



**VISUALISASI PERILAKU PEMERAN PADA FILM “NGENEST” DALAM
MENCIPTAKAN PESAN MORAL**

SKRIPSI

OLEH:

ANDIKA PERMANA PUTRA

NIM 110110401046

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**VISUALISASI PERILAKU PEMERAN PADA FILM “NGENEST” DALAM
MENCIPTAKAN PESAN MORAL**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar sarjana

OLEH:

ANDIKA PERMANA PUTRA

NIM 110110401046

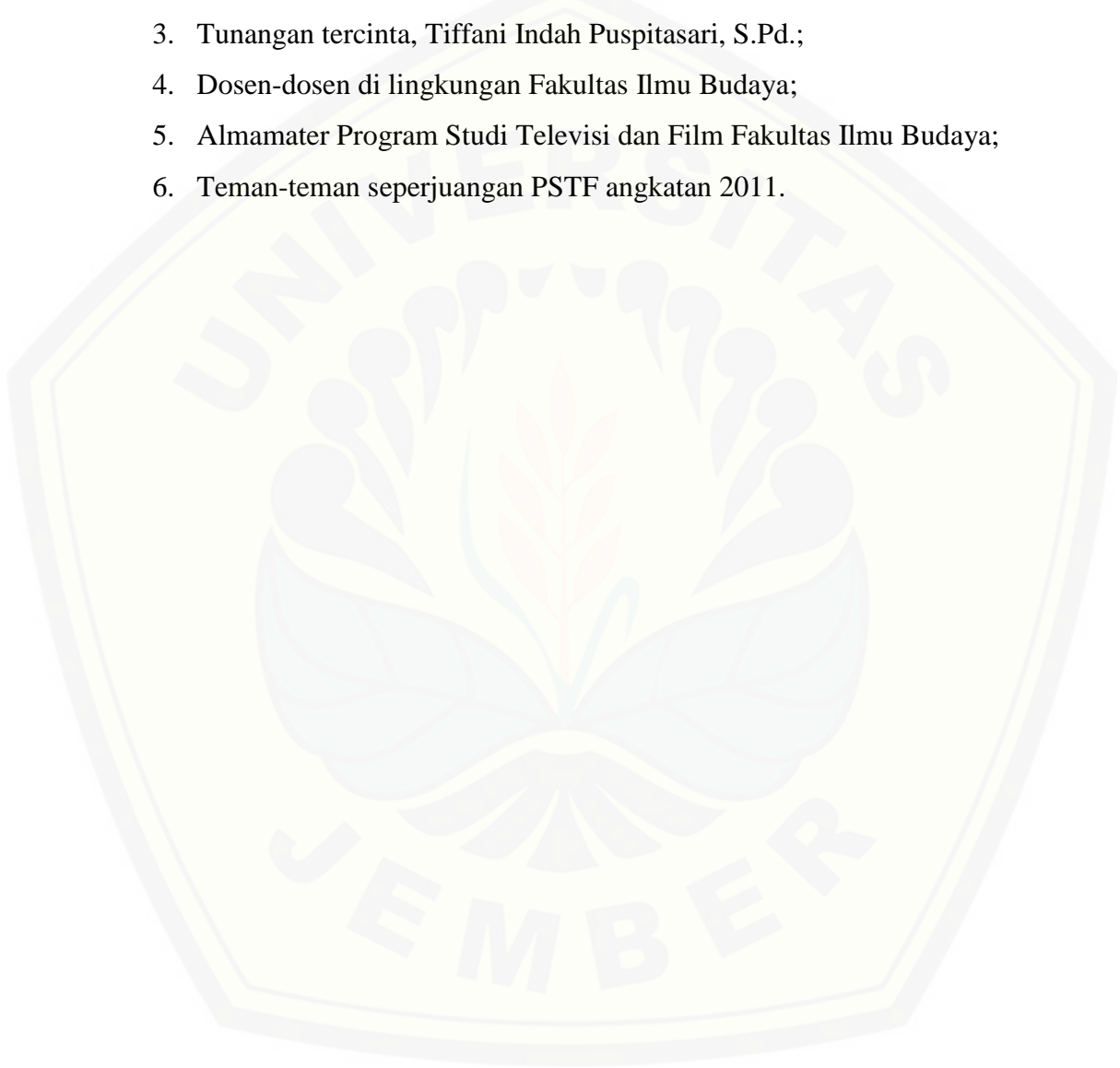
**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT;
2. Ayahanda tercinta, S. Mitro, S.sos dan Ibunda tercinta, Sri Winanti;
3. Tunangan tercinta, Tiffani Indah Puspitasari, S.Pd.;
4. Dosen-dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Budaya;
5. Almamater Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya;
6. Teman-teman seperjuangan PSTF angkatan 2011.



MOTO

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik."

(Evelyn Underhill)

Ku olah kata, kubaca makna, kuikat dalam alinea, kubingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, orangtua, calon istri dan calon mertua pun bahagia.

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Andika Permana Putra

NIM : 110110401046

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Visualisasi Perilaku Pemeran Pada Film “*NGENEST*” Dalam Menciptakan Pesan Moral” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

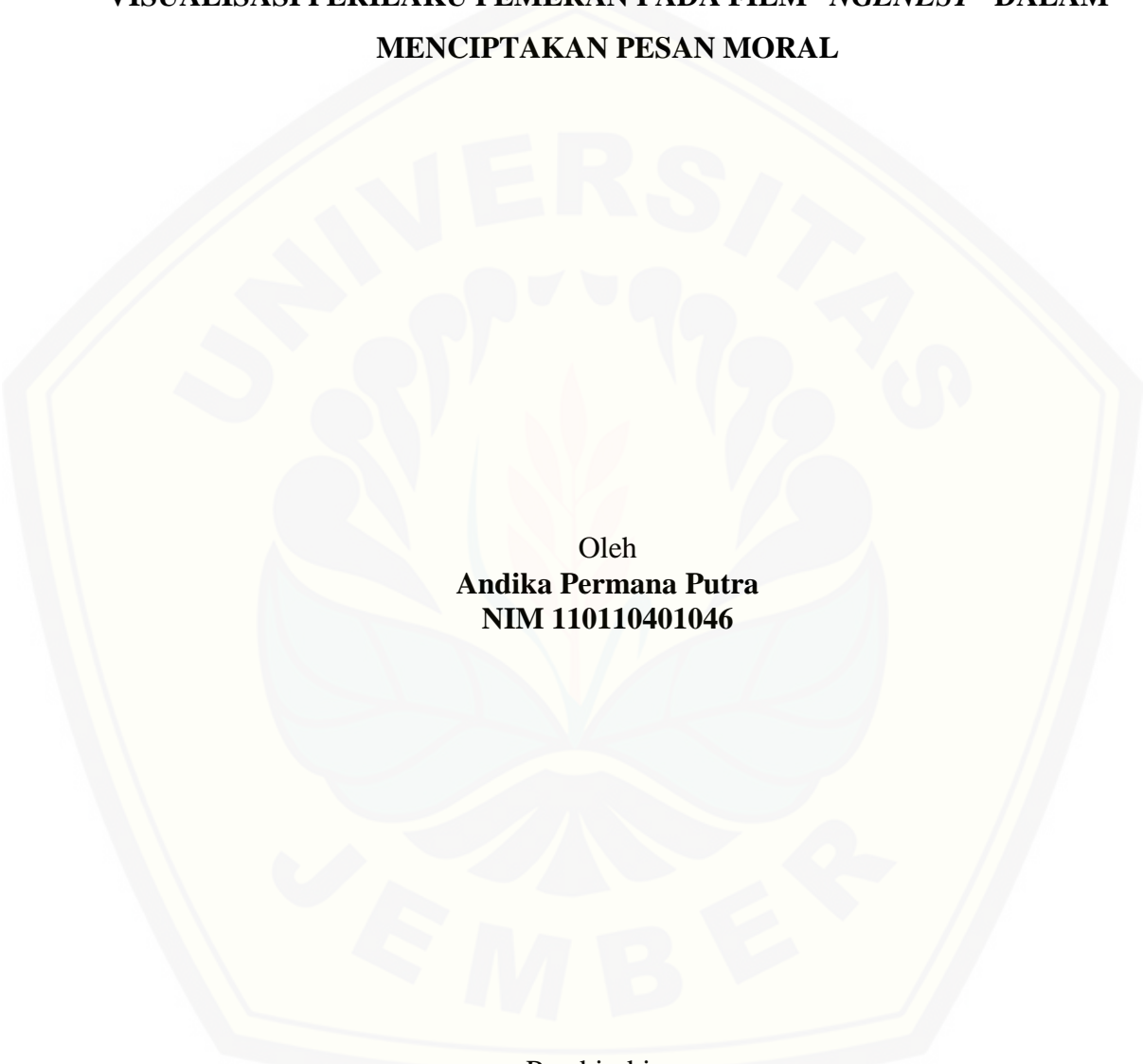
Jember, Juli 2018

Yang menyatakan,

Andika Permana Putra
110110401046

SKRIPSI

**VISUALISASI PERILAKU PEMERAN PADA FILM “NGENEST” DALAM
MENCIPTAKAN PESAN MORAL**



Oleh
Andika Permana Putra
NIM 110110401046

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Soekma Yeni Astuti, S.Sn. M.Sn.
Dosen Pembimbing Anggota : Drs. A Lilik Slamet Raharsono, M.A.

PENGESAHAN

Skripsi pengkajian berjudul “Visualisasi Perilaku Pemeran Pada Film “*NGENEST*” Dalam Menciptakan Pesan Moral” telah diuji dan disahkan pada:

Hari :

Tanggal :

Tempat :

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Soekma Yeni Astuti, S.Sn. M.Sn.
NIP 198011282014042001

Drs. A Lilik Slamet Raharsono, M.A.
NIP 195901251988021001

Penguji I

Penguji II

Muhammad Zamroni, S.Sn. M.Sn
NIP 198411122015041001

Fajar Aji, S.Sn, M.Sn
NIP 198612092018031001

Mengesahkan,

Dekan

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum
NIP. 196805161992011001

RINGKASAN

VISUALISASI PERILAKU PEMERAN PADA FILM “NGENEST” DALAM MENCIPTAKAN PESAN MORAL; Andika Permana Putra, 110110401046; 2018: 79 halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Film adalah media massa yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu, sehingga dengan demikian film merupakan salah satu bentuk media yang sangat mengikat dan menjadi salah satu yang paling berpengaruh dalam masyarakat yang menontonnya. Berdasarkan definisi diatas maka penonton film dimanjakan ke dalam suatu dunia lain yang begitu menarik dan luar biasa. Sebagai salah satu bentuk seni yang menarik dan sangat mudah untuk didapatkan, film mampu mempengaruhi banyak orang di dalam suatu masyarakat melalui pesan dan gambarnya.

Visualisasi perilaku pemeran dalam sebuah film merupakan bagian yang penting dalam menyampaikan pesan, termasuk pesan moral. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994), visualisasi diartikan sebagai pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan lain-lain. Proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen. Disajikannya visualisasi dengan gambar-gambar atau tulisan dan grafik, maka mempermudah penikmat untuk menimbulkan persepsinya sendiri terhadap apa yang sedang mereka tonton. Visualisasi dalam film pun selalu menceritakan tingkah dan perilaku yang memiliki maksud tertentu yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

Pesan berisi pikiran, ide, gagasan, perasaan yang dikirim komunikator kepada komunikan dalam bentuk simbol. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk mewakili maksud tertentu, misalnya dalam kata-kata verbal yang diucapkan atau ditulis, atau simbol non verbal yang diperagakan melalui gerak-gerik tubuh, warna, artifak, gambar, pakaian dan lain-lain (Liliweri,2013:27). Moral dapat diartikan sebagai sikap, perilaku, tindakan, kelakuan yang dilakukan seseorang

pada saat mencoba melakukan sesuatu berdasarkan pengalaman, tafsiran, suara hati, serta nasihat, dan lain-lain. Perlu diketahui pula bahwa tidak semua nilai adalah nilai moral. Nilai moral berkaitan dengan perilaku manusia tentang hal baik-buruk (Juliardi, 2014:146). Pesan moral ditangkap melalui penafsiran cerita film. Adegan-adegan yang mengandung suatu materi atau gagasan mengenai ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan kelakuan atau nilai luhur dalam film tersebut merupakan pesan moral yang ingin disampaikan sutradara film kepada penontonnya. Berhubungan dengan kehidupan seperti sikap, tingkah laku, prinsip, pendirian, dan sebagainya. Penyampaiannya melalui penampilan aktor-aktor pada cerita (Rokhayah, 2015:43).

Film biasanya ingin mendidik penontonnya dengan mengajarkan pelajaran atau pesan moral. Sesuai dengan pendapat dari William L. Rivers bahwa film dianggap lebih sebagai media hiburan ketimbang media pembujuk. Namun yang jelas, film sebenarnya memiliki kekuatan bujukan atau persuasi yang besar. Kritik publik dan adanya lembaga sensor juga menunjukkan bahwa sebenarnya film juga sangat berpengaruh (Rivers, L. William, 2004:252). Peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang visualisasi perilaku pemeran pada film “*Ngenest*” dalam menciptakan sebuah pesan moral, sehingga rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana visualisasi perilaku pemeran pada film “*Ngenest*” dalam menciptakan sebuah pesan moral.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu suatu penelitian yang akan dilakukan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy J. Moleong, 2011 : 6). Metode yang dipakai menggunakan analisa *mise-en-scene*, penelitian ini pada dasarnya bersifat kualitatif dengan fokus penelitian adalah adegan-adegan yang mengandung unsur *mise-en-scene* yang dapat menjelaskan pesan moral yang terkandung dalam film “*Ngenest*”.

