

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Film**

###### **a. Pengertian Film**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.<sup>34</sup>

Sebagai industri (*an industry*), film adalah sesuatu yang merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan ia mesti dipandang dalam hubungannya dengan produk-produk lainnya. Sebagai komunikasi (*communication*), film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (*send and receive messages*).<sup>35</sup>

Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah

---

<sup>34</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990, hlm. 242

<sup>35</sup> Idy Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*, Yogyakarta: JalaSutra, 2011, hlm. 190

berlaku sebaliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar.<sup>36</sup>

Film telah menjadi media komunikasi audio visual yang akrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya<sup>37</sup>. Film memberi dampak pada setiap penontonnya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Melalui pesan yang terkandung di dalamnya, film mampu memberi pengaruh bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya.

Dalam menyampaikan pesan kepada khalayak, sutradara menggunakan imajinasinya untuk mempresentasikan suatu pesan melalui film dengan mengikuti unsur-unsur yang menyangkut eksposisi (penyajian secara langsung atau tidak langsung). Tidak sedikit film yang mengangkat cerita nyata atau sungguh-sungguh terjadi dalam masyarakat. Banyak muatan-muatan pesan ideologis di dalamnya, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi pola pikir para penontonnya. Sebagai gambar yang bergerak, film adalah reproduksi dari kenyataan seperti apa adanya.

---

<sup>36</sup>Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006, hlm. 127

<sup>37</sup>Alex Sobur, *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004, hlm. 127

Pada hakikatnya, semua film adalah dokumen sosial dan budaya yang membantu mengkomunikasikan zaman ketika film itu dibuat bahkan sekalipun ia tak pernah dimaksudkan untuk itu.<sup>38</sup>

### **b. Perkembangan Film di Dunia**

Pada mulanya, film Edison dan Lumière adalah film yang berdurasi hanya beberapa menit dan menunjukkan hanya sekedar realitas yang direproduksi kembali melalui film–selebriti, atlet angkat besi, pemain sulap, dan bayi yang sedang makan. Gambarnya diambil dalam *frame* (bingkai) yang statis (kamera tidak bergerak sama sekali) dan tidak ada penyuntingan.

Pembuat film dari Prancis, George Méliès, mulai membuat cerita gambar bergerak, yaitu suatu film yang bercerita. Sampai dengan akhir taun 1890-an, dia mulai membuat dan menampilkan film satu adegan, film pendek, namun segera setelah itu dia mulai membuat cerita berdasarkan gambar yang diambil secara berurutan di tempat-tempat yang berbeda. Méliès sering kali disebut “artis pertama dalam dunia sinema” karena dia telah membawa cerita narasi pada medium dalam bentuk kisah imajinatif seperti *A Trip to the Moon* (1902).<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Idy Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*, Yogyakarta: Jalasutra, 2011, hlm. 191

<sup>39</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa; Melek Media dan Budaya*, 2012, Erlangga: Jakarta, hal. 214

Edwin S. Porter, seorang juru kamera Edison Company, melihat bahwa film dapat menjadi alat penyampai cerita yang jauh lebih baik dengan penggunaan dan penempatan kamera secara artistik yang disertai dengan penyuntingan. Film berdurasi 12 menit karyanya yang berjudul *The Great Train Robbery* (1903), adalah film pertama yang menggunakan penyuntingan, gabungan potongan-potongan antaradegan, dan sebuah kamera bergerak untuk menceritakan sebuah kisah yang relatif kompleks. Dari tahun 1907 sampai 1908, tahun pertama di mana terdapat lebih banyak film bernarasi daripada film dokumenter, jumlah nickelodeon di Amerika meningkat 10 kali lipat. Dengan begitu banyak gedung pertunjukan di banyak kota yang melayani publik yang sangat antusias sehingga semakin banyak film yang dibutuhkan. Secara harfiah, beratus-ratus *factory studio* yang baru, atau perusahaan produksi film mulai bermunculan.<sup>40</sup>

Pembuat film awal menggunakan bahan film dari novel, *vaudeville*, sirkus dan pelbagai sumber sebagai skenario film mereka. Tetapi mereka juga menciptakan genre mereka sendiri yang tetap mempengaruhi pembuatan film.<sup>41</sup>

Sebenarnya, tujuan utama dari genre awal itu adalah memberikan suatu bentuk narasi pengalih perhatian yang sebelumnya terdapat di dalam fiksi cetak.

