

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Komunikasi Massa**

#### **1. Definisi Komunikasi Massa**

Komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar dengan peredaran yang luas, program radio dan televisi yang ditujukan kepada masyarakat, serta film yang ditayangkan di bioskop (Effendi: 2007). Menurut Bittner, komunikasi massa mengacu pada proses komunikasi dimana pesan-pesan disampaikan melalui media massa kepada sejumlah besar orang. Media massa merupakan sarana utama komunikasi massa untuk penyebaran informasi di kalangan masyarakat. Media tersebut dapat berupa media cetak seperti koran, majalah dan buku; media elektronik seperti radio dan televisi; dan media digital (*internet*). Karakteristik penting lain dari komunikasi massa adalah khalayaknya yang sangat besar. (Ardianto: 2004)

Menurut Peter L Berger<sup>1</sup> komunikasi massa didefinisikan secara luas sebagai komunikasi yang berlangsung dengan menggunakan media massa seperti televisi dan radio dan ditujukan kepada khalayak yang luas, heterogen dan anonim. Ilmu komunikasi massa merupakan kajian yang berusaha memahami simbol-simbol yang diciptakan, diproses dalam sistem, yaitu dengan bantuan media massa, sehingga menimbulkan efek dan diuji dalam suatu teori yang digeneralisasikan yang menjadi fenomena yang banyak dikaitkan dengan proses komunikasi. Artinya komunikator dalam

---

<sup>1</sup>Skripsi: Sylvi Dhea Agesti: Strategi Pemberitaan Surat Kabar Dalam Menghadapi Persaingan Dengan Media Online Hal.14

komunikasi massa, dengan menyebarkan pesan-pesannya, bermaksud mencoba berbagi pengertian dengan jutaan orang yang tidak saling mengenal atau tidak mengenal satu sama lain.

Sifat heterogen dari komunikasi massa terletak pada kenyataan bahwa khalayak terdiri dari orang-orang yang berbeda aktivitas, berbeda usia, adat istiadat, kebiasaan dan budaya. Anonimitas terletak pada kenyataan bahwa khalayak yang ada terdiri dari orang-orang, yang masing-masing tidak mengenal satu sama lain.

## **2. Ciri-Ciri Komunikasi Massa**

Terdapat 6 ciri-ciri komunikasi massamenurut (Alo: 2011) yaitu:

### **a. Sifat Komunikator**

Menurut sifat penggunaan media atau saluran pada tingkat profesional dengan menggunakan teknologi tinggi melalui perusahaan industri, kepemilikan media adalah organisasi bisnis kelembagaan, dengan struktur, fungsi, dan misi tertentu.

### **b. Sifat Pesan**

Pesan komunikasi massa bersifat umum dan *universal* tentang hal-hal yang berbeda dari tempat yang berbeda. Isi dari media itu sendiri menyangkut berbagai peristiwa yang harus diketahui oleh masyarakat umum.

### **c. Sifat Media Massa**

Salah satu ciri komunikasi massa adalah sifat media massa. Komunikasi massa tampaknya lebih mengandalkan teknologi pesan menggunakan layanan industri untuk reproduksi. Dengan bantuan industri ini, berbagai

pesan dapat sampai ke konsumen dengan benar, cepat dan berkesinambungan.

#### **d. Sifat Komunikatif**

Komunikatif dalam komunikasi massa adalah konsumen. Konsumen adalah masyarakat umum yang sangat beragam, heterogen dari segi demografi, geografi, dan psikografis. Jumlah komunikatif sangat banyak, dan beberapa di antaranya tidak saling mengenal, tetapi pada waktu dan tempat yang sama menerima pesan yang sama dari media tertentu.

#### **e. Sifat Efek**

Komunikasi massa memiliki efek tertentu. Secara umum, ada tiga efek komunikasi massa berdasarkan teori hierarki efek, yaitu: efek kognitif (pesan komunikasi massa menyebabkan konsumen berubah dalam hal pengetahuan, sikap dan pendapat tentang apa yang mereka terima), efek afektif (pesan komunikasi massa menyebabkan perubahan perasaan tertentu pada konsumen) dan efek kehendak (pesan komunikasi massa membuat orang memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu).

#### **f. Sifat Umpan Balik**

Umpan balik dari komunikasi massa biasanya lebih terlambat. Kembalinya reaksi pesan kepada sumbernya tidak terjadi secara bersamaan, tetapi setelah pembawa pesan telah menyebar atau pesan telah memasuki kehidupan masyarakat tertentu.

### 3. Fungsi Komunikasi Massa

Menurut Dominic (Ardianto, 2004) fungsi komunikasi massa adalah sebagai berikut:

#### **a. Fungsi Pemantauan (*Monitoring*)**

Komunikasi massa dalam hal ini tidak terlepas dari peran media sebagai penjaga dalam struktur sosial masyarakat, media dapat disebut sebagai instrumen kontrol sosial

#### **b. Fungsi Interpretasi (*Interpretation*)**

Komunikasi massa memenuhi fungsi bahwa media menyediakan berita atau data, fakta dan informasi sebagai saluran untuk menyampaikan pengetahuan dan pendidikan kepada khalayak.

#### **c. Fungsi Keterikatan (*Linkage*)**

Komunikasi massa dalam fungsi terkaitnya adalah bahwa saluran media dapat digunakan sebagai alat pemersatu bagi khalayak atau komunitas yang berbeda satu sama lain.

#### **d. Fungsi Penyebaran Nilai (*Transmission Of Value*)**

Komunikasi massa sebagai fungsi penyebaran nilai mengacu pada bagaimana individu atau kelompok sasaran dapat mengadopsi perilaku dan nilai-nilai kelompok lain. Hal ini karena media sebagai saluran telah menyajikan pesan atau nilai yang berbeda kepada orang yang berbeda.

#### **e. Fungsi Hiburan (*Entertainment*)**

Komunikasi massa berfungsi sebagai sarana hiburan, media sebagai saluran komunikasi massa dapat menciptakan pesan-pesan yang dapat membangkitkan rasa senang pada khalayak. Padahal, kondisi ini menjadi

nilai tambah komunikasi massa yang selalu menghibur, meski isi pesannya tidak murni menghibur.

