

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Persepsi

Dalam kehidupan dan komunikasi sehari-hari betapa sering kita menampilkan persepsi terhadap realitas dunia. Jika di selidiki lebih mendalam, maka persepsi ini sendiri kurang penting karena lebih penting adalah realitas dunia itu sendiri. Beberapa orang mungkin setuju bahwa di dunia ini tidak ada satupun kenyataan yang abadi karena semuanya hanya ilusi yang di bentuk oleh persepsi manusia.

2.2 Persepsi

2.2.1 Pengertian Persepsi

Persepsi adalah merupakan proses menerima informasi membuat pengertian tentang dunia di sekitar kita. Hal tersebut memerlukan pengertian tentang dunia di sekitar kita. Hal tersebut memerlukan pertimbangan informasi mana yang perlu di perhatikan, bagaimana mengategorikan informasi, dan bagaimana menginterpretasikannya dalam kerangka kerja pengetahuan kita yang telah ada (Mc-Shane dan Von Glinow,2010:68)

Definisi menurut Slameto (2010 : 102) persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium.

Seseorang hidup dan melakukan aktivitas dalam suatu lingkungan dinamis dan berinteraksi dengan orang lain yang berada di dalam nya. Seseorang apabila melihat objek atau orang lain dapat mempunyai kesan yang berbeda di bandingkan dengan orang lainnya. Demikian pula, pandangan seseorang dapat berubah apabila lingkungan berubah. Kesan seseorang dipengaruhi oleh informasi yang dimiliki. Masalahnya menjadi lebih kompleks apabila persepsi seseorang terlalu cepat di simpulkan sehingga harus menghilangkan sebagian dari informasi. Hal tersebut dapat berakibat pada terjadinya persepsi (Marisa Intang Lestari, 2021)

Dari beberapa pendapat diatas mengenai persepsi, dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi adalah suatu pandangan atau pengertian, proses sebagai penerimaan, pengorganisasian, penginterpretasian seorang individu yang dalam penelitian disini adalah Persepsi Mahasiswa Universitas Swadaya Gunung Jati Tentang Film Sejuta Sayang Untuknya Di Platform Disney+Hotstar.

2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Sensasi

Sensasi, yang berasal dari kata *sense*, berarti kemampuan yang dimiliki manusia untuk menyerap segala hal yang diinformasikan oleh pancaindra. Informasi yang diserap oleh pancaindra disebut stimuli yang kemudian melahirkan proses sensasi. Dengan demikian sensasi adalah proses menangkap stimuli.

Sensasi pada dasarnya merupakan tahap awal dalam penerimaan informasi. Sensasi atau dalam bahasa Inggrisnya *sensation*, berasal dari kata Latin, *sensatus*, yang artinya dianugrahi dengan indra, atau intelek. Secara lebih luas, sensasi dapat diartikan sebagai aspek kendasaran yang paling sederhana yang dihasilkan oleh indra kita, seperti temperatur tinggi, warna hijau, rasa nikmatnya sebatang coklat. Sebuah sensasi dipandang sebagai knadungan atau objek kesadaran puncak yang privat dan spontan.

Benyamin B. Wolman (1973, dalam Rakhmat, 1994) menyebut sensasi sebagai “ pengalaman elementer yang segera, yang tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis, atau konseptual, dan terutama sekali berhubungan dengan kegiatan alat indra.

Atensi

Atensi adalah pemrosesan secara sadar sejumlah kecil informasi dari sejumlah besar informasi yang tersedia. Informasi yang didapatkan dari penginderaan, ingatan dan proses kognitif lainnya. Atensi terbagi menjadi (selective attention) dan atensi terbagi (divided attention). Kesadaran meliputi perasaan sadar maupun hal hal yang disadari yang mungkin fokus dari atensi.

Atensi atau perhatian adalah pemrosesan secara sadar sejumlah kecil informasi dari sejumlah besar informasi yang tersedia. Informasi didapatkan dari penginderaan, ingatan maupun proses kognitif lainnya. Proses atensi membantu efisiensi penggunaan sumberdaya mental yang terbatas kemudian akan membantu kecepatan reaksi terhadap rangsangan tertentu.

