KOMUNIKASI PERSUASIF DALAM PEMBELAJARAN PADA FILM SOKOLA RIMBA

(Analisis Semiotik Roland Barthes)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Disusun Oleh:

Isma'iyah Sholichati

NIM (B76214074)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

JURUSAN KOMUNIKASI

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2018

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Isma'iyah Sholichati

NIM : B76214074

Prodi : Ilmu Komunikasi

Alamat: Kembang Kuning Kulon 1/11 C Surabaya

Judul : Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran pada Film Sokola Rimba (Analisis Semiotik Roland Barthes)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3) Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hokum yang terjadi.

Surabaya, 23 April 2018

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL F220CAEF750191339 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Isma'iyah Sholichati

NIM. B76214074

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa	: Isma'iyah Sholichati
NIM	: B76214074
Fakultas	: Dakwah dan Komunikasi
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Konsentrasi	: Broadcasting
*Judul	: Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran pada Film

Sokola Rimba (Analisis Semiotik Roland Barthes)

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 23 April 2018

Dosen Pembimbing

Dr. Ali Nurdin, S.Ag, M.Si

NIP. 19710602 199803 1001

PENGESEHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Isma'iyah Sholichati ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 23 April 2018

Mengesahkan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan,

Dr. Hj. Rr. Suhartini, M.Si
NIP. 195801131982032001

Penguji I,

Dr. Ali Nurdin, S.Ag, M.Si
NIP. 197106021998031001

Penguji II,

Dr. Lilik Hamidah, S.Ag, M.Si
NIP. 197312171998032002

Penguji III,

Rahmad Harianto, S.IP, M.Med.Kom
NIP. 197805092007101004

Penguji IV,

Wahyu Ilaihi, MA
NIP. 197804022008012026

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Isma'iyah Sholichati
NIM : B76214079
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi / Komunikasi / Ilmu Komunikasi
E-mail address : tiatiyah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran pada Film Sokola Rimba
(Analisis Semiotik Roland Barthes)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 April 2018

Penulis

(Isma'iyah Sholichati)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Isma'iyah Sholichati, B76214074, 2018. Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran pada Film Sokola Rimba (Analisis Semiotik Roland Barthes). Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci : Komunikasi Persuasif, Film Sokola Rimba, Semiotika Roland Barthes.

Skripsi dengan judul Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran pada Film Sokola Rimba (Analisis Semiotik Roland Barthes) adalah hasil penelitian analisis teks media. Terdapat fokus masalah yang diteliti pada skripsi ini yaitu: Apa penanda dan petanda serta makna denotasi dan konotasi komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba.

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotik dan menggunakan pendekatan paradigm kritis karena paradigm kritis ialah salah satu cara pandang terhadap realitas sosial yang senantiasa diliputi rasa kritis terhadap realitas yang terjadi. Analisis ini digunakan untuk menafsirkan makna dari suatu pesan komunikasi baik yang tertulis maupun tidak tertulis dari komunikator kepada komunikan. Untuk mengidentifikasi persoalan penanda dan petanda serta makna denotasi dan konotasi, peneliti menggunakan metode semiotik Roland Barthes dengan bantuan enam elemen milik Roland sehinggga dapat menemukan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba beserta maknanya.

Pada penelitian ini disimpulkan bahwa dalam film Sokola Rimba ditemukan penanda dan petanda komunikasi persuasif dalam pembelajaran. Penanda komunikasi persuasif berupa penggunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar mereka (penduduk rimba). Sedangkan petanda komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba ialah murid-murid lebih mudah memahami dan menangkap apa yang diajarkan oleh guru dengan kesan yang tidak membosankan dan menyenangkan. Makna konotasi pada film tersebut ialah melibatkan interaksi dinamis antara siswa yang satu dengan lainnya yang dapat dikatakan efektif dalam proses pembelajaran. Sedangkan makna denotasinya adalah murid-murid bisa belajar dengan mandiri secara bersama-sama. Adapun pembentukan sikap dengan komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba ialah dapat membangkitkan motivasi anak didik dari sebuah proses pembelajaran.

Diharapkan pada penelitian lain dapat melanjutkan penelitian ini dengan metode dan analisis yang lebih sempurna. Peneliti merekomendasikan bahwa penelitian ini hanya berbatas pada penanda dan petanda komunikasi persuasif dalam pembelajaran. Peluang masih terbuka untuk diadakan penelitian lebih lanjut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PENYATAAN KEASLIAN KARYA ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

KATA PENGANTAR vi

ABSTRAK viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR BAGAN xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 8
E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 9
F. Definisi Konsep 12
G. Kerangka Pikir 18
H. Metode Penelitian 20
   1. Jenis Penelitian 20
   2. Tempat dan Waktu Penelitian 21
   3. Objek Penelitian dan Unit Analisis 21
   4. Jenis dan Sumber Data 22
   5. Teknik Pengumpulan Data 23
   6. Teknik Analisis Data 23
I. Sistematika Pembahasan 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka 26
1. Komunikasi Persuasif 26
a. Pengertian Komunikasi Persuasif 26
b. Jenis-jenis Komunikasi Persuasif 27
c. Unsur-unsur Komunikasi Persuasif 30
d. Prinsip dalam Komunikasi Persuasif 32
e. Bentuk-bentuk Komunikasi Persuasif 34
f. Teknik Komunikasi Persuasif 36
2. Komunikasi Pembelajaran 38
a. Pengertian Komunikasi Pembelajaran 38
b. Komunikasi dalam Proses Pembelajaran 41
c. Prinsip-prinsip Komunikasi Pembelajaran 42
d. Komunikasi yang Efektif dalam Pembelajaran 44
3. Film 47
a. Definisi Film 47
b. Sejarah Perkembangan Film 48
c. Jenis dan Klasifikasi Film 51

B. Kajian Teori 54
1. Semiotik Pendekatan Roland Barthes 54
2. Teori Interaksi Simbolik 58

BAB III PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subjek Peneliti 69
1. Profil Film Sokola Rimba 69
2. Sinopsis Film Sokola Rimba 72

B. Deskripsi Data Penelitian 73

BAB IV ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian 98
B. Konfirmasi Temuan dengan Teori 105

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....112
B. Rekomendasi 113

DAFTAR PUSTAKA

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Pikir Penelitian 19

Bagan 2.2 Teori Roland Barthes 58

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Poster Film Sokola Rimba.....71

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 9

Tabel 1.2 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 10

Tabel 1.3 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 10

Tabel 1.4 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 11

Tabel 3.1 *Scene* 1 74

Tabel 3.2 *Scene* 2 75

Tabel 3.3 *Scene* 3 76

Tabel 3.4 *Scene* 4 78

Tabel 3.5 *Scene* 5 79

Tabel 3.6 *Scene* 6 80

Tabel 3.7 *Scene* 7 82

Tabel 3.8 *Scene* 8 84

Tabel 3.9 *Scene* 9 85

Tabel 3.10 *Scene* 10 86

Tabel 3.11 *Scene* 11 87

Tabel 3.12 *Scene* 12 89

Tabel 3.13 *Scene* 13 90

Tabel 3.14 *Scene* 14 91

Tabel 3.15 *Scene* 15 92

Tabel 3.16 *Scene* 16 93

Tabel 3.17 *Scene* 17 94

Tabel 3.18 *Scene* 18 95

Tabel 3.19 *Scene* 19 96

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Arus komunikasi adalah jalinan yang tidak akan terputus karena dalam setiap individu dibutuhkan jalan untuk mempresentasikan dirinya baik itu dalam diri seorang individu ataupun dari individu satu dengan individu yang lain, baik dengan kelompok atau organisasi satu dengan yang lain.

Komunikasi ada di mana-mana, dirumah, ketika anggota keluarga berbincang-bincang ketika makan di kampus, ketika mahasiswa berdiskusi di kelas, di kantor, ketika atasan membagi tugas, bahkan di dalam diri sendiri, ketika kita berbicara kepada hati kita masing-masing, dan lain-lain. Komunikasi menyentuh segala aspek kehidupan kita, 70% waktu kita di gunakan untuk berkomunikasi. Komunikasi menentukan kualitas hidup kita. Dengan komunikasi kita membentuk saling pengertian menumbuhkan persahabatan, memelihara kasih sayang, menyebarkan pengetahuan, dan melestarikan peradaban. Tetapi dengan komunikasi kita juga menyuburkan perpecahan, menghidupkan permusuhan, menanamkan kebencian, merintangi kemajuan, dan menghambat pemikiran. Begitu penting begitu meluas, dan begitu akrab komunikasi dengan diri kita sehingga kita semua merasa kita tidak perlu lagi menelaah dan mempelajari komunikasi.

Komunikasi merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena tanpa komunikasi tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Bentuk umum proses sosial adalah komunikasi yang juga dapat dinamakan sebagai proses sosial

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena komunikasi merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.

Gillin dan Gillin mengemukakan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), dan bahkan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian (*conflict*). Pertikaian mungkin akan mendapatkan suatu penyelesaian, namun penyelesaian tersebut hanya akan dapat diterima untuk sementara waktu, yang dinamakan akomodasi. Ini berarti kedua belah pihak belum tentu puas sepenuhnya. Suatu keadaan dapat dianggap sebagai bentuk keempat dari interaksi sosial. Keempat bentuk pokok dari interaksi sosial tersebut tidak perlu merupakan suatu kontinuitas, di dalam arti bahwa interaksi itu dimulai dengan kerja sama yang kemudian menjadi persaingan serta memuncak menjadi pertikaian untuk akhirnya sampai pada akomodasi.[1]

Dalam era informasi saat ini yang semakin berkembang, media massa telah menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan di zaman modern oleh kehidupan manusia. Manusia membutuhkan informasi untuk menunjang proses penyampaian pesan atau interaksi dengan manusia lain. Informasi-informasi yang dibutuhkan manusia dapat diperoleh dari media massa. Media massa setiap harinya memproduksi dan menyebarluaskan informasi melalui berbagai bentuk media informasi. Mulai dari media cetak, media elektronik, adapun media online (internet) yang akhir-akhir ini marak dipergunakan oleh masyarakat modern karena lebih cepat dan mudah diperoleh.

[1] Soerjono *Soekanto,Kamus Sosiologi*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 125

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media elektronik dapat berupa radio, atau televisi. Dalam hal ini penyampaian pesan melalui media dalam bentuk film terus berkembang. Mulai dari film pendek sampai yang berdurasi hingga berjam-jam. Film yang hanya diproduksi atau diputar di wilayah tertentu sampai film yang ditayangkan melalui bioskop. Semua itu adalah media informasi yang baik.

Film merupakan alat komunikasi massa kedua yang muncul di dunia, mempunyai massa pertumbuhan pada akhir abad ke-19, dengan kata lain saat itu perkembangan surat kabar hampir lenyap. Artinya, film lebih mudah menjadi alat komunikasi. Film mencapai puncaknya antara Perang Dunia I hingga Perang Dunia II, namun merosot tajam setelah munculnya media televisi.[2]

Perkembangan seni film di Indonesia maju dengan sangat pesat dan semakin menunjukkan keberhasilannya dengan menampilkan film yang lebih dekat dengan budaya Indonesia ataupun kegiatan sehari-hari masyarakat Indonesia yang belum kita ketahui dari berbagai tempat, suku ataupun adat di berbagai daerah.

Dunia perfilman mampu merebut perhatian masyarakat. Dengan semakin berkembangnya teknologi komunikasi massa yang dapat memberikan sebuah energi positif bagi anak-anak muda untuk mengetahui secara lebih bagaimana Indonesia. Film merupakan media komunikasi paling efektif untuk menyampaikan suatu pesan sosial, kritik sosial, atau sesuatu yang dapat mengajak masyarakat melakukan hal-hal yang positif. Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang bertujuan memberikan informasi, hiburan

[2] Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Penerbit Remaja Rosdakarya 2006), hlm. 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan ilmu yang tentunya bermanfaat dan mendidik ketika dilihat dan didengar oleh khalayak luas.

Film dibuat dengan macam-macam tujuan, yang hasilnya dapat ditonton oleh masyarakat. Film dianggap jenis yang paling efektif. Film atau *cinemathography* berasal dari dua kata *cinema* + *tho* yaitu *phytos* (cahaya) dan *graphie*(tulisan, gambar dan citra). Film atau *motion picture* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor.[3]

Selain Film, media massa berupa media cetak juga masih banyak digeluti oleh para penyuka baca. Seperti sebuah novel, kini film-film Indonesia lebih banyak diangkat dari novel-novel karya anak Indonesia. Salah satunya adalah film Sokola Rimba karya Butet Manurung. Film yang diangkat dari novel Butet Manurung yang berjudul Sokola Rimba. Cerita dalam film ini berdasarkan semua pengalaman Butet sang guru rimba. Film Sokola Rimba merupakan salah satu film yang sarat akan unsur pendidikan dan kemanusiaan. Film ini juga termasuk ke dalam film dokumenter yang diangkat dari kisah nyata namun tidak dikemas secara kaku.

Film ini berlatar Indonesia pasca reformasi, tepatnya di provinsi Jambi. Dimana Butet sang tokoh utama yang diperankan oleh Prisia Nasution, bekerja di lembaga konservasi setelah tertarik untuk mendaftar sebagai pengajar anak-anak Suku Anak Dalam. Program itu dibuat oleh lembaga konservasi Wanaraya yang akhirnya membuat Butet bekerja disana. Akhirnya Butet meminta izin kepada Bahar, atasannya di Wanaraya untuk mengajar beberapa hari lagi. Namun Bahar tidak menyetujuinya. Butet pun nekat

[3] Pranajaya, *Film dan masyarakat, Sebuah pengantar*, (Jakarta: Yayasan Pusat Perfilman H. Usmar Ismail, 1992), hlm. 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

datang ke dalam hutan untuk mengajar anak-anak Suku Anak Dalam di wilayah hulu sungai Makekal. Ketika ditengah perjalanan masuk ke hutan, Butet terserang penyakit malaria dan ditolong oleh seorang anak yang berasal dari hilir sungai Makekal dan diantar menuju wilayah hulu tempat ia mengajar. Seorang anak dari hilir itu bernama Bungo yang diam-diam memperhatikan ibu guru Butet selama mengajar. Butet adalah salah satu anak dari rombong Tumenggung Belaman Badai yang tinggal di hilir sungai Makekal. Ia ingin belajar dengan ibu guru Butet. Butet yang hari itu curiga beberapa hari ada memperhatikannya hingga menyelamatkannya dari penyakit akhirnya bertemu Bungo. Bungo yang selalu membawa kertas yang berisi perjanjian penggunaan lahan kemanapun ia pergi. Seakan ia ingin sekali menunjukkan bahwa dirinya ingin belajar membaca isi surat tersebut.

Butet berinisiatif untuk mengajukan diri mengajar di kelompok Tumenggung Belaman Badai di wilayah hilir yang jaraknya tujuh jam berjalan kaki dari hulu tempatnya mengajar. Ia datang dengan dua muridnya dari hulu menuju hilir. Butet membawa gula, kopi dan beberapa logistik lain untuk diberikan kepada rombong Tumenggung Belaman Badai. Sesampai disana setelah lima hari berjalan dari Makekal hulu ia bertemu dengan Tumenggung Belaman Badai, memperkenalkan diri. Budaya atau adat yang dilakukan saat memperkenalkan diri atau menyampaikan maksud kepada orang yang baru dikenal yaitu dengan jongkok dan berinteraksi dalam jarak beberapa meter. Sebelum Tumenggung memberikan keputusan, Butet disuruh menunggu hingga esoknya ia mendengar interaksi dua muridnya dengan Bungo. Ketika itu Tumenggung datang dan mendengar percakapan anak-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anaknya, Tumenggung Belaman Badai mengijinkan Butet untuk mengajar di wilayahnya. Beberapa hari ia mengajar disana bersama dua muridnya dari hulu, ia tidak disambut baik oleh kelompok Tumenggung Belaman Badai. Kelompok disana memperhatikan dengan dingin. Hingga suatu saat terjadi perselisihan antara ibu Bungo dan ayahnya. Ibu Bungo mempercayai bahwa belajar akan melahirkan malapetaka. Dan saat itu pula Butet berhenti mengajar disana tanpa sepengetahuan Bungo.

Di Wanaraya, Butet bertemu beberapa wartawan yang ingin meliput betapa hebatnya proyek untuk mengajar Suku Anak Dalam. Bahar menyuruh Butet untuk menunjukkan bagaimana ia mengajar. Namun Butet tidak mau, baginya itu hanya sebuah pencitraan untuk menarik para donasi. Saat itu pula Butet pergi. Ia menemui seoarang transmigran dari Jawa Tengah dan ia berniat mengajar di tempat Bu Pariyan (transmigran dari Jawa Tengah) setelah ia mendengar bahwa rombong Tumenggung Belaman Badai sering ke tempat bu Pariyan untuk menjual damar. Itulah salah satu cara agar ia bisa bertemu dengan Bungo dan mengajarinya baca tulis.

Butet mengajar anak anak Suku Anak Dalam, termasuk Bungo dari hilir sungai Makekal. Hingga suatu hari Butet dijemput oleh tiga orang dari rombong Tumenggung Belaman Badai utusan ayahnya untuk kembali pulang karena malapetaka itu benar-benar terjadi. Kepala suku, Tumenggung Belaman Badai meninggal. Dan itu adalah titik balik Bungo kembali ke wilayah adatnya. Juga bagi Butet ia pun kembali pulang ke rumah ibunya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelompok Tumenggung Belaman Badai sudah tiga kali berpindah tempat karena proyek perluasan lahan Taman Nasional Bukit Duabelas. Berburu pun sudah sangat sulit karena perluasan lahan untuk perkebunan kelapa sawit.

Beberapa bulan kemudian, semenjak Bungo sering belajar dengan Butet. Ia pun bisa membaca dan menolak isi surat perjanjian perluasan lahan saat itu. Dan Butet kembali membangun sebuah sekolah, yaitu Sokola Rimba dengan teman-temannya di Wanaraya. Dan kelompok dari hilir menerima kedatangan Butet dengan baik dan mengajar anak-anak yang ingin belajar baca tulis.

Dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti film Sokola Rimba yang sarat akan pendidikan dan kemanusiaan serta bagaimana komunikasi persuasif dalam pembelajaran yang dilakukan Butet untuk dapat mengajar anak-anak Suku Anak Dalam. Pada dasarnya komunikasi persuasif merupakan suatu kegiatan komunikasi yang bertujuan mampu mempengaruhi pikiran seseorang supaya bisa merubah sikap, perilaku yang ditunjukan melalui perbuatan atau tindakan sesuai apa yang diharapkan oleh komunikator.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteiliti yaitu sebagai berikut:

1. Apa saja penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba?
2. Bagaimana makna denotatif dan konotatif komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada konteks dan fokus penelitian, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba.
2. Untuk mendeskripsikan makna denotatif dan konotatif komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian terbagi dalam dua aspek yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi pengembangan kajian penelitian komunikasi mengenai analisis teks media dengan teori Roland Barthes pada sebuah film. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan kajian lain mengenai penelitian yang sejenis serta menjadi sumbangan ilmiah dalam perkembangan ilmu pengetahuan bagi institusi ataupun akademisi.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan sebagai pengetahuan dalam memahami konteks komunikasi persuasif serta dapat direpresentasikan dalam dunia nyata untuk kemajuan kehidupan bermasyarakat. Film ini tidak hanya bermuat kepada bagaimana melakukan komunikasi untuk medekatkan diri kepada suku atau bangsa lain, melainkan komunikasi dalam sistem pembelajaran yang dilakukan di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam hutan, serta berbagai hambatan-hambatannya, untuk bisa ditiru dalam kehidupan sehari-hari sebagai pembelajaran agar mudah melakukan pendekatan melalui komunikasi yang baik.

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Kajian hasil penelitian terdahulu

Nama Peneliti	Aen Istianah Afiati
Jenis Karya	Skripsi Komunikasi Persuasif Dalam Pembentukan Sikap (Studi Deskriptif Kualitatif pada Pelatih Pendidikan Militer Tamtama TNI AD di Sekolah Calon Tamtama Rindam IV Diponegoro Kebumen)
Tahun Penelitian	2015 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Metode Penelitian	Deskriptif Kualitatif
Hasil Temuan Penelitian	Pelatih menggunakan komunikasi persuasif kepada siswa dalam pendekatan militer dengan pendekatan personal saat konseling/bimbingan pangesuhan, serta arahan melalui contoh nyata dari pelatih. Kelebihan komunikasi persuasif dalam pendidikan militer lebih mudah diterima oleh siswa.
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui komunikasi persuasif yang digunakan dalam pembentukan sikap pada pendidikan militer di Sekolah Calon Tamtama Rindam IV Diponegoro Kebumen.
Perbedaan dan Persamaan	**Perbedaan,**dalam penelitian ini yang diteliti adalah komunikasi persuasif yang digunakan dalam pembentukan sikap pada pendidikan militer di Sekolah Calon Tamtama Rindam IV

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Diponegoro Kebumen. **Persamaan,** sama-sama meneliti tentang komunikasi persuasif.