## **B.Makna**

Makna menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dapat diartikan sebagai memperhatikan setiap kata yang tertulis, atau maksud pembicara atau penulis, atau pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan.<sup>2</sup>

Menurut A.M. Moefad mengatakan: Pengertian mendefinisikan sebagai; "kemampuan total untuk menanggapi bentuk-bentuk linguistik".(Sobur: 2004)

Menurut Origen dan Richard, makna (pemikiran atau acuan) adalah hubungan antara lambang (*symbol*) dengan acuan. Hubungan antara simbol dan acuan bersifat tidak langsung, sedangkan hubungan antara simbol dan referensi bersifat langsung. Pengertian makna ini sama dengan istilah "roh", acuan adalah hubungan antara suatu lambang dengan suatu acuan atau acuan atau konsep. Dari sudut pandang linguistik, makna dipahami sebagai apa yang kita tafsirkan atau maksudkan. (Sudrayat, 2009)

## **C.Hiperrealitas**

Hiperrealitas adalah salah satu konsep pemikiran Jean Baudrillard, yang lahir pada tahun 1929 di Reims, Perancis. Baudrillard dikenal sebagai sosiolog, kritikus budaya dan ahli teori *Post Modernisme*, salah satunya adalah teori simulasi dan hiperrealitas. Hiperrealitas adalah dunia realitas *artifisial* (tidak alami, buatan) dan *superfisial* (tidak bermutu, dangkal dan hanya di permukaan) yang dibuat menggunakan teknologi pemodelan dan visualisasi

---

<sup>2</sup><https://kbbi.web.id/makna> diakses pada 01/07/2021

yang mengambil alih dunia realitas alami. Kedua konsep ini tidak dapat dipisahkan dari pemikiran Baudrillard. Hiperrealitas adalah keadaan runtuhnya realitas yang diambil alih oleh rekayasa model teknis (gambar, halusinasi, dan simulasi) yang ditanggapi sebagai realitas yang dianggap lebih nyata dibandingkan dengan kenyataan yang alami. (Piliang, 1998)

Hiperrealitas tidak ada hubungannya dengan realitas, karena dunia biasanya mewakili atau menggambarkan, tetapi mengacu pada dirinya sendiri (*Self Reference*). Singkatnya, hiperrealitas dapat diartikan sebagai sesuatu yang melampaui aktualitas/realitas. Artinya, fenomena baru yang muncul dengan karakter, ciri, gejala, kondisi sosial yang berbeda, dan melampaui realitas aslinya.

Hiperrealitas berarti tidak adanya dunia nyata, hanya adegan atau gambar semu tanpa makna yang berarti. Hiperrealitas menjadi gambaran yang menciptakan objek yang menarik perhatian seseorang, seperti seni, rumah, kebutuhan sehari-hari, citra ideal diri sendiri, dll, yang direpresentasikan menggunakan berbagai media dengan model yang lebih ideal atau sempurna daripada yang ada di dunia nyata. Pada tahap ini, batas antara simulasi dan realitas bergeser sedemikian rupa sehingga sulit untuk membedakan yang nyata dari yang tidak nyata.

Realitas terdistorsi/menghilang ketika dunia tidak nyata (fantasi, halusinasi, ilusi) yang merupakan realitas semu dianggap sebagai realitas (kenyataan), ketika realitas maya (*virtual reality*) lebih diutamakan daripada realitas yang sebenarnya. Ketika realitas mencapai titik lenyapnya dan segala

sesuatu yang sebelumnya tidak dianggap nyata sekarang dianggap sebagai realitas nyata, masyarakat modern bergerak menuju titik kritis dalam realitas, dunia pasca-nyata. Segala sesuatu menjadi realitas yang tidak nyata atau realitas semu yang tampak nyata, seperti sebuah objek yang dapat merepresentasikan realitas melalui penandanya, yang memiliki makna atau tanda tertentu.

Dalam hal ini, realitas merupakan acuan terhadap apa yang ditandakan, tetapi dapat juga muncul sebagai objek yang tidak terkait dengan acuan atau realitas tertentu. Oleh karena itu fantasi atau halusinasi yang telah menjadi kenyataan. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai hiperrealitas, yaitu penciptaan (citra, gambaran) oleh model, realitas tanpa acuan atau duplikasi realitas dengan berbagai alat reproduksi. Benda atau objek yang merupakan hasil reproduksi ikonik (salinan atau duplikasi) realitas, baik realitas masa kini maupun masa lalu. Dalam hal ini, masuk ke zona hiperrealitas. Nama lain dari benda jenis ini adalah benda tiruan, pemalsuan, atau kilcha. Berikut ini adalah konsep-konsep yang digunakan Baudrillard untuk mengidentifikasi hiperrealitas, yaitu:

### **1. Ekstasi**

Ekstasi adalah analogi Baudrillard untuk menggambarkan jenis "mabuk" yang diderita masyarakat modern dalam komunikasi, komoditas, konsumsi, hiburan, seksualitas, dan politik. Menurut Baudrillard, ekstasi adalah keadaan mental dan spiritual setiap manusia yang berputar-putar sedemikian rupa sehingga kehilangan semua makna dan memancarkan

kekosongan. Orang yang tenggelam dalam pusaran siklus nafsu menjadi tidak berarti dan tidak berharga secara moral pada titik ekstrim.

Bagi seseorang yang tenggelam dalam ekstasi, dunia ini tidak dialektis tetapi bergerak ke arah yang ekstrem. Mereka tidak berusaha untuk keseimbangan, tetapi mengabdikan dirinya untuk antagonisme radikal. Bukan untuk rekonsiliasi atau sintesis moral, tetapi untuk dekonstruksi semua asumsi moral. Sebuah permainan untuk anak kecil, awalnya mikrokosmos di mana anak mengembara di dunia fantasi, ilusi dan imajinasi, menciptakan kreasi sendiri dan mengubahnya menjadi sarana komunikasi.

