

METAFUNGSI BAHASA DAN ANALISIS VISUAL FILM PENDEK "1/0 INFINITY" KARYA YESHEIS INDONESIA

Gina Ivana Mambrasar¹, Natasya Ivana Bunmo², Cakra Sagiarta Lee³,
Putu Chrisma Dewi^{4*}, Putu Chris Susanto⁵

^{1,2,3,4} Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ekonomika, Bisnis dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura; ⁵ Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomika, Bisnis dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura, Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia
Email: 20110201004@undhirabali.ac.id; 20110201010@undhirabali.ac.id;
*chrismadewi@undhirabali.ac.id; chris.susanto@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur-unsur metafungsi bahasa dalam film pendek dengan menggunakan multimodalitas dan unsur visual, sebuah teori yang dikemukakan oleh Kress dan van Leeuwen, mengikuti penelitian sebelumnya yang dikembangkan oleh Halliday dalam bidang linguistik fungsional sistemik (SFL) yang menyajikan metafungsi bahasa yang terdiri dari metafungsi ideasional, metafungsi interpersonal, dan metafungsi tekstual. Dalam multimodalitas, metafungsi bahasa gambar terdiri dari metafungsi representasional yang sesuai dengan metafungsi ideasional; metafungsi interaksional yang sesuai dengan metafungsi interpersonal; dan metafungsi komposisi yang sesuai dengan metafungsi tekstual. Dalam melakukan penelitian ini, metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasi unsur-unsur metafungsi bahasa dalam film pendek "1/0 Infinity" karya YesHeIs Indonesia. Data diambil dengan memilih percakapan mini dan elemen visual dalam film pendek.

Keywords: bahasa, elemen visual, metafungsi interpersonal, film pendek.

1. PENDAHULUAN

Bahasa dan budaya dapat memiliki interaksi yang beragam, menurut Fuller dan Wardhaugh (2014). Salah satu kemungkinannya adalah bahwa struktur sosial mempengaruhi atau menentukan struktur bahasa dan/atau tingkah laku. Pilihan kedua berlawanan secara diametris dengan yang pertama. Struktur linguistik dan perilaku dapat mempengaruhi atau ditentukan oleh struktur sosial atau pandangan dunia. Ini adalah sudut pandang yang mendasari hipotesis Whorfian. Hipotesis Whorfian adalah sebuah prinsip dan teori yang menyatakan bahwa ada hubungan kuat antara bahasa, budaya, dan pikiran seorang penutur.

Media dapat dipisahkan menjadi tiga jenis secara luas: media cetak, siaran (radio dan televisi), media digital. Evolusi media sangat didukung oleh bahasa. Media memunculkan perubahan budaya dalam penggunaan bahasa. Media digital kontemporer tidak dapat ditentukan. Satu dekade yang lalu ada studi tentang khalayak dan beberapa elemen kunci lain dari penelitian media sudah ada. Inovasi teknologi telah mengubah skala di mana kita bertindak sebagai makhluk sosial. Karena media digital melalui penekanan pesan utama dan masih banyak lagi trik tambahan untuk membuatnya lebih menarik.

Media adalah sumber yang luar biasa untuk menemukan tempat-tempat baru dan meningkatkan kompetensi budaya. Pers, siaran berita TV, dan program bincang-bincang dapat memberi pembelajar keaslian bahasa dan budaya yang mereka butuhkan untuk menjadi kompeten secara budaya. Menurut Seelye (1993), media massa adalah sumber berharga dari fakta terkini. Ini memberikan keterlibatan otentik dengan bahasa dan budaya target dan merupakan sumber pengajaran yang sangat baik. Dalam film pendek sendiri ada tiga jenis refleksi yaitu refleksi, komentar dan kritik.

Film pendek termasuk media digital yang merupakan produksi komunikasi audio visual berbasis sinematografi. Waktu pertunjukan biasanya lebih pendek dibandingkan dengan film unggulan (Bordwell, 1986). Academy of Motion Picture Arts and Sciences mendefinisikan film pendek sebagai "sebuah film orisinal yang berdurasi 40 menit atau kurang termasuk semua kredit" (Aturan Sembilan Belas: Penghargaan Film Pendek). Karena waktu tayang yang singkat, isi film pendek sangat terbatas dan tidak membutuhkan narasi yang solid (Hamzah, 1999). Sebuah film pendek berhasil menceritakan kisah yang sama dengan film fitur berdurasi penuh, tetapi dalam durasi waktu yang lebih singkat. Hal itu ditandai dengan refleksi sutradara terhadap kondisi sosial, politik dan ekonomi yang ada.

