

Representasi Relasi Sosial pada Masa Pandemi Dalam Film Social Distance

Riyan Fredian Dzul Iftikar¹, Aulia Rahmawati²

^{1,2} Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

riyanfredian95@gmail.com¹, aulia_rahmawati@upnjatim.ac.id²

ABSTRACT

Social relations are ties of relationships or behavior between individuals. Social relations are formed differently according to the environmental conditions. The Social Distance Film Series which was produced during the Covid Pandemic makes the depiction of social relations in this film interesting, where this film is made with real-life conditions that are filled with lockdown regulations and also distance restrictions between individuals. In this study, researchers used John Fiske's semiotics research method, and collected data through documentation of scenes in the film and also literature study. Then the data will be analyzed through three levels of John Fiske's semiotics, the Reality Level, the Representation Level, and the Ideology Level.

Keywords: *Film Representation, Social Relation, Social Distance Film*

ABSTRAK

Hubungan sosial adalah ikatan hubungan atau perilaku antar individu. Hubungan sosial terbentuk secara berbeda sesuai dengan kondisi lingkungan. Serial Film Social Distance yang diproduksi pada masa Pandemi Covid membuat penggambaran relasi sosial dalam film ini menjadi menarik, dimana film ini dibuat dengan kondisi kehidupan nyata yang dipenuhi dengan peraturan lockdown dan juga pembatasan jarak antar individu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian semiotika John Fiske, dan mengumpulkan data melalui dokumentasi adegan-adegan dalam film serta studi pustaka. Kemudian data tersebut akan dianalisis melalui tiga tingkatan semiotika John Fiske, yaitu Tingkat Realitas, Tingkat Representasi, dan Tingkat Ideologi.

Kata Kunci: *Representasi Film, Hubungan Sosial, Film Jarak Sosial*

PENDAHULUAN

Sejarah wabah penyakit di dunia memiliki alur yang panjang dalam kehidupan manusia. Kata pandemic sendiri berasal dari Bahasa Yunani "pan" yang memiliki arti semua dan "demo" yang berarti orang. Adanya pandemi COVID 19 yang menyeluruh rata di setiap belahan dunia tentunya pasti turut mempengaruhi perekonomian dalam berbagai bidang. Bidang industri hiburan dan media sudah pasti menjadi salah satu industri yang sangat terpengaruh. Dengan tidak dapat bertemunya individu pada sebuah ruangan tertentu secara tatap muka, maka proses relasi sosial ini pun harus mengalami adaptasi. Kebenaran identitas didapatkan dengan pengungkapan diri sesungguhnya dan identitas yang dibuat melalui percakapan online (Rahmawati, 2021). Dengan terbentuknya pola komunikasi yang baru tanpa bertatap muka, tentu saja akan membuat tantangan baru dalam beberapa tujuan komunikasi.

Pemasukan box office yang tayang pada film layar lebar mengalami penurunan yang sangat drastis. Dengan data yang ditunjukkan oleh *Box Office Mojo* bahwa mengalami penurunan *Total Gross* per tahunnya, menurun sebanyak 81,4% pada tahun 2020 dari tahun 2019 dengan jumlah total US\$2,103,088,090. Namun dibalik industry film layar lebar yang menurun drastis, layanan streaming *video-on-demand* meningkat. Menurut Grame Turner, film adalah refleksi dari realitas dengan hanya memindahkan realitas menuju layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu sebagai representasi dari realitas, film menghadirkan kembali realitas dalam berbagai kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaan (Turner dalam Sobur, 2004:127). Dalam situasi ini, terdapat salah satu film yang berhasil dibangun dalam kondisi pandemi ini, film *Social Distance*. *Film series ini* adalah film series Netflix yang menggambarkan dampak yang terjadi karena pandemi yang mengharuskan kehidupan bermasyarakat dan segala aspek komunikasi di dalamnya terjadi secara virtual. Hal ini menarik untuk dikaji, bagaimana Netflix adalah sebagai salah satu aplikasi streaming terbesar, dengan fenomena pandemi yang berdampak di seluruh dunia ini. Film ini juga *Social Distance* merupakan serial antologi yang terdiri dari 8-episode yang memiliki cerita berbeda setiap episodenya, dengan latar dari Amerika yang dibuat oleh Hilary Weisman Graham dan Jenji Kohan yang mana series ini telah tayang perdana di Netflix pada Oktober 2020. Seluruh proses produksi serial ini diambil dengan jarak jauh dan dengan protokol kesehatan selama masa karantina di Amerika.

TINJAUAN LITERATUR

Film adalah salah satu karya seni audiovisual yang seringkali dihubungkan dengan relasi sosial di kehidupan nyata. Relasi sosial sendiri merupakan hasil interaksi (tingkah laku) sistematis antara 2 orang ataupun lebih. Pada film series *Social Distance* karangan Hilary Weisman Graham dan Jenji Kohan, relasi sosial pada filmnya digambarkan dengan cara yang tergolong unik, dimana film di garap dengan penggambaran interaksi yang berjarak dan sesuai dengan kondisi saat pandemi COVID. Untuk melihat representasi relasi sosial yang terbentuk pada film tersebut, peneliti menggunakan Teori Semiotika John Fiske, yaitu "*The Codes of Television*". Menurut Fiske, kode-kode yang muncul dalam acara televisi saling berkaitan sehingga membentuk sebuah makna. Setiap orang akan menerima kode-kode tersebut dan menartikannya sesuai pengalaman serta wawasan yang mereka miliki, sehingga sebuah kode diapresiasi secara berbeda-beda pada setiap individu (Vera, 2014: 33). Fiske menyampaikan bahwa peristiwa yang muncul dan ditayangkan dalam dunia televisi telah di-kode oleh kode-kode sosial yang terbagi menjadi tiga level.