## **2. Simulasi**

Pemodelan adalah penciptaan bentuk nyata dengan model yang tidak memiliki asal atau referensi realitas, memungkinkan orang untuk membawa supranatural, ilusi, fantasi, imajinasi menjadi kenyataan dalam masyarakat konsumen. (Piliang, 1998) Simulasi adalah penciptaan model realitas tanpa realitas nyata. Baudrillard memandang era simulasi dan hiperrealitas sebagai bagian dari rangkaian fase visualisasi yang berurutan, sebagai berikut:

- 1) Gambar adalah cerminan utama dari kenyataan
- 2) Menutup dan mendistorsi dasar realitas
- 3) Menutupi keadaan yang mendasari realitas
- 4) Menyebabkan perpecahan di setiap bagian realitas, ini adalah kemurnian simulacrum itu sendiri.



Simulasi dimulai dengan proses hiperrealitas yang menghilangkan referensi ke preferensi tanda. Baudrillard menekankan tujuan simulasi sebagai suatu proses reproduksi dalam bentuk kreasi objek yang disimulasikan, yaitu objek berdasarkan referensi yang tidak nyata atau yang tidak jelas asalnya. Kembali ke analogi peta, kini ada suatu wilayah (realitas) yang asal-usulnya tidak jelas (imajiner). Hiperrealitas bahkan berhasil menyelesaikan kontradiksi antara yang nyata dan yang imajiner ini. Ketidaknyataan tidak lagi terletak pada mimpi dan fantasi atau di akhirat, tetapi pada kemiripan halusinasi dengan realitas itu sendiri.

### **3. Simulacra**

Materi simulasi adalah model produksi, hiperrealitas adalah keadaan atau pengalaman objek, ruang yang mereka hasilkan. Awal era hiperrealitas ditandai dengan larutnya makna, tanda, dan realitas yang ditangkap oleh pemain tanpa tanda. Dunia hiperrealitas adalah dunia reproduksi yang berurutan, yang disebut Baudrillard sebagai simulacrum.

Simulacrum adalah objek yang bukan milik realitas sosial, objek yang diciptakan dalam kerangka pencampuran realitas dengan fantasi, fiksi, halusinasi, dan nostalgia sedemikian rupa sehingga perbedaan di antara mereka sulit untuk dibedakan. Reproduksi nostalgia mencerminkan kepanikan postmodern yang disebabkan oleh hilangnya tanda dan realitas sebagai akibat dari kondisi modern yang mengasingkan seseorang dari akar budayanya sendiri.

#### **4. Representasi**

Representasi mengontrol hubungan yang tak terpisahkan antara tanda dan realitas yang dirujuknya. Representasi adalah simbol atau tanda yang berfungsi sebagai representasi realitas. Representasi mewakili realitas dengan cara yang berbeda, sedangkan simulasi mewakili berbagai bentuk realitas. Representasi suatu objek memenuhi fungsi tanda. Dalam simulasi, tanda berperan sebagai objek.

#### **5. Tanda, Penanda dan Petanda**

Tanda dulunya diasosiasikan dengan objek, tapi sekarang asosiasi itu telah dihilangkan. Tanda-tanda tidak lagi menunjuk pada kenyataan. Sekarang kita memahami bahwa ini adalah "permainan penanda" yang lengkap. Tanda hanya terkait dengan tanda lain, dan maknanya terungkap dalam hubungan tersebut. Tanda (atribut) merupakan elemen dasar semiotika dan komunikasi, yaitu segala sesuatu yang mengandung makna memiliki dua unsur, yaitu penanda (bentuk) dan petanda (makna). Makna adalah hubungan antara penanda dan petanda yaitu hubungan tertentu dari gambaran mental dengan makna.

#### **6. Kode**

Kode adalah cara menggabungkan tanda-tanda yang diterima secara sosial sehingga pesan dapat diteruskan dari satu orang ke orang lain. Kita bergerak dari masyarakat yang didominasi oleh tanda dan kode yang terkait dengan komoditas ke masyarakat yang didominasi oleh tanda dan kode secara lebih luas. Menurut Baudrillard, kita sedang bergerak ke arah

universal membentuk sistem tanda abstrak yang dapat dijadikan contoh. (Piliang, 1998)

## **7. Citra**

Citra adalah sesuatu yang dapat dilihat oleh indera tetapi tidak memiliki keberadaan yang substansial. Realitas yang diciptakan oleh teknologi baru ini telah melampaui realitas nyata dan telah menjadi model referensi baru bagi masyarakat. Gambar lebih meyakinkan daripada fakta. Oleh karena itu, simulasi yang dihasilkan masyarakat bukanlah komoditas, melainkan citra atau harapan dari sebuah komoditas.

## **D. Masyarakat Modern**

### **1. Definisi Masyarakat Modern**

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), masyarakat dalam arti luas adalah sekelompok orang yang terikat oleh budaya yang mereka anggap sama, atau sekelompok orang yang merasa memiliki bahasa yang sama, yang menganggap diri kelompok itu, atau yang mengikuti bahasa standar yang sama. Sedangkan masyarakat dalam bahasa Inggris adalah “*society*” berasal dari kata Latin “*socius*” yang berarti "teman". Istilah masyarakat sendiri berasal dari bahasa Arab “*syaraka*” yang berarti “berpartisipasi”.

