

Kajian Semiotika Sebagai Strategi Komunikasi Pada Film Enslaved

Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar

buahpinus@gmail.com

Semiotika film merupakan salah satu bidang utama dalam teori film yang penting untuk dipahami sebagai sebuah paradigma dalam proses pengkajian dan penciptaan film. Perlu adanya suatu kajian yang mengkhusus mengenai semiotika film, salah satunya adalah dengan mengkaji film yang menerapkan semiotika film sebagai strategi komunikasi. Enslaved merupakan film produksi Yayasan Seva Bhuana dan Sanggar Sri Redjeki Films yang menarik untuk dikaji karena menggunakan semiotika sebagai strategi komunikasinya. Metode yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yang dilakukan dengan penentuan subyek penelitian, objek penelitian, lokasi penelitian, desain penelitian, penentuan informan, metode pengumpulan data dan metode analisis data. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode semiotika yang bersifat kualitatif-interpretatif dan metode semiotika empiris, dengan penyajian hasil analisis data dengan metode deskriptif analitis. Hasil penelitian ini adalah kajian mengenai penerapan teori semiotika film dalam Enslaved serta penerapan unsur-unsur semiotika terkait dengan unsur-unsur film.

Kata kunci : *semiotika film, komunikasi film, Enslaved*

Film semiotics is one of the main field on film theory which is important to understand as a paradigm in the process of film study and creation. A specific study about film semiotics is needed, one of it by reviewing film that apply film semiotics as communication strategy. Enslaved is a film by Yayasan Seva Bhuana and Sanggar Sri Redjeki Films which is interesting to be studied because it applied film semiotics as communication strategy. The method used in this research is qualitative method by the determination of research subject, research object, research location, research design, informants, methods of collecting data and methods of data processing. The analysis methods used in this research is semiotics methods which is qualitative-interpretative and empiric semiotics methods with descriptive-analytic methods on data presentation. The result of this research is a study of the application of film semiotics theory and how semiotics elements related to the film elements in Enslaved.

Keywords : *film semiotics, film communication, Enslaved*

Proses Review : 12 - 28 Februari 2018, Dinyatakan Lolos : 1 Maret 2018

PENDAHULUAN

Film atau sinema secara harfiah berasal dari kata *cinematographie*, yaitu *cinema* yang berarti gerak, *tho* atau *phytos* yang berarti tulisan, gambar, atau citra (Pratista, 2008). Film dengan kemampuan daya visual dan audionya yang khas sangat efektif sebagai media hiburan dan juga sebagai media pendidikan dan penyuluhan. Film dapat diputar berulang kali pada lokasi dan khalayak yang berbeda, memungkinkan terjadinya penyebaran informasi yang lebih luas. Baudrillard, seperti yang dikutip oleh Amir Piliang dalam bukunya yang berjudul "Dunia yang Dilipat", menyebutkan bahwa ada pemampatan atau pelipatan dunia dan manusia masuk ke dalam wujud layar dan citra. Hal inilah yang kemudian disebut sebagai pelipatan bahasa dan semiotika dalam film, yang tentunya berkaitan dengan komunikasi dalam film tersebut.

"*Enslaved*" merupakan sebuah film cerita pendek berdurasi 7 menit 24 detik produksi Yayasan Seva Bhuana bekerjasama dengan Sanggar Sri Redjeki Films yang diproduksi pada tahun 2016. *Enslaved* sejak awal dirancang sebagai sebuah media komunikasi pada khalayak untuk menggalang gerakan kesadaran terhadap kesejahteraan hewan atau yang dikenal dengan *animal welfare*. *Enslaved* menggunakan semiotika film yang membuat orang tidak langsung dapat memahami bahwa tema film adalah kesejahteraan hewan dan harus membaca tanda-tanda untuk bisa mengerti cerita film.