Tabel 1. 2 Kajian hasil penelitian terdahulu

Nama Peneliti	Hani Taqqiya
Jenis Karya	Jurnal Penelitian Komunikasi Sosial Budaya Komunitas Slankers Club Solo dengan Masyarakat
Tahun Penelitian	2011 Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam Negeri Syarif Hidayatullah jakarta
Metode Penelitian	Analisis Deskriptif Kualitatif
Hasil Temuan Penelitian	Representasi konsep jihad dalam film *In The Name of God* berupa jihad yang dimaknai sebagai peperangan, jihad menuntut ilmu dan jihad untuk mempertahankan diri dari ketidakadilan yang menimpa seseorang.
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui makna denotasi, konotasi dan mitos yang merepresentasikan konsep jihad Islam dalam film *In The Name of God*.
Perbedaan dan Persamaan	**Perbedaan,**pada Penelitian ini lebih berfokus konsep jihad Islam dalam film. **Persamaan,** meneliti bagaimana makan konotasi, denotasi dan mitos pada film.

Tabel 1. 3 Kajian hasil penelitian terdahulu

Nama Peneliti	Ria Winarni
Jenis Karya	Pengaruh Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X di SMK Islam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Sudirman Ungaran Tahun Pelajaran 2015/2016
Tahun Penelitian	2015 Skripsi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga
Metode Penelitian	Analisis Deskriptif Kuantitatif
Hasil Temuan Penelitian	Peran komunikasi kelompok yang terjalin dengan baik antar manusia satu dengan yang lain akan menimbulkan suatu keharmonisan didalam kehidupan bermasyarakat.
Tujuan Penelitian	Komunikasi persuasif terhadap siswa kelas X di SMK Islam Sudirman Ungaran termasuk dalam kategori tinggi karena 12 siswa (38,7%) dalam kategori tersebut. Sedangkan kategori sedang mempunyai prosentase (35,8%) atau 11 siswa.
Perbedaan dan Persamaan	**Perbedaan**, penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. **Persamaan,** meneliti komunikasi persuasif dalam pembelajaran.

Tabel 1. 4Kajian hasil penelitian terdahulu

Nama Peneliti	Khairun Nisa Abdillah
Jenis Karya	Pesan Moral Islami dalam Film Tanda Tanya "?" (Analisis Semiotik Model Roland Barthes)
Tahun Penelitian	2014 Skripsi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogya
Metode Penelitian	Deskriptif Kualitatif
Hasil Temuan Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan pesan moral yang mengacu pada Tawadhu, sikap lemah lembut, beramal shaleh,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	sikap sabar dan sikap memaafkan.
Tujuan Penelitian	Tujuannya untuk memahami makna pesan moral Islami dalam film Tanda Tanya "?" yang ditandai dengan pesan verbal dan non verbal.
Perbedaan dan Persamaan	**Perbedaan** dalam penelitian ini meneliti tentang pesan moral sebuah film **Persamaan**, meneliti film yang menggunakan analisis semiotika Roland Barthes

F. Definisi Konsep

Konsep merupakan unsur pokok dari suatu penelitian. Penentuan dan detail konsep sangat penting agar tidak keluar dari pokok bahasan. Konsep sangat perlu untuk menghindari salah pengertian.[4]

1. Komunikasi Persuasif

Komunikasi merupakan kegiatan yang tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia. Komunikasi dimaknai sebagai proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tidak langsung melalui media. Dalam segi penyampaian pesan, komunikasi ada yang bertujuan bersifat informatif dan persuasif. Komunikasi persuasif lebih sulit dari komunikasi informatif, karena memang tidak mudah mengubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang atau sejumlah orang.

[4] Koentjaraningrat, *Metode-metode Penelitian* Masyarakat, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1990), hlm. 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proses komunikasi sendiri dibagi menjadi dua, yakni komunikasi primer dan komunikasi sekunder. Komunikasi secara primer yaitu proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang/simbol sebagai media. [5]

Komunikasi persuasif adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain agar berubah sikapnya, opininya dan tingkah lakunya atas kesadaran diri sendiri.

Komunikasi persuasif merupakan proses komunikatif untuk mengubah kepercayaan, sikap, tujuan, atau perilaku, seseorang dengan menggunakan pesan secara verbal yang dilakukan, baik sengaja maupun tidak. Komunikasi bersifat informatif dan persuasif, bergantung kepada tujuan komunikator. Jika komunikasi informatif bertujuan hanya untuk memberi tahu, komunikasi persuasif bertujuan untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku. Istilah *persuasi* (persuasion) bersumber pada perkataan latin *persuasio,* kata kerjanya adalah *persuadere* yang berarti membujuk, mengajak, atau merayu.[6]

Penulis berpendapat bahwa komunikasi persuasif adalah suatu usaha yang dilakukan secara lisan yang bertujuan untuk membujuk, mengajak seseorang untuk dapat menjadi apa yang diinginkan oleh komunikator. Adapun proses komunikasi lainnya, yakni proses komunikasi secara sekunder. Proses komunikasi sekunder dimaknai sebagai proses penyampaian pesan oleh sesorang kepada orang lain

[5] Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek Cetakan ke-23*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 11
[6] *Ibid,* hlm. 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memaknai lambang sebagai media pertama.

Pada penelitian ini komunikasi persuasif digunakan oleh pemeran utama dengan tujuan mengajak anak-anak yang supaya mau belajar. Mengajak para Suku Anak Dalam agar mengenal baca tulis. Berbagai pendekatan dilakukan oleh sang Pemeran Utama Butet Manurung, demi membuat anak-anak disana mengenal dunia dan tidak mudah tertipu oleh dunia diluar wilayah mereka.

2. Pembelajaran

Ditinjau dari prosesnya, pendidikan adalah komunikasi dalam arti kata bahwa dalam dalam proses tersebut terlibat dua komponen yang terdiri atas manusia, yakni pengajar sebagai komunikator dan pelajar sebagai komunikan. Lazimnya, pada tingkat bawah dan menengah pengajar itu disebut guru, sedangkan pelajar itu disebut murid, pada tingkatan tinggi pengajar itu dinamakan dosen, sedangkan pelajar dinamakan mahasiswa. Pada tingkat apapun, proses komunikasi antara pengajar dan pelajar itu pada hakikatnya sama saja. Perbedaannya hanyalah pada jenis pesan sertakualitas yang disampaikan oleh sipengajar kepada si pelajar.[7]

Pembelajaran atau intruksional adalah suatu konsepsi dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus dilaksanakan dan diaktualiasikan, serta diarahkan pada pencapain tujuan atau penguasaan tujuan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagia hasil belajar.

[7]*Ibid,* hlm.101

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Persoalannya adalah bagaimana agar peserta didik melakukan kegiatan belajar secara optimal, sehingga dapat mencapai tujuan dan menguasai kompetensi. Konsep pembelajaran Coreyadalah proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola unuk memungkinkan ia turut serta dalam tigkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menhasilkan respon terhadap situasi tertentu. [8]"*instructional",* dari sisi guru seringkali di tukar makna dengan *"teaching",* (mengajar). Oleh karena itu manakala ditemukan konsepsi "*teaching",* maka esensi maknanya menjadi tidak berbeda.[9] Pengajaran (*teching*) dan pembelajaran (*instructional*) secara konsep memiliki perbedaan, tetapi dalam tulisan ini dipandang sama. Baik pengajaran maupun pembelajaran merupakan kegiatan atau upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa atau peserta didik belajar.[10]

Belajar merupakan proses atau suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik/pembelajar (*learner*), artinya seseorang yang belajar adalah mereka yang melakukan kegiatan belajar atau tindakan belajar atau juga di sebut perilaku belajar. Perbuatan belajar dapat di maknai sebagai suatu proses mental-intelektual, proses sosiemosional, proses psikal, dan motorik, dan sebagainya.[11]

Makna mengajar secara konvensional yang didefisikan sebagai "proses mentransferkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Tafsir tentang mengajar terus berkembang sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni: khususnya yang terkait dengan

[8] Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm. 46
[9] Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm 63
[10] Didi Supriadie & Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja, 2012) h. 9
[11] *Ibid*, hlm. 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kajian yang mengenai "fitrah manusia". Para pakar pendidikan dan psikologi terus mengamanatkan mengenai pentingnya orang-orang "dewasa" untuk memahami anak dan potensinya. Kepahaman ini akan berimplikasi terhadap bagaimana ia memberi perlakuan terhadap anak. Beberapa wacana yang berkembang menyatakan bahwa abad 20 merupakan "abad kesadaran" orang dewasa yang amat peduli terhadap keberadaan anak. Kepedulian ini menghasilkan paradigma baru tentang mengajar yang di beri tafsir jauh lebih luas (progresif); yang mendefiniskan sebagai "proses mengorganisir suatu lingkunga (fisik maupun nirfisik) sehingga tercipta kondisi belajar." Jika mengkaji difinisi yang pertama di atas, anak ditempatkan begitu pasif, sedangakan guru berada pada posisi sentral. Paham ini lebih banyak dipengaruhi paham behavioristik dintaranya Jhon Lucke. Sedangkan definisi kedua justru sebalikanya, yakni menempatkan anak pada posisi sentral, sedangkan guru diposisikan sebagai fasilitator, artinya sebagai orang yang memberi kemudahan kepada anak untuk melakukan proses belajar.[12]

Butet mengabdi untuk para anak-anak Suku Anak dalam untuk belajar baca tulis. Dengan berbagai rintangan ia lakukan demi anak-anaknya bisa membaca dan menulis. Pembelajaran yang dilakukan pun dengan metode Butet sendiri agar sesuai dengan kondisi di daerah tersebut.

3. Film

Film adalah serangkaian gambar-gambar yang diambil dari objek yang bergerak untuk memperlihatkan suatu peristiwa-peristiwa gerakan

[12]*Ibid*, h. 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang berlaku secara berkesinambungan sebagai media hiburan, pendidikan dan sebagai salah satu media informasi film yang secara otomatis akan membawa dampak, baik itu dampak positif ataupun negatif kepada penontonnya.[13]

Film merupakan sebuah alat untuk menyampaikan pesan-pesan yang disampaikan. Tema-tema yang diangkat didalam film menghasilkan sebuah nilai-nilai yang biasanya didapatkan dalam sebuah pencarian yang panjang tentang pengalaman hidup, realitas sosial, serta daya kerja imajinatif dari pembuatnya dengan tujuan untuk memasuki ruang kosong khalayak tentang sesuatu yang belum diketahuinya sama sekali sehingga tujuan yang ingin dicapainya sangat tergantung pada seberapa antusias khalayak terhadap tema-tema yang diangkat didalam film tersebut.[14]

Menurut Effendy, film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.[15] Film terdiri dari ggambar dan suara yang memiliki alur cerita. Suara yang dimaksud ialah narasi, dialog dan juga *background* music di dalamnya.

Effendy mengemukakan bahwa teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar-gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam bioskop, penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar-benar

[13] Hasan Shandy, *Sensiklopedia Indonesia*, (Jakarta: Ikhtisar Baru-Van House, 1980) h.107.
[14] Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, ……. Hlm. 23
[15] Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* (Bandung: Penerbit Remadja Karya CV, 1986), hlm. 239

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

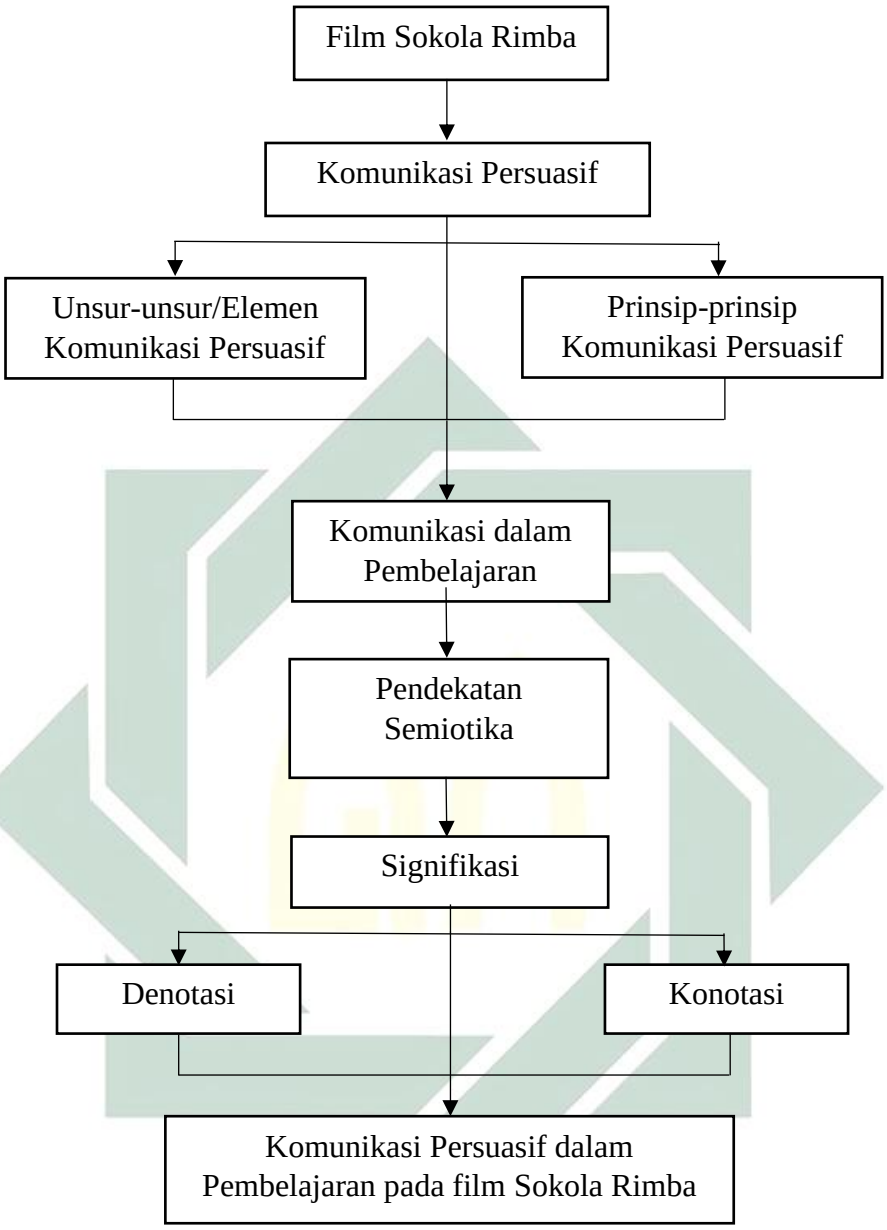
terjadi dihadapannya.[16] Film adalah fenomena sosial, psikologi dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks.

G. Kerangka Pikir

Kerangka penelitian yang berjudul "Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran pada Film Sokola Rimba" yang menjadikan fokus penelitian dan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

[16]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek Cetakan ke-23*…… hlm. 207

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Bagan 1. 1 Kerangka pikir penelitian

Film Sokola Rimba ditemukan komunikasi persuasif, dimana akan diteliti dari film Sokola Rimba yang menunjukkan komunikasi persuasif yang nantinya akan menghasilkan unsur-unsur atau elemen komunikasi persuasif serta prinsip-prinsipnya. Hasil dari komunikasi persuasif yang dihubungkan ke dalam komunikasi pembelajaran akan diteliti bagaimana komunikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba. Kemudian dihubungkan dengan teori-teori semiotika dari Roland Barthes sehingga menghasilkan bagaimana komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan konsep yang digunakan untuk mendapatkan data ataupun informasi guna memperoleh jawaban atas pertanyaan penelitian yaitu:

1. Jenis Penelitian.

   Penelitian ini akan menggunakan paradigma kritis. Paradigm kritis ialah salah satu cara pandang terhadap realitas sosial yang senantiasa diliputi rasa kritis terhadap realitas tersebut. Paradigma kritis berupaya menggabungkan teori dan tindakan (praksis) secara sadar. "Praksis" merupakan konsep sentral dalam tradisi filsafat kritis. Menurut Habermas, praksis bukanlah tingkah laku buta atas naluri belaka, melainkan tindakan dasar manusia sebagai makhluk sosial. Pendekatan kritis dipakai peneliti dalam analisis film Sokola Rimba didasarkan pada teori Roland Barthes.

   Jenis penelitian pada penelitian ini adalah menggunakan metode analisis semiotik. Analisis semiotik disebut juga sebagai pemaknaan tanda. Semiotika digunakan untuk menafsirkan makna dari suatu pesan komunikasi baik yang tertulis maupun tidak tertulis dari komunikator kepada komunikan. Semiotika sebagai model dari ilmu pengetahuan sosial, memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dasar dengan tanda. Maka dari itu, semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda.[17]

Metode ini yang nantinya akan diketahui bagaimana komunikator dapat mempengaruhi atau menyampaikan pesan yang bersifat mengajak/menyetujui kepada komunikannya. Baik melalui media seperti novel, iklan, film atau media massa lainnya.

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika dengan pendekatan kualitatif, analisis teks media dan bersifat deskriptif, yaitu peneliti berusaha untuk menganalisa dan menjabarkannya dalam rangkaian kata terkait *scene-scene* yang mewakili komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada Film Sokola Rimba.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kediaman peneliti, yaitu Surabaya, Jawa Timur. Waktu penelitiannya dimulai dari Oktober 2017 hingga April 2018.

3. Objek Penelitian dan Unit Analisis

Objek penelitian ini adalah film. Sedangkan unit analisisnya dalam penelitian ini adalah audio dan visual, yaitu *scene* adegan dan dialog-dialog yang menunjukkan komunikasi persuasif pembelajaran dalam film Sokola Rimba. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan istilah *scene* untuk pembagian komunikasi persuasif. *Scene* merupakan potongan dari suatu film yang terdiri adegan-adegan dan dialog-dialog. Berbeda dengan *shot* yang hanya terdiri dari suatu adegan, dalam

[17]Indiawan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi, Aplikasi Praktis Penelitian dan Skripsi Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media), hlm. 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian ini, peneliti akan menggunakan *shot* sebagai komposisi gambar.

4. Jenis dan Sumber Data

Untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data. Adapun instrumen penelitiannya adalah sebagai berikut:

a. Jenis Data

1) Data Primer

Data primer adalah data utama sebuah penelitian dalam hal ini data asli (tidak ada perantara) yang di kumpulkan peneliti untuk menjawab fokus penelitian. Data primer merupakan informasi yang berupa beberapa video dari film Sokola Rimba beserta video *behind the scene* dan wawancara dari produser dan sutradara.

2) Data Sekunder

Data Sekunder merupakan informasi yang berupa dokumen tertulis, seperti resensi novel dan beberapa artikel yang diambil dari intenet. Data Sekunder adalah data yang di peroleh peneliti secara tidak langsung dan bertujuan untuk mendukung data primer. Data ini dikumpulkan peneliti melalui buku-buku serta kajian pustaka dan melalui referensi di internet.

Dalam penelitian ini data sekunder bisa didapatkan dari kajian pustaka tentang skripsi atau jurnal tentang citra perpustakaan, bisa juga diambil dari studi pendahuluan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian dan juga buku-buku yang mendukung mengenai konteks penelitian.

b. Sumber Data

Data yang digunakan adalah literatur seperti buku, teori yang memperkuat setiap *scene* dari film Sokola Rimba. Film dan beberapa video dibalik layar yang didapatkan langsung dari suku Anak Dalam.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang menentukan keberhasilan suatu penelitian. Karena validitas nilai sebuah penelitian sangat ditentukan oleh data. Peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data penelitian yang berdasarkan pada pencarian data berupa film yang didapat langsung dari orang-orang rimba, buku (*text book*), skripsi, jurnal, situs internet dan lain sebagainya yang dianggap relevan dalam penelitian ini.

6. Teknik Analisis Data

Analisa data dalam penelitian ini dimulai dengan mengklarifikasikan adegan-adegan dalam film Sokola Rimba yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Dalam penelitian ini data akan dianalisa dengan menggunakan tatanan signifikan dua tahap milik Roland Barthes. Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kalimat menentukan makna. Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal da kultural penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan "*order of signification*", mencakup denotasi (makna sebenarnya) dan konotasi (kultural dan personal). Di dalam semiologi Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua.[18]

Dalam menganalisis film Sokola Rimba, peneliti menggunakan dua tahap analisis, yaitu:

a. Deskripsi makna denotatif, yakni makna dari tanda yang terdefinisi secara literal dan nyata.
b. Deskripsi makna konotatif yang melibatkan keaktifan pembaca atau penonton dalam memaknai suatu tanda dengan mengikutsertakan emosional serta kultural personal pembaca atau penonton.