Masyarakat dalam adalah sekumpulan manusia yang saling “bergaul” atau “berinteraksi” Menurut Phil masyarakat adalah pribadi sebagai suatu kesatuan sosial dan suatu tatanan yang senantiasa ditemukan secara berulang – ulang. Menurut Dannerius Sinaga masyarakat adalah

orang yang menempati suatu wilayah baik secara langsung maupun tidak langsung, saling berhubungan sebagai keinginan untuk pemenuhan kebutuhan, secara tidak langsung berkaitan satu sama lain, karena latar belakang sejarah, politik atau budaya yang sama, dihubungkan oleh rasa solidaritas sebagai satu kesatuan sosial.<sup>3</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat diartikan bahwa masyarakat adalah suatu entitas atau kelompok yang memiliki hubungan dan interaksi, serta memiliki beberapa kesamaan karakteristik, seperti sikap, tradisi, perasaan, dan budaya yang membentuk tatanan. Diikuti oleh definisi berikut: "Modern" di mana kata dasar "modern" berasal dari bahasa Latin "*modernus*" yang dibentuk dari kata "*Modo*" dan "*Ernus*". *Modo* berarti jalan dan *Ernus* mengacu pada periode waktu saat ini. Modernisasi berarti bergerak menuju masa kini atau bergerak menuju masyarakat modern. Modernisasi bukan lagi kata asing bagi masyarakat. Hampir setiap negara pernah mengalami era modernisasi.

Modernisasi didefinisikan sebagai bentuk perubahan sosial. Perubahan masyarakat mulai dari masyarakat tradisional menuju masyarakat modern. Berdasarkan kedua pengertian di atas, dapat dikemukakan bahwa masyarakat modern adalah sekelompok manusia yang memiliki satu kesatuan bahasa baku dan mampu berperilaku, berpikir, dan bertindak sesuai tuntutan zaman. (Soekanto: 2007)

---

<sup>3</sup>Skripsi: Handi Tristanto: Sistem Bawon Di Desa Mungseng Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung.

Masyarakat modern adalah masyarakat yang tidak terikat oleh adat istiadat. Tradisi yang menghambat kemajuan segera ditinggalkan demi merangkul nilai-nilai baru yang secara rasional diyakini akan membawa kemajuan dan memudahkan penerimaan ide-ide baru. Dari segi hukum, dijelaskan bahwa solidaritas sosial bersifat organis dalam masyarakat modern (Amiruddin: 2010)

Modernisasi tidak hanya menyangkut aspek material, tetapi juga aspek immaterial seperti pemikiran, perilaku, gaya berpakaian dan sebagainya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa modernisasi adalah suatu proses perubahan pandangan dan mentalitas seseorang sebagai masyarakat modern agar dapat hidup dengan tuntutan zaman sekarang. Sikap dan mentalitas yang dapat menumbuhkan modernisasi antara lain ketekunan, ketepatan waktu, berani mengambil risiko, disiplin, daya saing, keadilan, kejujuran, toleransi, dan kepedulian terhadap lingkungan.

Dalam kehidupan individu dan masyarakat dapat dilihat nilai-nilai modern yaitu individualitas, materialisme, rasionalitas, disiplin, pemuliaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Nilai-nilai tersebut telah memasuki kehidupan masyarakat sehingga pemikiran, sikap dan perilaku dibentuk oleh nilai-nilai modern tersebut. Dari sini dapat disimpulkan bahwa masyarakat modern adalah kelompok sosial yang terus mengalami perubahan ke arah yang lebih progresif, yang ditandai dengan keterbukaan terhadap pengaruh eksternal dan penggunaan teknologi. Masyarakat modern identik dengan

masyarakat perkotaan. Kota dapat diartikan sebagai wilayah di mana kelas sosial yang berbeda hidup.

## **2. Kelas Sosial**

Menurut Philip Kotler, kelas sosial adalah pembagian masyarakat yang relatif homogen dan bertahan lama yang memiliki struktur hierarkis dan yang anggotanya memiliki nilai, minat, dan perilaku yang sama.(Kotler: 2005).Menurut Engel, Kelas sosial adalah bagian dari masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang memiliki nilai, minat, dan perilaku yang sama. Sedangkan menurut Ujang Sumarwan, kelas sosial adalah pembagian masyarakat ke dalam kelas-kelas yang berbeda. Perbedaan kelas menggambarkan perbedaan dalam pendidikan, pendapatan, properti, gaya hidup, dan nilai-nilai yang diterima. Kelas sosial akan mempengaruhi jenis produk, jasa, dan merek yang dikonsumsi konsumen. Kelas sosial juga mempengaruhi pilihan konsumen atas lokasi bisnis, studi, dan rekreasi.(Sumarwan: 2004)

Kelas sosial juga dapat didefinisikan sebagai faktor sosial budaya lain yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku pembeli, yang dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan tingkat pendapatan, jenis perumahan dan lokasi tempat tinggal. Kelas sosial tidak selalu ditentukan oleh satu faktor seperti pendapatan, tetapi diukur dengan kombinasi pekerjaan, pendidikan, kekayaan, dan variabel lainnya.(Irawan: 2008)

Dalam masyarakat yang tertib terdapat sistem strata sosial yang merupakan ciri yang tetap dan alamiah. Pengertian kelas sosial dalam hal ini

sama dengan istilah lapisan sosial, tanpa membedakan pembagian kelas. Sedangkan standar atau kriteria yang biasa digunakan untuk mengelompokkan anggota masyarakat ke dalam kelas-kelas tertentu adalah kekayaan, kekuasaan, kehormatan, dan pengetahuan. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan kelas sosial adalah suatu kelompok yang terdiri dari sejumlah orang yang dapat dianggap memiliki nilai, minat dan perilaku yang sama tetapi dipengaruhi oleh faktor lain seperti pendidikan, pendapatan dan kehidupan yang berbeda.

