

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teoritis

##### 1. Komunikasi

Komunikasi merupakan ilmu yang cukup dinamis. Oleh karena itu sampai saat ini, masih terjadi perdebatan mengenai definisi konkret dari komunikasi itu sendiri. Stuart (dalam Dani Vardiansyah, 2004: 3) menjelaskan bahwa kata “komunikasi” berasal dari bahasa Latin, “*comunis*”, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar katanya “*communis*” adalah “*communico*” yang artinya berbagi. Dalam literatur lain disebutkan komunikasi juga berasal dari kata “*communication*” atau “*communicare*” yang berarti "membuat sama" (*to make common*). Istilah “*communis*” adalah istilah yang paling sering di sebut sebagai asal usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata kata Latin yang mirip Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama.

Komunikasi dianggap sebagai syarat untuk manusia dalam menjalani kehidupannya. Tanpa didasari komunikasi, interaksi yang tercipta antar manusia baik secara personal, kelompok, maupun

organisasi tidak akan terjadi. Cara dalam berkomunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik secara *verbal* yang menggunakan kata-kata melalui lisan atau tulisan, maupun dengan cara *non verbal* yang mana tidak menggunakan kata-kata, melainkan sikap, gambar, tingkah laku, serta bentuk-bentuk lainnya yang di dalamnya mengandung arti (Fajar, 2009: 12).

West dan Turner menjelaskan, bahwa komunikasi merupakan suatu proses sosial di mana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka (dalam Ryan Mahardika, 2016). Berdasarkan pendapat dari West dan Turner sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah suatu proses interaksi antar manusia.

Hal yang berbeda diungkapkan oleh Keyton. Menurut Keyton (dalam Lunenberg, 2010) komunikasi adalah proses bertukar informasi yang nantinya bertujuan untuk menyamakan persepsi dan pendapat diantara pihak-pihak yang terlibat dalam proses komunikasi tersebut.

Dalam proses komunikasi, Keyton menambahkan bahwa pertukaran informasi merupakan hal yang wajib. Apabila tidak terjadi proses pertukaran informasi, maka tidak dapat dikatakan sebagai proses komunikasi. Hal tersebut dikarenakan, unsur yang paling mendasar dalam proses komunikasi adalah pengirim pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan) (dalam Lunenberg, 2010).

Pada hakikatnya, proses komunikasi adalah proses disampaikannya pikiran atau perasaan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Pikiran yang disampaikan dapat berupa gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dalam benak komunikator. Sedangkan perasaan yang disampaikan biasanya berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kesedihan, dan sebagainya yang timbul dari hati.

Proses komunikasi dibagi menjadi dua tahap, yakni komunikasi secara primer dan secara sekunder. Proses-prosesnya adalah sebagai berikut:

a. **Proses Komunikasi Secara Primer**

Merupakan proses penyampaian pikiran, perasaan secara langsung kepada orang lain dengan digunakannya simbol atau lambang sebagai media. Simbol-simbol tersebut dapat diklasifikasikan sebagai simbol *verbal* dan *nonverbal*. Verbal yang dimaksud yaitu ketika melakukan komunikasi menggunakan Bahasa, baik lisan maupun tulisan. Sedangkan *nonverbal* berarti komunikasi yang dilakukan tidak menggunakan kata-kata, melainkan seperti gambar dan warna.

b. **Proses Komunikasi Secara Sekunder**

Yaitu penyampaian pesan oleh seseorang dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Media kedua yang digunakan dalam komunikasi kurang lebih seperti surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan masih banyak lagi (Effendy, 2006, 11-16).

## 2. Komunikasi Massa

### 1.1. Definisi Komunikasi Massa

Komunikasi massa berasal dari Bahasa Inggris, *mass communication* yang berarti komunikasi yang menggunakan media massa. Massa mengandung pengertian orang banyak yang tidak mengharuskan berada di tempat yang sama dan tidak harus dalam waktu bersamaan untuk dapat memperoleh pesan-pesan yang disampaikan melalui proses komunikasi. Pada intinya, komunikasi massa adalah proses dimana organisasi media membuat dan menyebarkan pesan kepada khalayak (Nurudin, 2004: 8).

