (<https://www.allaboutspirituality.org/paganism.htm>.n.d).

Pada penelitian ini, variabel paganisme yang menjadi acuan untuk diteliti adalah simbol-simbol paganisme dan kegiatan yang terindikasi paganisme. Simbol-simbol yang terkait dengan paganisme dapat berupa simbol tulisan *rune*, simbol pentagram, *air symbol*, *triquetra*, *the chalice/cup*, *triceps*, *mano cornuto/horned hand*, *horned God*, *swastika*,

dan lain sebagainya (“*Jauh Sebelum Manusia*”, 2015, para. 1). Sedangkan untuk kegiatan yang berkaitan dengan paganisme dapat berupa ritual. Bentuk ritual yang dilakukan oleh kaum pagan dapat berupa upacara perayaan titik balik matahari, perayaan panen, dan lain sebagainya. Ritual maupun kegiatan yang biasa dilakukan oleh kaum paganisme beragam dan memiliki beberapa perbedaan di beberapa tempat, mulai kegiatan merayakan hari tertentu, perayaan menyamar sebagai hantu, mengelilingi api unggun dan melakukan ramalan (Iswara N. Raditya, 2019, para. 8-15). Penelitian paganisme ini dilakukan dengan melihat adegan dalam film *Midsommar* yang berisi simbol maupun bentuk kegiatan yang terindikasi paganisme.

2.5. Analisis Isi

Analisis isi merupakan analisis yang dipelopori oleh Harold D. Lasswell. Lasswell memelopori teknik sistem *coding* atau mencatat setiap simbol maupun pesan yang muncul secara sistematis kemudian simbol atau pesan tersebut diberi interpretasi. (Dea Aldita, 2014: 79). Secara umum, analisis isi (*content analysis*) dapat didefinisikan sebagai bentuk teknik penelitian secara objektif, sistematis dan deskripsi kuantitatif melalui isi komunikasi yang terlihat (*manifest*) (Eriyanto,

2013: 15). Analisis ini digunakan sebagai alat pengamat dan pengukur isi sebuah komunikasi. Analisis ini sering dipakai untuk mempelajari pesan media. Analisis ini juga dapat digunakan sebagai alat penentuan dalam penekanan relatif maupun frekuensi dari beberapa fenomena komunikasi, seperti propaganda, tren, gaya, perubahan konten dan mudah untuk dibaca. Analisis isi dapat digunakan sebagai penelitian yang meneliti mengenai isi media, baik media cetak maupun elektronik (surat kabar, film, radio, dan televisi).

Ciri penting analisis isi adalah objektif dan sistematis. Pada ciri objektif, aspek penting dalam penelitian dengan metode analisis isi, yakni validitas dan reliabilitas. Validitas adalah aspek yang terkait dengan pengukuran yang benar-benar ingin diukur menggunakan analisis isi. Sedangkan reliabilitas adalah yang berkaitan dengan hasil yang akan ditemukan memiliki hasil yang sama meskipun diteliti oleh peneliti yang berbeda. Analisis isi dikatakan sebagai analisis yang reliabel apabila data yang dihasilkan serupa meskipun dilakukan oleh peneliti dengan latar belakang serta kecenderungan yang berbeda. Hal ini dikarenakan analisis isi merupakan penelitian yang objektif, mengesampingkan bias ataupun kecenderungan yang subjektivitas oleh peneliti.

Selain bersifat obyektif, analisis isi juga bersifat sistematis. Sistematis berarti tahapan dalam penelitian harus dirumuskan dengan jelas dan sistematis (Riffe, Lacy dan Fico, 1998: 20 dalam Eriyanto, 2011: 19). Kategori didapatkan melalui variabel, variabel didapat dengan sebuah teori, pengujian keabsahan berdasarkan hipotesis. Setiap bagian pada penelitian tersebut saling memiliki keterkaitan. Sistematis juga berarti bahwa kategori yang digunakan dalam penelitian menggunakan sebuah definisi tertentu kemudian dianalisis dengan kategori dan definisi yang sama.

Selain ciri penting analisis isi obyektif dan sistematis, terdapat ciri penting lain yakni replikabel dan *manifest*. Replikabel berarti penelitian dapat dilakukan dengan cara berulang-ulang dengan peneliti, waktu dan konteks yang berbeda namun tetap mendapat hasil yang sama. Sedangkan *manifest* atau berarti isi yang nampak adalah analisis isi digunakan untuk meneliti karakteristik dari sebuah isi yang terlihat (*manifest*). Analisis isi tidak dapat digunakan untuk meneliti karakteristik yang tidak tampak (*latent*). Hal ini dikarenakan, *pertama*, analisis isi kuantitatif memiliki perbedaan dengan metode penelitian lain yang meneliti tentang isi (wacana, hermeneutik, *framing*, dan naratif). *Kedua*, analisis isi haruslah bersifat objektif-intersubjektif, reliabel,

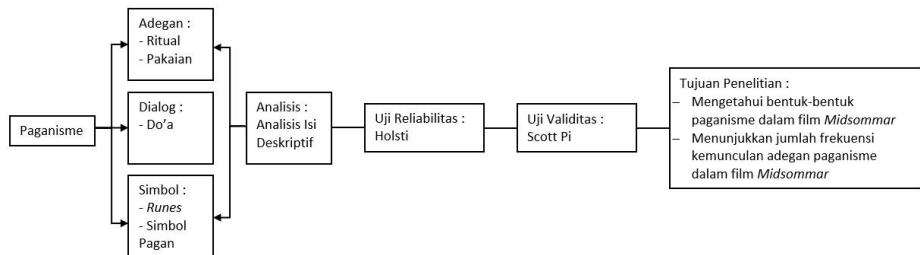
valid dan replikabel. Sifat- sifat tersebut hanya tercapai jika analisis yang dilakukan pada isi yang tampak (Eriyanto, 2011: 29).

Analisis isi dibagi menjadi tiga bagian, yakni analisis isi eksplanatif, analisis isi prediktif dan analisis isi deskriptif. Pada penelitian ini menggunakan analisis isi deskriptif dimana peneliti hanya menggambarkan sebuah isi atau pesan yang tampak. Analisis isi deskriptif digunakan untuk menggambarkan dengan detail mengenai suatu isi. Desain analisis isi ini tidak digunakan untuk menguji sebuah hipotesis maupun hubungan di antara variabel. Analisis isi deskriptif hanya semata untuk menggambarkan karakteristik dari sebuah pesan (Eriyanto, 2011: 47).

Pada penelitian ini, menggunakan analisis isi kuantitatif deskriptif karena sesuai tujuan dari penelitian yaitu menghitung jumlah adegan paganisme dalam film *Midsommar*. Maka metode analisis isi kuantitatif sangat sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan analisis isi kuantitatif dikarenakan untuk mengetahui karakteristik suatu isi media dan menarik inferensi dari isi media tersebut. Mengidentifikasi dengan sistematis isi komunikasi yang ada pada film *Midsommar* yang tampak (*manifest*) yang dilakukan dengan cara objektif, valid, reliabel dan dapat direplikasi.

2.4. Kerangka Dasar Pemikiran

Gambar 2.1. Kerangka Dasar Pemikiran



Sumber: Olahan Peneliti

2.4. Hipotesis

Peneliti menyatakan hipotesis pada penelitian ini bahwa terdapat bentuk-bentuk paganisme yang ada dalam film *Midsommar*. Bentuk-bentuk paganisme tersebut muncul dalam jumlah frekuensi tertentu dan kemunculan ada pada beberapa adegan dalam film *Midsommar*.

