

Berisikan : Dalam bab ini membahas : a) Deskripsi Subjek penelitian dan Objek penelitian, b) Deskripsi Data Penelitian

#### BAB IV Analisis Data

Berisikan : Dalam bab ini membahas : a) Temuan Penelitian, b) Konfirmasi Temuan dengan Teori.

#### BAB V Penutup

Berisikan : Dalam bab ini membahas a) Kesimpulan, b) Rekomendasi

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

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

Kajian pustaka dalam skripsi analisis teks media ini bermaksud menjelaskan pembahasan tentang artikel-artikel atau buku-buku yang ditulis oleh para ahli yang memberi pendapat, teori, opini ataupun ide ide dan gagasasn yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Kajian pustaka dalam skripsi yang berjudul “Pesan Hedonis dalam Film ““MAKE MONEY”” Analisis Semiotik Model Charles Sanders Pierce” di uraikan sebagai berikut:

##### **1. Pesan.**

Dalam bentuknya pesan merupakan sebuah gagasan-gagasan yang telah diterjemahkan ke dalam simbol-simbol yang dipergunakan untuk menyatakan suatu maksud tertentu. Dimana pesan adalah serangkaian isyarat yang diciptakan oleh seseorang untuk saluran tertentu dengan harapan bahwa serangkaian isyarat atau symbol itu akan mengutarakan atau menimbulkan suatu makna tertentu dalam diri orang lain yang hendak diajak berkomunikasi. Dalam penyampaian pesan, pesan dapat disampaikan dengan :

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

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

- a. Informasi Memberi keterangan-keterangan dan kemudian komunikan dapat mengambil kesimpulan sendiri, dalam situasi tertentu pesan informatife lebih berhasil dari pada pesan persuasive.
- b. Persuasif/Bujukan, yakni membangkitkan pengertian dan kesadaran seseorang bahwa apa yang kita sampaikan akan memberikan rupa pendapat atau sikap sehingga ada perubahan.
- c. Koersif/Memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi Tidak selamanya komunikasi dapat berjalan lancar pasti ada hambatan-hambatan yang antara lain :

1. Hambatan Bahasa (Language Factor) Pesan akan salah diartikan sehingga tidak mencapai apa yang diinginkan, juga bahasa yang kita gunakan tidak dipahami oleh komunikan termasuk dalam pengertian ini ialah penggunaan istilah istilah yang mungkin diartikan berbeda.
2. Hambatan Teknis Pesan dapat tidak utuh diterima komunikan, gangguan teknis ini sering terjadi pada komunikasi yang menggunakan media.
3. Hambatan Bola Salju Pesan dianggap sesuai dengan selera komunikan-komunikan, akibatnya semakin jauh menyimpang dari pesan semula, hal ini karena Daya mampu manusia menerima dan menghayati pesan terbatas. Pengaruh kepribadian dan yang bersangkutan

**a. Pesan yang bersifat Umum.**

Komunikasi massa itu bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk sekelompok orang tertentu. Oleh karenanya, Pesan komunikasi massa bersifat umum. Pesan komunikasi massa dapat berupa fakta peristiwa atau opini. Namun tidak semua fakta dan peristiwa yang terjadi di sekeliling kita dapat dimuat dalam media massa. Pesan komunikasi massa yang dikemas dalam bentuk apapun harus memenuhi kriteria penting atau menarik mempunyai ukuran tersendiri, yakni bagi sebagian besar komunikan. Ada peristiwa yang mempunyai kategori

penting, tetapi hanya penting bagi sekelompok orang. Peristiwa tersebut tentu saja tidak dapat disampaikan melalui media massa<sup>20</sup>.

**b. Efek Pesan.**

Penelitian tentang efek ini telah menjadi pusat perhatian berbagai pihak, baik para praktisi maupun para teoretisi. Mereka berusaha untuk mencaai dan menemukan media (saluran) yang paling efektif untuk memengaruhi khalayak. Dalam bagian ini akan dibahas mengenai efek pesan media massa yang meliputi efek kognitif, efek afektif da efek behavioral<sup>21</sup>.

1) Efek Kognitif

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri komunkan yang sifatnya informative bagi dirinya. Dalam efek kognitif ini akan dibahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Melalui meda massa kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita kunjungi secara lagsung.

Menurut Mc Luhan, media massa adalah perpanjangan alat indra kita. Dengan media massa kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita lihat atau belum

---

20 Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala dan Siti Karlinah, Komunikasi Massa Suatu pengantar(Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2007) hlm 7

21 Ibid elvinaro, hlm 52-57

pernah kita kunjungi secara langsung. Realitas yang ditampilkan oleh media adalah realitas yang sudah diseleksi.

