

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

1. Film

a. Definisi Film

Film pertama kali lahir di pertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi dan enak ditonton.²⁰ Film adalah serangkaian gambar diam yang bila ditampilkan pada layar, menciptakan ilusi gambar karena bergerak.

Film sendiri merupakan jenis dari komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk bercerita atau memberikan informasi pada khalayak. Setiap orang di setiap belahan dunia melihat film salah satunya sebagai jenis hiburan, cara untuk bersenang-senang. Senang bagi sebagian orang dapat berarti tertawa, sementara yang lainnya dapat diartikan menangis, atau merasa takut. Kebanyakan film dibuat sehingga film tersebut dapat ditayangkan di bioskop. Setelah film diputar di layar lebar untuk beberapa waktu (mulai dari beberapa minggu sampai beberapa bulan).

²⁰ Heru Effendy, *Mari Membuat Film*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hal. 10.

b. Sejarah dan Perkembangan Film

Para teoritikus film menyatakan, film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi.²¹ Seiring perkembangan teknologi fotografi. Dan sejarah fotografi tidak bisa lepas dari peralatan pendukungnya, seperti kamera. Kamera pertama di dunia ditemukan oleh seorang Ilmuwan Muslim, Ibnu Haitham. Fisikawan ini pertama kali menemukan Kamera Obscura dengan dasar kajian 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 berkumpul dan dari perbincangan ringan menimbulkan sebuah pertanyaan : “Apakah keempat 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 frame gambar kuda yang sedang berlari tersebut, dibuat rangkaian gerakan secara urut sehingga gambar kuda terkesan sedang berlari. Dan terbukti bahwa ada satu momen dimana kaki kuda tidak menyentuh tanah ketika kuda tengah berlari kencang Konsepnya hampir sama dengan konsep film kartun.

²¹ Marselli Sumarno. Dasar-dasar Apresiasi Film. (Jakarta: PT Grasindo. 1996), hal. 2.

Gambar gerak kuda tersebut menjadi gambar gerak pertama di dunia. Dimana pada masa itu belum diciptakan kamera yang bisa merekam gerakan dinamis. Setelah penemuan gambar bergerak Muybridge pertama kalinya, inovasi kamera mulai berkembang ketika Thomas Alfa Edison mengembangkan fungsi kamera gambar biasa menjadi kamera yang mampu merekam gambar gerak pada tahun 1888, sehingga kamera mulai bisa merekam objek yang bergerak dinamis. Maka dimulailah era baru sinematografi yang ditandai dengan diciptakannya sejenis film dokumenter singkat oleh Lumière Bersaudara. Film yang diakui sebagai sinema pertama di dunia tersebut diputar di Boulevard des Capucines, Paris, Prancis dengan judul *Workers Leaving the Lumière's Factory* pada tanggal 28 Desember 1895 yang kemudian ditetapkan sebagai 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 film, memang tampak belum ada tujuan dan alur cerita yang 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.²²

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 tak tertangkap oleh kamera, yang memungkinkan para pendekar itu terbang atau melenting-lenting dengan nyaman dari satu tempat ke tempat lain. Akhirnya, teknik-teknik mutakhir dilakukan 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, proses kreatif yang terjadi merupakan pergulatan antara dorongan subyektif dan nilai-nilai yang mengendap dalam diri.²³

c. Jenis Film

Seiring perkembangan zaman, film pun semakin berkembang, tak menutup kemungkinan berbagai variasi baik dari segi cerita, aksi para aktor dan aktris, dan segi pembuatan film semakin berkembang. Dengan berkembangnya teknologi perfilman, produksi film pun menjadi lebih

²² LaRose, et. al. *media now*. (Boston, USA. 2009). [Online] Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Perkembangan_Film di akses pada tanggal 05 Agustus 2013.

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

mudah, film-film pun akhirnya dibedakan dalam berbagai macam menurut cara pembuatan, alur cerita dan aksi para tokohnya. Adapun jenis-jenis film yaitu:

1) Film Laga (*Action Movies*)

Film Action memiliki banyak efek menarik seperti kejar-kejaran mobil dan perkelahian senjata, melibatkan stuntmen. Mereka biasanya melibatkan kebaikan dan kejahatan, jadi, perang dan kejahatan adalah bahasan yang umum di film jenis ini. Film action biasanya perlu sedikit usaha untuk menyimak, karena plotnya biasanya sederhana. Misalnya, dalam *Die Hard*, teroris mengambil alih gedung pencakar langit dan meminta banyak uang dalam pertukaran untuk tidak membunuh orang-orang yang bekerja di sana. Satu orang entah bagaimana berhasil menyelamatkan semua orang dan menjadi pahlawan.

2) Petualangan (*Adventure*)

Film ini biasanya menyangkut seorang pahlawan yang menetapkan pada tugas untuk menyelamatkan dunia atau orang-orang yang dicintai.

3) Animasi (*Animated*)

film menggunakan gambar buatan, seperti babi yang berbicara untuk menceritakan sebuah cerita. Film ini menggunakan gambaran tangan, satu frame pada satu waktu, tetapi sekarang dibuat dengan komputer.

4) Komedi (*Comedies*)

film lucu tentang orang-orang yang bodoh atau melakukan hal-hal yang tidak biasa yang membuat penonton tertawa.

5) Dokumenter

Film jenis ini sedikit berbeda dengan film-film kebanyakan. Jika rata-rata film adalah fiksi, maka film ini termasuk film non fiksi, dimana film ini menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan.²⁴

6) Horor

menggunakan rasa takut untuk merangsang penonton. Musik, pencahayaan dan set (tempat buatan manusia di studio film di mana film ini dibuat) yang semuanya dirancang untuk menambah perasaan takut para penonton.

