REPRESENTASI EKSPLOITASI SATWA DALAM FILM *RISE OF THE PLANETS OF THE APES*

Yasmin¹, Yanti Setianti¹, FX Ari Agung¹

¹ Universitas Padjadjaran

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi atau gambaran eksploitasi satwa yang terdapat dalam film *Rise of The Planets of The Apes*, bagaimana manusia memperlakukan hewan dengan tidak baik dan tidak sesuai dengan Five of Freedom yang dicetuskan kerajaan Inggris sejak tahun 1992. Lima Kebebasan menguraikan lima aspek kesejahteraan hewan dibawah kendali manusia yaitu bebas dari rasa lapar dan haus, rasa tidak nyaman, bebas mengekspresikan perilaku normal, dan bebas dari rasa stress dan tertekan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode deskriptif dan pendekatan semiotika. Objek penelitian ini adalah film *Rise of The Planets of The Apes* dan subjeknya adalah tanda atau makna yang merepresentasikan eksploitasi satwa. Pengumpulan data yang diperoleh dengan dokumentasi, wawancara dan studi kepustakaan. Peneliti menggunakan pendekatan semiotika dari John Fiske untuk mengetahui representasi eksploitasi satwa dalam film *Rise of The Planets of The Apes*. Kode-kode televisi John Fiske digunakan untuk meneliti film ini seperti: Perilaku, ekspresi, gerakan, dialog, sudut kamera dan ideologi. Setelah melakukan penelitian, peneliti mengidentifikasi adanya gambaran eksploitasi satwa dalam film *Rise of The Planets of The Apes* yang terpresentasikan melalui: eksperimen terhadap kera, pukulan, siraman, ancaman, intimidasi, raut muka ketakutan, tidak nyaman dan kesakitan, penindasan dan dari beberapa dialog peneliti menemukan adanya ideologi matrealisme.

Kata-kata Kunci: Semiotik, representasi, eksploitasi satwa, film, *Rise of The Planets of The Apes*.

THE REPRESENTATION OF ANIMAL ABUSE IN RISE OF THE PLANETS OF THE APES MOVIE

ABSTRACT

This study aims to know the representation of animal abuse in Rise of The Planets of The Apes film. How humans treat animal with violence and not accordance with Five Freedom of animal welfare from United Kingdom since 1992. The Five Freedoms outline five aspects of animal welfare under human control: Freedom from hunger or thirst, freedom from discomfort, freedom from pain, injury or disease, Freedom to express (most) normal behaviour Freedom from fear and distress. The research applies qualitative research approach, utilizing descriptive method, and semiotic approach. The objects of this research is film Rise of The Planets of The Apes and the subjects is sign or meaning that present animal abuse. The collection of data obtained through in documentation, interviews, and literature review. The researchers used a semiotic approach from John Fiske to find out the representation of animal abuse in the Rise of the Planets of the Apes film. John Fiske's television codes were used to examine this film: Behavior, expression, gesture, speech, camera angle and ideology. After conducting the research, the researchers identified the animal abuse in the film Rise of The Planets of The Apes presented through: experiments on monkeys, blows, spray, threats, intimidation, frightened faces, discomfort and pain, oppression and from some dialogue researchers found the existence the ideology of materealism.

Keywords: Semiotic, representation, animal abuse, film, *Rise of The Planets of The Apes*.

Korespondensi: Dr. Yanti Setianti. Universitas Padjadjaran. Jl. Raya Bandung-Sumedang Km. 21 Sumedang. Email: yantisetianti@gmail.com

Submitted:
ISSN: 2548
<http://jurnal>

Accepted: December 1st, 2016

PENDAHULUAN

Film merupakan media yang sangat baik untuk menyalurkan sebuah pemikiran kepada khalayak, para pembuat film memiliki sebuah hasrat yang besar untuk menuangkan ide-idenya ke dalam sebuah film. Bagi para *film maker*, film merupakan media yang sangat representatif atas ide-ide mereka dan pesan para pembuat film lebih mudah diterima. Namun terdapat makna lain yang dapat tersampaikan atas ide-ide tersebut yang melahirkan suatu pandangan berbeda bagi beberapa khalayak, bahkan makna yang tersirat dalam film tersebut dapat merupakan sebuah cerminan dari dunia nyata.

Film sebagai salah satu media massa yang menjadi saluran berbagai macam gagasan dan konsep ini memunculkan dampak tertentu dari penayangannya. Sebagai contoh, ketika seseorang menonton sebuah film, maka pesan (*message*) yang disampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan membentuk persepsi terhadap maksud pesan dalam film yang bersangkutan.

Fakta bahwa film memberikan pengaruh kepada masyarakat, menjadikan film sebagai alat untuk menghadirkan realitas sosial yang direpresentasikan sebagai realitas media. Realitas media yang dibangun oleh film merupakan hasil pemikiran para pembuat film, yang di dalam pengembangannya mengikuti tututan pasar. Masyarakat dan media menjadi dua elemennya.