## 2) Efek Afektif

Efek ini kadarnya lebih tinggi daripada efek kognitif. Tujuan dari komunikasi massa bukan sekedar memberitahu khalayak tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu, khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan sebagainya. Mungkin kita pernah mengalami perasaan sedih dan menagis ketika menyaksikan adegan yang mengharukan dalam sinetron televisi atau dalam film. Factor yang mempengaruhi rangsangan emosional pesan media massa antara lain suasana emosional, skema kognitif, suasana terpaan, predisposisi individual dan identifikasi khalayak dengan tokoh dalam media massa.

## 3) Efek Behavioral

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan. Adegan kekerasan dalam televisi atau film akan menyebabkan orang menjadi beringas. Siaran kesejahteraan keluarga yang banyak disiarkan dalam televisi menyebabkan para ibu rumah tangga memiliki keterampilan baru. Pernyataan-pernyataan ini mencoba mengungkapkan tentang efek komunikasi massa pada perilaku, tindakan dan gerakan khalayak yang tampak dalam kehidupan mereka sendiri.

## 2. Film.

Film adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual dibelahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya.

Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi. Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih menyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industry film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang sering kali, demi uang keluar dari kaidah artistic film itu sendiri.<sup>22</sup>

#### **a. Sejarah Film**

Film ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada public Amerika Serikat adalah *The Life of an American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903. Tetapi film *The Great Train Robbery* yang massa putarnya hanya 11 menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, dan menjadi peletak dasar teknik editing yang baik.

---

<sup>22</sup> Ervinaro Ardianto, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*, (Bandung : simbiosis Rekatama Media, 2004), hlm 143.

Pada tahun 1906 sampai tahun 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film *feature*, lahir pula bintang film serta pusat perfilman yang dikenal sebagai Hollywood. Periode ini juga disebut sebagai *The Age of Griffin* karena David Wark Griffith yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* (1908) dan puncaknya film *The Birth of a Nation* (1915) serta film *Intolerance* (1916). Griffith memelopori gaya berakting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik, dan yang paling utama mengangkat film sebagai media yang memiliki karakteristik unik, dengan gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yang baik.<sup>22</sup>

#### **b. Fungsi Film dan Pengaruhnya**

Fungsi dan pengaruh film sepanjang perkembangannya telah banyak mengalami perubahan. Bagi masyarakat imigran film merupakan media sosialisasi utama bagi mereka. Film tidak lagi berfungsi sebagai sarana sosialisasi di kalangan mereka sendiri, tetapi lebih dari itu film dapat membantu mereka untuk tetap menjaga keterikatan mereka terhadap tanah kelahiran serta kebudayaannya. Fungsi film telah mengalami banyak perubahan secara substansial sebagaimana perubahan pada audiencenya.

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *Nation and Character Building*.

Marselli Sumarno<sup>23</sup> menyebutkan fungsi film memiliki nilai pendidikan. Nilai pendidikan sebuah film tidak sama dengan pendidikan di bangku sekolah dan kuliah. Nilai pendidikan sebuah film mempunyai makna sebagai pesan-pesan moral film yang semakin halus pembuatannya akan semakin baik. Pesan pendidikan dalam sebuah film bila dibuat dengan halus menimbulkan kesan bahwa khalayak tidak merasa digurui. Hampir semua film mengajari atau memberi tahu khalayak tentang sesuatu, karena dengan menonton film khalayak dapat belajar bagaimana bergaul dengan orang lain, bertingkah laku, berpenampilan dan sebagainya.

Film merupakan salah satu media massa yang mempunyai pengaruh besar terhadap manusia, baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Pengaruh film<sup>24</sup> berbeda dengan membaca buku yang memerlukan daya pikir yang aktif, film tidak demikian

---

23 M. Sumarno, *Dasar-dasar Apresiasi Film*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996), hlm 96.

24 Onong Uchiyana, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2003), hlm. 207-208.



penonton film pasif saja. Penonton diberi sajian yang sudah matang dan siap menikmatinya saja. Kerap kali penonton dalam melihat dan menghayati sebuah film menyamakan (mengidentifikasikan) seluruh pribadinya dengan seorang pemegang peranan dalam film itu. Ia bukan saja dapat “memahami” apa yang dipikirkan dan dialami pemain itu dalam menjalankan perannya, tetapi lebih dari itu antara pemain dan penonton hampir tak ada lagi perbedaan. Penonton suka sekali mengikuti peristiwa-peristiwa itu. Jadi, Pengaruh tersebut tergantung pada media film itu sendiri. Apabila film tersebut ceritanya bagus, sudah tentu akan berpengaruh baik kepada masyarakat. Dan begitu pula sebaliknya. Baik buruknya pengaruh film terhadap masyarakat, juga tergantung pada manusia tersebut menanggapi dan merespon film itu. Sehingga kita harus mampu untuk memfilter pengaruh-pengaruh film baik itu positif maupun negatif.