A. Level Realitas

Pada level realitas, kode yang dibuat disesuaikan dengan kenyataan kebudayaan yang dianut. Kode sosial yang terdapat didalam sebuah film yaitu, penampilan (*appearance*), kostum (*dress*), *make up*, lingkungan (*engironment*), perilaku (*behavior*), pergerakan tubuh (*gesture*) dan ekspresi (*expression*).

A. Penampilan (*Appearance*)

- B. Kostum (dress)
- C. *Make Up*
- D. Lingkungan (Environment)
- E. Perilaku (Behaviour)
- F. Speech (Percakapan)
- G. Gerakan (Gesture).
- H. Ekspresi (Expression)

B. Level Representasi

Dalam bagian ini proses sebuah realitas digambarkan dengan perangkat teknis yang ada dalam proses produksi. Hal teknis ini meliputi, kamera, pencahayaan, music, dialog, dan sound. Elemen ini ditandakan secara teknis untuk menghadirkan kode kamera, pencahayaan, dialog yang selanjutnya ditransmisikan ke dalam suatu bentuk cerita, konflik, karakter, setting, dan sebagainya. Level representasi dalam teori semiotika John Fiske mencakup beberapa aspek teknis yaitu pengambilan gambar, pencahayaan, editing, music dan suara.

C. Level Ideologi

Pada level ideologi, peristiwa- peristiwa dihubungkan serta diorganisasikan ke dalam suatu kesepakatan yang bisa diterima secara ideologis. Setiap film memiliki ideologi yang dipegang, baik ideologi itu memiliki dampak positif atau negatif. Ideologi sendiri dalam film dapat direpresentasikan dari keseluruhan aspek yang ada pada film seperti karakter, konflik, narasi, dialog, Tindakan, dan acting pemain. Contoh ideologi yang terdapat dalam film yaitu, feminisme, maskulinitas, liberalisme, kapitalisme, bahkan agama. Analisis pada level realitas dan representasi akan menjadi hasil penelitian sedangkan level analisis ketiga atau level ideologi akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penulis meneliti Representasi Pandemi dan Relasi Sosial dalam Film Series Social Distance dengan menggunakan metode kualitatif Deskriptif Semiotika. Metode Penelitian Kualitatif merupakan penelitian yang datanya berupa ucapan oleh seseorang atau perilaku yang dapat diamati secara langsung atau teks (Bogdan pada Pawito, 2007). Sedangkan Metode semiotika yang digunakan oleh peneliti adalah Semiotika milik John Fiske. Fiske mengemukakan tiga proses representasi (Wibowo, 2011: 123), yakni level realitas, level representasi, serta level ideology

Penelitian ini akan dilakukan pada 8 adegan pada film series *Social Distance*, dimana adegan – adegan tersebut

1. *Adegan 1 (Episode 1)* : Ike dan beberapa tokoh sedang melakukan curhat secara virtual untuk membicarakan keadaan mereka ditengah pandemi.

2. *Adegan 1 (Episode 2)* : Sebuah keluarga menghadiri acara pemakaman secara virtual.
3. *Adegan 1 (Episode 3)* : Seorang perawat sedang mengawasi anaknya yang berada di rumah sendirian melalui telepon video yang terhubung dengan cctv di rumahnya.
4. *Adegan 1(Episode 4)* : Shane mengganggu Marco saat sedang rapat daring, lalu Marco marah dan berdebat dengan Shane, tetapi Marco lupa untuk mematikan perangkat *mic* aplikasi *Facetime*
5. *Adegan 1 (Episode 5)* : Sang Ayah dan Anak berusaha menghibur sang Ibu melalui video call karena sedang terpapar virus Covid-19.
6. *Adegan 1 (Episode 6)* : Wanita yang kembali bekerja menjadi suster rumah sakit setelah lama pensiun dan hanya boleh berkomunikasi melalui komunikasi jarak jauh
7. *Adegan 1 (Episode 7)* : Terdapat 5 orang yang berkomunikasi untuk bermain gim bersama, dengan bantuan telepon video.
8. *Adegan 1 (Episode 8)* : John, seorang penyedia layanan *livestreaming* sedang mempersiapkan *livestreaming* wisuda untuk anak sekolah bersama pegawainya yang bernama Corey.

