

BAB II

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

TINJAUAN PUSTAKA

No	Nama Penulis Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	M. Abdur Rosyidin	Pesan Moral Pada Sinetron Mahabharata episode 51. (Studi Analisis Semiotika Model Roland Barthes)	Deskriptif Kualitatif	Hasil dari penelitian ini adalah bahwapesan moral dalam sinetron ini lebihmenyarankan kepada sifatnya yang umum atau universal. Semuanya mengakui muatan nilai kebenarannya dan cenderung mengarah pada sifat kodrati manusia yang hakiki. Moral yang diperoleh oleh penonton melalui film ini selalu dalam.
2	Sanjay Deep Budi Utomo	Representasi Kekerasan Pada Film Jigsaw (Analisis Semiotik Model Charles Sanders Piers)	Deskriptif Kualitatif	Hasil dari penelitian ini adalah seorang tokoh utama yang melakukan tindakan kekerasan untuk memperjuangkan keadilan yang dirasa sudah tidak adil. Objek didalamnya juga terlihat tersangka kasus kriminal yang

3	M. Ibrahim Praw	<p>Representasi Sikap Pantang Menyerah dalam Iklan Web Series Milenial “Males” Jadi Milineur pada Kanal Youtube Smartfren super 4G Kuota (Analisis Semiotik Model Rolan Barthes)</p>	<p>Deskriptif Kualitatif</p>	<p>disiksa dan disekap oleh tokoh utamanya untuk mempertanggung jawabkan kejahatan selama hidupnya. Sehingga menunjukkan bahwa Hasil dari penelitian ini adalah diketahui bahwa terdapat tanda-tanda dan makna dari sikap pantang menyerah yang berupa makna denotasi dan konotasi serta mitos.</p> <p>Pesan sikap pantang menyerah yang ada, Milenial “Males” Jadi Miliuner tetaplah sebuah iklan yang tidak lain bertujuan untuk menarik perhatian khalayak serta memberi pengetahuan tentang keunggulan sebuah produk yang dikeluarkan. Hadirnya Atta Halilintar pada web series tersebut diharapkan dapat menarik minat khalayak terhadap produk Smartfren Super 4G Kuota. Keberhasilan yang</p>
---	-----------------	--	------------------------------	--

				utama pada iklan Smartfren Super 4G Kuota ini yaitu
--	--	--	--	---

2.1 Penelitian Terdahulu

1. Penelitian pesan moral berjudul **“Pesan Moral Pada Sinetron *Mahabharata* Episode 51 (Studi Analisis Semiotika Model Roland Barthes)”**.

Penelitian tersebut, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah bagaimana pesan moral yang ada dalam sinetron *Mahabharata* episode 51. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa pesan moral dalam sinetron ini lebih menyarankan kepada sifatnya yang umum atau universal. Semuanya mengakui muatan nilai kebenarannya dan cenderung mengarah pada sifat kodrati manusia yang hakiki. Moral yang diperoleh oleh penonton melalui film ini selalu dalam pengertian baik. Perbedaan terletak pada apa yang dikaji dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu mengkaji tentang pesan moral dalam sinetron *Mahabharata* episode 51, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang Representasi Kekerasan dan Romantisme Dalam Film *Foxtrot Six*. Sedangkan, persamaan penelitian ini juga menggunakan analisis semiotik dan model Roland Barthes. Perbedaan penelitian yang ada antara studi analisis ini dengan penelitian saya yakni terdapat pada

konteks dan lingkup yang akan dibahas, yakni terkait keterkaitan antara budaya satu dengan yang lainnya.

2. Penelitian berjudul **“The influence of modern English loanwords on the verbal code of Russian culture” (Analisis Semiotik Model Charles Sanders Pierce)**”.

Kajian ini menjawab kesenjangan tersebut dengan mengkaji semiotik budaya dalam film Tarung Sarun. Hal ini sesuai karena warisan budaya dan ideologi terkait budaya-budaya di Sulawesi Selatan. Seperti yang ditekankan Al-Azzam (2018), seseorang harus mengetahui budaya, tradisi, dan adat penutur untuk mengetahui suatu bahasa. Kode verbal budaya adalah kemampuan suatu bahasa dengan unsur-unsur strukturalnya untuk mengekspresikan kekhasan budaya suatu komunitas penutur bahasa (Alyunina & Nagel, 2020). Penelitian ini mengkaji tentang deiksis yang dipadukan dengan nilai budaya. Dengan mengkaji makna dari segi deiksis dengan mengkaji nilai budaya dapat menjadi rujukan terbaru dalam sebuah penelitian.

3. Penelitian berjudul **“Representasi Sikap Pantang Menyerah dalam Iklan Web 4G Kuota (Analisis Semiotika Roland Barthes)**”.