Dalam banyak kasus, rangsangan yang menarik perhatian, cenderung dianggap lebih penting dari pada yang tidak menarik perhatian. Rangsangan seperti ini biasanya menjadi penyebab kejadian-kejadian berikutnya. Itulah sebabnya orang yang paling kita perhatikan cenderung dianggap orang yang paling berpengaruh (Riswandi, 2013 : 48)

Interpretasi

Interpretasi merupakan tahapan terpenting dalam persepsi. interpretasi atas informasi yang kita peroleh melalui salah satu atau lebih indra kita.

Namun kita tidak dapat menginterpretasikan makna informasi yang anda percayai mewakili objek tersebut. Jadi pengetahuan yang kita peroleh melalui persepsi bukan mengenai objek yang sebenarnya, melainkan pengetahuan mengenai bagaimana tampaknya objek tersebut. (Riswandi, 2009 : 48)

2.2.3 Faktor-faktor yang berperan dalam Persepsi

Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Persepsi merupakan keadaan integrasi dari individu terhadap stimulus yang diterimannya. Apa yang ada dalam diri individu, pikiran, perasaan, pengalaman-pengalaman individu akan ikut aktif berpengaruh dalam proses persepsi sehingga persepsi seorang akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan seseorang memberikan interpretasi berbeda saat melihat sesuatu. Menurut slameto (2003 : 49) ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu:

1. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas individu
2. Sel adalah rangsangan harapan seseorang akan rangsangan yang timbul.
3. Kebutuhan, kebutuhan sesaat atau yang menetap pada diri seseorang akan mempengaruhi persepsi.

4. Sistem nilai, yang berlaku dalam suatu masyarakat berpengaruh terhadap persepsi.

5. Ciri kepribadian, individu memiliki ciri kepribadian seperti acuh, sombong, dan peka terhadap lingkungan dan objek, sehingga menghasilkan persepsi berlainan

Secara umum faktor-faktor yang dapat mendukung persepsi menurut Rakhmat, (2001 : 52) yaitu:

1. Perhatian (Attention)

Perhatian adalah proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada stimuli lainnya melemah. Demikian definisi yang diberikan oleh Andresen (1977 : 46) dalam bukunya yang ditulisnya sebagai pengantar pada teori komunikasi. Perhatian terjadi bila kita mengkonsentrasikan diri pada salah satu alat indra kita, dan mengkesampingkan masukan-masukan melalui alat indra yang lain.

a. Faktor eksternal penarik perhatian

Apa yang kita perhatikan ditentukan oleh faktor-faktor situasional dan personal. Faktor sitasional disebut sebagai determinan perhatian yang bersifat eksternal atau penarik perhatian (attention getter). Stimulus diperhatikan

karena mempunyai sifat-sifat yang menonjol, antara lain: gerakan, intensitas stimulus, kebaruan, dan perulangan.

1. Gerakan

Seperti organism yang lain, manusia secara visual tertarik pada objek-objek bergerak, contoh: pada saat kita melihat running text berita disebuah stasiun televisi.

2. Intensitas Stimuli

Kita akan memperhatikan stimuli yang menonjol dari stimuli yang lain, Contoh : seseorang sendirian diantara para pasangan.

3. Kebaruan (Novelly)

Hal yang baru, yang luar biasa, yang berbeda, akan menarik perhatian. Beberapa eksperimen juga membuktikan stimuli yang luar biasa lebih mudah dipelajari atau diingat, contoh : detik.com terkenal karena menyajikan berita terbaru.

