

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Peneliti Terdahulu

Penelitian terdahulu ini berfungsi sebagai landasan teori dan menunjukkan perkembangan penelitian di bidang yang sama. Dengan menganalisis penelitian terdahulu, peneliti dapat memahami konteks dan signifikansi penelitian yang dilakukan serta mengembangkan argumen yang kuat untuk mendukung tujuan penelitian.

Pertama, penelitian dengan judul “Pemaknaan Kriminalogi Dalam Film Mencuri Raden Saleh” oleh Mutiara Adinia Soelaiman, tahun 2024, jenis karya jurnal. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Sosial, Humaniora, dan Seni di Universitas Sahid Surakarta. Metode analisis yang digunakan adalah kualitatif berdasarkan model semiotika Roland Barthes dengan menggunakan teori denotasi, konotasi, dan mitos. Penelitian ini menemukan bahwa kategori kriminalogi yang paling dominan adalah pengaruh dari teman sebaya (Soelaiman, 2024). Persamaan dari peneliti sebelumnya ialah keduanya sama-sama menggunakan teori Roland Barthes dalam analisisnya sedangkan perbedaannya yaitu mengenai pemaknaan dan film yang diteliti.

Kedua, penelitian dengan judul “Komunikasi Interpersonal Untuk Mengelola Rasa Trauma Pacaran” oleh Devy Desneildawati, tahun 2016, jenis karya skripsi. Jurusan Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro (Desneildawati, 2016). Penelitian menemukan hasil komunikasi yang dilakukan dalam mengelola rasa trauma berlangsung secara intensif dan efektif. Tahap menuju kebersamaan setelah trauma tidak lagi dimulai dari tahap perkenalan. Proses mengelola rasa trauma pacaran harus dilakukan dengan identifikasi dan penerimaan penyebab berakhirnya hubungan. Perasaan trauma yang dirasakan oleh perempuan lebih besar dibandingkan laki-laki begitu pula dengan keterbukaan terhadap pasangan. Persamaan dalam penelitian ini dalam menelora kajian tentang trauma sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, sama-sama mengkaji situasi kasus trauma. Melalui pendekatan

fenomenologi dengan paradigma Interpretif-konstruktivisme dimana fokus komunikasi untuk mengelola rasa trauma pacaran.

Ketiga, penelitian dengan judul “Representasi Trauma Coping Dalam Drama Korea Hometown Cha-Cha-Cha” oleh Annisa Nadira Fristiani, Aceng Abdullah, dan Evi Rosfiantika, tahun 2024, jenis karya jurnal, hasil penelitian menunjukkan representasi trauma terutama terkait trauma *coping* yang dilakukan dengan melihat bagaimana karakter utama Hong Du-Sik dalam series drama Korea Hometown Cha-Cha-Cha menggunakan tanda interpretasi mengenai cara individu atau seseorang menyikapi trauma agar pulih dan mengidentifikasi simbol warna gelap sebagai dalam representasi trauma (Fristiani et al., 2024). Persamaan trauma pada dalam penelitian ini ialah membahas tentang trauma yang dialami oleh karakter Hong Du-Sik sedangkan perbedaannya ada pada bagian semiotika yang digunakan penulis jurnal tersebut adalah semiotika Pierce.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian di atas dalam mengeksplorasi makna trauma melalui analisis semiotika, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah penggunaan sumber data berupa film *The Architecture Of Love* dan data berupa adegan-adegan trauma yang dialami oleh River dalam film.

2.2 Definisi Komunikasi

Sub bab ini menjelaskan beberapa definisi komunikasi dari beberapa ahli, yaitu Laswell (dalam Effendy, 2006), Liliwari (2003), dan Mulyana (2015). Definisi-definisi tersebut saling melengkapi satu dengan lainnya. Sebagai contoh definisi komunikasi yang dinyatakan oleh Laswell (dalam Effendy, 2006) yaitu suatu proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu. Definisi Laswell berfokus pada adanya usaha penyampaian pesan yang melibatkan peserta komunikasi yaitu komunikator dan komunikan yang dilakukan dengan melibatkan media dan diharapkan dapat menimbulkan efek tertentu. Berbeda dengan definisi di atas, Liliwari (2003) menyatakan bahwa bahwa komunikasi adalah pengalihan sebuah pesan dari suatu sumber kepada penerima agar dapat dipahami. Dalam definisinya, Liliwari (2003) menekankan pada kemudahan pemahaman pesan yang disampaikan sebagai efek

yang ditimbulkan dari usaha pengalihan pesan oleh komunikator. Adapun Mulyana (2015) menyatakan bahwa komunikasi merupakan proses berbagi makna melalui perilaku verbal dan non-verbal yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Dengan demikian, komunikasi adalah suatu proses penyampaian dan pengalihan pesan dari komunikator kepada komunikan melalui berbagai media, baik verbal maupun non-verbal, yang bertujuan untuk menciptakan pemahaman bersama dan menimbulkan efek tertentu.