Hasil dari penelitian ini adalah diketahui bahwa terdapat tanda- tanda dan makna dari sikap pantang menyerah yang berupa makna denotasi dan konotasi serta mitos. Pesan sikap pantang menyerah yang ada, Milenial “Males” Jadi Miliuner tetaplah sebuah iklan yang tidak lain bertujuan untuk menarik perhatian khalayak serta memberi pengetahuan tentang

keunggulan sebuah produk yang dikeluarkan. Hadirnya Atta Halilintar pada web series tersebut diharapkan dapat menarik minat khalayak terhadap produk Smartfren Super 4G Kuota. Keberhasilan yang utama pada iklan Smartfren Super 4G Kuota ini yaitu dapat dilihat dari banyaknya jumlah *views* pada kanal YouTube Smartfren pada setiap episode, dari episode pertama hingga episode terakhir selalu mendapat jutaan *views*. Perbedaan terletak pada apa yang dikaji dalam penelitian ini. Penelitian terdahulu mengkaji tentang *web series* atau film cerita pendek, sedangkan dalam penelitian ini adalah film cerita panjang. Persamaan penelitian ini juga menggunakan analisis semiotik dan memakai model Roland Barthes. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian skripsi saya yakni berbeda pada jenis yang dikaji, antara film pendek dan film panjang. Selain itu, lingkup penelitian dan data – data yang digunakan juga berbeda, hanya saja teori yang digunakan sama.

2.2 Teori Semiotika

Secara etimologi, istilah semiotik berasal dari kata Yunani “*semeio*” yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Sedangkan secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang

mempelajari sederetan luas obyek-obyek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.⁸

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan tanda. dengandemikian, semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda⁹.

Studi sistematis tentang tanda-tanda dikenal sebagai semiologi. Arti harfiah adalah kata-kata mengenai tanda-tanda. Kata semi dalam semiologi berasal dari semeion (bahasa latin) yang artinya tanda. Semiologi telah dikembangkan untuk menganalisis tanda-tanda¹⁰.

Menurut Ferdinand de Saussure didalam bukunya Course in General Linguistik. Bahasa adalah suatu sistem tanda yang mengekspresikan ide-ide gagasan-gagasan dan karena itu dapat dibandingkan dengan sistem tulisan, huruf- huruf untuk orang bisu-tuli, simbol-simbol keagamaan, aturan-aturan sopan santun,tanda-tanda kemilteran, dan sebagainya. Semua itu merupakan hal yang sangat penting dari keseluruhan sistem tersebut. Suatu ilmu yang mempelajari tanda-tandakehidupan dalam masyarakat bersifat dapat dipahami. Hal itu merupakan bagian dari psikologi sosial atau berkaitan dengan psikologi umum. Saussure menyebutnya

⁸ Alex Sobur. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009.Hlm. 95-96

⁹ Ibid. Hlm 87

¹⁰ Arthur Asa Berger.*Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana. 2010. Hlm 4

sebagai semiologi. Semiologi akan menjelaskan unsur yang menyusun suatu tanda dan bagaimana hukum-hukum itu mengaturnya.¹¹

Semiotika menurut Berger memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Kedua Tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak Mengenal satu sama Semiotika menurut Berger memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Kedua Tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak Mengenal satu sama lain. Saussure di Eropa dan Peirce di Amerika Serikat. Latar belakang keilmuan Saussure adalah linguistik sedangkan Peirce filsafat. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkan semiologi¹²

Ada dua gagasan besar tentang tanda yang umumnya dijadikan dasar bagi penelitian semiotika, yakni gagasan tentang tanda menurut Ferdinand De Saussure dan Charles Sanders Peirce filsuf sekaligus ahli logika. Beberapa konsep dasar dari pemikiran Saussure dan juga pengikutnya, termasuk Roland Barthes, yaitu signifier (significant) forma atau citra tanda tersebut, Misalnya tulisan di kertas, atau suara di udara. Atau dengan kata lain, wujud fisik dari tanda. The signified (signifie) konsep yang direpresentasikan atau konsep mental. Menurut Saussure, bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (sign). Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (signifier) dengan sebuah ide atau petanda (signified). Penanda adalah

¹¹ Ibid. Hlm 4

¹² Semiotika Charles Sanders Peirce, yang dikenal sebagai bapak semiotika modern, serta semiotika Roland Barthes, Semiotika C.K. Ogden dan I.A. Richard, Semiotika ¹⁸Sumbo Tinarbuko. *Semiotika Komunikasi Visual: Metode Analisis Tanda dan Makna pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.2008. Hlm 11

bunyi yang bermakna atau coretan bermakna. Sementara itu. Charles Sanders Peirce, manusia hanya dapat berkomunikasi lewat sarana tanda.¹³

Peirce dikenal dengan teori segitiga maknanya (triangle Meaning). Berdasarkan teori tersebut, semiotika berangkat dari tiga elemen utama yang terdiri dari tanda (sign), acuan tanda objek, pengguna tanda (interpretant). Menurut Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada dibenak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila elemen-elemen tersebut berinteraksi dalam bentuk seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.¹⁴

2.3 Teori Semiotika Roland Barthes

Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Sedangkan, kata “semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme* yang berarti “penafsir tanda”.

Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan etika.¹⁵

Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya mencari jalan di

¹³ Ibid. Hlm 16

¹⁴ Alex Sobur. Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009.Hlm. 15

¹⁵ Kurniawan, *Semiologi Roland Barthes*, (Magelang: Yayasan Indonesiatara, 2001), hal. 49

dunia, di tengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signif*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*).¹⁶

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang rajin mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama; eksponen penerapan sktrukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Ia berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.¹⁷

Untuk itulah, Barthes meneruskan pemikiran Saussure dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya.

Gambar 2.4 Teori Semiotika Roland Barthes.