Setiap masyarakat yang sedang atau telah melalui masa transisi akan menunjukkan pola perkembangan yang ditandai dengan gejala dan tantangan khusus yang terkait dengan posisi geografis, ekonomi, dan politik. Salah satunya adalah terjadinya pergolakan dan perubahan struktur masyarakat, terkait dengan berubahnya posisi kelompok sosial yang memiliki peran dan kekuasaan dalam menentukan arah perubahan tersebut. Dari situasi seperti itu, dapat diamati dan dipahami bahwa ada kekuatan-kekuatan sosial yang menciptakan kelompok-kelompok sosial terkemuka (elit) dan kegiatan kelompok-kelompok sosial tersebut untuk melakukan transformasi masyarakat menjadi bangsa modern (Soelaeman: 2011)

Kelas sosial mengacu pada pengelompokan orang menurut perilaku mereka berdasarkan posisi ekonomi mereka di pasar. Kelompok dengan status mencerminkan harapan masyarakat terhadap gaya hidup masing-masing kelas, dan juga menjadi nilai sosial yang dapat mempengaruhi, secara positif atau negatif, rasa hormat yang ditunjukkan kepada masing-

masing kelas. Kelas sosial ditentukan tidak hanya oleh faktor seperti pendapatan, tetapi juga diukur dengan kombinasi pekerjaan, pendapatan, pendidikan, kekayaan, dan variabel lainnya. (Setiadi: 2003) Dalam beberapa sistem sosial, anggota kelas yang berbeda mengambil peran tertentu dan tidak dapat mengubah posisi sosial mereka. Di Amerika Serikat, bagaimanapun, batas-batas antara kelas sosial tidak tetap atau kaku, orang mungkin naik ke kelas sosial yang lebih tinggi atau jatuh ke kelas sosial yang lebih rendah. (Kotler: 2006)

Definisi atau pemahaman evolusi kelas sosial penting untuk memahami konsumsi karena ada dua alasan utama, yaitu: Pertama, konsumen memimpin gaya hidup yang tersirat oleh kelas mereka yang sebenarnya, bahkan ketika orang terdaftar atau diwakili dalam struktur turun kelas sosial. Kedua. Gaya hidup kelas menengah ke atas cenderung menurun dan menjadi sesuatu yang diterima masyarakat kelas bawah.

### **3. Variabel Kelas Sosial**

Variabel menjadi hal yang paling penting dalam penelitian sosiologis dan lainnya yang berkaitan dengan kelas sosial, terdapat 3 variabel utama dalam kelas sosial, yaitu:

#### **a. Variabel Ekonomi**

Pekerjaan, pendapatan, dan kekayaan sangat penting karena apa yang dilakukan orang untuk mencari nafkah tidak hanya menentukan berapa banyak yang harus dibelanjakan keluarga, tetapi juga sangat penting dalam menentukan penghargaan yang diberikan kepada anggota keluarga. Kekayaan biasanya merupakan hasil dari akumulasi pendapatan



dari masa lalu. Dalam bentuk tertentu, seperti kepemilikan perusahaan atau kepemilikan saham dan obligasi. Kekayaan merupakan sumber pendapatan masa depan yang memungkinkan sebuah keluarga mempertahankan kelas sosial (atas) dari generasi ke generasi.

#### **b. Variabel Interaksi**

Prestise pribadi, asosiasi, dan sosialisasi adalah inti dari kelas sosial. Orang dijunjung tinggi ketika orang lain memperlakukan mereka dengan hormat. Prestise adalah perasaan di benak orang yang mungkin tidak selalu disadari keberadaannya. Asosiasi adalah variabel yang berhubungan dengan hubungan setiap hari. Orang-orang memiliki hubungan sosial yang erat dengan orang-orang yang senang melakukan hal yang sama, dengan cara yang sama, dan berinteraksi dengan mereka, suatu proses di mana orang memperoleh keterampilan, sikap, dan kebiasaan untuk terlibat dalam kehidupan komunitas orang yang tertarik untuk berpartisipasi .

#### **c. Variabel Politik**

Kekuasaan, kesadaran kelas dan mobilitas penting dalam memahami aspek politik dari sistem berlapis. Kekuasaan adalah kemampuan individu atau kelompok untuk menjalankan kehendak mereka atas orang lain. Sementara ini adalah subjek analisis oleh banyak ahli teori kelas sosial, variabelnya adalah; ini kurang menarik bagi pemasar langsung. Kesadaran kelas mengacu pada sejauh mana orang-orang dalam kelas sosial menyadari kelompok mereka sendiri dengan kepentingan politik dan ekonomi bersama. Mobilitas dan kontinuitas adalah konsep kembar

yang terkait dengan stabilitas atau ketidakstabilan sistem berlapis.  
(Setiadi, 2003)

#### **4. Karakteristik Kelas Sosial**

Terdapat enam karakteristik utama kelas sosial di suatu kelompok masyarakat, yaitu:

##### **a. Kelas Atas Tinggi**

Kelas atas adalah kelas sosial elit, hidup dari warisan yang kaya dan latar belakang keluarga yang terkenal. Mereka memberikan sumbangan besar, memengaruhi lebih dari satu rumah, pesta perayaan dan sebagainya.

##### **b. Kelas Atas Rendah**

Pengaruh pendapatan tinggi atau kekayaan melalui kemampuan luar biasa dalam pekerjaan atau bisnis. Mereka biasanya aktif dalam kegiatan sosial dan kemasyarakatan, membeli ikon seperti mobil mahal dan rumah untuk diri mereka sendiri dan anak-anak mereka.

##### **c. Kelas Menengah**

Karena mereka tidak memiliki status perkawinan atau aset, perhatian utama mereka adalah "karier". Mereka akan mendapatkan posisi dari para profesional, eksekutif, dan wirausahawan independen. Oleh karena itu, mereka bergantung pada pendidikan, keterampilan profesional dan administrasi.

##### **d. Kelas Pekerja**

Ini terdiri dari orang-orang yang menjadi panutan, terlepas dari pendapatan, pendidikan atau profesi mereka.

#### **e. Kelas Bawah Tinggi**

Kelas bawah bekerja meskipun standar hidup mereka hanya di atas garis kemiskinan. Mereka melakukan pekerjaan tidak terampil dengan upah yang sangat rendah, bahkan ketika mereka mencoba untuk naik ke kelas yang lebih tinggi.