---

<sup>40</sup>Ibid. Hal. 216

<sup>41</sup>Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010, hlm. 158

Terdapat 13 (tiga belas) genre film dunia yang paling populer di masing-masing era, yaitu<sup>42</sup>:

1. **Comedy;** genre terbaik penghilang rasa penat ini disesaki oleh berbagai film terbaik sepanjang masa. Film-film yang mewakili genre komedi ini terbagi ke dalam beberapa sub genre, seperti komedi romantis, parody, *slapstick*, serta *black comedy*. *City Lights* (1931), *The Hangover* (2009).
2. **Romance;** banyak film romantis yang dibuat sepanjang sejarah film hingga akhir abad ke-20. Hal tersebut dikarenakan film romantis mengangkat tema cerita cinta yang memang digemari oleh banyak orang dan ceritanya yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. *Gone with the Wind* (1939), *(500) Days of Summer* (2009).
3. **Fantasy;** genre yang melibatkan unsur magis atau hal di luar jangkauan logika manusia ini mulai terangkat pasca kesuksesan *The Wizard of Oz* (1939) dan kemudian muncul film-film seperti, *The Lord of the Rings* (2003), hingga *Avatar* (2009).
4. **Thriller;** genre thriller selalu mendapat tempat di hati para penggemarnya. Sensasi ketegangan yang dirasakan

---

<sup>42</sup> Cinemags, Edisi 171, Oktober 2013

- ketika menonton film-film sejenis dapat memberikan sensasi tersendiri bagi para penikmatnya. *Psycho* (1960), *Memento* (2001).
5. **Musical;** film bergenre musical sempat merajai dunia perfilman pada pertengahan abad 20. *The Sound of Music* (1965), *Les Misérables* (2012).
  6. **Horror;** genre ini menjadi salah satu favorit para penonton karena menawarkan sensasi kengerian yang tidak dimiliki oleh genre lainnya. Sejak kemunculan cinema, banyak filmmaker yang memotret peristiwa menakutkan dan beberapa di antaranya menjadi film-film yang wajib ditonton. *The Exorcist* (1973), *The Conjuring* (2013).
  7. **Drama;** genre yang menjadi favorit sebagian besar para penonton maupun filmmaker dunia. *The Godfather* (1972), *City of God* (2002).
  8. **Adult;** film-film ini hanya diperuntukkan bagi para penonton yang berusia diatas 18 tahun. Banyaknya adegan seks yang tersaji dalam film-film ini membuat masing-masing film diberi rating **R** hingga **NC-17** oleh lembaga rating Amerika. *Basic Instinct* (1992), *Caligula* (1979).

9. **Sci-Fi;** perkembangan film dunia tidak lepas dari bantuan film-film genre fiksi ilmiah yang selalu membuat perkembangan dari segi teknik audio dan visual. *Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back* (1980), *Inception* (2010).
10. **Action;** film aksi yang selalu mengasyikkan ketika ditonton apalagi jika terdapat tokoh pahlawan fenomenal. *Terminator 2: Judgment Day* (1998), *The Dark Knight* (2008).
11. **Cult;** definisi genre ini memang tidak pasti dan kerap berbeda dari pendapat satu ke pendapat lainnya. Ada yang mengatakan sebuah film layak dikatakan cult apabila ketika dirilis tidak sukses, namun seiring waktu mendapat supporter yang masiv. Ada juga yang mengatakan jika beberapa unsur dalam filmnya unik dan berbeda dari kebanyakan film lainnya, maka dapat dikatakan cult. *Pulp Fiction* (1994), *Dogville* (2003).
12. **Animation;** film yang pengolahan gambarnya menggunakan bantuan grafika komputer hingga menghasilkan efek 2 dimensi dan 3 dimensi. *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), *How to Train Your Dragon* (2010).