7) Romantis

Film percintaan membuat kisah cinta romantis atau mencari cinta yang kuat dan murni dan asmara merupakan alur utama dari film ini. Kadang-kadang, tokoh dalam film ini menghadapi hambatan seperti keuangan, penyakit fisik, berbagai bentuk diskriminasi, hambatan psikologis atau keluarga yang mengancam untuk memutuskan hubungan cinta mereka.²⁵

²⁴ Heru Effendy, *Mari Membuat Film*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hal. 3.

²⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Romance_film di akses pada tanggal 05 Agustus 2013.

8) Drama

Film ini biasanya serius, dan sering mengenai orang yang sedang jatuh cinta atau perlu membuat keputusan besar dalam hidup mereka. Mereka bercerita tentang hubungan antara orang-orang. Mereka biasanya mengikuti plot dasar di mana satu atau dua karakter utama harus mengatasi kendala untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan.²⁶

2. Definisi pesan

Pesan adalah seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai gagasan atau maksud sumber tadi.²⁷ Pengertian lain mengenai pesan adalah sesuatu yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan melalui proses komunikasi.²⁸

Sebuah pesan dapat memiliki lebih dari satu makna, dan beberapa pesan dapat mempunyai makna yang sama. Dalam media massa, seperti dalam seni, khususnya lebih sering berupa beberapa lapis makna yang terbangun dari pesan yang sama. Maknanya hanya dapat ditentukan atau diuraikan dengan merujuk pada makna lainnya. Perfilman telah menjadi bentuk pembuatan pesan yang ada di segala tempat di tengah 'kebudayaan global' saat ini berarti mengecilkan kenyataan.²⁹

Dalam komunikasi, perfilman tidak hanya menggunakan bahasa sebagai alatnya, tetapi juga alat komunikasi lainnya, seperti gambar,

²⁶ [Http://Simple.Wikipedia.Org/Wiki/Movie](http://Simple.Wikipedia.Org/Wiki/Movie), Di Akses Pada Tanggal 05 Agustus 2013

²⁷ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rosdakarya, 2005), hal. 63.

²⁸ Cangara Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2004), hal. 14.

²⁹ Marcel Danesi, *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenal Semiotika dan Teori Komunikasi*, terjemahan Evi setyarini dan Lusi Lian Piantari (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), hal. 293.

warna, bunyi dan lain-lain. Oleh sebab itu, komunikasi pesan yang ada di dalam film dapat mempunyai beberapa bentuk, antara lain berupa verbal (ucapan/ tulisan) dan nonverbal (lambang/ simbol).³⁰

Menurut Hanafi ada 3 faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pesan, yaitu:

- a. Kode pesan adalah sekumpulan simbol yang dapat disusun sedemikian rupa sehingga bermakna bagi seseorang.
- b. Isi pesan adalah bahan atau material yang dipilih sumber untuk menyatakan maksud.
- c. Wujud pesan adalah keputusan-keputusan yang dibuat sumber mengenai bagaimana cara sebaiknya menyampaikan maksud-maksud dalam bentuk pesan.³¹

Menurut Devito, pesan adalah pernyataan tentang pikiran dan perasaan seseorang yang dikirim kepada orang lain agar orang tersebut diharapkan bisa mengerti dan memahami apa yang diinginkan oleh si pengirim pesan. Dan agar pesan yang disampaikan mengenai pada sasarannya, maka suatu pesan harus memenuhi syarat-syarat :

- a. Pesan harus direncanakan secara baik-baik, serta sesuai dengan kebutuhan seseorang.
- b. Pesan tersebut dapat menggunakan bahasa yang dapat dimengerti kedua belah pihak.

³⁰ Djuarsa Sendjaja, *Materi Pokok: Teori Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1994), hal. 227.

³¹ [Http://Id.Shvoong.Com/Social-Sciences/Communication-Media-Studies/2205221-Pengertian-Pesan-Dalam-Komunikasi/](http://Id.Shvoong.Com/Social-Sciences/Communication-Media-Studies/2205221-Pengertian-Pesan-Dalam-Komunikasi/)

- c. Pesan harus menarik minat dan kebutuhan pribadi penerima serta menimbulkan kepuasan. Dalam bentuknya pesan merupakan sebuah gagasan-gagasan yang telah diterjemahkan ke dalam simbol-simbol yang dipergunakan untuk menyatakan suatu maksud tertentu.

Pesan adalah serangkaian isyarat yang diciptakan oleh seseorang untuk saluran tertentu dengan harapan bahwa serangkaian isyarat atau simbol itu akan mengutarakan atau menimbulkan suatu makna tertentu dalam diri orang lain yang hendak diajak berkomunikasi. Dalam penyampaian pesan, pesan dapat disampaikan dengan :

- a. Lisan / *face to face* / langsung
- b. Menggunakan media / saluran

Kedua model penyampaian pesan diatas merupakan bentuk penyampaian pesan yang secara umum di dalam komunikasi. Dan bentuk pesan sendiri dapat bersifat :

- a. Informatif: Memberi keterangan-keterangan dan kemudian komunikan dapat mengambil kesimpulan sendiri, dalam situasi tertentu pesan informatif lebih berhasil dari pada pesan persuasif.
- b. Persuasif: Bujukan, yakni membangkitkan pengertian dan kesadaran seseorang bahwa apa yang seseorang sampaikan akan memberikan rupa pendapat atau sikap sehingga ada perubahan.
- c. Koersif: Memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi

Tidak selamanya komunikasi dapat berjalan lancar pasti ada hambatan-hambatan yang antara lain :

a. Hambatan Bahasa (*Language Factor*)

Pesan akan salah diartikan sehingga tidak mencapai apa yang diinginkan, juga bahasa yang seseorang gunakan tidak dipahami oleh komunikan termasuk dalam pengertian ini ialah penggunaan istilah-istilah yang mungkin diartikan berbeda.

b. Hambatan Teknis

Pesan dapat tidak utuh diterima komunikan, gangguan teknis ini sering terjadi pada komunikasi yang menggunakan media.

c. Hambatan Bola Salju

Pesan dianggap sesuai dengan selera komunikan-komunikan, akibatnya semakin jauh menyimpang dari pesan semula, hal ini karena:

- 1) Daya mampu manusia menerima dan menghayati pesan terbatas.
- 2) Pengaruh kepribadian dan yang bersangkutan.

3. Seni Beladiri

Seni adalah ekspresi jiwa. Sebuah karya seni yang dilahirkan oleh seorang seniman, merupakan hasil pemikiran yang diperkaya oleh pengalaman, yang diwujudkan kedalam bentuk-bentuk tertentu sesuai dengan bidang seni yang ditekuninya. Sedangkan secara luas, seni dapat dimaknai sebagai suatu keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran mengenai estetika, termasuk imajinasi serta kemampuan mewujudkan

penciptaan karya seni berbentuk benda, suasana, gerakan, atau karya yang mampu menimbulkan rasa indah (Haryo, 2005:9).

Seni bela diri merupakan satu kesenian yang timbul sebagai satu cara seseorang mempertahankan / membela diri. Seni bela diri telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa. Pada dasarnya, manusia mempunyai insting untuk selalu melindungi diri dan hidupnya. Dalam tumbuh atau berkembang, manusia tidak dapat lepas dari kegiatan fisiknya, kapan pun dan dimanapun. Hal inilah yang akan memacu aktivitas fisiknya sepanjang waktu. Pada zaman kuno, tepatnya sebelum adanya persenjataan modern, manusia tidak memikirkan cara lain untuk mempertahankan dirinya selain dengan tangan kosong. Pada saat itu, kemampuan bertarung dengan tangan kosong dikembangkan sebagai cara untuk menyerang dan bertahan, kemudian digunakan untuk meningkatkan kemampuan fisik / badan seseorang. Meskipun begitu, pada zaman-zaman selanjutnya, persenjataan pun mulai dikenal dan dijadikan sebagai alat untuk mempertahankan diri.

a. Jenis-jenis Seni Beladiri

Terdapat banyak sekali beladiri di dunia dan hampir bangsa di dunia memiliki seni beladiri masing-masing dengan gaya yang berbeda-beda. Berikut adalah beberapa jenis seni beladiri:

a) Aikido,

Aikido adalah Seni beladiri yang mempunyai akar pertumbuhan dan budaya dari Jepang. Aikido merupakan manifestasi dari modernisasi pemikiran Jepang dengan selimut budaya Jepang tradisional.

b) Capoeira,

Capoeira adalah sebuah sistem bela diri tradisional yang didirikan di Brasil oleh budak-budak Afrika yang dibawa oleh orang-orang Portugis ke Brasil untuk bekerja di perkebunan-perkebunan besar.

Gerakan dalam capoeira menyerupai tarian dan bertitik berat pada tendangan. Pertarungan dalam capoeira biasanya diiringi oleh musik dan disebut Jogo.

c) Gulat

Gulat adalah kontak fisik antara dua orang, di mana salah seorang pegulat harus menjatuhkan atau dapat mengontrol musuh mereka. Teknik fisik yang ditunjukkan dalam gulat adalah joint lock, Clinch fighting, Grappling hold, dan Leverage.

d) Hapkido

Shin Son Hapkido merupakan salah satu olahraga bela diri yang berasal dari Korea di samping Taekwondo. Hapkido bergerak berdasarkan prinsip lingkaran yang memanfaatkan kekuatan lawan. Teknik-teknik dalam Hapkido antara lain meliputi pukulan, tendangan, kunci, bantingan, jurus, serta latihan senjata.

e) Jeet kune Do

Jeet Kune Do (截拳道; atau JKD Bahasa mandarin 'Jié quán dào' (baca: ciekh jien tao) Indonesia: Berarti Cara menahan serangan) adalah nama yang di berikan oleh artis bela diri Bruce Lee untuk konsep beladiriya dengan langsung, gerakan klasik dan langsung non. Karena cara gaya bekerja mereka percaya pada gerakan minimal dengan efek maksimum dan kecepatan ekstrim.

f) Jujutsu

Jujutsu (bahasa Jepang: 柔術, jūjutsu; juga jujitsu, ju jutsu, ju jitsu, atau jiu jitsu) adalah nama dari beberapa macam aliran beladiri dari Jepang. Tidaklah betul jika dikatakan bahwa Ju-Jitsu mengacu pada satu macam beladiri saja.