Keterkaitan antara komunikasi dan budaya dapat dilihat dari praktik komunikasi atau interaksi kita sehari-hari antara individu dan kelompok. Bahasa yang kita gunakan pasti dipengaruhi oleh tempat tinggal kita, serta lingkungan etnis di sekitar kita. Dalam hal ini kebudayaan berkaitan dengan cara hidup manusia. Manusia belajar, berpikir, merasakan, meyakini, dan mencari apa yang sesuai dengan budayanya. Bahasa, persahabatan, adat istiadat, praktik komunikasi, aksi sosial, aktivitas ekonomi, politik, dan teknologi, semua itu didasarkan pada pola budaya. Adapun yang berbahasa Makassar, Gorontalo, Sunda, Jawa, Melayu, dan Inggris.

Ini semua karena mereka dilahirkan atau setidaknya dibesarkan dalam budaya yang mengandung unsur-unsur tersebut. Apa yang mereka lakukan, bagaimana mereka bertindak, merupakan respon terhadap fungsi budaya. (Porter & Samovar dalam Mulyana dan Grace, 2006). Artinya komunikasi dan budaya tidak dapat dipisahkan, karena budaya tidak hanya menentukan siapa berbicara dengan siapa, tentang apa, dan dimana komunikasi itu berlangsung, tetapi budaya juga ikut menentukan pesan yang disandikan, makna dan pesan yang dimilikinya untuk kondisi untuk mengirim, memperhatikan, menafsirkan pesan. Sebenarnya seluruh repertoar perilaku yang sangat kita andalkan, budaya yang kita besarkan, sejalan dengan apa yang diungkapkan sebelumnya di awal pembahasan. Konsekuensinya, budaya adalah fondasi komunikasi. Dari keragaman budaya, ternyata juga beragam praktik komunikasi.

Narasi film pendek adalah salah satu yang dapat dengan mudah dibuat oleh orang-orang dari semua lapisan masyarakat, ia memiliki penerapan universal. Ini memungkinkan sutradara yang bekerja dengan anggaran kecil untuk menceritakan kisah mereka kepada dunia. Bakat membuat film pendek terletak pada mengkomunikasikan pesan film tersebut kepada penonton dalam waktu yang sangat terbatas. Transisi dalam film pendek sangat penting. Yang menarik

adalah bagaimana setiap orang menyerap dari kondisi sosial mereka yang ada dan menghasilkan karya yang dapat dikomunikasikan secara efektif kepada sebagian besar individu. Bercerita tidak selalu tentang suara atau akting tetapi juga bagaimana gambar ditangkap, juga dikenal sebagai sinematografi. Sinematografer memanfaatkan kamera sebagai penghasil makna, seperti halnya pelukis menggunakan kuas atau penulis menggunakan pena: sudut, ketinggian, dan pergerakan kamera bekerja baik sebagai seperangkat prosedur maupun sebagai bahan ekspresif" (Barsan 2004, 178).

Film pendek dapat digunakan sebagai komentar terhadap suatu fenomena yang sedang hangat terjadi di masyarakat, misalnya *bullying* atau perundungan. *Bullying* merupakan fenomena yang sering terjadi di sekolah menengah pertama. Berdasarkan observasi di salah satu SMP di Kabupaten Sleman, sebanyak 70,6% siswa mengaku pernah menjadi korban *bullying*. Dalam film pendek *1/0 infinity* sendiri mencerminkan realita saat ini yang berfokus pada fisik dan *bullying*, yang menyebabkan stres bagi remaja SMA karena tidak tahu harus berbuat apa dan tidak ada lawan bicara untuk berbagi cerita. Dalam studi mengenai bahasa, budaya, dan media ini, penulis tertarik untuk menganalisis sebuah film pendek Yesheis "1/0 Infinity" karya Yesheis yang merupakan film rohani yang mengangkat tema *bullying* menjadi fokus utama kami dalam studi ini yang akan membantu memperdalam pemahaman dan juga pemahaman rasa ingin tahu mengenai topik *bullying* dalam film pendek rohani ini bisa memberikan perspektif yang berbeda dari film-film pendek lainnya, bagaimana faktor-faktor bahasa yang digunakan, budaya dalam lingkungan sekolah dan bagaimana para tokoh berinteraksi dan juga media dalam hal ini sinematografi serta maknanya dalam pembuatan film pendek "1/0 Infinity" karya Yesheis.