13. **Documentary**; film berdasarkan kisah nyata dan bukti otentik dari kejadian yang pernah terjadi di kehidupan nyata. *Fahrenheit 9/11* (2004), *Justin Bieber: Never Say Never* (2011).

Tentu saja genre tidak hanya didasarkan pada peristiwa nyata, atau peristiwa faktual dalam sejarah. Genre dapat didasarkan pada pelbagai versi dari sejarah tersebut, atau bahkan pada tidak lebih dari sekedar mitos dan legenda.<sup>43</sup>

Semua materi media secara tidak terelakkan merupakan produk dari pelbagai masa dan budaya yang membuatnya. Dengan dua alasan, dapat diperdebatkan bahwa genre-genre memiliki tempat yang khusus dalam hal ini. Salah satu alasan itu adalah bahwa genre-genre tersebut membawa pesan mereka dalam selubung protektif berupa bentuk hiburan popular yang mapan. Alasan yang lain adalah bahwa genre-genre tersebut didasarkan pada topik inti yang jika tidak universal, setidaknya tidak cepat usang.<sup>44</sup>

Tahun 2013 menjadi tahunnya film *superheroes* (*Man of Steel*, *Iron Man 3*, *Thor: The Dark World*, *The Wolverine*), *action* (*Fast and Furious 6*, *G.I Joe*), dan *fantasi*, (*The Hunger Games*, *Hobbit*). Film-film tersebut mampu menggoda para penikmat film dengan aksi menantang, kepahlawanan, serta efek-efek dari

<sup>43</sup> Graeme Burton, *Yang Tersembunyi di Balik Media; Pengantar Kepada Kajian Media*, Yogyakarta: Jalasutra, 2006, hlm. 108

<sup>44</sup>Ibid. hlm. 107-108

kecanggihan teknologi perfilman. Walaupun begitu, film-film tersebut belum mampu untuk mendapat penghargaan *Best Movie of The Year* dalam ajang perfilman Piala Oscar dan Golden Globe Awards. Sama halnya dengan di tahun 2013, di tahun 2014 ini genre *superheroes* masih merajai tangga *box office* Hollywood. Seperti hadirnya film *The Amazing Spider-Man 2*, *Captain America: The Winter Soldier*, *X-Man: Days of Future Past*, dan *Guardian of the Galaxy*, *Robocop*, *Hercules: The Thracian Wars*, *The Expendables 3*. Genre *action*, *Need for Speed*, *Fast and Furious 7*, *Resident Evil 6*. Dan untuk genre *fantasi*, terdapat film *Godzilla*, *The Hunger Games: Mockingjay - part 1*, *The Hobbit: There and Back again*. Kebanyakan film-film yang rilisannya menempati slot musim panas ini merupakan “perpanjangan” dari film sukses, *remake/reboot* dari film lawas sukses, ataupun adaptasi dari komik, serial televisi, ataupun novel.

Dengan melihat genre-genre film Hollywood di tahun 2013 dan 2014, maka kemungkinan genre film Hollywood akan tetap sama di tahun 2015 dan 2016, yakni film-film yang mengusung genre *superheroes*, *action* serta *fantasy*. Tahun 2015 dan 2016 akan dipenuhi oleh film-film bereputasi besar yang akan saling bersaing. *Avatar 2*, sekuel *Man of Steel*, *Avengers: Age of Ultron*, *The Hunger Games*, *James Bond*, *The Amazing Spider-Man 3*, dan *Star Wars* yang kembali hadir di tahun ini. Maraknya film dengan genre

*superheroes* karena film-film tersebut diproduksi oleh satu rumah produksi yang sama, yakni Marvel Studios.