Senada dengan pendapat di atas, West dan Turner mengungkapkan bahwa komunikasi massa merupakan komunikasi yang dilakukan kepada khalayak dengan menggunakan saluran-

*commit to user*

saluran yang biasanya merujuk kepada surat kabar, televisi, dan radio. Selain itu konteks komunikasi massa berbeda dengan konteks lain karena biasanya komunikasi yang terjadi lebih bisa dikendalikan dan terbatas, maksudnya adalah komunikasi bisa dipengaruhi oleh biaya, politik, dan oleh kepentingan-kepentingan lain (2008: 41).

Menurut Ardianto (2004: 6) terdapat beberapa karakteristik dari komunikasi massa. Karakteristik tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa poin di bawah, yakni:

- a. Komunikator dalam komunikasi massa merupakan komunikator yang terlembagakan
- b. Pesan bersifat umum
- c. Komunikasi bersifat anonym dan heterogen
- d. Media massa menimbulkan keserempakan
- e. Komunikasi mengutamakan isi ketimbang hubungan
- f. Komunikasi massa bersifat satu arah
- g. Stimulasi alat indera terbatas
- h. Umpan balik tertunda (*delayed*) dan tidak langsung (*indirect*)

## 1.2.Fungsi Komunikasi Massa

Para pakar mengemukakan tentang sejumlah fungsi dari komunikasi massa, meski dalam setiap paparannya ada perbedaan

maupun persamaan. Perbincangan mengenai komunikasi massa dianggap penting setelah terjadinya perkembangan dari media komunikasi massa itu sendiri mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju.

Fungsi komunikasi massa menurut Dominick (dalam Ardianto, 2004: 15) adalah sebagai berikut:

a. Pengawasan

Fungsi pengawasan komunikasi massa dibagi dalam dua jenis, yaitu pengawasan peringatan dan pengawasan instrumental. Fungsi pengawasan peringatan terjadi ketika media massa menginformasikan tentang ancaman. Seperti bencana alam, kondisi yang memprihatinkan, tayangan inflasi atau terjadinya serangan militer. Semakin banyak informasi yang diberikan kepada masyarakat, semakin masyarakat mengerti mengenai apa yang harus mereka lakukan. Fungsi pengawasan instrumental ialah penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-harinya. Seperti informasi tentang film, produk-produk baru, harga saham, resep makanan, dll.

b. Penafsiran

Fungsi penafsiran hampir mirip dengan fungsi pengawasan. Media massa tidak hanya memasok fakta dan data,  
*commit to user*

tetapi juga menafsirkan terhadap hal yang didapatnya. Penafsiran ini berbentuk komentar dan opini yang ditujukan kepada khalayak pembaca, serta dilengkapi perspektif (sudut pandang) terhadap apa yang diberikan oleh media massa. Tujuannya adalah media massa mengajak para pembaca atau penerima untuk memperluas wawasan untuk dibahas lebih lanjut.

c. Pertalian

Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membuat pertalian berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang suatu hal. Meskipun terhalang jarak dan waktu.

d. Penyebaran Nilai-nilai

Fungsi penyebaran nilai juga disebut sosialisasi. Sosialisasi mengacu pada cara, di mana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar, dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan. Dengan kata lain, media mewakili kita dengan media yang kita amati dan harapan untuk menirunya.

e. Hiburan



Sulit dibantah lagi bahwa pada kenyataannya hampir semua media menjalankan fungsi hiburan. Berdasarkan hasil penelitian, siaran langsung olahraga yang ditayangkan di televisi telah meningkatkan jumlah penonton yang menyaksikan olahraga. Pernyataan ini diperkuat oleh seorang ahli sosiologi John Tullman dan Charles Page Yange menyatakan bahwa fungsi media massa sebagai hiburan tujuannya tidak lain untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Film

#### a. Definisi Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Menurut Wibowo (2006: 196) film mempunyai definisi yaitu, alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan media ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka



mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substansial film memiliki kekuatan yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat.

