

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian berjudul ‘Analisis Semiotika Makna Pesan Moral pada Film Filosofi Kopi’, merupakan hasil penelitian Nindy Arnila Marizal (2017) mahasiswa Universitas Pasundan. Dalam penelitiannya, selain meneliti mengenai semiotik dan pesan moral juga meneliti pemaknaan realitas eksternal dalam film Filosofi Kopi. Dengan demikian, penelitian tersebut dapat mengetahui makna dari pesan moral yang terkandung di dalam film tersebut, dan juga mengetahui bagaimana sebuah film dapat menyampaikan pesan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotika dari Ferdinand de Saussure. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, studi kepustakaan dan wawancara mendalam. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan dari kesimpulan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu pada film “Filosofi Kopi” ini memiliki jumlah sebanyak sembilan belas *scene* yang mengandung makna pesan moral. Pesan moral yang terkandung di dalam film ini meliputi pesan negatif dan positif seperti kemandirian seseorang, ke egoisan, pekerja keras, ketergantungan dengan orang lain, penyesalan, putus asa, motivasi dan juga kegigihan.

Penelitian selanjutnya berjudul “Analisis Semiotika Pesan Moral pada Film Southpaw” merupakan hasil penelitian Monaliza Nur Fitri (2017) dari Universitas Pasundan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebuah film menyampaikan pesan yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki nilai penting dan bisa memotivasi dalam kehidupan sehari-hari seorang mahasiswa dan masyarakat umum untuk melakukan perubahan yang positif. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori Semiotika Ferdinand de Saussure, yang mengandung unsur penting yaitu Signifier, Signified yang mengandung Pesan Moral. Hasil dari penelitian ini, Film Southpaw ini mempunyai banyak tanda. Dimana film ini memberikan informasi bagi mahasiswa dan masyarakat umum mengetahui sisi lain tentang kisah hidup seorang petinju, film Southpaw juga memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya penelitian berjudul “Analisis Semiotika Pesan Moral Islami dalam Film Kurang Garam” merupakan penelitian Sofi Norlailia (2018) dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini berfokus pada pesan moral islami dalam film Kurang Garam dan makna tanda berdasarkan *representamen*, objek, dan *interpretant*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kritis dengan model analisis semiotik Charles Sanders Peirce dalam menganalisis pesan moral islami dalam film Kurang Garam. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan dokumentasi. Hasil penelitian tersebut, peneliti menemukan banyak sekali pesan moral Islami dalam film Kurang Garam terutama dengan berusaha dan berdoa kepada Allah serta mengimbangi dengan mengamalkan

ajaran-ajaran agama Islam dengan melaksanakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya niscaya Allah pasti akan mengabulkan doa-doa hambanya. Apabila kita diberi nikmat maka bersyukurlah niscaya Allah juga akan menambah nikmat tersebut. Penelitian ini terkait dengan gaya bicara, gesturtubuh dan dialog yang muncul sebagai tanda lalu diproses oleh peneliti dan kemudian hasilnya disimpulkan menggunakan bahasa peneliti selanjutnya *interpretant* merupakan interpretasi seseorang tentang tanda. Pada hakikatnya, *representamen* dan *interpretant* adalah tanda, hanya saja *representamen* hadir mendahului *interpretant*. *Interpretant* dalam film Kurang Garam ini merupakan penafsiran peneliti yang dihasilkan dari *representamen*.

Perbedaan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini berfokus pada satu pesan moral nilai-nilai kesetiaan dalam film *47 Ronin*. Selain agar tidak terlalu luas membahas, peneliti hanya memilih pesan moral nilai-nilai kesetiaan karena memang dalam film *47 Ronin* banyak mengajarkan arti kesetiaan. Selain itu, dari segi teori analisis semiotika pada penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

2.2 Komunikasi

Komunikasi dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari bahasa Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Arti sama di sini maksudnya sama makna. Oleh karena itu, apabila kedua orang atau lebih terlibat dalam komunikasi, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama

ada persamaan makna atau latar belakang pengetahuan mengenai apa yang sedang dipercakapkan.

Effendy (2005: 9) menjelaskan kesamaan bahasa yang digunakan belum tentu dapat menimbulkan kesamaan makna. Dengan kata lain, mengerti bahasa saja tidak cukup, tetapi harus mengerti makna dari tuturan mitra tutur. Komunikasi tidak hanya dikatakan informatif saja, artinya agar orang lain mengerti dan tahu makna yang sedang dipercakapkan, tetapi juga persuasif yaitu agar orang lain bersedia menerima pemahaman dan melakukan sesuatu perbuatan atau kegiatan.