## 2. Rasisme

### a. Pengertian Rasisme

Menurut Horton dan Hunt, ras adalah suatu kelompok manusia yang agak berbeda dengan kelompok-kelompok lainnya selain dalam segi ciri-ciri fisik bawaan, dalam banyak hal juga ditentukan oleh pengertian yang digunakan oleh masyarakat.<sup>45</sup> Para ahli antropologi fisik umumnya membedakan ras berdasarkan lokasi geografis, ciri-ciri fisik – seperti warna mata, warna kulit, bentuk wajah, warna rambut, bentuk kepala – dan prinsip evolusi rasial.<sup>46</sup>

Rasisme adalah suatu gagasan atau teori yang mengatakan bahwa kaitan kausal antara ciri-ciri jasmaniah yang diturunkan dan cirri-ciri tertentu dalam hal kepribadian, intelek, budaya atau gabungan dari semua itu, menimbulkan superioritas dari ras tertentu terhadap yang lain.<sup>47</sup>

Rasisme berasal dari dominasi dan menyediakan dasar pemikiran sosial dan filosofis pemberian untuk merendahkan dan melakukan kekerasan terhadap orang berdasarkan warna.

---

<sup>45</sup>J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi; Teks Pengantar dan Terapan*, Cetakan ke-2, Jakarta: Kencana, 2006, hlm. 195

<sup>46</sup>Ibid, hlm. 196

<sup>47</sup>N. Daldjoeni, *Ras-ras Umat Manusia; Biogeografi, Kulturhistoris, Sosiopolitis*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1991, hlm. 81

Banyaknya rasisme, dapat menunjukkan dua pribadi sikap dan kekuatan struktural. Bentuk-bentuk dari rasisme itu sendiri dapat merupakan kejadian brutal terbuka atau bahkan dapat tidak terlihat oleh institusional. Rasisme adalah suatu sistem penindasan untuk tujuan sosial. Di Amerika Serikat, tujuan asli rasisme untuk membenarkan perbudakan dan manfaat ekonomi yang besar.

Ras dalam definisi berdasarkan geografis adalah kumpulan individu atau kelompok yang serupa dalam sejumlah ciri dan yang menghuni suatu teritori serta acapkali berasal mula sama. E. Von Eickstedt membedakan masyarakat atas dasar prinsip evolusi rasial, yaitu :<sup>48</sup>

1. *Leukoderm* (*leuko* artinya putih). Termasuk di dalam ras ini Europid, Polnesid, Weddid, Ainuid, dengan ciri-ciri umum: wajah dan bagian-bagiannya menonjol, rambut lurus hingga berombak, hidung sempit, tinggi, pigmentasi agak terang. Contoh: orang-orang Eropa dan Polinesia.
2. *Melanoderm* (*melano* artinya hitam). Termasuk di dalam ras ini adalah Negrid, Melanesid, Pigmid, Australid, dengan cirri-ciri umum: warna kulit agak gelap, rambut agak keriting, hidung sangat lebar, wajah prognat, bibir sangat tebal. Contoh: orang Afrika, Aborigin di Australia, dan Melanesia.

---

<sup>48</sup>J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi; Teks Pengantar dan Terapan*, Cetakan ke-2, Jakarta: Kencana, 2006, hlm. 196

3. *Xantoderm* (*xanto* artinya kuning). Termasuk di dalam ras ini adalah Mongoloid, Indianid, Khoisanid, dengan cirri-ciri umum: wajah mendatar dengan pangkal hidung rendah dan pipi menonjol ke depan, celah mata mendatar dengan *epicanthus internus* (kerut mongol), rambut hitam, lurus, tebal, warna kulit kekuningan. Contoh: orang Asia, Indian, Eskimo, dan bangsa Khoisan di Afrika.

#### **b. Perilaku Rasisme**

Ketika orang-orang dari budaya yang berlainan berkomunikasi, penafsiran keliru atas sandi merupakan pengalaman yang lazim. Menurut Devito dalam buku Komunikasi Antarbudaya karya Ahmad Sihabudin, dalam mempelajari komunikasi antarbudaya kita perlu memperlihatkan hal-hal berikut:

- 1) Orang dari budaya yang berbeda berkomunikasi secara berbeda;
- 2) Melihat cara perilaku masing-masing budaya sebagai sistem yang mungkin tetapi bersifat arbitrer; 3) Cara kita berpikir tentang perbedaan budaya mungkin tidak ada kaitannya dengan cara kita berperilaku.<sup>49</sup>