4. Perulangan

Hal-hal disajikan berkali-kali, bila disertai dengan sedikit variasi, akan menarik perhatian. Disini, unsure familiarity (yang dikenal) berpadu dengan unsure novelty (yang baru kita kenal). Perulangan juga mengandung unsure sugesti yakni mempengaruhi alam bawah sadar kita, contoh : Iklan sabun cuci

tangan yang menampilkan iklan yang mengajarkan cuci tangan. Mencuci tangan adalah kegiatan yang paling susah bagi anak kecil tapi pada iklan itu anak diajarkan dengan cara yang menarik sehingga mencuci tangan tidak menjadi kegiatan yang sulit dilakukan.

b. Faktor internal penarik perhatian

Beberapa faktor internal yang mempengaruhi perhatian:

1). Faktor Biologis

Ketika keadaan sedih, seseorang akan merasa bahwa dirinya adalah orang yang paling menderita di dunia ini.

2). Faktor Sosio Psikologis

Tunjukkan ruangan yang penuh buku-buku, reaksi setiap orang akan berbeda-beda apabila ditanyakan berapa jumlah buku di dalam ruang buku tersebut.

1. Faktor-faktor Fungsional yang menentukan persepsi

Faktor Fungsional berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal, yang menentukan persepsi bukan jenis atau bentuk stimuli itu. Suatu eksperimen, Levine, Chein, dan Murphy memperlihatkan gambar-gambar yang tidak jelas kepada dua kelompok mahasiswa. Gambar tersebut lebih

ditanggapi sebagai makanan oleh kelompok mahasiswa yang lapar dari pada kelompok mahasiswa yang kenyang. Persepsi yang berbeda ini tidak disebabkan oleh stimuli, karena gambar-gambar yang disajikan sama pada dua kelompok. Jelas perbedaan itu bermula pada kondisi biologis.

2. Kerangka Rujukan (Frame of Refrence)

Faktor-faktor fungsional yang mempengaruhi persepsi lazim disebut dengan kerangka rujukan. Mula-mula konsep ini berasal dari penelitian psikofisik yang berkaitan dengan persepsi objek, para psikolog social menerapkan konsep ini untuk menjelaskan persepsi social. Kegiatan komunikasi, kerangka rujukan mempengaruhi bagaimana orang member makna pada pesan yang diterimanya. Contohnya: berbicara tentang agenda setting, Uses and Gratification, spin doctor, spiral of silence kepada mahasiswa sastra, mereka tidak akan mengerti pada saat ditanyakan istilah tersebut karena tidak memiliki kerangka rujukan.

3. Faktor Struktural

Faktor-faktor structural semata-mata dari sifat stimuli fisik dan efek-efek syaraf yang ditimbulkan pada syaraf individu. Sedangkan menurut Walgito (2004 : 101) faktor-faktor yang berperan dalam persepsi yaitu :

1) Objek yang dipersepsinya

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat dari individu yang bersangkutan langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja seperti reseptor.

2) Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Disamping itu juga harus syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran.

3) Perhatian

Perhatian untuk menyadari atau mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi.

2.3 Tinjauan Mahasiswa

Mahasiswa merupakan sebutan untuk seseorang yang sedang menempuh atau menjalani pendidikan tinggi di sebuah perguruan tinggi seperti sekolah tinggi akademik, dan yang paling umum ialah universitas. Sejarahnya, mahasiswa dari berbagai Negara memiliki peran yang cukup penting dalam sejarah suatu Negara.

2.3.1 Pengertian Mahasiswa

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan Tinggi (Kamus Bahasa Indonesia Online, kbbi.web.id) Menurut Siswoyo (2007 : 121) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pemantapan pendirian hidup (Yusuf, 2012 : 27). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa ialah seorang peserta didik berusia 18 sampai 25 tahun yang terdaftar dan menjalani pendidikannya di perguruan tinggi baik dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, insitut dan universitas. Sedangkan dalam penelitian ini, subyek yang digunakan ialah mahasiswa yang berusia 22 tahun dan masih tercatat sebagai mahasiswa aktif.

2.3.2 Karakter Perkembangan Mahasiswa

Seperti halnya transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama yang melibatkan perubahan dan kemungkinan stress, begitu pula masa transisi dari sekolah menengah atas menuju universitas. Dalam banyak hal, terdapat perubahan yang sama dalam dua transisi itu. Transisi ini melibatkan gerakan menuju satu struktur sekolah yang lebih besar dan tidak bersifat pribadi, seperti interaksi dengan kelompok sebaya dari daerah yang lebih beragam dan peningkatan perhatian pada prestasi dan penilaiannya (Santrock, 2002 : 74) , Perguruan tinggi dapat menjadi masa penemuan intelektual dan pertumbuhan kepribadian.