2.3 Proses Komunikasi

Proses komunikasi adalah serangkaian tahapan dalam pertukaran pesan antara pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*) untuk mencapai saling pengertian. Menurut Shannon dan Weaver (dalam Stacks et al., 2020), terdapat delapan unsur penting dalam proses ini, yaitu: pengirim (*sender*), penyandian (*encoding*), pesan (*message*), saluran (*channel*), penangkap pesan (*decoding*), penerima (*receiver*), umpan balik (*feedback*), dan gangguan (*noise*). Model ini dapat menjelaskan bagaimana trauma dapat mengganggu komunikasi, terutama pada bagian *encoding* dan *decoding*. Penjelasan lebih lanjut dapat dilihat sebagai berikut.

a. Pengirim (*Sender*)

Pengirim merupakan individu atau pihak yang menjadi sumber dalam suatu proses komunikasi. Pengirim berperan sebagai pihak yang menyampaikan pesan, informasi, atau bahkan instruksi kepada orang lain, yang dalam hal ini disebut sebagai komunikan. Peran pengirim sangat penting karena ia memulai proses komunikasi dengan niat dan tujuan tertentu. Dalam konteks komunikasi, pengirim harus mampu menyampaikan pesan dengan cara yang jelas agar bisa dipahami oleh pihak penerima. Jika pesan yang disampaikan tidak dimengerti, maka tujuan komunikasi tidak akan tercapai.

b. Penyandian (*Encoding*)

Sebelum sebuah pesan disampaikan kepada penerima, tentu saja harus ada ide atau gagasan yang dirumuskan terlebih dahulu. Proses perumusan

ide ini sangat penting karena menjadi dasar dari pesan yang akan dikomunikasikan. Komunikator harus memastikan bahwa ide yang dimiliki dapat diterjemahkan dengan baik menjadi pesan yang mudah dimengerti oleh komunikan. Perumusan yang tepat akan membantu memperlancar proses komunikasi. Sebaliknya, jika perumusan ide dilakukan secara tidak jelas atau membingungkan, maka pesan sulit dipahami oleh penerima dan dapat menyebabkan kegagalan dalam komunikasi.

c. Pesan (*Message*)

Pesan adalah isi dari komunikasi, yaitu apa yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan ini dapat berupa ide, pemikiran, informasi, perasaan, atau instruksi tertentu. Dalam menyampaikan pesan, komunikator harus menyusunnya terlebih dahulu melalui proses yang disebut penyandian atau *encoding*, yaitu mengubah ide menjadi bentuk yang dapat dipahami, seperti kata-kata, simbol, atau bahasa tertentu. Pesan ini bisa disampaikan secara lisan, tertulis, atau melalui media lain tergantung pada situasi dan alat yang digunakan. Tujuan utama dari penyampaian pesan adalah agar komunikan dapat menerima dan memahami informasi yang diberikan.

d. Saluran (*Channel*)

Media atau saluran komunikasi adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Media ini dapat bermacam-macam, tergantung dari jenis komunikasi yang dilakukan. Media dapat bersifat lisan (seperti percakapan langsung), tertulis (seperti surat atau email), atau menggunakan teknologi seperti telepon, radio, televisi, atau internet. Bahkan, dalam komunikasi tatap muka, komunikator itu sendiri dapat dianggap sebagai media karena menyampaikan pesan secara langsung. Pemilihan media yang tepat akan sangat memengaruhi efektivitas komunikasi, karena media yang sesuai dapat membantu pesan lebih cepat dan mudah diterima.

e. Penangkap pesan (*Decoding*)

Setelah pesan dikirimkan oleh pengirim, komunikan akan menerima dan memproses pesan tersebut. Proses ini disebut *decoding* atau penangkapan pesan. *Decoding* adalah tahapan di mana komunikan mencoba memahami arti dari pesan yang telah dikodekan oleh komunikator. Dalam proses ini, komunikan menggunakan kemampuan berpikir, pengalaman, dan persepsinya untuk menafsirkan pesan yang diterima. Hasil dari *decoding* ini adalah pemahaman terhadap isi pesan, yang akan menentukan bagaimana komunikan memberikan tanggapan atau respons terhadap komunikasi yang terjadi.