Berangkat dari fakta film di atas, terdapat sebuah film dengan judul *Rise of the Planet of the Apes* yang merupakan sebuah film Amerika Serikat yang dirilis pada tahun 2011. Film yang disutradarai oleh Rupert Wyatt menceritakan mengenai uji coba manusia untuk menciptakan obat untuk penyakit Alzheimer yang sebelumnya di lakukan uji coba pada kera. Representasi perlakuan buruk pada hewan terkandung dalam film ini dapat dilihat baik secara verbal maupun non verbal dari keseluruhan adegan yang ada. Gambaran pada film ini merupakan cerminan perlakuan

manusia terhadap satwa di dunia. *Animal welfare* atau kesejahteraan satwa adalah suatu keadaan fisik dan psikologi hewan sebagai usaha untuk mengatasi lingkungannya. Berdasarkan UU No. 18 tahun 2009, *Animal welfare* adalah segala urusan yang berhubungan dengan keadaan fisik dan mental hewan menurut ukuran perilaku alami hewan yang perlu diterapkan dan ditegakkan untuk melindungi hewan dari perlakuan tidak layak oleh manusia. Cara menilai kesejahteraan hewan dikenal.

TINJAUAN PUSTAKA

Ada beberapa konsep yang melandasi penelitian ini:

Komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh bitner (Rakhmat, 2012:185), yakni; komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Pada definisi tersebut sudah jelas komunikasi ini menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan pesannya kepada sejumlah orang. Adapun pengertian komunikasi massa menurut Gerbner yakni; komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dan arus pesannya yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. Dalam definisi ini menggambarkan komunikasi masa ini menghasilkan produk berupa pesan-pesan yang disebarkan melalui media dengan rentang waktu yang tetap.

Dengan penjelasan di atas komunikasi massa adalah komunikasi yang dikomunikasikan oleh sebuah media baik itu media cetak dan elektronik, media massa juga salah satu media yang sedang di gandrungi oleh khalayak banyak pada zaman sekarang, yang dimana klayak tak bisa lepas dari media massa sebagai tempat mencari suatu informasi tertentu.

Televisi

Televisi adalah salah satu media elektronik. Tak kalah dengan media cetak dan

online, media elektronik berupa televisi dapat menjadi media penyampai berita, kabar ataupun informasi dengan cepat. Dengan televisi, masyarakat dapat mengetahui apa yang sedang terjadi di daerah lain pada saat itu juga dengan cara siaran langsung dari stasiun televisi yang bersangkutan. Selain digunakan untuk menyampaikan berita, televisi pun dapat digunakan juga sebagai media hiburan bagi masyarakat. Dengan menonton televisi, masyarakat dapat menonton acara hiburan favoritnya secara *audio* (suara) dan *Visual* (gambar). Berbeda dengan radio yang hanya bisa mendengarkan suara saja dan media cetak yang hanya bisa melihat tanpa adanya suara.

Film

Film sendiri merupakan salah satu alat komunikasi massa, tidak dapat dipungkiri bahwa antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Film adalah tampilan gambar-gambar dan adegan bergerak yang disusun untuk menyajikan sebuah cerita pada penonton (Montgomery, 2005:342). Film memberikan pengalaman yang amat mengasyikkan. Film membuat orang tertahan, setidaknya, saat mereka menontonnya lebih intens ketimbang medium lainnya.

Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangi perkembangan surat kabar sudah dibuat lenyap. Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi (Oey Hong Lee, 1965 : 40 dalam buku semiotika komunikasi, Alex Sobur)".

Karena pada zaman sekarang tidak bisa dipungkiri bahwasannya masyarakat sangat membutuhkan media massa dalam pencarian informasi baik sebagai kebutuhannya tertentu, media massa juga tidak hanya dipergunakan sebagai tempat mencari informasi, melainkan

sebagai alat menghibur diri ketika masyarakat lelah menjalankan rutinitas kerja sehari-harinya.

Karena film juga merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti dikemukakan oleh van Zoest (van Zoest, 1992:203), film dibangun dengan tanda semata – mata. Tanda – tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Karena itu, menurut van Zoest, bersamaan dengan tanda – tanda arsitektur, terutama indeksikal, pada film terutama digunakan tanda – tanda ikonis, yakni tanda – tanda yang menggambarkan sesuatu. (Sobur, 2006:128)

Dengan berkembangnya dunia massa dalam bidang perfilman, maka kini penelitian mengangkat mengenai kasus-kasus tentang perfilman menjadi relevan untuk diangkat menjadi bahan penelitian. Ada beberapa tema film yang menimbulkan kecemasan dalam masyarakat Wright, 1986:173-174 dalam buku Semiotika Komunikasi, Alex Sobur :

Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikan dalam film adalah adegan-adegan seks dan kekerasan. Kadangkala perhatian ini dikemukakan oleh karena penggambarannya bertentangan dengan standar selera baik dari masyarakat. Namun seringkali kecemasan masyarakat berasal dari keyakinan bahwa isi seperti itu mempunyai efek moral, psikologis, dan social yang merugikan.