Mahasiswa berubah saat merespon terhadap kurikulum yang menawarkan wawasan dan cara berpikir baru seperti; terhadap mahasiswa lain yang berbeda dalam soal pandangan dan nilai, terhadap kultur mahasiswa yang berbeda dengan kultur pada umumnya, dan terhadap anggota fakultas yang memberikan model baru. Pilihan perguruan tinggi dapat mewakili pengejaran terhadap hasrat yang menggebu atau awal dari karir masa depan (Papalia dkk, 2008 : 672) Ciri-ciri perkembangan remaja lanjut atau remaja akhir (usia 18 sampai 21 tahun) dapat dilihat dalam tugas-tugas perkembangan yaitu (Gunarsa : 2001: 129-131);

a) Menerima keadaan fisik nya, perubahan fisiologis dan organis yang sedemikian hebat pada tahun-tahun sebelumnya, pada masa remaja akhir sudah lebih tenang. Struktur dan penampilan fisik sudah menetap dan harus diterima sebagaimana adanya. Kekecewaan karena kondisi fisik tertentu tidak lagi mengganggu dan sedikit demi sedikit mulai menerima keadaanya.

b) Memperoleh kebebasan emosional; masa remaja akhir sedang pada masa proses melepaskan diri dari ketergantungan secara emosional dari orang yang dekat dalam hidupnya (orang tua). Kehidupan emosi yang sebelumnya banyak mendominasi sikap dan tindakannya mulai terintegrasi dengan fungsi-fungsi lain sehingga lebih stabil dan lebih terkendali. Dia mampu mengungkapkan pendapat dan perasaannya dengan sikap yang sesuai dengan lingkungan dan kebebasan emosionalnya.

c) Mampu bergaul; dia mulai mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan social baik dengan teman sebaya maupun orang lain yang berbeda tingkat kematangan sosialnya. Dia mampu menyesuaikan dan memperlihatkan kemampuan bersosialisasi dalam tingkat kematangan sesuai dengan norma social yang ada.

d) Meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kekanak-kanakan; dunia remaja mulai ditinggalkan dan dihadapannya terbentang dunia dewasa yang akan dimasuki. Ketergantungan secara psikis mulai ditinggalkan dan ia

mampu mengurus dan menentukan sendiri. Dapat dikatakan masa ini ialah masa persiapan kearah tahapan perkembangan berikutnya yakni masa dewasa muda. Apabila telah selesai masa remaja ini, masa selanjutnya ialah jenjang kedewasaan. Sebagai fase perkembangan seseorang yang telah memiliki dan kepribadian tersendiri.

Menurut Langveld (dalam Ahmadi & Sholeh, 1991 : 90) ciri-ciri kedewasaan seseorang antara lain:

- a) Dapat bertanggung jawab dalam arti sebenarnya terutama moral.
 - b) Dapat berdiri sendiri dalam kehidupannya. Ia tidak selalu minta petolongan orang lain dan jika ada bantuan orang lain tetap ada pada tanggung jawabnya dalam menyelesaikan tugas-tugas hidup.
 - c) Memiliki sifat-sifat yang konstruktif terhadap masyarakat dimana ia berada.
- Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik mahasiswa ialah pada penampilan fisik tidak lagi mengganggu aktifitas di kampus, mulai memiliki intelektualitas yang tinggi dan kecerdasan berpikir yang matang untuk masa depannya, memiliki kebebasan emosional untuk memiliki pergaulan dan menentukan kepribadiannya.

2.3.3 Peranan Mahasiswa

Menurut Faruq (2012) menyebutkan terdapat 3 peranan mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

1) *Iron Stock* Mahasiswa dapat menjadi iron stock, yaitu mahasiswa diharapkan menjadi manusia yang memiliki kemampuan dan akhlak mulia yang nantinya dapat menggantikan generasi-generasi sebelumnya. Intinya peranan mahasiswa sebagai iron stock itu merupakan aset, cadangan, harapan bangsa untuk masa depan yang lebih baik.