Film “*Ngenest*” merupakan hasil adaptasi dari novel yang berjudul sama *Ngenest*. Film “*Ngenest*” dirilis pada tanggal 30 Desember 2015 di Indonesia.

Film “*Ngenest*” diproduksi oleh Starvision Plus dan disutradarai oleh Ernest Prakasa serta diproduseri oleh Chand Parwez Servia dan Fiaz Servia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film “*Ngenest*” terdapat pesan moral di dalamnya, yaitu :

1. Kategori hubungan manusia dengan Tuhan, yakni suatu hubungan yang tidak mungkin dipisahkan. Hubungan itu ditandai dengan adanya rasa mahabah (cinta) yang tinggi kepada Tuhan.
2. Kategori hubungan manusia dengan diri sendiri, yakni kaidah atau aturan yang dipatuhi oleh diri sendiri dalam melakukan tindakan atau perbuatan.
3. Kategori hubungan manusia dengan manusia lain, yakni hubungan saling interaksi dan membutuhkan serta melengkapi dan saling bergantung satu sama lainnya.

SUMMARY

VISUALIZATION OF BEHAVIOR BEHAVIOR IN THE "NGENEST" FILM IN CREATING A MORAL MESSAGE; Andika Permana Putra, 110110401046; 2018: 79 pages; Television and Film Studies Program Faculty of Cultural Science University of Jember.

Film is an audio-visual mass media to convey a message to a group of people gathered in a certain place, so that the film is one form of media that is very binding and become one of the most influential in the community who watch it. Based on the above definition, the movie audience is spoiled into another world that is so interesting and extraordinary. As one form of art that is interesting and very easy to obtain, the film is able to influence many people in a society through messages and pictures.

Visualization of casting behavior in a movie is an important part in conveying a message, including a moral message. Great Dictionary of Indonesian Language (1994), visualization is defined as the disclosure of an idea or feeling by using the form of images, writing (words and numbers), maps, graphics, and others. The process of converting the concept into an image to be presented by television by the manufacturer. Presenting visualization with pictures or writing and graphics, it makes it easier for the audience to generate their own perceptions of what they are watching. Visualization in the movie was always telling the behavior and behavior that has a specific purpose to be conveyed to the public.

Messages containing thoughts, ideas, ideas, feelings sent communicators to the communicant in the form of symbols. A symbol is something that is used to represent a particular intention, eg in spoken or written verbal words, or non-verbal symbols exhibited through body movements, colors, artifacts, drawings, clothing etc. (Liliweri, 2013: 27). Moral can be interpreted as attitudes, behaviors, actions, behavior that someone does when trying to do something based on experience, interpretation, conscience, and advice, and others. Also note that not all values are moral values. Moral values relate to good-bad human behavior (Juliardi, 2014: 146). Moral messages are captured through the interpretation of the film's story. Scenes containing a material or idea of the

doctrine of good deeds and noble deeds or values in the film are the moral messages the film director wants to convey to the audience. Related to life such as attitude, behavior, principle, stance, and so on. Its delivery through the appearance of the actors in the story (Rokhayah, 2015: 43).

Movies usually want to educate the audience by teaching a lesson or moral message. In accordance with the opinion of William L. Rivers that the film is considered more as a medium of entertainment than the media persuader. But obviously, the film actually has great persuasion or persuasion power. Public criticism and the existence of censorship agencies also show that films are also very influential (Rivers, L. William, 2004: 252). Researchers are interested to know more about the visualization of actors in the film "Ngenest" in creating a moral message, so the formulation of this research problem is how to visualize the actors in the movie "Ngenest" in creating a moral message.

This study uses a qualitative approach that is a research that will be done to understand the phenomenon of what is experienced by the subject of research, for example: behavior, perception, motivation, action, holistically, and by way of description in the form of words and language, special nature and by utilizing various natural methods (Lexy J. Moleong, 2011: 6). The method used to analyze mise-en-scene, this research is basically qualitative with the focus of research are scenes that contain elements of mise-en-scene that can explain the moral message contained in the movie "Ngenest".

The film "Ngenest" is the result of an adaptation of a novel entitled Ngenest. The film "Ngenest" was released on December 30, 2015 in Indonesia. The film "Ngenest" was produced by Starvision Plus and directed by Ernest Prakasa and produced by Chand Parwez Servia and Fiaz Servia. The results of this study indicate that in the movie "Ngenest" there is a moral message in it, namely:

1. The category of human relationship with God, a relationship that can not be separated. The relationship is characterized by a sense of high (mahogany) love to God.
2. Category of human relationships with oneself, namely rules or rules that are obeyed by oneself in performing actions or deeds.

3. The category of human relationships with other human beings, namely the relationship of mutual interaction and need and complement and depend on each other.



PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Visualisasi Perilaku Pemeran Pada Film “*NGENEST*” Dalam Menciptakan Pesan Moral”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, MSc., PhD., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. Lilik Slamet Raharsono, M.A, selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember; dan selaku dosen pembimbing anggota yang telah memberikan banyak masukan, saran, nasihat, dukungan, dan bimbingan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini;
4. Soekma Yeni Astuti, S.Sn. M.Sn., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan masukan, bimbingan dan pengarahan selama menjadi mahasiswa;
5. Muhammad Zamroni. S.Sn. M.Sn., selaku dosen penguji utama yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis;
6. Fajar Aji. S.Sn. M.Sn., selaku dosen penguji anggota yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis;
7. Para dosen Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember, yang telah memberikan banyak ilmu selama proses kegiatan perkuliahan, sehingga mampu mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
8. Rekan-rekan PSTF Angkatan 2011 yang telah bertahun-tahun berproses bersama-sama dalam menimba ilmu di Universitas Jember;

9. Seluruh keluarga besar PSTF yang akan terus menjadi satu keluarga yang utuh selamanya;
10. Kedua orang tua tercinta, Ibu Sri Winanti dan Bapak S.Mitro S.Sos., yang selalu menjadi motivasi dan semangat saya;
11. Tunangan saya tercinta, Tiffani Indah Puspitasari S.Pd., yang selalu menjadi semangat saya dalam menyelesaikan tugas akhir.
12. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menerima segala bentuk kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini, dan berharap tulisan ini mampu memberikan manfaat pada seluruh pihak yang terkait.

Jember, 4 Juni 2018

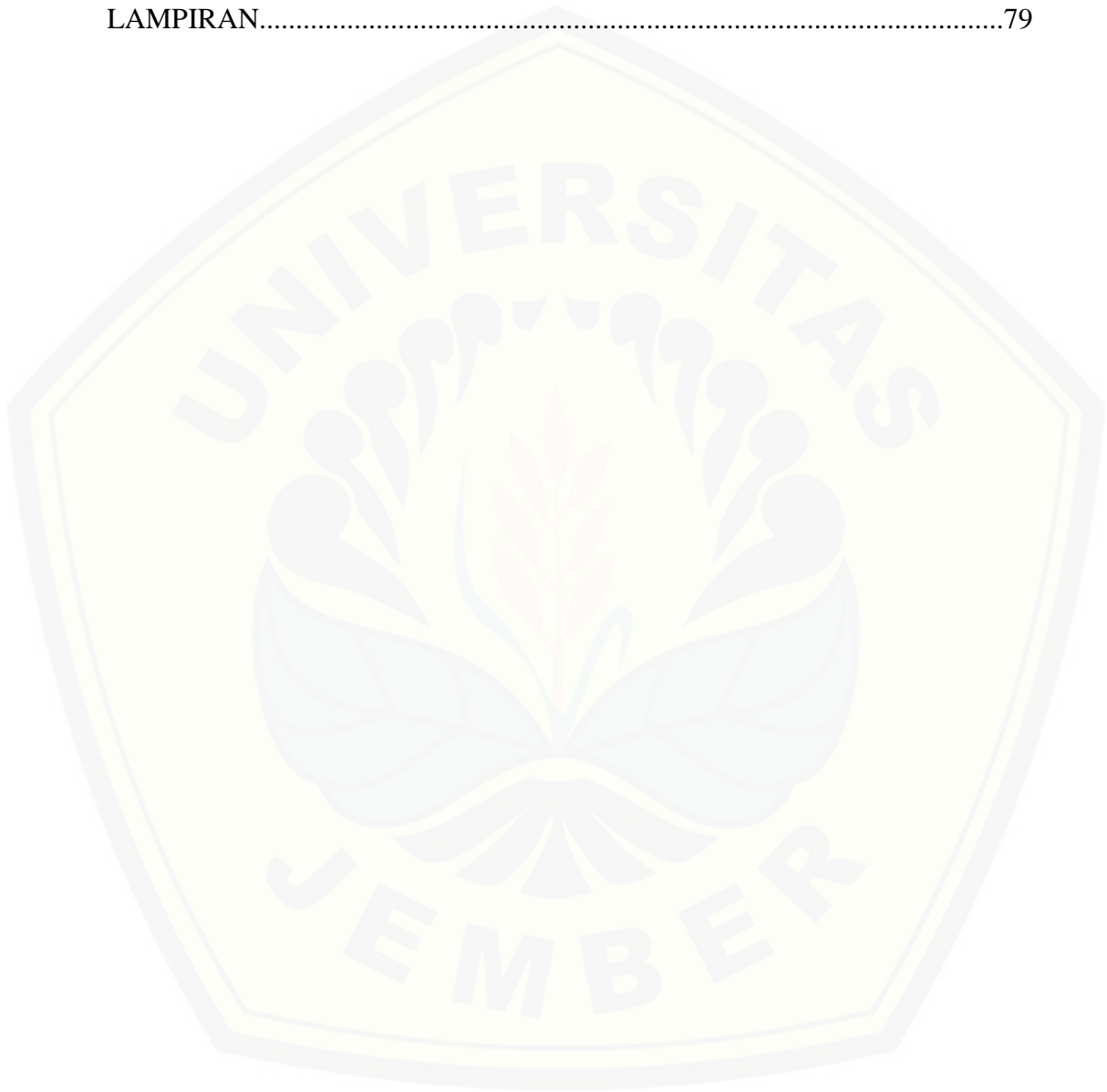
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN.....	viii
<i>SUMMARY</i>	xi
PRAKATA.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kerangka Teori.....	12
2.2.1 Visualisasi	12
2.2.2 Perilaku	12
2.2.3 Pemeran.....	13
2.2.4 Film	14
2.2.5 Unsur-unsur pembentuk Film	15
2.2.6 Film Komedi	16
2.2.7 Pesan Moral.....	17
2.2.8 Unsur Mise-En-Scene Film “ <i>Ngenest</i> ”	19
2.3 Kerangka Pemikiran.....	22

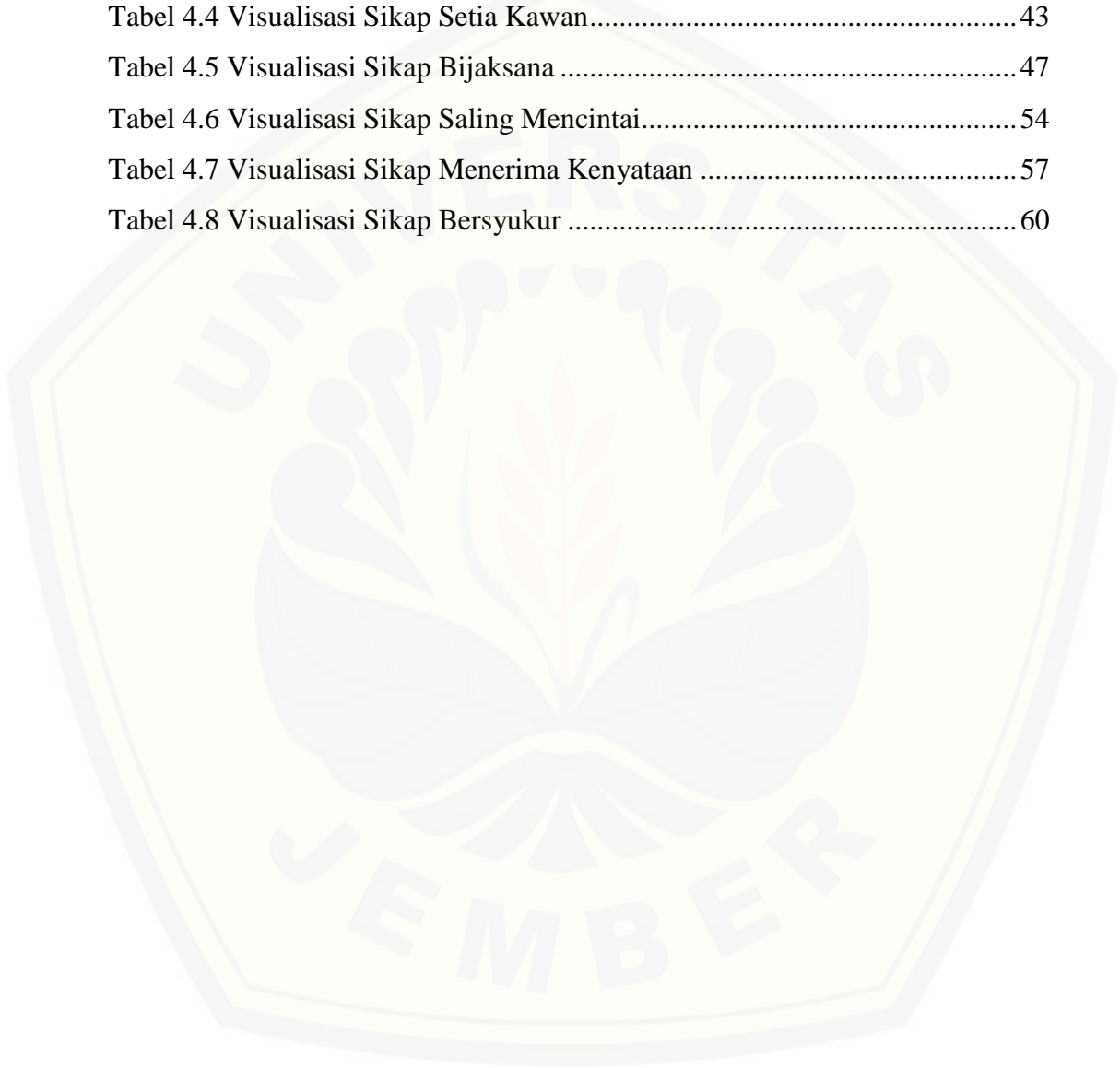
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Subjek dan Objek Penelitian	24
3.2 Jenis Penelitian.....	25
3.3 Sumber Data.....	25
3.3.1 Data Primer	26
3.3.2 Data Sekunder	26
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5 Teknik Analisis Data.....	26
3.6 Analisis Data	27
3.6.1 Reduksi Data	27
3.6.2 Sajian Data	28
3.6.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	28
BAB IV PEMBAHASAN.....	29
4.1 Film “ <i>Ngenest</i> ”	29
4.1.1 Gambaran Film “ <i>Ngenest</i> ”	29
4.1.2 Sinopsis Film “ <i>Ngenest</i> ”	30
4.2 Visualisasi Perilaku Dalam Film “ <i>Ngenest</i> ”	31
4.2.1 Visualisasi Sikap Acuh	32
4.2.2 Visualisasi Sikap Besar Hati	34
4.2.3 Visualisasi Sikap Bermental Kuat.....	38
4.2.4 Visualisasi Sikap Setia Kawan.....	42
4.2.5 Visualisasi Sikap Bijaksana	46
4.2.6 Visualisasi Sikap Saling Mencintai.....	52
4.2.7 Visualisasi Sikap Menerima Kenyataan	55
4.2.8 Visualisasi Sikap Bersyukur	58
4.3. Pesan Moral Dalam Film “ <i>Ngenest</i> ”	61
4.3.1 Hubungan Manusia Dengan Tuhan.....	62
4.3.2 Hubungan Manusia Dengan Diri Sendiri.....	63
4.3.3 Hubungan Manusia Dengan Manusia Lain.....	64

BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	79



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Visualisasi Sikap Acuh	32
Tabel 4.2 Visualisasi Sikap Besar Hati	34
Tabel 4.3 Visualisasi Sikap Bermental Kuat.....	38
Tabel 4.4 Visualisasi Sikap Setia Kawan.....	43
Tabel 4.5 Visualisasi Sikap Bijaksana	47
Tabel 4.6 Visualisasi Sikap Saling Mencintai.....	54
Tabel 4.7 Visualisasi Sikap Menerima Kenyataan	57
Tabel 4.8 Visualisasi Sikap Bersyukur	60

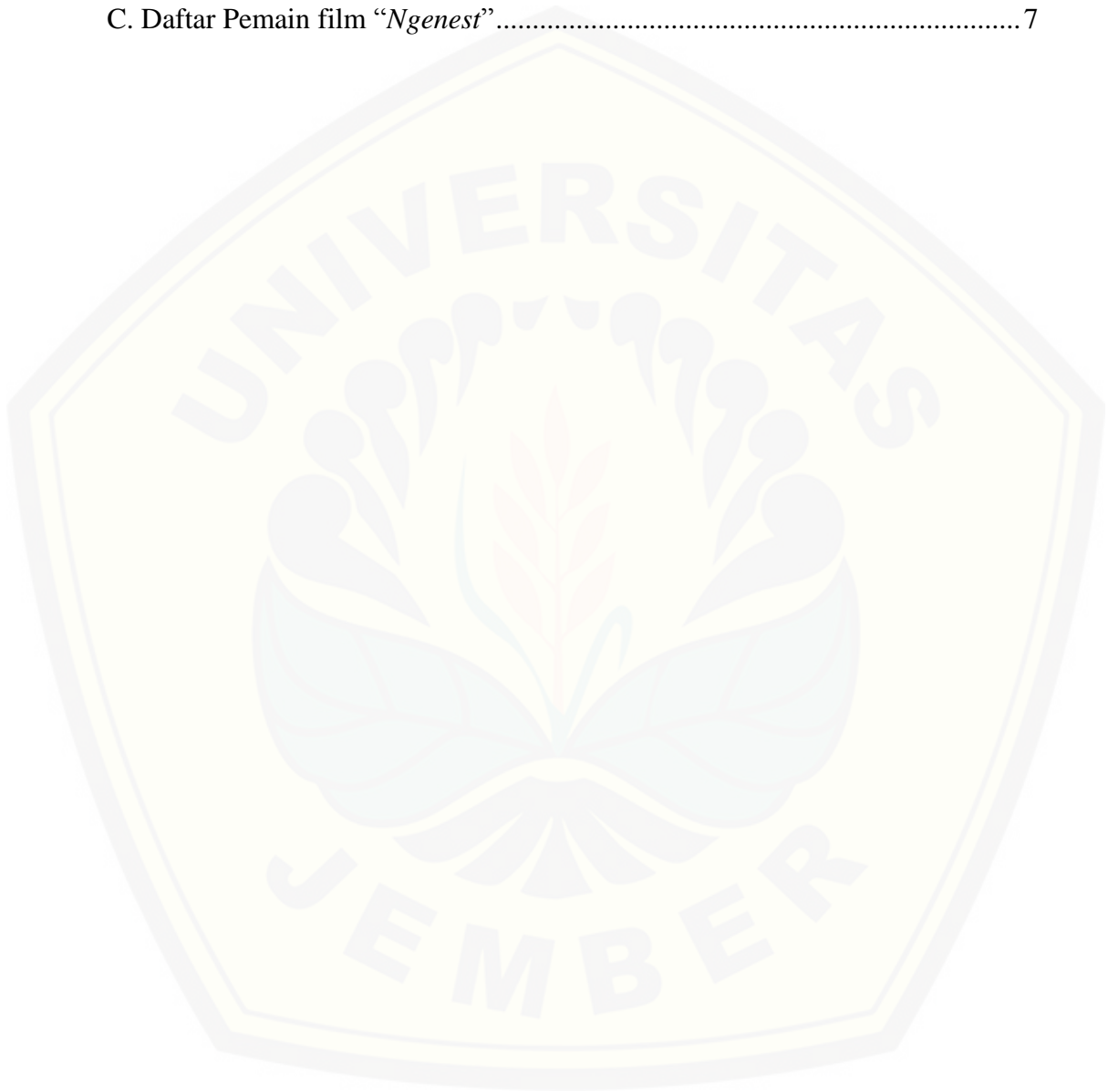


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gaya Sinematik Secara Utuh.....	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	23
Gambar 4.3.1.1 Visualiasi Bersikap Bersyukur	64
Gambar 4.3.2.1 Visualiasi Bersikap Acuh	65
Gambar 4.3.2.2 Visualiasi Sikap Besar Hati.....	66
Gambar 4.3.2.3 Visualiasi Sikap Setia Kawan	67
Gambar 4.3.2.4 Visualiasi Sikap Bijaksana	68
Gambar 4.3.3.5 Visualiasi Sikap Saline Mencintai.....	70
Gambar 4.3.3.6 Visualiasi Sikap Menerima Kenyataan	71
Gambar 4.3.3.7 Visualiasi Sikap Bermental Kuat	72

DAFTAR LAMPIRAN

A. Poster Film “ <i>Ngenest</i> ”	75
B. Daftar <i>crew</i> film “ <i>Ngenest</i> ”	76
C. Daftar Pemain film “ <i>Ngenest</i> ”	7



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah media massa yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu, sehingga dengan demikian film merupakan salah satu bentuk media yang sangat mengikat dan menjadi salah satu yang paling berpengaruh dalam masyarakat sekarang ini (Dwi Anggraini, 2016:76). Berdasarkan definisi diatas maka penonton film dimanjakan ke dalam suatu dunia lain yang begitu menarik dan luar biasa. Sebagai salah satu bentuk seni yang menarik dan sangat mudah untuk didapatkan, film mampu mempengaruhi banyak orang di dalam suatu masyarakat melalui pesan dan gambarnya.

Visualisasi perilaku pemeran dalam film merupakan bagian yang penting dalam menyampaikan pesan, termasuk pesan moral. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994), visualisasi diartikan sebagai pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan lain-lain. Proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produser. Disajikannya visualisasi dengan gambar-gambar atau tulisan dan grafik, maka mempermudah penikmat untuk menimbulkan persepsinya sendiri terhadap apa yang sedang mereka tonton. Visualisasi dalam film pun selalu menceritakan tingkah dan perilaku yang memiliki maksud tertentu yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

Visualisasi adalah suatu bentuk penyampaian informasi yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu dengan gambar, animasi atau diagram yang bisa dieksplor, dihitung dan dianalisis datanya. Visualisasi memberikan cara untuk melihat yang tidak terlihat. Beberapa hal yang menyusun terbentuknya visualisasi (McCormick, 1987) :

1. Penggunaan tanda-tanda (signs)
2. Gambar (drawing)
3. Lambang dan simbol

4. Ilmu dalam penulisan huruf (tipografi)

5. Ilustrasi dan warna

Pesan dalam proses komunikasi adalah suatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda (Cangara, 2011:24).

Pesan berisi pikiran, ide, gagasan, perasaan yang dikirim komunikator kepada komunikan dalam bentuk simbol. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk mewakili maksud tertentu, misalnya dalam kata-kata verbal yang diucapkan atau ditulis, atau simbol non verbal yang diperagakan melalui gerak-gerik tubuh, warna, artifak, gambar, pakaian dan lain-lain (Liliweri,2013:27). Pesan dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Pesan Verbal

Pesan verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan harapan kepada orang lain. Pesan verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas yang ada pada diri seseorang. Kata-kata sebagai ungkapan dapat dikemas dalam dua cara yaitu secara vokal dan non-vokal (Suranto, 2010:128).

2. Pesan NonVerbal

Pesan non-verbal adalah komunikasi tanpa kata, dengan demikian pesan nonverbal adalah pesan yang tidak berupa kata-kata, ucapan, kalimat lisan maupun tulisan. Pesan non-verbal berupa isyarat, simbol, lambang yang dikirim oleh seseorang kepada orang lain (Suranto, 2010:146).

Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Umumnya film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan moral, sosial, religius, pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Kadang kala, pesan moral pada film kurang diperhatikan oleh penonton. Banyak diantara penonton hanya menikmati alur cerita, visualisasi, bahkan humornya saja dari film tersebut. Jika diperhatikan secara seksama suatu film dapat menjadi inspirator bagi

penontonnya. Penonton dapat ikut berpikir dan bertindak sebagai masyarakat yang aktif, bukan sebaliknya hanya sekedar menikmati humor saja dalam film.

Moral dapat diartikan sebagai sikap, perilaku, tindakan, kelakuan yang dilakukan seseorang pada saat mencoba melakukan sesuatu berdasarkan pengalaman, tafsiran, suara hati, serta nasihat, dan lain-lain. Perlu diketahui pula bahwa tidak semua nilai adalah nilai moral. Nilai moral berkaitan dengan perilaku manusia tentang hal baik-buruk (Juliardi, 2014:146).

Film biasanya ingin mendidik penontonnya dengan mengajarkan pelajaran atau pesan moral. Pesan moral diselipkan dengan tujuan agar *audiens* dapat mengambil hikmah dari apa yang ditonton ataupun cerita yang didengar. Sesuai dengan pendapat dari William L. Rivers bahwa film dianggap lebih sebagai media hiburan ketimbang media pembujuk. Namun yang jelas, film sebenarnya memiliki kekuatan bujukan atau persuasi yang besar. Kritik publik dan adanya lembaga sensor juga menunjukkan bahwa sebenarnya film juga sangat berpengaruh (Rivers, L. William, 2004:252).

Pesan moral ditangkap melalui penafsiran cerita film. Adegan-adegan yang mengandung suatu materi atau gagasan mengenai ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan kelakuan atau nilai luhur dalam film tersebut merupakan pesan moral yang ingin disampaikan sutradara film kepada penontonnya. Berhubungan dengan kehidupan seperti sikap, tingkah laku, prinsip, pendirian, dan sebagainya. Penyampaiannya melalui penampilan aktor-aktor pada cerita (Rokhayah, 2015:43).

Secara umum film menggambarkan kisah riil yang ada dalam kehidupan nyata. Bila ditelusuri lebih jauh akan banyak ditemukan muatan-muatan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara, termasuk melalui perilaku para pemerannya. Muatan-muatan pesan tersebut selanjutnya divisualisasikan melalui perilaku para pemeran dan aspek-aspek lain yang mendukung dan mengidentifikasi adanya pesan-pesan termasuk pesan moral yang terkandung dalam isi cerita film ini.

Pada kesempatan ini peneliti ingin mengulas tentang visualisasi perilaku para pemeran film berjudul "*Ngenest*" yang merupakan film bergenre komedi yang banyak menampilkan persoalan hidup, serta banyak terdapat nilai dan pesan moral yang sangat bermanfaat bagi pembaca. Pada film ini cerita perjalanan hidup yang menampilkan berbagai aspek kehidupan dan permasalahannya disampaikan dengan bahasa yang menarik dan mudah dipahami, dengan demikian akan memudahkan pemirsa untuk menemukan nilai moral yang dimaksud.