f. Penerima (*Receiver*)

Komunikan adalah pihak yang menerima pesan dari komunikator. Ia berperan penting dalam proses komunikasi karena keberhasilan komunikasi tidak hanya tergantung pada bagaimana pesan disampaikan, tetapi juga pada bagaimana pesan tersebut diterima dan dipahami. Komunikan akan melakukan *decoding*, yaitu proses memahami isi pesan sesuai dengan kemampuan kognitif, pengalaman, dan persepsi yang dimilikinya. Pemahaman ini dapat berbeda-beda tergantung dari latar belakang komunikan, sehingga penting bagi komunikator untuk mempertimbangkan karakteristik komunikan saat menyusun dan menyampaikan pesan.

g. Umpan Balik (*Feedback*)

Umpan balik adalah respons atau tanggapan yang diberikan oleh komunikan setelah menerima dan memahami pesan dari komunikator. Umpan balik ini sangat penting karena menjadi indikator apakah pesan sudah diterima dan dipahami dengan baik. *Feedback* dapat bersifat langsung, seperti menjawab pertanyaan dalam percakapan, atau tidak langsung, seperti perubahan sikap atau tindakan setelah menerima pesan. Dengan adanya umpan balik, komunikator dapat mengetahui efektivitas pesan yang telah disampaikannya dan, jika perlu, melakukan penyesuaian untuk memperbaiki komunikasi yang sedang berlangsung.

h. Gangguan (*Noise*)

Dalam setiap proses komunikasi, kemungkinan adanya gangguan atau hambatan selalu ada. Gangguan ini disebut *noise*, yaitu segala sesuatu yang dapat menghalangi atau mengacaukan proses komunikasi. *Noise* dapat terjadi di berbagai tahap komunikasi, mulai dari saat pesan dirumuskan (*encoding*), disampaikan melalui media, hingga ketika pesan ditangkap (*decoding*) oleh komunikan. Contoh gangguan dapat berupa suara bising di sekitar, alat komunikasi yang rusak, atau bahkan penggunaan bahasa yang tidak dimengerti oleh komunikan. Gangguan ini bisa menyebabkan pesan tidak sampai dengan baik atau bahkan disalahpahami.

2.4 Trauma

Sub bab ini membahas beberapa pengertian mengenai trauma berdasarkan pandangan dari beberapa ahli, yaitu van der Kolk (2014), Herman (1992), serta Herzog et al. (2022) tiga definisi tersebut saling melengkapi dan memberikan gambaran yang lebih utuh tentang bagaimana peristiwa traumatis dapat memengaruhi individu secara menyeluruh, baik secara fisik, emosional, maupun sosial.

Van der Kolk (2014) menyatakan bahwa trauma adalah sebuah pengalaman yang sangat menakutkan dan menekan, yang melebihi kemampuan seseorang untuk menghadapinya secara normal. Menurutnya, trauma tidak hanya memengaruhi pikiran dan perasaan seseorang, tetapi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap tubuh dan cara kerja otak. Artinya, ketika seseorang mengalami trauma, tubuh dan sistem sarafnya akan bereaksi dengan cara tertentu yang dapat menyebabkan perasaan tidak aman, kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain, serta kesulitan dalam mengelola emosi. Van der Kolk (2014) menekankan bahwa dampak trauma tidak hanya tergantung pada kejadian yang dialami, tetapi juga pada bagaimana sistem saraf individu tersebut merespons kejadian tersebut. Oleh karena itu, trauma tidak dapat dipisahkan dari reaksi biologis tubuh terhadap stres yang sangat besar.

Berbeda dengan pandangan Van der Kolk (2014) dan Herman (1992) lebih menyoroti trauma psikologis dari sisi intensitas peristiwa yang dialami dan

dampaknya terhadap kehidupan sosial serta makna diri seseorang. Menurut Herman (1992) trauma muncul sebagai respons atas pengalaman yang begitu luar biasa dan berada di luar batas pengalaman hidup manusia secara umum. Peristiwa traumatis ini biasanya mengakibatkan hilangnya rasa kendali atas diri sendiri, terganggunya hubungan sosial, dan bahkan hilangnya makna hidup. Herman (1992) juga menekankan bahwa trauma yang muncul dalam konteks hubungan interpersonal misalnya dalam bentuk kekerasan dalam rumah tangga atau pelecehan seksual dapat menciptakan pola pikir negatif yang terus-menerus terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Dampaknya bisa sangat dalam, termasuk munculnya kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat dengan orang lain karena adanya rasa tidak aman atau ketidakpercayaan.