Cangara mengemukakan bahwa film dalam artian sempit adalah penyajian gambar melalui layar lebar, sedangkan dalam pengertian luas, bisa juga termasuk yang disiarkan melalui televisi (2005: 138).

Selain itu, menurut pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman mengatakan bahwa, Film merupakan karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan.

#### **b. Fungsi Film**

Pada awalnya film hanya menjadi sebuah penyalur bakat atau dijadikan sebagai alat hiburan bagi orang-orang tertentu, namun dalam perkembangannya, fungsi film semakin meluas. Menurut Heru Effendi (2009: 18) fungsi film diantaranya adalah sebagai berikut:

##### **a. Film Sebagai Media Komunikasi**

Film sekarang telah berubah sebagai media komunikasi atau jembatan yang digunakan untuk transportasi menjadi dua arah, yaitu sebagai perantara penyampai pesan dan juga sebagai media menjalin

hubungan sosial contoh dalam bekerjasama untuk memproduksi sebuah film.

b. Film Sebagai Media Pendidikan

Film dikatakan media pendidikan dikarenakan sebuah gambar-gambar berurutan dapat melukiskan suatu peristiwa, atau realitas sehingga hal ini dapat kita pakai sebagai cara untuk menunjukan beberapa fakta, sikap dan pemahaman. Sehingga masyarakat mengerti dan mampu untuk mengambil hikmah dari suatu hal.

c. Film Sebagai Media Hiburan

Sangat jelas sebuah film akan selamanya menjadi sebuah hiburan atau tontonan yang menarik kepala masyarakat, karena ketika orang-orang menonton sebuah film akan melupakan masalah mereka sehingga menimbulkan semangat yang baru.

d. Film Sebagai Media Transformasi Kebudayaan

Transformasi kebudayaan adalah proses perpindahan suatu kebudayaan dari generasi ke generasi yang satunya dan kebudayaan sendiri adalah hasil dari budi daya manusia sama halnya dengan film adalah sebuah hasil dari pemikiran manusia.

c. Macam-macam Genre Film

*commit to user*

Seiring perkembangan zaman dan dunia perfilman, genre dalam film mengalami perubahan. Namun, tetap tidak menghilangkan keaslian dari awal pembentukannya. Sejauh ini diklasifikasikan menjadi 5 jenis (Imanjaya, 2004: 104), yaitu:

- a. Komedi, film yang mendeskripsikan kelucuan, kekonyolan, kebanyolan pemain (aktor/aktris). Sehingga alur cerita dalam film tidak kaku, hambar, hampa, ada bumbu kejenaakaan yang dapat membuat penonton tidak bosan.
- b. Drama, film yang menggambarkan realita atau kenyataan di lingkungan hidup manusia. Dalam film drama, alur ceritanya terkadang dapat membuat penonton tersenyum, sedih, dan meneteskan air mata.
- c. Horor, film bernuansa mistik, alam ghaib dan supernatural. Alur ceritanya bisa membuat jantung penonton berdegup kencang, menegangkan dan berteriak histeris.
- d. Musikal, film yang penuh dengan nuansa musik. Alur ceritanya sama seperti drama, hanya saja di beberapa bagian adegan film para pemain (aktor/aktris) bernyanyi, berdansa, bahkan beberapa dialog menggunakan musik (seperti bernyanyi).

- e. Laga (*action*), film yang dipenuhi aksi, perkelahian, tembak-menembak, kejar-kejaran, dan adegan berbahaya yang mendebarkan. Alur ceritanya sederhana, hanya saja dapat menjadi luar biasa setelah dibumbui aksi-aksi yang membuat penonton tidak beranjak dari kursi.

#### 4. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Menurut Mulyana (2008:75), komunikasi massa yakni komunikasi menggunakan media massa, baik cetak atau elektronik yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditunjukkan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan heterogen.