Semiotika (*semiotics*) merupakan ilmu tentang tanda dan kode-kodenya serta penggunaannya dalam masyarakat. Semiotika dapat digunakan sebagai sebuah strategi komunikasi dengan menampilkan tanda yang memiliki makna, sehingga tanda-tanda tersebut dapat menyampaikan pesan kepada penerima. Semiotika film telah diakui sebagai cabang utama dalam teori film (Noth, 2006). Salah satu kajian pertama terhadap film yang secara eksplisit berkaitan dengan semiotika adalah kajian dalam bahasa Belanda yang dilakukan oleh Peters yang menggunakan semiotika Morris sebagai dasar penelitian. Peters mendefinisikan bahasa film sebagai sistem tanda-tanda film ikonik dan mengkaji morfologi, sintaksis, semantik dan morfologisnya. Selanjutnya, kajian tentang semiotika film kemudian berkembang ke banyak kecenderungan, aliran dan topik.

Semiotika film sebagai salah satu cabang utama dalam teori film merupakan landasan dasar bagi maha-

siswa untuk melakukan kajian maupun penciptaan karya film. Sebuah film yang baik adalah film yang mampu menyampaikan pesan kepada penonton, sehingga materi semiotika film sangat penting untuk dipahami secara baik dan benar agar mampu menghasilkan sebuah film yang bisa menyampaikan pesannya kepada penonton. Buku-buku tentang semiotika secara umum memang banyak beredar di pasaran, namun buku yang membahas semiotika film secara spesifik masih belum banyak ditulis. Materi semiotika film merupakan materi khusus yang berbeda dengan semiotika secara umum, sehingga perlu adanya sebuah kajian yang bisa menjadi bahan ajar yang mengkhusus pada semiotika film. Permasalahan di atas menarik peneliti untuk mengkaji semiotika sebagai strategi komunikasi pada film *Enslaved*.

Perumusan Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan permasalahan bagaimana penerapan teori semiotika film sebagai strategi komunikasi pada film *Enslaved* dan bagaimana penerapan unsur semiotika pada film *Enslaved*?

Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah

1. Mengkaji semiotika pada film *Enslaved* dan kaitannya dengan teori semiotika film.
2. Mengkaji penerapan tanda/kode sinematografis komunikasi film dan penggunaannya sebagai metode komunikasi film.

METODE PENELITIAN

Penelitian terkait dengan semiotika sebagai strategi komunikasi pada film *Enslaved* menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana subjek penelitian adalah film *Enslaved* yang di dalamnya banyak terdapat tanda / kode yang dirancang untuk dapat menyampaikan pesan kepada penonton. Metode kualitatif dinilai sebagai metode yang tepat karena dalam penelitian semiotika metode yang digunakan bersifat kontekstual, yaitu adanya kesesuaian dengan sifat dan *nature* objek-objek yang akan diteliti. Data-data diperoleh dari studi kepustakaan, studi lapangan dan wawancara dengan narasumber. Dalam penelitian ini, narasumber adalah Tim Edukasi Yayasan Seva Bhuana dan Tim dari Sanggar Sri Redjeki Films yang terlibat dalam pembuatan film *Enslaved*.

Subjek dalam penelitian ini adalah film *Enslaved*.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kajian semiotika sebagai strategi komunikasi pada film *Enslaved* yang diproduksi oleh Yayasan Seva Bhuana dan Sri Redjeki Films produksi tahun 2016.

METODE PENGUMPULAN DATA

Studi Kepustakaan

Teknik ini berfungsi untuk memperjelas setiap teoritis ilmiah tentang studi kasus yang diambil dengan cara mencari dan mempelajari berbagai jenis referensi bacaan baik itu buku, jurnal, monografi dan sebagainya.

Wawancara

Untuk mendapatkan data secara langsung tentang informasi kasus baik mengenai konsep, filosofi dan hal-hal yang berhubungan dengan kasus penelitian dapat dilakukan dengan mewawancarai narasumber-narasumber yang mengetahui secara pasti terkait subyek atau data yang akan diteliti.

Observasi

Untuk memperoleh pengalaman detail terhadap kasus yang sedang diteliti dapat dilakukan melalui teknik pengumpulan data dengan jalan melakukan pengamatan terhadap subyek dan obyek penelitian secara langsung. Data yang diperoleh melalui hasil observasi kemudian dikumpulkan dengan teknik dokumentasi yang merupakan data faktual sebagai bukti yang dapat dipertanggungjawabkan. Proses pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi dapat dilakukan dengan mencatat, merekam atau melalui foto terkait dengan subyek yang diteliti.