¹⁶ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 15

¹⁷ Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*. (Yogyakarta: Jalasutra, 2008) hal. 63

Barthes menjelaskan signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Dalam hal ini Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yakni makna paling nyata dari tanda. Untuk menunjukkan signifikansi tahap kedua, Barthes menggunakan istilah konotasi. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Intinya, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarannya.¹⁸

Konotasi sebagai pemaknaan kedua, Barthes menjelaskan konsep tersebut yang didasari oleh “pandangan budaya”, “pandangan politik” atau “ideologi” pemberi makna. Pada signifikansi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Mitos adalah bagaimana kebudayaan memahami atau menjelaskan beberapa aspek mengenai realitas atau gejala alam. Mitos adalah produk kelas sosial yang telah mempunyai dominasi.¹⁹

A. Denotasi

Tatanan ini menggambarkan sebuah relasi antara penanda dan petanda didalam tanda. Serta antara tanda dengan referennya (pemikiran) dalam realitas eksternal. Ini merupakan landasan kerja Saussure, yang menurut Barthes sebagai Denotasi. Hal ini mengacu pada anggapan umum, makna jelas tentang tanda.

¹⁸ Alex Sobur. *Analisis Teks Media* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 20120), hal. 127-128

¹⁹ Alex Sobur. *Analisis Teks Media* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 20120), hal. 127-128

Dalam sebuah contoh nyata, Barthes menjelaskan secara *gambling*. Bahwa sebuah foto tentang jalan mendenotasi jalan yang menjadi objek dalam foto tersebut. Kata “jalan mendenotasi jalan perkotaan yang membentang diantara bangunan. Berdasarkan contoh tersebut, Barthes menjelaskan lebih lanjut bahwa foto diambil menggunakan teknik dan peralatan yang berbeda. Pertama, menggunakan, *soft focus, full color* sehingga mampu menampilkan suasana yang ceria dan hangat. Kedua, pengambilan foto tersebut menggunakan teknik *hard focus, high contrast* dan *black and white*, sehingga membuat jalan yang sama akan terkesan menjadi dingin, tidak manusiawi. Dengan kata lain sangat berlawanan dengan hasil foto yang pertama. Tetapi saat membicarakan denotasi dengan contoh ini, maka yang harus dipahami adalah “Apa yang di foto”. Artinya, makna apa yang ditangkap oleh kamera adalah sesuatu yang merujuk pada objek yang sama.

B. Konotasi

Dalam istilah yang digunakan oleh Barthes, konotasi digunakan untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tatanan petanda kedua. Konotasi menggambarkan interaksi yang *berlansung* tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai kulturalnya. Ini terjadi tatkala makna bergerak menuju subjektif atau setidaknya intersubjektif; ini terjadi saat interpretant dipengaruhi sama banyaknya oleh penafsir dan objek atau tanda.

Bagi Barthes, faktor penting dalam konotasi adalah penandaan dalam tatanan pertama. Penanda tatanan pertama merupakan tanda konotasi. Foto

khayalan kita keduanya terkait dengan bentuk, tampilan foto, atau dalam penandanya. Barthes, menegaskan setidaknya pada foto memberikan gambaran bahwa apa yang dijelaskan oleh makna konotasi adalah, “bagaimana memotonya”. Konotasi sebagian besar bersifat arbitrer, spesifik pada kultur tertentu meski sering kali juga memiliki dimensi ikonik. Contoh, foto anak yang diambil dengan soft focus, yang berkonotasi nostalgia sebagian bersifat ikonik.

Soft focus merupakan tanda bermotifasi tentang sifat memori yang tidak tepat: ini pun tanda untuk sentiment: soft focus: kelembutan hati. Namun diperlukan unsur konvensional untuk men-decode dengan cara ini. Untuk memastikan bahwa soft focus merupakan pilihan yang signifikan yang dibuat oleh fotografer. Bukan karena keterbatasan peralatan. Apabila semua foto dibuat dengan soft focus, maka foto itu tidak akan bias mengkonotasikan nostalgia.

Pada dasarnya, konotasi timbul disebabkan masalah hubungan sosial atau interpersonal, yang pertalian kita dengan orang lain. Dan hal ini juga yang menyebabkan makna konotasi bersifat subjektif. Dalam pengertian bahwa ada pergeseran dari makna umum, karena sudah ada penambahan rasa dan nilai-nilai tertentu. Jadi sesuatu yang disebut memiliki makna konotasi apabila mempunyai “nilai rasa” baik positif maupun negative.

Jika tidak mempunyai nilai rasa maka dapat dikatakan tidak memiliki nilai konotasi atau berkonotasi netral. Seperti halnya makna denotasi, banyak para ahli memberikan pemahaman-pemahaman yang mendefinisikan konotasi, diantaranya:

Sumardjo & Saini berpendapat makna konotatif sebuah kata dipengaruhi dan ditentukan oleh dua lingkungan, yaitu lingkungan tekstual dan lingkungan budaya.

Konotasi atau makna konotatif disebut juga makna konotasional, makna emotif, atau makna evaluative, kadang konotasi suatu kata sama bagi hampir setiap orang, kadang-kadang hanya berkaitan dengan pengalaman satu individu saja, atau lebih sering, dengan kelompok kecil individu tertentu.