Jujutsu pada dasarnya adalah bentuk-bentuk pembelaan diri yang bersifat defensif dan memanfaatkan "Yawara-gi" atau teknik-teknik yang bersifat fleksibel, dimana serangan dari lawan tidak dihadapi dengan kekuatan, melainkan dengan cara "menipu" lawan agar daya serangan tersebut dapat digunakan untuk mengalahkan dirinya sendiri

g) Jogo do pau

Jogo do Pau adalah sistem bela diri dengan toya tradisional dari Portugal

h) Judo

Judo (bahasa Jepang: 柔道) adalah seni bela diri, olahraga, dan filosofi yang berakar dari Jepang. Judo dikembangkan dari seni bela diri

kuno Jepang yang disebut Jujutsu. Jujutsu yang merupakan seni bertahan dan menyerang menggunakan tangan kosong maupun senjata pendek, dikembangkan menjadi Judo oleh Kano Jigoro (嘉納治五郎) pada 1882.

i) Karate

Karate adalah seni beladiri dengan menggunakan tangan kosong, yakni seni beladiri yang dapat mempertahankan diri dari serangan tanpa menggunakan bantuan senjata apapun. Dalam seni beladiri karate, seseorang menggunakan seluruh tubuhnya sebagai senjata.

j) Kempo

Kempo adalah nama generik untuk beberapa aliran seni bela diri yang berasal dari Jepang dan banyak menggunakan permainan tangan. Jadi bukan nama satu aliran saja melainkan nama dari banyak aliran dan metode. Arti dari Kempo sendiri adalah beladiri dengan permainan tangan (di dalam bahasa Mandarin disebut Quanfa).

k) Kendo

Kendo (剣道 kendō?) adalah seni bela diri modern dari Jepang yang menggunakan pedang. Kendo berasal dari kata "ken (剣)" yang artinya "pedang", dan "dō (道)" yang artinya "jalan". Jadi arti kendo secara keseluruhan adalah suatu jalan/ proses disiplin diri yang membentuk suatu pribadi samurai yang pemberani dan loyal.

l) Kung Fu

Kung fu atau gongfu (功夫, Pinyin: gōngfu) adalah ilmu bela diri yang berasal dari Tiongkok. Akan tetapi, arti kata Kung fu sebenarnya

memiliki makna yang jauh lebih luas, yakni sesuatu yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan ketekunan yang tinggi.

m) Lethwei

merupakan seni bela diri yang berkembang di daerah Myanmar. Lethwei mirip dengan gaya seni bela diri lain dari Indocina, seperti pradal serey yang berasal dari daerah Kamboja, Tomoi yang berasal dari daerah Malaysia, Muay Thai yang berasal dari daerah Thailand, dan Muay Lao yang berasal dari daerah Laos

n) Muay Thai

Muay Thai atau Tinju Thai (bahasa Thai: มวยไทย, IPA: [muēj t^hāj]) adalah seni bela diri keras dari Kerajaan Thai. Muay Thai mirip dengan gaya seni bela diri lain dari Indocina, seperti pradal serey dari daerah Kamboja, Tomoi dari daerah Malaysia, lethwei dari daerah Myanmar dan Muay Lao dari daerah Laos. Muay Thai adalah olahraga nasional Kerajaan Thai dan turunan dari bela diri kuna Muay Boran.

o) Ninjutsu

Ninjutsu (忍術?) kadang-kadang dapat diganti dengan kata menjadi ninpō (忍法?) adalah seni bela diri, strategi, dan taktik di medan perang dan gerilya yang dilakukan oleh shinobi (juga disebut di luar negara Jepang sebagai Ninja)

p) Pencak Silat

Pencak silat adalah sarana dan materi pendidikan untuk membentuk manusia-manusia yang mampu melaksanakan perbuatan dan

tindakan yang bermanfaat dalam rangka menjalin keamanan dan kesejahteraan bersama. Pencak silat merupakan hasil budi daya manusia yang bertujuan untuk menjamin keamanan dan kesejahteraan bersama, pencak silat merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang diajarkan kepada warga masyarakat yang meminatinya.

q) Savate

Kata "Savate" dalam bahasa Perancis berarti "Sepatu Tua". Savate kemungkinan merupakan satu-satunya ilmu bela diri yang memperbolehkan petarung-petarungnya menggunakan sepatu selama latihan dan bertarung. Petarung pria disebut savateur dan petarung wanita disebut savateuse.

r) Taekwondo

Dalam bahasa Korea, hanja untuk Tae berarti "menendang atau menghancurkan dengan kaki"; Kwon berarti "tinju"; dan Do berarti "jalan" atau "seni". Jadi, Taekwondo dapat diterjemahkan dengan bebas sebagai "seni tangan dan kaki" atau "jalan" atau "cara kaki dan kepala"

s) Taido

Taido(躰道) adalah seni bela diri dari Jepang yang didirikan oleh Seiken Shukumine pada 1965. Nama "Taido" berarti "caranya tubuh dan jiwa" (internal dan eksternal).

t) Tarung Derajat

Tarung Derajat merupakan seni bela diri full body contact yang praktis dan efektif berasal dari Indonesia, diciptakan oleh Achmad

Dradjat. Ia mengembangkan teknik melalui pengalamannya dari setiap pertarungan di jalanan pada tahun 1960-an di Bandung.

u) Tinju

Tinju adalah olahraga dan seni bela diri yang menampilkan dua orang partisipan dengan berat yang serupa bertanding satu sama lain dengan menggunakan tinju mereka dalam rangkaian pertandingan berinterval satu atau tiga menit yang disebut "ronde".

v) Tomoi

Tomoi merupakan seni bela diri yang berkembang di Malaysia, khususnya di daerah Kedah, Trengganu, dan Kelantan

w) Wing Tsun

Wing Tsun adalah sejenis seni bela diri yang merupakan salah satu cabang kung fu yang dikembangkan oleh murid Guru Yip Man bernama Leung Ting.

x) Wushu

Kata Wushu berasal dari dua kata yaitu "Wu" dan "Shu". Arti dari kata "Wu" adalah ilmu perang, sedangkan arti kata "Shu" adalah seni. Sehingga Wushu bisa juga diartikan sebagai seni untuk berperang atau seni beladiri (Martial Art)