Teknik Analisis Data

Proses analisis data diawali dengan mentranskripsi hasil wawancara, selanjutnya menyeleksi dan mengklasifikasikan hasil wawancara agar bisa menjawab rumusan masalah yang dirancang. Analisis dituangkan dalam bentuk penjelasan yang mendeskripsikan bagaimana kajian semiotika pada film *Enslaved*. Teknik analisis semiotika yang digunakan dalam penelitian ini metode semiotika yang bersifat kualitatif-interpretatif, yaitu sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya, serta bagaimana bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode dibalik tanda tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Enslaved adalah film pendek produksi Yayasan Seva Bhuana bekerjasama dengan Sanggar Sri Redjeki Films. Menurut Tim Edukasi Yayasan Seva Bhuana, sejak awal *Enslaved* memang diciptakan sebagai sebuah media untuk mengkomunikasikan pesan-pesan mengenai kesejahteraan satwa kepada masyarakat luas. Kesejahteraan satwa merupakan isu yang masih disepelekan, sehingga dibutuhkan sebuah strategi yang khusus untuk dapat menarik perhatian masyarakat. Secara teori, Semiotika merupakan ilmu tentang tanda dan kode-kodenya serta penggunaannya dalam masyarakat. Semiotika dapat digunakan sebagai sebuah strategi komunikasi dengan menampilkan tanda yang memiliki makna, sehingga tanda-tanda tersebut dapat menyampaikan pesan kepada penerima. Film saat ini menjadi media yang paling mudah untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Penerapan teori Semiotika dalam film dinilai mampu menjadi sebuah strategi komunikasi yang tepat untuk menyampaikan pesan-pesan mengenai kesejahteraan satwa.

Seperti film fiksi lainnya, *Enslaved* memiliki dua unsur yang membangun film, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Penerapan teori semiotika pada *Enslaved* bisa dilihat lewat pembacaan kedua unsur ini. Unsur naratif film merupakan bahan/materi yang akan diolah dalam sebuah film. Unsur naratif adalah perlakuan pembuat film terhadap cerita film itu sendiri. Unsur naratif berkaitan dengan aspek cerita atau tema film, dan setiap film yang dibuat selalu memiliki unsur naratif. Elemen seperti tokoh, konflik, lokasi dan waktu saling berinteraksi secara berkesinambungan membentuk unsur naratif film. Keseluruhan elemen dalam unsur naratif terikat oleh hukum kausalitas/sebab-akibat.

Cerita dalam film *Enslaved* adalah tentang seekor anjing betina yang dipelihara oleh seorang pemilik yang tidak bertanggung jawab. Sang pemilik memperlakukan anjingnya dengan sangat buruk, menyiksa secara fisik dan mental, berusaha mengembang-biakkan anjingnya, hingga pada akhirnya menjual anjingnya pada seorang pedagang RW (daging anjing). Peristiwa ini merupakan penggambaran dari fakta yang terjadi di lapangan. Yayasan Seva Bhuana telah mengawal cukup banyak kasus mengenai hewan domestikasi khususnya anjing. Bentuk-bentuk penyiksaan yang digambarkan dalam *Enslaved* adalah penggambaran dari fakta di lapangan. Bisa dikatakan bahwa

cerita yang diangkat dalam *Enslaved* terinspirasi dari kisah nyata. Hukum kausalitas dalam *Enslaved* dapat dilihat dalam beberapa adegan, seperti saat anjing dimarahi karena mengambil makanan dari atas meja, anjing yang didorong jatuh karena tidur di sofa majikan, dipukuli karena memecahkan barang, hingga dijual ke pedagang RW karena dianggap tidak berguna – tidak menghasilkan anak ketika dikembang-biakkan.

Tim kreatif Sanggar Sri Redjeki Films menyebutkan bahwa tokoh utama dalam film *Enslaved* “perempuan anjing” dipilih untuk menarik perhatian masyarakat. Perempuan merupakan sosok yang mudah menarik simpati, apalagi jika sepanjang film sosok ini mengalami berbagai tindak kekerasan. Perempuan seringkali dipandang sebagai sosok yang lemah yang selalu menjadi objek. Ini merupakan penerapan dari teori semiotika, dimana perempuan adalah kode untuk satwa yang tidak hidup sejahtera, satwa yang lebih lemah dari manusia. Pemilihan sosok perempuan ini juga sejalan dengan fakta di lapangan dimana anjing yang lebih sering mendapat tindak kekerasan seperti dipaksa berkembang-biak secara terus menerus untuk menghasilkan keuntungan bagi pemiliknya.