2) *Guardian of Value* Mahasiswa sebagai Guardian of Value berarti berperan sebagai penjaga nilai-nilai di masyarakat. Maksudnya adalah mahasiswa sebagai insane akademis yang selalu berpikir ilmiah dalam mencari kebenaran dari setiap masalah yang ada.

3) *Agent of Change* Mahasiswa sebagai Agent of Change adalah sebagai dari suatu perubahan. Sebab mahasiswa itu sebagai langkah terakhir kita untuk para pelajar untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi, agar dapat mengaplikasikan gelar sebagai agen perubahan-perubahan suatu yang lebih baik.

4) *Moral Force* Mahasiswa sebagai Moral Force, kita sebagai mahasiswa berperan sebagai kekuatan moral untuk negeri. Maksudnya

mahasiswa harus memiliki acuan dasar dalam berperilaku terhadap tata cara berpakaian, sikap, tingkah laku dan perkataan yang baik.

5) *Social Control* Mahasiswa sebagai *Social Control* adalah kita harus berperan sebagai pengontrol kehidupan social. Dalam hal ini adalah mengontrol kehidupan masyarakat, dengan menjadikan diri kita sebagai jembatan antara masyarakat dengan pemerintah.

2.4 Tinjauan Komunikasi

2.4.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi mengandung makna bersama-sama (common). Istilah komunikasi (communication) berasal dari bahasa latin, yaitu communication yang berarti pemberitahuan atau pertukaran. Komunikasi pada umumnya diartikan sebagai hubungan atau kegiatan yang ada kaitannya dengan masalah hubungan, ada juga yang mengartikan saling tukar-menukar pikiran atau pendapat. Ketika seseorang pernah melihat seorang tahanan yang di wawancara di televisi oleh media, lalu sikap mereka saat menjelaskan tragedi atau kesalahan yang diperbuat, coba perhatikan

Kebanyakan dari mereka yang menceritakan kebohongan, pasti akan menyentuh hidung mereka beberapa kali, atau menjawabnya dengan raut wajah yang resah. Ketika seseorang berbohong, maka tekanan darahnya akan naik karena merasa stress. Sehingga, saraf di sekitar hidung akan menggelitik

dan membuat orang tersebut merasa gatal. Ini bisa disebut sebagai ‘ekspresi mikro’, artinya ekspresi wajah kecil yang berbeda dari ekspresi wajah lainnya.

“komunikasi berasal dari kata-kata (bahasa) latin communis yang berarti umum (common) atau bersama. Apabila kita berkomunikasi, sebenarnya kita sedang berusaha menumbuhkan suatu kebersamaan (communes) dengan seseorang. Yaitu berusaha berbagi informasi, ide, atau sikap, seperti dalam uraian ini misalnya saya sedang berkomunikasi dengan para pembaca untuk menyimpan ide bahwa hakikat sebuah komunikasi sebenarnya adalah usaha membuat penerima atau pemberi komunikasi memiliki pengertian (pemahaman) yang sama terhadap pesan tertentu”

Menurut Laswell (dalam Suryanto, 2015 : 231) menggambarkan “Komunikasi dalam ungkapan *who says what in which channel to whom with what effect* atau dalam bahasa Indonesia berarti siapa mengatakan apa dengan medium apa kepada siapa dengan pengaruh apa”.

2.4.2 Proses Komunikasi

Suryanto, 2015 : 203) “Proses Komunikasi adalah proses peleburan makna dari lambing-lambang komunikasi yang disampaikan komunikator dan komunikan. Osgood (1998) meninjau proses komunikasi dari peranan manusia dalam hal memberikan interpretasi (penafsiran) terhadap lambing-lambang tertentu (message)”

Proses Komunikasi melibatkan banyak faktor atau unsur yang ada di dalamnya, yaitu pelaku atau peserta, pesan (meliputi bentuk, isi, dan cara penyajiannya), saluran, media atau alat yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan, waktu, tempat, hasil atau akibat yang terjadi, hambatan yang muncul, serta situasi atau kondisi saat berlangsungnya proses komunikasi.