Dalam dua sistem pemaknaan tersebut terdapat enam elemen penting yang digunakan, yaitu

a. Penanda Denotatif
b. Petanda Denotatif
c. Tanda Denotatif
d. Penanda Konotatif
e. Petanda Denotatif
f. Tanda Konotatif

[18] Roland Barthes, *Elemen-elemen Semiologi, terjemahan Kahfie Nazaruddin*,(Yogyakarta: Jalasutra, 2012), hlm. 92

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan penelitian ini akan dibagi menjadi lima bab, yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab. Maka peneliti mengklasifikasikan penulisannya yaitu sebagai berikut:

1. Bab pertama adalah Pendahuluan, yang berisikan Latar Belakang, Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Hasil Penelitian Terdahulu, Definisi Konsep, Kerangka Pikir, Metode Penelitian, Jadwal Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.
2. Bab kedua adalah Tinjauan Pustaka, pada bab ini berisi landasan teori uraian tentang pembelajaran dan komunikasi persuasif.
3. Bab ketiga adalah berisikan tentang pembahasan pokok masalah yang akan diteliti dengan menganalisis film Sokola Rimba dan mengkajinya menggunakan analisis semiotik Roland Barthes.
4. Bab keempat berisikan tentang analisis data yang dikumpulkan pada penelitian.
5. Bab kelima Penutup, yang terdiri dari kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan serta saran yang dipandang berkenan dengan pembahasan penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Komunikasi Persuasif

a. Pengertian Komunikasi Persuasif

Ada beragam definisi persuasif yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Kamus Ilmu Komunikasi, komunikasi persuasif diartikan sebagai "*Suatu proses untuk mepengaruhi pendapat, sikap dan tindakan orang dengan menggunakan manipulasi psikologis sehingga orang tersebut bertindak seperti atas kehendaknya sendiri*".[19] Selain itu, komunikasi persuasif juga diartikan sebagai komunikasi yang dilakukan sebagai ajakan atau bujukan agar mau bertindak sesuai dengan keinginan komunikator.[20] Usaha melakukan persuasi ini memusatkan perhatian pada upaya mengubah atau memperkuat sikap atau kepercayaan khalayak atau pada upaya mengajak mereka bertindak dengan cara tertentu.[21] Persuasi juga dipahami sebagai usaha merubah sikap melalui penggunaan pesan dan berfokus pada karakteristik komunikator dan pendengar.

Menurut Olzon dan Zanna, persuasi didefinisikan sebagai "*perubahan sikap akibat paparan informasi dari orang*

[19] Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 14
[20] Atep Adya Barata, *Dasar-dasar Pelayanan Prima*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2003), hlm. 70
[21] Joseph A Devito, *Komunikasi Antar Manusia*, (Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group, 2011), hlm. 499

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain".[22]Adapun tujuan komunikasi persuasif secara bertingkat ada dua yaitu; (1) mengubah atau menguatkan keyakinan (*believe*) dan sikap (*attitude*) audiens, (2) mendorong audiens melakukan sesuatu/memiliki tingkah laku (*behaviour*) tertentu yang diharapkan.[23]

Berdasarkan pemaparan tersebut, komunikasi persuasif haruslah efektif, yang berarti harus menimbulkan efek. Efek menurut Applbaum adalah apa yang terjadi pada komunikan sebagai akibat dari dampak stimuli atau pesan. Dalam komunikasi persuasif, efeknya harus merupakan dampak dalam perubahan sikap, opini dan tingkah laku yang timbul dari kesadaran komunikan, sebab komunikasi persuasif berbeda dengan komunikasi informatif, dan berbeda pula dengan komunikasi koersif.[24]

b. Jenis-jenis Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1) Jenis Psikodinamik

Model psikodinamik proses komunikasi persuasif didasarkan pada teori-teori perbedaan individu dalam pengaruh komunikasi. Menurut teori perbedaan individu, setiap individu memiliki motivasi dan pengalaman yang berbeda. Adanya perbedaan tersebut, menyebabkan terbentuknya kepribadian

[22] Werner Severin J, James W. Tankard Jr, *Teori Komunikasi Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hlm. 177
[23] Riyanto & Mahfud, Waryani Fajar & Mokhammad, *Komunikasi Islam I (Perspektif Integrasi-Interkoneksi)*, (Yogyakarta: Galuh Patria, 2012), hlm. 51
[24] Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*,…….hlm. 80

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang unik. Bersifat individual, setiap individu karena keunikannya, akan berbeda dalam merespon sesuatu. Konsekuensi logis dari kenyataan ini adalah bahwa setiap individu memiliki sikap, nilai-nilai, kepercayaan yang berbeda yang semuanya mendasari kepribadian masing-masing. Oleh karena itu, persepsi masing-masing individu terhadap suatu objekakan berbeda pula.[25]Menurut model psikodinamik, pesan komunikasi akan efektif dalam persuasi apabila memiliki kemampuan psikologis mengubah minat atau perhatian individu dengan cara sedemikian rupa, sehingga individu akan menanggapi pesan-pesan komunikasi sesuai dengan kehendak komunikator. Dengan kata lain kunci keberhasilan persuasi terletak pada kemampuan mengubah struktur psikologis internal individu sehingga hubungan psikodinamik antara proses internal yang laten (motivasi,sikap dan lain-lain) dengan prilaku yang diwujudkan sesuai dengan kehendak komunikator. Contoh yang umum adalah kampanye melalui media massa yang bertujuan untuk mengurangi diskriminasi rasial (perilaku yang jelas) dengan mencoba untuk mengurangi prasangka-prasangka rasial (proses psikologis). Contoh lain adalah usaha untuk mempromasikan obat-obatan manjur dengan cara menumbuhkan rasa takut terhadap penyakit (proses psikologis).

[25]Soleh Sumirat, H. Hidayat Satari, Asep Suryana, *Komunikasi Persuasif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1999), hlm. 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Jenis Sosial Budaya

Model sosial budaya dalam proses persuasi didasarkan pada anggapan bahwa pesan-pesan komunikasi massa dapat digunakan untuk mengarahkan individu agar menerima gejala yang telah didukung kelompok. Hal itu sebagai dasar individu untuk bertindak.

Model sosial budaya bersumber pada teori hubungan-hubungan sosial dan teori norma budaya.Teori hubungan sosial menyatakan bahwa dalam menerima pesan-pesan komunikasi yang disampaikan media, orang lebih banyak memperoleh pesan berdasarkan hubungan atau kontak dengan orang lain dari pada langsung melalui media massa. Yang ditekankan teori ini adalah hubungan antar pribadi sebagai sumber informasi maupun sebagai penguat pengaruh media komunikasi (DeFleur, 1966; dalam depari dan MacAndrews 1982).Teori norma budaya beranggapan bahwa pesan-pesan yang disampaikan media massa dengan cara-cara tertentu, dapat menumbuhkan kesan-kesan yang oleh audiens disesuaikan dengan norma-norma budayanya. Jadi media massa dapat mengukuhkan norma budaya dengan berbagai informasi yang muncul setiap hari; mengaktifkan perilaku terentu, jika informasi yang disampaikannya sesuai dengan kebutuhan dan tidak bertentangan dengan norma budaya yang berlaku.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Unsur-unsur dalam Komunikasi Persuasif

Pada dasarnya komunikasi persuasif dibangun oleh tiga unsur yang fundamental, yakni orang yang berbicara, materi pembicaraan yang dihasilkannya dan orang yang mendengarkannya. Aspek yang pertama disebut komunikator atau *persuader*, yang merupakan sumber komunikasi, aspek yang kedua adalah pesan dan aspek yang ketiga disebut komunikan atau *persuade* yang merupakan penerima komunikasi. Adapun unsur-unsur dalam suatu proses komunikasi persuasif adalah:[26]

1) *Persuader*

Persuader adalah orang dan atau sekelompok orang yang menyampaikan pesan dengan tujuan mempengaruhi sikap, pendapat dan perilaku orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal.

2) *Persuadee*

Persuade adalah orang dan atau sekelompok orang yang menjadi tujuan pesan itu disampaikan/disalurkan oleh *persuader*/komunikator baik secara verbal maupun nonverbal.

3) Persepsi

Persepsi *persuadee* terhadap *persuader* dan pesan yang disampaikannya akan menentukan efektif tidaknya komunikasi persuasif yang terjadi. Persuasif menurut Mar'at merupakan proses pengamatan seseorang yang berasal dari komponen

[26] Sumirat dkk.,*Komunikasi Persuasif*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 225

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kognisi. Persepsi dipengaruhi oleh faktor-faktor pengalaman, proses belajar, cakrawala dan pengetahuan seseorang.[27]

4) Pesan Persuasif

Pesan persuasif dipandang sebagai usaha sadar untuk mengubah pikiran dan tindakan dengan memanipulasi motif-motif ke arah tujuan yang telah ditetepkan. Makna memanipulasi dalam pernyataan tersebut bukanlah mengurangi atau menambah fakta sesuai konteksnya, tetapi dalam arti memanfaatkan faktum-faktum yang berkaitan dengan motif-motif khalayak sasaran, sehingga tergerak untuk mengikuti maksud pesan yang disampaikan kepadanya.[28]

5) Saluran Persuasif

Saluran merupakan perantara ketika seorang *persuade* mengoperkan kembali pesan yang berasal dari sumber awal untuk tujuan akhir. Saluran (*channel*) digunakan oleh *persuader* untuk berkomunikasi dengan berbagai orang, secara formal maupun non formal, secara tatap muka (*face to face communication*) ataupun bermedia (*mediated communication*).

6) Umpan Balik dan Efek

Menurut Sastropoetro umpan balik adalah jawaban atau reaksi yang datang dari komunikan atau datang dari pesan itu sendiri. Umpan balik terdiri dari umpan balik internal dan umpan balik eksternal. Umpan balik internal adalah reaksi

[27]*Ibid*, hlm. 227
[28] M. Jamiluddin Ritonga, *Tipologi Pesan Persuasif*, (Jakarta: PT. Indeks, 2005), hlm. 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikator atas pesan yang disampaikannya.[29] Jadi, umpan balik internal bersifat koreksi atas pesan yang terlanjur diucapkan. Sedangkan umpan balik eksternal adalah reaksi yang datang dari komunikan karena pesan yang disampaikan komunikator tidak dipahaminya atau tidak sesuai dengan keinginannya atau harapannya.

Sedangkan efek adalah perubahan yang terjadi pada diri komunikan sebagai akibat dari diterimanya pesan melalui proses komunikasi.[30] Perubahan yang terjadi bisa berupa perubahan sikap, pendapat maupun perilaku pada diri *persuade* merupakan tujuan utama. Inilah letak pokok yang membedakan komunikasi persuasif dengan komunikasi lainnya.

d. Prinsip dalam Komunikasi Persuasif

Prinsip-prinsip dalam komunikasi persuasif dapat digunakan oleh *persuader* sebagai landasan untuk mengubah sikap, kepercayaan dan mengajak sasaran persuasi untuk melakukan sesuatu. Adapun empat prinsip utama dalam komunikasi persuasif menurut De Vito adalah sebagai berikut:[31]

1) Prinsip Pemaparan Selektif

Prinsip ini menerangkan bahwa: (1) Pendengar akan mencari informasi secara aktif yang mendukung opini, nilai, keputusan, perilaku dan motivasi mereka. (2) Pendengar akan secara aktif menghindari informasi yang bertentangan dengan

[29] Sumirat dkk.,*Komunikasi Persuasif*,…… hlm. 238
[30]*Ibid*, hlm. 246.
[31] Joseph A Devito, *Komunikasi Antar Manusia*,……. hlm. 499-502

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

opini, nilai, keputusan, perilaku dan motivasi mereka. Ketika proses meyakinkan sasaran persuasi akandilangsungkan, maka pemaparan selektif akan terjadi.

2) Prinsip Partisipasi Khalayak

Khalayak merupakan sasaran persuasi. Aktivitas komunikasi persuasif ini akan lebih efektif apabila khalayak turut berpartisipasi dalam proses komunikasi. Persuasif bersifat transaksional, dimana pembicara dan pendengar saling terlibat. Suatu proses persuasi dikatakan berhasil apabila khalayak berpartisipasi secara aktif di dalamnya.

3) Prinsip Inokulasi

Prinsip ini menjelaskan tentang menghadapi sasaran persuasi yang terinokulasi, atau sasaran yang telah mengetahui posisi *persuader* dan telah menyiapkan senjata berupa argumen untuk menantangnya. Sehingga pada posisi ini, seorang *persuader* perlu melakukan persiapan, seperti mempersiapkan argumen dan lain-lain dalam proses komunikasi yang akan dilakukan.

4) Prinsip Besaran Perubahan

Prinsip ini mengatakan bahwa semakin besar dan semakin penting perubahan yang diinginkan oleh *persuader*, maka semakin besar tantangan dan tugas untuk mencapai tujuan persuasi. Semakin besar perubahan yang diinginkan, semakin banyak pula waktu yang dibutuhkan untuk perubahan tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sehingga, persuasi diarahkan untuk melakukan perubahan kecil atau sedikit demi sedikit terlebih dahulu dan diperlukan untuk periode yang cukup lama.

e. Bentuk-bentuk Komunikasi Persuasif

Dalam kehidupan sehari-hari komunikasi persuasif sangat banyak digunakan, seperti melalui iklan, ceramah, himbauan dan sebagainya. Oleh karena itu, sebenarnya seluruh bentuk komunkasi yang ada bisa dijadikan sebagai saluran untuk melakukan komunikasi persuasif. Sebagaimana dimaklumi bahwa bentuk komunikasi dibagi menjadi lima yakni, *intrapersonal communication* (komunikasi intrapribadi), *interpersonal communication* (komunikasi antarpribadi), *group communication* (komunikasi kelompok), *organizational communication* (komunikasi organisasi), dan *mass communication* (komunikasi massa).

Dalam konteks *Intrapersonal communication* (komunikasi intrapribadi), komunikasi persuasif adalah suatu proses komunikasi yang terjadi dalam diri seseorang, dimana ia membujuk dirinya sendiri (semacam auto-sugesti) untuk melakukan suatu perbuatan. Adapun yang menjadi pusat perhatian disini adalah bagaimana jalanya proses pengolahan informasi yang dialami seseorang melalui sistem syaraf dan inderanya.

Dalam konteks *interpersonal communication* (komunikasi antarpribadi), komunikasi persuasif adalah suatu komunikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antarperorangan yang bersifat pribadi, baik terjadi secara langsung ataupun tidak langsung dimana seorang komunikator menggunakan cara-cara yang bersifat membujuk, merayu, untuk mempengaruhi seseorang atau dua orang komunikannya. Kegiatan-kegiatan persuasi seperti ini melalui percakapan tatap muka (*face to face communication),* percakapan melalui telepon, surat menyurat pribadi, merupakan contoh-contoh bentuk komunikasi persuasif yang dilakukan secara antarpribadi.

Dalam konteks *group communication* (komunikasi kelompok) kegitan komunikasi persuasif memfokuskan tujuannya untuk mempengaruhi orang-orang yang berada dalam kelompok-kelompok kecil. Komunikasi persuasif dalam konteks ini misalnya terjadi pada saat seorang komunikator hendak menyampaikan sebuah keputusan yang harus disepakati oleh setiap anggota kelompok.

Dalam konteks *organizational communication* (komunikasi organisasi), komunikasi persuasif ditekankan pada bagaimana seorang pimpinan dapat mengarahkan bawahannya untuk berpendapat, bersikap, dan bertindak sesuai yang diinginkan oleh pimpinan melalui cara-cara yang lembut tanpa paksaan.

Dalam konteks *mass communication* (komunikasi massa), komuniksi persuasif adalah komunikasi komunikasi melalui media massa yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang besar agar mereka memiliki pendapat, sikap dan perilaku yang diinginkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh media tanpa mereka sadari. Sebagai contohnya adalah komunikasi melalui radio yang sifat khasnya auditif dapat mempengaruhi audiens dalam aspek kognitif karena melalui radio pengetahuan audiens akan berubah.

f. Teknik Komunikasi Persuasif

Salah satu faktor pendukung yang sangat penting agar terwujudnya tujuan dan sasaran komunikasi persuasif adalah penggunaan teknik yang relevan, sitematis dan sesuai dengan situasi dan kondisi komunikaan. Teknik komunikasi persuasif adalah suatu cara yang ditempuh oleh komunikator dalam melaksanakan tugasnya, yakni mengubah sikap dan tingkah laku komunikan bak melalui lisan, tulisan maupun tindakan. Dengan demikian, maka komunikan bersedia melakukan komunikasi dengan senang hati, suka rela dan tanpa dipaksa oleh siapa pun. Komunikan itu timbul dari komunikan sebagai akibat terdapatnya dorongan atau rangsangan tertentu yang menyenangkan.

Komunikasi persuasif, sebagai salah satu metode komunikasi sosial, dalam penerapannya menggunakan beberapa teknik, terdapat lima teknik yang termasuk kedalam kategori persuasif, yaitu teknik asosiasi, teknik integrasi, teknik ganjaran *(pay of technique),* teknik tataan *(icing technique),* dan teknik *red-herring.* Terhadap lima teknik tersebut, dapat diberi penjelasan sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Teknik Asosiasi

Teknik asosiasi adalah teknik penyampain pesan komunikasi dengan cara menempatkan pada satu objek atau peristiwa yang sedang menarik perhatian komunikan.[32] Sebagai contoh, seorang seorang motivator yang hendak menyampaikan pesan tentang kesuksesan oleh orang-orang merasa gagal dalam berjuang, maka secara persuasifia dapat mengasosiasikannya dengan berbagai cerita perjuang orang-orang yang telah sukses dalam menekuni suatu bidang sehingga dapat menarik perhatian audiens saat pesan tersebut disampaikan.

2) Teknik Integrasi

Teknik integrasi adalah teknik penyampain pesan dengan cara mengikut sertakan komunikan dan sesuatu kegiatan atau usaha dengan maksud menumbuhkan pengertian. Contoh metode integrasi ini adalah penggunaan kata "kita" bukan perkataan "saya" atau "kami" ketika berkomunikasi dengan komunikan.[33]

3) Teknik Ganjaran *(pay off technique)*

Taknik ganjaran adalah kegiatan untuk mempengaruhi komunikan dengan cara mengiming-imingi hal yang menguntungkan atau menjanjikan akan harapan bagi komunikan. Teknik ini sering dipertentangkan dengan teknik membangkitkanrasa takut *(fear arousing technique)*, yakni

[32] Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi*, (Bandung: Rosdakarya, 1992). Hlm. 22
[33]*Ibid*, hlm. 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu cara yang bersifat menakut-nakuti atau menggambarkan konsekuensi buruk. Jadi kalau *pay off technique* menggambarkan gambarkan ganjaran *(rewarding),* maka *fear arousing technique* menunjukkan hukuman *(punishment).*[34]

4) Teknik Tataan *(Icing Technique)*

Teknik tataan adalah perusasi dengan jalan mengadakan kebangkitan emosi *(emosional appeals).* Dengan teknik ini, pesan ditata dan disusun sedemikian rupa agar dapat disampaikan lebih menarik perhatian dan minat komunikan.[35] Contoh dari teknik ini adalah pesan-pesan keragaman budaya melalui kemasan film, kesenian, dan sebagainya.

5) Teknik *Red-Herring*

Istilah *red-herring* diambil dari sejenis ikan yang mempunyai kebiasan untuk membuat gerak-gerik tipu ketika diburu oleh binatang lain atau manusia.[36] Berdasarkn analogi tersebut, maka *red-herring* dalam persuasifcara menggelakkan dengan argumentasi dari bagian-bagian yang lemah untuk kemudian dialihkan sedikit demi sedikit kepada bagian-bagian yang dikuasai.

2. Komunikasi Pembelajaran

a. Pengertian Komunikasi Pembelajaran

Komunikasi pembelajaran adalah proses penyampain pesan dari penganatar ke penerima. Pesan yang disampaikan berupa isi

---

[35]*Ibid*, hlm. 23
[36]*Ibid*, hlm. 24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau ajaran yang ditujukan kedalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun nonverbal, proses ini dinamakan *encoding*, sedangkan penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.[37]

Dalam teori komunikasi (*communication theory)*nya Gleason dikatakan bahwa dalam proses komunikasi terdapat unsur-unsur yang dianggap esensial,[38] yaitu :

1) Kode, yaitu seperangkat tanda-tanda yang diatur sebelumnya tanpa paksaan dan alamiah dan secara "sewenang-wenang (*arbitrer*)".
2) Jalur (*channel*) yang digunukan untuk menyampaikan kode itu. Ini dapat berupa udara, radio, TV, telepon, dan suara (manusia).
3) Proses *enconding* yakni proses mengadakan seleksi tanda-tanda mana dalam suatu kode yang akan dimasukkan melalui jalur tertentu.
4) Alat *encoder*, yakni manusia atau alat yang melakukan proses *enconding* itu.
5) Proses *deconding*, yakni cara bagaimana tanda-tanda itu diidentifikasikan, dan bagaimana suatu respon menjadi hasil.

Dalam berbahasa, yang disebut kode ialah bahasa apa yang digunakan; jalur ialah suara manusia yang mengeluarkan bunyi-

[37] Ngainun Naim, *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2011), hlm. 28
[38] Sri Utari Subyakti Nababan, *Psikolinguistik Suatu Pengantar*, (Jakarta: Gramedia pustaka utama, 1992), hlm 153

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bunyi yang disebut bahasa; proses *econding* ialah proses memilih dan mengatur ide-ide dalam bentuk bahasa, alat *encoder* ialah orang yang mengerjakan proses *enconding* itu, proses *deconding* ialah proses kebalikan dari *enconding*, sehingga dikerjakan oleh penerima kode, yakni mengidentifikasikan bunyi-bunyi dan mengubah kode menjadi ide-ide atau konsep-konsep. Selanjutnya *decoder* ialah orang yang menerima kode itu.