Unsur sinematik film adalah gaya untuk mengolah unsur naratif. Unsur sinematik berkaitan dengan aspek teknis. *Mise-en-scene* adalah segala sesuatu yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* terdiri dari setting/latar, tata cahaya, kostum/make up, serta akting dan pergerakan pemain. Pada film *Enslaved*, segala sesuatunya dibuat natural, dimana penggambarannya dibuat sesuai dengan kenyataan. Hal ini terlihat pada setting/latar, tata cahaya, kostum/make up serta pada akting dan pergerakan pemain yang terlihat sesuai dengan kenyataan di masa kini. Hanya saja, pesan yang disampaikan dalam film *Enslaved* banyak yang disisipkan melalui bahasa visual yang merupakan implementasi dari teori semiotika, dimana tanda, aksis tanda, tingkatan tanda serta relasi tanda menjadi kunci utama dalam penyampaian pesan film.

Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan objek yang direkam. Pada film *Enslaved*, teknik sinematografi yang digunakan dimaksudkan untuk mendukung penyampaian pesan dari film. Pemilihan angle/sudut pengambilan gambar serta jenis shoot yang digunakan dikordinasikan oleh sutradara dan



Gambar 1. Kostum dan make up tokoh Perempuan (anjing betina) dalam film *Enslaved*

penata kamera agar memiliki pemahaman yang sama tentang bagaimana gambar akan diambil.

Editing adalah proses pengolahan transisi sebuah gambar/ *shot* ke gambar/ *shot* lainnya. Dalam proses editing dilakukan penyuntingan gambar, dimana rangkaian gambar dibuat dengan menggabungkan gambar-gambar yang dibutuhkan dan membuang yang tidak perlu. Pada film *Enslaved* proses editing dilakukan dengan sederhana, sebatas memotong dan merangkai gambar serta mengubah warna menjadi hitam-putih.

Berbeda dengan film kebanyakan, film *Enslaved* tidak menampilkan dialog maupun narasi dalam keseluruhan film. Kekuatan film ditumpukan pada sisi visual dengan hanya dibantu oleh ilustrasi musik/scoring yang dibuat sesuai dengan tampilan visual, sehingga bisa membantu membangun rasa dalam film dan dapat menyampaikan pesan kepada penonton. Suara anjing kesakitan di bagian akhir film yang ditambahkan pada adegan Pedagang RW menebas anjing menambah nilai pada film sehingga dapat meninggalkan kesan bagi penonton.

Secara sederhana, untuk melihat penerapan semiotika pada film *Enslaved* bisa dilakukan melalui pembacaan *mise-en-scene*. Setting/latar pada film *Enslaved* adalah Bali (Indonesia) di masa kini. Setting lokasi Bali terlihat di sepanjang adegan dalam film. Setting ini dapat dilihat melalui tanda-tanda yang dimunculkan dalam film. Contohnya dalam film ditampilkan adegan dimana latarnya adalah rumah dengan interior yang memperlihatkan arsitektur Bali. Arsitektur ini menjadi tanda bahwa lokasi film adalah Bali. Contoh lain adalah pada adegan pemerkosaan di kamar. Pada adegan ini terdapat jendela terbuka yang memperlihatkan puncak bangunan dengan ukiran khas Bali. Penggambaran lokasi ini sesuai dengan wilayah



Gambar 2. Adegan pada scene 14 film *Enslaved*

operasional Yayasan Seva Bhuana. Selain itu, Bali dinilai memiliki nilai jual yang tinggi, sehingga ketika film ini dibawa ke wilayah luar Bali penonton bisa dengan mudah mengenali lokasi film. Hal ini diharapkan mampu mengunci penonton untuk bisa menikmati film hingga akhir sehingga pesan dalam film bisa sampai pada penonton.