Kemunculan film bermula pada akhir abad ke-19 sebagai teknologi baru, namun konten dan fungsi yang ditawarkan masih sangat jarang. Film kemudian berubah menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisi hiburan yang lebih tua. Film sendiri menawarkan cerita, panggung, musik, drama, dan trik teknis bagi konsumsi populer. Film juga hampir menjadi media massa yang sesungguhnya, maksudnya film mampu menjangkau dalam jumlah besar dengan cepat, bahkan di wilayah pedesaan. Sebagai media massa, film merupakan bagian dari respon terhadap penemuan ruang waktu luang. Film juga memberikan

keuntungan budaya bagi kelas pekerja yang telah dinikmati oleh kehidupan sosial mereka yang cukup baik. (Denis McQuail, 2011: 35).

Industri film adalah industri yang tidak ada habisnya, sebagai media massa film merefleksikan realitas atau bahkan membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film, dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Dan lewat film informasi yang dapat dikonsumsi lebih mendalam, karena film merupakan media audio dan visual. Teknologi film memiliki karakter yang spesial karena bersifat audio dan visual. Karakter ini menjadikan film sebagai *cool media* yang artinya film merupakan media yang dalam penggunaannya menggunakan lebih dari satu indera, dengan karakter film yang audio visual film mampu memberikan perasaan yang spesial kepada penonton. Para penonton dapat merasakan ilusi dimensi parasosial yang lebih ketika menyaksikan gambar-gambar bergerak, berwarna dan bersuara (Nurudin, 2007: 8)

## 5. Horor

Kata "horor" berasal dari bahasa Yunani *phryke* yang artinya gemetar dan menggambarkan manifestasi fisik berupa menggigil, gemetar, dan merinding (Martin, 2019). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi horor yaitu sesuatu yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang amat sangat.

Horor dapat dirasakan dalam semua aspek termasuk seni. Philip Nickel mengemukakan bahwa terkadang, seni dapat memancing kemarahan, ketakutan, dan rasa jijik. Dalam kasus horor, itu adalah intinya. Seni yang menyajikan unsur horor mempunyai tujuan untuk mendapatkan perasaan takut, cemas, ataupun jijik dari khalayaknya. Mereka yang menikmati horor baik dalam film maupun suasana, mungkin tidak mencari pembenaran atau pembelaan untuk itu (dalam Fahy, 2010: 14).

Salah satu seni yang dapat digabungkan dengan unsur horor adalah film. Horor adalah salah satu genre utama dalam film. Menurut Askurifai Baksin, film bergenre horor, khususnya di Indonesia cenderung diangkat dari tradisi, adat, ritual, menampilkan keadaan yang benar-benar dialami masyarakat setempat. Ketegangan, kerisauan, kejijikan, dan berbagai ketidakmasukalan yang disuguhkan dalam film-film horor merupakan situasi yang berkembang dalam masyarakat. Dalam alur cerita film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat, terkadang semua itu berasal dari dunia supernatural, memasuki dunia keseharian masyarakat.

## **6. Konstruksi Horor**

Konstruksi horor merupakan konstruksi imajiner seseorang ketika sedang membayangkan ketakutan-ketakutan yang berasal dari



konstruksi media. Media berupa film atau sebuah tayangan horor akan menyebabkan ketakutan seseorang. Efek horor yang ditimbulkan oleh media seringkali disebabkan oleh konteks tempat dan suasana yang dibangun.

Persepsi audiens terhadap film horor dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan. Dua hal tersebut cukup ampuh dalam membangun konstruksi horor atau ketakutan pada audiens. Audiens akan merasa teraduk-aduk perasaannya apabila latar sosial mereka tersentuh. Proses membuat audiens untuk merasakan hawa ketakutan inilah yang disebut dengan konstruksi horor.