#### **f. Kelas Bawah Rendah**

Kelas bawah hidup bergantung dengan kesejahteraan tunjangan sosial, kemiskinan terlihat jelas dan mereka biasanya menganggur. (Setiadi, 2003)

### **5. Indikator Kelas Sosial**

Kelas sosial, menurut Simamora, tidak ditentukan oleh satu faktor tunggal seperti pendapatan, tetapi diukur sebagai kombinasi faktor-faktor seperti pekerjaan, pendapatan, kekayaan, pendidikan, prestise pribadi, pergaulan, sosialisasi, kekuasaan, kesadaran kelas, dan mobilitas. . Hampir setiap masyarakat memiliki beberapa bentuk struktur kelas sosial.(Bilson, 2003. Dari sembilan variabel kelas sosial yang disebutkan di atas, penulis akan membatasi pembahasan kelas sosial pada variabel ekonomi. Indikator kelas sosial menurut Simamore adalah sebagai berikut:

#### **a. Pekerjaan**

Pekerjaan seseorang mempengaruhi gaya hidup mereka dan merupakan dasar yang penting untuk mendapatkan reputasi, kehormatan dan rasa hormat. Dengan kata lain, setiap jenis pekerjaan merupakan bagian dari gaya hidup yang sangat berbeda dengan jenis pekerjaan lainnya. Pekerjaan adalah salah satu indikator pengetahuan terbaik tentang gaya

hidup seseorang. Oleh karena itu, pekerjaan juga merupakan salah satu indikator terbaik untuk mengetahui kelas sosial seseorang.

#### **b. Pendapatan**

Uang memiliki arti lain, misalnya pendapatan seseorang dari investasi memiliki prestise yang lebih dibandingkan pendapatan dari tunjangan pengangguran. Pendapatan dari pekerjaan lebih fungsional daripada pendapatan berupa upah. Ini adalah sumber dan jenis pendapatan seseorang yang menjelaskan latar belakang keluarga dan gaya hidup potensial mereka. (Paul, 2007)

#### **c. Pendidikan**

Pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembentukan kelas sosial dalam masyarakat, karena jika seseorang mendapatkan pendidikan yang lebih tinggi membutuhkan banyak uang dan motivasi, maka jenis dan jenjang pendidikan juga mempengaruhi tingkat kelas sosialnya. Pendidikan tidak hanya menanamkan keterampilan kerja, tetapi juga mengarah pada perubahan mental, selera, minat, tujuan, etika, ucapan, dan perubahan dalam seluruh cara hidup seseorang.

#### **d. Kekayaan**

Dalam posisi kelas sosial tertinggi, uang sangat dibutuhkan. Untuk memahami peran uang dalam menentukan kelas sosial, kita harus menyadari bahwa kelas sosial pada dasarnya adalah cara hidup. Dibutuhkan banyak uang untuk menjalani gaya hidup seseorang dari kelas sosial yang lebih tinggi. Mereka dapat membeli rumah mewah, mobil, pakaian dan perabotan yang berkelas dan mahal, tetapi tidak

hanya tergantung pada materi, tetapi perilaku mereka juga menentukan kelas sosial mereka.

## **E. Film**

### **1. Definisi Film**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film adalah selaput tipis seluloid untuk gambar negatif (untuk dibuat potret) atau untuk gambar positif untuk diputar di bioskop.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Pasal 1 UU 8/1992, pengertian film menurut Nawiroh Vera adalah karya seni dan budaya yang termasuk dalam media audiovisual, dibuat menurut prinsip sinematografi, direkam pada pita seluloid, piringan video, kaset video dan bahan penemuan teknologi lain dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimia, proses elektronik atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat ditampilkan oleh sistem proyeksi mekanis, elektronik, dan lainnya.

Arti film di berbagai negara memiliki arti yang berbeda. Prancis membedakan antara film dan sinema. “Pembuat Film” berarti hubungan film dengan dunia luar, seperti sosial, politik, dan budaya. Orang Yunani mengenal film dengan istilah *cinema*, yang merupakan akronim dari *cinematograph* (nama kamera Lumiere bersaudara). Ada istilah bahasa Inggris lainnya, *movie* yang berasal dari kata *move* atau gambar yang bergerak atau hidup. (Vera, 2010)

---

<sup>4</sup> <http://kbbi.web.id/film> diakses pada 14:00 10/05/2019

Film merupakan salah satu media massa yang paling efektif dalam menyebarkan ide dan gagasan menjadi informasi. Film pertama kali muncul pada pertengahan abad ke-19 dari bahan seluloid yang mudah tersulut bahkan oleh percikan api dari abu rokok. Pada 1970-an, film dapat direkam dalam jumlah besar di kaset video, yang kemudian dijual. Film dapat diklasifikasikan berdasarkan cerita atau genre.

## **2. Klasifikasi Film**

Penggolongan film atau genre (jenis) dalam film bermula dari penggolongan drama yang lahir pada abad ke-18. Klasifikasi drama didasarkan pada jenis *stereotyp* manusia dan reaksi manusia terhadap kehidupan. Berbagai jenis lakon dikenal pada saat itu, antara lain lelucon, opera balada, komedi sentimental, komedi tingkat tinggi, tragedi borjuis, dan tragedi neoklasik. Selain itu, berbagai jenis drama dibagi menjadi 4 jenis, yaitu: tragedi (kesedihan), komedi (drama ria), melodrama, lelucon (farce). (Effendy, 2009) Namun seiring perkembangan zaman dan dunia perfilman, genre dalam film sedikit berubah, akan tetapi ini tidak menghilangkan keaslian dari awal penciptaannya. Sampai saat ini diklasifikasikan menjadi 6 jenis, yaitu:

### **a. Komedi**

Sebuah film yang menggambarkan humor, kebodohan, kebanyolan para pemain (aktor/aktris) agar plot dalam film tidak kaku, hambar, kosong, banyak petualangan yang bisa membuat penonton tidak bosan.

**b. Teater**

Film yang menggambarkan realitas (kenyataan) yang melingkupi kehidupan seseorang. Dalam film drama, plot terkadang bisa membuat penonton tersenyum, meratap, dan menangis.

**c. Horor**

Film mistis, gaib dan supranatural. Plotnya biasanya membuat jantung penonton berdegup kencang, tegang, dan berteriak histeris.

**d. Musikal**

Sebuah film yang penuh dengan nuansa musik. Alurnya sama seperti di drama kecuali di beberapa bagian adegan para aktor (aktor/aktris) bernyanyi, menari dan bahkan beberapa dialog menggunakan musik (seperti bernyanyi).