Karena dalam adegan seks maupun kekerasan memberikan efek yang paling tidak baik untuk masyarakat khususnya anak kecil yang masih berpikiran polos, karena yang mereka khawatirkan anak kecil tersebut akan mengikuti adegan-adegan dalam ceritanya tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti membahas film dengan durasi panjang atau dalam poin diatas adalah film cerita panjang yang dimana film ini biasanya berdurasi kurang lebih 160 menit bahkan sampai bisa lebih dari 60 menit, peneliti mengambil jenis film tersebut karena

peneliti ingin membahas secara mendalam tentang suatu film panjang yang berdurasi kurang lebih 160 menit yang peneliti kira dengan meneliti film berdurasi panjang akan mendapatkan suatu pembahasan yang menarik untuk di angkat menjadi bahan penelitian ini.

Jika berbicara mengenai media sebagai sarana komunikasi, maka kita akan menyinggung film sebagai salah satu bentuk dari media komunikasi massa. Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa elektronik bersamaan dengan televisi, radio, dan internet. Dimana, dalam penggunaannya sangat dibutuhkan aliran listrik. Sebagai media massa elektronik, film merupakan gabungan dari faktor audio dan visual yang dengan segala isinya menjadi sarana yang tepat untuk menyampaikan pesan kepada para penontonnya.

Melalui film, berbagai pesan disampaikan kepada penonton dengan cara audio visual. Pesan tersebut bisa berupa pesan yang berkenaan dengan tema-tema agama, seni dan kebudayaan, ekonomi, pendidikan, dan sosial kemanusiaan.

Fungsi film menurut UU Perfilman No. 33 Tahun 2009 pasal 3, yakni diantaranya perfilman berfungsi sebagai; terbinanya akhlak mulia, terwujudnya kecerdasan kehidupan bangsa, terpeliharanya persatuan dan kesatuan bangsa, meningkatnya harkat dan martabat bangsa, berkembangnya dan lestariannya nilai budaya bangsa, dikenalnya budaya bangsa oleh dunia internasional, meningkatnya kesejahteraan masyarakat, dan berkembangnya film berbasis budaya bangsa yang hidup dan berkelanjutan. (Lembaran Negara RI: 2009)

Teknik Pengambilan Gambar Dalam Film

Agar pesan dalam film dapat tersampaikan kepada penonton, tentunya tidak hanya dilihat dari sisi dialog, dan para pemerannya saja. Tapi juga, dilihat dari bagaimana teknik pengambilan gambar yang dilakukan. Seperti yang diungkapkan Askurifai

Baksin dalam bukunya *Membuat Film Indie Itu Gampang* bahwa setelah melakukan *hunting* lokasi untuk pembuatan film, sutradara memperkirakan unsur 5 C dalam proses *shooting* terutama dalam pengambilan gambar, yaitu *Close up*, *Camera Angle*, *Composition*, *Cutting* dan *Continuity*, (Baksin, 2007: 73).

1. Close up

Unsur ini diartikan sebagai pengambilan jarak dekat. Sebelum produksi (*shooting* di lapangan) harus mempelajari dahulu skenario, lalu diuraikan dalam bentuk *shooting script*, yakni keterangan rinci mengenai *shot-shot* yang harus dijalankan juru kamera. *Close up* di sini berkaitan dengan ukuran gambar. Keberagaman ukuran ini tentunya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, sekaligus menunjukkan tingkat emosi, situasi, dan kondisi dari objek gambar. Misalnya, seseorang yang digambarkan bersedih atau gembira lebih baik jangan menggunakan ukuran gambar jauh (*long shot*) karena ekspresi wajahnya tidak akan terlihat oleh penonton. Ada beberapa macam ukuran gambar, di antaranya

- a. *Extreme Close-Up* : Pengambilan gambar sangat dekat sekali, sampai pori-pori kulit pun kelihatan, fungsinya memperlihatkan detail suatu objek secara jelas
- b. *Big Close-Up* : Pengambilan gambar dari sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsinya untuk menonjolkan objek tujuannya untuk menimbulkan ekspresi tertentu.
- c. *Close-Up* : Pengambilan gambar dari pas atas kepala sampai bawah leher. Fungsinya untuk memberi gambaran objek secara jelas.
- d. *Medium Close-Up* : Yaitu ukuran gambar sebatas dari atas kepala sampai dada. Fungsinya untuk menegaskan 'profil' seseorang sehingga penonton puas.
- e. *Waist Shot / Mid Shot* : Yaitu ukuran gambar sebatas dari kepala sampai pinggang, Fungsinya memperlihatkan sosok seseorang dengan 'tampangnya'.
- f. *Knee Shot / Medium Shot* : Ukuran gambar sebatas dari atas kepala hingga lutut.

Fungsinya memperlihatkan sosok seseorang dengan 'tampangnya'.