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan 2 metode, yaitu dokumentasi pada film Series Social Distance dan Studi kepustakaan. Teknik dokumentasi ini diperoleh dengan menonton dan mengamati film series social distance, kemudian menangkap reka adegan yang telah dipilih, dikarenakan reka adegan tersebut menggambarkan kondisi saat pandemic COVID 19 dalam film Series Social Distance. Lalu, data yang diperoleh akan menjadi data primer yang dianalisis menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, sedangkan studi kepustakaan dilakukan dengan membaca buku-bukum artikel, serta data-data internet yang memiliki relevansi dengan masalah yang diteliti dan akan menjadi data sekunder dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Level Realitas dan Level Representasi

Episode 1



Episode 1, Adegan 1

LEVEL REALITAS

A. Penampilan

Terdapat layar pertemuan daring yang dilakukan oleh banyak orang khususnya penduduk Amerika. dalam pertemuan tersebut, Ike bercerita ia putus dengan kekasihnya dan kehilangan mata pencahariannya karena pandemic.

B. Kostum

Orang-orang menggunakan pakaian rumahan yang simpel namun tetap sopan.

C. Make Up

Natural

D. Lingkungan

Ruangan pertemuan daring dengan latar belakang rumah dari masing-masing orang yang menggambarkan bahwa pertemuan dilaksanakan di rumah masing-masing.

E. Perilaku

Ike: menumpahkan keluh kesahnya dengan sikap kesal terhadap kebijakan pemerintah yang harus menjalankan pembatasan kegiatan sosial.

Peserta *meeting*: Fokus terhadap Ike

F. Percakapan

Ike: "... Jadi, bisnis yang kubangun dalam sepuluh tahun terakhir hidupku ditutup sampai siapa yang tahu?"
"Aku harus bagaimana?"

G. Gerakan

Tidak banyak gerakan selain gerakan tubuh saat berbicara

H. Ekspresi

Ike: kesal, sedih, galau, cemas, khawatir

LEVEL REPRESENTASI

A. Angle

Long Shot → *Close Up* → *Medium Shot*.
Serta dalam *angle*, menggunakan *Over the Shoulder*.

B. Lighting

Terdapat *soft light* dalam pengambilan adegan ini.

C. Editing

Editing berupa efek transisi sudut kamera yang awalnya *long shot* perlahan menjadi *vlose up*.

D. Music

Teradapat musik dengan bit pelan agar dapat membangun nuansa sedih yang dirasakan orang-orang dalam *virtual meeting* khususnya Ike.

E. Sound

Tidak terdapat efek suara spesial selain latar belakang suara rumah Ike yang minim, hal tersebut merepresentasikan kesepian yang dilalui Ike selama masa pembatasan kegiatan sosial.

Episode 2



Episode 2, Adegan 1

LEVEL REALITAS

A. Penampilan

Miguel sedang memimpin acara pemakaman mendiang ayahnya melalui *virtual meeting*. Setelah semua peserta *meeting* bergabung keadaan mulai memanas akibat ketiga saudara tersebut saling bertengkar.

B. Kostum

Semua karakter pada adegan ini menggunakan pakaian rapih dan formal.

C. Make Up

Karakter Laki-laki: Natural

Karakter Perempuan: Formal

D. Lingkungan

Layar *virtual meeting* yang berupa latar rumah dan satu rumah duka berlatar foto mendiang ayah dan vas abu jenazah.

E. Perilaku

Tiga karakter utama: Miguel, Reina, dan Santi saling beradu argumen.

F. Percakapan

Reina: "Pelayanan kedukaan ini jauh lebih buruk dari dugaanku. Dan yang kubayangkan sudah cukup buruk."

Miguel: "...Aku sudah muak dan bosan dengan manusia egois seperti kalian!"

G. Gerakan

Miguel menghentakan tangannya dan menunjuk kearah kedua saudaranya sembari memajukan badannya.

H. Ekspresi

Marah, kesal, mengumpat.

LEVEL REPRESENTASI

A. Angle

Medium shot → *over the shoulder*

B. Lighting

Soft lighting guna menggambarkan pencahayaan dalam ruangan.

C. Editing

Transisi antara masing-masing peserta *virtual meet* terutama ketiga saudara yang sedang beradu argumen

D. Music

-

E. Sound

Tidak terdapat efek suara spesial selain suara percakapan masing-masing karakter.

Episode 3



Episode 3, Adegan 1

LEVEL REALITAS

A. Penampilan

Seorang perawat panti jompo bernama Imani sedang memantau anaknya (Michelle) melalui kamera pengawas rumahnya yang terhubung dengan ponsel genggamnya.

B. Kostum

Michelle menggunakan pakaian rumah anak-anak.

C. Make Up

Natural

D. Lingkungan

Diperlihatkan keadaan Michelle yang sendirian di rumahnya akibat ibunya harus meninggalkannya karena bekerja.

E. Perilaku

Michelle yang sedang merasakan kebosanan ingin membuka kulkas untuk mencari makanan guna menghilangkan kebosanannya.

F. Percakapan

Ibu Michelle: "Tok, tok."

Michelle: "Siapa?"

Ibu Michelle: "Jawaban yang salah. Tok, tok."

Michelle: "Aku pura-pura tak disini."

G. Gerakan

Michelle banyak melakukan gerakan layaknya anak seumurannya yang sedang mengalami masa aktif, ditambah lagi ia mengalami rasa bosan.

H. Ekspresi

Michelle Tertawa senang ketika sedang bercanda dengan ibunya tentang larangan membuka pintu untuk orang lain.

LEVEL REPRESENTASI

A. Angle

Diambil dengan jarak *long shot* dan sudut pengambilan *high angle*.