Mempelajari Wushu tidak hanya terbatas pada hal-hal yang berhubungan dengan gerakan fisik dan kekerasan saja, tetapi juga melibatkan pikiran.

b. Manfaat Seni Beladiri

Pada dasarnya seni beladiri dapat dikategorikan kedalam dua aspek, aspek teknik dan non teknik. Setiap aliran seni beladiri memiliki persamaan dan perbedaan pemahaman mengenai kedua aspek tersebut, akan tetapi perbedaan yang tidak mendasar. Sejarah dari suatu negara, adat istiadat, tradisi dan lingkungan alam tempat beladiri tersebut tumbuh dan berkembang, akan mewarnai perbedaan antara kedua aspek tersebut.

a. Manfaat dari aspek teknik

1. Dapat menggunakan teknik beladiri dalam pertarungan di medan laga yang luas, untuk menjaga keselamatan diri.
2. Dapat menggunakan teknik beladiri dalam pertarungan di arena atau tempat yang luasnya terbatas.
3. Dapat mengembangkan teknik pertarungan untuk menghadapi lawan dalam situasi dan kondisi tertentu, misalnya lawan lebih dari satu orang, atau menghadapi serangan lawan yang menggunakan senjata.
4. Dapat menjaga kesehatan fisik melalui latihan beladiri yang teratur.
5. Dapat mengendalikan serangan lawan, kemudian mengendalikan pertarungan agar penyerang dan yang diserang tidak sampai mengalami cedera berat.
6. Dapat melumpuhkan lawan dengan tempo yang tidak terlalu lama, sehingga tidak perlu banyak membuang energi.

7. Dapat mempertahankan diri sendiri dan orang lain dengan tidak mengandalkan serangan frontal terhadap lawan yang mungkin memiliki tenaga lebih besar.
- b. Manfaat dari aspek non teknik.
1. Mempunyai kepercayaan diri dan tidak panik untuk dapat menyelamatkan diri sendiri maupun orang lain.
 2. Memiliki sikap dan mental yang relatif tangguh untuk tidak gampang menyerah saat menghadapi permasalahan dalam kehidupan.
 3. Mempunyai semangat juang yang cukup tinggi dalam mengejar keinginannya.
 4. Dapat menerapkan sikap disiplin dalam menjalani kehidupan sehari-hari.
 5. Dapat memahami seni budaya dan karakter masyarakat suatu bangsa dimana seni beladiri itu berasal, sehingga jalinan persaudaraan antar sesama makhluk ciptaan tuhan dapat diperkokoh meskipun berbeda bangsa, negara, ras, agama dan ideologi.
 6. Dapat mengendalikan sikap dan tingkah laku sehari-hari agar tidak merugikan orang lain.
 7. Dapat meningkatkan dan menjaga keseimbangan fisik, mental dan spiritual dalam harmonisasi irama kehidupan yang dinamis.³²

³² ismail. 2011. *Manfaat mempelajari seni beladiri*. [online] tersedia: <http://ismail-manfaat.blogspot.com/> di akses pada tanggal 08 agustus 2013.

B. Kajian Teori

1. Semiotika

Secara etimologi, istilah semiotika berasal dari kata Yunani “*semion*” yang berarti tanda.³³ Sedangkan menurut istilah semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda (*sign*), berfungsinya tanda dan produksi makna tanda. Semiotik adalah teori tentang pemberian “tanda”

Alex Sobur dalam bukunya yang berjudul Analisis Teks Media membedakan semiotik menjadi dua, yakni semiotik komunikasi dan semiotik signifikasi.³⁴ Semiotik komunikasi mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima, kode, pesan, saluran komunikasi, dan acuan atau hal yang dibicarakan. Sedangkan semiotik signifikasi mengutamakan segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya lebih diperhatikan ketimbang komunikasinya.

Dalam konteks semiotik komunikasi, jika seseorang memandang, mendengar atau memandang-dengar sebuah film, hal pertama yang dirasakan ialah berada dalam suatu situasi komunikasi. Film dapat dilihat sebagai suatu kegiatan antara penjual dan pembeli. Sebetulnya film tidak hanya dimanfaatkan untuk menjual, namun juga untuk menawarkan jasa atau kesempatan.

Hingga saat ini, sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotik yang umum pada saat ini. Jenis-jenis semiotik ini antara lain

³³ Alex Sobur, *Analisis Teks Media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 95.

³⁴ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 131.

semiotik analitik, diskriptif, faunal zoosemiotic, kultural, naratif, natural, normatif, sosial, struktural.

- a. *Semiotik analitik* merupakan semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce mengatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, obyek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu pada obyek tertentu.
- b. *Semiotik deskriptif* adalah semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat dialami sekarang meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang.
- c. *Semiotik faunal zoo* merupakan semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan.
- d. *Semiotik kultural* merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang ada dalam kebudayaan masyarakat.
- e. *Semiotik naratif* adalah semiotik yang membahas sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (*folklore*).
- f. *Semiotik natural* atau semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
- g. *Semiotik normatif* merupakan semiotik yang khusus membahas sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma.
- h. *Semiotik sosial* merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang kata maupun lambang rangkaian kata berupa kalimat.