Bagi kebanyakan orang, memiliki identitas budaya, kebangsaan, atau keagamaan tertentu masihlah penting. Sayangnya, ini seringkali menyebabkan munculnya etnosentrisme (*ethnocentrism*), kepercayaan bahwa budaya anda sendiri, bangsa

---

<sup>49</sup>Ahmad Sihabudin, *Komunikasi Antarbudaya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013, hlm. 4

anda sendiri, atau agama anda sendiri lebih hebat dan superior dibandingkan dengan yang lain. Etnosentrisme adalah sesuatu yang universal, mungkin karena hal ini membantu keberlangsungan hidup dengan meningkatkan keterikatan seseorang dengan kelompoknya dan meningkatkan keinginannya untuk bekerja keras atas nama kelompok.<sup>50</sup>

Pada dasarnya, etnosentrisme terletak pada identitas sosial yaitu, kami. Setelah mereka menciptakan kategori “kami”, mereka mempersepsikan orang lain sebagai “bukan kami”.

Prasangka, stereotip, diskriminasi, rasisme merupakan situasi yang melibatkan evaluasi negatif dari beberapa kelompok. Prasangka adalah praduga dari penilaian negatif mengenai suatu kelompok dan setiap individu dari anggotanya.<sup>51</sup>

Prasangka adalah sikap. Sikap adalah kombinasi yang jelas dari perasaan (*feelings*), kecenderungan bertindak (*inclination to act*), dan keyakinan (*beliefs*). Orang yang memiliki prasangka mungkin membenci seseorang yang berbeda dengan dirinya dan berperilaku dengan cara yang diskriminatif.

Evaluasi negatif yang menandai prasangka sering kali didukung oleh keyakinan negatif, inilah yang disebut dengan stereotip. Sebuah stereotip (*stereotype*) adalah ringkasan kesan terhadap sekelompok orang dimana semua anggota dalam

<sup>50</sup>Carole Wade dan Carol Travis, *Psikologi*, Erlangga: Jakarta, 2007, hal. 311

<sup>51</sup>David G. Myers, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Salemba Humanika, 2012, hlm. 6

kelompok dilihat memiliki sifat-sifat yang sama. Stereotip dapat saja bersifat negatif, positif atau juga netral.

Bagaimanapun juga, stereotip merefleksikan perbedaan antar orang, dan mereka juga mendistorsikan kenyataan dalam tiga cara. Pertama, mereka *melebih-lebihkan perbedaan antar kelompok*, membuat kelompok yang distereotipkan terlihat aneh, asing, atau berbahaya, tidak seperti “kami”. Kedua, mereka *menghasilkan seleksi selektif*, orang-orang cenderung untuk melihat bukti-bukti yang sesuai dengan stereotip dan menolak adanya persepsi yang tidak sesuai dengan stereotip. Ketiga, mereka *mengabaikan perbedaan masing-masing anggota dalam kelompok asing ini*. Stereotip menciptakan kesan bahwa setiap anggota kelompok tersebut ini pastilah sama.<sup>52</sup>

Prasangka adalah sikap yang negatif; diskriminasi adalah perilaku negatif. Menurut Dovidio dan Wagner dalam buku Psikologi Sosial karya David G. Myers, Perilaku yang mendiskriminasikan terkadang bersumber dari sikap yang penuh prasangka.<sup>53</sup>

Akan tetapi, sikap dan perilaku sering kali dihubungkan dengan bebas. Sikap berprasangka tidak berarti akan menghasilkan tindakan permusuhan, ataupun tidak semua tekanan muncul dari prasangka. Rasisme merupakan praktik-praktik yang dilakukan di

---

<sup>52</sup>Carole Wade dan Carol Travis, *Psikologi*, Erlangga: Jakarta, 2007, hal. 313

<sup>53</sup>David G. Myers, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Salemba Humanika, 2012, hlm. 8

institutional yang mendiskriminasikan, bahkan saat tidak ada maksud untuk berprasangka.

Perilaku rasisme terdapat dalam adegan film The Help dimana para ibu-ibu rumah tangga di kota Jackson rupanya berhasil dipengaruhi oleh Hilly dan mereka kemudian membangun toilet khusus untuk pembantu-pembantunya yang berkulit hitam.