B. Lighting

Menggunakan *soft lighting* guna merepresentasikan keadaan rumah-rumah pada umumnya dengan pencahayaan seadanya.

C. Editing

Terdapat transisi antara karakter Michelle dan Imani (ibu Michelle). Serta ada efek visual kotak berwarna hijau yang merepresentasikan fitur pelacakan gerak dari kamera pengawas (cctv).

D. Music

-

E. Sound

-

Episode 4



Episode 4, Adegan 1

LEVEL REALITAS

A. Penampilan

Shane dan Marco mulai merasa jenuh dan stress akibat pembatasan kegiatan sosial yang memaksa mereka harus tetap dirumah. Pertengkaran mereka didengar oleh rekan kerja Marco dan membuat keadaan semakin canggung.

B. Kostum

Shane: pakaian kasual dengan kaos dan celana biasa

Marco: pakaian rapih dengan kemeja dan celana kerjanya lengkap menggunakan sabuk

C. Make Up

Natural

D. Lingkungan

Dapur rumah Shane dan Marco, tempat Marco menjalankan rapat daring dan Shane mencari pembuka tutup botol.

E. Perilaku

Marco dan Shane berdebat tentang keadaan mereka yang mulai saling jenuh akan sikap satu sama lain. Rekan kerja Marco (Aliya) canggung mendengarkan pertengkaran tersebut karena Marco tidak mematikan *mic* rapat daringnya.

F. Percakapan

Marco: "Maaf Ali, pacarku tak bisa menemukan pembuka botol sendiri."

Shane: "Pacarmu tak perlu menggangumu jika kau tak menata ulang dapur setiap hari."

(Marco dan Shane berdebat dan Aliya harus terpaksa mendengar perdebatan tersebut karena Marco hanya mematikan kamera, bukan *mic*).

G. Gerakan

Marco: Marco berdiri dari tempat duduknya

Shane: Berdebat dengan Marco sembari meminum miras di siang hari.

LEVEL REPRESENTASI

A. Angle

Over the shoulder dan jarak *long shot* digunakan dalam adegan ini untuk memperlihatkan keseluruhan latar serta kondisi karakter saat adegan berlangsung.

B. Lighting

Side lighting digunakan karena di sebelah masing-masing Marco dan Shane terdapat jendela yang terpapar sinar matahari.

C. Editing

Transisi antara potongan adegan perdebatan Shane dan Marco serta potongan rapat daring Aliya dan Marco.

D. Music

-

E. Sound

-

H. Ekspresi

Aliya: kaget dan merasa canggung serta salah tingkah

Marco: marah terhadap sikap Shane

Shane: kesal dalam mendebat Marco

Episode 5



Episode 5, Adegan 1

LEVEL REALITAS

A. Penampilan

Seorang ayah melipat pakaian kering dengan anaknya, sembari melakukan telefon vidio dengan istrinya yang sedang menjalani karantina mandiri.

B. Kostum

Ibu: memakai penutup kepala, dan selimut

Ayah: memakai pakaian rumah dengan jaket

Anak: memakai pakai rumah yang hangat

C. Make Up

Natural

D. Lingkungan

Latar ayah dan anak: ruang belakang rumah dapur, tempat makan, tempat mencuci pakaian.

Ibu: kamar tidur.

E. Perilaku

Ayah: kebingungan antara harus memantau istrinya, melipat pakaian, dan mengurus anaknya.

Anak: mengganggu ayahnya.

Ibu: hanya tiduran sambil merespon obrolan suami dan anaknya dengan nada lemas.

F. Percakapan

Ayah: "Hei, kita memainkan kaus kaki atau melipatnya? Ini bukan melipat kaus kaki."

Anak: "Bukan, ini adalah orang-orang daun."

...

Ibu: "Aku bisa melihatnya" (menjawab dengan lemas)

LEVEL REPRESENTASI

A. Angle

Kedua latar (ayah & anak, seta Ibu) menggunakan sudut *over the shoulder* dan jarak pengambilan *medium shot*

B. Lighting

Soft lighting digunakan dalam adegan ini mengingat masing-masing karakter berada di dalam ruangan yang minim cahaya.

C. Editing

Hanya terdapat *overlay* dari tangkapan layar telefon vidio.

D. Music

-

E. Sound

Terdapat beberapa efek suara spesial saat sang anak bercerita tentang imajinasinya si orang daun.

<p>G. Gerakan Ayah dan anak: sibuk melipat baju Ibu: tidur lemas sembari bertelepon vidio dengan suami dan anaknya.</p> <p>H. Ekspresi Anak: polos, senang, heran dengan keadaan Ibu Ayah: kelelahan, kewalahan, sedih Ibu: lemas, memejamkan mata</p>	
--	--