C. Mitos

Mitos merupakan suatu bentuk pesan atau tuturan yang wajib diyakini kebenarannya namun tidak dapat dibuktikan. Mitos bukanlah sebuah konsep atau ide tetapi merupakan suatu cara pemberian arti. Secara etimologis, mitos adalah suatu jenis tuturan, dan sudah pasti bukan sembarang tuturan. Suatu hal yang menjadi konsen dan menjadi sesuatu yang harus diperhatikan, bahwa mitos adalah suatu sistem komunikasi, yakni suatu pesan (message).

Akan tetapi mitos tidak didefinisikan oleh objek pesan. Melainkan dengan cara menuturkan pesan tersebut. Misalnya dalam mitos, bukan hanya menjelaskan tentang objek pohon secara kasat mata, tetapi yang penting adalah bagaimana cara menuturkan tentang pohon tersebut.

Apa saja bisa dikatakan mitos selama diutarakan dalam bentuk wacana/diskursus. Artinya, siapa saja menuturkan berkaitan dengan pohon dapat dibuat dalam banyak macam versi. Pohon yang diutarakan oleh kelompok lingkungan bukan saja sebagai objek tetapi pohon mempunyai makna luas, psikologi, sacral, pelestarian dan seterusnya.

Dalam arti pohon diadaptasi untuk suatu jenis konsumen, dengan kerangka literature yang mendukung dan imaji-imaji tertentu yang difungsikan untuk keperluan social (social usage) yang ditambahkan pada objek murni. Pengertian mitos dalam konteks mitologi lama mempunyai pemaknaan suatu bentuk dari masyarakat yang berorientasi pada masa lalu atau dari bentuk sejarah yang bersifat statis, dan kekal. Mitos dalam pengertian lama identic dengan sejarah/ histori, dan sudah tentu bentuk masyarakat pada masanya.

Roland Barthes mengatakan tuturan mitologis tidak saja berbentuk tuturan oral, tetapi tuturan itu dapat berbentuk tulisan, fotografi, film laporan ilmiah, olahraga, pertunjukan, iklan, bahkan lukisan. Pada dasarnya mitos adalah semua yang mempunyai modus representasi. Paparan paparan contoh diatas mempunyai arti (meaning) yang belum tentu bias ditangkap secara langsung, misalnya untuk menangkap arti atau meaning sebuah lukisan diperlukan interpretasi.

Tuturan mitologis dibuat untuk komunikasi dan mempunyai suatu proses signifikasi sehingga dapat diterima oleh akal. Dalam hal ini mitos tidak dapat dikatakan hanya sebagai suatu objek, konsep, atau ide yang stagnan tetapi sebagai suatu modus signifikasi. Dengan demikian maka mitos tergolong dalam suatu bidang pengetahuan ilmiah, yakni semiology.

2.5 Konsep

2.5.1 Representasi

Kerangka teori memuat pokok-pokok pikiran yang menggambarkan mana sudut masalah penelitian yang akan diteliti. Untuk itu sangat perlu disusun kerangka teori yang akan dijadikan landasan pikir bagi peneliti untuk menganalisis masalah penelitiannya. Fungsi teori dalam riset adalah membantu periset menerangkan fenomena sosial atau fenomena alami yang menjadi pusat perhatiannya. Teori adalah himpunan konstruk (konsep), definisi, dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi diantara variabel, untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut²⁰.

Istilah representasi mengacu pada bagaimana seseorang atau kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan sebagaimana mestinya. Representasi penting dalam dua hal, pertama apakah seseorang atau kelompok, gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Kedua bagaimana representasi tersebut ditampilkan. Berkaitan dengan objek, peristiwa, gagasan kelompok, atau seseorang yang paling tidak ada tiga proses yang dihadapi.²¹

Didalam semiotika, proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik disebut representasi. Secara lebih tepat didefinisikan sebagai tanda-tanda seperti gambar, suara dan sebagainya. Untuk menampilkan ulang sesuatu yang dicerapkan, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik.

Representasi adalah bagaimana seseorang atau sesuatu digambarkan dalam sebuah media. Atau bisa juga diartikan representasi sebagai penggunaan

²⁰ Rachmat Kriyantono. *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. (Jakarta: Kencana Premedia Grup, 2016), hal. 43

²¹ Aris Badara. *Analisis Wacana Teori, Metode, dan Penerapannya Pada Wacana Media*. (Jakarta: Kencana, 2012) hal 56.

tanda, gambar, bunyi, dan lain-lain. Untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau memproduksi sesuatu yang dilihat, dibayangkan atau dirasakandalam bentuk fisik tertentu. Salah satu dari berbagai tujuan semiotika untuk mempelajari faktor- faktor.

2.5.2 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dan lain-lain.

Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik media cetak maupun media elektronik. Sebab awal perkembangannya, komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa).²²

Media yang dimaksud di sini adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam komunikasi massa, media adalah alat penghubung antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka, dimana setiap orang dapat melihat, membaca, dan mendengarnya. Media dalam komunikasi massa dapat dibedakan menjadi dua, media cetak dan media elektronik.

²²Nurudin. Pengantar Komunikasi Massa, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada),hal, 3-4

Media cetak merupakan suatu media yang bersifat statis dan mengutamakan pesan- pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran kertas dengan sejumlah kata, gambar, atau foto dengan tata warna dan halaman putih. Media cetak merupakan dokumen atas segala dikatakan orang lain dan rekaman peristiwa yang ditangkap oleh jurnalis dan diubah dalam bentuk kata-kata, gambar , foto, dan sebagainya. Media massa yang merupakan media cetak adalah surat kabar, majalah, buku, dan sebagainya.