Film "*Ngenest*" merupakan hasil adaptasi dari novel yang berjudul sama Ngenes. Film "*Ngenest*" dirilis pada tanggal 30 Desember 2015 di Indonesia. Film "*Ngenest*" diproduksi oleh Starvision Plus dan disutradarai oleh Ernest Prakasa serta diproduseri oleh Chand Parwez Servia dan Fiaz Servia. Film ini juga diperankan oleh Kevin Anggara sebagai Ernest remaja, Ernest Prakasa sebagai Ernest dewasa,

"*Ngenest*" bercerita tentang Ernest Prakasa seorang pria keturunan Cina yang merasakan beratnya terlahir sebagai minoritas yang selalu dihina oleh teman-teman sekolahnya sejak masih SD. Menjadi korban hinaan membuatnya bertekad bahwa keturunannya kelak tidak boleh mengalami nasib yang sama. Ernest Prakasa berikrar untuk menikahi perempuan pribumi, dengan harapan agar anaknya kelak tidak mengalami kemalangan yang sama.

Ernest adalah anak dari pasangan suami istri keturunan Cina. Penampilan fisiknya cukup mencerminkan orang Cina kebanyakan. Kulit putih, mata sipit. Terlahir dengan mata sipit dan kulit putih menjadi kerugian baginya. Sejak hari pertama menginjakkan kaki di SD, Ernest langsung dihina dan berlanjut terus hingga SMP. Ketika sekolah di SMP, Ernest mencoba cara yang berbeda, yakni berusaha berkawan dengan orang yang selalu menghina, dengan harapan bila berhasil berbaur, maka Ernest tidak akan jadi korban hinaan. Akhirnya Ernest berpikir bahwa hal tersebut adalah nasib yang harus diterima. Ernest sadar bahwa masalah tersebut tidak harus dialami oleh keturunannya kelak. Ernest harus memutus mata rantai, dengan cara menikahi seorang perempuan pribumi, dengan harapan kelak Ernest akan memiliki seorang anak pribumi. Rencana tersebut ditentang oleh sahabatnya sejak SD, Patrick yang merasa cita-cita Ernest ini aneh.

Pada tahun ketiga Ernest kuliah, barulah Ernest berkenalan dengan Meira, seorang gadis Sunda atau Jawa yang seiman dengannya. Perkenalan mereka berlangsung cukup mulus, tetapi masalah timbul saat Ernest bertemu dengan ayah Meira yang sama sekali tidak menyukai anaknya berpacaran dengan seorang Cina, Karena ayah Meira pernah nyaris bangkrut akibat ditipu oleh rekan bisnisnya yang juga Cina. Akhirnya Ernest berhasil memenangkan hati calon mertuanya, dan setelah berpacaran selama lima tahun, Ernest dan Meira menikah. Setelah menikah Ernest merasa khawatir bagaimana bila kelak anak mereka terlahir persis sang ayah. dan tetap gagal mencegah anaknya dari *bullying*. Semua ketakutan tersebut membuat Ernest menunda-nunda keinginan memiliki anak sedangkan Meira yang sudah didesak orangtuanya juga ingin segera memiliki anak. Berbagai pertengkaran telah dilewati membuat Ernest mengalah karena takut kehilangan Meira. Dua tahun setelah menikah, Meira hamil.

Semakin membesar perut Meira, semakin besar rasa takut yang menghantui Ernest. Puncaknya ketika Meira sudah mendekati tanggal melahirkan, tekanan semakin tinggi, Ernest pun stres sehingga melakukan kesalahan besar di kantor yang membuatnya dimaki oleh bos (Lolox). Ernest tidak kuat menghadapi tekanan bertubi-tubi membuatnya melarikan diri ke tempat Ernest dan Patrick biasa bersembunyi sejak mereka kecil. Akhirnya Patrick menemukan Ernest disana, dan menyadarkan Ernest untuk segera ke rumah sakit. Ernest segera berangkat ke Rumah Sakit dan menemani istrinya melahirkan. Meira pun melahirkan seorang bayi perempuan bermata sipit. Ernest tampak sangat Cina seperti ayahnya, tetapi Ernest sangat bahagia. Kehadiran anaknya telah memberinya begitu banyak kehangatan yang membawa keberanian untuk menghadapi hidup, apapun tantangannya.

Film "*Ngenest*" secara kualitas merupakan film komedi yang bagus, karena berhasil menghadirkan berbagai kelucuan dalam kapasitas yang besar, namun "sopan" sesuai porsinya. Rangkaian kelucuan-kelucuan yang dihadirkan memang tidak terpisah dari ceritanya. Sebaliknya, ketika masuk dalam adegan yang membutuhkan emosi dramatis, sisi komedinya tidak ditinggalkan begitu saja. Seiring dengan pertumbuhan usia tokoh Ernest di sini, bertumbuh pula cara

bertuturnya, dan kelucuannya pun juga lebih natural untungya tak terjebak dalam kenakalan berlebihan. Tanpa saling menginterupsi, porsi drama dan komedinya menyatu dengan kompak sehingga film ini bisa menghibur sepanjang durasinya (<http://www.muvara.com>, diakses 17 Oktober 2017).

Pada akhirnya “*Ngenest*” menjadi sajian komedi yang kekuatan utamanya ada pada ramuan berbagai elemen dalam ceritanya dengan baik. Bukan hanya menampilkan humor, tetapi juga sisi romansa, persahabatan, budaya, hingga keluarga dan mampu mengangkat topik personal yang sensitif dan spesifik menjadi relevan, yang mungkin belum pernah diangkat di film Indonesia, atau setidaknya belum dalam kemasan menghibur seperti ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang visualisasi perilaku pemeran pada film “*Ngenest*” dalam menciptakan pesan moral.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka visualisasi pemeran yang diperankan oleh para pemeran dalam film penting untuk diobservasi secara mendalam sehingga rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana visualisasi perilaku pemeran protagonis pada film “*Ngenest*” dalam menciptakan pesan moral”?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui seperti apa visualisasi perilaku pemeran protagonis pada film “*Ngenest*” dalam menciptakan pesan moral” sehingga akan diketahui pesan moral apa yang hendak disampaikan pada masyarakat yang menontonnya.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

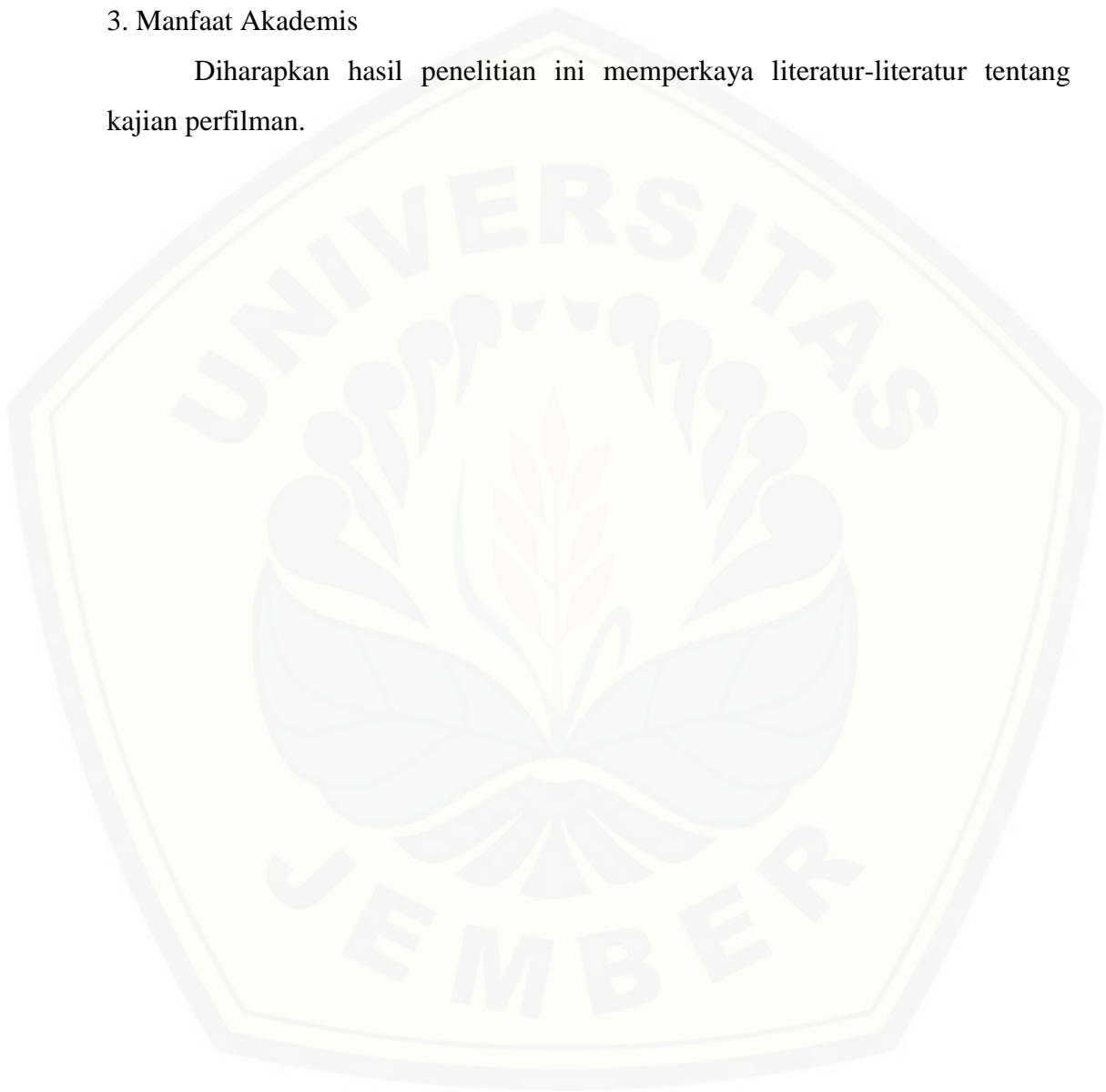
Mampu mengaplikasikan teori-teori yang telah diperoleh selama proses perkuliahan di Program Studi Televisi dan Film dengan menambah wawasan dan pengetahuan tentang pesan moral pada film.

2. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pembaca bagaimana untuk mengetahui visualisasi perilaku pemeran dalam film dalam menciptakan pesan moral.

3. Manfaat Akademis

Diharapkan hasil penelitian ini memperkaya literatur-literatur tentang kajian perfilman.



BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 membahas tentang tinjauan pustaka yaitu mereview penelitian terdahulu. Peneliti juga menggunakan beberapa literatur dari skripsi terdahulu dan jurnal untuk dijadikan sebagai bahan referensi, laporan penelitian dan acuan dalam penulisan. Literatur tidak hanya ditemukan melalui skripsi terdahulu ataupun jurnal, melainkan dari beberapa buku yang mendukung teori juga dapat digunakan sebagai referensi.

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian Noni Elina Kristiana, Mahasiswa Jurusan Televisi dan Film Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Jember tahun 2015, yang berjudul “*Visualisasi persahabatan pada film Marmut Merah Jambu*”. Disini peneliti bertujuan untuk membahas bagaimana visualisasi yang menandakan sebuah persahabatan pada film *Marmut Merah Jambu*. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis dalam mengerjakan penelitian ini karena lebih menekankan interpretasi pada proses penyimpulan deduktif.

Penelitian Algo Vigura.S, Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim tahun 2013, yang berjudul “*Pesan Moral Dalam Film Animasi Wall-E*”. Tujuan yang ingin dikupas oleh peneliti ialah untuk mengetahui bagaimana pesan moral yang ada didalam film Animasi *Wall-E* menggunakan Analisis Semiotika. Teknik pengumpulan data penulis menggunakan analisis semiotika, dalam kajian komunikasi segala macam tanda adalah teks yang didalamnya terdapat simbol-simbol yang sengaja dipilih, di mana pemilihan, penyusunan, dan penyampaiannya tidak bebas dari maksud tertentu, karena itu akan memunculkan makna tertentu, serta dokumentasi dengan cara pengumpulan data tertulis terutama arsip-arsip atau dokumen tentang pendapat dan teori yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini. Dengan menggunakan analisis semiotik peneliti dapat melihat dan mengungkap pesan-pesan moral didalam film Animasi *Wall-E*, diantaranya adalah menghargai alam itu adalah kewajiban kita sebagai manusia. Karena, menghargai

alam pada hakikatnya adalah menghargai diri sendiri. Manusia membutuhkan alam sebagaimana alam membutuhkan manusia untuk menjaga, memelihara, dan melindunginya. Jangan terlalu terlena dengan kemajuan teknologi yang bisa membatasi interaksi sosial secara langsung yang membuat hubungan emosional dan perasaan manusia sama sekali tidak ada. Bergantung kepada teknologi membuat manusia malas bergerak dan berpikir sehingga membuat fisik kita menjadi rusak. Film *Wall-E* ini mengajarkan kepada kita hendaklah menerapkan nilai-nilai dari 45 butir Pancasila dalam kehidupan sehari-hari agar berdayaguna membangun kesejahteraan masyarakat, dari penerapan butir Pancasila itu maka kita akan peduli terhadap lingkungan, membela kebenaran dan keadilan, berjiwa sosial, bersahabat, suka menolong, serta bertanggung jawab. Perbedaan penelitian Algo Vigura.S, dengan penelitian ini adalah terletak pada subjek, objek, dan metode analisisnya yang berbeda. Persamaannya adalah sama-sama ingin meneliti pesan moral dalam film.