Episode 6



Episode 6, Adegan 1

<u>LEVEL REALITAS</u>	<u>LEVEL REPRESENTASI</u>
<p>A. Penampilan Carolyne baru saja pulang dari pekerjaannya, Saat pulang Ia menemukan tulisan dari suami yang mengharuskan dirinya untuk sementara tinggal di karavan diluar rumah mereka.</p> <p>B. Kostum Carolyne: pakaian suster Neil: pakaian tidur</p> <p>C. Make Up Natural, terdapat <i>make up</i> merah ruam di sekitar hidung dan pipi atas Carolyne untuk menggambarkan berkas penggunaan Alat Pelindung Diri tenaga kesehatan.</p> <p>D. Lingkungan Carolyne: pada potongan awal, terdapat adegan melalui sudut pandang kamera pengawas pintu depan rumah Carolyne dan Neil, lalu potongan selanjutnya Carolyne masuk kedalam karavan. Neil: kamar tidur saat mengangkat telepon vidio Carolyne, lalu Ia berjalan menuju toilet.</p> <p>E. Perilaku Carolyne: turun dari mobilnya untuk masuk ke rumah, Saat menemukan kertas, Carolyne meremas dan membuang kertas tersebut .</p>	<p>A. Angle <i>Low angle</i> → <i>over the shoulder</i> → <i>medium shot</i>.</p> <p>B. Lighting Neil: <i>fornt lighting</i> yang menggambarkan cahanya gawai sebagai satu-satunya sumber cahaya yang menyorot muka Neil. Carolyne: <i>soft lighting</i> yang menggambarkan pencahayaan apa adanya di dalam ruangan (karavan).</p> <p>C. Editing Hanya terdapat transisi-transisi percakapan antara karakter.</p> <p>D. Music -</p> <p>E. Sound -</p>

<p>Neil: terlihat masih mengantuk saat mengangkat telepon Carolyne.</p> <p>F. Percakapan Carolyne: “Hei, kenapa aku di karavan? Semua yang kau taruh di sini untukku itu salah.” Neil: “Ada apa?” Carolyne: “Kau saja yang di karavan.”</p> <p>G. Gerakan Carolyne: menggerakkan tangannya sambil meluapkan emosinya. Neil: menanggapi Carolyne dengan cuek dan candaan dan menunjukkan gestur cuek.</p> <p>H. Ekspresi Carolyne: marah, kesal, kelelahan Neil: tertawa, cuek, mengejek</p>	
--	--

Episode 7



Episode 7, Adegan 1

<u>LEVEL REALITAS</u>	<u>LEVEL REPRESENTASI</u>
<p>A. Penampilan Lima anak remaja sedang memainkan vidio game .</p> <p>B. Kostum Kelima anak tersebut menggunakan pakaian rumahan kasual.</p> <p>C. Make Up Natural.</p> <p>D. Lingkungan Latar lokasi yang terdapat di masing-masing tangkapan layar kelima karakter adalah kamar tidur.</p> <p>E. Perilaku Jake dan Mia fokus memainkan vidio game berdua meskipun mereka sedang bermain sebagai tim denan anak remaja lainnya.</p> <p>F. Percakapan Mia: “Sial. Aku beku.” Jake: “Kubantu, Mia.” Lee: “Kawan kau bunuh satu pemain menggunakan jurus</p>	<p>A. Angle Sudut dan jarak dalam adegan ini menggunakan <i>over the shoulder</i> dan <i>medium shot</i>. Dimana dapat terlihat kepala hingga batas dada masing-masing karakter.</p> <p>B. Lighting <i>Front lighting</i> digunakan dalam adegan ini untuk menggambarkan posisi muka masing-masing karakter yang terpapar cahaya dari layar laptop/komputer.</p> <p>C. Editing Transisi percakapan dari masing-masing karakter.</p> <p>D. Music -</p> <p>E. Sound</p>

<p>pamungkas?”</p> <p>G. Gerakan Gelengan kepala dan muka malu dari Jake dan Mia .</p> <p>H. Ekspresi Jake & Mia: malu, senang, tersipu Teman-teman: tertawa, mengejek, bercanda</p>	<p>Terdapat efek-efek suara dari permainan vidio game yang mereka mainkan.</p>
--	--

Episode 8



Episode 8, Adegan 1

<u>LEVEL REALITAS</u>	<u>LEVEL REPRESENTASI</u>
<p>A. Penampilan John dan pegawainya Corey sedang mempersiapkan layanan <i>live streaming</i> wisuda dari salah satu sekolah elit yang diisi anak-anak orang kaya kulit putih.</p> <p>B. Kostum John & Corey: Seragam kerja perusahaan jasa penyedia <i>livestreaming</i> milik John.</p> <p>C. Make Up -</p> <p>D. Lingkungan Terdapat rekaman layar dari perangkat laptop yang digunakan untuk operasi <i>live streaming</i>. Dalam rekaman layar tersebut terdapat John dan Corey yang sedang menyiapkan keperluan teknis dengan latar lokasi taman terbuka dengan kursi-kursi dan panggung lengkap dengan podium.</p> <p>E. Perilaku John dan Corey fokus terhadap pekerjaan mereka.</p> <p>F. Percakapan Corey: “Kenapa lama sekali? Kupikir kau tiba sejam lalu?” John: “Astaga, diluar seperti <i>Mad Max</i>. Orang tak punya akal sehat. Berbuat kerusuhan saat pandemi. Ini gila Bung.</p> <p>G. Gerakan John dan Corey fokus mengerjakan persiapan <i>live streaming</i> sembari mengobrol satu sama lain terkait ketelatan John dan Corey yang datang lebih awal.</p> <p>H. Ekspresi Fokus, serius</p>	<p>A. Angle Sudut dan jarak yang digunakan dalam adegan ini adalah <i>over the shoulder</i> dengan jarak <i>long shot</i>.</p> <p>B. Lighting <i>Hard light</i> digunakan dalam adegan ini mengingat set lokasinya terdapat pada luar ruangan dan pada waktu siang hari.</p> <p>C. Editing -</p> <p>D. Music -</p> <p>E. Sound -</p>