### **3. Realitas Sosial Masyarakat Amerika Tahun 1960-an**

Sekitar tahun 1960-an di Mississippi, Amerika Serikat, digambarkan wanita-wanita pirang alias bule Amerika memiliki budaya menikah dan mempunyai anak usia dini. Mereka muda-mudi yang tidak memiliki keahlian merawat anak dan memasak. Mereka lebih memilih mengurus diri mereka sendiri dengan gemar melakukan pesta-pesta dan kumpul-kumpul bermain kartu dengan teman-temannya. Ketidakahlian dalam kehidupan rumah tangga, digantikan dengan sebagian besar pembantu rumah tangga dari orang-orang kulit hitam keturunan Afrika.

Tahun 1960 adalah saat-saat kredit perumahan sangat terjangkau. Selain itu, gaji atau penghasilan mereka juga bisa dikatakan memenuhi. Sehingga hanya dengan 20% dari hasil gaji mereka, mereka sudah dapat membayar cicilan kepemilikan rumah di Amerika Serikat.

Terjadi depresi di perekonomian Amerika Serikat yang terasa dampaknya ke banyak negara di dunia dan terkenal dengan sebutan Malaise. Karena keadaan ekonomi yang tak menentu, banyak anak-anak dan perempuan yang harus keluar rumah untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Oleh karena itu, keadaan keluarga menjadi tidak stabil dan angka perceraian meninggi dengan sendirinya.

Dengan dasar sejarah penindasan dan sistem pemeritah yang membatasi, memaksa orang-orang kulit hitam kehilangan identitasnya sebagai manusia merdeka, status budak abadi sehingga sulit memperoleh kemerdekaan. Mereka sangat bergantung pada orang kulit putih, tidak memiliki tanah dan hak sipil serta politik. Hak mereka diganjal pendidikan yang rendah, mereka buta huruf dan dibidang sosial adanya pemisahan atas dasar rasial.

#### **4. Film Sebagai Kajian Semiotika**

Film adalah pabrik impian, film melebihi media apa pun. Seperti buku, film merupakan media massa yang tidak tergantung pada iklan demi mendapatkan dukungan finansial. Artinya, film memuaskan keinginan penonton karena penonton membeli tiket.

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film itu

bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinyu.<sup>54</sup>

Film merupakan transformasi dari gambaran-gambaran kehidupan manusia. Kehidupan manusia penuh dengan simbol yang mempunyai makna dan arti berbeda, dan lewat simbol tersebut film memberikan makna yang lain lewat bahasa visualnya. Film juga merupakan sarana ekspresi indrawi yang khas dan efisien, aksi dan karakteristik yang dikomunikasikan dengan kemahiran mengekspresikan *image* yang ditampilkan dalam film yang kemudian menghasilkan makna tertentu yang sesuai konteksnya.

Tidaklah mengherankan bahwa film merupakan bidang kajian penerapan semiotika, film dibangun dengan tanda-tanda tersebut termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama dalam rangka mencapai efek yang diharapkan. Analisis semiotik berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (teks, iklan, berita), karena sistem tanda sifatnya sangat kontekstual dan bergantung pada pengguna tanda tersebut. Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial di mana pengguna tanda tersebut berada.<sup>55</sup>

Film menjadi media yang menarik untuk dijadikan bahan kajian yang mempelajari berbagai hal didalamnya. Kajian terhadap film dilakukan karena film memberikan kepuasan dan arti tentang budaya

---

<sup>54</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003, hlm. 48

<sup>55</sup>Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, Yogyakarta : Jalasutra, 2010, hlm. 7

maupun lingkungannya.Terdapat hubungan antara image film dengan penikmat film.Langkah yang dapat dilakukan dalam mengkaji film adalah dengan menganalisis bahasa film sehingga dapat menghasilkan makna.

## B. Kajian Teori

### 1. Semiotika Komunikasi

#### a. Pengertian Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda.Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di kehidupan ini, di tengah-tengah manusia dan bersama dengan manusia.Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*).Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*).