**e. Laga**

Film yang penuh aksi seru, perkelahian, baku tembak, kejar-kejaran, dan adegan berbahaya. Plotnya sederhana, bisa jadi luar biasa ketika dibumbui dengan aksi yang membuat penonton tetap waspada. (Imanjaya, 2004)

**f. Fiksi**

Film yang mengisahkan tentang masa depan, pahlawan super, teknologi modern dan berbagai kisah fantasi yang sering kali penggambarannya lebih modern daripada teknologi yang sudah ada pada masa kini.

### 3. Struktur Film

Dalam film, terdapat banyak struktur pengambilan gambar yang bertujuan untuk menceritakan sebuah cerita dengan sinematik yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut:<sup>5</sup>

#### a. Gambar Kamera

1. *Extreme Close Up*: Bidikan ini menekankan area kecil atau detail subjek, seperti mata atau mulut.
2. *Close Up*: Bidikan ini memenuhi layar dengan objek yang ada. Ini membingkai emosi atau reaksi terhadap suatu tindakan.
3. *Medium Shot*: Ini adalah salah satu gambar yang paling banyak dilihat. Fokusnya adalah untuk menunjukkan lebih banyak karakter di lingkungan mereka.
4. *Full Shot*: Seperti namanya, ini menunjukkan karakter dan lingkungan secara keseluruhan.
5. *Long Shot*: Objek terlihat dari atas ke bawah atau seluruh lanskap. Bingkai ini biasanya membingkai objek dalam sebuah adegan atau dapat digunakan untuk menandai awal atau akhir dari sebuah adegan.
6. *Extreme Long Shot*: bidikan terluas, memberi kita keluasan penuh dari apa yang kita lihat. Karakter diatur dengan latar belakang atau hanya latar belakang yang lebar. Ini digunakan untuk membuat volume dan skala, serta mengatur nada dan suasana hati.
7. *Reaction Shot*: Menampilkan reaksi karakter terhadap bidikan sebelumnya.

---

<sup>5</sup> <https://nofilmschool.com/Basic-camera-angles-shots-movements-tools> diakses pada 19/08/2021



8. *Cut Shot*: Ini biasanya merupakan bidikan *Close Up* yang disertakan dalam potongan untuk menarik perhatian pemirsa ke detail kecil dan informasi dalam adegan.

9. *Over The Shoulder (OTS)*: Subjek difilmkan di belakang bahu lainnya, membingkai bahu, leher, dan bagian belakang kepala subjek dan menghadap jauh dari kamera. Ini menghubungkan dua tokoh alih-alih memisahkannya sekali.

10. *POV Shot (Point Of View)*: Bidikan ini mensimulasikan apa yang dilihat karakter tertentu dalam adegan. Ini menempatkan pemirsa tepat di dalam pikiran karakter dan memungkinkan mereka untuk mengalami keadaan emosional mereka.

#### **b. Sudut Kamera**

1. *Over The Shoulder Shot (OTS)*: Saat dua orang sedang berbicara, bidikan ini memungkinkan karakter memegang bahu salah satu karakter untuk mendapatkan gambaran intim dari percakapan yang sedang berlangsung. Lainnya mungkin terlihat atau buram tergantung pada fokus.

2. *Point Of View (POV)*: Bidikan ini diambil sebagai orang pertama dan memungkinkan kita melihat dunia melalui mata sang karakter. Ini dapat membantu kita melihat apa yang akan terjadi pada kita, siapa yang kita ikuti, atau sepenuhnya membenamkan diri dalam dunia cerita.

3. *Eye Level Shot*: Sebagian besar, sudut kamera berada pada ketinggian yang sama dengan karakter. Oleh karena itu, tingkat mata mereka memberi kita rasa naturalisme.

4. *Low Angle Shot*. Bidikan sudut rendah menambah kekuatan pada objek yang terlihat. Ini menawarkan ruang lingkup, dominasi, dan dapat digunakan untuk membuat karakter tampak kuat atau terkendali

5. *High Angle Shot*: Digunakan untuk melihat ke bawah pada suatu sosok atau objek. Itu bisa membuat seseorang merasa tidak penting, atau membuka jalan untuk apa yang ada di depan atau sesuatu yang biasanya terlihat di film noir.

6. *Ground Shot*: Bidikan ini membawa penonton lebih dekat ke tanah untuk memulai atau memperluas cakrawala.

7. *Shoulder Shot*: Sudut bidikan hanya ingin melihat bagian atas karakter. Ini meningkatkan potret intim dan membawa kita lebih dekat ke hati dan perasaan para karakter.

8. *Bird's Eye Shot*: Tampilan atas atau pandangan mata burung menunjukkan kepada pemirsa dunia dan besarnya masalah atau tidak pentingnya karakter yang terlibat. Penonton dapat membenamkan diri dalam apa yang sedang terjadi atau memasukkannya.

### **c. Fokus Kamera**

1. Rak Fokus: Fokus rak adalah praktik mengubah fokus lensa saat memotret. Istilah ini dapat merujuk pada perubahan kecil atau besar dalam fokus yang memengaruhi kedalaman bidang.

2. Fokus dangkal: Fokus dangkal adalah teknik sinematik yang menggunakan kedalaman bidang yang dangkal. Dengan fokus dangkal, satu bidang gambar berada dalam fokus dan sisanya tidak fokus. Fokus dangkal biasanya digunakan untuk menekankan detail.

3. Fokus Mendalam: Deep focus adalah teknik fotografi dan sinematografi yang menggunakan depth of field yang besar, artinya semua atau hampir semuanya dalam fokus.

4. Fokus Tilt-Shift: Fotografi tilt-shift atau fokus adalah penggunaan gerakan kamera yang mengubah posisi lensa.

#### **d. Gerakan Kamera**

1. *Zoom Shot*: Lensa kamera disesuaikan untuk menambah atau mengurangi bidang pandang kamera, memperbesar bagian pemandangan tanpa menggerakkan kamera.