B. Hasil Penelitian Level Ideologi

Film seri *Social Distance* merupakan film antologi yang menceritakan konflik yang dialami berbagai komunitas yang berbeda hingga individu di Amerika Serikat di awal pandemi Covid-19. Film ini menggambarkan bentuk keresahan dan protes baik secara tersurat maupun tersirat dari masyarakat Amerika Serikat yang tidak puas akan kebijakan pemerintah dalam mengatasi masalah pandemi global Covid-19. Isu tersebut bisa lahir melalui pandangan idealis dari masyarakat Amerika Serikat, yang digambarkan secara jelas pada film ini yaitu demokrasi liberal.

Liberalisme sendiri didefinisikan sebagai sikap untuk melindungi hak-hak individual dalam mengambil keputusan terkait dengan kehidupannya mulai dari hal kecil maupun keputusan yang signifikan. Liberalisme sendiri bergerak secara progresif mulai dari keresahan mengarah kepada reaksi yang menimbulkan sikap-sikap nyata (Hall, 1988). Bentuk-bentuk keresahan dan pergerakan tersebut, direpresentasikan pada keresahan-keresahan setiap karakter dalam film *Social Distance* yang berubah menjadi konflik nyata, yaitu protes dari segala kalangan masyarakat baik secara individu maupun berkelompok terhadap kebijakan-kebijakan yang merenggut hak-hak mereka selama pandemi Covid-19.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, film seri *Social Distance* mengandung tiga level kode sosial semiotika John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Melalui analisis ketiga level tersebut, film ini menggambarkan keresahan masyarakat Amerika Serikat yang harus dikurangi hak-haknya dalam memilih dan mengambil keputusan sekecil hingga sebesar apapun karena adanya pandemi Covid-19.

1. Pembahasan Level Realitas dan Level Representasi

Pada level realitas dan representasi, film seri antologi *Social Distance* berusaha untuk menampilkan kondisi nyata masa awal pandemi Covid-19. Aspek-aspek realitas dan representasi pada film seri ini lebih banyak ditampilkan melalui peran karakter dan sudut pandang kamera secara teknis di masing-masing episode. Seperti minimnya penggunaan *tata rias wajah* yang digunakan, pakaian rumah yang banyak digunakan karakter-karakter, yang digunakan untuk menggambarkan posisi di rumah dan percakapan-percakapan yang topik utamanya mengarah pada keadaan awal pandemi Covid-19. Dalam aspek representasi, secara teknis film seri antologi ini menggunakan sudut pandang dari kamera perangkat yang umum digunakan untuk *video call* seperti laptop dan gawai, serta juga terdapat sudut pandang kamera pengawas.

Tanda non-verbal yang menggambarkan kondisi awal pandemi banyak diperlihatkan pada film ini. Misalnya pada episode satu, karakter utama Ike yang diceritakan mengalami kesepian akut, digambarkan dengan tata bicaranya yang meluap-luap.

Pembahasan Level Ideologi

Pada level ideologi, tanda-tanda yang merepresentasikan gagasan keresahan dan protes direpresentasikan pada konflik dari tiap-tiap episode dan disampaikan melalui dialog-dialog yang ada pada setiap adegan di masing-masing episode. Berdasarkan pada temuan tersebut, dapat dipaparkan bahwa konsep gagasan keresahan dan protes yang menjadi ideologi dari film seri antologi *Social Distance* terdapat pada:

1. Narasi dan premis film seri ini yang dibuat berdasarkan kondisi nyata masyarakat negara Amerika Serikat yang mempunyai berbagai macam konflik.
2. Konflik-konflik yang timbul tersebut, muncul karena adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan mereka untuk membatasi berbagai kegiatan sosial, menjaga jarak dengan orang-orang tertentu, dan berpikir lebih keras untuk dapat mempertahankan ekonomi individual.
3. Konflik-konflik menimbulkan banyak keresahan yang digambarkan dari dialog dari tiap-tiap individu dalam film *Social Distance*, sehingga ketika terdapat kebijakan-kebijakan tertentu mereka merasa haknya dalam mengambil keputusan dalam menjalani kehidupan sehari-hari diambil.

Berdasarkan pada kode-kode tersebut, perasaan atas diambilnya hak-hak tiap individu tersebut menimbulkan protes-protes dari masyarakat yang direpresentasikan melalui dialog dari tiap-tiap individu. Keresahan yang berujung protes dari masyarakat Amerika Serikat dapat timbul karena pandangan hidup yang menganuk demokrasi liberal yang sangat menjunjung tinggi kedudukan hak masing-masing individu dalam bersikap terhadap hidupnya dan pengambilan keputusan atas jalan hidup yang harus mereka lalui.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan data diatas, Film seri antologi *Social Distance* merepresentasikan situasi dan kondisi dari realita yang menimpa masyarakat Amerika Serikat selama masa awal pandemi Covid-19 dengan sangat baik. Penggambaran yang dibawakan melalui aspek realitas maupun teknis pada film ini dikonstruksi dan dimaknai berdasarkan cara hidup masyarakat Amerika Serikat yang berpedoman pada demokrasi liberal dimana hak-hak individu dalam mengambil keputusan dan menjalani kehidupannya sangat dijunjung tinggi seperti yang diungkapkan oleh Albertine Minderop.