Sementara itu, menurut Herzog dkk., (2022), trauma didefinisikan sebagai respons emosional terhadap kejadian yang sangat mengganggu dan di luar kendali seseorang, seperti kecelakaan, kekerasan, atau bencana alam. Dalam definisi ini, ditekankan bahwa trauma tidak hanya berdampak secara emosional, tetapi juga dapat memengaruhi kehidupan sehari-hari seseorang. Trauma dapat menyebabkan seseorang mengalami kesulitan dalam menjalani rutinitas normal, termasuk dalam menjalin relasi sosial, bekerja, atau merasa nyaman dalam kehidupannya secara umum. Efeknya dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama dan memengaruhi kesejahteraan psikologis secara keseluruhan.

Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa trauma adalah reaksi psikologis yang muncul akibat pengalaman yang sangat berat dan mengguncang, yang tidak mampu ditangani secara efektif oleh individu. Trauma meninggalkan dampak jangka panjang tidak hanya pada kondisi emosional, tetapi juga pada fisik, relasi sosial, dan cara seseorang memaknai dunia di sekitarnya. Hal ini mencakup gangguan pada sistem saraf, hilangnya rasa aman, perubahan dalam hubungan sosial, serta ketidakmampuan untuk memproses pengalaman dengan cara yang sehat. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai definisi trauma sangat penting dalam konteks kajian psikologi dan komunikasi, khususnya ketika membahas dampak psikologis dari suatu peristiwa terhadap perilaku dan cara berinteraksi seseorang.

a. Trauma Situasional

Sering terjadi akibat bencana alam, kecelakaan kendaraan, kebakaran, perampokan, perkosaan, perceraian, kehilangan pekerjaan, ditinggal mati oleh orang yang dicintai, kegagalan dalam bisnis, tidak naik kelas bagi beberapa siswa, dan sebagainya. Untuk karakteristik trauma situasional terjadi adanya faktor dari luar (eksternal), menyebabkan reaksi emosional yang kuat seperti ketakutan, panik, atau kebingungan, dan bisa menimbulkan gangguan fisik dan psikologis seperti sulit tidur, mimpi buruk, atau perubahan perilaku. Contoh sikap seseorang jika mengalami trauma situasional tanda-tandanya bisa terlihat melalui sikap yang suka menyendiri, sulit tidur, atau mengalami kilas balik tentang kejadian itu. Hal-hal ini bisa dianalisis melalui simbol atau adegan tertentu (Wardhani & Widiati, 2021).

b. Trauma Perkembangan

Sering terjadi pada setiap tahap perkembangan, seperti penolakan teman sebaya, kelahiran yang tidak dikehendaki, peristiwa yang berhubungan dengan kencan, berkeluarga dan sebagainya. Karakteristik trauma perkembangan yaitu terjadi secara perlahan dan berlangsung lama, menghambat proses pembentukan kepercayaan diri dan hubungan sosial yang sehat, dan menyulitkan individu dalam menjalin kedekatan atau hubungan yang emosional di masa dewasa. Contoh sikap jika seseorang mengalami trauma perkembangan bisa ditunjukkan melalui adegan yang menampilkan ruang kosong, ekspresi kesepian, atau sikap tubuh yang tertutup Wardhani & Widiati (2021).

c. Trauma Intrapsikis

Trauma ini sering terjadi akibat kejadian internal seseorang yang memunculkan perasaan cemas yang sangat kuat, seperti munculnya homo seksual, munculnya perasaan benci pada seseorang yang seharusnya dicintai, dan sebagainya. Trauma intrapsikis memiliki karakteristik yang muncul dari dalam diri, bukan karena peristiwa luar, sering muncul dalam bentuk perasaan bersalah, dilemma moral, atau penyesalan mendalam, dan

bisa menimbulkan kecemasan dan mendorong seseorang untuk menarik diri atau bersifat defensif. Hal ini bisa tergambar melalui simbol seperti kaca retak, adegan monolog, atau warna-warna dingin yang menggambarkan kehampaan emosional Wardhani & Widiati (2021).

d. Trauma Eksistensial

Trauma ini sering terjadi akibat munculnya kekurangan karena kehilangan hal penting dalam hidup, menimbulkan perasaan terasing, putus asa, dan hampa. Bisa juga membuat seseorang menarik diri dari lingkungan dan mengalami depresi. Ini bisa tergambar dalam adegan lewat suasana yang suram, tindakan yang diulang-ulang tanpa tujuan, atau dominasi warna gelap seperti abu-abu dan hitam Wardhani & Widiati (2021).