Media elektronik merupakan sarana media massa yang mempergunakan alat-alat elektronik modern. Media elektronik dapat menarik khalayaknya memberikan perhatian secara penuh karena apa yang disiarkannya tidak diulang. Media elektronik sejak awal sudah bersifat demokratis dengan khalayak masyarakat luas secara keseluruhan, bukan kalangan tertentu saja. Media massa yang merupakan media elektronik adalah radio, televisi, film dan internet.

Dari pemaparan di atas Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Pesan film sebagai media komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan, informasi dan sosialisasi. Albert Bandura menyatakan *Social Learning Theory*, teori yang menganggap media massa sebagai Agen sosialisasi yang utama disamping keluarga, guru dan sahabat. Dalam hal ini, film sebagai media komunikasi massa yang mampu menjadi media sosialisasi.

Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film, penonton seakanakan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens.

2.5.3 Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian film secara fisik adalah selaput tipis yang terbuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Sedangkan melalui kesepakatan sosial istilah film memperoleh arti seperti yang secara umum dipahami yaitu lakon (cerita) gambar hidup atau segala sesuatu yang berkaitan dengan gambar hidup. Sedangkan menurut Undang-Undang No.33 tahun 2009, film adalah karya seni budaya serta memiliki peran strategis dalam peningkatan ketahanan budaya bangsa dan kesejahteraan masyarakat lahir batin untuk memperkuat ketahanan nasional dan karena itu negara bertanggung jawab memajukan perfilman, serta film merupakan media komunikasi massa merupakan sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, dan pemajuan kesejahteraan masyarakat.

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur semantik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing- masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

2.5.4 Sejarah Film

Dalam buku Ardiantio Elvinaro, dkk. “Komunikasi Massa Suatu Pengantar.” Film atau *motion pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada publik Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903. Tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya 11 menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, dan menjadi peletak dasar teknik editing yang baik.

Tahun 1906 sampai tahun 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film *feature*, lahir pula bintang film serta pusat perfilman yang kita kenal sebagai Hollywood. Periode ini juga disebut sebagai *the age of Griffith* karena David Wark Griffith lah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* (1908) dan puncaknya film *The Birth of a Nation* (1915) serta film *Intolerance* (1916). Griffith memelopori gaya berakting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik, dan yang paling utama mengangkat film sebagai media yang memiliki karakteristik unik, dengan gerakan kamera yang dinamis sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yang baik.

Pada periode ini pula perlu dicatat nama Mack Sennet dengan Keystone Company, yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie

Chaplin. Apabila film permulaannya merupakan film bisu, maka pada tahun 1927 di Broadway Amerika Serikat muncul film bicara yang pertama meskipun belum sempurna. Jika diingat, setiap pembuat film hidup dalam masyarakat atau dalam lingkungan budaya tertentu, proses kreatif yang terjadi merupakan pergulatan antara dorongan subyektif dan nilai-nilai yang mengendap dalam diri.²³

2.5.5 Perkembangan Film

Para teoritikus film menyatakan, film yang dikenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi.²⁴

Seiring perkembangan teknologi fotografi dan sejarah fotografi tidak bisa lepas dari peralatan pendukungnya seperti kamera. Kamera pertama didunia ditemukan oleh seorang ilmuwan Muslim, Ibnu Haitham. Fisikawan ini pertama kali menemukan kamera obscura dengan dasar kaji ilmu optik menggunakan bantuan energi cahaya matahari. Mengembangkan ide kamera sederhana tersebut, mulai ditemukan kamera-kamera yang lebih praktis, bahkan inovasinya demikian pesat berkembang sehingga kamera mulai bisa digunakan untuk merekam gambar gerak. Ide dasar sebuah film sendiri, terfikir secara tidak sengaja pada tahun 1878 ketika beberapa orang pria Amerika kumpul dan dari perbincangan ringan menimbulkan sebuah pertanyaan: “apakah ke empat kaki kuda berada pada posisi melayang pada saat bersamaan ketika kuda berlari ?” pertanyaan itu terjawab ketika Eadweard Muybridge membuat 16 *frame* gambar kuda yang sedang berlari. Dari 16

²³ Marselli Sumarno. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. (Jakarta: PT Grasindo. 1996), hal. 11-12

²⁴ Ibid, hal. 2

frame gambar kuda yang sedang berlari tersebut, dibuat rangkaian gerakan secara urut sehingga gambar kuda terkesan sedang berlari.

Terbuktilah bahwa ada satu momen dimana kaki kuda tidak menyentuh tanah ketika kuda tengah berlari kencang konsepnya hampir sama dengan konsep film kartun. Gambar gerak kuda tersebut menjadi gambar pertama di dunia. Karena pada masa itu belum tercipta yang bisa merekam gerakan dinamis. Setelah penemuan gambar bergerak Muybridge pertama kalinya, inovasi kamera mulai berkembang ketika Thomas Alfa Edison mengembangkan fungsi kamera¹⁹ gambar biasa menjadi kamera yang mampu merekam gambar gerak pada tahun 1966 hingga kamera mulai bisa merekam objek yang bergerak dinamis. Maka dimulailah era baru sinematografi yang ditandai dengan diciptakannya sejenis film dokumenter singkat oleh Lumiere bersaudara. Film yang diakui sebagai sinema pertama di duniatersebut diputar di Boulevard des Capucines, paris,Prancis dengan judul Workers Leaving the Lumiere,,s Factory pada tanggal 28 Desember 1895 yang kemudian ditetapkan bagai hari lahirnya sinematografi.