Penelitian Yudi, Mahasiswa Fakultas Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik tahun 2016, yang berjudul “*Analisis Perilaku Imitasi Di Komunitas White Family Samarinda Setelah Menonton Tayangan Boyband/Girlband Korea Di KBS Channel*”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perilaku imitasi di tunjukan oleh remaja *white family* setelah menonton tayangan music boyband/girlband Korea dan untuk mengetahui faktor-faktor Internal dan eksternal yang menyebabkan perilaku imitasi di kalangan remaja komunitas *White Family* Samarinda. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian deskriptif penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek apa adanya dan penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Data-data yang disajikan menggunakan data Primer dan data sekunder melalui wawancara dengan jenis wawancara semi standar, dan pengambilan data melalui internet yang berkaitan dengan penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif model interaktif milik Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Perilaku imitasi yang di lakukan oleh remaja

Komunitas *White Family* yaitu dalam hal *fashion*, dalam hal *makeup*, dalam hal model rambut, dan ketertarikan mengenai *dance cover* disebabkan oleh faktor-faktor seperti adanya kekaguman atau keterpesonaan berlebihan terhadap tokoh idola yang di jadikan panutan untuk melakukan perilaku peniruan melalui media massa televisi. Perbedaan penelitian Yudi dengan penelitian ini adalah terletak pada subjek, objek, dan metode analisisnya yang berbeda. Persamaannya adalah sama-sama ingin meneliti perilaku.

Penelitian Jaquiline Melissa Renyoet, Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin tahun 2014 yang berjudul “*Pesan Moral Dalam Film To Kill A Mockingbird*”. Tujuan Penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk pesan moral dan memahami makna pesan moral dalam film *To Kill A Mockingbird*. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 bulan yaitu Maret – Mei 2014. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui pengamatan secara menyeluruh terhadap objek penelitian yaitu film *To Kill A Mockingbird* yang berdurasi 129 menit. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah film *To Kill A Mockingbird* dengan mengobservasi gambar (*visual image*) dan suara/dialog (audio) yang di dalamnya terdapat unsur tanda yang menggambarkan pesan-pesan moral. data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan model semiotika Roland Barthes yang terdiri dari tatanan pertandaan yaitu denotasi dan konotasi. data pendukung (data sekunder) dalam penelitian ini diperoleh melalui media studi pustaka untuk mendapat teori-teori yang relevan dan data-data yang dapat dipakai untuk menyelesaikan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *To Kill A Mockingbird* menyampaikan pesan moral yang kuat kepada penontonnya dengan menggunakan sejarah, instruksi moral dan perkembangan karakter dalam film. *Film To Kill A Mockingbird* juga menggunakan berbagai simbol-simbol yang merupakan representasi dari karakter-karakternya. Dengan menciptakan karakter-karakter yang perilakunya mirip dengan burung *mockingbird*, film ini menyadarkan penontonnya bahwa hanya karena seseorang terlihat berbeda bukan berarti kita bisa menganiaya, menghakimi, atau berlaku tidak hormat pada orang lain. setiap

orang memiliki hak yang sama dengan kita untuk dapat hidup harmonis di dunia. Secara moral, film ini mengikat penggambarannya akan burung mockingbird dengan representasi karakter untuk memberikan pesan walaupun terdapat perbedaan, orang seharusnya bisa hidup harmonis. Perbedaan penelitian Jaquiline Melissa Renyoet dengan penelitian ini adalah terletak pada subjek dan objek penelitiannya. Persamaanya adalah sama-sama meneliti sebuah film dalam menyampaikan pesan moral.

Penelitian Istiqomah, Mahasiswi Fakultas Dakwah Dan Komunikasi tahun 2014 yang berjudul “*Visualisasi Karisma Kepemimpinan Umar Bin Khattab Dalam Film “Omar” Episode 22-25*”. Penelitian ini menggali data tentang bagaimana visualisasi karisma kepemimpinan Umar Bin Khattab dalam film “Omar” episode 22-25 yang memusatkan pada aspek karisma kepemimpinan Umar Bin Khattab dalam memimpin rakyatnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi. Hasil dari pembahasan menunjukkan bahwa visualisasi karisma kepemimpinan Umar Bin Khattab dalam film “Omar” episode 22-25 dijelaskan dalam setiap episode yang terdapat pada narasi film “Omar” dari setiap adegan. Episode 22-25 peran Umar Bin Khattab yang ditampilkan dalam film menunjukkan adanya karakter seorang pemimpin yang mampu memimpin umat Islam secara keseluruhan, yaitu adanya sifat Umar yang adil dan jujur dalam memimpin rakyatnya. Terlihat pada episode 22 dan 24 diawal Beliau diangkat menjadi khalifah sampai beliau memimpin rakyatnya. Kemudian pada episode 23 dan 25 visualisasi karisma kepemimpinan Umar terlihat lebih bijaksana dalam menghadapi masalah yang dihadapi kaum muslimin saat itu. Bahkan Umar memiliki pemikiran yang berpandangan luas serta tidak fanatik dalam mengambil setiap keputusan untuk menyelesaikan urusan kaum muslimin. Perbedaan penelitian Istiqomah dengan penelitian ini adalah subjek dan objek penelitiannya. Persamaanya, sama-sama meneliti visualisasi film dalam menyampaikan sesuatu.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Visualisasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994), visualisasi diartikan sebagai pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan lain-lain. Serta proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen. (<http://kbbi.co.id/arti-kata/visualisasi>:Pebruari 2018).

Visualisasi (Inggris: *visualization*) adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Secara umum, visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia. Contoh dari hal ini meliputi lukisan di dinding-dinding gua dari manusia purba, bentuk huruf hiroglipt Mesir, sistem geometri Yunani, dan teknik pelukisan dari Leonardo da Vinci untuk tujuan rekayasa dan ilmiah, dan lain-lain. Pada saat ini visualisasi telah berkembang dan banyak dipakai untuk keperluan ilmu pengetahuan, rekayasa, visualisasi disain produk, pendidikan, multimedia interaktif, kedokteran, dan lain-lain (Dostál, J. (2008:45)

Visualisasi adalah suatu bentuk penyampaian informasi yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu dengan gambar, animasi atau diagram yang bisa dieksplor, dihitung dan dianalisis datanya. Visualisasi memberikan cara untuk melihat yang tidak terlihat. Beberapa hal yang menyusun terbentuknya visualisasi (McCormick, 1987) :

1. Penggunaan tanda-tanda (signs)
2. Gambar (drawing)
3. Lambang dan symbol
4. Ilmu dalam penulisan huruf (tipografi)
5. Ilustrasi dan warna

2.2.2 Perilaku

Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk

pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010). Perilaku merupakan fungsi karakteristik individu dan lingkungannya. Karakteristik individu meliputi berbagai variabel seperti motif, nilai-nilai, sifat, keperibadian, dan sikap yang saling berinteraksi satu sama lain dan kemudian berinteraksi pula dengan faktor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku. Faktor lingkungan memiliki kekuatan besar dalam menentukan perilaku, bahkan kekuatannya lebih besar daripada karakteristik individu (Azwar, 2010).

Perilaku manusia (human behavior) merupakan reaksi yang dapat bersifat sederhana maupun bersifat kompleks. Pada manusia khususnya dan pada berbagai spesies hewan umumnya memang terdapat bentuk-bentuk perilaku instinktif (species-specific behavior) yang didasari oleh kodrat untuk mempertahankan kehidupan. Perilaku manusia merupakan hasil dari pada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan (Kesmas, 2013).

2.2.3 Pemeran

Aktor atau seniman pemeranan adalah seniman yang mewujudkan sebuah peran ke atas panggung yang berangkat dari naskah lakon yang di garap oleh sutradara. Keberadaan seorang aktor di tengah kegiatannya sebagai seniman penampil, tergantung pada 3 unsur pokok yaitu 'aktor dan dirinya', 'aktor dan lakon', 'aktor dan produksi'. Pengertian aktor dan dirinya mengarah pada posisinya dalam seni peran, di mana media dalam seni peran adalah diri aktor itu sendiri, yang di maksud dengan diri pemeran di sini adalah tubuh dan segala sukma yang berasal dari diri aktor seperti semangat, imajinasi, daya ingat, konsentrasi dan lain sebagainya. Aktor dan lakon mengarah pada posisi aktor dan lakon yang di mainkannya (Suyatna Anirun, 1988:35)

Tugas utama seorang pemeran adalah membawakan peran lakon sesuai dengan porsi yang tersedia untuknya, laku pentas yang membawa kejelasan, hanya bisa di capai jika si pelaku berada dalam stamina yang baik, penuh vitalitas

hingga peran yang di bawakannya terpegang, terkuasai, tidak kedodoran dan tidak kehabisan nafas. Laku pentas yang memperlihatkan pengembangan, hanya tercipta dari dorongan rasa terdalam yang di miliki oleh aktor, yang berasal dari pengalaman-pengalaman yang pernah di alami ataupun di temui oleh aktor itu sendiri (Suyatna Anirun, 1988:40).

Aktor merupakan darah daging sebuah pementasan. Aktor haruslah seorang seniman yang memiliki keterampilan tinggi (Yudiaryani, 2002:50).

2.2.4 Film

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

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

1. Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, eletronik, dan/atau lainnya.
2. Perfilman adalah seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan, jasa, teknik, pengekspor, pengimporan, pengedaran, pertunjukan, dan/atau penayangan film. (UU no 8 tahun 1992 tentang Perfilman, pasal 1).

Meningkatkan kesan dan dampak dari film, suatu film diiringi dengan suara yang dapat berupa dialog atau musik. Warna juga mempertingkat nilai “kenyataan” pada film, sehingga unsur “sungguh-sungguh terjadi” dan “sedang

dialami oleh khalayak” pada saat film diputar, makin terpenuhi (Susanto, 1982:58).

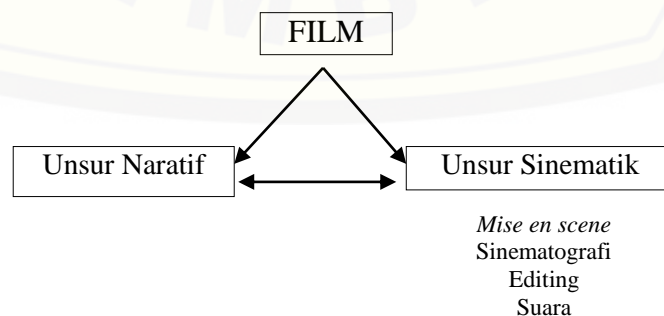
Atmosfer yang kuat ini dapat mempengaruhi isi kesadaran penonton sedemikian rupa, sehingga batas realitas film dan realitas hidup tidak lagi jelas. Selain itu, karakteristik film yang dianggap memiliki jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat, menjadikan film sebagai medium yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan (Van Zoest, 1993:112).

2.2.5 Unsur-Unsur Pembentuk Film

Memahami sebuah film tidak lepas dari unsur-unsur pembentuk film. Pemahaman terhadap unsur-unsur pembentuk film tentu akan banyak membantu untuk memahami film dengan lebih baik. Menurut Himawan Pratista (2008:1-3). Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

Unsur naratif dan unsur sinematik merupakan dua unsur yang membentuk film. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film.

Hubungan antara unsur naratif dan unsur sinematik digambarkan seperti gambar berikut (Himawan Pratista, 2008:2) :



Gambar 2.1 : Gaya sinematik secara utuh

Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni, hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu adalah elemen-elemen pokok pembentuk naratif (Himawan Pratista, 2008:2).

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make-up*, serta akting dan pergerakan pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap camera dan filmnya serta hubungan kamera dengan objek yang di ambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. Suara adalah segala hal dalam film yang kita tangkap melalui indra pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling terkait, mengisi, serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan (Himawan Pratista, 2008:2).

2.2.6 Film Komedi

Tema ini baiknya dibedakan dengan lawakan sebab jika dalam lawakan biasanya yang berperan adalah para pelawak. Film komedi tidak harus dilakoni oleh pelawak, tetapi pemain film bisa. Intinya, tema komedi selalu menawarkan sesuatu yang membuat penontonnya tersenyum bahkan tertawa terbahak-bahak. Biasanya adegan dalam film komedi juga merupakan sindiran dari suatu kejadian atau fenomena yang sedang terjadi. Terdapat dua jenis drama komedi yaitu *slapstick* dan *situation comedy*. *Slapstick* adalah komedi yang memperagakan adegan konyol seperti sengaja jatuh atau dilempar kue dan lainnya. Sedangkan komedi situasi adalah adegan lucu yang muncul dari situasi yang dibentuk dalam alur dan irama film. Tema film komedi intinya adalah mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film

komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu (Askurifai Baksin, 2003 : 93-95)

Film komedi mendapatkan popularitasnya pada tahun 1990-an, realita bahwa penonton suka tertawa menjadikan banyak para pembuat film genre ini. Film komedi awalnya merupakan film bisu yang mengandalkan bakat akting para aktor untuk mengundang gelak tawa para penonton. Seiring berkembangnya teknologi yang digunakan dalam pembuatan film, komedi juga ikut berkembang.

Komedi saat ini sudah tumbuh subur di industri film dunia. Banyak para pembuat film menawarkan sub *genre* komedi sebagai pilihan untuk para penggemar film *genre* ini. Adapun subgenre tersebut adalah sebagai berikut (Pete, 2014:30) :

1. *Comedy of manners*, sebuah satir mengenai gaya hidup kelas sosial.
2. *Dark comedy*, didasarkan pada hal-hal yang tabu seperti pembunuhan atau perang.
3. *Fish out of water*, karakter menemukan dirinya dalam lingkungan yang aneh seperti pemuda desa di kota besar.
4. *Gross out films*, menjadi *genre* film komedi yang paling banyak dijumpai saat ini. Subgenre ini berfokus pada humor toilet dan diperuntukkan bagi khalayak yang lebih muda.
5. *Romantic comedy*, komedi yang berpusat pada hubungan asmara yang berkembang.