Untuk mewujudkan interaksi pembelajaran yang baik diperlukan adanya komunikasi yang jelas antara guru (pengajar) dan siswa (belajar), sehingga terpadunya dua kegiatan, yakni kegianatan mengajar (guru) dan kegiatan belajar (tugas siswa) dapat berdaya guna dalam mencapai tujuan pembelajaran.Sering dijumpai kegagalan pembelajaran disebabkan lemahnya komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yaitu proses pengiriman informasi dari guru kepada siswa untuk tujuan tertentu. Komunikasi dikatakan efektif apabila komunikasi yang terjadi menimbulkan arus informasi dua arah, yaitu dengan munculnya *feedback* dari pihak penerima pesan. Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh efektif tidaknya komunikasi yang terjadi didalamnya. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika prosesnya komunikatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Komunikasi dalam Proses Pembelajaran

Ada tiga pola komunikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dinamis antara guru dengan siswa, yaitu:

1) Komunikasi Satu Arah

Dalam komunikasi ini guru sebagai pemberi aksi dan siswa sebagai penerima aksi. Guru aktif dan siswa pasif. Ceramah pada dasarnya adalah komunikasi satu arah atau komunikasi sebagai aksi. Komunikasi seperti ini kurang banyak menghidupkan kegiatan siswa.

2) Komunikasi Dua Arah

Pada komunikasi ini guru dan siswa memiliki peran yang sama yaitu pemberi dan penerima informasi. Komunikasi ini lebih baik dari yang pertama, sebab kegiatan guru dan siswa relatifsama.

3) Komunikasi Banyak Arah

Komunikasi yang tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara guru dengan siswa tetapi juga melibatkan interkasi yang dinamis antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Kegiatan ini semacam ini mengarah pada proses pembelajaran yang mengarahkan pada pembelajaran yang mengembangkan kegiatan siswa yang optimal sehingga menumbuhkan siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajara aktif. Diskusi merupakan strategi yang dapat mengembangkan komunikasi ini.[39]

c. Prinsip-Prinsip Komunikasi Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses komunikasi dilakukan secara sengaja dan terencana, karena memilik tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu, agar pesan pembelajaran yang ingin ditransformasikan dapat sampai dengan baik, adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam komunikasi pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kesiapan dan Motivasi

Kesiapan disini mencakup kesiapan mental dan fisik. Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam menerima belajar dapat dilakukan dengan tes diagnostik atau tes *prerequisite.* Motivasi terdiri dari motivasi internal dan motivasi eksternal, yang dapat ditumbuhkan dengan pemberian penghargaan, hukuman, serta deskripsi mengenai keuntungan dan kerugian dari pembelajaran yang akan dilakukan.

2) Alat Penarik Perhatian

Pada dasarnya perhatian atau konsentrasi manusia adalah sering berubah-ubah dan perindah-pindah (tidak fokus). Sehingga dalam proses pembelajaran, guru harus pandai-pandai membuat daya tarik untuk mengendalikan perhatian siswa pada saat belajar. Pengendali perhatian yang dimaksud dapat berupa

[39] Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 1989). Hlm. 32

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

warna, efek musik, pergerakan atau perubahan, humor, kejutan, ilustrasi verbal dan visual serta sesuatu yang dapat menarik perhatian lainnya.

3) Partisipasi Aktif Siswa

Guru harus berusaha membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menumbuhkan keaktifan siswa harus dimunculkan rangsangan-rangsangan, dapat berupa tanya jawab, praktik dan latihan, *drill*, membuat ringsangan, kritik dan komentar, serta pemberian proyek(tugas).

4) Pengulangan

Agar siswa dapat menerima dan memahami materi dengan baik, maka penyampain materi sebaiknya dilakukan berulang kali. Pengulangan dapat berupa pengulangan dengan metode dan media yang sama, pengulangan dengan metode dan media yang berbeda, *previev, overview*, atau penggunaan isyarat.

5) Umpan Balik

Dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang terjadi pada komunikasi, ada*feedback* merupakan hal penting. Umpan balik yang tepat dari guru dapat menjadi pemicu semangat bagi siswa. Umpan balik yang diberikan dapat berupa informasi kemajuan belajar siswa, penguatan terhadap jawaban benar, meluruskan jawaban yang keliru, memberi komentar terhadap pekerjaan siswa, dan dapat pula memberi umpan balik yang menyeluruh terhadap performansi siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Menghindari materi yang tidak relevan

Agar materi pelajaran yang diterima siswa tidak menimbulkan kebingungan atas bias dalam pemahaman, maka harus dihindari materi-materi yang tidak relevan dengan topik yang dibicarakan. Untuk itu dalam mendesain pesan atau materi pembelajaran perlu diperhatikan bahwa yang disajikan hanyalah informasi yang penting, memberikan *outline* materi, memberikan konsep-konsep kunci yang akan dipelajari dan memberikan topik diskusi.

d. Komunikasi yang Efektif dalam Pembelajaran

Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan dan informasi tersebut sama-sama direspon sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Setidaknya terdapat lima aspek yang perlu dipahami dalam membangun komunikasi yang efektif, yaitu: Pertamakejelasan, hal ini dimaksudkan bahwa dalam komunikasi harus menggunakan bahasa dan mengemas informasi secara jelas, sehingga mudah diterima dan dipahami oleh komunikan. Keduaketepatan, ketepatan atau akurasi ini menyangkut penggunaan bahasa yang benar dan kebenaran informasi yang disampaikan. Ketigakonteks, konteks atau sering disebut dengan situasi, maksudnya adalah bahwa bahasa dan informasi yang disampaikan harus sesuai dengan keadaan dan lingkungan dimana komunikasi itu terjadi. Keempatadalah Alur,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahasa dan informasi yang akan disajikan harus disusun dengan alur atau sistematika yang jelas, sehingga pihak yang menerima informasi cepat tanggap. Kelimabudaya, Aspek ini tidak saja menyangkut bahasa dan informasi, tetapi juga berkaitan dengan tatakrama dan etika. Artinya dalam berkomunikasi harus menyesuaikan dengan budaya orang yang diajak berkomunikasi, baik dalam penggunaan bahasa verbal maupun nonverbal, agar tidak menimbulkan kesalahan persepsi.[40]

Komunikasi dikatakan efektif apabila komunikator dan komunikan sama-sama memiliki pengertian yang sama tentang suatu pesan, atau sering disebut dengan *"the communication is intune".* Agar komunikasi dapat berjalan secara efektif, harus dipenuhi beberapa syarat: (a) menciptakan suasana komunikasi yang menguntungkan, (b) menggunakan bahasa yang mudah ditangkap dan dimengerti, (c) pesan yang disampaikan dapat menggugah perhatian atau minat bagi pihak komunikan, (d) pesan dapat menggugah kepentingan komunikan yang dapat menguntungkan, (e) pesan dapat menumbuhkan suatu penghargaan bagi pihak komunikan.[41]

Terkait dengan proses pembelajaran, komunikasi dikatakan efektif jika pesan yang dalam hal ini adalah materi pelajaran dapat diterima dan dipahami, serta menimbulkan umpan balik yang positif oleh siswa. Komunikasi efektif dalam pembelajaran harus

[40] Lestari G dan Maliki, *Komunikasi yang Efektif,* (Jakarta: Lembaga Administrasi Negara, 2003), hlm. 59
[41] Pratikno, *Berbagai Aspek Ilmu Komunikasi,* (Bandung: Rosdakarya 1987), hlm. 66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didukung dengan keterampilan komunikasi antar pribadi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Komunikasi antar pribadi merupakan komunikasi yang berlangsung secara informal antara dua orang individu. Komunikasi ini berlangsung dari hati ke hati, karena diantara kedua belah pihak terdapat hubungan saling mempercayai. Komunikasi antar pribadi akan berlangsung efektif apabila pihak yang berkomunikasi menguasai keterampilan komunikasi antar pribadi. Dalam kegiatan belajar mengajar, komunikasi antar pribadi merupakan suatu keharusan, agar terjadi hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta belajar. Keefektifan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar ini sangat tergantung dari kedua belah pihak. Akan tetapi karena guru yang memegang kendali kelas, maka tanggung jawab terjadinya komunikasi dalam kelas yang sehat dan efektif terletak pada tangan guru. Keberhasilan guru dalam mengemban tanggung jawab tersebut dipengaruhi oleh keterampilannya dalam melakukan komunikasi ini.

Tantangan guru adalah bagaimana dapat menjelaskan materi dengan baik, memberikan yang esensial dengan cara yang menarik, percaya diri, dan membangkitkan motivasi para siswanya. Komunikasi dan interaksi di dalam kelas dan di luar kelas sangat menentukan efektivitas dan mutu pendidikan. Guru yang menjelaskan, siswa yang bertanya, berbicara dan mendengarkan yang terjadi silih berganti, semuanya itu merupakan bagian dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidikan yang penting serta berlaku dalam kehidupan yang sejahtera. Bertanya pun harus jelas serta menggunakan bahasa yang baik dan benar, supaya diperoleh jawaban yang baik dan benar pula.

Komunikasi yang efektif dalam proses pembelajaran sangat berdampak terhadap keberhasilan pencapaian tujuan. Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikan dan informasi tersebut sama-sama direspon sesuai dengan harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Jika dalam pembelajaran terjadi komunikasi yang efektif antara guru dengan siswa, maka dapat dipastikan bahwa pembelajaran tersebut berhasil. Sehubungan dengan hal tersebut, maka para guru, pendidik, atau instruktur pada lembaga-lembaga pendidikan atau pelatihan harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Kemampuan komunikasi yang dimaksud dapat berupa kemampuan memahami dan mendesain informasi, memilih dan menggunakan saluran atau media, serta kemampuan komunikasi antar pribadi dalam proses pembelajaran.

3. 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,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi dan enak ditonton.[42]

Film merupakan jenis komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menceritakan dan 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 meras takut. Kebanyakan film dibuat sehingga film tersebut dapat ditayangkan di bioskop. Setelah film diputar dilayar lebar untuk beberapa waktu (mulai dari beberapa minggu sampai beberapa bulan).

b. Sejarah Perkembangan Film

Para teoritikus film menyatakan, film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi.[43]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

[42] Heru Effendy, *Mari Membuat Film*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm. 10
[43] Marselli Sumarno, *Dasar-dasar Apresiasi Film*, (Jakarta: PT Grasindo. 1996), hlm. 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 terbuktilah bahwa ada satu momen dimana kaki kuda tidak menyentuh tanah ketika kuda tengah berlari kencang Konsepnya hampir sama dengan konsep film kartun.

Gambar gerak kuda tersebut menjadi gambar 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 1988, 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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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 hitamputih, 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 yag ditampilkan di layar sebagai efek suara.[44]

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 melentinglenting dengan nyaman dari

[44]http://id.wikipedia.org/wiki/Perkembangan_Film di akses pada tanggal 25 Januari 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.[45]

c. Jenis dan Klasifikasi 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 mudah, film-film pun akhirnya dibedakan dalam berbagai macam menurut cara pembuatan, alur cerita dan aksi para tokohnya.

Secara umum pembagian jenis film didasarkan atas cara bertuturnya, yakni naratif (cerita) seperti film fiksi dan non-naratif (non-cerita) seperti film dokumenter dan film eksperimental. Berikut penjelasan jenis-jenis film:

1) Film Dokumenter, adalah film dengan penyajian berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti

[45] Marselli Sumarno, *Dasar-dasar Apresiasi Film*,……hlm. 11-12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, politik dan lain-lain.

2) Film fiksi, adalah film yang menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, terkait oleh plot dan memiliki konsep per adegan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terkait nyata dengan beberapa cuplikan rekaman gambar dari peristiwa aslinya (fiksi-dokumenter).

3) Film eksperimental, adalah film yang berstruktur namun tidak berplot. Film ini tidak bercerita tentang apapun (anti naratif) dan semua adegannya menentang logika sebab-akibat (anti-rasionalitas).[46]

Menurut Himawan Pratista dalam buku *Memahami Film* metode yang paling mudah dan sering digunakan untuk mengklasifikasi film adalah berdasarkan genre, yaitu klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama sebagai berikut:[47]

1) Drama, merupakan tema yang mengusung aspek-aspek *human interest*, sehingga yang dituju adalah perasaan penonton untuk dapat meresapi setiap kejadian yang menimpa tokoh dalam adegan tersebut. Tema ini pula bisa dikaitkan dengan latar belakang kejadiannya. Jika

[46] Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), hlm. 4-8
[47] *Ibid*, hlm. 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kejadiannya tersebut di sekitar keluarga, maka disebut dengan drama keluarga.

2) *Action*, pada istilah ini *action* seringkali berkaitan dengan adegan berkelahi, bertengkar dan tembak-menembak. Sehingga, tema ini bisa dikatakan sebagai film yang berisi "pertarungan" atau "perkalahian" fisik yang dilakukan oleh pern protagonist dengan antagonis.
3) Komedi, merupakan tema yang sebaiknya bisa dibedakan dengan lawakan. Sebab, jika dalam lawakan biasanya yang berperan adalah para pelawak, melainkan pemain film biasa saja. Inti dari tema komedi selalu menawarkan sesuatu yang membuat penontonnya tersenyum bahkan tertawa. Biasanya juga, film berkaitan dengan komedi ini merupakan suatu sindiran pada fenomena sosial atau kejadian tertentu yang terjadi.
4) Horror, sebuah film yang menawarkan suasana yang menakutkan, menyeramkan dan membuat penontonnya merinding.
5) Tragedi, pada tema ini, tragedi menitikberatkan pada nasib manusia. Sebuah film dengan akhir cerita sang tokoh selamat dari kekerasan, perampokan atau bencana alam lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Drama *Action*, tema ini merupakan gabungan dari dua tema, yaitu drama dan *action*. Pada tema drama *action* ini biasanya menyuguhkan suasana drama lalu tegang.

B. Kajian Teori

1. Semiotik Pendekatan Roland Barthes

Barthes melontarkan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Barthes menggunakan versi yang jauh lebih sederhana saat membahas model *'glossematic sign'* (tanda-tanda *glossematic*). Mengabaikan dimensi dari bentuk dan substansi, Barthes mendefinisikan sebuah tanda (*sign*) sebagai sebuah sistem yang terdiridari (E) sebuah ekspresi atau *signifier* dalam hubungannya (R) dengan *content* (atau *signified*) (C):ERC.[48]

Sebuah sistem tanda primer (*primary sign system*) dapat menjadi sebuah elemen dari sebuah sistem tanda yang lebih lengkap dan memiliki makna yang berbeda ketimbang semula. Dengan begitu, *primary sign* adalah *denotative* sedangkan *secondary sign* adalah satu dari *connotative semiotics*. Konsep konotatif inilah yang menjadi konsep penting dari model semiotika Roland Barthes.

Lewat model ini Barthes menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* (ekspresi) dan *signified* (*content*) di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Itu yang disebut Barthes sebagai denotasi yaitu makna paling nyata dari tanda (*sign*).

[48]Indiwan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi*,.....hlm. 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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.[49] 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.

Konotasi terdiri atas penanda, petanda, dan proses yang menyatukan penanda dan petanda (disebut penandaan); tiga unsur itulah yang pertama-tama harus ditemukan dalam setiap sistem.[50] Penanda-penanda konotasi, yang diistilahkan dengan *konotator,* dibentuk oleh tanda-tanda (kesatuan antara penanda dan petanda) dari sistem denotasi. Sejumlah tanda denotasi bisa berkelompok untuk membentuk satu konotator asalkan yang disebut terakhir ini memiliki satu petanda konotasi. Dengan kata lain, satuan-satuan dalam sistem konotasi itu tidak mesti sama luasnya dengan satuan sistem denotasi.

Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subyektif atau paling tidak intersubyektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda

[49] Arthur Asa Berger, *Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer,* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2000), hlm. 59
[50] Roland Barthes, *Elemen-elemen Semiologi, terjemahan Kahfie Nazaruddin*,……hlm. 93

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarkannya.[51]

Konotasi bekerja dalam tingkat subyektif sehingga kehadirannya tidak disadari. Pembaca mudah sekali membaca makna konotatif sebagai makna denotatif.[52] Karena itu, salah satu tujuan analisis semiotika adalah untuk menyediakan metode analisis dan kerangka berpikir dan mengatasi terjadinya salah baca (*misreading*) atau salah dalam mengartikan makna suatu tanda.

Pada signifikasi yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam.[53] Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif, misalnya mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai femininitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan dan kesuksesan.[54] Mitos adalah suatu wahana dimana suatu ideologi terwujud. Mitos dapat berangkai menjadi Mitologi yang memainkan peranan penting dalam kesatuan-kesatuan budaya. Sedangkan Van Zoest (1991) menegaskan, siapapun bisa menemukan ideologi dalam teks dengan jalan meneliti konotasi-konotasi yang di dalamnya.[55]

---

[51]Indiwan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi*,…….hlm. 17
[52] Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Analisis Framing.* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 128
[53]Indiwan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi*,…….hlm. 17
[54] John Fiske, *Introduction to Communication*,(London: Routledge, 1994)
[55] Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Analisis Framing*,…… hlm. 128-129.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mitos merupakan tipe wicara. Sebab mitos merupakan sistem komunikasi, yakni sebuah pesan.[56] 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.

Dalam pandangan Umar Yunus, mitos tidak dibentuk melalui penyelidikan, tetapi melalui anggapan berdasarkan observasi kasar yang digenerelasikan oleh karenanya lebih banyak hidup dalam masyarakat.[57]Ia mungkin hidup dalam 'gosip' kemudian ia mungkin dibuktikan dengan tindakan nyata. Sikap kita terhadap sesuatu ditentukan oleh mitos yang ada dalamdiri kita. Mitos ini menyebabkan kita mempunyai prasangka tertentu terhadap suatu hal yang dinyatakan mitos.

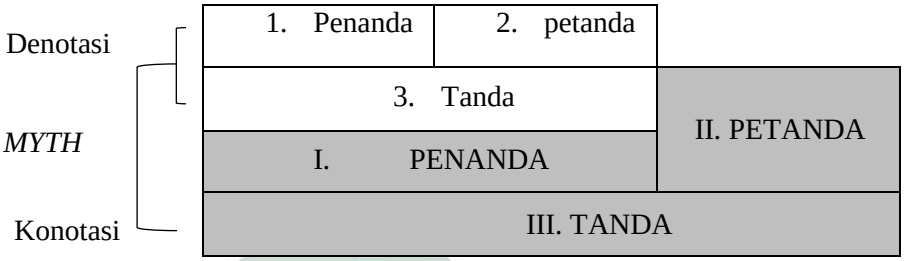
Secara teknis, Barthes menyebutkan bahwa mitos merupakan urutan kedua dari sistem semiologi dimana tanda-tanda dalam urutan pertama pada sistem itu (yaitu kombinasi antara penanda dan petanda) menjadi penanda dalam sistem kedua.[58] Alhasil, makna konotasi dari beberapa tanda akan menjadi mitos atau 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

[56]Roland Barthes, *Mitology, terjemahan Nurhadi dan Sihabul Millah*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004), hlm. 151
[57]Junus Umar, *Mitos dan Komunikasi*. (Jakarta: Sinar Harapan, 1981), hlm. 74
[58] Arthur Asa Berger, *Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer,*…….hlm. 56

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kedua petandaan, yakni tatanan tempat berlangsungnya interaksi antara tanda dan pengguna atau budayanya yang sangat aktif.

Bagan 2. 1 Teori Roland Barthes



Berdasarkan bagan tersebut, pemaknaan terjadi dalam dua tahap. Tanda (penanda dan petanda) pada tahap pertama dan menyatu sehingga dapat membentuk penanda tahap kedua, kemudian pada tahap berikutnya penanda dan petanda yang telah meyatu dapat membentuk petanda baru yang merupakan perluasan makna.

2. Teori Interaksi Simbolik

Berdasarkan pada fokus penelitian makna analisis ini menggunakan salah satu teori yaitu interaksi simbolik. Konsep teori interaksi simbolik ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer sekitar tahun 1939. Dalam lingkup sosiologi, idea ini sebenarnya sudah lebih dahulu dikemukakan George Herbert Mead, tetapi kemudian dimodifikasi oleh Blumer guna mencapai tujuan tertentu. Teori ini memiliki idea yang baik, tetapi tidak terlalu dalam dan spesifik sebagaimana diajukan G.H. Mead.

Interaksi simbolik didasarkan pada ide-ide tentang individu dan interaksinya dengan masyarakat. Esensi interaksi simbolik adalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu aktivitas yang merupakan ciri manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Definisi yang mereka berikan kepada orang lain, situasi, objek dan bahkan diri mereka sendiri yang menentukan perilaku manusia. Dalam konteks ini manusia, makna dikonstruksikan dalam proses interaksi dan proses tersebut bukanlah suatu medium netral yang memungkinkan kekuatan-kekuatan sosial memainkan perannya, melainkan justru merupakan substansi sebenarnya dari organisasi sosial dan kekuatan sosial.[59]

Menurut teori interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah interaksi manusia yang mengunakan simbol-simbol, mereka tertarik pada cara manusia mengunakan simbol-simbol yang mereprentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Dan juga pengaruh yang ditimbulkan dari penafsiran simbol-simbol tersebut terhadap perilaku pihak-pihak yang terlihat dalam interaksi sosial.Secara ringkas teori interaksi simbolik didasarkan pada premis-premis berikut.[60]

1) Individu merespon suatu situasi simbolik, mereka merespon lingkungan termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku

[59] Dedi Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosdakarya, 2002), hlm. 68-70
[60] Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi,*.....hlm. 199

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

manusia) berdasarkan media yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka.

2) Makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melihat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa, negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu mewarnai segala sesuatu bukan hanya objek fisik, tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran objek fisik, tindakan atau peristiwa itu) namun juga gagasan yang abstrak.
3) Makna yang interpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial, perubahan interpretasi dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri.