Trauma bisa muncul dalam berbagai bentuk dan penyebab. Ada trauma situasional yang terjadi karena peristiwa mendadak seperti bencana, kecelakaan, atau kehilangan orang tercinta. Ada juga trauma perkembangan yang muncul seiring tahapan hidup, misalnya saat mengalami penolakan atau masalah dalam hubungan. Selain itu, ada trauma intrapsikis yang berasal dari konflik dalam diri sendiri, seperti perasaan cemas atau kebingungan identitas. Terakhir, ada trauma eksistensial yang timbul ketika seseorang merasa hidupnya kurang bermakna. Semua jenis trauma ini menunjukkan bahwa pengalaman pahit bisa memengaruhi kondisi psikologis seseorang dengan cara yang berbeda-beda. Cavanagh dalam Hatta (2016).

2.5 Semiotika

Ferdinand de Saussure, salah satu tokoh penting dalam semiotika, dalam bukunya *Course in General Linguistics*, menjelaskan bahwa semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial. Artinya, tanda tidak berdiri sendiri, tapi berkaitan erat dengan lingkungan sosial kita. Saussure menyebutkan adanya hubungan antara sistem tanda (*sign system*) dan sistem sosial (*social system*), yang keduanya saling memengaruhi. Dalam konteks ini, makna dari sebuah tanda terbentuk karena adanya kesepakatan sosial atau konvensi sosial, di mana tanda digunakan dengan cara tertentu sehingga memiliki arti dan nilai dalam masyarakat (Sobur, 2017).

Teori semiotika adalah ilmu yang membahas tentang tanda dan bagaimana tanda itu dapat dimaknai. Dalam semiotika, berbagai fenomena sosial dan budaya dianggap sebagai sistem tanda yang memiliki arti tertentu. Ilmu ini mempelajari bagaimana tanda-tanda terbentuk, bagaimana mereka bekerja, dan bagaimana kita sebagai manusia memahami tanda-tanda itu melalui aturan atau kebiasaan tertentu.

Secara bahasa, kata "semiotik" berasal dari bahasa Yunani *semion* yang berarti "tanda". Secara istilah, semiotika dipahami sebagai ilmu yang mempelajari berbagai objek, peristiwa, atau budaya sebagai bagian dari sistem tanda. Van Zoest dalam Sobur (2016) menyebut semiotika sebagai ilmu yang mempelajari tanda, cara kerjanya, hubungannya dengan tanda lain, serta bagaimana tanda dikirim dan diterima oleh pengguna. Menurut Pateda (2001:29), ada sembilan jenis semiotika yang berbeda, yaitu.

a. Semiotika Analitik

Jenis ini fokus pada analisis sistem tanda. Menurut Charles Sanders Peirce, sebuah tanda terdiri dari tiga unsur yaitu ide, objek, dan makna. Ide berkaitan dengan simbol, sedangkan makna adalah pesan yang terkandung dalam simbol tersebut.

b. Semiotika Deskriptif

Semiotika yang berurusan dengan sistem tanda yang kita alami sekarang, meskipun ada tanda-tanda lain yang selalu tetap seperti yang kita alami sekarang.

c. Semiotika Fauna

Semiotika mengkhususkan diri pada sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi satu sama lain, tetapi mereka juga sering menghasilkan tanda yang ditafsirkan oleh manusia.

d. Semiotika Kultural

Semiotika, yang mengkhususkan diri pada studi tentang sistem tanda yang berlaku dalam budaya suatu masyarakat. Budaya suatu masyarakat, yang mencakup sistem, menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dari masyarakat lain.

e. Semiotika Naratif

Menganalisis tanda dalam bentuk cerita atau narasi, baik yang berdasarkan mitos maupun fakta.

f. Semiotika Natural

Mengkaji tanda-tanda dari alam. Contohnya, bulan purnama yang biasanya menyebabkan pasang air laut.

g. Semiotika Normatif

Berhubungan dengan tanda-tanda yang dibuat oleh manusia dan diatur oleh norma sosial.

h. Semiotika Sosial

Mempelajari tanda dalam bahasa dan komunikasi sosial. Seperti yang dijelaskan Halliday (1978) dalam bukunya *Language as Social Semiotic*, jenis ini menelaah tanda dalam konteks penggunaan bahasa di masyarakat.

i. Semiotika Struktural

Fokus pada bagaimana sistem tanda muncul dan bekerja melalui struktur bahasa.