- g. *FS/Full Shot* : Pengambilan gambar penuh dari atas kepala hingga kaki. Fungsinya untuk memperlihatkan objek dengan lingkungannya.
- h. *LS/Long Shot* : Pengambilan gambar melebihi *Full Shot*. Fungsinya untuk menunjukkan objek dengan latar belakangnya.
- i. *IS/One Shot* : Pengambilan gambar satu objek. Fungsinya Memperlihatkan 'seseorang' dalam *in frame*
- j. *2S/Two Shot* : Pengambilan gambar dua orang. Fungsinya untuk memperlihatkan adegan dua orang sedang bercakap.
- k. *3S/Three Shot* : Pengambilan gambar tiga orang. Fungsinya untuk menunjukkan tiga orang yang sedang mengobrol.
- l. *GS/Group Shot* : Pengambilan gambar sekelompok orang. Fungsinya pada adegan pasukan sedang berbaris atau lainnya (Baksin, 2007,35-41).

2. Camera Angle

Menurut Askurifai Baksin dalam bukunya yang berjudul *Membuat Film Indie Itu Gampang*, pengetahuan mengenai teknik pengambilan gambar ini sebetulnya untuk membekali juru kamera dan juga sutradara bagaimana *shot* itu akan dibuat, bagaimana kesan yang timbul, apa latar belakangnya, apakah nanti *shot*-nya bisa digabung dengan *shot* lain agar menjadi rangkaian *shot* yang indah. Dalam hal ini, *shot* diartikan sebagai unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, di dalamnya kita bisa melihat isi atau pesan dari *shot* itu sendiri (Baksin, 2007:32).

Arahan sutradara kepada juru kamera dalam melakukan *shot* (pengambilan gambar) terhadap suatu objek, bisa menggunakan lima cara, yakni *bird eye view*, *high angle*, *low angle*, *eye level*, dan *frog eye*.

- a. *Bird Eye View*: Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera diatas ketinggian objek yang direkam. Hasil

perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil dan berserakan tanpa mempunyai makna.

- b. *High Angle* : Sudut pengambilan dari atas objek sehingga kesan objek mengecil. Selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yakni nilai 'kerdil'.
- c. *Low Angle* : Artinya, sudut pengambilan dari arah bawah objek sehingga kesan objek jadi membesar. Sama seperti *high angle*, *low angle* juga memperlihatkan kesan dramatis, yakni *prominence* (keagungan).
- d. *Eye Level* : Artinya, sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek. *Eye Level* ini memang tidak memberikan kesan dramatis karena dalam kondisi *shot* biasa-biasa saja, Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan objek.
- e. *Frog Eye View* : Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan objek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar, mengerikan, dan penuh misteri (Baksin, 2007:33-35).

3. Composition

Unsur ini berkaitan erat sekali dengan bagaimana membagi ruang gambar dan pengisiannya untuk mencapai keseimbangan dalam pandangan. *Composition* merupakan unsur visualisasi yang akan memberikan makna keindahan terhadap suatu film. Pandangan mata penonton sering harus dituntun oleh komposisi gambar yang menarik. Tidak jarang para peresensi film memberikan penilaian terhadap unsur ini karena unsur inilah yang akan menjadi taruhan mata penonton. Jika aspek ini diabaikan, jangan harap penonton akan menilai

film ini indah dan enak ditonton. Seorang sutradara harus mampu mengendalikan aspek ini kepada juru kamera agar tetap menjadi komposisi secara proporsional berdasarkan asas komposisi (Baksin, 2007: 74).

Menurut Ari Sunendio, (dalam Askurifai Baksin, 2007:53), pembentukan suatu komposisi yang dilakukan juru kamera (sebagai hasil kesepakatan bersama sutradara atau penata artistik), yakni dengan cara memadukan unsur-unsur penunjang pokok tersebut disertai dengan daya keindahan yang dimiliki juru kamera, kendati dalam pembentukan suatu komposisi gambar tidak ada suatu ketentuan yang mutlak dan mengikat.

Pemberian bentuk pada gambar agar tampak lebih berkarakter dilakukan juru kamera dengan mengikuti pola-pola perekaman gambar yang cukup umum dan sering digunakan atau diterapkan oleh sutradara pada juru kamera lain, diantaranya:

- a. Menghindarkan suatu penggambaran yang simetris (luas besaran objek sebelah kiri sama dan sebangun dengan luas besaran di sebelah kanan) pada suatu bidang proyeksi layer.
- b. Menghindarkan suatu penggambaran yang berat sebelah atas sebuah objek yang ditempatkan dalam satu bidang *exposed* film.
- c. Menghindarkan suatu penggambaran yang saling menutupi antara elemen visual yang satu dan elemen-elemen visual lainnya dan atau elemen visual yang satu menyembunyikan elemen visual lainnya.
- d. Menghindarkan suatu penggambaran yang berjejal atau lengang atas elemen-elemen visual dalam satu bidang *exposed* pias film.
- e. Menghindarkan suatu penggambaran yang mengurangi perspektif atau menipu perspektif atau juga merusakkan perspektif.
- f. Menghindarkan penempatan garis kaki langit (garis horizon) ditengah bidang *exposed* Pias film.
- g. Menghindarkan suatu penggambaran yang menjadikan nilai suatu elemen visual tidak

sebagaimana harusnya, karena lebihnya dan atau berimbangnya nilai yang diberikan elemen-elemen visual lain dalam satu bidang *exposed* pias film (harus lebih menonjolkan elemen yang dipentingkan).