Semiotik struktural adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

- i. *Semiotik struktural* adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

Jika dilihat dari perspektif semiotik signifikasi, meninjau film berarti memberi tekanan pada pemahaman sebagai bagian dari proses semiotik. Dalam signifikasi ini yang terpenting adalah interpretan. Mengutip pada Eco, Alex Sobur menerangkan tentang interpretan yang di dalamnya mencakup tiga kategori semiotik sebagai berikut:

- a. Merupakan makna suatu tanda yang dilihat sebagai suatu satuan budaya yang diwujudkan juga melalui tanda-tanda yang lain yang tidak bergantung pada tanda pertama.
- b. Merupakan analisis komponen yang membagi-bagi suatu satuan budaya menjadi komponen-komponen berdasarkan maknanya.
- c. Setiap satuan yang membentuk makna satuan budaya itu dapat menjadi satuan budaya sendiri yang diwakili oleh tanda lain yang juga bisa mengalami analisis komponen sendiri dan menjadi bagian dari sistem tanda yang lain.

Film dalam konteks semiotik dapat diamati sebagai suatu upaya menyampaikan pesan dengan menggunakan seperangkat tanda dalam suatu sistem. Dalam semiotik film dapat diamati dan dibuat berdasarkan suatu hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), seperti

halnya tanda pada umumnya, yang merupakan kesatuan yang tidak dapat dilepaskan antara penanda dan petanda.

Gambar dan simbol adalah bahasa rupa yang bisa memiliki banyak makna. Suatu gambar bisa memiliki makna tertentu bagi sekelompok orang tertentu, namun bisa juga tidak berarti apa-apa bagi kelompok lain. Begitu juga dengan tanda. Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu, apabila “sesuatu” disampaikan melalui tanda dari pengirim kepada penerima, maka sesuatu tersebut bisa disebut sebagai “pesan”. Tanda bukanlah suatu benda saja dan bukan pula maknanya saja, melainkan kedua-duanya sekaligus.

Hal-hal yang perlu dibahas pada semiotik ini antara lain: tanda (meliputi ikon, indeks dan simbol) dan kode.

a. Tanda (ikon, indeks dan simbol)

Menurut Roland Barthes tanda-tanda disusun dari dua elemen, yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan sebuah konsep dimana citra bunyi disandarkan.³⁵ Tanda-tanda tersebut seperti mata uang koin. Satu sisi adalah penanda dan sisi lain adalah petanda dan uang koin itu sendiri adalah tanda. Penanda dan petanda tidak dapat dipisahkan dari tanda itu sendiri. Penanda dan petanda membentuk tanda.

Menurut John Fikse, tanda merupakan suatu fisik, bisa dipresepsikan indra; tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu

³⁵ Arthur Asa Berger, *Tanda-tanda dalam Kedubayaan Kontemporer*, terjemahan Dwi Mariantono dan Sunarto, (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 2000), hal. 11.

sendiri; dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya.³⁶ Hal yang ditunjuk oleh tanda, secara logis, dikenal sebagai *referen* (obyek atau petanda). Ada dua jenis *referen*, antara lain; ³⁷ pertama *referen* konkrit adalah sesuatu yang ditunjukkan hadir di dunia maya, misalnya kucing. Dapat diindikasikan hanya dengan menunjuk kucing. Kedua *referen* abstrak bersifat imajiner dan tidak dapat diindikasikan hanya dengan menunjuk pada suatu benda.

Komunikasi menjadi efektif ketika tanda-tanda dipahami dengan baik berdasarkan pengalaman pengirim maupun penerima pesan. Sebuah pengalaman (*perceptual field*) adalah jumlah total berbagai pengalaman yang dimiliki seseorang selama hidupnya. Semakin besar kesesuaian (*commonality*) dengan *perceptual field* penerima pesan., maka semakin besar pula kemungkinan tanda-tanda dapat diartikan sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh pengirim pesan.

Merujuk pada pemikiran Saussure yang meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilahan antara apa yang disebut penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental. Sedangkan petanda adalah apa yang dikatakan dan apa yang

³⁶ John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2004), hal. 61.

³⁷ Marcel Danesi, *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenal Semiotika dan Teori Komunikasi,...*, hal.7.

dibaca atau ditulis. Hubungan antara penanda dan petanda dibagi menjadi tiga, yaitu:³⁸

- 1) Ikon adalah tanda yang memunculkan kembali benda atau realitas yang ditandainya, misalkan foto atau peta
- 2) Indeks adalah tanda yang kehadirannya menunjukkan adanya hubungan dengan yang ditandai, misalkan asap adalah indeks dari api.
- 3) Simbol adalah sebuah tanda dimana hubungan antara penanda dan petanda semata-mata adalah masalah konvensi, kesepakatan atau peraturan. Salah satu karakteristik simbol menurut perspektif Saussure adalah simbol tak pernah benar-benar logis (*arbiter*). Hal ini dikarenakan ketidak sempurnaa ikatan alamiah antara penanda dan petanda. Simbol keadilan yang berupa timbangan misalnya. Simbol tersebut tidak dapat digantikan dengan simbol kereta.³⁹

b. Kode

Kode merupakan sistem pengorganisasian tanda. Sistem-sistem tersebut dijalankan oleh aturan-aturan yang disepakati oleh semua anggota komunitas yang menggunakan kode-kode tersebut. Oleh karena itu disebut dikodekan. Umberto Eco menyebut kode

³⁸ Alex Sobur, *Analisis Teks Media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing, ...*, hal. 126.