2.2.7 Pesan Moral

Adapun arti moral dari segi bahasa berasal dari bahasa latin, *Mores* yaitu jamak dari kata *mos* yang berarti adat kebiasaan. Terkait hal ini maka dalam kamus bahasa Indonesia dikatakan bahwa moral adalah penentuan baik buruk terhadap perbuatan dan kelakuan. Selanjutnya moral menurut istilah adalah suatu istilah yang digunakan untuk menentukan batas-batas dari sifat, perangai, kehendak, pendapat, atau perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, baik, salah dan buruk (Abudin Nata, 2010:92).

Kesadaran moral merupakan faktor penting untuk memungkinkan tindakan manusia selalu bermoral, berperilaku susila, dan perbuatannya selalu sesuai dengan norma yang berlaku. Kesadaran moral erat hubungannya dengan hati nurani yang dalam bahasa asing disebut *conscience*. Kesadaran moral mencakup tiga hal, yakni perasaan wajib atau keharusan untuk melakukan tindakan yang bermoral, kesadaran moral juga dapat berwujud rasional dan objektif, dan kesadaran moral juga dapat muncul dalam kebebasan (Achmad Charris Zubair, 1994:92-93).

Moral atau moralitas berarti suatu orientasi aktivitas yang impersonal. Tindakan demi kepentingan diri sendiri tidak pernah dianggap bersifat moral. Tetapi jika perilaku yang bersifat moral tidak diorientasikan kepada diri sendiri, objek manakah yang pantas menjadi fokusnya? “Karena orang lain tidak dapat menuntut secara sah kepuasan yang jika ditujukan kepada diri sendiri akan bersifat amoral, maka objek perilaku moral haruslah sesuatu yang berada diluar diri seseorang atau diluar seseorang sejumlah orang dari sejumlah orang lain (Emile Durkheim, 1990:11).

Pesan memiliki arti suruhan, perintah, nasihat, permintaan, amanat yang harus disampaikan kepada orang lain. Moral merupakan ajaran tentang baik-buruk perbuatan dan kelakuan. Pesan moral dilihat dari tiga kategori (Emile Durkheim, 1990:11) :

4. Kategori hubungan manusia dengan Tuhan, yakni suatu hubungan yang tidak mungkin dipisahkan. Hubungan itu ditandai dengan adanya rasa mahabah (cinta) yang tinggi kepada Tuhan.
5. Kategori hubungan manusia dengan diri sendiri, yakni kaidah atau aturan yang dipatuhi oleh diri sendiri dalam melakukan tindakan atau perbuatan.
6. Kategori hubungan manusia dengan manusia lain, yakni hubungan saling interaksi dan membutuhkan serta melengkapi dan saling bergantung satu sama lainnya.

Film memberikan peranan yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat, boleh jadi keberadaannya turut membantu perubahan sosial, karena film tidak hanya sekedar hiburan saja tetapi di dalamnya terkandung pelajaran,

pengajaran, serta tingkah laku dan pola-pola kehidupan masyarakat. Penyampaian moral dalam film oleh sutradara dapat dilakukan melalui aktivitas tokoh ataupun penutur langsung pengarang. Moral yang ditampilkan dalam film berkaitan banyak dengan persoalan hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan diri sendiri dan hubungan manusia dengan manusia. Penyampaian moral dalam film oleh sutradara dapat dilakukan melalui aktivitas tokoh yang biasanya disampaikan lewat dialog, tingkah laku, dan pikiran tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut (Dian Anggreaini, 2015 : 25).

2.2.9 Unsur *Mise-En-Scene* Mendukung Film “Ngenest”

Mise-En-Scene berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti “*putting in the scene*”. *Mise-En-Scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam film adalah bagian dari unsur ini. *Mise-En-Scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* yang terdiri dari empat aspek utama, yakni :

1. Setting

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Pada umumnya, setting dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. Fungsi utama setting adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita. Setting juga mampu menjadi petunjuk ruang, penunjuk waktu, penunjuk status sosial, dan pembangun mood. Setting dibagi menjadi 3. yaitu :

a. Latar waktu

Latar waktu adalah waktu/masa tertentu ketika peristiwa dalam cerita itu terjadi.

b. Latar tempat

Latar tempat adalah lokasi/bangunan fisik lain yang menjadi tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita.

c. Latar suasana

Latar suasana adalah salah satu unsur intrinsik yang berkaitan dengan keadaan psikologis yang timbul dengan sendirinya bersamaan dengan jalan cerita.

(Himawan Pratista, 2008:62).

2. Kostum dan *Make-up*

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Kostum dan *make-up* memiliki fungsi yang sama dengan setting yaitu memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita, selain itu, kostum dan *make-up* juga memberikan informasi mengenai kepribadian karakter dan membentuk image karakter (Himawan Pratista, 2008:71).

Tata rias dapat dibedakan menjadi 2 kelompok yaitu tata rias wajah dasar dan tata rias wajah khusus. Tata rias wajah dasar mencakup tata rias wajah untuk pagi hari, tata rias wajah untuk sore hari dan tata rias wajah untuk malam hari. Tata rias wajah film digolongkan menjadi 3, yaitu :

- a. Rias wajah cantik : menyempurnakan kecantikan si pemain film
- b. Rias wajah karakter : dibuat sedemikian rupa sehingga menunjang penjiwaan karakter tokoh yang diperankan, tanpa harus mengubah total.
- c. Rias wajah smink : menciptakan imajinasi baru pada tokoh.

(Asi Tritanti, 2007:4).

3. Pencahayaan

Seluruh gambar yang ada dalam film merupakan hasil manipulasi cahaya. Tata cahaya dalam film secara umum dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni

a. Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya merujuk pada besar kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang cenderung menghasilkan bentuk objek serta bayangan yang jelas. Sementara cahaya lembut cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

b. Arah Pencahayaan

Merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju. Arah cahaya dapat dibagi menjadi lima jenis yakni arah depan (*front lighting*),

arah samping (*sidelighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*), dan arah atas (*toplighting*).

c. Sumber Cahaya

Merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni cahaya buatan dan pencahayaan natural seperti apa adanya di lokasi. Sineas umumnya memakai sumber cahaya. Yakni sumber cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*).

d. Warna Cahaya

Merujuk pada penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna natural terbatas pada dua warna saja yakni putih (sinar matahari) dan kuning muda (lampu). Namun dengan penggunaan filter sineas dapat menghasilkan warna tertentu sesuai keinginannya. Penataan tata cahaya pada sebuah film ataupun sinetron berperan besar dalam mendukung terciptanya suasana, nuansa serta mood yang ingin dimunculkan. Oleh karena itu rancangan tata lampu amat diperhitungkan (Himawan Pratisa, 2008:75-78).

Berikut adalah jenis-jenis lampu atau lighting yang banyak digunakan dalam perfilman (dikiumbara.wordpress.com,2018):

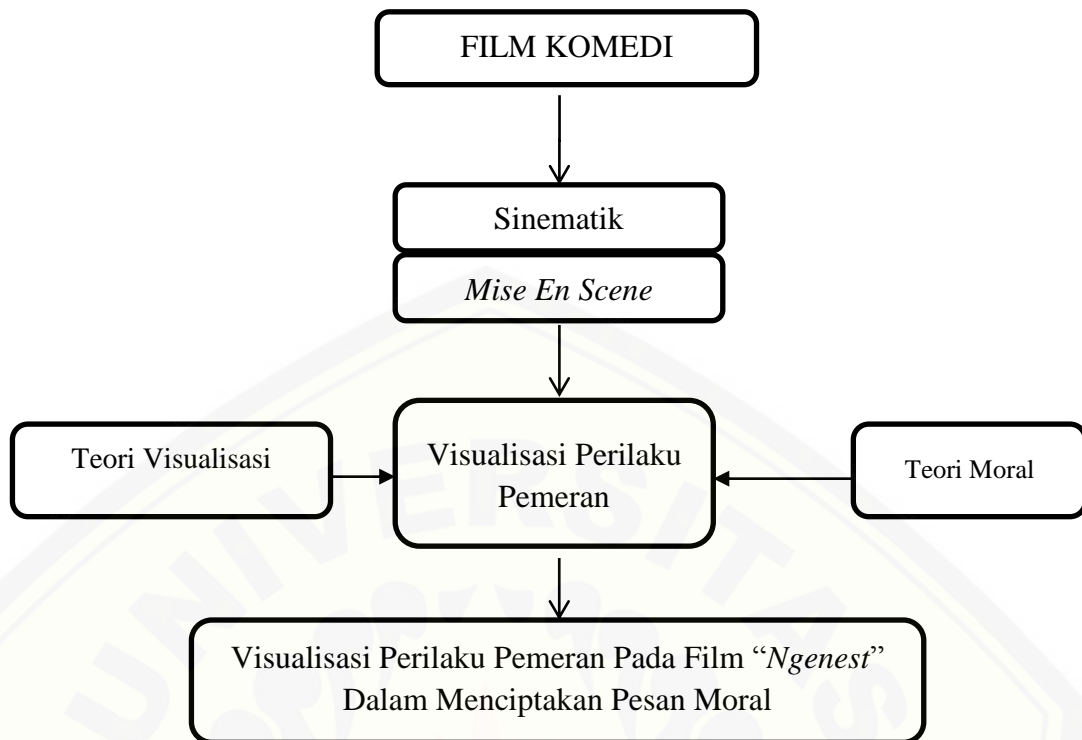
1. Blonde :1000-2000 watt, biasanya digunakan sebagai pencahayaan flood untuk area yang luas.
 2. Readhead : 650 – 1000 watt, digunakan sebagai key flood untuk area yang luas.
 3. Pepper Light : 100 – 1000 watt, lampu dengan intensitas rendah digunakan khusus untuk key atau fill light.
 4. HMI : merupakan jenis lampu kualitas tinggi.
 5. Hallogen : 100-500 watt, digunakan sebagai key flood untuk area luas, jenis lampu ini biasanya digunakan untuk produksi dengan budgeting rendah.
- Fresnell : jenis lampu yang memiliki lensa khusus yang memancarkan cahaya.

4. Akting

Penampilan seorang aktor merupakan unsur penting dalam film. Film mudah dinilai dari kemampuan akting aktor yang memainkan karakter dalam cerita. Akting seorang aktor dalam film dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni visual dan audio. Visual meliputi penampilan fisik, gerstur, ekspresi, serta gaya bicara sedangkan secara audio meliputi bahasa bicara dan aksen (Himawan Pratista, 2008:84).

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah uraian atau pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Uraian dalam kerangka berpikir harus mampu menjelaskan dan menegaskan secara komperensif asal usul variabel yang diteliti, sehingga variabel-variabel yang tercantum didalam rumusan masalah dan identifikasi masalah semakin jelas asal-usulnya. Kerangka teori pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.2 : Kerangka Berpikir
(Dokumen, Andika P, 12 Pebruari 2018)

BAB III. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan untuk mencari kebenaran atau untuk lebih membenarkan kebenaran (Moleong, 2014:49). Penelitian memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan jawaban masalah yang timbul dengan berdasarkan pada karya ilmiah dan landasan teori yang ada. Pokok penting dalam sebuah penelitian adalah metode penelitian.

“Penentuan metode dalam penelitian adalah langkah yang sangat penting karena dapat menentukan berhasil tidaknya sebuah penelitian. Ketepatan menggunakan metode penelitian adalah tindakan yang dilakukan oleh seorang peneliti jika menginginkan penelitiannya menjawab masalah dan menemukan kebenaran” (Hikmat, 2011:35). Saat menentukan metode ilmiah yang ingin digunakan, peneliti harus mengetahui bentuk penelitian yang dilakukan. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah objek dan subjek penelitian, jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yaitu suatu penelitian yang akan dilakukan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy J. Moleong, 2011 : 6). Metode yang dipakai menggunakan analisa *mise-en-scene*, penelitian ini pada dasarnya bersifat kualitatif dengan fokus penelitian adalah adegan-adegan yang mengandung unsur *mise-en-scene* yang dapat menjelaskan pesan moral yang terkandung dalam film “*Ngenesi*”.

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Obyek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian (Kamus Bahasa Indonesia; 1989: 622). Definisi obyek penelitian berikutnya adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang akan diteliti. Kemudian dipertegas (Supranto 2000: 21). Objek penelitian juga berarti sesuatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan atau dengan kata lain segala

sesuatu yang menjadi sasaran penelitian sehingga objek dalam penelitian ini adalah potongan gambar atau visual yang terdapat dalam film “*Ngenest*” yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian (Sugiyono 2002: 152).

Sedangkan subjek penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian, subjek penelitian harus ditata sebelum peneliti siap untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang (Arikunto 2007, 152), sehingga subjek penelitian ini adalah film “*Ngenest*” karya Ernest Prakasa.

3.2 Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan tipe penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Penelitian kualitatif bukan berupa angka melainkan kata-kata dan gambar (Moleong, 2014:6). Berdasar definisi tersebut maka jenis penelitian tersebut dapat diterapkan dalam penelitian ini yang dilakukan dengan analisis *mise-en-scene*, Melihat dari banyaknya jumlah penonton yang menyukai atau tidak menyukai film ini, melainkan bagaimana struktur naratif dan *mise-en-scene* dalam film dapat dipahami.

Peneliti menggunakan tipe penelitian kualitatif deskriptif, yaitu menggambarkan, mencatat, menganalisis serta menginterpretasikan terkait makna pesan moral yang terdapat pada unsur *mise-en-scene* yang terdapat pada film “*Ngenest*”.