Karya tunggal Mead yang amat penting dalam hal ini terdapat didalam bukunya yang berjudul *Mind, Self* dan *Society*. Mead mengambil tiga konsep kritis yang diperlukan dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk menyusun sebuah teori interaksi smbolik.[61] Tiga konsep itu dan hubungan diantara kegiatan ketiganya merupakan inti pemikiran Mead, sekaligus *key word* dalam teori tersebut. Interaksi simbolik secara khusus menjelaskan tentang bahasa, interaksi sosial, dan reflektivitas.

[61] Elvinaro Ardianto, dkk, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2007). Hal 136

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. *Mind* (Pikiran)

Pikiran, yang didefinisikan Mead sebagai proses percakapan seseorang dengan dirinya sendiri, tidak ditemukan di dalam diri individu, pikiran adalah fenomena sosial. Pikiran muncul dan berkembang dalam proses sosial dan merupakan bagian integral dari proses sosial. Proses sosial mendahului pikiran, proses sosial bukanlah produk dari pikiran. Jadi pikiran juga didefinisikan secara fungsional ketimbang secara subtantif. Karakteristik istimewa dari pikiran adalah kemampuan individu untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak hanya satu respon saja, tetapi juga respon komunitas secara keseluruhan. Itulah yang kita namakan pikiran. Melakukan sesuatu berarti memberi respon teroganisir tertentu, dan bila seseorang mempunyai respon itu didalam dirinya, ia mempunyai apa yang kita sebut pikiran. Dengan demikian pikiran dapat dibedakan dari konsep logis lain seperti konsep ingatan dalam karya Mead melalui kemampuannya menangani komunitas secara menyeluruh dan mengembangkan tanggapan teroganisir. Mead juga melihat pikiran secara paragmatis. Yakni, pikiran melibatkan proses berpikir yang mengarah pada penyelesaian masalah.[62]

Berfikir menurut Mead adalah suatu adalah suatu proses dimana individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dengan menggunakan simbol-simbol yang bermakna. Melalui proses

[62] George Ritzer and Douglas J Goodman, *Teori Sosiologi Modern* (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 280

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

interaksi dengan diri sendiri itu, individu memilih yang mana diantara stimulus yang tertuju kepadanya itu akan ditanggapinya.

Simbol juga digunakan dalam proses berfikir subjektif, terutama simbol-simbol bahasa. Hanya saja simbol itu tidak dipakai secara nyata, yaitu melalui percakapan internal. Serupa dengan itu, secara tidak kelihatan individu itu menunjuk pada dirinya sendiri mengenai diri atau identitas yang terkandung dalam reaksi-reaksi orang lain terhadap perilakunya. Maka, kondisi yang dihasilkan adalah konsep diri yang mencakup kesadaran diri yang di pusatkan pada diri sebagai objeknya.[63]

Isyarat sebagai simbol-simbol signifikan tersebut muncul pada individu yang membuat respon dengan penuh makna. Isyarat-isyarat dalam bentuk ini membawa pada suatu tindakan dan respon yang dipahami oleh masyarakat yang telah ada. Melalui simbol-simbol itulah maka akan terjadi pemikiran. Esensi pemikiran dikonstruksikan dari pengalaman isyarat makna yang terinternalisasi dari proses eksternalisasi sebagai bentuk hasil interaksi dengan orang lain. Oleh karena perbincangan isyarat memilih makna, maka stimulus dan respon memiliki kesamaan untuk semua partisipan.[64]

---

[63] Ida Bagus Irawan, *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, & Perilaku Sosial).* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 124

[64] Ambo Upe, *Tradisi Aliran Dalam Sosiologi Dari Filosofi Positivistik ke Post Positivistik,* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), hlm. 223

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. *Self* (Diri)

The self atau diri, menurut Mead merupakan ciri khas manusia. Yang tidak dimiliki oleh binatang. Diri adalah kemampuan untuk menerima diri sendiri sebagai sebuah objek dari perspektif yang berasal dari orang lain, atau masyarakat. Tapi diri juga merupakan kemampuan khusus sebagai subjek. Diri muncul dan berkembang melalui aktivitas interaksi sosial dan bahasa. Menurut Mead, mustahil membayangkan diri muncul dalam ketiadaan pengalaman sosial, karena itu bertentangan dengan konsep diri yang soliter dari *Cartesian Picture. The self* juga memungkinkan orang berperan dalam percakapan dengan orang lain karena adanya *sharing of symbol.* Artinya, seseorang bisa berkomunikasi, selanjutnya menyadari apa yang dikatakannya dan akibatnya mampu menyimak apa yang sedang dikatakan dan menentukan atau mengantisipasi apa yang akan dikatakan selanjutnya.

Mead menggunakan istilah *significant gerstures* (isyarat-isyarat yang bermakna) dan *significant communication* dalam menjelaskan bagai mana orang berbagi makna tentang simbol dan merefleksikannya. Ini berbeda dengan binatang, anjing yang mengonggong mungkin akan memunculkan reaksi pada anjing yang lain, tetapi reaksi itu hanya sekedar insting, yang tidak pernah diantisipasi oleh anjing pertama. Dalam kehidupan manusia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan mengantisipasi dan memperhitungkan orang lain merupakan ciri khas kelebihan manusia.

Jadi *the self* berkait dengan refleksi diri, yang secara umum sering disebut sebagai *self control* atau *self self monitoring.* Melalui refleksi diri itulah menurut Mead individu mampu menyesuaikan dengan keadaan dimana mereka berada, sekaligus menyesuaikan dari makna, dan efek tindakan yang mereka lakukan. Dengan kata lain orang secara tak langsung menetapkan diri mereka dari sudut pandang orang lain. Dari sudut pandang demikian orang memandang dirinya sendiri dapat menjadi individu khusus atau menjadi kelompok sosial sebagai suatu kesatuan.

Mead membedakan antara *"I"* (saya) dan *"me"* (aku). *I* (saya) merupakan bagian yang aktif dari diri (*the self)* yang mampu menjalankan perilaku. *"me"* atau aku, merupakan konsep diri tentang yang lain, yang harus mengikuti aturan main, yang diperbolehkan atau tidak. *I* atau saya memiliki kapasitas untuk berperilaku, yang dalam batas-batas tertentu sulit untuk diramalkan, sulit diobservasi, dan tidak terorganisir berisi untuk mpilahan perilaku bagi seseorang. Sedangkan *"me"* (aku) memberikan kepada *I* (saya) arahan berfungsi untuk mengendaliakan *I* (saya), sehingga hasilnya perilaku manusia lebih bisa diramalkan, atau setidak-tidaknya tidak begitu kacau. Karena itu dalam kerangka pengertian *the self* (diri), terkandung esensi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

interkasi sosial. Interkasi antara *"I"* (saya) dan *"me"* (aku). Disini individu secara interen mencerminkan proses sosial.

Seperti namanya, teori ini berhubungan dengan media simbol dimana interaksi terjadi. Tingkat kenyataan sosial yang utama yang menjadi pusat perhatian interaksi simbolik adalah pada tingkat mikro, termasuk kesadaran subyektif dan dinamika interaksi antar pribadi.

Ternyata kita tidak hanya menanggapi orang lain, kita juga mempersepsi diri kita. Diri kita bukan lagi personal penanggap, tetapi personal stimulu sekaligus. Bagaimana bisa terjadi, kita menjadi subjek dan objek persepsi sekaligus? Diri *(self)* atau kedirian adalah konsep yang sangat penting bagi teoritisi interaksi simbolik. Rock menyatakan bahwa "diri merupakan skema intelektual interaksionis simbolik yang sangat penting. Seluruh proses sosiologis lainnya, dan perubahan di sekitar diri itu, diambil dari hasil analisis mereka mengenai arti dan organisasi.[65]

Mead menyadari bahwa manusia sering terlibat suatu aktivitas yang didalamnya terkandung konflik dan kontradiksi internal yang mempengaruhi perilaku yang diharapkan. Mereka menyebut "konflik intrapersonal", yang mengambarkan konflik antara nafsu, dorongan dan lain sebagainya dengan keinginan yang terinternalisasi. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan *self* yang juga mempengaruhi konflik intrapersonal,

[65]*Ibid*, hlm. 285

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diantaranya adalah posisi sosial. Orang yang mempunyai posisi tinggi cenderung mempunyai harga diri dan citra diri yang tinggi selain mempunyai pengalaman yang berbeda dari orang dengan posisi sosial berbeda.[66]

c. *Society* (Masyarakat)

Pada tingkat paling umum, Mead menggunakan istilah masyarakat *(society)* yang berarti proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Masyarakat penting perannya dalam membentuk pikiran dan diri. Di tingkat lain, menurut Mead masyarakat mencerminkan sekumpulan tanggapan terorganisir yang diambil alih oleh individu dalam bentuk "aku" (*me*). Menurut pengertian individual ini masyarakat mempengaruhi mereka, memberi mereka kemampuan melaluli kritik diri, untuk mengendalikan diri mereka sendiri. Sumbangan terpenting Mead tentang masyrakat, terletak dalam pemikirannya mengenai pikiran dan diri.

Pada tingkat kemasyarakatan yang lebih khusus, Mead mempunyai sejumlah pemikiran tentang pranata sosial. Secara luas, Mead mendefinisikan pranata sebagai "tanggapan bersama dalam komunitas" atau "kebiasaan hidup komunitas" secara lebih khusus, ia mengatakan bahwa, keseluruhan tindakan komunitas tertuju pada individu berdasarkan keadaan tertentu menurut cara yang sama,

[66] Sindrung Haryanto, *Spektrum Teori Sosial Dari Klasik Hingga Postmodern*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2012), hlm. 78-79

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdasarkan keadaan itu pula, terdapat respon yang sama dipihak komunitas. Proses ini disebut pembentukan pranata.

Pendidikan adalah proses internalisasi kebiasaan bersama komunitas kedalam diri aktor. Pendidikan adalah proses yang esensial karena menurut pandangan Mead, aktor tidak mempunyai diri dan belum menjadi anggota komunitas sesungguhnya sehingga mereka tidak mampu menanggapi diri mereka sendiri seperti yang dilakukan komunitas yang lebih luas. Untuk berbuat demikian, aktor harus menginternalisasikan sikap bersama komunitas.

Namun, Mead dengan hati-hati mengemukakan bahwa pranata selalu menghancurkan individualis atau melumpuhkan kreativitas. Mead mengakui adanya pranata sosial yang "menindas, stereotip, ultrakonservatif" yakni, yang dengan kekakuan, ketidakluturan, dan ketidakprogresifannya menghancurkan atau melenyapkan individualitas. Menurut Mead, pranata sosial seharusnya hanya menetapkan apa yang sebaiknya dilakukan individu dalam pengertian yang sangat luas dan umum saja, dan seharusnya menyediakan ruang yang cukup bagi individualitas dan kreativitas. Disini Mead menujukan konsep pranata sosial yang sangat modern, baik sebagai pemaksa individu maupun sebagai yang memungkinkan mereka untuk menjadi individu yang kreatif.[67] Dalam konsep teori Herbert Mead tentang interksionisme simbolik

[67] Ambo Upe, *Tradisi Aliran Dalam Sosiologi Dari Filosofi Positivistik ke Post Positivistik*,...hlm. 287-288

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdapat prinsip-prinsip dasar yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Manusia dibekali kemampuan berpikir, tidak seperti binatang.
2) Kemampuan berpikir ditentukan oleh interaksi sosial individu.
3) Dalam berinteraksi sosial, manusia belajar memahami simbol-simbol beserta maknanya yang memungkinkan manusia untuk memakai kemampuan berpikirnya.
4) Makna dan simbol memungkinkan manusia untuk bertindak (khusus dan sosial) dan berinteraksi.
5) Manusia dapat mengubah arti dan simbol yang digunakan saat berinteraksi berdasar penafsiran mereka terhadap situasi.
6) Manusia berkesempatan untuk melakukan modifikasi dan perubahan karena berkemampuan berinteraksi dengan diri yang hasilnya adalah peluang tindakan dan pilihan tindakan.
7) Pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan akan membentuk kelompok bahkan masyarakat. Pada intinya perhatian utama dari interaksi simbolik adalah tentang terbentuknya kehidupan bermasyarakat melalui proses interaksi serta komunikasi antar individu dan antar kelompok dengan dengan menggunakan simbol-simbol yang dipahami melalui proses belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film drama Indonesia dengan judul Sokola Rimba. Deskripsi data yang terkait dalam subjek penelitian ini meliputi komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba. Sedangkan objek penelitiannya adalah analisis teks media yang meliputi gambar (*visual*), suara (*audio*) pada film Sokola Rimba. Semua itu akan dimunculkan sesuai dengan analisis semiotika Roland Barthes.

a. Profil Film Sokola Rimba

Miles Film mempersembahkan sebuah film dari sutradara Riri Riza dan di produseri oleh Mira Lesmana. Diangkat dari buku Sokola Rimba serta pengalaman Butet Manurung di hutan Bukit Duabelas Jambi. Sokola Rimba dibintangi oleh Prisia Nasution sebagai Butet Manurung serta anak-anak rimba dari hutan Bukit Duabelas Jambi.

Miles Film selalu tertarik dengan kehidupan orang-orang Indonesia yang jarang terpotretkan. Melalui film ini akan membawa kisah-kisah hidup orang-orang Indonesia terutama di kalangan hidup orang rimba. Masyarakat dari orang-orang rimba yang bisa dibilang “terpinggirkan” dan mereka adalah minoritas. Mereka mempunyai persoalan-persoalan yang tidak diketahui oleh banyak orang. Menariknya lagi ada seorang perempuan yang memberikan perhatiannya kepada orang-orang rimba dan berbeda dengan kebanyakan guru. Tidak sekedar mengajar namun bersatu dan mempelajari betul bagaimana kehidupan orang-orang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rimba sehingga ia tahu bahwa kebutuhan orang rimba tidak seperti kebutuhan kebanyakan orang dalam edukasi. Kisah ini merupakan perpaduan yang menarik menceritakan *forest people* di Jambi dan seorang tokoh perempuan yang kemudian bisa membawa cerita orang rimba ke masyarakat luas dan tentunya masalah-masalah yang mereka hadapi sekaligus kultur dan kehidupan orang rimba sehari-hari.

Butet Manurung menulis buku Sokola Rimba di tahun 2007 yang isinya pengalaman Butet bersama orang rimba sejak tahun 1999. Kemudian buku itu diterbitkan dalam bahasa Inggris juga. Riri Riza merupakan salah satu *endorse* untuk komentar di buku. Butet memiliki tujuan dalam bukunya supaya masyarakat dapat memahami itu, namun ada cara yang lebih tepat dari dari buku yaitu film.

Skenario ditulis sendiri oleh Riri Riza berdasarkan pada penelitian-penelitian dan riset sebelumnya tentang bagaimana berkomunikasi dengan orang rimba. Kisah tentang hubungan Butet dengan seorang anak rimba yang diambil dari beberapa kisah yang ditulis di buku. Anak itu bernama Nyungsang Bungo, seorang anak yang tinggal di hilir sungai Makekal kawasan taman nasional Bukit Duabelas. Seorang anak dari sebuah rombong yang belum pernah tersentuh oleh kerja, fasilitasi, orang rimba yang dikerjakan Butet bersama organisasinya di masa itu. Kisah ini berlanjut bagaimana Butet menghadapi berbagai tantangan baik dari dalam dirinya maupun dari dalam lingkungannya sendiri untuk bisa meneruskan keinganan dari Nyungsang Bungo yang ingin sekali belajar dan membaca.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 3.1

Poster Film Sokola Rimba

Sutradara	: Riri Riza
Produser	: Mira Lesmana
Pemeran	: Prisia Nasution
	Rukman Rosadi
	Nadhira Suryadi
	Nyungsang Bungo
Distributor	: Visi Lintas Films
Tanggal rilis	: 21 November 2013
Durasi	: 90 menit
Bahasa	: Indonesia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Film Sokola Rimba mendapat penghargaan sebagai film terbaik piala Maya 2013, pemeran utama wanita terfavorit *Indonesia Movie Awards 2014* dan nominasi pemeran anak terbaik *IndonesiaMovie Awards2014*.[68]

Film Sokola Rimba ini berjenis film fiksi-dokumenter dimana kisah ini diambil dari kisah nyata pengalaman seorang tokoh Butet kemudian digabungkan dengan cerita rekaan di luar kejadian untuk menambah problematika, konflik secara klimaks yang tidak hanya menghadirkan bagaimana usaha Butet memberantas buta huruf di hutan bukit Duabelas Jambi dengan pengusiran, ancaman dan sebagainya, namun juga untuk memberikan efek yang lebih dalam di film tersebut.

b. Sinopsis Film Sokola Rimba

Indonesia pasca reformasi, setelah hampir tiga tahun bekerja di sebuah lembaga konservasi di wilayah jambi, Butet Manurung (Prisia Nasution) telah menemukan hidup yang diinginkannya, mengajarkan baca tulis dan menghitung kepada anak-anak masyarakat suku anak dalam, yang dikenal sebagai orang rimba, yang tinggal di hulu sungai Makekal di hutan Bukit Duabelas.

Hingga suatu hari Butet terserang demam malaria di tengah hutan, seorang anak tak dikenal datang meneyelamatkannya. Nyungsang Bungo nama anak itu, berasal dari hilir sungai Makekal, yang jaraknya sekitar 7 jam perjalanan untuk bisa mencapai hulu sungai, tempat

[68] www.wikipedia.id, diakses tanggal 27 februari 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Butet mengajar. Diam-diam Bungo telah lama memperhatikan Ibu guru Butet mengajar membaca. Ia membawa segulung kertas perjanjian yang telah di 'cap jempol' oleh kepada adatnya, sebuah surat persetujuan orang desa mengeksploitasi tanah adat mereka. Bungo ingin belajar membaca dengan Butet agar dapat membaca surat perjanjian itu.

Pertemuan dengan Bungo menyadarkan Butet untuk memperluas wilayah kerjanya ke arah hilir sungai Makekal. Namun keinginannya itu tidak mendapatkan restu baik dari tempatnya bekerja, maupun dari kelompok rombong Bungo yang masih percaya bahwa belajar baca tulis bisa membawa malapetaka bagi mereka.

Namun melihat keteguhan hati Bungo dan kecerdasannya membuat Butet mencari segala cara agar ia bisa tetap mengajar Bungo, hingga malapetaka yang ditakuti oleh Kelompok Bungo betul-betul terjadi. Butet terpisahkan dari masyarakat Rimba yang dicintainya.

B. Deskripsi Data Penelitian

Dalam deskripsi data penelitian, peneliti akan menjelaskan dan menjawab apa yang menjadi fokus penelitian. Dengan menggunakan model signifikasi dua tahap Roland Barthes. Peneliti akan menjabarkan data *visual* (gambar dan adegan) dan *audio* (suara) tiap *scene* serta dialog dalam *scene* yang ada dalam film Sokola Rimba. Kemudian mencari penanda dan petanda. Lalu makna denotasi dan konotasi yang ada dalam pilihan *scene* tersebut untuk menemukan komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba. Konteks makna konotasinya ialah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang didominasi dalam *scene* yang menunjukkan hal tersebut. Metode pembelajaran sangat berbeda dengan sekolah biasanya. Strategi belajar juga berbeda sesuai latarbelakang sosial budaya.

1. *Scene* 1

Tabel 3. 1

Visual	Dialog
1 2 	Butet: "Tarik garis ke bawah. Coba tulis 'J' tulis 'J'" Butet: "Aduh Nengkabau! Potong saja aku dengan parang, jika kamu nakal begini! Kemari!"
Shot: *Medium close up*; *Full shot*	
Time: 00:05:30-00:06:06 (36 detik)	
Audio: *Sound Forest*, musik latar khas daerah	
Penanda Denotatif	
Pada gambar 1 Butet tampak ikut memegang pensil yang ada ditangan muridnya agar muridnya mengikuti gerakan tangan Butet menulis huruf 'J'. Sedang pada gambar 2 Butet meneriaki Nengkabau dengan dialog Butet: "Aduh Nengkabau! Potong saja aku dengan parang, jika kamu nakal begini! Kemari!"	
Petanda Denotatif	
Butet mangajari muridnya dengan teliti dan sabar serta tidak segan-segan memberi sebuah ancaman kepada muridnya jika susah diajak belajar karena sibuk bermain-main saja.	
Tanda Denotatif	
Dalam proses pembelajaran Butet berusaha memberikan contoh dengan baik dan teliti, Butet juga tidak ingin murid-muridnya berhenti belajar.	
Penanda Konotatif	
Butet menuntun muridnya menulis huruf 'J' dengan begitu	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

muridnya akan lebih cepat menggerakkan dan mengahafalkan pola menulis huruf 'J'. Parang merupakan simbol ancaman dimana benda tersebut identik dengan benda tajam yang biasa digunakan orang rimba untuk berburu.
Penanda Konotatif
Butet berlaku sedikit keras ketika Nengkabau tidak serius belajar karena bermain-main. Mengajari muridnya dengan sangat hati-hati dan telaten supaya pola pengajaran Butet mudah diterima.
Tanda Konotatif
Pola pengajaran Butet terhadap terhadap anak-anak rimba tidak di sama-ratakan. Masing-masing target muridnya memiliki pola belajar yang berbeda-beda. Pada murid yang menurut dan serius butet mengajar dengan telaten dan sabar. Berbeda dengan Nengkabau yang aktif dan cenderung berontak, Butet bersikap tegas dan sedikit mengancam supaya Nengkabau mau belajar.