Secara linier, proses komunikasi sedikitnya melibatkan empat elemen atau komponen, yaitu sebagai berikut:

1. Sumber/pengirim pesan/komunikator, yaitu seseorang atau sekelompok orang atau organisasi/institusi yang mengambil inisiatif menyampaikan pesan.
2. Pesan, berupa lambing atau kata seperti kata-kata tertulis atau secara lisan, gambar, angka, gesture.
3. Saluran, yaitu sesuatu yang dipakai sebagai alat /pengiriman pesan (misalnya telepon, radio, surat, surat kabar, majalah, televisi, gelombang udara dalam konteks komunikasi secara tatap muka).
4. Penerima/komunikan, yaitu seseorang atau sekelompok orang atau organisasi/institusi yang menjadi sasaran penerima pesan.

Pesan (message) disampaikan (encode) kepada komunikan. Komunikan menerima (decode) pesan-pesan tersebut, kemudian ditafsirkan (interpretation) dan disampaikan kembali pada komunikator dalam bentuk pesan (message) baik berupa feedback maupun respons tertentu sebagai efek dari pesan yang dikomunikasikan. Proses komunikasi tersebut melahirkan proses saling mmenginterpretasikan atas lambang komunikasi.

Proses penafsiran lambang akan menentukan nilai tindakan yang akan dilakukan, positif atau negative

Schramm menegaskan bahwa seseorang akan menentukan tindakannya untuk berkomunikasi apabila disadari terdapat harapan atau keuntungan yang lebih besar dibandingkan dengan usaha yang dilakukannya. Contohnya, tingkah laku seorang pendengar radio yang akan cepat memindahkan gelombang radionya apabila pesan-pesan (message) yang didengarkan tidak sepadan dengan harapan yang tersimpan. Apabila diteliti lebih dalam, dalam proses komunikasi tersimpan hubungan kepentingan yang saling berimpitan antara komunikator dan komunikan. Kepentingan yang sama dapat mempererat proses komunikasi yang dilakukan dan demikian mengintensifikan proses itu.

2.4.3 Unsur-unsur Komunikasi

Unsur-unsur dalam komunikasi adalah sebagai berikut

1. Sender : komunikator yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.
2. Encoding : penyandian, yaitu proses pengalihan pikiran dalam bentuk lambing.
3. Message : pesan yang merupakan seperangkat lambing bermakna yang disampaikan oleh komunikator.
4. Media : saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.
5. Decoding : pengawasandian, yaitu proses ketika komunikan menetapkan makna pada lambing disampaikan oleh komunikator kepadanya.
6. Receiver : komunikan yang menerima pesan dari komunikator.
7. Response : tanggapan, seperangkat reaksi pada komunikan setelah diterpa pesan.
8. Feedback : umpan balik, yaitu tanggapan komunikan apabila tersampaikan atau disampaikan kepada komunikator.

9. Noise : gangguan tidak terencana yang terjadi dalam proses komunikasi sebagai akibat diterimanya pesan lain oleh komunikan yang berbeda dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepadanya.

2.5 Tinjauan Tentang Film

2.5.1 Sejarah Film

Perkembangan video art adalah solusilogis yang lahir dari pensiasatan mahalunya teknologi yang membentuk film art, sekaligus menunjukan inovasi teknologi bisa menunjukan munculnya aliran seni baru atau betapa besarnya andil pekerja seni terhadap perkembangan teknologi. Pekerja seni tertarik pada media baru sebagai alat yang kapasitas dan batasnya ingin mereka coba sendiri. Keuntungan video terletak pada faktor ketersediaan dan reproduksinya yang irit.

Pada tahun 1965 kodak mengembangkan format amatir, super-8. Meski di tahun 70an dan 80an terjadi booming gerakan super -8, film video yang secara kualitatif termasuk media khas rendahan masih tetap bertahan. Aspek yang menarik menyangkut berbagai jenis seni rupa media ini adalah, bahwa sebagian besar yang digunakan awalnya berasal dari perkembangan militer. Video misalnya, dikembangkan pengawasan penerbangan, computer untuk membaca sandi atau kode.