Pengertian komunikasi menurut Carl I. Hovland dalam Effendy, (2005:10) komunikasi adalah proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the process to modify the behavior of other individuals*). Paradigma Harold Lasswell yang berjudul *The Structure and Function of Communication in Society* dalam Effendy, (2005:10) bahwa komunikasi meliputi lima unsur:

- a. Komunikator (communicator, source, sender)
- b. Pesan (message)
- c. Media (channel, media)
- d. Komunikan (communicant, receiver, communicatee)
- e. Efek (effect, impact, influence)

Menurut Lasswell berdasarkan lima paradigma di atas, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Berdasarkan pengertian-pengertian komunikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam berkomunikasi bukan hanya dari memahami bahasa

saja. Tersampainya pesan dalam berkomunikasi juga harus mengerti tindak tutur, perbuatan dan kegiatan yang sedang berlangsung.

2.2.1 Proses Komunikasi

Proses komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Komunikasi akan berhasil apabila pikiran yang disampaikan dengan menggunakan perasaan yang didasari, begitu juga sebaliknya komunikasi bisa gagal apabila pada saat menyampaikan pikiran, tidak dapat mengontrol perasaan. Proses komunikasi dibagi menjadi dua tahap yaitu secara primer dan sekunder (Effendy, 2005: 11)

- a. Proses Komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang tersebut sebagai media primer dalam komunikasi adalah bahasa, isyarat, kial (*gesture*), gambar, warna, dan lainnya secara langsung mampu mengartikan pikiran komunikator kepada komunikan.
- b. Proses Komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah menggunakan lambang sebagai media pertama. Misalnya, surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan lain-lain yang sasaran komunikan berada ditempat yang relatif jauh dan jumlahnya banyak.

Dengan demikian, proses komunikasi adalah proses berlangsungnya komunikator yang memberikan sebuah pesan bisa secara langsung atau lisan dan bisa juga melalui perantara atau sebuah alat kepada komunikan.

2.2.2 Unsur Komunikasi

Menurut Effendy (2005: 18) unsur-unsur dalam komunikasi adalah sebagai berikut:

- a. *Sender* adalah komunikator yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.
- b. *Encoding* adalah penyandian, yakni proses pengalihan pikiran ke dalam bentuk lambang.
- c. *Message* adalah pesan yang merupakan lambang bermakna dan disampaikan oleh komunikator.
- d. *Media* adalah saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.
- e. *Decoding* adalah proses komunikan menetapkan makna pada lambang yang disampaikan oleh komunikator.
- f. *Receiver* adalah komunikan yang menerima pesan dari komunikator
- g. *Response* adalah tanggapan atau reaksi komunikan setelah menerima pesan
- h. *Feedback* adalah umpan balik atau tanggapan komunikan apabila tersampaikan atau disampaikan kepada komunikator

- i. *Noise* adalah gangguan tak terencana yang terjadi dalam proses komunikasi sebagai akibat diterimanya pesan lain oleh komunikan yang berbeda dengan pesan yang disampaikan oleh komunikator.

2.2.3 Komunikasi Massa

Menurut Werner I. Severin dan James W. Tankard, Jr. dalam Effendy (2005: 21) komunikasi massa adalah keterampilan, sebagian seni, dan sebagian ilmu. Ia adalah keterampilan dalam pengertian bahwa ia meliputi teknik-teknik fundamental tertentu yang dapat dipelajari seperti memfokuskan kamera televisi, mengoperasikan *tape recorder*, atau mencatat ketika berwawancara. Ia adalah seni dalam pengertian bahwa ia meliputi tantangan-tantangan kreatif seperti menulis skrip untuk program televisi, mengembangkan tata letak yang estetik untuk iklan majalah, atau menampilkan teras berita yang memikat bagi sebuah kisah berita. Ia adalah ilmu dalam pengertian bahwa ia meliputi prinsip-prinsip tertentu tentang bagaimana berlangsungnya komunikasi yang dapat dikukuhkan dan dipergunakan untuk membuat berbagai hal menjadi lebih baik. Dengan demikian, komunikasi massa adalah proses sebuah organisasi media untuk mendistribusikan pesan kepada khalayak publik dengan memperhatikan dan mengolah pesan secara layak.

2.2.4 Fungsi Komunikasi Massa

MacBride menyatakan dalam Effendy (2005: 27) komunikasi tidak hanya diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, tetapi juga sebagai

kegiatan individu dan kelompok mengenai tukar-menukar data, fakta, dan ide, maka fungsi komunikasi sebagai informasi, sosialisasi, motivasi, perdebatan diskusi, pendidikan, memajukan kebudayaan, hiburan, integrasi.