2. *Pan Shot*: Kamera berputar dari sisi ke sisi sehingga lebih mengarah ke kiri atau kanan. Kamera tidak mengubah lokasi.

3. *Tilt shot*: Kamera bergerak ke atas atau ke bawah tanpa mengubah posisi.

4. *Swish Pan*: Jenis pan di mana kamera bergerak sangat cepat sehingga gambar menjadi kabur.

5. *Swish Tilt Shot*: Kamera berputar ke atas atau ke bawah tanpa mengubah lokasi dengan kecepatan tinggi.

6. *Track Shot*: Kamera bergerak dan mengikuti subjek.

7. *Crab Shot*: Ini adalah versi pelacakan, kargo dan troli. Ini adalah gerakan dari sisi ke sisi pada jarak yang konstan dari aksi yang akan dilakukan.

8. *Arc Shot*: Bidikan busur adalah gerakan kamera di sekitar subjek, mirip dengan kastor di mana kamera bergerak dalam setengah lingkaran kasar di sekitar subjek.

9. *One Take Shot*: Gambar bergerak diam atau bersambungan adalah sebuah film berdurasi panjang yang diambil atau dibuat secara bersamaan dengan satu kamera untuk memberikan tampilan seperti sebuah aksi.

## F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting untuk menghindari kemiripan dengan penelitian yang sudah ada dan menjadi acuan bagi penulis dalam menambah referensi. Oleh karena itu, penulis meninjau penelitian yang ada dan beberapa penelitian sebelumnya dirangkum dan dibandingkan dengan penelitian-penelitian penulis pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.1: Penelitian Terdahulu**

Nama:		Rizky Akmalsyah	Dhenim Prianka	Bambang Gunawan
NO	Keterangan	1	2	3
1.	<b>Judul dan Tahun</b>	Analisis Semiotika Film <i>A Mighty Heart</i> (2010)	Konstruksi Tokoh Kim Jong Un dalam Film <i>The Interview</i> (2015)	Makna Hiperrealitas Masyarakat Modern Dalam Film <i>Black Mirror</i> Episode <i>Nosedive</i> (Analisis Semiotika Roland Barthes) (2022)
2.	<b>Tujuan Penelitian</b>	Mengetahui makna denotasi, konotasi dan mitos yang terdapat dalam film <i>A Mighty Heart</i> , dan mengetahui pesan yang terkandung dalam film <i>A Mighty Heart</i> .	Mengetahui Konstruksi Makna Pada Tokoh Kim Jong Un pada film <i>The Interview</i> .	Menjelaskan dan mendeskripsikan makna denotatif, konotatif, mitos hiperrealitas masyarakat modern dalam film <i>Black Mirror</i> episode <i>Nosedive</i>
3.	<b>Teori</b>	Semiotika Roland Barthes	Semiotika Roland Barthes	Semiotika Roland Barthes dan Hiperrealitas Jean Baudrillard
4.	<b>Metode dan Paradigma</b>	Kualitatif: Deskriptif Paradigma: Konstruktivisme	Kualitatif: Deskriptif Paradigma: Konstruktivisme	Kualitatif: Deskriptif Paradigma: Konstruktivisme
5.	<b>Hasil Penelitian</b>	Film ini membuka pesan tersirat mengenai perjalanan rumit seorang jurnalis ketika mereka ingin mencapai sebuah kebenaran. Film " <i>A Mighty Heart</i> " merupakan suara	Film <i>the Interview</i> mengungkapkan makna bahwa Kepemimpinan yang sifatnya didasari oleh keinginan untuk mendapatkan kekuasaan, kemewahan dan harga diri.	Film <i>Black Mirror</i> Episode <i>Nosedive</i> menggambarkan hiperrealitas masyarakat modern yang menggunakan sistem rating berfungsi sebagai kelas sosial, standar sosial, alat kontrol

Nama:		Rizky Akmalisyah	Dhenim Prianka	Bambang Gunawan
NO	Keterangan	1	2	3
		kebenaran mereka yang hilang.		dan untuk menghakimi orang lain.
6.	<b>Persamaan</b>	Menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes	Menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes	Menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes
7.	<b>Perbedaan</b>	Mengangkat film tentang Tentang terbunuhnya seorang jurnalis yang ingin mencapai sebuah kebenaran	Mengangkat film tentang Kepemimpinan Kim Jong Un yang menonjolkan sisi kekuasaan, kemewahan dan harga diri seorang pemimpin.	Mengangkat film tentang Hiperrealitas Masyarakat Modern yang terobsesi dengan sistem rating mengenai kelas sosial dan tekanan untuk selalu terlihat sempurna dan palsu di hadapan orang lain
8.	<b>Sumber</b>	E- Jurnal UIN JKT	Perpus Fisip Untirta	Perpus Fisip Untirta

## G. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dikhususkan pada hiperrealitas masyarakat modern yang direpresentasikan oleh karakter Lacie Pound dalam film *Black Mirror* episode *Nosedive* dan sistem rating yang digunakannya. Berangkat dari permasalahan masyarakat modern yang diuraikan pada BAB I, dengan teknologi yang semakin kompleks dan modern seperti jejaring sosial dan sistem rating, penulis mencoba menganalisis makna hiperrealitas masyarakat modern yang direpresentasikan oleh karakter Lacie Pound dalam film *Black Mirror* episode *Nosedive*.

Penulis menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes untuk menemukan makna denotasi, konotasi dan mitos yang terkandung dalam film tersebut. Berikut ini adalah kerangka berfikir peneliti saat melakukan dan mendeskripsikan penelitian yang berjudul Makna Hiperrealitas Masyarakat Modern dalam Film *Black Mirror* episode *Nosedive*. Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes ditemukan seperangkat penanda dan tanda berupa *setting* lokasi, properti, aktor dan kostum (*mise-en-scene*) dan penempatan kamera (sinematografi), didukung oleh suara dan gambar dari tanda-tanda lainnya tentang penggambaran hiperrealitas masyarakat modern dalam film *Black Mirror* episode *Nosedive*.

Tabel 2.2: Kerangka Bepikir