2. *Scene* 2

Tabel 3. 2

Visual	Dialog
1 2 	Butet: "Dua puluh dikurang tujuh?" Anak rimba: "13" Butet: "Tiga belas kali dua?" Anak rimba: "24?, 26" Butet: "Dua enam dibagi dua lagi?" Anak rimba: "13" Butet: "Betul, empat dua dibagi dua?" Anak rimba: "21" Butet: "Ya, hebat"
Shot: *Medium shot*; *full shot*	
Time: 00:06:07 -00:06:29 (18 detik)	
Audio: *Sound forest*	
Penanda Denotatif	
Butet berjalan-jalan di hutan bersama anak-anak rimba sembari melontarkan pertanyaan berhitung. Butet: "Dua enam dibagi dua lagi?" Anak rimba: "13" Butet: "Betul, empat dua dibagi dua?"	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anak rimba: “21” Butet: “Ya, hebat”
Petanda Denotatif
Butet sedang mengajari anak-anak rimba berhitung matematika dengan santai di tengah hutan sambil bermain-main.
Tanda Denotatif
Butet tetap melakukan proses pembelajaran meski tidak di kelas (di tempat), ia melakukannya dengan bermain dan berjalan-jalan di hutan.
Penanda Konotatif
Dari respon Butet terhadap jawaban Nengkabau, Butet memiliki kesan memotivasi anak-anak Beindah agar terus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang Butet tanyakan sehingga akan lebih terlatih dalam berhitung cepat.
Petanda Konotatif
Mengajari anak rimba berhitung lebih mudah dilakukan dibanding belajar ilmu pengetahuan atau membaca saat bermain-main di hutan.
Tanda Konotatif
Pola pengajaran santai Butet, yaitu dengan mangajak anak-anak rimba jalan-jalan ke hutan sambil memberikan pertanyaan perkalian dan pembagian seolah sedang melakukan permainan. Pola tersebut dilakukan supaya suasana belajar tidak membosankan. Serta pujian Butet terhadap murid rimba yang berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat merupakan salah satu stimulus agar murid merasa senang dan tetap bersemangat menjawab.

3. *Scene* 3

Tabel 3. 3

Visual	Dialog
1 2	Anak rimba: “Kau yang kemari membantu Ibu Guru? Kau dari rombong mana?. Kalau mau belajar datang saja.” Butet: “Siapa nama kau? Siapa nama Tumenggung kau?” Bungo: “Aku dari Makekal Hilir. Nama Tumenggungku Belaman Badai. Namaku Nyungsong Bungo.” (Nyungsang Bungo

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

 3 	membawa kertas yang disembunyikan dibelakang tubuhnya) Beindah: “Penyakit Hilir telah datang ke sini.”
Shot: *Medium shot; Medium Close Up, Knee shot*	
Time: 00:09:21-00:09:47 (26 detik)	
Audio: *Sound forest*, musik latar menegangkan	
Penanda Denotatif	
Butet bertanya kepada anak rimba yang asing baginya: “Siapa nama kau? Siapa nama Tumenggung kau?”	
Petanda Denotatif	
Butet mencoba mendekati Nyungsang Bungo untuk dapat bergabung dalam belajar dengannya.	
Tanda Denotatif	
Butet ingin semua anak-anak rimba mendapatkan pendidikan, tidak hanya dari beberapa rombong dari hulu saja, tetapi dari hilir pula ia ingin sekali mengajar anak-anak rimba tersebut.	
Penanda Konotatif	
Butet ingin mengatahui siapa anak rimba yang diam-diam memperhatikannya selama ini.	
Petanda Konotatif	
Butet mengetahui bahwa gelagat dari Bungo yaitu ingin ikut belajar bersamanya.	
Tanda Konotatif	
Butet berusaha mendekati Bungo dengan menanyakan nama dan asalnya bermaksud agar ia bisa mengajak Bungo yang terlihat ingin sekali belajar kepadanya.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. *Scene* 4

Tabel 3. 4

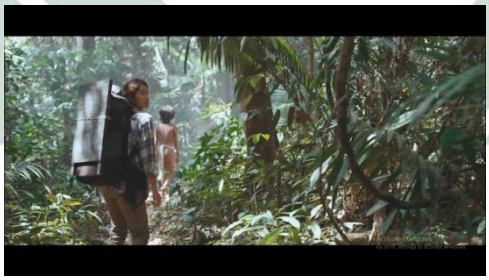
Visual	Dialog
1 2 3 	Anak rimba: “Sekarang, sepuluh dikurangi tiga berapa?” Beindah: “Enam” Nengkabau: “Raja penyakit! Payah sekali! Bu Guru anak ini payah sekali!” Butet: “Ini ada sepuluh biji karet ya, lalu aku ambil tiga, berapa sisanya?” Beindah: “tiga, empat, lima, enam, tujuh!” Nengkabau, Butet, dkk: “Hebat!” Butet: “Lihat sini Beindah. Nah, tadi sudah kita coba hitung bersama. Sekarang kau coba sendiri. Sepuluh dikurangi tiga” Beindah: “Delapan!” Nengkabau dkk: “Ya ampun, payahnya! Raja penyakit, payahnya anak ini!”
Shot: *Close up*; *long shot*; *medium shot*	
Time: 00:10:36-00:11:07 (31 detik)	
Audio: *Sound forest*	
Penanda Denotatif	
Butet bermain dengan biji-biji buah sebagai perumpamaan dalam berhitung. Anak rimba: “Sekarang, sepuluh dikurangi tiga berapa?” Beindah: “Enam” Butet: “Ini ada sepuluh biji karet ya, lalu aku ambil tiga, berapa sisanya?” Beindah: “tiga, empat, lima, enam, tujuh!”	
Petanda Denotatif	
Butet menggunakan pola pengajaran dengan biji karet agar mudah dihitung langsung apabila di tambah atau dikurangi dan akan jauh lebih mudah.	
Tanda Denotatif	
Butet mengajari anak-anak rimba dengan sistem yang akan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disukai oleh mereka, agar tidak membosankan berhitung angka di kelas.
Penanda Konotatif
Sepuluh biji karet digunakan sebagai media belajar berhitung.
Petanda Konotatif
Biji karet mudah didapatkan di hutan bukit Duabelas.
Tanda Konotatif
Yang dilakukan Butet ialah untuk mempermudah Beindah dalam berhitung. Dengan pola pengajarannya, Butet menerapkan biji-bijian yang ada dalam kegiatan sehari-hari sebagai perumpamaan dalam membantu Beindah berhitung, selain itu biji-bijian ini mudah didapatkan di hutan rimba.

5. *Scene* 5

Tabel 3. 5

Visual	Dialog
1 2 	Beindah: "Ibu guru aku sudah latihan. Sekarang aku pintar membaca." Butet: "Sungguh? Coba bagaimana membaca 'rusa'?" Beindah: "R-U-S-A" Butet: "Ya, hebat" Butet: "Beindah, turun! Aku hitung sampai tiga ya. Satu, dua, Beindah" Butet: "Bagaimana membaca 'Beruang besar sedang bermain'?" Beindah: "Raja penyakit! Aku tidak bisa"
Shot: *extreme long shot*; *knee shot*	
Time: 00:18:28-00:19:24 (56 detik)	
Audio: Musik latar khas daerah	
Penanda Denotatif	
Di sebuah hutan Butet, Nengkabau dan Beindah melakukan perjalanan dan mencoba belajar mendikte kata. Butet: "Sungguh? Coba bagaimana membaca 'rusa'?" Beindah: "R-U-S-A" Butet: "Ya, hebat" Butet: "Bagaimana membaca 'Beruang besar sedang	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain'?" Beindah: "Raja penyakit! Aku tidak bisa"
Petanda Denotatif
Butet melakukan proses belajar mengajar tidak hanya saat jam belajar saja, namun kapanpun ia dapat melakukan proses pembelajaran meski tidak formal.
Tanda Denotatif
Dalam melakukan perjalanan, Butet tetap bisa mengajar dan anak-anak rimba tetap bisa mendapatkan ilmunya.
Penanda Konotatif
Butet mengajari Beindah mendikte kata 'RUSA' dimana kata tersebut merupakan salah satu hewan yang sering ditemukan di hutan, sehingga ia akan lebih mudah memahami apa-apa saja yang menjadi kebiasaan atau hal-hal yang sudah ia kenal.
Petanda Konotatif
Tidak ada batasan waktu untuk belajar, dimanapun dan kapanpun belajar tetap bisa dilakukan.
Tanda Konotatif
Butet mendikte anak-anak rimba dengan mengambil contoh hal-hal yang ada disekitarnya, seperti binatang agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak rimba. Bermain dengan belajar menjadikan suasana belajar tidak terasa membebankan dan cenderung santai. Namun tidak luput, jika sudah kelewatan dalam bermain dan asyik dengan dirinya sendiri, Butet tidak segan-segan menegur dan menyuruh muridnya untuk kembali belajar sambil melanjutkan perjalanan.

6. *Scene* 6

Tabel 3. 6

Visual	Dialog
1 	Butet: "Uyy" (memanggil/menyapa) Penduduk rombong Belaman Badai: "Siapa? Ada orang disana?" Butet: "Aku Butet. Guru Butet dari Makekal Hulu" Penduduk rombong Belaman Badai: Tumengung sedang tidak ada" Butet: "Iya, kawan" Penduduk rombong Belaman Badai: "Nanti kami panggilkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2 3 4 	Tumenggung. Tunggulah” Butet: “Iya” VO Butet: Kepekaan diperlukan untuk mendekati rombong orang rimba pertama kali. Dunia terbuka terkadang terlalu mengejutkan bagi mereka. Aku selalu berupaya merasakan apakah kehadiranku ini diharapkan atau tidak. Aku yakin inilah rombong Nyungsang Bungo. Tumenggung Belaman Badai: “Apa tujuan Ibu datang kemari?” Butet: “Aku datang dari Hulu. Aku bekerja pada Wanaraya, di Bangko. Aku belajar dengan anak-anak di Makekal Hulu” Tumenggung Belaman Badai: “Siapa nama Ibu?” Butet: “Aku Butet. Aku teman cerita anak-anak, agar mereka punya kegiatan yang lain, tidak bermain-main saja. Anak-anak senang bercerita denganku. Ini Beindah, yang itu Nengkabau, mereka membantuku.” Tumenggung Belaman Badai: “Kalian tunggu di sini.” Butet: “Iya”
Shot: *Full shot*; *knee shot*	
Time: 00:26:54-00:29:41 (2 menit 47 detik)	
Audio: *Sound forest*	
Penanda Denotatif	
Butet mengunjungi rombong tumenggung Belaman Badai namun tidak bertemu kepala sukunya. Ia diminta agar menunggu hingga tumenggung Belaman Badai datang menemui Butet. Butet memperkenalkan diri dan memberitahu maksud dan tujuannya	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

datang ke rombong di hilir sungai Makekal dengan membawa beberapa bahan makanan dan rokok. Butet bercerita sedikit tentang dirinya. “Aku Butet. Aku teman cerita anak-anak, agar mereka punya kegiatan yang lain, tidak bermain-main saja. Anak-anak senang bercerita denganku. Ini Beindah, dan yang satu itu Nengkabau, mereka yang membantuku.” Butet membawa beberapa bahan pangan serta melakukan interaksi dengan jarak yang agak jauh dan dengan berjongkok.
Petanda Denotatif
Butet mencoba melakukan pendekatan kepada rombong Belaman Badai agar diterima masuk untuk mengajar disana.
Tanda Denotatif
Dalam konteks ini pendekatan dilakukan dengan membawa beberapa oleh-oleh atau bahan pangan yang ditujukan untuk rombong Belaman Badai sebagai permulaan agar kedatangannya disambut dengan baik.
Penanda Konotatif
Dengan memperkenalkan diri dan memberikan sedikit cerita tentang Butet. Butet mengaharapkan agar rombong Tumenggung Belaman Badai tidak berpikir negatif atas kedatangannya.
Petanda Konotatif
Butet mengonsep dirinya agar ia mampu mepengaruhi rombong Tumenggung Belaman Badai supaya apa yang diinginkan untuk mengajari anak-anak rimba baca tulis terealisasikan.
Tanda Konotatif
Butet ingin mengajar pada rombong Tumenggung Belaman Badai. Ia memiliki kewajiban untuk mengajari anak-anak rimba, tidak hanya kelompok rimba dari hulu saja melainkan dari hilir juga harus mendapatkan pendidikan.

7. *Scene* 7

Tabel 3. 7

Visual	Dialog
1 	Nengkabau: “Kami telah berjalan selama lima hari, dari Makekal Hulu. Pernah ada guru yang sampai kesini? Kami juga bertemu penebang liar jauh di sana” Bungo: “Ibu guru, itu ada Pico, Nutul, Bedundang. Mereka juga mau ikut belajar A-B-C-D-E-F-G” Tumenggung Belaman

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2 3 	Badai: “Bu guru, kalian boleh masuk ke rumah kami.”
Shot: *Full shot*; *Medium shot*; *Medium close up*	
Time: 00:30:58-00:31:27 (29 detik)	
Audio: *Sound forest*	
Penanda Denotatif	
Butet harus menunggu hingga semalaman di dekat wilayah rombong tumenggung Belaman Badai berada. Hingga pagi tiba, ia dikejutkan oleh anak-anak rimba yang menemuinya di tempatnya, Beindah dan Nengkabau bermalam. Nengkabau: “Kami telah berjalan selama lima hari, dari Makekal Hulu. Pernah ada guru yang sampai kesini? Kami juga bertemu penebang liar jauh di sana” Bungo: “Ibu guru, itu ada Pico, Nutul, Bedundang. Mereka juga mau ikut belajar A-B-C-D-E-F-G” Butet pun tersenyum mendengarnya.	
Petanda Denotatif	
Anak-anak rimba dari rombong Tumenggung Belaman Badai menginginkan Butet mengajar di tempatnya. Dan Butet sangat menyetujuinya.	
Tanda Denotatif	
Butet diijinkan masuk untuk mengajar oleh anak-anak rimba dari rombong Tumenggung Belaman Badai.	
Penanda Konotatif	
Butet rela berjuang dan menunggu tanpa kepastian hingga semalaman dengan mendirikan tenda yang tidak jauh dari tempat rombong tumenggung Belaman Badai berada untuk mendapatkan jawaban atas ijin mengajar disana.	
Petanda Konotatif	
Anak-anak rimba dari rombong tumenggung Belaman Badai ingin belajar dengan Butet, dan Butet senang sekali terhadap keinganan anak-anak rimba yang ingin belajar baca tulis.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tanda Konotatif
Rombong tumenggung Belaman Badai memberikan kesempatan kepada Butet untuk mengajar di tempatnya.

8. *Scene* 8

Tabel 3. 8

Visual	Dialog
1 2 3	Butet: "Ini huruf 'A' ini 'I', lalu ini 'U'. lalu aku tambahkan 'B'. Lalu 'B' dengan 'A' BA"
Shot: *Medium shot; Medium close up; Medium long shot*	
Time: 00:32:20-00:32:42 (22 detik)	
Audio: *Sound forest*	
Penanda Denotatif	
Butet: "Ini huruf 'A' ini 'I', lalu ini 'U'. lalu aku tambahkan 'B'. Lalu 'B' dengan 'A' BA"	
Petanda Denotatif	
Butet mengajari anak-anak rimba dari rombong Tumenggung Belaman Badai dengan sabar dan telaten seperti kala ia mengajar di hulu.	
Tanda Denotatif	
Butet selalu senang mengajari anak-anak rimba belajar mulai dari	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

huruf vokal hingga konsonan sampai bisa dibaca menjadi kata.
Penanda Konotatif
Huruf-huruf vokal lebih dulu diajarkan untuk mempermudah membaca dan mengingat bahwa huruf vokal akan menjadi huruf yang memiliki bunyi yang sama apabila digabungkan dengan huruf konsonan kemudian dari huruf konsonan dipilihlah huruf 'B' yang dekat dengan huruf 'A' dimana huruf tersebut merupakan *alphabet* pertama dalam 26 huruf di dunia.
Petanda Konotatif
Butet mengingkan anak-anak rimba dapat memahami apa yang telah ia sampaikan, meskipun membutuhkan waktu yang cukup lama.
Tanda Konotatif
Mengajar ialah suatu hal yang menyenangkan bagi Butet, karena ilmu atau pesan yang ia sampaikan dapat diterima dengan sangat baik dan itu membuat ia bangga atas dirinya. Huruf-huruf vokal lebih dulu diajarkan untuk mempermudah membaca dan mengingat bahwa huruf vokal akan menjadi huruf yang memiliki bunyi yang sama apabila digabungkan dengan huruf konsonan.

9. *Scene* 9

Tabel 3. 9

Visual	Dialog
1 2 	Butet: "R-U-S-A"
Shot: *Full shot*; *medium close up*	
Time: 00:33:57-00:34:06 (9 detik)	
Audio: *Sound forest* disusul musik latar khas daerah	
Penanda Denotatif	
Di rombong tumenggung Belaman Badai. Butet mulai mengajar di	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tempat yang sudah dibuatkan oleh anak-anak rimba. Mendikte anak-anak dari huruf per huruf sambil memperhatikan mereka menulis. Butet: “R-U-S-A” dengan background suasana hutan yang sunyi dan suara alam.
Petanda Denotatif
Anak-anak rimba belajar dengan tenang di kelas yang telah dibuat oleh anak-anak rimba rombong Tumenggung Belaman Badai.
Tanda Denotatif
Anak-anak rimba merasa nyaman diajar oleh Butet, mereka tampak antusias menuliskan apa yang Butet katakan.
Penanda Konotatif
Anak-anak rimba dari rombong tumenggung Belaman Badai sampai membuatkan tempat demi kenyamanan belajar.
Petanda Konotatif
Anak-anak rimba yang baru mengenal Butet dan dengan gaya pengajaran Butet, mereka terlihat serius dalam belajar, apalagi itu adalah sesuatu yang baru untuk mereka kenal.
Tanda Konotatif
Anak-anak rimba mulai dapat memahami sedikit demi sedikit apa yang diajarkan Butet, dengan suasana yang mendukung proses belajar mengajar dan keuletan Butet dalam pengajarannya.

10. *Scene* 10

Tabel 3. 10

Visual	Dialog
1 2 	Butet: “J-A ja. Ini ‘B’ dengan ‘U’”
Shot: *Medium shot; Medium close up*	
Time: 00:34:19-00:35:00 (41 detik)	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Audio: *Sound forest*
Penanda Denotatif
Terlihat Butet mengajari anak rimba dengan senyum dan tawa. Sedangkan anak-anak rimba memperhatikannya dengan sangat teliti. Butet: "J-A ja. Ini 'B' dengan 'U'"
Petanda Denotatif
Anak-anak rimba antusias belajar dengan Butet, Butet pun senang mangajari anak-anak rimba membaca.
Tanda Denotatif
Butet berhasil menciptakan kelas yang nyaman dan diterima oleh anak-anak rimba dengan baik.
Penanda Konotatif
Butet merasa bahagia dapat mengajar anak-anak rimba karena mereka sangat memperhatikan Butet menyampaikan ilmunya dengan sangat baik. Huruf yang diajarkan pun berkesinambungan, dimana huruf 'J' sudah dahulu diajarkan yang kemudian dilanjutkan dengan huruf vokal dan konsonan lainnya. Hal itu mempermudah mereka mengingat huruf-huruf yang diajarkan secara urut.
Petanda Konotatif
Butet memberikan suasana pengajaran yang menyenangkan, dengan memperkenalkan suku kata yang mudah terlebih dahulu.
Tanda Konotatif
Butet mengajari anak rimba dengan ramah, terlihat dari senyum yang dikeluarkan saat anak-anak rimba antusias mendengarkan Butet mengajari membaca huruf dan kata. Hal ini dimaksudkan agar Butet semakin dekat dan akrab dengan anak-anak rimba, sehingga mereka merasa nyaman dalam belajar dan tidak ada rasa ketakutan lagi dalam dirinya.

11. *Scene* 11

Tabel 3. 11

Visual	Dialog
1 	Bungo: "Ibu guru. Ibu guru, coba lihat ini. Aku sudah bisa menulis" Butet: "Betul, Bungo" Bungo: "Bu, aku ingin mencoba kata yang lain" Butet: "Ayo, sini. Kita coba yang lebih sulit, ya?. Coba kamu tulis Le-la-bi." Bungo: "el-ele" Butet: " Ya hebat. Lalu?"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2 3 	Bungo: “Le-la-bi” Butet: “Iya, hebat! Lalu, pe-ta-ni” Bungo: “Pe-ta-ni”
Shot: *medium shot*; *medium close up*; *medium long shot*	
Time: 00:37:22-0038:16 (1 menit 4 detik)	
Audio: *Sound forest*	
Penanda Denotatif	
Nyungsang Bungo menghampiri Butet yang tengah tertidur. Butet: “Ayo, sini. Kita coba yang lebih sulit, ya?. Coba kamu tulis Le-la-bi.” Bungo: “el-ele” Butet: “ Ya hebat. Lalu?” Bungo: “Le-la-bi” Butet: “Iya, hebat! Lalu, pe-ta-ni” Bungo: “Pe-ta-ni”	
Petanda Denotatif	
Butet mengajari dengan telaten dan sabar meski sudah waktunya istirahat. Ia senang muridnya datang untuk belajar kepadanya.	
Tanda Denotatif	
Butet tetap menerima muridnya yang ingin belajar meski sudah malam dan mengurangi jatah istirahat Butet.	
Penanda Konotatif	
Butet memberi contoh untuk menulis kata yang agak sulit, kata tersebut diambil jauh dari kehidupan anak-anak rimba. Maka dari itu kata tersebut dapat diartikan sebagai kata yang sulit dalam kehidupan orang rimba yang asing dengan berbagai macam kosakata di dunia.	
Petanda Konotatif	
Butet tidak ingin menjatuhkan keinginan Butet untuk terus belajar. Ia akan semakin meningkatkan semangat Butet dalam belajar.	
Tanda Konotatif	
Butet rela bangun dari tidur malamnya demi melihat Bungo yang senang belajar menjadi lebih pintar, dengan senang hati Butet	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajari Bungo tingkatan kata lain yang lebih sulit sampai ia mampu membaca dan menulisnya.