- h. Mempertahankan, menjaga, dan atau memelihara kesinambungan dari cahaya, tempat, latar belakang objek, kedudukan dan atau gerak (arah) objek (Baksin, 2007:54).

Selain komposisi, Herbert Zettl menjelaskan bagaimana membingkai *shot* (*how to frame a shot*). Ada lima faktor yang akan mempengaruhi *shot* dalam *frame* (bingkai gambar), yakni *field of view*, *headroom*, *nose room*, *close up*, dan *background*.

- a. *Head room* : yang berarti ruang diatas kepala antara batas bingkai dan kepala bagian atas. Hal yang perlu diperhatikan, jangan sampai kepala terpotong. Juga jangan sampai ada ruangan terlalu lebar antara atas kepala dan batas *frame*. Berilah *headroom* (ruang di atas kepala) ala kadarnya agar kepala terlihat tidak menggantung. Oleh karena itu, unsur komposisi perlu dipethatikan terus.
- b. *Nose room* : Unsur ini sering berkaitan dengan akting seseorang dengan arah pandangan ataupun gerak yang bersangkutan. Dengan *nose room*, suatu komposisi pengambilan gambar jadi lebih menarik dan indah. Yang jelas kalau *nose room* lebih banyak digunakan untuk memperlihatkan komposisi saat pengambilan orang sedang bercakap atau menoleh, sedangkan *looking space* cenderung untuk akting seseorang yang sedang berlari atau beralan menuju ke suatu tujuan.
- c. *Background* : Perihal *background* (latar belakang) sebetulnya bukan masalah remeh sebab ada kalanya juru kamera memperlihatkan latar belakang tidak pas, misalnya, karena latar belakang menyatu dengan *foreground* (latar depan) bisa jadi yang muncul kesan latar belakang tumbuh lewat *foreground*. Juga bisa jadi, seseorang

yang di belakangnya terdapat suatu benda dikhawatirkan seolah-olah benda tersebut tumbuh dari kepala objek (dalam Baksin, 2007:54).

4. *Cutting*

Diartikan sebagai pergantian gambar dari suatu *scene* ke *scene* lainnya. *Cutting* termasuk dalam aspek pikturisasi yang berkaitan dengan unsur penceritaan dalam urutan gambar-gambar. Sutradara harus mampu memainkan imajinasinya ketika menangani proses *shooting*. Imajinasi yang berjalan tentunya, bagaimana nantinya jika potongan-potongan *scene* ini diedit dan ditayangkan di monitor.

5. *Continuity*

Unsur ini harus diperhatikan sutradara. *Continuity* adalah unsur persambungan gambar-gambar. Sejak awal, sutradara bisa memproyeksikan pengadegan dari satu *scene* ke *scene* lainnya. Unsur ini tentunya sangat berkaitan erat dengan materi cerita. Menurut Baksin, selain unsur 5c sutradara juga harus merencanakan teknik-teknik pengambilan gambar yang akan diinstruksikan pada juru kamera yang mendukung cerita. Ada beberapa teknik pengambilan gambar antara lain:

- a. *Backlight Shot* : Backlight *shot* adalah teknik pengambilan gambar terhadap objek diruangan yang kurang terang, sementara di luar ruangan cukup banyak pencahayaan, baik buatan maupun alam. Efek dari pengambilan gambar ini objek terlihat hitam, sementara background terang, benderang. Cenderung pada teknik ini objek seolah-olah disembunyikan rupa aslinya. Cocok sekali untuk film-film misteri atau *shot*, yang objeknya sedang gelisah atau kesepian.
- b. *Reflection Shot* : Teknik pengambilan gambar terhadap objek tidak dilakukan langsung ke objeknya, tetapi justru ke arah kaca (atau sungai) yang dapat memantulkan bayangan objek. Biasanya pengambilan gambar semacam ini dilakukan di kereta api saat seseorang karena kesedihannya ingin bepergian jauh. Kesannya memang sesuatu yang hening dan cenderung adegan ini bisa

dilanjutkan dengan alur *flash back* (membayangkan masa lalu).