MacBride dalam Effendy (2005: 31) menyatakan bahwa hiburan merupakan fungsi media massa yang jelas tampak pada televisi, film, dan rekaman suara. Fungsi hiburan untuk media elektronik menduduki posisi yang paling tinggi dibandingkan dengan fungsi-fungsi yang lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa film sebagai media massa komunikasi yang sangat cepat memberikan pengaruh yang kuat terhadap pola pikir suatu masyarakat apalagi di era teknologi. Pesan-pesan yang terkandung dalam sebuah film manca negara juga bisa masuk ke dalam budaya Indonesia karena bebasnya budaya barat dalam film memasuki negara Indonesia.

2.3 Film

Menurut Effendy (1989: 226) menjelaskan bahwa media yang bersifat visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 242) film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Masyarakat bisa setiap hari menonton film lebih dari satu judul film, ini dikarenakan kecanggihan teknologi sudah semakin maju. Namun dibalik daya

tarik film, film juga berpengaruh bagi para penikmatnya dimana pesan yang terdapat dalam adegan-adegan film dan pesan moral yang membekas di jiwa penonton.

Dengan demikian, film adalah media komunikasi yang sangat luas untuk mengkomunikasikan sebuah realita yang terjadi dalam kehidupan dengan gambar bergerak dan suara menggunakan teknologi.

2.3.1 Jenis-jenis Film

Jenis-jenis film yang diklasifikasikan oleh Panca Javandalasta (2001) antara lain :

a. Film dokumenter

Film dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas. Film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran, pendidikan, propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

b. Film Pendek

Film pendek yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi *film maker* untuk memproduksi film panjang.

c. Film Panjang

Film panjang adalah cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini.

2.3.2 *Genre film*

Genre film menurut Javandalasta (2011:3) yaitu, dalam perfilman kita perlu mengetahui istilah *genre* atau lebih jelasnya bisa disebut dengan jenis atau bentuk dari sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Agar memudahkan penonton untuk mengetahui film apa yang akan ditonton maka *genre* film dibagi menjadi beberapa macam, antara lain meliputi :

a. *Genre Film Action Laga*

Genre ini biasanya bercerita mengenai perjuangan seorang tokoh untuk bertahan hidup atau adegan pertarungan.

b. *Genre Film Komedi*

Genre film ini adalah film-film yang mengandalkan kelucuan-kelucuan baik dari segi cerita maupun dari segi penokohan.

c. *Genre Film Horor*

Genre film ini adalah misteri, biasanya mengetengahkan cerita yang terkadang berada di luar akal umat manusia.

d. *Genre Film Thriller*

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika ataupun seperti pembunuhan.

e. *Genre Film Ilmiah*

Genre film ini biasa disebut dengan *sci-fi*. Ilmuan akan selalu ada dalam genre ini film ini karena apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur film.

f. *Genre* Film Drama

Genre film yang biasanya banyak disukai penonton karena dianggap sebagai gambaran nyata sebuah kehidupan dan penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

g. *Genre* Film Romantis

Genre film ini mengisahkan romansa cinta sepasang kekasih. Kebanyakan penonton yang melihat akan terbawa suasana romantis yang diperankan oleh pemainnya.

2.3.3 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Menurut Nurudin (2007:13) alat komunikasi massa dibagi menjadi dua jenis yaitu paradigma lama (film, surat kabar, majalah, tabloid, buku, radio, televisi, kaset/CD) dan paradigma baru (surat kabar, majalah, tabloid, internet, radio, televisi).

Film sebagai media komunikasi massa memang tidak lepas dari hubungan antara film dan masyarakat itu sendiri, seperti yang dikemukakan oleh Oey Hong Lee yakni, “film sebagai alat komunikasi massa kedua yang muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangikan perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur

teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintangi kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan abad ke-19 (Sobur, 2006 : 126).

Film lahir di penghujung abad ke-19 sebagai bentuk dari perkembangan teknologi yang diciptakan oleh Thomas Alva Edison dan Lumiere Bersaudara yang kemudian disebut gambar bergerak (motion picture) alias film. Film juga semakin mengekalkan apa yang telah dilakukan manusia selama beribu-ribu tahun, yakni menyampaikan kisah, yang diceritakan tentu saja perihal kehidupan. Eric Sasono menulis, dibandingkan media lain, film memiliki kemampuan untuk meniru kenyataan sedekat mungkin dengan kenyataan sehari-hari (Irwansyah, 2009 : 12).

Mc.Quail (1987: 91) mengatakan film merupakan media komunikasi massa karena memiliki beberapa fungsi dan peran dalam masyarakat, yang diantaranya :

- a. Film sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi masyarakat dari berbagai belahan dunia.
- b. Film sebagai sarana sosialisasi dan pewarisan nilai, norma dan kebudayaan, yang artinya selain sebagai hiburan secara tidak langsung film dapat berpotensi menularkan nilai-nilai tertentu pada penontonnya.
- c. Film seringkali berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol, melainkan juga dalam pengertian pengemasan tata cara, mode, gaya, hidup dan norma-norma.