³⁹ Arthur Asa Berger, *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer, ...*, hal. 23.

sebagai aturan yang menjadikan tanda sebagai tampilan yang konkret dalam sistem komunikasi.⁴⁰

Menurut John Fiske, semua kode memiliki sejumlah sifat dasar antara lain:⁴¹

- 1) Kode mempunyai sejumlah unit (atau kadang-kadang satu unit) sehingga seleksi dapat dilakukan. Inilah dimensi paradigmatis. Unit-unit tersebut mungkin bisa dipadukan berdasarkan aturan atau konvensi. Inilah dimensi sintagmatik.
- 2) Semua kode menyampaikan makna. Unit-unit kode adalah tanda-tanda yang mengacu pada sesuatu di luar dirinya sendiri melalui berbagai sarana.
- 3) Semua kode bergantung pada kesepakatan dikalangan para penggunanya dan bergantung pada latar belakang budaya yang sama. Kode dan budaya berinterelasi secara dinamis.
- 4) Semua kode menunjukkan fungsi sosial atau komunikatif yang dapat diidentifikasi.
- 5) Semua kode bisa ditransmisikan melalui media atau saluran komunikasi yang tepat.

Kode pertama yang berlaku pada teks-teks ialah kode bahasa yang digunakan untuk mengutarakan teks yang bersangkutan. Kode bahasa tersebut dicantumkan pada kamus dan tata bahasa. Selain itu, teks-teks tersusun menurut kode lain yang disebut kode sekunder,

⁴⁰ Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), hal. 17

⁴¹ John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, ..., hal. 92.

karena bahannya ialah sebuah sistem lambang primer, yaitu bahasa. Sedangkan struktur cerita, prinsip-prinsip drama, bentuk-bentuk argumentasi, sistem matriks, semua itu merupakan kode-kode sekunder yang digunakan dalam teks-teks guna mengalihkan arti.

Lima kode yang ditinjau oleh Barthes, berdasarkan bukunya yang terkenal yaitu *S/Z* (1970) antara lain:⁴²

- 1) Kode *Hermeneutik* (kode teka-teki) berkisar pada harapan pembaca untuk mendapatkan “kebenaran” bagi pertanyaan yang muncul dalam teks.
- 2) Kode *Semik* (makna konotatif) yang mengandung konotasi pada level penanda. Misalnya konotasi femininitas dan maskulinitas. Atau dengan kata lain kode ini adalah tanda-tanda yang ditata sehingga memberikan konotasi femininisme dan maskulin.
- 3) Kode *Simbolik* merupakan aspek pengkodean fiksi yang paling khas bersifat struktural, atau lebih tepatnya menurut Barthes *pascakultural*.
- 4) Kode *Proairetik* (logika tindakan) dianggap Barthes sebagai perlengkapan utama teks yang bersifat naratif. Pradopo menjelaskan bahwa kode ini mengandung cerita, urutan, narasi atau antinarasi.⁴³
- 5) Kode *Cultural* (kode budaya) merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui dan dikodifikasi oleh budaya.

⁴² Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, ... , hal. 65.

⁴³ Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*, ... , hal. 18

2. Semiotika Pendekatan Roland Barthes

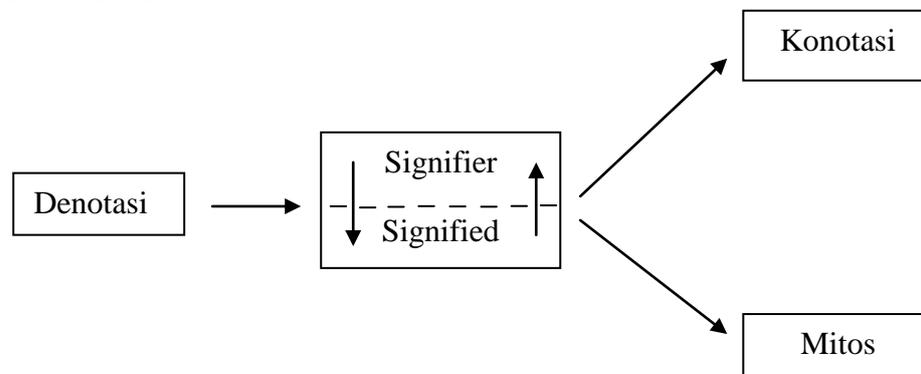
Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang berbeda situasinya.

Berdasarkan semiotika yang dikembangkan Saussure, Barthes mengembangkan dua sistem penanda bertingkat, yang disebutnya sistem denotasi dan sistem konotasi. Sistem denotasi adalah sistem pertandaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda atau konsep abstrak di baliknya.

Pada sistem konotasi atau sistem penandaan tingkat kedua rantai penanda atau petanda pada sistem denotasi menjadi penanda, dan seterusnya berkaitan dengan petanda yang lain pada rantai pertandaan lebih tinggi.

Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan "*two order of signification*", mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal).

Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah *signifier-signified* yang diusung Saussure.



Bagan 2.1 Teori Roland Barthes

a. Denotasi dan Konotasi

Dalam semiologi, makna denotasi dan konotasi memegang peranan penting jika dibandingkan peranannya dalam ilmu linguistik. Makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terdapat dalam suatu tanda, dan pada intinya dapat disebut juga sebagai gambaran sebuah petanda.⁴⁴ Dalam pengertian umum, makna denotasi adalah makna yang sebenarnya. Denotasi ini biasanya mengacu pada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan makna apa yang terucap.

Sedangkan makna konotatif, akan sedikit berbeda dan akan dihubungkan dengan kebudayaan yang tersirat dalam pembungkusnya, tentang makna yang terkandung di dalamnya. Konotasi digunakan Barthes untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tataran pertanda kedua. Konotasi memberikan gambaran interaksi yang berlangsung apabila tanda bertemu dengan

⁴⁴ Arthur Asa Berger, *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer, ...*, hal. 55.

emosi pengguna dan nilai-nilai kulturalnya bagi Barthes, faktor penting pada konotasi adalah penanda dalam tataran pertama. Penanda tataran pertama adalah konotasi.⁴⁵ Konotasi bekerja pada level subjektif, oleh karena itu manusia seringkali tidak menyadarinya.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebut mitos dan berfungsi sebagai pengungkapan dan pemberian pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

b. Mitos

Cara kedua dari tiga cara Barthes mengenai bekerjanya tanda dalam tataran kedua adalah melalui mitos. Mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Barthes menggunakan mitos sebagai orang yang percaya, dalam artiannya yang *orisional*.