Dalam menciptakan sebuah ketakutan, dibutuhkan elemen-elemen tertentu yang akan mempersuasi audiens untuk mendorong terciptanya perasaan takut. Salah satu elemen tersebut adalah emosi karakter. Noel Carroll (2003: 18) menjabarkan emosi karakter secara umum yang mampu menciptakan reaksi berupa ketakutan, beberapa diantaranya yaitu: gemetar, *paralysis attack*, peningkatan laju pernafasan, dan jantung yang berdegup kencang. Emosi-emosi yang ditampilkan oleh karakter secara otomatis akan membuat audiens merasa cemas dengan sendirinya. Hal inilah yang nantinya akan memuncak menjadi suatu ketakutan.



## 7. Analisis Resepsi

Awal mula muncul istilah resepsi berasal dari kata dalam Bahasa Latin, *recipere*, yang dalam Bahasa Inggris disebut *reception*, yang selanjutnya diartikan sebagai penerimaan atau penyambutan pembaca. Dalam arti luas yaitu, pengolahan teks dan cara-cara pemberian makna terhadap tayangan televisi, sehingga memberikan respon terhadapnya. Endaswara (dalam Hamzah, 2019:118) mengemukakan bahwa resepsi berarti menerima atau penikmatan karya oleh pembaca. Resepsi merupakan aliran yang meneliti teks sastra dengan bertitik tolak kepada pembaca dengan memberi reaksi atau tanggapan terhadap teks itu. Dalam meresepsi sebuah tayangan televisi bukan hanya makna tunggal, tetapi memiliki makna lain yang akan memperkaya program acara itu.

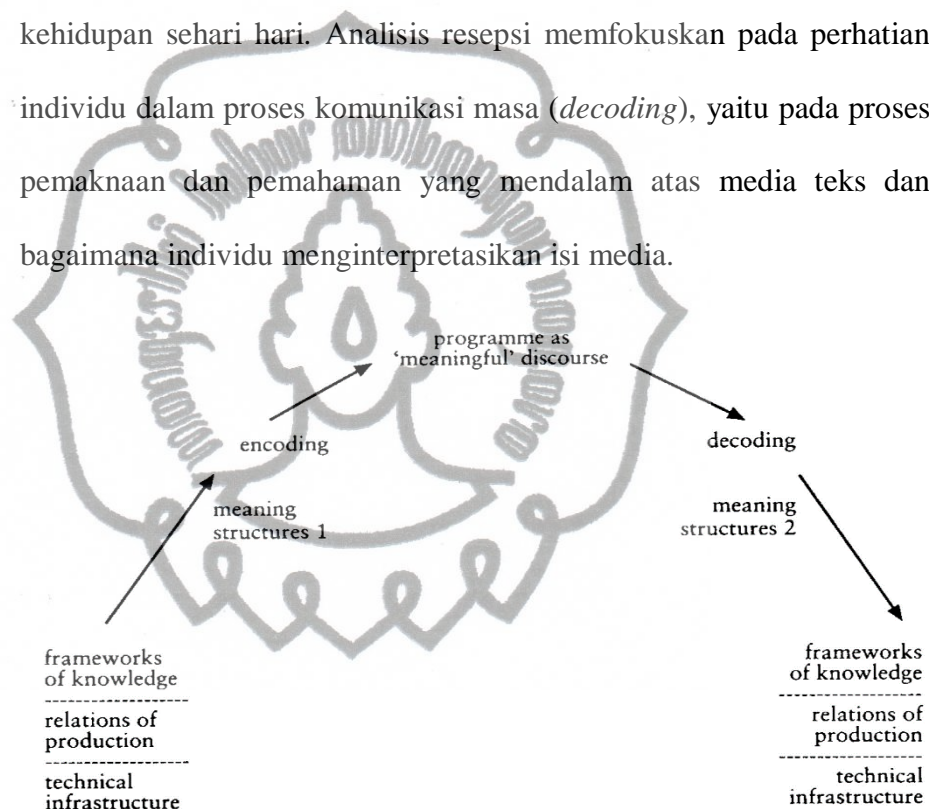
Resepsi merupakan aktivitas yang terjadi ketika seorang individu melihat atau membaca suatu konten dari media tertentu dan kemudian memicu pemaknaan yang ia simpulkan berdasarkan latar belakang budaya maupun sosial yang ia miliki. Teori resepsi dikembangkan oleh Stuart Hall, di mana teori tersebut menjadi panutan dan seakan-akan kiblat dari penelitian khalayak dimanapun yang menggunakan metode analisis resepsi. Analisis ini memandang bahwasanya khalayak mampu selektif memaknai dan memilih makna