3.3 Sumber Data

Sumber data merupakan bagian yang sangat penting bagi peneliti untuk menetapkan dan menentukan jenis sumber data yang digunakan untuk menentukan kedalaman informasi yang diperoleh. Menurut jenisnya sumber data dibedakan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder (Sutopo, 2006:56).

3.3.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari objek penelitian, baik benda maupun orang (Universitas Jember, 2011:24). Data bersumber dari pengamatan langsung pada film “*Ngenest*”. Pada penelitian ini data primer yaitu film “*Ngenest*”. yang di beli secara online di internet dalam bentuk keping DVD (bukan bajakan). Peneliti mencatat peristiwa dan keadaan yang sebenarnya dari data pengamatan langsung sebagai tahap pengumpulan data.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data tidak langsung yang didapatkan dari dokumen maupun sumber informasi lain (Universitas Jember, 2011:24). Data bisa didapat dari pelaku perfilman, kaum akademisi, literatur buku dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian serta mampu menjawab permasalahan yang muncul. Data sekunder dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh melalui melalui buku-buku, situs internet, dokumen-dokumen lainnya yang terkait film “*Ngenest*”, dan penelitian terdahulu untuk melengkapi data yang mendukung tujuan penelitian.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah uraian yang menjelaskan cara yang dilakukan untuk memperoleh data. Pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka (Universitas Jember, 2011:24). Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua teknik yaitu observasi dengan cara menonton, mengamati, menganalisis, mencatat adegan-adegan di film “*Ngenest*”. Studi pustaka dengan cara mengumpulkan berbagai materi yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini dari berbagai sumber yang berupa buku, dokumen-dokumen, jurnal ilmiah dan situs internet.

3.5 Teknik Analisis Data

Proses analisis data merupakan bagian penting pada penelitian setelah proses pengumpulan data, peneliti menyusun atau menyajikan data secara

berkesinambungan. Proses selanjutnya adalah melakukan proses analisis pada data secara berkesinambungan. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan subjektif dan akan menghasilkan data deskriptif. Melalui metode tersebut, seorang peneliti diuntut mengungkapkan fakta-fakta yang tampak dengan cara memberikan deskripsi. Fakta atau data merupakan sumber informasi yang menjadi basis analisis (Hikmat, 2011 : 100).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik interpretatif. Peneliti menerapkan teori analisis pada objek kajian kemudian menginterpretasikannya dan mencocokkan kembali dengan teori yang telah valid. Teknik analisis data dilakukan bersamaan dengan proses analisis data. Pendekatan subjektif akan memberikan paparan, penjelasan, dan argumentasi yang tajam dan mendalam ketika melakukan analisis data. Pendekatan subjektif yang benar merujuk pada deskriptif dengan melakukan analisis interpretatif, yakni peneliti melakukan tafsir terhadap temuan data dari sudut fungsi dan peran kaitannya dengan unsur lain. Analisis interpretatif inilah sebenarnya yang dalam *frame* beberapa ilmuwan dikatakan sebagai metode kualitatif (Hikmat, 2011 : 101).

3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisislah, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian (Nazir, 2005 : 346). Pada dasarnya proses analisis data dilakukan secara bertahap dengan pengumpulan data. Berikut ini merupakan tahap-tahap dalam proses analisis data kualitatif menurut H.B Sutopo (2006:114-116).

3.6.1 Reduksi data

Reduksi data merupakan komponen pertama dalam analisis yang merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi dari semua jenis informasi yang tertulis lengkap dalam catatan lapangan. Proses ini berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian. Reduksi data sudah dilangsungkan sejak peneliti mengambil keputusan, melakukan pemilihan kasus,

menyusun pertanyaan penelitian yang menentukan cara pengumpulan data yang digunakan tergantung pada jenis data yang digali dan sudah terarah serta ditentukan oleh beragam pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah penelitian.

3.6.2 Sajian data

Sajian data merupakan suatu rangkaian organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi lengkap untuk selanjutnya memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan. Sajian data disusun berdasarkan pokok-pokok yang terdapat dalam reduksi data, dan disajikan dengan menggunakan rangkaian kalimat yang disusun secara logis dan sistematis sehingga mudah dipahami (Sutopo, 2006:114). Penyajian data pada film dilakukan dengan menyajikan potongan-potongan gambar serta uraian analisis sebagai menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

3.6.3 Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Proses selanjutnya adalah dilakukan penarikan kesimpulan secara utuh. Setelah semua makna-makna yang muncul dari data yang sudah diuji kebenarannya kekokohnya, kecocokannya sehingga akan diperoleh suatu kesimpulan yang jelas kegunaan serta kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan, peneliti akan menarik kesimpulan dengan membaca kembali teori-teori dari data yang tersusun kemudin akan mencari jawaban atas pertanyaan dari rumusan masalah. Jika jawaban dari pertanyaan telah didapat maka cocokkan kembali dengan hipotesa awal agar diperoleh kebenaran. Kesimpulan penelitian perlu diverifikasi dengan melakukan pengecekan ulang melihat data lapangan, teori serta metode yang digunakan agar lebih tepat dan obektif.

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pesan memiliki arti suruhan, perintah, nasihat, permintaan, amanat yang harus disampaikan kepada orang lain. Moral merupakan ajaran tentang baik-buruk perbuatan dan kelakuan. Pesan moral dilihat dari tiga kategori (Durkheim, 1990:11) :

1. Kategori hubungan manusia dengan Tuhan, yakni suatu hubungan yang tidak mungkin dipisahkan. Hubungan itu ditandai dengan adanya rasa cinta yang tinggi kepada Tuhan.
2. Kategori hubungan manusia dengan diri sendiri, yakni kaidah atau aturan yang dipatuhi oleh diri sendiri dalam melakukan tindakan atau perbuatan.
3. Kategori hubungan manusia dengan manusia lain, yakni hubungan saling interaksi dan membutuhkan serta melengkapi dan saling bergantung satu sama lainnya.

Film memberikan peranan yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat, boleh jadi keberadaannya turut membantu perubahan sosial, karena film tidak hanya sekedar hiburan saja tetapi di dalamnya terkandung pelajaran, pengajaran, serta tingkah laku dan pola-pola kehidupan masyarakat. Penyampaian moral dalam film oleh sutradara dapat dilakukan melalui aktivitas tokoh ataupun penutur langsung pengarang. Moral yang ditampilkan dalam film berkaitan banyak dengan persoalan hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan diri sendiri dan hubungan manusia dengan manusia. Penyampaian moral dalam film oleh sutradara dapat dilakukan melalui aktivitas tokoh yang biasanya disampaikan lewat dialog, tingkah laku, dan pikiran tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut (Dian Anggreaini, 2015 : 25).

Visualisasi perilaku pemeran dalam sebuah film merupakan bagian yang penting dalam menyampaikan pesan, termasuk pesan moral. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994), visualisasi diartikan sebagai pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta,

grafik, dan lain-lain. Proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen. Disajikannya visualisasi dengan gambar-gambar atau tulisan dan grafik, maka mempermudah penikmat untuk menimbulkan persepsinya sendiri terhadap apa yang sedang mereka tonton. Visualisasi dalam film pun selalu menceritakan tingkah dan perilaku yang memiliki maksud tertentu yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

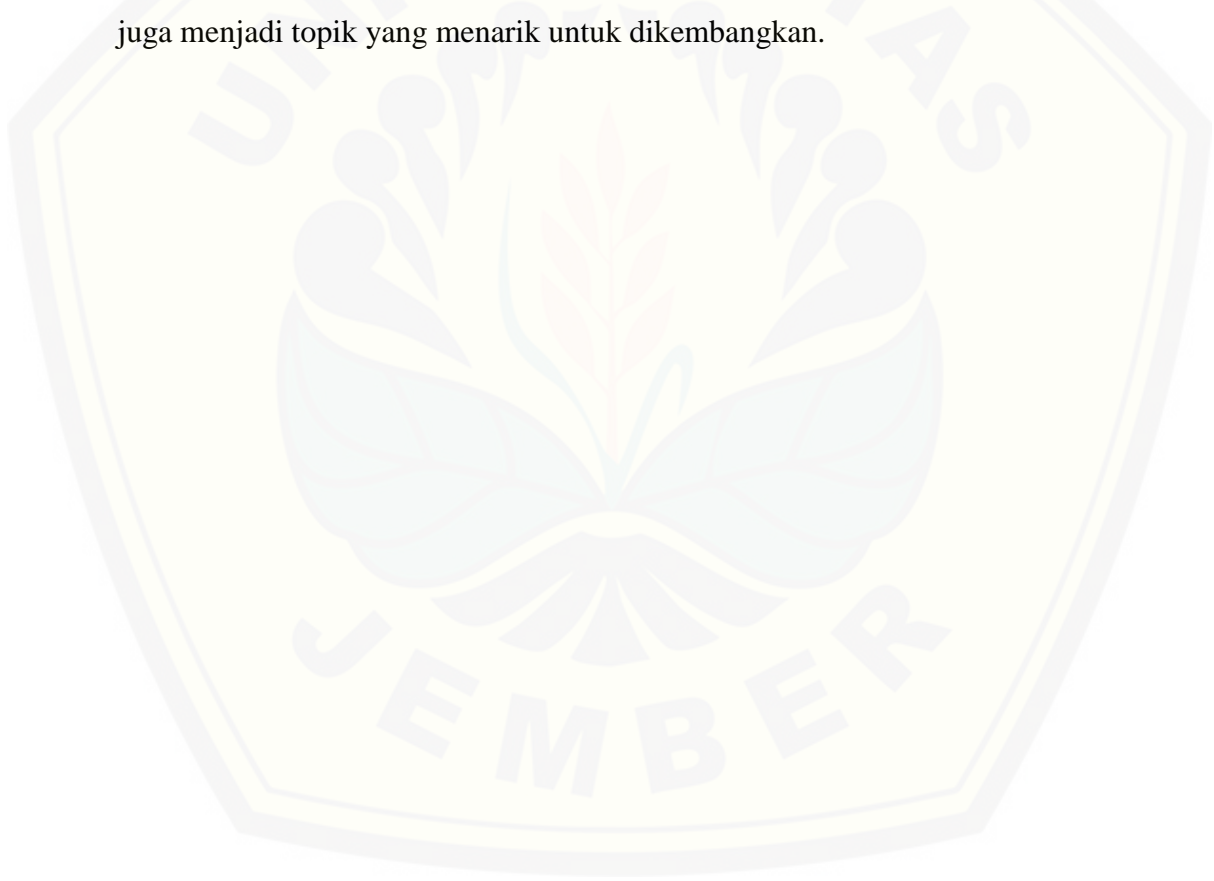
Film *Ngenes* menceritakan kehidupan Ernest ketika masih kecil. Struktur cerita dalam film "*Ngenes*" memiliki pesan moral yang muncul dalam film. Melalui visualisasi perilaku para pemeran pada film *ngenes* penulis dapat menganalisis visualisasi pesan moral apa saja yang terdapat dalam film "*Ngenes*".

Hasil analisis tersebut memberikan kesimpulan bahwa hubungan manusia dengan diri sendiri menjadi pesan yang paling dominan muncul ketika Ernest bertemu dengan teman-temannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pesan yang ingin disampaikan pada bagian awal film adalah kehidupan kaum minoritas (Cina) yang tinggal di kerumunan orang Jawa dengan penuh cemoohan dan *bullying*. Menjadi kaum minoritas (Cina) pada film "*Ngenes*" yang di perankan oleh Ernest Prakasa dapat di simpulkan bagaimana Ernest Prakasa yang berperan dalam film "*Ngenes*" menyikapi dirinya yang tinggal sebagai kaum minoritas (Cina) melalui visualisasi yang diperankan dalam mengambil sikap untuk dapat memberikan pesan moral apa yang hendak disampaikan menurut teori (Durkheim, 1990:11)

5.2 Saran

Penelitian ini masih jauh dari sempurna oleh karena itu, perlu adanya metode penelitian lain untuk meningkatkan pemahaman penonton dalam memahami pesan moral yang terdapat dalam film melalui visualisasi perilaku para pemain pada film. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan metode yang lain, seperti menganalisis berdasarkan teknik sinematografi tentang pengambilan gambar yang di tampilkan dalam film "*Ngenes*".