2.6 Semiotika Roland Barthes

Sub bab ini membahas beberapa pengertian tentang semiotika, khususnya menurut pandangan Roland Barthes, yang merupakan salah satu tokoh utama dalam pengembangan teori semiotika modern. Semiotika sendiri merupakan studi tentang tanda dan makna, yang sangat penting dalam menganalisis berbagai teks, termasuk film. Barthes mengemukakan bahwa segala elemen dalam budaya seperti bahasa, gambar, mode, dan film dapat dianalisis sebagai sistem tanda yang memiliki makna tertentu yang disampaikan kepada publik.

Dalam bukunya yang berjudul *Mythologies*, Barthes (1993) menjelaskan bahwa tanda terbentuk dari hubungan antara dua komponen utama, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda adalah bentuk fisik atau tampak dari tanda, seperti kata, gambar, atau suara, sedangkan petanda adalah makna yang terkandung dibalik penanda tersebut. Barthes mengidentifikasi dua tingkat makna dalam sistem tanda, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi mengacu pada makna

yang bersifat literal atau objektif dari suatu tanda, seperti arti langsung dari sebuah kata atau gambar. Sementara itu, konotasi mencakup makna tambahan yang lebih subjektif, seperti makna emosional, ideologis, atau kultural yang terbentuk dari pengalaman pribadi serta konteks sosial penerima pesan. Dengan kata lain, dalam analisis film, sebuah gambar atau adegan tidak hanya menunjukkan hal-hal yang tampak secara fisik, tetapi juga membangun makna yang lebih mendalam yang dapat bersifat simbolik. Selanjutnya, Barthes mengembangkan konsep mitos sebagai lanjutan dari konotasi. Mitos ini merupakan bentuk semiotik tingkat kedua yang berfungsi untuk mengemas ideologi dalam bentuk yang tampak alami dan wajar, sehingga sulit untuk dipertanyakan. Dalam konteks budaya populer, seperti film, mitos ini memiliki peran penting dalam membentuk realitas sosial dengan menyampaikan nilai-nilai dominan secara tidak langsung. Mitos ini sering kali berfungsi untuk menguatkan pandangan dunia tertentu, yang pada akhirnya membentuk cara pandang sosial atau budaya yang diterima oleh masyarakat tanpa banyak dipertanyakan.

Barthes juga menekankan bahwa tanda-tanda dalam budaya tidak bersifat netral. Artinya, makna yang terkandung dalam tanda-tanda tersebut selalu dipengaruhi oleh relasi kekuasaan, wacana, dan ideologi yang berkembang dalam masyarakat. Oleh karena itu, dalam menganalisis film, pendekatan semiotik menurut Barthes memberi kita alat untuk menggali makna-makna yang tersembunyi dalam representasi karakter, narasi, maupun elemen visual lainnya. Analisis ini memungkinkan kita untuk mengungkap lapisan-lapisan makna yang tidak langsung terlihat, yang sering kali mencerminkan nilai-nilai atau pandangan dunia yang berlaku dalam masyarakat. Konsep analisis semiotika menurut Roland Barthes dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) (<i>first system</i>)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotasi)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) (<i>second system</i>)	

Sumber: (Sobur, 2009:69)

Gambar II. 1 Gambar peta semiotika menurut Roland Barthes

a. Denotasi

Denotasi adalah makna dasar atau makna yang tampak jelas secara langsung. Makna ini bersifat objektif, eksplisit, dan tidak mengandung tafsiran tambahan. Jadi, makna denotatif adalah makna yang dapat dipahami tanpa perlu penafsiran lebih lanjut.

b. Konotasi

Konotasi adalah makna tambahan yang tersembunyi di balik makna denotatif. Makna ini tidak langsung terlihat dan berbeda-beda tergantung pada latar belakang, budaya, dan pengalaman individu. Konotasi bersifat subjektif dan terbuka untuk berbagai penafsiran, sehingga menghasilkan banyak makna yang berbeda dari satu tanda yang sama (Vera, 2014).

c. Mitos

Selain denotasi dan konotasi, Barthes juga mengenalkan konsep mitos. Dalam pandangannya, mitos bukan seperti cerita legenda atau takhayul, tapi lebih kepada cara masyarakat membangun makna berdasarkan budaya dan kebiasaan. Mitos adalah sistem makna tingkat kedua yang berasal dari konotasi. Artinya, mitos terbentuk dari penafsiran terhadap makna konotatif yang kemudian berkembang menjadi sebuah pesan budaya yang lebih luas. Barthes menganggap mitos sebagai gaya bicara atau bentuk komunikasi yang dipakai masyarakat untuk

menyampaikan nilai-nilai atau ideologi secara tidak langsung. Dalam mitos, satu tanda mempunyai banyak penanda tergantung konteks sosialnya (Budiman, 2001; Vera, 2014).