Perubahan yang terjadi akibat kebijakan-kebijakan baru pada masa awal pandemi dengan pedoman hidup tersebut memunculkan keresahan dan protes yang menjadi gagasan ideologi sekaligus benang merah dari film ini dan disampaikan melalui dialog-dialog tiap-tiap karakter di setiap episode dengan konflik yang berbeda-beda. Di mulai dari tokoh Ike yang digambarkan merasa kesepian, pertengkaran yang dialami ketiga saudara karena harus memakamkan mendiang

ayahnya secara *online*, kebingungan yang dialami Marion dan Imani karena adanya kebijakan yang mendesak mereka untuk memutar otak dalam menjaga orang tersayang di episode tiga, kebosanan yang menimpa Marco dan Shane di episode empat, rasa frustrasi seorang Ayah yang harus merawat Istrinya serta menjauhkan anaknya dari Istrinya di episode empat, kegoisan suami istri lansia di episode enam, Mia yang harus berkomunikasi jarak jauh dengan teman dan kekasihnya di episode tujuh, dan Corey yang harus mempertimbangkan kehilangan pekerjaannya atau menuntut ketidakadilan yang dialami rasnya di episode delapan.

Saran

Film ini menggambarkan kondisi pandemic Covid 19 dengan sangat baik. Setiap kegiatan dijelaskan dengan sangat rinci dan spesifik, membuat penonton dapat mengerti keseluruhan perubahan yang terjadi akibat adanya pandemic Covid 19. Namun, banyaknya cerita yang ingin ditampilkan dalam film series ini membuat penonton sulit terikat secara emosional dengan film ini, dikarenakan tokoh dan inti cerita yang berbeda-beda.

DAFTAR REFERENSI

- Anonim. 2020. *A Very Short History of Cinema*. Diakses pada 26 Maret 2022. <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema>
- Anonim. 2021. *Films and Series That Were Shot in Isolation During the Covid-19 Pandemic*. Diakses pada 22 Maret 2022. (<https://www.news18.com/news/movies/films-and-series-that-were-shot-in-isolation-during-the-covid-19-pandemic-3717566.html>)
- Anonim. 2021. *What is the difference between hard light and soft light in photography*. Diakses pada tanggal 30 Maret 2022. (<https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-difference-between-hard-light-and-soft-light-in-photography#what-is-hard-light>)
- Anonim. 2022. *Domestic Yearly Box Office*. Diakses pada 22 Maret 2022 (<https://www.boxofficemojo.com/year/>)
- Dirks, Tim. 1996. *Drama Films*. Diakses pada 20 Mei 2022. (<https://www.filmsite.org/dramafilms.html>)
- Filippo, Carly San. 2019. *Filmmaking 101 types of camera shots and angles*. Diakses pada 28 Maret 2022. (<https://www.polarprofilters.com/blogs/polarpro/filmmaking-101-types-of-camera-shots-and-angles>)
- Hayner, Chris. 2021. *72 movies delayed during the covid-19 pandemic and every new release date*. Diakses pada 22 Maret 2022 (<https://www.gamespot.com/gallery/72-movies-delayed-during-the-covid-19-pandemic-and-every-new-release-date/2900-3542/>)
- Macpherson, Charles. 2020. *The 6 Pillars of Writing a Great Post-Apocalyptic Movie*. Diakses 20 Mei 2022 (<https://industrialscripts.com/post-apocalyptic->

movie/)

- Ngabito, Annetly. 2021. *Pendapatan hiburan & media kembali bangkit dari kelesuan akibat pandemi; pergeseran ke streaming, gaming, dan konten buatan pengguna mengubah industry.*. Diakses pada 20 Maret 2022. (<https://www.pwc.com/id/en/media-centre/press-release/2021/indonesian/pendapatan-hiburan-dan-media-kembali-bangkit-dari-kelesuan-akibat-pandemi-pergeseran-ke-streaming-gaming-dan-konten-buatan-pengguna-mengubah-industri.html>)
- Putri, Arum Strisni. 2019. Bentuk-bentuk interaksi sosial. <https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/10/172054469/bentuk-bentuk-interaksi-sosial?page=all>
- Putri, Arum. 2019. *Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial*. Diakses pada tanggal 27 Maret 2022. (<https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/10/172054469/bentuk-bentuk-interaksi-sosial?page=all>)
- Shah, Vikas. 2011. *The Role of Film in Society*. Diakses pada 22 Maret 2022 (<https://thoughteconomies.com/the-role-of-film-in-society>)
- Wallace, Mark. 2013. *Understanding the Position of Your Light*. Diakses pada 25 Maret 2022. (<https://profoto.com/int/profoto-stories/understanding-the-position-of-your-light>)
- Zapata, Kimberly. 2021. *While We're All Stuck at Home, Here are 20 Movies About Viruses and Pandemics You Can Stream Right Now*. Diakses pada 20 Mei 2022. (<https://parade.com/1149779/kimberlyzapata/best-virus-movies/>)