Film inaudibel yang hanya berdurasi beberapa detik itu menggambarkan bagaimana pekerja pabrik meninggalkan tempat kerja mereka disaat waktu pulang. Pada awal lahirnya memang tampak belum ada tujuan dan alur cerita yangng jelas. Namun ketika ide pembuatan film mulai tersentuh oleh ranah industri,mulailah film dibuat lebih terkonsep, memiliki alur dan cerita yang jelas. Meskipun pada era baru dunia film,gambarnya masih tidak berwarna alias hitam- putih, dan belum didukung oleh efek audio. Ketika itu,saat orang-orang tengah menyaksikan pemutaran sebuah

film, akan ada pemain musik yang mengiringi secara langsung gambar gerak yang ditampilkan di layar sebagai efek suara.

Pada awal 1960-an banyak teknik film yang dipamerkan terutama teknik-teknik penyuntingan untuk menciptakan adegan-adegan yang menegangkan. Penekanan juga diberikan lewat berbagai gerak kamera serta tarian para pendekar yang sungguh-sungguh bisa bersilat. Juga menambahkan trik penggunaan tali temali, yang tertangkap oleh kamera yang memungkinkan para pendekar itu terbang atau melenting-lenting dengan nyaman dari satu tempat ke tempat lain. Akhirnya, teknik-teknik mutakhir dengan memanfaatkan sinar laser, seni memamerkan kembang api dan berbagai peralatan canggih yang lain.

Jika diingat, setiap pembuat film hidup dalam masyarakat atau dalam lingkungan budaya tertentu jadi proses kreatif yang terjadi merupakan pergulatan antara dorongan subyektif dan nilai-nilai yang mengendap dalam diri.²⁵ Yang menarik adalah bahwa Shaffer berkomentar pada sebuah catatan akhir dari versi cetak lakon itu bahwa : “Sinema adalah medium yang merisaukan para penulis naskah panggung. Esensinya yang tidak verbal menyulitkan orang-orang yang lebih banyak hidup dalam dunia lisan. Semakin lama, seiring berkembangnya popularitas film diseluruh dunia. Tampak bahwa yang paling berhasil adalah yang diucapkan dalam teater layar (Screenspeak), suatu bentuk Esperanto sinematik yang sama-sama dipahami di Bogota dan Bulaway”.²⁶

²⁵ Marselli Sumarno. Dasar-Dasar Apresiasi Film. (Jakarta: PT. Grasindo. 1996), hal. 11-12

²⁶ Marcel Danesi. Pengantar Memahami Semiotika Media (Yogyakarta : Jalasutra 2010) hlm. 136

Dari pernyataan ini, pandangan Shuffer yang sangat dalam menunjukkan bahwa film telah memperkenalkan bahasa baru pada diskursus sosial yang berlandaskan pada citra dan popularisasi secara umum ungkapan pembicaraan yang tidak formal. Implikasi dari tutur layar dalam perkembangan teater dan film sudah jelas.

2.5.6 Jenis – Jenis Film

Effendy dalam bukunya mengkategorikan film kedalam beberapa jenis yaitu:

- Film Dokumenter: Film yang menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan.

- Film Cerita Pendek: film yang memiliki durasi dibawah 60 menit.

Umumnya hasil produksi film pendek dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

- Film Cerita Panjang: film yang berdurasi lebih dari 60 menit.

- Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok film cerita Panjang

- Profil Perusahaan: film yang diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan.

- Iklan Televisi: film yang diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk maupun berupa layanan masyarakat.



- Program Televisi: film yang diproduksi untuk konsumsi pemirsa televise.
- Program televisi terbagi dua, yaitu fiksi, dan nonfiksi.
- Video Klip: film sebagai sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televise.

2.5.7 Genre Film

Genre merupakan klasifikasi yang memiliki ciri - ciri tersendiri untuk mengelompokkan film. Dalam film fiksi terdapat banyak *genre* antara lain :

1. **Komedi.** Tema film komedi intinya adalah menonjolkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.
2. **Drama.** Tema ini lebih menekankan pada sisi *human interest* yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan senang, sedih, kecewa, dan ikut marah.
3. **Action.** Tema action mengutamakan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebutkebutan kendaraan antara tokoh yang baik (protagonis) dengan tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton ikut

merasakan ketegangan, was- was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh.

4. **Horror.** Film bertemakan horor selalu menampilkan adegan- adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan takutnya. Hal ini karena film horor selalu berkaitan dengan dunia gaib/ magis, yang dibuat dengan *special affect*, animasi, atau langsung dari tokoh- tokoh dalam film tersebut.

5. **Fantasy.** Film dengan genre ini biasa melibatkan unsur magis atau hal di luar jangkauan logika manusia, seperti *The Lord of The Rings* (2003).