Dengan demikian, semiotika menurut Roland Barthes adalah studi tentang bagaimana tanda-tanda dalam budaya, baik itu berupa bahasa, gambar, atau tindakan, mengandung makna yang tidak hanya bersifat literal tetapi juga simbolik. Melalui proses denotasi, konotasi, dan mitos, tanda-tanda ini membentuk kesadaran sosial dan ideologi yang memengaruhi cara kita memandang dan memahami dunia di sekitar kita. Semiotika Barthes memberikan kita kerangka berpikir kritis yang membantu kita memahami bahwa representasi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk pandangan sosial dan budaya yang kita miliki.

2.7 Film

Dalam sub bab ini, penulis menguraikan beberapa pengertian tentang film menurut para ahli, yaitu Bordwell & Thompson (2016), Monaco (2009), serta Arsyad (2015). Ketiga pendapat ini saling melengkapi dan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang film, baik sebagai media komunikasi visual, sarana penceritaan (narasi), maupun sebagai produk dari budaya dan teknologi.

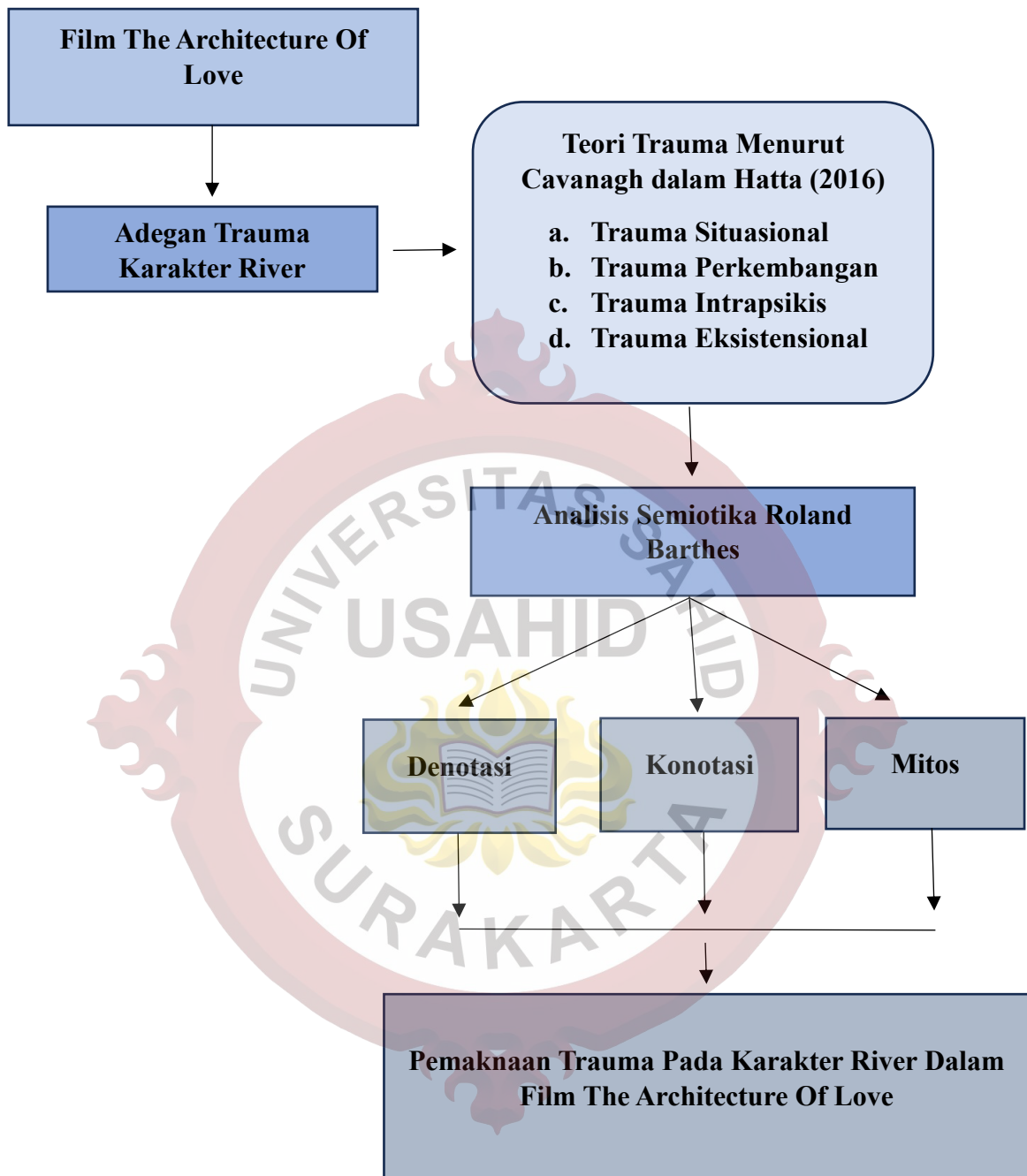
Menurut Bordwell & Thompson (2016), film merupakan media yang menggabungkan unsur visual dan suara untuk membentuk sebuah cerita. Cerita yang disampaikan dalam film biasanya tersusun berdasarkan hubungan sebab-akibat antara tokoh dan peristiwa yang terjadi di dalam ruang dan waktu tertentu. Dengan kata lain, film tidak hanya menyampaikan kejadian atau aksi, tetapi juga menggunakan berbagai teknik sinematik seperti pengambilan gambar (*sinematografi*), penyuntingan (*editing*), penggunaan suara, serta pengaturan elemen visual dalam satu adegan (*mise-en-scène*) untuk menciptakan pengalaman estetika yang utuh bagi penonton. Dalam pandangan mereka, film adalah sistem yang kompleks karena melibatkan berbagai aspek teknis dan artistik untuk membentuk cara pandang serta perasaan penonton terhadap cerita yang disampaikan.