Film atau motion picture ditentukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada *public* Amerika Serikat adalah *The Life of an Amerika* fireman dan film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya 11 menit dianggap film cerita pertama, telah menggambarkan situasi secara ekspresif serta peletak dasar teknik editing yang baik.\

Industri film adalah industri bisnis predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberi keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali demi uang keluar dari kaidah artistic film itu sendiri (Ardianto, 2004 : 134)

2.5.2 Pengertian Film

Film merupakan media elektronik yang paling tua daripada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar besar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi yang benar-benar disukai bahkan sampai sekarang. Lebih dari 70 tahun terakhir ini film memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam.

Menurut Kridalaksana (1984 : 32) film adalah lembaran tipis, bening, mudah luntur yang di lapiasi dengan lapisan anti halo, dipergunakan untuk keperluan fotografi. Alat media massa yang mempunyai sifat lihat dengar (audio-visual) dan dapat mencapai khalayak yang banyak.

Film adalah fenomena sosial, psikologi dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan music. Sehingga film merupakan produksi yang multidimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lain, keberadaannya praktis hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.

2.5.3 Sifat Film

Tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas (MCQuali, 1997 : 110) berdasarkan sifatnya film dapat dibagi atas :

1. Film Cerita (Story Film)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukan di gedung-gedung bioskop yang dimainkan oleh para bintang sinetron yang

tenar. Film jenis ini di distribusikan sebagai barang dagangan dan dipertunjukkan untuk semua publik.

2. Film Berita (Newa Film)

Film yang merupakan mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada public harus mengandung nilai berita (News Value)

3. Film Dokumenter

Film dokumenter pertama kali diciptakan oleh John Giersey yang mendefinisikan bahwa film documeter adalah “karya cipta mengarah kenyataan (Creative of Actualy) yang merupakan kenyataan-kenyataan yang menginterpretasikan kenyataan. Titik fokus dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, bedanya dengan film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita atau news value.

4. Film Cartoon

Walt Disney adalah perusahaan kartun yang banyak menghasilkan berbagai film kartun yang terkenal sampai saat ini. Timbulnya membuat gagasan membuat film kartun adalah dari seniman praktis. Serta ditemukannya cinema tografi telah menimbulkan gagasan untuk

menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis dan lukisan itu menimbulkan hal-hal yang bersifat lucu.

2.5.4 Struktur Industri Film

Industri film terdiri dari tiga komponen utama: produksi, distribusi, dan exhibisi. Berikut pengertian dari ketiga komponen yang telah dipaparkan di atas:

1. Studio dan Produksi

Nama-nama perusahaan yang cemerlang dalam bisnis film adalah studio-studio besar yang merupakan jantung dari komponen yang telah dipaparkan di atas. Studio Besar. Beberapa studio adalah brand name, sekitar 90 persen dari pendapatan box office berasal dari Big Six; Colombia, Paramount, 20th Century Fox, Universal, Disney, dan Warner. Perusahaan ini disebut studio karena masing-masing dahulu pernah punya area set panggung studio. Pada masa jayanya, studio mendominasi seluruh industri. Cakupan kekuasaan studi menyusut pada 1948 setelah muncul keputusan antimonopoly dari MA Amerika.

2. Distribusi

Bagi penggemar film, bagian paling keliatan dari industri film adalah distribusi. Studio-studio besar umumnya bertanggung jawab atas tugas ini.

Mereka menjadwalkan pemesanan untuk rilis film baru di bioskop maupun platform aplikasi, melakukan kegiatan marketing untuk mempromosikan film baru, dan kemudian menyediakan film untuk ditonton. Studio-studio besar juga menyediakan layanan distribusi. Produser independen sering menjalin kontrak dengan studio besar karena biaya pembuatan jaringan kontak dengan jaringan teater besar terlalu berat bagi produsen kecil.