6. **Thriller.** Genre ini selalu mendapat tempat di hati para penggemarnya. Sensasi ketegangan yang dirasakan ketika menonton film sejenis dapat memberikan sensasi tersendiri bagi para penikmatnya.

7. **Musical.** Genre film dimana didalamnya lagu dinyanyikan oleh para karakter terjalin kedalam narasi, kadang-kadang disertai dengan tarian, seperti film *Petualangan Sherina*.

8. **Adult.** Film-film dengan genre ini hanya diperuntukan bagi para penonton yang berusia di atas 18 tahun. Banyaknya adegan kekerasan dan seks yang tersaji dalam film-film ini.

9. **Sci-Fi.** Film bergenre ini biasanya menggambarkan fenomena berbasis ilmu pengetahuan yang belum tentu diterima oleh ilmu pengetahuan saat ini, seperti film tentang adanya kehidupan di luar bumi.

10. **Cult.** Definisi genre ini memang tidak pasti dan kerap berbeda dari pendapat satu ke pendapat yang lainnya. Ada yang mengatakan sebuah film layak dikatakan cult apabila ketika dirilis tidak sukses, namun seiring berjalannya waktu mendapat supporter yang masiv. Ada juga yang mengatakan jika beberapa unsur dalam filmnya unik dan berbeda dari kebanyakan film lainnya, maka dapat dikatakancult.

11. **Animation.** Film yang pengolahan gambarnya menggunakan bantuan grafik komputer hingga menghasilkan efek 2 dimensi dan 3 dimensi.

12. **Documentary.** Film berdasarkan kisah nyata dan terbukti otentik dari kejadian yang pernah terjadi di kehidupan nyata. Fahrenheit 9/11 (2004).

Dari paparan di atas film Foxtrot Six masuk dalam kategori genre film action, film yang banyak menayangkan adegan perkelahian, tembak menembak, pemeran yang berkarakter, perjuangan tokoh utama yang menegangkan hingga cerita yang menarik dari film action pastinya sangat menghibur.

2.5.8 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar ada lima macam yaitu *bird eye view*, *high angle*, *eye level*, *low angle*, dan *frog eye*. Masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda sehingga karakter dan pesan yang dikandung tiap shot akan berbeda pula.

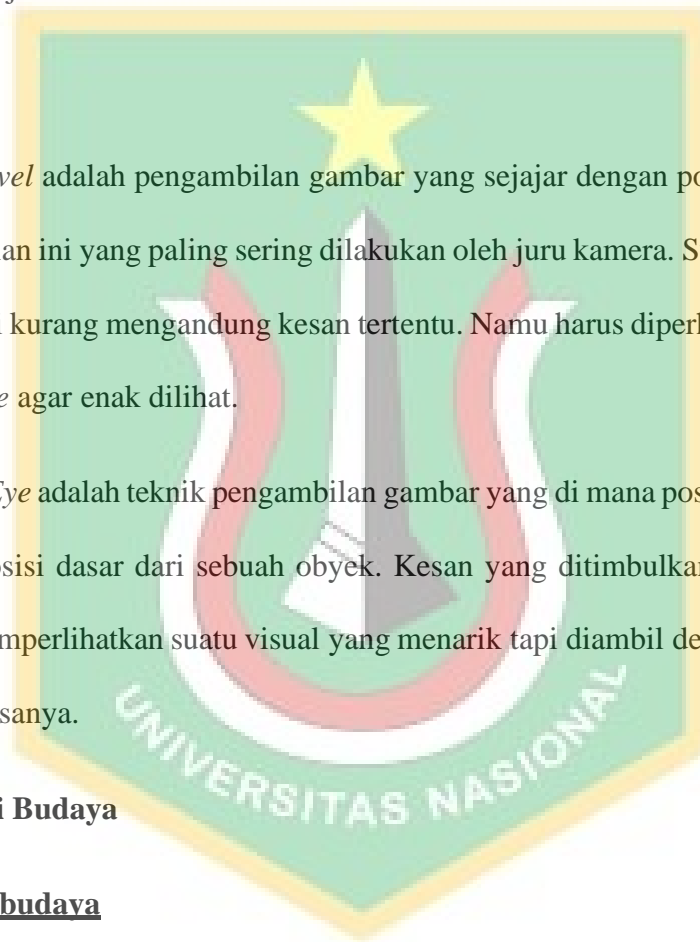
A. *Bird view* adalah suatu teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di atas ketinggian obyek yang direkam. Tujuannya adalah memperlihatkan obyek-obyek yang ditangkap terkesan lemah, sehingga penonton merasa iba dan tergerak hatinya.

B. *High angle* adalah teknik pengambilan gambar dari atas obyek, tetapi lebih rendah dari bird view. Tujuannya adalah obyek yang ditangkap terkesan dilemahkan dan tak berdaya.

C. *Low angle* adalah pengambilan gambar dari bawah obyek. Kesan yang timbulkan obyek menjadi terkesan dominan dan besar.

D. *Eye level* adalah pengambilan gambar yang sejajar dengan posisi obyek. Sudut pengambilan ini yang paling sering dilakukan oleh juru kamera. Sudut pengambilan gambar ini kurang mengandung kesan tertentu. Namun harus diperhatikan komposisi pada *frame* agar enak dilihat.