2. METODE

Penelitian ini membahas elemen visual film pendek "1/0 Infinity" karya yesHEis sebagai studi yang menggunakan dua alat analisis kualitatif deskriptif, yaitu tata bahasa desain visual dan analisis wacana kritis. Menggunakan tata bahasa desain visual (Kress & Van Leeuwen, 2006), penelitian ini mengkaji metafungsi semantik dari rangkaian gambar film pendek "1/0 Infinity". Penelitian ini bertujuan untuk membahas unsur metafungsi bahasa dan unsur visual dalam film pendek berjudul "1/0 Infinity". Film pendek dipilih karena hanya berdurasi 5 - 40 menit dan terdapat jenis elemen visual seperti tatapan mata, titik pandang dan sosial. Penulis juga tertarik untuk menganalisis metafungsi bahasa seperti yang terdapat pada film pendek "1/0 Infinity".

3. HASIL dan PEMBAHASAN

Film pendek "1/0 Infinity" karya yesHEis (2020) merupakan film pendek rohani yang menceritakan mengenai kisah anak remaja, Gema yang duduk di bangku SMA memiliki kekurangan, dirinya dari kecil hingga dewasa merasa tidak percaya diri dengan bekas luka atau tanda lahir di wajahnya. Dia memilih untuk menutupinya dengan make up agar tak ada yang meninggalkannya. Namun ketika teman-temannya melihat bekas luka itu mereka tidak bisa menerimanya, dia

kemudian di olok-olok hingga dijauhi sampai Gema sudah lelah karena tidak memiliki teman bercerita membagikan keluh kesah dan selalu bersembunyi di belakang topeng. Dia akhirnya memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dikarenakan stress dan tekanan dari teman-temannya.

Sebelum semuanya terjadi Gema dipertemukan dengan Grace seorang gadis remaja yang ternyata juga memiliki kekurangan yang sama dengannya, namun Grace lebih bisa menerima kekurangan itu dan tidak menganggapnya sebagai sebuah penghalang namun sebagai anugerah yang diberikan Tuhan, dia lebih menghargai dirinya dan mengingatkan kepada Gema bahwa masih ada pribadi yang mengasihi kita, walaupun kita ditinggalkan dan dicampakkan, kuasa yang begitu mengasihi dan tidak memandang balasan dari kita, dan akhirnya Gema sadar bahwa dia berharga dan tidak jadi mengambil tindakan mengakhiri nyawanya sendiri

Berikut ini adalah shot yang mewakili visual elements serta linguistik fungsional sistemik (SFL) menyajikan metafungsi bahasa yang terdiri dari metafungsi ideasional, meta fungsi interpersonal, dan metafungsi tekstual yang ditemukan di dalam film pendek 1/0 infinity.

3.1 Analisis Metafungsi Bahasa

Tabel 1. Meta fungsi ideasional

Tokoh	Frekuensi
Gema	9
Grace	1
Ibu guru	1
Gisel	1
Niko	1
Partisipan lain	1

Bisa di lihat pada Tabel 1 di atas, film pendek ini tidak begitu banyak memiliki partisipan dan durasi waktu bagi masing-masing pemain tidak terlalu banyak, film pendek ini berfokus kepada pemeran utama "Gema" dan Grace meski hanya muncul satu kali pada saat scene terakhir bersama Gema, dan beberapa pemeran pendukung seperti Ibu Guru yang muncul pada scene awal ketika Gema masih kanak-kanak, Gisel dan juga Niko sebagai teman sang pemeran utama dan juga beberapa partisipan pendukung.



Gambar 1. Cuplikan Menit 3:36

Tahap analisis berikutnya adalah mencari dan membandingkan tipe-tipe proses yang ditemukan dalam metafungsi ideasional, interpersonal dan tekstual.

Tabel 2. Meta fungsi Ideasional

Meta fungsi Ideasional	Grace	Memberi gitar	Kepada Gema	Untuk dimainkan	Di atap sekolah
	Aktor	Proses material	Penerima	Tujuan	Keterangan tempat

Pada tabel diatas merupakan penggunaan Material proses yang ditemukan dalam film pendek ini, didapatkan Grace merupakan pemberi atau pelaku (actor) yang berperan di dalam sebuah kontak fisik memberikan gitar kepada Gema yaitu pihak yang mendapatkan manfaat (*beneficiary*) agar gitar tersebut dapat dimainkan (*goal*) dan ditemukan juga *circumstance of place* yang merujuk kepada tempat terjadinya kejadian tersebut.