Sementara itu, Monaco (2009) menawarkan pengertian film dari sisi komunikasi. Ia menyebut film sebagai bentuk komunikasi massa yang unik karena mampu menggabungkan seni, teknologi, dan simbol-simbol visual. Film dianggap sebagai “bahasa visual” karena melalui gambar bergerak, film mampu menyampaikan pesan yang bisa dimengerti oleh banyak orang, bahkan tanpa harus menggunakan kata-kata. Namun, meskipun dapat dimaknai secara luas, setiap film tetap membawa nilai-nilai budaya tertentu yang mencerminkan masyarakat atau latar belakang pembuatnya. Dalam hal ini, film berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian makna yang dapat dipahami dan diinterpretasikan secara berbeda oleh setiap penonton.

Adapun menurut Arsyad (2015), film merupakan alat untuk menyampaikan pesan yang dibuat dari rangkaian gambar bergerak dan suara yang terstruktur. Film memiliki kekuatan yang besar dalam mempengaruhi pemikiran, emosi, dan bahkan sikap seseorang. Hal ini disebabkan karena film mampu menggabungkan elemen visual dan audio dalam satu kesatuan yang menarik dan mudah dipahami oleh *audiens*. Arsyad (2015) menekankan bahwa film dapat menjadi media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan moral, sosial, atau nilai-nilai tertentu kepada masyarakat luas.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa film adalah media komunikasi visual dan auditif yang memuat cerita, ide, serta nilai-nilai budaya melalui kombinasi gambar dan suara, yang disusun dengan teknik artistik dan teknologi tertentu, dengan tujuan untuk menyampaikan makna, membangkitkan emosi, serta memengaruhi cara berpikir dan merasakan penonton. Definisi ini memperlihatkan bahwa film bukan hanya bentuk hiburan, melainkan juga sarana edukatif, ekspresif, dan komunikatif yang mencerminkan berbagai aspek kehidupan manusia.

2.8 Kerangka Berpikir



Film *The Architecture Of Love* mengandung adegan-adegan trauma. Konsep trauma merujuk pada pemahaman dan kajian tentang trauma. Dalam penelitian ini, konsep trauma menjadi fokus utama untuk dipahami dan dieksplorasi dengan menggunakan teori Cavanagh dalam Hatta (2016) yang membagi trauma menjadi empat kategori, yaitu trauma situasional, trauma perkembangan, trauma intrapsikis, dan trauma eksistensial.

Teori Cavanagh dalam Hatta (2016) menekankan peran pengaruh trauma dalam pembentukan perilaku komunikasi dan telah menjadi dasar bagi banyak penelitian dan pemahaman tentang trauma. Teori ini juga menekankan pentingnya intervensi sosial untuk mencegah traumatis tersebut menjadi penghalang seseorang untuk menjalin hubungan baru. Selanjutnya adegan-adegan trauma dianalisis menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes. Analisis ini dapat mengidentifikasi dan menginterpretasikan simbol-simbol dan tanda-tanda dalam film yang terkait dengan trauma menggunakan serangkaian analisis yang meliputi denotasi, konotasi dan mitos. Akhirnya, kerangka berpikir ini dapat menjelaskan pemaknaan adegan-adegan trauma dalam film *The Architecture Of Love*.