dari sebuah teks berdasar posisi sosial dan budaya yang mereka miliki. (Bertrand & Hughes, 2005: 39).

Analisis resepsi merupakan analisis yang memberikan sebuah makna atas pemahaman teks media (cetak, elektronik, internet) dengan memahami bagaimana karakter teks media dibaca oleh khalayak. Individu yang menganalisis media melalui kajian resepsi memfokuskan pada pengalaman khalayak, serta bagaimana makna diciptakan melalui pengalaman tersebut. Selain itu, menurut Oubaha dan Amzaourou (2017: 458), pengetahuan yang dimiliki oleh audiens juga berpengaruh terhadap proses interpretasi mereka pada berita.

Secara umum, Croteau dan Hayness (2003: 274) menjabarkan bahwa analisis resepsi memiliki dua premis yaitu teks media mendapatkan makna pada saat penerimaan, dan bahwa khalayak secara aktif memproduksi makna dari media dengan menerima dan menginterpretasikan teks-teks sesuai dengan posisi-posisi sosial dan budaya mereka. Premis kedua, sebagai landasan penelitian, menyiratkan bahwa pesan-pesan media secara subjektif dikonstruksikan khalayak secara individual, bahkan ketika media berada dalam posisi paling dominan sekalipun. Premis ini memposisikan khalayak sebagai makhluk bebas yang mempunyai kekuatan besar dalam pemaknaan atau pemberian makna terhadap pesan

Riset khalayak menurut Stuart Hall (dalam Ghassani dan Nugroho, 2019: 129) mempunyai perhatian langsung terhadap analisis dalam konteks sosial dan politik dimana isi media diproduksi (*encoding*) dan konsumsi isi media (*decoding*) dalam konteks kehidupan sehari-hari. Analisis resepsi memfokuskan pada perhatian individu dalam proses komunikasi massa (*decoding*), yaitu pada proses pemaknaan dan pemahaman yang mendalam atas media teks dan bagaimana individu menginterpretasikan isi media.



**Bagan 1. Model Encoding - Decoding Stuart Hall**

Berdasarkan model *encoding-decoding* di atas, terlihat bahwa *encoding* dilakukan oleh pengirim pesan sedangkan *decoding* dilakukan oleh penerima pesan. Baik *encoding* maupun *decoding*, dalam teks media keduanya dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu *frameworks of knowledge*, *relations of production*, dan *technical infrastructure*.

Melalui bagan tersebut, Stuart Hall menjelaskan bahwa makna yang dimaksudkan dan diartikan dalam sebuah pesan dapat berbeda, tergantung bagaimana pemaknaan oleh penerima pesan. Kode yang digunakan atau disandi (*encode*) dan yang disandi balik (*decode*) tidak selamanya berbentuk simetris atau sama. Derajat simetris dalam teori ini dimaksudkan sebagai pemahaman serta kesalahpahaman dalam pertukaran pesan dalam proses komunikasi, tergantung pada relasi ekuivalen yang terbentuk diantara *encoder* dan *decoder*. Ketika khalayak menyandi balik (*decoding*) dalam suatu komunikasi, maka terdapat posisi hipotekal, yaitu posisi hegemoni dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi (dalam Durham dan Kellner, 2006: 165)..