Mitos merupakan tipe wicara. Sebab mitos merupakan sistem komunikasi, yakni sebuah pesan. Hal ini membenarkan seseorang untuk berprasangka bahwa mitos tidak bisa menjadi sebuah obyek, konsep atau ide: mitos adalah cara pemaknaan sebuah bentuk. Sebab mitos adalah tipe wicara, maka segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana.⁴⁶

⁴⁵ John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif, ...*, hal. 119.

⁴⁶ Roland Barthes, *Mitology*, terjemahan Nurhadi dan Sihabul Millah, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004), hal. 151.

Secara teknis, Barthes menyebutkan bahwa mitos merupakan urutan kedua dari sistem semiologi dimana tanda-tanda dalam urutan pertama pada sistem itu (yaitu kombinasi antara penanda dan petanda) menjadi penanda dalam sistem kedua.⁴⁷

Jadi, makna konotasi dari beberapa tanda akan menjadi semacam mitos atau mitos petunjuk (dan menekan makna-makna). Sehingga makna konotasi dalam banyak hal merupakan sebuah perwujudan yang sangat berpengaruh. Konotasi dan mitos merupakan cara pokok tanda-tanda berfungsi dalam tataran kedua petandaan, yakni tatanan tempat berlangsungnya interaksi antara tanda dan pengguna atau budayanya yang sangat aktif.

Aspek lain dalam mitos yang ditekankan Barthes adalah dinamisannya. Mitos berubah dan beberapa diantaranya dapat berubah dengan cepat guna memenuhi kebutuhan perubahan dan nilai-nilai kultural dimana mitos itu sendiri menjadi bagian dari kebudayaan tersebut.⁴⁸ Oleh karena itu penggunaan mitos di sini tidaklah menunjuk pada mitologi dalam pengertian sehari-hari, seperti halnya cerita-cerita tradisioanal, melainkan sebuah cara pemaknaan (dalam bahasa Barthes adalah tipe wicara).

Pada dasarnya semua hal bisa menjadi mitos. Satu mitos timbul untuk sementara waktu dan tenggelam untuk waktu yang lain karena digantikan oleh berbagai mitos lain. Mitos menjadi pegangan

⁴⁷ Arthur Asa Berger, *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer, ...*, hal. 56.

⁴⁸ John Fiske, *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif, ...*, hal. 56.

atas tanda-tanda yang hadir dan menciptakan fungsinya sebagai penanda pada tingkatan yang lain.

Mitos oleh karenanya bukanlah tanda yang tidak berdosa, netral, melainkan menjadi penanda untuk memainkan pesan-pesan tertentu yang boleh jadi berbeda sama sekali dengan makna asalnya. Kendati demikian, kandungan makna mitologis tidaklah dinilai sebagai sesuatu yang salah ('mitos' diperlawankan dengan 'kebenaran').⁴⁹ Cukuplah dikatakan bahwa praktik penandaan seringkali memproduksi mitos. Produksi mitos dalam teks membantu pembaca untuk menggambarkan situasi sosial budaya, mungkin juga politik yang ada disekelilingnya. Bagaimanapun mitos juga mempunyai dimensi tambahan yang disebut naturalisasi. Melaluinya sistem makna menjadi masuk akal dan diterima apa adanya pada suatu masa, mungkin tidak untuk masa yang lain.

3. Teori yang Relevan

Berdasarkan pada fokus penelitian, maka analisis ini menggunakan salah satu teori dari antar pribadi yaitu *Social Penetration Theory* atau biasa juga disebut sebagai teori penetrasi sosial, dimana komunikasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam mengembangkan dan memelihara hubungan antar pribadi. Dalam teori ini berpendapat bahwa membuat diri mudah atau dapat

⁴⁹ Anang Hermawan, "Mitos Dan Bahasa Media: Mengenal Semiotika Roland Barthes" Dalam [Http/Abunavis.Wordpress.Com/2007/12/31/Mitos-Dan-Bahasa-Media-Mengenal-Semiotika-Roland-Barthes/](http://Abunavis.Wordpress.Com/2007/12/31/Mitos-Dan-Bahasa-Media-Mengenal-Semiotika-Roland-Barthes/) Di Akses Pada Tanggal 10 Agustus 2013

diakses oleh pihak lain melalui pengungkapan diri pada hakikatnya memberikan kepuasan. Sebaliknya, kepuasan mengarah kepada pengembangan perasaan yang positif bagi orang lain. Motivasi keakraban berkorelasi tinggi dengan kebahagiaan. Dalam teori penetrasi sosial mereka menjelaskan secara terperinci peran dari pengungkapan diri, keakraban, dan komunikasi dalam pengembangan hubungan antar pribadi.

Teori penetrasi sosial memfokuskan diri pada pengembangan hubungan. Hal ini terutama berkaitan dengan perilaku antar pribadi yang nyata dalam interaksi sosial. Teori ini sifatnya berhubungan dengan perkembangan dimana teori ini berkenaan dengan pertumbuhan dan pemutusan mengenai hubungan antar pribadi. Proses penetrasi sosial berlangsung secara bertahap dan teratur kemudian dapat diperkirakan. Perkiraan meliputi estimasi mengenai hasil – hasil yang potensial dalam wilayah pertukaran yang lebih akrab.