12. *Scene* 12

Tabel 3. 12

Visual	Dialog
1 2 	Butet: “Ayo, nengkabau akan membaca. Kalian semua bantu mengingatkannya, jika ada kata-kata yang sulit. Ayo Nengkabau!” Nengkabau: “suatu-hari-manis-di-ladang-se-men-ta-ra”
Shot: *medium shot; medium close up*	
Time: 00:53:22-00:53:36 (14 detik)	
Audio: -	
Penanda Denotatif	
Tampak Butet menyuruh Nengkabau membaca dengan didengar oleh anak-anak rimba lainnya.	
Petanda Denotatif	
Anak-anak rimba mendengar Nengkabau membaca dengan tujuan agar mereka bisa mendikte jika Nengkabau salah dalam pengucapan.	
Tanda Denotatif	
Butet melakukan pola pembelajaran dengan mengajarkan agar anak-anak rimba memahami suatu cerita yang dibaca oleh Nengkabau.	
Penanda Konotatif	
Nengkabau dilatih Butet untuk membaca sebuah cerita yang panjang.	
Petanda Konotatif	
Mendengarkan adalah suatu kegiatan yang dapat merangsang peka tidaknya seseorang terhadap pesan atau makna yang disampaikan.	
Tanda Konotatif	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Butet menggunakan pola dimana anak-anak muridnya dapat mengoreksi benar atau salah bacaan yang dibaca Nengkabau, dengan begitu murid-muridnya secara tidak langsung ikut belajar dan memahami apa yang Nengkabau baca dengan mendengarkan.

13. *Scene* 13

Tabel 3. 13

Visual	Dialog
1 2 	-
Shot: *Medium close up; Knee shot*	
Time: 00:55:01-00:55:18 (17 detik)	
Audio: Suara ayam berkokok, *sound forest*	
Penanda Denotatif	
Di rumah bu Pariyan, suara ayam berkokok, Butet terlihat tersenyum dan saat bertemu Nutul dan Nutul mengangguk kepada Butet.	
Petanda Denotatif	
Pagi telah tiba, Butet melihat Nutul bersama kelompoknya. Butet senang bertemu Nutul, begitupun Nutul.	
Tanda Denotatif	
Merupakan bentuk isyarat bahwa Butet menunjukkan pada Nutul bahwa ia akan tinggal di rumah bu Pariyan, jika ingin belajar, mereka bisa datang langsung ke rumah bu Pariyan.	
Penanda Konotatif	
Pagi adalah waktu yang baik untuk belajar. Dimana anggukan Nutul menandakan bahwa Nutul menangkap pesan yang dan menerima pesan Butet dengan baik.	
Petanda Konotatif	
Butet merasa bahagia karena harapannya bertemu kelompok dari	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rombong tumenggung Belaman Badai, setidaknya untuk menyapaikan bahwa ia sekarang mengajar di rumah Bu Pariyan.
Tanda Konotatif
Butet berharap pada Nutul agar ia mau datang untuk belajar di rumah Bu Pariyan.

14. *Scene* 14

Tabel 3. 14

Visual	Dialog
1 2 3 	Butet: “Bungo. Ayo belajar”
Shot: *medium close up*; *knee shot;Full shot*	
Time: 00:55:49-00:56:43 (54 detik)	
Audio: Petikan gitar *mellow*	
Penanda Denotatif	
Di halaman rumah bu Pariyan, Butet bertemu Bungo dan berbicara dengan jarak yang agak jauh, sedang Bungo berdiri di balik pohon kelapa sawit. Butet: “Bungo. Ayo belajar”	
Petanda Denotatif	
Butet mengajak Bungo kembali belajar, tetapi tidak di hutan,	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melainkan di rumah Bu Pariyan.
Tanda Denotatif
Butet sangat berharap agar Bungo kembali belajar dengannya. Butet tidak mendapatkan ijin lagi mengajar di rombong tumenggung Belaman Badai. Sedang Bungo sedikit bersembunyi di balik pohon kelapa sawit, karena ragu-ragu hendak berbicara dengan ibu guru Butet. Bungo berada dalam kondisi ingin sekali belajar kembali.
Penanda Konotatif
Bungo menjaga jarak saat berinteraksi dengan Butet dikarenakan Bungo tidak ingin ketahuan oleh rombongnya bahwa ia ingin kembali belajar dengan Butet.
Petanda Konotatif
Butet mengajar dirumah Bu Pariyan sebab ia tidak dapat mengajar lagi di tempat rombong tumenggung Belaman Badai. Ia diusir dari rombong tumenggung Belaman Badai, sebab bagi rombong tumenggung Belaman Badai, mitos pensil adalah sebuah malapetaka.
Tanda Konotatif
Butet tahu keinginan Bungo untuk tetap terus belajar, mak dari itu Butet memberikan kesempatan dan mengajak Bungo kembali belajar tapi tidak dihutan melainkan di rumah Bu Pariyan.

15. *Scene* 15

Tabel 3. 15

Visual	Dialog
1	-
Shot: *Medium shot*	
Time: 00:56:44-00:56:59 (15 detik)	
Audio: Petikan gitar *mellow*	
Penanda Denotatif	
Butet memberikan buku dan pensil kepada Bungo. Dengan *background* musik petikan gitar akustik.	
Petanda Denotatif	
Butet ingin sekali Bungo belajar kembali.	
Tanda denotatif	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Butet memberi buku dan pensil agar Bungo dapat memulai kembali belajarnya.
Penanda Konotatif
Buku dan pensil merupakan media yang penting untuk belajar Bungo.
Petanda Konotatif
Butet mengetahui keinganan Bungo untuk belajar agar dapat membaca surat perjanjian dari pihak luar kepada rombongnya.
Tanda Konotatif
Buku dan pensil merupakan simbol motivasi yang diberikan Butet, agar Bungo lebih semangat belajar, meskipun dari rombongnya ia memiliki mitos bahwa pensil dan buku akan membawa malapetaka bagi keluarganya.

16. *Scene* 16

Tabel 3. 16

Visual	Dialog
1 2 	Nengkabau: “Sepuluh kuambil dua, berapa?” Beindah: “Delapan!” Nengkabau: “Kutambah dua?” Beindah: “Sepuluh!”
Shot: *Medium close up*; *medium shot*	
Time: 01:06:58-01:07:10 (12 detik)	
Audio: Musik latar khas daerah	
Penanda Denotatif	
Nengkabau dan Beindah berhitung dengan kapur tulis. Nengkabau: “Sepuluh kuambil dua, berapa?” Beindah: “Delapan!” Nengkabau: “Kutambah dua?” Beindah: “Sepuluh!”	
Petanda Denotatif	
Nengkabau mengajari Beindah berhitung menggunakan kapur	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan ulet.
Tanda Denotatif
Nengkabau ingin Beindah cepat bisa berhitung dan memudahkan jika menggunakan kapur (benda yang dapat langsung dihitung).
Penanda Konotatif
Nengkabau memiliki sepuluh kapur tulis sebagai media belajar berhitung untuk Beindah.
Petanda Konotatif
Beindah merupakan anak yang agak sulit belajar berhitung, maka dari itu Nengkabau menggunakan kapur tulis dimana benda ini dapat dihitung secara langsung apabila ditambah dan dikurangi.
Tanda Konotatif
Beindah adalah 'raja penyakit' dalam sebutan orang rimba, karena ilmu berhitung sulit sekali ditangkap oleh Beindah. Menghitung angka dengan perumpaan benda akan lebih mudah dilakukan bagi anak-anak rimba karena bisa dipraktekkan dan dihitung secara langsung. Dibandingkan harus hanya dengan membayangkan dan mengira saja.

17. *Scene* 17

Tabel 3. 17

Visual	Dialog
1 	Butet: "Ini ubi satu kilo, harganya dua ribu rupiah. Kalau kita beli hanya setengah kilo, berapa jadinya?" Bungo: "Seribu rupiah" Butet: "Iya, berikan uang ini padanya"
Shot: *Medium shot*	
Time: 01:07:11-01:07:19 (8 detik)	
Audio: Musik latar khas daerah	
Penanda Denotatif	
Butet dan anak-anak rimba belanja di pasar. Butet: "Ini ubi satu kilo, harganya dua ribu rupiah. Kalau kita beli hanya setengah kilo, berapa jadinya?" Bungo: "Seribu rupiah"	
Petanda Denotatif	
Butet mengajari anak-anak rimba berhitung dengan uang dan barang. Dengan mengajak mereka ke pasar, Butet ingin mereka memahami proses jual beli.	
Tanda Denotatif	
Butet ingin membuat anak-anak rimba pandai berhitung dengan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

uang dan barang atau bagaimana proses jual beli dalam pasar. Butet mengibaratkan perhitungan dengan jual beli bahan makanan di pasar dan juga uang yang harus dikeluarkan, tujuannya agar anak-anaknya tahu berapa uang yang dikeluarkan jika ubi hanya dibeli setengah kilo.
Penanda Konotatif
Pasar merupakan tempat yang tepat untuk mempraktekkan ilmu berhitung.
Petanda Konotatif
Di pasar berhitung tidak hanya menggunakan angka-angka satuan, melainkan dengan barang dan uang. Sehingga mereka dapat memahami apabila bagaimana proses jual beli menggunakan uang. Proses jual beli tidak hanya dilakakan dengan cara barter sama barang seperti adat istiadat mereka di hutan. Melainkan juga menggunkan mata uang.
Tanda Konotatif
Tidak hanya persoalan menghitung angka-angka saja. Tujuan dari proses berhitung itu sendiri di realisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

18. *Scene* 18

Tabel 3. 18

Visual	Dialog
1	Bungo: “Kawan, mari kita belajar”
Shot: *Knee shot*	
Time: 01:08:03-01:08:14 (11 detik)	
Audio: Musik latar khas daerah	
Penanda Denotatif	
Bungo mengajari teman-temannya membaca. Sedang Butet mangamati dari dekat dengan tersenyum. Bungo: “Kawan, mari kita belajar”	
Petanda Denotatif	
Butet bangga kepada Bungo yang telah pandai mengajari teman-temannya membaca. Begitupun Butet bangga kepada Bungo yang telah mampu mengajari teman-teman lainnya.	
Tanda Denotatif	
Butet berhasil menciptakan anak-anak rimba yang pandai.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Termasuk Bungo yang sekarang telah mampu mengajari teman-temannya.
Penanda Konotatif
Bungo mengajak teman-teman lainnya belajar bersamanya.
Petanda Konotatif
Rasa senang dialami oleh Butet dan Bungo karena belajar adalah suatu hal yang menyenangkan. Memberikan manfaat yang positif bagi anak-anak rimba yang tidak pernah mengenal pendidikan.
Tanda Konotatif
Segala hal yang Butet lakukan membuahkan hasil yang baik, Bungo semakin lancar membaca, hingga ilmu yang ditularkan Butet kepada Bungo, Bungo ajarkan kembali kepada teman-temannya.

19. *Scene* 19

Tabel 3. 19

Visual	Dialog
1 2 	Anak rimba: “Sebelas kurangi tiga?” Beindah: “Delapan” Nengkabau: “Dua belas dikurangi enam?” Beindah: “Enam” Anak rimba: “Delapan kurangi enam?” Beindah: “Dua” Anak rimba: “Sepuluh kurangi tujuh?” Beindah: “Tiga” Butet: “Jadi, sepuluh dikurangi tiga, berapa?” Beindah: “Tujuh” Butet: “Sungguh? Sepuluh dikurangi tiga?” Beindah: “Iya, tujuh” Nengkabau: “Ibu guru, sudah hebat anak ini” Bungo: “Iya. Ayo berikan tepuk tangan”
Shot: *Medium close up*; *Medium shot*	
Time: 01:08:36-01:09:04 (28 detik)	
Audio: Musik latar khas daerah	
Penanda Denotatif	
Butet dan anak-anak rimba memberikan beberapa pertanyaan	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berhitung kepada Beindah. Dan senyuman Butet ketika Beindah menjawab dengan benar. Serta tepuk tangan teman-teman beindah. Butet: “Jadi, sepuluh dikurangi tiga, berapa?” Beindah: “Tujuh” Butet: “Sungguh? Sepuluh dikurangi tiga?” Beindah: “Iya, tujuh” Nengkabau: “Ibu guru, sudah hebat anak ini” Bungo: “Iya. Ayo berikan tepuk tangan”
Petanda Denotatif
Butet dan anak-anak rimba ingin mengetahui perkembangan berhitung Beindah.
Tanda Denotatif
Butet bangga dengan perkembangan berhitung Beindah yang semakin lancar begitupun anak-anak rimba lainnya merasa senang.
Penanda Konotatif
Metode pengulangan, atau memberikan beberapa pertanyaan yang dibalik atau diulang-ulang atau ditekankan pada satu pertanyaan, agar Beindah hafal bagaimana cara berhitung. Butet dan teman-teman Beindah merasa bahagia melihat perkembangan beindah yang semakin pandai berhitung. Dan tepuk tangan mereka menjadikan motivasi Beindah untuk terus mencintai matematika.
Petanda Konotatif
Selama ini Beindah sangat lemah dalam pelajaran matematika. Bebarapa pertanyaan, dijawab dengan salah oleh Beindah. Hingga teman-teman menyebutnya sebagai ‘raja penyakit’.
Tanda Konotatif
Pola pengajaran Butet yang berulang-ulang kepada Beindah, maupun teman-teman Beindah mempu menjadikan Beindah semakin mudah menghitung penjumlahan ataupun pengurangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Berdasarkan beberapa data dari penelitian yang telah tersaji dalam bab sebelumnya, peneliti mulai menerapkan komunikasi persuasif dalam pembelajaran yang ada pada *scene* yang sudah diseleksi atas tanda-tanda yang ada pada *scene* film. Makna denotasi dan konotasi yang sesuai dengan kepentingan dan pencapaian tujuan ini digunakan, sementara tanda-tanda lain diabaikan. Yaitu dengan menyesuaikan gambaran dari proses pembelajaran pada film. Dari hasil penyajian data di bab sebelumnya, peneliti berhasil memperoleh penemuan penanda dan petanda komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba diantaranya sebagai berikut:

1. Penanda Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran pada Film Sokola Rimba

   Penanda komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimbayang dominan ialah melibatkan beberapa unsur komunikasi persuasif antara lain adanya *persuader* dimana dalam hal ini Butet adalah orang yang menyampaikan pesan dengan tujuan mempengaruhi sikap, pendapat dan perilaku seseorang, baik secara verbal maupun non verbal. Dalam film ini penanda digambarkan dengan perlakuan Butet saat mengajari anak-anak rimba menulis huruf dengan menuntun muridnya membentuk pola huruf.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penanda yang kedua pada komunikasi persuasif dalam pembelajaran ialah *persuade* dimana anak-anak rimba adalah sekelompok orang yang menjadi tujuan pesan disampaikan/disalurkan oleh *persuader* baik secara verbal maupun non verbal. Dalam film Sokola Rimba Beindah, Nengkabau, Bungo, Nutul dana anak-anak rimba lain ialah bentuk dari *persuade*, dimana mereka adalah penerima pesan. Seperti yang ada pada hampir semua *scene* dalam penyajian data anak-anak rimba adalah penerima pesan. Selain itu juga ada kelompok rombong tumenggung Belaman Badai yang menjadi tokoh penerima pesan dari Butet seorang *persuader*.

Unsur yang ketiga ialah umpan balik dan efek. Umpan balik merupakan jawaban atau reaksi yang datang dari pesan itu sendiri. Umpan balik ini meliputi dua aspek yaitu internal dan eksternal. Dalam umpan balik eksternal digambarkan ketika pesan yang disampaikan Butet kepada anak-anak rimbanya seperti memberikan pertanyaan berhitung dan reaksinya adalah anak-anak rimba dapat menjawab pertanyaan dari Butet dengan benar. Sedangkan umpan balik eksternal ada pada ketika Beindah tidak dapat menjawab pesan yang disampaikan oleh Butet, terlebih ia tidak memahami atau tidak sesuai keinginnya, sehingga menyebabkan reaksi Beindah menjawab dengan salah.

Penanda lainnya masuk ke dalam teknik komunikasi persuasif. Beberapa teknik komunikasi ini dominan dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba. Yang pertama ialah teknik asosiasi dimana teknik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penyampaian pesan komunikasi dengan cara menempatkan satu objek atau peristiwa yang sedang menarik perhatian komunikan. Penanda pada film ini dapat dilihat ketika Butet menggunakan satu papan. Penanda lainnya ialah ketika proses pembelajaran matematika Butet menggunakan biji karet begitupun Beindah menggunakan kapur tulis dalam belajar berhitung. Persuasif lainnya digambarkan ketika Butet membawa bahan makanan untuk rombong tumenggung Belaman Badai dan kegiatan berhitung di pasar untuk mengetahui proses jual beli.

Teknik yang kedua ialah teknik ganjaran. Penanda dari teknik ini ialah ketika Butet menyuruh Nengkabau untuk memotong dirinya jika Nengkabau nakal tidak mau belajar. Yang ketika penanda dari teknik tatanan, teknik ini ditunjukkan oleh materi yang diajarkan Butet yaitu dari huruf vokal terlebih dahulu kemudian ditambahkan huruf konsonan dengan *alphabet* yang urut dan runtut serta dengan mengambil kata yang mudah dipahami oleh anak-anak rimba, seperti ‘RUSA’, anak-anak rimba pasti mengerti dan mengetahui apa itu ‘RUSA’ karena ‘RUSA’ adalah hewan yang setiap hari mereka buru dihutan.

Dari data yang tersaji di bab sebelumnya, peneliti mendapatkan penanda pola komunikasi yaitu komunikasi dua arahyang dominan di dalam film Sokola Rimba yang dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dinamis antara guru dengan siswanya pada proses pembelajaran film Sokola Rimba. Dalam film Sokola Rimba

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi dua arah dapat ditunjukkan pada *scene* dimana Bungo mengajari anak-anak rimba yang lain untuk belajar, begitu juga Butet saat mengajari anak-anak rimba. Butet atau Bungo pemberi pesan sedang anak-anak rimba lainnya adalah penerima pesan.

Penanda lainnya pada komunikasi pembelajaran yang dominan ialah memiliki alat penarik perhatian sebagai suatu prinsip komunikasi pembelajaran yaitu salah satunya dengan mengajak berhitung menggunakan barang-barang yang ada disekitar. Butet yang menggunakan kapur tulis dan Nengkabau yang menggunakan biji karet untuk belajar berhitung matematika. Selain itu ada pula kemunculan prinsip komunikasi pembelajaran lainnya yaitu partisipasi aktif siswa dan pengulangan dimana penandanya Butet selalu mengajak murid-muridnya berhitung dan menjawab pertanyaan dengan berjalan-jalan atau bermain dihutan.

2. Petanda Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran pada Film Sokola Rimba

Petanda komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba lebih dominan adalah unsur *persuader* dan *persuade* dalam komunikasi persuasif. Petanda dalam film tersebut ialah ketika Butet mengajari anak-anak rimba denga teliti dan sabar, ulet serta telaten. Selain itu unsur lainnya adalah unsur saluran persuasif dalam pembalajaran, petandanya ditunjukkan dalam adegan yang memperlihatkan Bungo telah mampu mengajari anak-anak rimba berkat ilmu yang ia dapat dari Butet. Sehingga Bungo dapat membantu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teman-temannya belajar. Petanda selanjutnya ialah pada unsur umpan balik dan efek, dimana reaksi ini menyebabkan anak-anak rimba menyebut Beindah sebagai 'raja penyakit' karena tidak mampu menjawab pertanyaan yang mudah dari Butet. Sedangkan efek yang terjadi karena adanya umpan balik tersebut, anak-anak rimba meminta agar Butet memberikan pertanyaan-pertanyaan lagi untuk dijawab sebagai latihan bahwa mereka dapat memahami pesan pembelajaran yang disampaikan Butet dangan baik dan menyenangkan.