#### **a. Posisi Hegemoni Dominan**

Stuart Hall menjelaskan hegemoni dominan sebagai situasi di mana media menyampaikan pesan, khalayak menerimanya. Apa yang disampaikan media secara kebetulan juga disukai khalayak. Ini adalah situasi dimana media menyampaikan pesannya dengan menggunakan kode budaya dominan dalam masyarakat. Dengan kata lain, baik media dan khalayak, sama-sama menggunakan budaya dominan yang berlaku. Media harus memastikan bahwa pesan yang diproduksinya harus sesuai dengan budaya dominan yang ada dalam masyarakat.

### **b. Posisi Negosiasi**

Posisi dimana khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu. Dalam hal ini, khalayak bersedia menerima ideologi dominan yang bersifat umum, namun mereka akan melakukan beberapa pengecualian dalam penerapan yang disesuaikan dengan aturan budaya setempat.

### **c. Posisi Oposisi**

Cara terakhir yang dilakukan khalayak dalam melakukan *decoding* terhadap pesan media adalah melalui “oposisi” yang terjadi ketika khalayak audiensi yang kritis mengganti atau mengubah pesan atau kode yang disampaikan media dengan pesan atau kode alternatif. Audiensi menolak makna pesan yang dimaksudkan atau disukai media dan menggantikannya dengan cara berpikir mereka sendiri terhadap topik yang disampaikan media.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Dalam melakukan sebuah penelitian, maka peneliti perlu mengkaji penelitian-penelitian terdahulu agar dalam melakukan penyusunan dapat terhindar dari unsur plagiasi dan kesamaan total dalam penelitian tersebut.

Selama penyusunan penelitian ini, peneliti mengkaji sebanyak tiga judul skripsi yang dianggap relevan dengan penelitian ini yang berjudul

“Analisis Resepsi Oleh Penyandang Tunarungu Terhadap Konstruksi Unsur Horror Dalam Film Pengabdian Setan”. Berikut peneliti menjelaskan secara singkat judul-judul skripsi dan jurnal yang telah peneliti kaji sebelumnya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adlina Ghassani dan Catur Nugroho (2018) dengan judul **“Pemaknaan Rasisme Dalam Film (Analisis Resepsi Film *Get Out*)”**. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan respon khalayak terhadap fenomena rasisme yang kerap terjadi di luar sana. Fenomena ini direpresentasikan dalam film *Get Out* dengan menyajikan gambaran perlakuan yang diterima orang kulit hitam dan perjuangan orang kulit hitam dalam usaha untuk terlepas dari perlakuan diskriminasi orang kulit putih. Respon khalayak dinilai dari resepsi khalayak terhadap film tersebut. Dalam penelitian ini, film *Get Out* dianggap menjadi media kritik sosial dan simbol perlawanan ketidakadilan perlakuan yang diterima masyarakat kulit hitam. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Resepsi yang melihat pemaknaan khalayak terhadap tayangan tertentu. Teori ini dirasa cocok digunakan sebagai analisis yang mengkaji pemaknaan khalayak terhadap fenomena rasisme dalam film *Get Out*.