2.6 **Disney+Hotstar**

2.6.1 **Pengertian Disney+Hotstar**

Disney+ Hotstar (dikenal sebagai **Hotstar** di luar India dan sebagian wilayah Asia Tenggara) adalah sebuah layanan video permintaan asal India yang dimiliki oleh Disney Star, sebuah anak perusahaan dari The Walt Disney Company. Layanan ini diluncurkan sebagai Hotstar sejak tahun 2015, sebelum akuisisi Hotstar oleh layanan Disney+ pada bulan April 2020. Di India, layanan ini digunakan sedikitnya 300 juta pengguna aktif. Layanan Disney+ Hotstar juga tersedia di negara di luar India, yakni , Amerika Serikat, Britania Raya, Singapura, Indonesia, Malaysia.

Khusus di Indonesia, layanan ini mulai beroperasi pada 5 September 2020 dengan mengedepankan konten dari Disney dan puluhan film dalam negeri. Pada Februari 2020, setelah pembelian perusahaan induk Star India, 21st Century Fox, oleh Disney pada 2019, Disney mengumumkan rencana

integrasi layanan video sesuai permintaan Disney+ dengan Hotstar pada April 2020, untuk memanfaatkan infrastruktur dan pengguna Hotstar. Pada 3 April 2020, platform tersebut digabungkan dengan Disney+Hotstar.

2.7 Gambaran Film *Sejuta Sayang Untuknya*



2.7.1 Resensi Film *Sejuta Sayang Untuknya*

Resensi Film *Sejuta Sayang Untuknya*

Film yang perankan oleh Deddy Mizwar, Syifa Hadju, dan Umay Shahab sedang ramai diperbincangkan di FYP (For Your Page) sosial media tiktok. Film yang bercerita tentang drama keluarga ini sukses membuat penonton hanyut ke dalam plot film tersebut.

Maka dari itu, berikut hasil resensi jurnalis

Identitas Film :

Sutradara : Herwin Novianto

Produser : Zairin Zain

Penulis : Wiraputra Basri

Penulis cerita : Amirudin Olland

Pemeran :

Deddy Mizwar

Syifa Hadju

Umay Shahab

Penata musik : Tya Subiakto

Sinematografer : Yudi Datau

Penyunting : Bayu Samantha Agni

Perusahaan produksi : Citra Sinema & MD Pictures

Distributor : Disney+ Hotstar

Tanggal rilis : 23 Oktober 2020 (Indonesia)

Durasi : 97 menit

Buat Aktor Sagala (Deddy Mizwar) hidup adalah perjuangan untuk membahagiakan Gina (Syifa Hadju), putri satu-satunya. Bagi Gina yang utama adalah menghentikan penderitaan Papanya. Kenapa? Karena mereka, bapak dan anak yang saling mencintai. Kata Aktor “Gina... kau berjalan dua langkah saja, aku sudah rindu”. Dan kata Gina “Izinkan Gina menghentikan episode-episode kehidupan Papa yang penuh penderitaan”.

Sebagai seorang single parent, Aktor dituntut sebagai pencari nafkah, mengurus berbagai keperluan rumah tangga dan hal paling penting, ia bertekad bahwa Gina harus tumbuh dengan baik dan berpendidikan tinggi. Aktor adalah sosok ayah yang selalu bersikap hangat kepada Gina. Sosok pelindung dan pengayom. Ia tak pernah mencoba untuk menutupi kenyataan hidup yang dihadapinya sebagai figuran dalam tiap produksi film. Banyak peran yang dimainkan oleh Aktor Sagala, tapi peran yang paling disukai adalah peran menjadi Papa Gina.

Gina, tumbuh sebagaimana umumnya remaja usia SMA. Gaul dan punya prestasi bagus di sekolahnya. Diantara kehangatan cinta mereka, hadir Wisnu (Umay Shahab) teman satu sekolah Gina yang datang dengan cinta

pula. Mereka bicara cinta, tapi tak satu pun terucap kata cinta. Bagi mereka cinta harus berwujud nyata, bukan sekedar kata-kata.