Secara keseluruhan, konsep tata cahaya dalam film *Enslaved* adalah pencahayaan natural, dimana tata cahaya dibuat sesuai dengan realitas. Tata cahaya yang menonjol dalam film *Enslaved* adalah pencahayaan pada saat adegan pemerkosaan di kamar. Dalam adegan ini digunakan cahaya belakang yang memanfaatkan cahaya alami matahari dari jendela yang terbuka. Cahaya belakang adalah ketika sumber cahaya berada di depan kamera dan di belakang objek, sehingga objek terlihat lebih gelap / backlight. Pencahayaan seperti ini dimaksudkan untuk membangun kesan misterius, tersembunyi, rahasia. Konsep ini dinilai tepat digunakan untuk menampilkan sebuah adegan kejahatan pemerkosaan.

Penerapan semiotika pada kostum/make up bisa dilihat melalui bedah tokoh dalam film *Enslaved*. Tokoh perempuan dalam film *Enslaved* adalah penggambaran dari sosok anjing betina. Penggambaran

hewan (anjing) sebagai manusia dipandang sebagai sebuah strategi komunikasi yang baik. Perempuan adalah sosok yang selalu bisa menarik perhatian. Menggunakan perempuan sebagai objek dalam film *Enslaved* tidak hanya mementingkan kehadiran perempuan tersebut secara visual, tapi bagaimana tokoh perempuan bisa mengkomunikasikan gagasan dalam film. Hal ini didukung juga dengan citra perempuan yang sering digambarkan sebagai sosok yang lebih lemah dari lelaki, memiliki potensi menjadi “korban”, sehingga tepat digunakan sebagai penggambaran hewan yang menjadi korban pelanggaran prinsip kesejahteraan hewan. Selain itu, tokoh perempuan dianggap lebih menarik perhatian penonton dan bisa dengan mudah menimbulkan rasa iba, sehingga pesan dalam film bisa dikomunikasikan lebih baik kepada penonton.

Dalam film *Enslaved*, akting dan pergerakan pemain juga merupakan tanda yang bisa dibaca. Akting dan pergerakan pemain bisa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penonton meskipun tanpa dialog atau narasi. Dalam *Enslaved*, ada banyak adegan dimana akting dan pergerakan pemain dibuat untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Berikut beberapa contoh adegan dalam scene film *Enslaved* yang menerapkan semiotika untuk menyampaikan

pesan kepada penonton. Pada scene 3 dalam film *Enslaved* misalnya, terlihat adegan Lelaki pemilik anjing (Lelaki I) duduk di atas sofa, menonton tv sambil mengkonsumsi tembakau, sementara Perempuan (anjing betina) duduk di lantai. Adegan ini dimaksudkan sebagai tanda relasi kuasa, dimana Lelaki I sebagai majikan duduk di tempat yang lebih tinggi dibanding Perempuan (anjing betina) sebagai peliharaan. Bagi penonton yang belum menangkap tanda bahwa Perempuan adalah anjing peliharaan, adegan ini akan terlihat sebagai adegan perbudakan, dimana perempuan adalah seorang budak yang posisinya lebih rendah dari majikannya. Wajah Perempuan (anjing betina) masih terlihat kebingungan, merupakan tanda bahwa dia berada di sebuah lingkungan baru dan masih merasa tidak nyaman berada di lingkungan tersebut. Lelaki I yang meludah saat mengkonsumsi tembakau menunjukkan bahwa Lelaki I adalah orang yang jorok. Ekspresi bengis juga sudah mulai diperlihatkan. Adegan ini difungsikan untuk mulai memancing penonton agar terlibat secara emosional dengan film.

Contoh lain adalah pada scene 14. Dimulai dari adegan dimana Lelaki I berjalan dengan menarik Perempuan yang dirantai. Adegan ini merupakan tanda bahwa Perempuan masih berada di bawah kuasa Lelaki I. Adegan kemudian berlanjut ke obrolan antara Lelaki I dan seorang lelaki dengan topi terbalik. Pada adegan ini terlihat tanda-tanda adanya transaksi, seperti kode-kode dengan tangan dan uang yang berpindah tangan. Penonton akan mendapat pesan bahwa Perempuan dijual kepada lelaki dengan topi terbalik tersebut. Adegan kemudian berlanjut dimana Lelaki I berjalan pergi dan lelaki dengan topi terbalik menarik rantai. Ini merupakan adegan kunci dimana banyak tanda yang kemudian muncul. Papan nama dengan tulisan RW dan menu masakan anjing menjadi tanda bahwa lokasi tersebut adalah sebuah warung yang menjual menu daging anjing. Perempuan yang dirantai juga berubah menjadi seekor anjing. Penonton mungkin akan sedikit bingung, namun pesan dalam film kemudian dipertegas dengan munculnya teks yang berbunyi :

Will the suffering worth more if they were human?