Buku dan Jurnal

- Abdulsyani, 2017. *Sosiologi: Sistemika, Teori dan Terapan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, edisi revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Dewi, Alit Kumala. 2010. *Semiotika*, bagian 1. ISI Denpasar. <https://isi-dps.ac.id/berita/semiotika-bagian-i/>
- Effendy, Onong Uhcjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hall, S. (1997). The work of representastion. *Representation: Cultural Representations and signifying practices*, 2, 13-74
- Hidayati, D.S. 2014. Peningkatan Relasi Sosial melalui *Social Skill Therapy* pada Penderita *Schizophrenia Katatonik*. *Jurnal Online Psikologi*, 2(1): 17-28
- Irawanto, Budi. 1999. *Film Ideologi dan Militer Hegemoni Militer Dalam Sinema Indonesia*. Yogyakarta: Media Persindo
- Irawanto, Budi. 2004. *Film Propaganda: Ikonografi Kekuasaan*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. 1-16. <https://jurnal.ugm.ac.id/jsp/article/view/11055/8296>
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Society. Chicago : Science Research Association.

- Soekanto, Soerjono. 2006: *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Grafindo Persada 2006
- Spradley dan McCurdy*, 1975. *Cultural Experience, Ethnography in Complex*
- Sumarno, Marselli*. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Anonim. 2020. *A Very Short History of Cinema*. Diakses pada 26 Maret 2022. <https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema>
- Anonim. 2021. *Films and Series That Were Shot in Isolation During the Covid-19 Pandemic*. Diakses pada 22 Maret 2022. (<https://www.news18.com/news/movies/films-and-series-that-were-shot-in-isolation-during-the-covid-19-pandemic-3717566.html>)
- Anonim. 2021. *What is the difference between hard light and soft light in photography*. Diakses pada tanggal 30 Maret 2022. (<https://www.masterclass.com/articles/what-is-the-difference-between-hard-light-and-soft-light-in-photography#what-is-hard-light>)
- Anonim. 2022. *Domestic Yearly Box Office*. Diakses pada 22 Maret 2022 (<https://www.boxofficemojo.com/year/>)
- Dirks, Tim. 1996. *Drama Films*. Diakses pada 20 Mei 2022. (<https://www.filmsite.org/dramafilms.html>)
- Filippo, Carly San. 2019. *Filmmaking 101 types of camera shots and angles*. Diakses pada 28 Maret 2022. (<https://www.polarprofilters.com/blogs/polarpro/filmmaking-101-types-of-camera-shots-and-angles>)
- Hayner, Chris. 2021. *72 movies delayed during the covid-19 pandemic and every new release date*. Diakses pada 22 Maret 2022 (<https://www.gamespot.com/gallery/72-movies-delayed-during-the-covid-19-pandemic-and-every-new-release-date/2900-3542/>)
- Macpherson, Charles. 2020. *The 6 Pillars of Writing a Great Post-Apocalyptic Movie*. Diakses 20 Mei 2022 (<https://industrialscripts.com/post-apocalyptic-movie/>)
- Ngabito, Annetly. 2021. *Pendapatan hiburan & media kembali bangkit dari kelesuan akibat pandemi; pergeseran ke streaming, gaming, dan konten buatan pengguna mengubah industry*. Diakses pada 20 Maret 2022. (<https://www.pwc.com/id/en/media-centre/press-release/2021/indonesian/pendapatan-hiburan-dan-media-kembali-bangkit-dari-kelesuan-akibat-pandemi-pergeseran-ke-streaming-gaming-dan-konten-buatan-pengguna-mengubah-industri.html>)
- Putri, Arum Strisni. 2019. *Bentuk-bentuk interaksi sosial*. <https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/10/172054469/bentuk-bentuk-interaksi-sosial?page=all>
- Putri, Arum. 2019. *Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial*. Diakses pada tanggal 27 Maret 2022. (<https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/10/172054469/bentuk->

[bentuk-interaksi-sosial?page=all](#))

Shah, Vikas. 2011. *The Role of Film in Society*. Diakses pada 22 Maret 2022
(<https://thoughteconomics.com/the-role-of-film-in-society>)

Wallace, Mark. 2013. *Understanding the Position of Your Light*. Diakses pada 25 Maret 2022.
(<https://profoto.com/int/profoto-stories/understanding-the-position-of-your-light>)

Zapata, Kimberly. 2021. *While We're All Stuck at Home, Here are 20 Movies About Viruses and Pandemics You Can Stream Right Now*. Diakses pada 20 Mei 2022.
(<https://parade.com/1149779/kimberlyzapata/best-virus-movies/>)

Buku dan Jurnal

Abdulsyani, 2017. *Sosiologi: Sistematis, Teori dan Terapan*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, edisi revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo

Dewi, Alit Kumala. 2010. *Semiotika*, bagian 1. ISI Denpasar. <https://isi-dps.ac.id/berita/semiotika-bagian-i/>

Effendy, Onong Uhcjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Hall, S. (1997). The work of representation. *Representation: Cultural Representations and signifying practices*, 2, 13-74

Rahmawati, A. (2021). Manufacturing Authenticity: The Rise of Indonesian Micro-Celebrities on Instagram. *Jurnal The Messenger*.