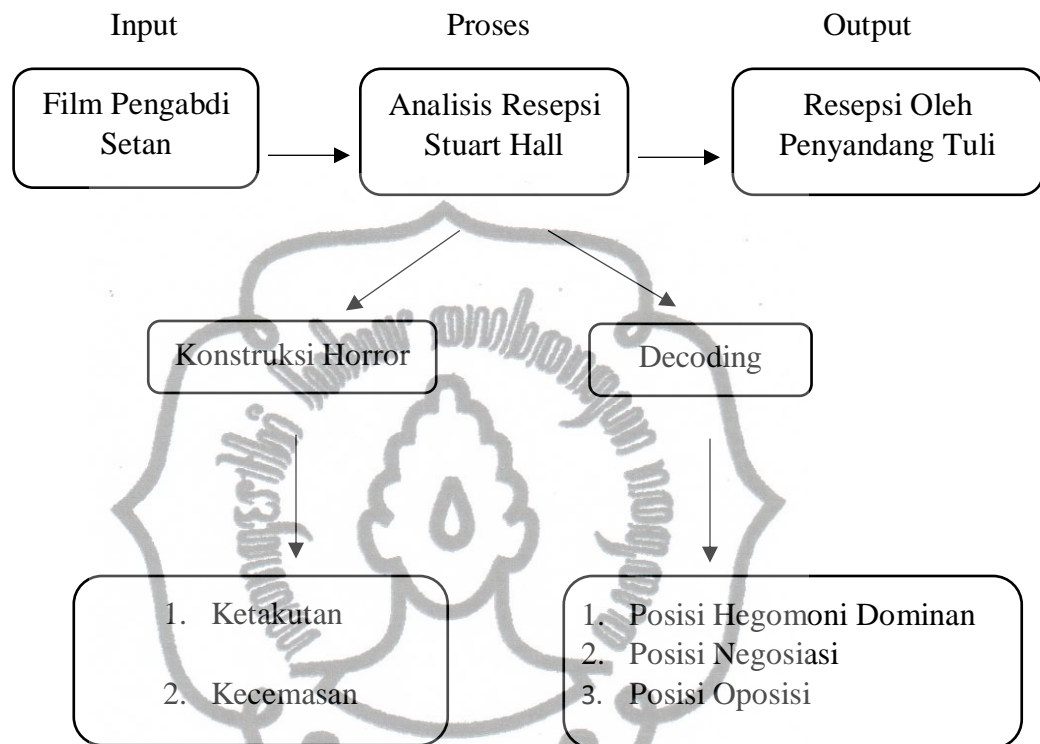
2. Penelitian yang dilakukan oleh Edo Robby Sarjana (2018) dengan judul “**Analisis Resepsi Budaya Dalam Tradisi Weton Pada Film Pendek *Mimi Lan Mintuno* (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Abdi Dalem Keraton Surakarta)**”. Penelitian ini mengangkat film pendek berjudul *Mimi Lan Mintuno* yang membahas tentang budaya *weton*. Berdasarkan film tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana resepsi atau penerimaan Abdi Dalem Keraton Surakarta sebagai subjek terhadap budaya *weton* dalam film *Mimi Lan Mintuno*. Penelitian ini menggunakan analisis pendekatan deskriptif kualitatif di mana berdasarkan wawancara dengan Abdi Dalem, maka diperoleh informasi-informasi mengenai tradisi *weton*. Setelah diteliti, penelitian ini juga menggunakan teori Analisis Teori sebagai landasannya. Dalam penelitian ini, ditemukan perbedaan resepsi antara satu narasumber dengan lainnya. Ada informan yang berada di posisi negosiasi, yaitu khalayak yang menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu. Selain itu ada juga informan yang berada di posisi oposisi, di mana khalayak akan menolak makna pesan yang disukai media dan menggantinya dengan cara berpikir mereka sendiri. Dari hal itu, maka diketahui bahwa dalam analisis



resepsi, penerimaan yang diterima setiap individu akan berbeda meski media yang disajikan sama.

3. Penelitian yang dilakukan Bayu Triaji Yulianto (2018) dengan judul **“Interpretasi Siswa SMA Negeri 6 Tangerang Terhadap *Channel* Youtube Young Lex”**. Penelitian ini menitikberatkan pada pemahaman dan interpretasi khalayak aktif terhadap kanal YouTube Young Lex. Pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penggunaan metode penelitian kualitatif sebagai pendekatan analisis dilakukan karena sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik. Interpretasi menciptakan makna persepsi yang berbeda-beda dari informan. Pesan yang terdapat pada *music video* dalam kanal Young Lex membuat informan yang merupakan siswa SMA meniru beberapa kutipan lirik lagu dan memasukkan kutipan tersebut ke dalam unsur kehidupan sehari-harinya. Dalam penelitian ini dapat dilihat, bahwa perbedaan latar belakang dan pengalaman oleh masing-masing informan menimbulkan perbedaan pemaknaan terhadap isi lirik lagu Young Lex.

### C. Kerangka Berpikir



Bagan 2. Kerangka Berpikir