Petanda lainnya masuk ke dalam teknik komunikasi persuasif. Beberapa teknik komunikasi ini dominan dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba. Yang pertama ialah teknik asosiasi, petanda pada film ini dapat dilihat ketika Butet menggunakan satu papan tulis yang menarik perhatian anak-anak rimba untuk memperhatikan apa yang sedang dilakukan Butet dengan sebuah papan tulis. Ketika proses pembelajaran matematika Butet menggunakan biji karet, dengan beberapa benda tersebut yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari bahwa biji karet ada di hutan, mempermudah mereka memahami apa yang diajarkan Butet. Biji karet tersebut akan menarik perhatian lebih daripada belajar setiap hari menggunakan angka di papan tulis. Petanda lainnya ialah Beindah menggunakan kapur tulis dalam belajar berhitung, pola pengajaran ini hampir sama seperti Butet menggunakan biji karet yang mampu menarik perhatian dibanding belajar dengan angka saja. Persuasif lainnya digambarkan ketika Butet membawa bahan makanan untuk rombong tumenggung Belaman Badai yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bertujuan agar Butet dapat diterima dengana baik sebelum menyampaikan keinganannya datang ke tempat rombong tumenggung Belaman Badai. Dan kegiatan berhitung di pasar untuk mengetahui proses jual beli. Butet ingin membuat anak-anak rimba pandai berhitung dengan uang dan barang atau bagaimana proses jual beli dalam pasar. Butet mengibaratkan perhitungan dengan jual beli bahan makanan di pasar dan juga uang yang harus dikeluarkan, tujuannya agar anak-anaknya tahu berapa uang yang dikeluarkan jika ubi hanya dibeli setengah kilo. Di pasar berhitung tidak hanya menggunakan angka-angka satuan, melainkan dengan barang dan uang. Sehingga mereka dapat memahami apabila bagaimana proses jual beli menggunakan uang. Proses jual beli tidak hanya dilakakan dengan cara barter sama barang seperti adat istiadat mereka di hutan. Melainkan juga menggunakan mata uang.

Teknik yang kedua ialah teknik ganjaran. Petanda dari teknik ini ialah ketika Butet tidak segan-segan memberi sebuah ancaman kepada Nengkabau yang susah diajak belajar dengan tenang. Ganjarannya ialah Nengkabau akan kehilangan Butet, jika Nengkabau tidak patuh kepada Butet.

Peneliti mendapatkan petanda pola komunikasi yaitu komunikasi dua arahyang dominan di dalam film Sokola Rimba yang dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dinamis antara guru dengan siswanya pada proses pembelajaran film Sokola Rimba. Dalam film Sokola Rimba komunikasi dua arah dapat ditunjukkan pada saat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimana Bungo mengajari anak-anak rimba yang lain untuk belajar dengan tenang dan memperhatian dengan cermat serta antusias, begitu juga Butet saat mengajari anak-anak rimba, anak-anak rimba memberi respon yang menyenangkan dengan tatep tenang saat proses pembelajaran dilakukan.

Petanda lainnya pada komunikasi pembelajaran yang dominan ialah memiliki alat penarik perhatian sebagai suatu prinsip komunikasi pembelajaran yaitu salah satunya dengan mengajak berhitung menggunakan barang-barang yang ada disekitar. Butet yang menggunakan kapur tulis dan Nengkabau yang menggunakan biji karet untuk belajar berhitung matematika diterapkan dengan sangat baik dan tidak membosankan, sehingga pesan yang disampaikan mendapatkan umpan balik yang baik dan benar. Selain itu ada pula kemunculan prinsip komunikasi pembelajaran lainnya yaitu partisipasi aktif siswa dan pengulangan dimana petandanya Butet selalu mengajak murid-muridnya berhitung dan menjawab pertanyaan dengan berjalan-jalan atau bermain dihutan, dimanapun dan kapanpun belajar harus tetap dilakukan dan dapat dilakukan. Supaya anak-anak rimba dapat lebih memahami dan menerima materi dengan baik, Butet selalu memberikan pertanyaan yang sama untuk Beindah yang agak sulit mengajarinya berhitung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Makna Konotasi dan Denotasi Komunikasi Persuasif dalam Pembelajaran pada Film Sokola Rimba

Makna konotasi dan denotasi pada film Sokola Rimba menghasilkan beberapa teknik komunikasi persuasif yang berkaitan dengan komunikasi pembelajaran, yaitu teknik asosiasi. Pada film ini anak-anak rimba diajarkan berhitung dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar yaitu biji karet atau kapur. Peneliti mendapatkan beberapa pola komunikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan interaksi dinamis antara guru dengan siswanya pada proses pembelajaran film Sokola Rimba, yaitu komunikasi dua arah dan banyak arah, komunikasi ini ialah komunikasi yang dilakakuan Butet selama belajar mengajar. Butet mengajar anak-anak rimba di kelas mulai dari huruf vokal, konsonan dan menghitung angka. Sedang anak-anak rimba menerima pesan yang disampaikan oleh Butet dengan seksama. Dari situ komunikasi tersebut dapat dikatakan efektif dalam proses pembelajaran karena melibatkan interaksi dinamis antara siswa satu dengan lainnya. Kegiatan tersebut mengarahkan pada pembelajaran yang mengembangkan kegiatan siswa yang optimal sehingga menumbuhkan siswa belajar aktif.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Dalam film Sokola Rimba tidak lepas dari proses konstruksi realitas sosial dan proses pembelajaran yang dilakukan pembuat film atau *director* untuk membangun narasi cerita agar terlihat bagus dan menarik akan makna pesan-pesan yang disampaikan. Film ini merupakan sebuah proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karya yang melibatkan orang-orang rimba atau orang pedalaman yang tidak tahu-menahu mengenai teknologi untuk diajak membuat sebuah film mengenai kehidupan mereka. Dengan data dan pengalaman pribadi yang di dapat oleh penulis yaitu Butet Manurung selain sebagai penulis buku Sokola Rimba, ia adalah guru yang terlibat dalam pembentukan kegiatan belajar di suku Anak Dalam orang rimba di Jambi. Bermodalkan dari pengalaman Butet Manurung dan berbagai data yang telah didapat oleh para sinematografer dengan leluasa dapat menarasikan dan membangun realitas bagaimana proses pembelajaran bisa masuk dan diterima oleh kalangan orang rimba yang disisipkan dalam setiap *scene* yang divisualisasikan dalam film Sokola Rimba.

Pada analisis ini, peneliti menggunakan teori interaksi simbolik dimana teori ini menyatakan bahwa masyarakat dibuat menjadi 'nyata' oleh interaksi antar individu yang hidup dan bekerja untuk membuat dunia sosial mereka menjadi bermakna. Teori ini menekankan hubungan yang kuat antara simbol dengan interaksi. Pada tahap ini individu tergerak untuk bertindak berdasarkan makna yang diberikan pada orang, benda dan peristiwa. Makna-makna ini diciptakan dalam bahasa baik, yang digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain maupun diri sendiri.

Teori interaksi simbolik merupakan teori yang berusaha menjelaskan bahwa interaksi antar individu melibatkan penggunaan simbol-simbol. Mead menjabarkan menjadi tiga konsep dasar interaksi simbolik yang saling tumpang tindih dengan batasan tertentu, hal tersebut merupakan konsekuensi penggambaran sebuah teori dengan terminologi global yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat dilihat dengan berbagai cara. Berikut adalah tiga konsep dasar Mead dalam interaksi simbolik:

1. *Mind* (pikiran)

   Mind (pikiran) merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama. Bahasa merupakan sebuah sistem simbol verbal dan nonverbal yang diatur dalam pola-pola untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan dan dimiliki bersama. Bahasa tergantung pada apa yang disebut Mead sebagai simbol signifikan, atau simbol-simbol yang memunculkan makna yang sama bagi banyak orang. Terkait erat dengan konsep pikiran, pemikiran yang dinyatakan oleh Mead sebagai percakapan di dalam diri sendiri. Salah satu dari aktivitas penting yang diselesaikan orang melalui pemikiran ialah pengambilan peran, atau kemampuan secara simbolik menempatkan dirinya sendiri dalam diri khayalan orang lain. Konsep ini sesuai dengan tema pentingnya makna bagi perilaku manusia. Dalam komunikasi persuasif pada pembelajaran di film Sokola Rimba pikiran mengacu pada simbol verbal dan nonverbal seperti ketika Butet menggunakan bahasa yang sama dalam berkomunikasi. Selain itu bebapa adegan nonverbal pun memiliki atau mendapat respon yang bermakna sama atau setuju seperti saat Butet mengisyaratkan kepada Nutul bahwa ia disana bersedia mengajari anak-anak rimba. Dalam kasus ini, peneliti menemukan beberapa *scene* yang melibatkan teori interaksi simbolik. Jika hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

analisis dari film Sokola Rimba dikonfirmasi dengan teori interaksi simbolik yaitu pada adegan dimana Butet mengancam Nengkabau yang berlari-larian pada saat belajar. Dalam dialog Butet "Aduh Nengkabau! Potong saja aku dengan parang, jika kamu nakal begini! Kemari!",dialog tersebut diucapkan ketika Nengkabau berlari-larian bermain di sela-sela proses belajar. Makna dari dialog Butet sebenarnya adalah untuk membuat Nengkabau menerima pesan bahwa Butet menginginkan ia belajar dengan tenang dan serius, tidak bermain-main saja. Tidak hanya itu beberapa *scene* tersirat bagaimana pentingnya makna bagi perilaku manusia. Dimana makna yang dimaksudkan Butet sama dengan apa yang ada dalam pikiran murid-muridnya.

Komunikasi persuasif memiliki dua jenis yaitu psikodinamik dan sosial budaya. Dalam kaitan teori dan analisa diatas, hal tersebut merupakan jenis psikodinamik dimana kemampuan psikologis mengubah minat dan perhatian individu dengan cara sedemikian rupa, sehingga individu akan menanggapi pesan-pesan komunikasi sesuai kehendak komunikator.

2. *Self* (diri sendiri)

Self (diri sendiri), kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspekif orang lain. Konsep diri ini ialah membayangkan bagaimana kita dilihat oleh orang lain. Pada konsep ini, terdapat dalam *scene* dimana Butet mengenalkan dirinya dan beberapa cerita tentang dirinya ketika mengajar di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hulu kepada Tumenggung Belaman Badai. Konsep ini berlaku saat kita merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain. Agar orang lain dapat membaca makna apa yang kita sampaikan dan memiliki tujuan yang sama pula. Hubungan yang terjadi dalam film Sokola Rimba dengan pentingnya konsep diri pada teori interaksi simbolik dapat dikonfirmasi pada *scene* yang menunjukkan bahwa Butet yakin bahwa anak-anak rimba membutuhkan ia untuk terus belajar dan mengajar meski tempat ia bekerja tidak menyetujui apa yang dilakukan Butet. Sebab Wanaraya tempatnya bekerja hanyalah sebuah kantor yang tidak memberikan apa-apa terhadap kehidupan orang rimba melainkan merusak kehidupan di hutan Bukit Duabelas yang akan diperluas untuk kepentingan pemerintah. Dengan begitu Butet tidak takut untuk kehilangan pekerjaan demi anak-anak didiknya yang lebih membutuhkan seorang guru. Premis ini yang membangun perasaan akan diri sendiri agar tidak takut kehilangan pekerjaan hanya karena keinginan hati yang mulia. Pemikiran bahwa keyakinan, nilai dan perasaan, penilaian-penilaian mengenai diri mempengaruhi perilaku adalah sebuah prinsip penting. Pada hal ini dapat ditunjukkan dalam adegan dimana teman-teman Butet mengikuti alur keinginanya untuk sama-sama membantu proses pembelajaran di dalam hutan Bukit Duabelas untuk anak-anak rimba suku Anak Dalam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. *Society* (Masyarakat)

Society (Masyarakat), jejaring hubungan sosial yang diciptakan manusia dan direspon manusia. Masyarakat, karenanya terdiri atas individu-individu, dan Mead berbicara mengenai dua bagian penting masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri. Pemikiran Mead mengenai orang lain secara khusus merujuk pada individu-individu yang penting bagi kita. Sedangkan orang lain secara umum merujuk pada cara pandang dari sebuah kelompok sosial atau budaya sebagai suatu keseluruhan (sikap dari keseluruhan komunitas). Dalam konteks ini, dapat ditemukan pada *scene* yang memperlihatkan bahwa Bungo adalah salah satu individu yang penting bagi Butet. Karena Butet merasa memiliki tanggung jawab yang besar untuk menjadikan anak-anaknya dapat membaca. Dapat juga ditemukan dalam adegan ketika Butet mencoba membaur dirinya dengan rombong Tumenggung Belaman Badai yang dalam konsep masyarakat ini disebut dengan orang lain secara umum. Dimana semua makna merujuk pada suatu kelompok masyarakat. Begitulah konsep Mead dikembangkan pada interaksi/komunikasi persuasif pada film Sokola Rimba. Dalam film Sokola Rimba dapat ditemukan pada adegan dimana Butet mengunjungi tempat rombong tumenggung Belaman Badai berada. Dalam konteks sosial budaya ia membawa beberapa bahan makanan untuk kelompok tersebut sebagai bentuk pendekatan agar kedatangannya dapat diterima dengan baik. Dalam adat suku Anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam dimana orang yang belum mengenal interaksi dengan orang lain memiliki jarak antara komunikan dengan komunikator, selain itu percakapan dilakukan dengan berjongkok seperti apa yang dilakukakan Butet dalam film. Ia meminta agar diijinkan masuk untuk mengajar anak-anak rimba yang ada dalam rombong tumenggung Belaman Badai. Dari situlah komunikasi persuasif terjadi dengan teori interaksi simbolik pada asumsi hubungan individu dengan masyarakat dalam konteks struktur sosial dan budaya.

Jenis lain dari komunikasi persuasif ialah jenis sosial budaya, yang dalam konteks ini komunikasi persuasif sosial budaya berada dalam adegan dimana anak-anak rimba dari hulu mendukung Butet mengajar dalam rombong Tumenggung Belaman Badai dengan berbaga cara yang dilakukan supaya dapat mengajar. Model sosial budaya dalam proses persuasi ini didasarkan pada anggapan bahwa pesan-pesan komunikasi massa dapat digunakan untuk mengarahkan individu agar menerima gejala yang telah didukung kelompok. Hal itu sebagai dasar individu bertindak. Tindakan rombong Tumenggung Belaman Badai yang mempersilahkan masuk seorang Butet untuk mengajar di rombongnya karena Bungo, anak dari rombong tersebut menerima gejala yang didukung kelompok (anak-anak rimba) untuk belajar, untuk dapat membaca surat perjanjian yang acap kali dibawanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah menganilisis dengan metode semiotika Roland Barthes dan dikonfirmasi dengan teori interaksi simbolik, maka dapat di simpulkan beberapa hasil analisis peneliti:

1. Penanda komunikasi persuasif berupa penggunaan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar mereka. Sedangkan petanda dari komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba ialah murid-murid lebih mudah memahami dan menangkap materi yang diberikan oleh sang guru karena prses pembelajaran disangkut-pautkan dengan lingkungan sekitar atau hal-hal yang akrab dengan mereka.
2. Makna konotasi komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada film Sokola Rimba berupa keterlibatan interaksi dinamis antara siswa yang satu dengan lainnya yang dapat dikatakan efektif dalam proses pembelajaran. Sedangkan makna denotasinya ialah kegiatan belajar mengajar mengarahkan pada pembelajaran yang mengembangkan kegiatan siswa yang optimal sehingga menumbuhkan siswa belajar aktif.

Simpulan ini diperoleh sesuai dengan prosedur analisis semiotik Roland Barthes yang berfokus pada pemaknaan dua tahap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang terdiri enam elemen Roland yaitu penanda, petanda dan tanda dari denotasi serta penanda, petanda dan tanda dari konotasi.

B. Rekomendasi

Mengingat keterbatasan penelitian, ada beberapa saran yang dapat diberikan sebagaimana mestinya dalam menanggapi dan mencerna komunikasi persuasif dalam pembelajaran pada suku dan budaya yang berbeda yang dikonstruksikan oleh media massa terutama film yang ada di Indonesia, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, peserta didik diharapkan lebih aktif dalam melakukan peran sebagai komunikan, menerima materi dengan antusias yang disampaikan oleh pengajar. Menerima pembelajaran dari manapun untuk memperdalam ilmu yang diberikan. Dan juga dapat menjaga ketenangan serta kenyamanan dalam proses pembelajaran di lingkungannya. Selain itu mampu mengajak atau membujuk ke dalam hal-hal yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan proses pembelajaran yang positif.
2. Bagi pengajar, Peran pengajar sangatlah pening dalam melaksanakan pembelajaran apalagi menggunakan salah satu ramuan berinteraksi yaitu dengan menggunakan komunikasi persuasif yang dimana pengajar harus mampu membujuk murid-muridnya agar mau belajar dengan baik, tenang dan nyaman. Diharapkan dapat lebih memahami peran dan fungsinya serta memahami tugas-tugasnya sebagai komunkator dalam komunikasi persuasif terutama dalam proses pembelajaran di hutan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagi produser film, pesan moral yang disampaikan melalui film merupakan faktor yang lebih penting daripada cerita itu sendiri. Hendaknya produser film dapat terus membuat film semacam film Sokola Rimba dimana proses pembelajaran dilakukan di dalam hutan dan dengan suku yang tidak pernah mengenal dunia pendidikan. Supaya dapat merubah jalan piker para calon guru betapa pentingnya ilmu bagi anak-anak yang tidak bisa bersekolah dan tidak bisa baca tulis.
4. Untuk para peneliti selanjutnya, penelitian ini sangat memiliki banyak kekurangan. Diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih rinci dan mendalam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Ardianto, Elvinaro, dkk. 2007. Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Barata, Atep Adya. 2003. Dasar-dasar Pelayanan Prima. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Barthes, Roland. 2004. *Mitology*, terjemahan Nurhadi dan Sihabul Millah. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Barthes, Roland. 2012. Elemen-elemen Semiologi, terjemahan Kahfie Nazaruddin. Yogyakarta: Jalasutra.

Berger, Arthur Asa. 2000. Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Devito. Joseph A. 2011. Komunikasi Antar Manusia. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.

Effendy, Heru. 2009. Mari Membuat Film. Jakarta: Erlangga.

Effendy, Onong Uchjana. 1986. Dinamika Komunikasi. Bandung: Penerbit Remadja Karya CV.

Effendy, Onong Uchjana. 1992. Dinamika Komunikasi. Bandung: Rosdakarya.

Effendy,Onong Uchjana. 2000. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek Cetakan ke-23. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Fiske, John. 1994. *Introduction to Communication*. London: Routledge

G, Lestari dan Maliki. 2003. Komunikasi yang Efektif. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara.

Haryanto, Sindrung. 2012.Spektrum Teori Sosial Dari Klasik Hingga Postmodern. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

https://id.wikipedia.org/wiki/Perkembangan_Film. Di akses pada tanggal 25 Januari 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

https://id.wikipedia.org/wiki/Sokola_Rimba. Diakses pada tanggal 27 Novermber 2017.

Irawan, Ida Bagus. 2014. Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, & Perilaku Sosial). Jakarta: Kencana.

J, Werner Severin, James W. Tankard Jr. 2007. Teori Komunikasi Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa. (Jakarta: Prenada Media Group.

Kementerian Agama Al-qur'an dan Terjemah Al-Hijr: 94

Koentjaraningrat. 1990. Metode-metode Penelitian Masyarakat. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Mulyana,Dedi. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosdakarya.

Nababan, Sri Utari Subyakti. 1992. Psikolinguistik Suatu Pengantar. Jakarta: Gramedia pustaka utama.

Naim, Ngainun. 2011. Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Pranajaya. 1992. Film dan masyarakat, Sebuah pengantar. Jakarta: Yayasan Pusat Perfilman H. Usmar Ismail.

Pratikno. 1987. Berbagai Aspek Ilmu Komunikasi. Bandung: Rosdakarya.

Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Rakhmat, Jalaludin. 2008. Psikologi Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ritonga, M. Jamiluddin. 2005. Tipologi Pesan Persuasif. Jakarta: PT. Indeks

Ritzer, George and Douglas J Goodman. 2007. Teori Sosiologi Modern. Jakarta: Kencana.

Riyanto & Mahfud, Waryani Fajar & Mokhammad. 2012. Komunikasi Islam I (Perspektif Integrasi-Interkoneksi). Yogyakarta: Galuh Patria, 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sagala, Syaiful. 2005. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta

Shandy, Hasan. 1980. Sensiklopedia Indonesia. Jakarta: Ikhtisar Baru-Van House.

Sobur, Alex. 2006.Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Analisis Framing. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex. 2006. Semiotika Komunikasi. Bandung: PT. Penerbit Remaja Rosdakarya.

Soekanto,Soerjono. *1993.* Kamus Sosiologi. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. 1989. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdakarya.

Sukmadinata,Nana Syaodih. 2004. Pengembangan Kurikulum. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sumarno, Marselli. 1996. Dasar-dasar Apresiasi Film. Jakarta: PT Grasindo.

Sumirat, Soleh, H. Hidayat Satari, Asep Suryana. 1999. Komunikasi Persuasif. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sumirat. 2014. Komunikasi Persuasif. Banten: Universitas Terbuka.

Supriadie, Didi dan Deni Darmawan. 2012. Komunikasi Pembelajaran. Bandung: Remaja.

Umar, Junus. 1981. Mitos dan Komunikasi. Jakarta: Sinar Harapan.

Upe, Ambo. 2010. Tradisi Aliran Dalam Sosiologi Dari Filosofi Positivistik ke Post Positivistik. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

West, Richard& Lynn H.Turner. 2008. Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi. Jakarta: Salemba Humanika.

Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. 2011. Semiotika Komunikasi, Aplikasi Praktis Penelitian dan Skripsi Komunikasi. Jakarta: Mitra Wacana Media.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id