2.4 Semiotika

Semiotik (Sobur, 2006: 87) adalah suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’. Oleh karena itu, semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Secara etimologis, semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Menurut Eco dalam Sobur (2006: 95) secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Semiotika kemudian didefinisikan sebagai studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja. Adapun nama lain dari semiotika adalah semiologi. Jadi kedua istilah ini mengandung pengertian yang sama, walaupun penggunaan salah satu dari kedua istilah tersebut menunjukkan pemikiran pemakainya.

Piliang (2009: ix) menyatakan Semiotika sebagai sebuah cabang keilmuan memperlihatkan pengaruh yang semakin kuat dan luas dalam satu dekade terakhir ini, termasuk di Indonesia. Signifikansi semiotika tidak saja sebagai metode kajian (*decoding*), akan tetapi juga sebagai metode penciptaan (*encoding*). Sebagai metode kajian, semiotika memperlihatkan kekuatannya di dalam berbagai bidang, seperti antropologi, sosiologi, politik, kajian keagamaan, *media studies*, dan *cultural studies*. Metode penciptaan semiotika mempunyai pengaruh pada bidang-bidang seni rupa, seni tari, seni film, desain produk, arsitektur, termasuk desain komunikasi visual.

Selanjutnya menurut Saussure dalam Sobur (2013:12) mengatakan bahwa semiotika dan semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat. Analisis semiotika sangatlah penting digunakan dalam penelitian sebuah film, menggunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Melalui analisis semiotika dapat diteliti tanda dan makna yang diterapkan pada sebuah naskah film, iklan, novel, naskah pidato dan naskah lainnya. Hasil analisis meliputi rangkaian tanda yang dapat menggambarkan konsep pemikiran yang hendak disampaikan oleh komunikator, dan rangkaian tanda yang terinterpretasikan menjadi sebuah jawaban atas pertanyaan ideologi dan kultural yang berada di balik sebuah naskah. Peneliti menggunakan semiotika karena kemampuan pendekatan ini memilah setiap tanda-tanda dalam film baik audio maupun visual, verbal maupun non verbal.

2.5 Semiotika Roland Barthes

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes. Roland Barthes dikenal sebagai pemikir strukturalis yang rajin mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Bertens dalam Sobur (2006: 63) menyebutnya sebagai tokoh yang memainkan peranan sentral dalam strukturalisme tahun 1960-an dan 70-an. Metode penelitian Barthes merupakan perkembangan dari pemikiran Ferdinand de Saussure seorang linguistik dari Swiss yang membagi tanda menjadi penanda (*signifier*) dan penanda (*signified*) yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Teori Barthes memfokuskan pada gagasan tentang signifikasi dua tahap, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi

adalah definisi objektif kata tersebut, sedangkan konotasi adalah makna subjektif atau emosionalnya (Sobur 2003: 263).

Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harifiah, makna yang sesungguhnya, bahkan kadang kala juga diracunkan dengan referensi atau acuan. Proses signifikasi secara tradisional disebut sebagai denotasi ini biasanya mengacu kepada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap. Akan tetapi, di dalam semiologi Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini, denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan, dengan demikian sensor atau represi politis.

Budiman dalam Sobur, (2006: 71) menyatakan kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan kebenaran nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya. Dengan kata lain, mitos menurut Sobur, (2006: 71) adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda.

2.6 Kesetiaan

Menurut Warren (Sari, 2008) kesetiaan adalah sebuah bentuk dari tingkah laku yang dilakukan berulang yang akhirnya akan menjadi sebuah sifat permanen.

Kesetiaan yang ditujukan kepada pasangan juga berarti bahwa individu di dalam hubungan tersebut saling mengandalkan untuk menjaga komitmen bersama yang telah disepakati. Ada 5 hal yang mempengaruhi kesetiaan menurut Cloud dan Towzsend Sari, (2008), yaitu :

1. Kedewasaan, yaitu memberikan tanggung jawab dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan solusi, serta mengetahui potensi dirinya.
2. Empati, yaitu mampu melihat permasalahan dengan kaca mata orang lain atau sudut pandang orang lain.
3. Komitmen, yaitu janji untuk melakukan sesuatu yang telah disepakati bersama.
4. Kejujuran, yaitu berkata apa adanya yang harus disertai dengan kelapangan hati dalam menghadapi kenyataan yang terungkap oleh kejujuran tersebut.
5. Pengampunan, yaitu dengan ikhlas memberikan maaf kepada seseorang yang melakukan kesalahan.

2.7 Kerangka Pemikiran

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