Memaknai berarti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana obyek-obyek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem berstruktur dari tanda.

Istilah semiotika secara etimologis berasal dari kata Yunani semeion yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvesi sosial yang terbangun

sebelumnya, dapat mewakili sesuatu yang lain. Dan secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas obyek-obyek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.<sup>56</sup>

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut “tanda” dengan demikian semiotika mempelajari hakekat tentang keberadaan tanda, baik itu dikonstruksikan oleh simbol dan kata-kata yang digunakan dalam konteks sosial.<sup>57</sup> Semiotika dipakai sebagai pendekatan untuk menganalisa suatu baik itu berupa teks gambar ataupun simbol di dalam media cetak ataupun elektronik. Dengan asumsi media itu sendiri dikomunikasikan dengan simbol dan kata.

### **b. Macam-macam Semiotika**

Semiotika memiliki bermacam-macam bentuk, diantaranya :

#### 1. Semiotik Analitik

Semiotika analitik adalah semiotika yang menganalisis sistem tanda.

#### 2. Semiotik Deskriptif

Semiotik deskriptif adalah semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada

---

<sup>56</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, Bandung : P.T Rosdakarya, 2001, hlm. 95

<sup>57</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung : P.T Rosdakarya, 2003, hlm: 87

tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disesuaikan sekarang.

3. Semiotik Faunal (*zoo semiotic*)

Semiotik faunal adalah semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan.

4. Semiotik Kultural

Semiotik kultural adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu.

5. Semiotik Naratif

Semiotik naratif adalah semiotik yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklore)

6. Semiotik Natural

Semiotik natural adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.

7. Semiotik Normatif

Semiotik normatif adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma.

8. Semiotik Sosial

Semiotik sosial adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berupa lambang.

## 9. Semiotik Struktural

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

## 2. Semiotika Roland Barthes

Teori semiotika Barthes dikembangkan dari teori penanda-pertanda yang dicetuskan Ferdinand de Saussure.<sup>58</sup> Salah satu teori Sausurre yang dikembangkan Barthes adalah signifikansi.

Teori tersebut membicarakan dikotomi *signifier* (penanda) dan *signified* (pertanda), menurut Sausurre, bahasa sebagai sebuah sistem tanda terdiri atas dua aspek yang tidak terpisahkan. *Signifier* adalah aspek formal atau bunyi, sedangkan *signified* adalah aspek makna atau konsep. Kesatuan diantara keduanya disebut tanda. Relasi tersebut menunjukkan bahwa jika citra akustis berubah, berubah pula konsepnya, demikian juga sebaliknya.<sup>59</sup> Barthes membangun sistem kedua yang disebut dengan konotatif, yang didalam *Mytologies*-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem tataran pertama.

Makna denotatif bukanlah sesuatu yang bisa dipastikan dengan tepat. Makna ini adalah generalisasi. Detil-detilnya berbeda dari satu medium ke medium lainnya, tetapi kualitas umum yang terkait masih tetap ada.<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup>Alex Sobur, *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004, hlm. 93

<sup>59</sup>Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004, hlm. 32

<sup>60</sup>Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, Yogyakarta : Jalasutra, 2010, hlm. 43

Konotasi adalah mode operatif dalam pembentukan dan penyandian teks-teks kreatif. Dan tentu saja, semua teks dan genre media massa didasarkan atas konotasi, karena semuanya dirancang untuk membangkitkan makna yang signifikan secara budaya.<sup>61</sup> Konotasi itu cukup kuat karena membangkitkan perasaan dan persepsi tentang segala sesuatu.<sup>62</sup>

Bagi Barthes, mitos adalah sistem semiologis urutan kedua atau metabahasa. Mitos adalah bahasa kedua yang berbicara tentang bahasa tingkat pertama (penanda dan petanda) yang membentuk makna denotatif menjadi penanda pada urutan kedua pada makna mitologis konotatif.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup>Ibid., hlm. 44

<sup>62</sup>Ibid., hlm. 45

<sup>63</sup>Tommy Christomy, *Semiotika Budaya*, Depok: PPKB Universitas Indonesia, 2004, hlm. 94