- c. *Door Frame Shot* : Teknik pengambilan gambar ini sesuai dengan namanya. Pengambilan gambar dilakukan di luar pintu sehingga ketika kamera mengarah ke dalam ruangan pintu tetap masih disisakan untuk memperlihatkan orang di ruangan. Biasanya, adegan-adegan seperti ini untuk memberikan kesan menegangkan, khususnya dalam film horor. Ketika suasana mencekam menghantui penonton, mereka ingin tahu apa sebetulnya yang terjadi di balik pintu.
- d. *Point of Views Shot* : Yakni memperlihatkan *shot* dalam posisi sedang ngobrol resmi kamera akan bergantian mengambil *close up* objeknya.
- e. *Artificial Framing Shot* : Jika juru kamera menempatkan seutas daun tepat di depan kamera hasil *shot*-nya seolah-olah juru kamera mengambil dari ranting pepohonan. Padahal dedaunan yang muncul sebetulnya hanya sengaja ditempatkan oleh juru kamera. Efeknya tentunya gambar dalam *frame* terasa lebih indah, terutama untuk *shot* kondisi di kebun atau hutan.
- f. *Jaws Shot* : Biasanya objek akan tahu jika diambil gambarnya (*dishot*). Namun dalam teknik ini justru seolah-olah objek tidak tahu sehingga ketika kamera menyorot ke arahnya dia agak kaget, tetapi tetap dalam situasi dramatik.
- g. *Framing with Background* : Tujuan teknik pengambilan gambar ini sebetulnya memberi efek keindahan. Jadi objek tetap fokus di depan, tetapi latar belakangnya dimunculkan sesuatu untuk memberi kesan lain terhadap objek tujuan.
- h. *The Secret of Foreground Framing Shot* : Dalam *shot* ini, tujuan pengambilan gambar sebetulnya objek yang berada di depan, hanya latar belakang rupanya mempengaruhi sesuatu yang terjadi pada latar depannya sehingga dia mempunyai andil.
- i. *Tripot Transition* : Pada pengambilan gambar teknik ini, posisi kamera berada di

atas tripot dan beralih dari satu objek ke objek lain secara cepat. Efek dari pengambilan gambar ini sebetulnya sederhana, tetapi memperlihatkan kreativitas dari juru kamera itu sendiri. Meskipun biasa, kalau diterapkan pada *shot* tertentu, akan memberi sentuhan dan makna lain.

- j. *Artificial Hairlight* : Pada teknik ini, rambut objek diberi efek cahaya buatan sehingga mempunyai efek bersinar. Efek ini biasanya dilakukan agar ada nuansa dramatik bagi dua objek yang sedang dialog.
- k. *Fasf Road Effect* : Teknik pengambilan gambar ini memperlihatkan juru kamera berada di dalam mobil yang sedang melaju kencang. Kesan yang ditimbulkan tentunya ada pemandangan jalan yang bergerak begitu cepat memperlihatkan efek kecepatan mobil objek.
- l. *Walking Shot* : Sesuai dengan namanya, teknik ini mengambil gambar pada objek yang sedang berjalan. Kesannya indah karena memperlihatkan seseorang yang sedang jalan terburu-buru atau kondisi ketika seseorang dikejar sesuatu.
- m. *Over Shoulder Shot* : Jika dua orang sedang terlibat dialog, juru kamera bisa mengambil gambarnya lewat bahu masing-masing orang tersebut. satunya agak membelakangi kamera, sementara yang lainnya seolah melihat juru kamera (padahal lawan bicaranya).
- n. *Profil Shot* : Jika dua orang sedang berdialog, tetapi pengambilan gambarnya dari samping, kamera satu memperlihatkan orang pertama dengan *Loking space*-nya. Demikian juga dengan kamera dua akan memperlihatkan hal yang sama (Baksin, 2007:46-53)

Teori Semiotika John Fiske

John Fiske (1987) dalam *Television Culture* menjelaskan dalam sebuah gambar atau teks terdapat beberapa level yang masing-masing menunjukkan maksud dan memiliki tujuan. Ketika menampilkan sebuah objek,

peristiwa, gagasan, kelompok, teks, gambar, audio-visual, atau seseorang paling sedikitnya ada tiga proses yang harus dihadapi oleh penyaji.

Level pertama adalah peristiwa yang ditandakan (*encoder*) sebagai realitas. Bagaimana sebuah peristiwa, gambar, audio-visual dikonstruksi sebagai realitas oleh seorang penyaji. Dalam bahasa televisi ini umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan dan ekspresi. Sedangkan dalam bahasa teks sering diartikan sebagai dokumen, transkrip, foto, gambar dan sebagainya.

Pada tahap berikutnya adalah ketika realitas itu digambarkan. Maksudnya adalah apakah sebuah realitas tadi merepresentasikan suatu hal tertentu atau tidak. Menurut Fiske (1987) dalam Eriyanto (2011). Ketika kita melakukan representasi tentu tidak akan terlepas dari ideologi tertentu.

Untuk menganalisa Film *Rise of The Planets of The Apes*, peneliti menggunakan teori yang dikemukakan oleh John Fiske. Teori yang dikemukakan oleh John Fiske tersebut terkenal sebagai *The Codes of Television* yang menyatakan bahwa peristiwa yang dinyatakan telah diencode oleh kode-kode sosial. Kode-kode sosial tersebut adalah sebagai berikut:

Level Realitas (*Reality*)

Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi).

Level Representasi (*Representation*)

Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaannya), *editing* (perekamannya), *music* (musik) dan *sound* (suara).