E. *Frog Eye* adalah teknik pengambilan gambar yang di mana posisi kamera sejajar dengan posisi dasar dari sebuah obyek. Kesan yang ditimbulkan adalah dramatis karena memperlihatkan suatu visual yang menarik tapi diambil dengan variasi tidak seperti biasanya.



2.5.9 Nilai Budaya

A. Nilai budaya

Definisi nilai budaya dalam KBBI adalah konsep tidak berbentuk tentang dasar perkara yang sangat penting dan bernilai pada kehidupan manusia. Nilai budaya terdiri atas sejumlah pandangan atau pemikiran terkait hal-hal yang paling berharga serta bernilai dalam biologi manusia. "Nilai budaya artinya menjadi konsepsi umum yang terorganisasi berpengaruh terhadap perilaku yang

berkaitan dengan alam, kedudukan insan di alam, hubungan orang dengan orang dan wacana hal yang diinginkan dan tidak diinginkan yang mungkin berkaitan menggunakan korelasi orang dengan lingkungan serta sesama insan” Clyde Kluckhohn (pada Warsito, 2012). Nilai budaya adalah keliru satu nilai yg tak jarang muncul pada karya sastra. Nilai budaya adalah suatu nilai yang berkata norma serta tindakan seorang yang telah melekat pada diri nya dan menjadi panduan pada melakukan sesuatu dalam lingkungan warga.

B. Nilai-Nilai Budaya Bugis.

Alempureng

(Kejujuran)

Kejujuran menurut Rahim dianggap sangat penting dalam masyarakat Bugis. Kejujuran dalam bahasa Bugis adalah *Alempureng*, yang berasal dari kata *lempu*; “*lempu* sama dengan lurus”. Berdasarkan atas berbagai konteksnya diketahui bahwa *lempu* bisa juga berarti ikhlas, benar, baik atau adil. Dari berbagai pernyataan yang terdapat dalam teks Bugis juga ditemukan makna yang lain. Sebagai contoh adalah pendapat yang dikemukakan oleh Mannussa’ Toakkarangeng. Menurut beliau ini, perbuatan jujur ada empat, yaitu (a) memaafkan orang yang berbuat salah kepadanya”; (b) dipercaya lalu tak curang; (c) tak menyerakahi yang bukan haknya; dan (d) tidak memandang kebaikan kalau hanya untuk dirinya. Ada pula berbagai contoh, yang menunjukkan bahwa jujur berarti: tidak mencuri, tidak melakukan sesuatu tanpa izin dari yang berhak, tidak mengambil yang bukan haknya (Halim, 2011:119-120).

***Amaccang* (Kecendekiaan)**

Amaccang berasal dari kata *acca*, yang dalam percakapan sehari-hari orang Bugis maknanya kurang lebih sama dengan “pintar, pandai”. Menurut Rahim, makna kurang tepat, karena bisa positif atau negatif, sementara *acca* selalu bermakna positif. Oleh karenanya Rahim menerjemahkan sebagai *cendekia*, dan *amaccang* sebagai *kecendekiaan*. *Cendekiaawan* adalah “orang yang ikhlas, yang pikiran-pikirannya selalu mencari-cari sampai dia menemukan pemecahan persoalan yang dihadapinya, demikian juga perbuatan yang menjadi sumber bencana dan sumber kebijakan. (Rahim, 2011:129).

***Asitinajang* (Kepatutan)**

“Kepatutan, kepantasan, kelayakan” yang dalam bahasa Bugis disebut *Asitinajang*, merupakan hal yang dianggap penting oleh orang Bugis. *Asitinajang* berasal dari kata *tinaja*, yang berarti cocok, sesuai, pantas atau patut. Kepatutan ini diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan, dalam hal-hal yang sangat besar, yang berkaitan dengan kekuasaan hingga ke hal-hal yang sangat kecil, yang sepiantas lalu terlihat sepele, seperti misalnya memberikan sesuatu kepada orang lain. Jika orang merasa pantas menerimanya, dia akan dengan sangat gembira menerimanya, tetapi jika merasa tidak pantasnya mendapatkan pemberian tersebut, dia akan menolaknya. Ungkapan yang dikutip untuk menunjukkan pentingnya kepatutan tersebut adalah ungkapan, “jangan serakahi kedudukan, jangan pula terlalu menginginkan kedudukan tinggi, kalau-kalau kamu tidak mampu juga memperbaiki negeri. Nantilah bila dicari baru kamu muncul, nantilah bila ditunjuk kamu baru mangia”. (Rahim, 2011:131).

Agettengeng (Keteguhan)

Agettengeng berasal dari kata *getting*, yang berarti “teguh”, juga berarti “tetap-asas, atau setia pada keyakinan, atau kuat dan tangguh dalam pendirian, erat memegang wasiat”. Perwujudan nilai ini dalam tindakan nyata berupa tindakan “tak mengingkari janji;tak mengkhianati kesepakatan;tak membatalkan keputusan;tak mengubah kesepakatan, dan jika berbicara dan berbuat, tak berhenti sebelum rampung”. (Rahim, 2011:133).

Reso (Usaha)

Nilai usaha menurut Rahim “merupakan nilai kunci bagi pelaksanaan nilai-nilai kejujuran, kecendekiaan, kepatutan dan keteguhan”, karena nilai-nilai baru bertepat-guna dan berdaya guna bilamana didukung oleh nilai usaha.