Tabel 3. Meta fungsi Tekstual

Metafungsi Tekstual	Grace	Memberikan gitar kepada Gema untuk dimainkan di atap sekolah
	Tema	sajak

Pada tabel di atas dapat di lihat bahwa pada meta fungsi tekstual di sini mengkaji mengenai *tema* dan *sajak* . tema atau theme sendiri merupakan inti dari pesan yang ingin disampaikan dan sajak merupakan penambahan dari inti kalimat. Pada tabel ingin disampaikan bahwa Grace merupakan sosok yang diceritakan dalam film pendek ini selanjutnya pada tabel berikutnya di jelaskan apa yang Grace lakukan atau informasi tambahan yang disebut dengan rHEME



Gambar 2. Cuplikan Menit 5:52

Tabel 4. Meta fungsi Interpersonal

Meta fungsi Interpersonal	Kamu	tahu	Tuhan Yesus Itu siapa?
	Subjek	Predikator	Keterangan
	Mood	Residu	Residu

Pada tabel ini ditemukan metafungsi interpersonal yang bersifat interogatif atau kalimat tanya pada intinya ketika menanyakan sesuatu tentunya setiap orang yang mengajukan pertanyaan mengharapkan timbal balik atau sebuah jawaban dari lawan bicaranya. Subjek disini merupakan orang pertama mengambil peran utama di dalam kalimat diatas. Ditemukan tahu yang menjelaskan bahwa ini terjadi saat pertanyaan disampaikan. Kemudian ada complement yang tugasnya menjelaskan kata kerja yang dilakukan oleh subjek, dapat di pahami bahwa "Tuhan Yesus itu siapa" merupakan penjelasan mengenai Kamu sebagai subject pronoun yang ditanya oleh penutur.

3.2 Analisis Metafungsi Visual



Gambar 1. Cuplikan Menit 0:01

Berdasarkan makna representasinya, gambar di atas memiliki vektor dan termasuk dalam representasi naratif. Vektornya adalah tatapan mata wanita berbaju merah muda yang berperan sebagai seorang guru menatap para siswanya. Selain itu, detail keadaan pada gambar di atas memberikan beberapa informasi tambahan mengenai lokasi film pendek tersebut. Film pendek ini berlokasi di ruangan kelas dengan melihat detail background gambar di atas. Ini menunjukkan beberapa interior ruangan seperti kursi, meja, papan tulis dan lain-lain. Berdasarkan analisis makna representasional, film pendek ini menggunakan elemen visual untuk merepresentasikan tindakan dan reaksi dari partisipan yang diwakili. Proses ini bersifat impersonal karena ada lebih dari satu partisipan yang direpresentasikan sebagai fokus pada gambar di atas.

Menurut makna interaksinya, gambar di atas tidak memandangi penonton secara langsung atau menunjukkan tatapan tidak langsung. Gambar ini menggunakan tembakan medium pada ukuran frame karena tampilan gambar diambil kurang lebih di atas kaki, seperti ujung kepala sampai pinggang. Artinya hubungan sosial yang dimaksud oleh film pendek ini adalah jarak pribadi yang dekat.



Gambar 2. Cuplikan Menit 0:32

Berdasarkan makna representasinya, gambar di atas memiliki vektor dan termasuk dalam representasi naratif. Vektornya adalah tatapan mata seorang anak yang merupakan karakter utama dari film pendek 1/0 Infinity. Menurut makna interaksinya, gambar di atas tidak memandangi penonton secara langsung atau menunjukkan tatapan tidak langsung. Gambar ini menggunakan tembakan jarak dekat pada ukuran frame karena anak pada gambar di atas terlihat hanya dari bagian kepala hingga dada. Hubungan yang terjadi pada gambar di atas adalah hubungan dekat dan personal.

Gambar ini adalah visual subyektif dalam elemen perspektif. Hal ini karena fitur utama dari gambar ini dikontraskan dari fitur latar belakang, sehingga terlihat perbedaan antara karakter dan lingkungannya. Makna interaksi dari gambar ini adalah hubungan tidak langsung dengan khalayak dan tidak menuntut tanggapan dari mereka. Film pendek ini menggunakan peserta yang diwakili sebagai item informasi dan objek kontemplasi kepada penonton.