Level Ideologi (*Ideology*)

Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *individualism* (individualisme), *patriarchy* (patriarki), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism*

(materialisme) dan *capitalism* (kapitalisme). (dalam Eriyanto, 2011:151)

Film sendiri merupakan salah satu alat komunikasi massa, tidak dapat dipungkiri bahwa antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Film adalah tampilan gambar-gambar dan adegan bergerak yang disusun untuk menyajikan sebuah cerita pada penonton (Montgomery, 2005:342). Film memberikan pengalaman yang amat mengasyikkan. Film membuat orang tertahan, setidaknya, saat mereka menontonnya lebih intens ketimbang medium lainnya.

Animal Welfare

Animal welfare atau kesejahteraan satwa adalah suatu keadaan fisik dan psikologi hewan sebagai usaha untuk mengatasi lingkungannya. Berdasarkan UU No. 18 tahun 2009, Animal welfare adalah segala urusan yang berhubungan dengan keadaan fisik dan mental hewan menurut ukuran perilaku alami hewan yang perlu diterapkan dan ditegakkan untuk melindungi hewan dari perlakuan tidak layak oleh manusia. Cara menilai kesejahteraan hewan dikenal dengan konsep “Lima Kebebasan” (Five of Freedom) yang dicetuskan oleh kerajaan Inggris sejak tahun 1992. Lima unsur kebebasan tersebut terdiri dari bebas dari rasa lapar dan haus, bebas dari rasa tidak nyaman, bebas mengekspresikan perilaku normal, dan bebas dari rasa stress dan tertekan. Kelima faktor kebebasan tersebut saling berkaitan dan akan berpengaruh pada semua faktor apabila salah satu tidak terpenuhi dan terganggu dan berujung pada eksploitasi satwa atau animal abuse. (Widyandani: 2016)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dengan jenis Kualitatif. Penelitian kualitatif adalah riset yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Riset ini tidak

mengutamakan besarnya populasi sampling bahkan populasi dan sampling sangat terbatas (Kriyantono, 2006: 56)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kualitatif karena subjek dan objek yang saya teliti yakni sebuah film dengan mengkaji tanda-tanda dan makna yang berada dalam adegan film. Untuk memperjelas suatu tanda dan makna dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara secara mendalam, peneliti melakukan kegiatan wawancara membahas seputar film yang akan dijadikan penelitian oleh peneliti.

HASIL PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan memberikan hasil sebagai berikut: Dalam level realitas peneliti menemukan fakta-fakta adanya unsur tindak eksploitasi dalam adegan dalam film *Rise of The Planets of The Apes* melalui kode-kode sosial seperti yang muncul dalam film *Avatar*, yaitu kode *behavior* (perilaku), *expression* (ekspresi), *gesture* (gerakan), *speech* (dialog), *camera* (kamera) dan *ideology* (ideologi).

Pada kategori *behavior* (perilaku) dapat kita lihat bagaimana para kera seperti Bright Eyes dan Caesar yang sehari-harinya tenang dan tidak melakukan hal aneh apapun berubah menjadi sangat agresif, mereka berlari ketakutan, dan mereka terlihat tidak tenang akibat perlakuan manusia hal ini melanggar Five of Freedom karena kera terlihat tidak nyaman, tertekan dan ketakutan. Manusia sendiri memperlihatkan bahwa mereka perilaku mereka sangat tidak baik, seperti Steven yang selalu rela melakukan apapun tanpa memikirkan baik buruknya untuk uang, lalu John yang berkedok sebagai pemilik konservasi akan tetapi kenyataannya ia menjual kera-kera tersebut untuk menjadi objek uji coba Gen-Sys, dan Dodge sebagai pengurus para kera kenyataannya ia tidak memperlakukan mereka dengan baik bahkan ia tidak segan-segan melakukan kekerasan jika ia merasa kesal terhadap kera.

Pada kode *expression* (ekspresi), digambarkan bahwa para kera memperlihatkan rasa sakit, tertekan dan tidak nyaman mereka dengan raut wajah yang menyeringai, hal itu terjadi pada beberapa scene yang peneliti paparkan seperti adegan saat Caesar di siram air dari selang berkekuatan tinggi oleh Dodge, raut wajahnya memperlihatkan bahwa ia sangat menderita. Hal ini membuktikan bahwa ekspresi mereka memperlihatkan rasa sakit, tidak nyaman dan tertekan tentu saja hal ini melanggar Five of Freedom.

Pada kode *gesture* (gerakan), secara gamblang kita dapat melihat banyak gerakan yang memperlihatkan kekerasan terhadap kera dalam film ini.

Pada kode *Speech* (Dialog), perbincangan yang dilakukan para tokoh yang ada di film ini memperlihatkan bahwa terdapat kata-kata yang mengandung unsur kekerasan, paksaan, dan ambisi untuk memiliki segalanya tanpa memikirkan hal lain, dan dari percakapan tokoh-tokoh khususnya Steven dan John bahwa mereka sangat mementingkan materi dan tidak peduli pada hal lain maka didapati kode ideologi matrealisme.