Penelitian terhadap film tidak hanya dapat dilakukan oleh akademisi tetapi juga masyarakat pencinta dan pengamat film. Masyarakat dapat mengemukakan opini mereka secara kritis dengan memanfaatkan berbagai media, salah satunya internet (*blog, website, dan media sosial lainnya*). Analisis kritis terhadap film “*Ngenesi*” menjadi suatu yang menarik untuk dibahas, sebab pendapat yang kritis memberikan uraian dengan lebih logis dan relevan, baik positif atau negatif film tersebut. Hal tersebut akan berdampak baik bagi perkembangan film Indonesia. Peran masyarakat dalam memberikan saran dan kritiknya terhadap film yang hadir akan membuat perkembangan film Indonesia menjadi lebih baik. Selain itu, kajian tentang pengaruh film terhadap masyarakat juga menjadi topik yang menarik untuk dikembangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. 2016. "Analisis Semiotika Film Rayuan Pulau Palsu". Bandung: Universitas Pasundan.
- Algo Vigura.S. 2013. "Pesan Moral Dalam Film Animasi Wall-E". Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Jurusan Ilmu Komunikasi Broadcasting tahun 2013.
- Aart Van Zoest. 1993. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.
- Abdul, 2012. *Linguistik Umum*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Abudin Nata. 2010. *Akhlaq Tasawuf*. Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka. Aksara.
- Asi Tritanti. 2007. *Basic Makeup*. Yogyakarta: UNY. PRESS.
- Alex Sobur. 2001. "Analisis Teks Media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, analisis framing". Bandung: Remaja Yogyakarta Rosdakarya,
- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor*. Bandung: PT Rekamedia Multiprakarsa.
- Achmad Charris Zubair. 1994. *Metodologi Penelitian Filsafat*. Kanisius: Yogyakarta.
- As, Asmaran. 1992. *Pengantar Studi Akhlak*, Jakarta : Rajawali Press.
- Benny H. Hoed. 2011. *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta : Komunitas Bambu.
- Baksin, Askurifai. 2003. *Membuat Film Indi Itu Gampang*. Katarsis : Bandung.
- Cangara, Hafied. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- Delaellyrosa, Erdhy Verdhan. 2016. "*Analisis Semiotika Pesan Moral Pada Film Ip Man 3*". Bandung : Universitas Pasundan.
- Dwi Anggraini. 2016. *Stereotip Perempuan Dalam Film Get Married Analisis Semiotika Roland Bhartes*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik; Universitas Mulawarman.
- Dian Anggreaini. 2015. Pembimbing. Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau.
- Effendy, Onong Uhcjana. 2004. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Elina Kristiani, Noni. 2015. "*Visualisasi Persahabatan Pada Film Marmut Merah Jambu*". Jember : Universitas Jember.
- Emile Durkheim. 1990. *Pendidikan Moral : Suatu Studi Teori dan Aplikasi Sosiologi Pendidikan*. Erlangga : Jakarta.
- Siagian, Gayus. 2006. *Menilai Film*. Jakarta: DKJ. Straubhaar.
- Susanto, Phil Astrid S . 1974 .*Komunikasi dalam teori dan praktek I*. Bandung : Binacipta.
- <http://kbbi.co.id/arti-kata/visualisasi> : Pebruari 2018.
- <https://www.kbbi.web.id/peran> : Pebruari 2018.
- <http://www.muvara.com> : 17 Oktober 2017.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Pemeran> : Pebruari 2018.
- <https://dikumbara.wordpress.com>, Mei 2018.
- Hafied Cangara. 2015. Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis. Penerbit : PT Rajagrafindi Persada Tahun terbit : Cetakan ke-15, 2015.
- Hikmat, Mahi M. 2011. *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Bandung : Graha Ilmu.
- Hani Taqiyya. 2011. "*Analisis Semiotik Terhadap Film In The Name Of God*".

- Istiqomah. 2014. “*Visualisasi Karisma Kepemimpinan Umar Bin Khattab Dalam Film “Omar” Episode 22-25*”. Mahasiswi Fakultas Fakultas Dakwah Dan Komunikas.
- Juliardi. 2014. *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Khoyati Ayu Saputri. 2017. “*Analisis Semiotik Film “The Normal Heart”*”. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UNHAS.
- Jaquiline Melissa Renyoet. 2014. “*Pesan Moral Dalam Film To Kill A Mockingbird*”. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UNHAS.
- Kriyantono, Rachmat. 2010. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Liliwiri, Alo. 2011. *Dasar-dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Mahi M. Hikmat. 2011. *Metode Penelitian Yogyakarta*: Graha Ilmu.
- Marcel Danesi. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Yogyakarta: Jalasutra.
- McCormick, E. J., Sanders, M. S. 1982. *Human Factors in Engineering and Design*. McGraw-Hill, Inc.
- Nugroho, Anggi. 2014. “*Analisis Semiotik Tentang Pesan Moral Protagonis Dalam Film Surat Kecil Untuk Tuhan*”. Riau : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Putri, Theresia Roschella Suryanto. 2013. “*Analisis Semiotika Pada Film “Confessions Of a Shopaholic”*”. Bandung : Universitas Pasundan Bandung.
- Pritsta, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta:Homerian Pustaka.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta.

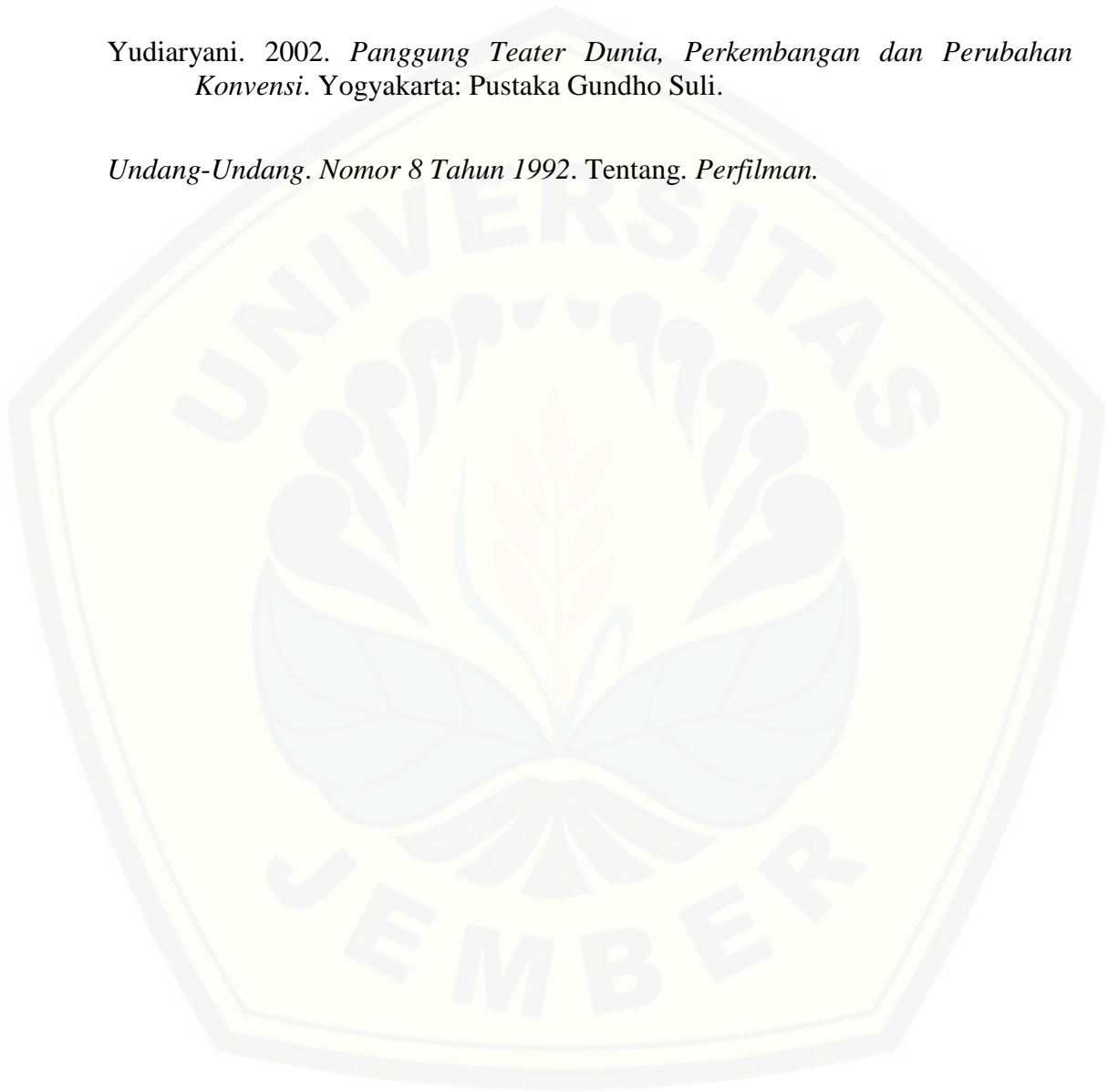
- Rokhayah. 2015. Pesan Moral Membentuk Keluarga Sakinah Dalam Film “Habibie Dan Ainun” Karya Faozan Rizal. Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Rivers, L. William, 2004. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta : Prenada Media.
- Saputri, Khoyati Ayu. 2017. “*Analisis Semiotik Film “The Normal Heart”*”. Bandung : Universitas Pasunda.
- Sobur, Alex. 2019. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.
- McQuail, Denis. 2000. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.
- Suranto Aw. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Stanley J. Baran. 2008. *Pengantar Komunikasi Massa*. Edisi Kelima, Jakarta : Erlangga.
- Sugiyono, 2002, *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supranto M. A. (2000). *Statistik Teori dan Aplikasi Jilid 1*, Edisi Keenam. Erlangga, Jakarta.
- Sumarno, Marseli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.
- Susanto, Phil Astrid S . 1974 .*Komunikasi dalam teori dan praktek I*. Bandung : Binacipta.
- Theresia Roschella Suryanto Putra. 2013. *Analisis Semiotika Pada Film “Confessions Of a Shopaholic”*. Fakultas Ilmu Komunikasi Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UI.
- Yudi. 2016. “*Analisis Perilaku Imitasi Di Komunitas White Family Samarinda*”

Setelah Menonton Tayangan Boyband/Girlband Korea Di KBS Channel".
Fakultas Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu
Politik.

Yasraf Amir Piliang. 2003. "*Hipersemiotika Tafsir Cultural Studie Atas Matinya
Makna*". Yogyakarta : Jalasutra.

Yudiaryani. 2002. *Panggung Teater Dunia, Perkembangan dan Perubahan
Konvensi*. Yogyakarta: Pustaka Gundho Suli.

Undang-Undang. Nomor 8 Tahun 1992. Tentang. Perfilman.



LAMPIRAN
Poster Film "NGENEST"

ERNEST PRAKASA
LALA KARMELA
MORGAN OEY
KEVIN ANGGARA
BRANDON SALIM

STARVISION MEMPERSEMBAHKAN
SEBUAH FILM KARYA ERNEST PRAKASA

NGENEST

KADANG HIDUP PERLU DITERTAWAKAN

DIANGKAT DARI BUKU TRILOGI

PECAH DI BIOSKOP
30 DESEMBER 2015

GE PAMUNGKAS FICO FACHRIZA LOLOX ADJIS DOAIBU AWWE MUHADKLY ACHO AMEL CARLA REGINA RENGANIS
FERRY SALIM OLGA LYDIA BUDI DALTON FITRIA SECHAN ANGIE ANG ARIE KRITING BENE DION ARDIT ERWANDHA BAKRIYADI ARIFIN HENKY SOLAIMAN
ELKIE KWEE DEBBY PERMATA JUI PURWOTO ENCE BAGUS ASEP SUAJI FRANDA CHIKA JESSICA LIA ATMADJAJA SKY TIERRA SOLANA THE OVERTONES

ERNEST PRAKASA
DIREKTUR PRODUKSI ERNEST PRAKASA
DIREKTUR KREATIF ERNEST PRAKASA
DIREKTUR KEMASAN ERNEST PRAKASA
DIREKTUR PASAR ERNEST PRAKASA
DIREKTUR PERIKLAN ERNEST PRAKASA
DIREKTUR PRODUKSI ERNEST PRAKASA
DIREKTUR KREATIF ERNEST PRAKASA
DIREKTUR KEMASAN ERNEST PRAKASA
DIREKTUR PASAR ERNEST PRAKASA
DIREKTUR PERIKLAN ERNEST PRAKASA

www.klikstarvision.com StarvisionPlus Starvisionplus NGENESTmovie @NGENESTmovie @Starvisionplus

Crew film “Ngenest” :

- Sutradara : Ernest Prakasa
- Produser : Chand Parwez Servia dan Fiaz Servia
- Produser Eksekutif : Riza , Reza Servia, Mithu Nizar
- *Line Producer* : Alwin Adink
- Penulis Naskah : Jenny Jusuf, Ernest Prakasa
- Penata Skrip : Ernest Prakasa
- Pengarah Peran : Arief Hafidz
- *Co-Director* : Alwin Adink
- Penata kamera : Dicky Maland
- Penata Artistik : Chupy Kaisuku
- Penata Rias : Sutomo TS
- Penata Busana : Cindy Tanod
- Penata Suara : Khikmawan Santosa, Mohamad Ikhsan S.
- Perekam Suara : Indra Ipet
- Penata Musik : Andhika Triyadi
- Penata Gambar : Cesa David Luckmansyah
- Efek Visual : Capluk
- Produksi : Starvision Plus

Pemeran film “Ngenest” :

- Ernest Prakasa sebagai Ernest
- Lala Karmela sebagai Meira
- Kevin Anggara sebagai Ernest Remaja
- Amel Carla sebagai Ipeh Remaja
- Morgan Oey sebagai Patrick
- Regina Rengganis sebagai Nadia
- Brandon Nicholas Salim sebagai Patrick Remaja
- Ferry Salim sebagai Papa Ernest
- Olga Lidya sebagai Mama Ernest
- Ardit Erwandha sebagai Faris Remaja
- Fico Fachriza sebagai Bowo Remaja
- Bakriyadi Arifin sebagai Bakri Remaja
- Angie Ang sebagai Irene
- Ge Pamungkas sebagai Willy
- Budi Dalton sebagai Papa Meira
- Ade Fitria Sechan sebagai Mama Meira
- Muhadkly Acho sebagai Dokter
- Lolox sebagai Bos Ernest
- Jui Purwoto sebagai Tukang Cilok
- Tretan Muslim sebagai Apoteker
- Adjis Doa Ibu sebagai Abdul
- Awwwe sebagai Jaya
- Arie Kriting sebagai Preman 1
- Bene Dionysius sebagai Preman 2
- Liant Lin sebagai Korban Bully Ernest Remaja
- Franda sebagai Vania
- Chika Jessica sebagai Bidan
- Ence Bagus sebagai Anak Punk 1
- Asep Suaji sebagai Anak Punk 2

- Pandu Winoto sebagai Tukang Siomay
- Anyun Cadel sebagai Supir Angkot
- Rere Rassofyan sebagai Sopir Baja