Gambar 3. Cuplikan Menit 2:43

Berdasarkan makna representasinya, gambar di atas memiliki vektor dan termasuk dalam representatif naratif. Vektornya adalah tatapan mata pria berbaju putih yang menundukkan kepala. Gambar ini menunjukkan partisipan yang

terwakili, akibatnya prosesnya bersifat transaksional. Selain itu, detail keadaan pada gambar di atas memberikan beberapa informasi tambahan mengenai lokasi film pendek yang berada di sebuah kamar mandi. Bisa dilihat dari detail background gambar di atas dan beberapa interior ruangan seperti bath-up, keran, air dan lain-lain. Menurut makna interaksinya, gambar di atas tidak memandangi penonton secara langsung atau menunjukkan tatapan tidak langsung. Gambar ini menggunakan tembakan panjang karena memberikan tampilan gambar dengan keseluruhan badan yang terlihat dan latar belakang pun yang diperlihatkan.

4. KESIMPULAN

Analisis metafungsi bahasa menunjukkan makna ideasional, interpersonal, dan tekstual pada film pendek "1/0 Infinity" by yesHEis. Film pendek ini menggunakan metafungsi bahasa agar dapat melihat sebuah film pendek dari sudut yang berbeda, mengekspresikan makna serta pengalaman yang berbeda. Realitas eksperiensial mencakup pengalaman manusia merekonstruksi lingkungannya dengan bantuan bahasa. Realitas eksperiensial meliputi pengalaman melakukan aktivitas, pengalaman mengendalikan objek, dan pengalaman mengendalikan objek di lingkungannya.

Analisis metafungsi visual menunjukkan makna representasional, interaksi dan komposisi dari film pendek "1/0 Infinity" by yesHEis. Film pendek ini didominasi oleh proses representasi naratif dan unsur visual yang sesuai dengan isi, tema dan judul film pendek. Unsur - unsur suasana juga memberikan informasi tambahan tentang alur cerita, seperti deskripsi tempat. Film pendek "1/0 Infinity" lebih banyak menunjukkan hubungan tidak langsung kepada khalayak. Film ini memiliki jarak personal yang dekat karena image yang paling dominan beraksi. Selain, itu, ia memiliki gambaran subyektif sebagai perspektif yang paling dominan. Film pendek ini menjadikan peserta yang diwakili sebagai fokus dari film ini. Peserta yang diwakili juga diciptakan dengan ciri khas.

5. REFERENSI

An analysis of the cinema of short film. From <https://studydriver.com/analysis-of-the-cinema-of-short-films/>. Accessed on October 24, 2022

An analysis of the cinema of short film. From <https://studydriver.com/analysis-of-the-cinema-of-short-films/>. Accessed on October 24, 2022

Short film. From https://en.wikipedia.org/wiki/Short_film. Accessed on October 24, 2022

An analysis of the cinema of short film. From <https://studydriver.com/analysis-of-the-cinema-of-short-films/>. Accessed on October 24, 2022

Chen, Y. 2010. Exploring Dialogic Engagement with Readers in Multimodal EFL Textbooks in China. Visual Communication. Accessed on October 24, 2022

- Eggs, S. 2004. *An introduction to Systemic Functional Linguistics*, 2nd ed. London: Continuum International Publishing Group. Accessed on October 24, 2022
- Halliday, M.A.K. dan Matthiessen, Christian, M.I.M. 2004. *An Introduction to Functionnal Grammar*, 3rd edition. Great Britain: Arnold. Accessed on October 24, 2022
- Halliday, M.A.K., & Matthiessen, C.M.I.M. *AN introduction to functional grammar* (4th ed.). New York, NY: Routledge (2014). Accessed on October 24, 2022
- Kress, G. & Van Leeuwen, T. 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge. Accessed on October 24, 2022
- Kress, G. & Van Leeuwen, T. 1998. *Front Pages: (The Critical) Analysis of Newspaper Layaout*. In Bell, Allan. and Garret, Peter (Eds), *Approaches to Media Discourse*. Oxford: Blackwell. Accessed on October 24, 2022
- Kress, G. & Van Leeuwen, T. 2001. *Multimodal Discourse The Modes and Media of Contemporaray Communication*. Great Britain: Arnold. Accessed on October 24, 2022
- Kress, G. & Van Leeuwen, T. 2002. *Colour as A Semiotic Mode: Notes for A Grammar of Colour*. *Visual Communication*, 1-27. Accessed on October 24, 2022
- Regier, T. and Xu, Y., 2017. *The Sapir-Whorf hypothesis and inference under uncertainty*. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 8(6), p.e1440. Accessed on January 10, 2022