Dalam level representasi peneliti menemukan fakta-fakta adanya unsur eksploitasi satwa melalui kode kamera. Eksploitasi dapat tergambar melalui cara kerja kamera yang menyasartentang perburuan, eksperimen dan kekerasan yang diterima kera, dan melalui beberapa teknik pengambilan gambar seperti pengambilan sudut kamera dan besarnya gambar menambah kesan yang lebih nyata bahwa kera tersebut sedang menerima eksploitasi yang dilakukan manusia dan mereka sangat menderita.

Terakhir, pada level ideologi peneliti menyimpulkan bahwa dari level realitas khususnya level *speech* (dialog) bahwa film *Rise of The Planets of The Apes* mengandung ideologi matrealisme. Ideologi matrealisme terlihat kental sekali pada tokoh Steven dan John. Steven seorang pemimpin perusahaan dan

seorang pebisnis hanya peduli pada keuntungan (uang) yang diterima perusahaan akan tetapi ia tidak peduli terhadap kera yang menjadi objek eksperimennya, lalu John yang seorang pemilik penangkaran kera, ia ternyata menjual kera-kera yang ada di penangkarannya kepada Gen-Sys padahal ia seharusnya melindungi kera-kera tersebut, hal ini di dasari karena ia mementingkan uang yang diterimanya dari Gen-Sys, dan juga saat Dr. Will menyuapnya ternyata ia mau dan melanggar aturan seharusnya yang ditetapkan pengadilan.

KESIMPULAN

Berdasarkan atas tujuan, data yang diperoleh dari lapangan baik melalui dokumentasi maupun wawancara dan studi pustaka serta pembahasan maka penelitian ini menyimpulkan bahwa film *Rise of The Planets* ini merepresetasikan eksploitasi terhadap kera melalui kode-kode dari *codes of television* John Fiske. Dalam level realitas peneliti menemukan fakta-fakta adanya unsur tindak eksploitasi dalam adegan dalam film *Rise of The Planets of The Apes* melalui kode-kode sosial seperti yang muncul dalam film *Rise of The Planets of The Apes*, yaitu kode *behavior* (perilaku), *expression* (ekspresi), *gesture* (gerakan), *speech* (dialog), *camera* (kamera) dan *ideology* (ideologi). Eksploitasi satwa tergambar dari perilaku kera yang tidak normal seperti berteriak dan berlari ketakutan, lalu ekspresi para kera yang menyeringai menggambarkan bahwa mereka dalam keadaan tidak nyaman, gerakan yang di perlihatkan Caesar dalam salah satu scene memperlihatkan bahwa ia ketakutan dengan mengangkat tangannya untuk menutupi kepalanya,

Dalam level representasi peneliti menemukan fakta-fakta adanya unsur eksploitasi satwa melalui kode kamera. Melalui beberapa teknik pengambilan gambar seperti pengambilan sudut kamera tergambar tentang perburuan, eksperimen dan kekerasan yang diterima kera lebih nyata terlihat.

Pada level ideologi peneliti menyimpulkan bahwa dari level realitas khususnya level *speech* (dialog) bahwa film *Rise of The Planets of The Apes* mengandung ideologi matrealisme, hal ini terlihat pada bagian dialog “Kita menghadapi hal yang sangat berharga dari segala hal yang kita kembangkan. Kau membuat sejarah dan aku membuat uang”.

Secara tidak langsung film ini menyampaikan pesan bahwa manusia tidak boleh merasa dominan di dunia ini sehingga dapat semena-mena terhadap makhluk hidup lainnya khususnya hewan, hewan memiliki hak dan kesejahteraan hidup yang sama dengan manusia karena mereka pun memiliki perasaan, karena jika manusia terus-menerus melakukan eksploitasi maka akibatnya akan kembali lagi ke manusia itu sendiri. Diharapkan para penonton dapat memahami pesan yang terkandung dalam film ini agar di terapkan pada kegiatan sehari-hari dan juga semoga para film maker kedepannya dapat kembali membuat film dengan konten serupa dengan dilengkapi data lengkap kejadian di dunia nyata agar penonton dapat lebih memahami pesan yang terdapat di dalam film tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro, Lukiat Komala dan Siti Karlinah, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. 2007. Bandung: Simbiosia Rekatam Media.
- Eriyanto. 2011. *Analisis Wacana: pengantar analisis teks media*. Yogyakarta: LKiS
- Fiske, John. 1987. *Television Culture*. London: Routledge & Metheun.
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Montgomery, Tammy L. 2005. *Interpretations: writing, reding, and critical thinking*. Pearson Education: New York.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Metode Penelitian Komunikasi Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sobur, Alex. 2009. *Analisis Teks Media “Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing”*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja RosdaKarya
- Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. 2011. *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Widyayandani, Wita, Agustin, Herlina, Indonesia, 2016. *Mereka Bukan Bin(A)tang TV Biasa*. Jawa Barat: PROFAUNA Indonesia