Be kind, be responsible

Human and animals, have equal rights to be safe

Teks ini merupakan pamungkas dalam film yang diharapkan mampu untuk menyadarkan penonton bahwa Perempuan yang mereka kasihani dalam film *Enslaved* bukanlah manusia, tetapi perwujudan dari seekor anjing. Jika manusia dan hewan memi-

liki hak yang sama untuk hidup aman dan nyaman, mengapa kita mudah kasihan pada Perempuan dalam film namun tidak memiliki empati yang sama terhadap hewan? Adegan dalam scene 14 merupakan kunci utama untuk menjawab semua semiotika yang ditampilkan dalam film *Enslaved*. Penonton yang di awal film tidak menyadari semiotika yang muncul di sepanjang film akan mengulang kembali adegan-adegan film di kepalanya dan mencerna pesan yang disampaikan dalam film. Trik seperti ini dinilai lebih mampu untuk membuat penonton mengingat pesan film, mengingat tema film *Enslaved* adalah tema yang tidak populer.

SIMPULAN

Semiotika film merupakan salah satu bidang utama dalam teori film yang penting untuk dipahami sebagai sebuah paradigma dalam proses pengkajian dan penciptaan film. Semiotika dapat digunakan sebagai sebuah strategi komunikasi dengan menampilkan tanda yang memiliki makna, sehingga tanda-tanda tersebut dapat menyampaikan pesan kepada penerima. "*Enslaved*" merupakan sebuah film cerita pendek berdurasi 7 menit 24 detik produksi Yayasan Seva Bhuana bekerjasama dengan Sanggar Sri Redjeki Films yang diproduksi pada tahun 2016. *Enslaved* menggunakan semiotika film yang membuat orang tidak dengan langsung dapat memahami bahwa tema film adalah kesejahteraan hewan.

Penerapan teori semiotika pada film *Enslaved* dilakukan dengan penyampaian pesan melalui media visual dan audio, dimana komunikasi dalam film terjadi lewat kedua media tersebut. Sausurre menyebutkan bahwa tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna, sementara Barthes membagi tanda menjadi tingkatan-tingkatan denotasi dan konotasi. Contoh penerapan kedua teori ini pada film *Enslaved* adalah pada tokoh utama Perempuan (Anjing). Perempuan ini sejak awal memakai kalung anjing yang merupakan objek fisik yang memiliki makna : perempuan tersebut adalah anjing, bukan manusia. Sementara secara denotasi kalung anjing tersebut memang hanya digunakan oleh anjing, bukan perempuan. Konotasinya, perempuan tersebut mempunyai derajat yang lebih rendah daripada tokoh manusia lainnya dan merupakan korban dari pemegang kuasa.

Dengan demikian, semiotika film bisa diterapkan terutama dalam unsur sinematik film yakni pada *mise-en-scene*. Penggunaan tanda-tanda dengan makna

denotasi dan konotasi bisa diaplikasikan dalam setting/latar, tata cahaya, kostum/make up, serta akting dan pergerakan pemain untuk menyampaikan pesan tertentu kepada penonton.

DAFTAR RUJUKAN

Arnheim, Rudolf. 1997. *Art and Visual Perception, A Psychology of The Creative Eye*. London : University of California Press

Cangara, Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Fiske, John. 2011. *Cultural and Communication Studies, Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra

Murti, Krisna. 2009. *Essays on Video Art and New Media : Indonesia and beyond*. Yogyakarta : Indonesian Visual Art Archive (IVAA)

Noth, Winfried. 2006. *Semiotik, Handbook of Semiotics (Advanced in Semiotics)*. Surabaya : Airlangga University Press

Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika, Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung : Jalasutra

Storey, John. 2006. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta : Jalasutra