Menurut T. Daccaesni yang dikutip oleh Yoyon Mudjiono mengemukakan efek atau pengaruh film pada penonton antara lain karena:<sup>25</sup>

1. Keinginan individu-individu sendiri untuk melibatkan dirinya dalam situasi yang dihadapinya.
2. Kapasitas didalam memberi reaksi dan kritik tinggi.

---

<sup>25</sup> Onong UChiyana, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2003), hlm. 206

3. Tingkat kesadaran individu bahwa ia berada didunia yang nyata diantara lingkungan orang banyak.

**c. Karakteristik Film**

Faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis.

1. Layar Lebar.

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Saat ini ada layar televisi yang berukuran jumbo, yang bisa digunakan pada saat-saat khusus dan biasanya diruangan terbuka, seperti dalam pertunjukan musik dan sejenisnya. Layar film yang luas telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film. Apabila dengan adanya kemajuan teknologi, layar film di bioskop-bioskop pada umumnya sudah tiga dimensi, sehingga penonton seolah-olah melihat kejadian nyata dan tidak berjarak.

2. Pengambilan Gambar.

Sebagai konsekuensi layar lebar, maka pengambilan gambar atau *shot* dalam film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot*, dan *panoramic shot*, yakni pengambilan pemandangan menyeluruh. *Shot* tersebut dipakai untuk memberi kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya,

sehingga film menjadi lebih menarik. Perasaan penonton akan tergugah melihat seorang pemain film sedang berjalan di gurun pasir pada tengah hari yang amat panas. Manusia yang berjalan tersebut terlihat bagai benda kecil yang bergerak ditengah luasnya padang pasir. Disamping itu, melalui *Pano-ramic shot*, penonton memperoleh sedikit gambaran, bahkan mungkin gambaran yang cukup tentang daerah tertentu yang dijadikan lokasi film sekalipun kita belum pernah berkunjung ketempat tersebut. Misalnya, penonton dapat mengetahui suasana sekitar menara eifel di Paris, air terjun Niagara di Amerika serikat dan lain-lain. Sebaliknya, pengambilan gambar pada televisi lebih sering dari jarak dekat.

### 3. Konsentrasi Penuh.

Dari pengalaman masing-masing penonton, saat menonton film di bioskop, bila tempat duduk sudah mulai penuh atau waktu main sudah tiba, pintu-pintu ditutup, lampu dimatikan, tampak di depan layar luas dengan gambar-gambar cerita film tersebut.

Orang merasa terbebas dari gangguan hiruk pikuknya suara diluar karena biasanya ruangan kedap suara. Semua mata hanya tertuju pada layar, sementara pikiran perasaan tertuju pada alur cerita. Dalam keadaan demikian emosi penonton juga

terbawa suasana , penonton akan tertawa terbahak-bahak manakala adegan film lucu, atau sedikit senyum dikulum apabila ada adegan yang menggelitik. Namun dapat pula menjerit ketakutan bila menangis melihat adegan menyedihkan. Bandingkan sekarang bila menonton televisi di rumah, selain lampu yang tidak dimatikan, orang-orang disekeliling berkomentar atau hilir mudik mengambil minuman dan makanan, atau sedang melihat adegan seru tiba-tiba telepon berbunyi, atau bel rumah berbunyi karena ada tamu, ditambah lagi dengan selingan iklan.

#### 4. Identifikasi Psikologis

Semua dapat merasakan bahwa suasana digedung bioskop telah membuat pikiran dan perasaan larut dalam cerita yang disajikan. Karena penghayatan yang amat mendalam, seringkali secara tidak sadar menyamakan (mengidentifikasi) pribadi dengan salah seorang pemeran dalam film itu, sehingga seolah-olah penontonlah yang sedang berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut identifikasi psikologis.

Pengaruh film terhadap penonton tidak hanya sewaktu atau selama duduk di gedung bioskop, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama, misalnya peniruan terhadap cara berpakaian atau model rambut. Hal ini disebut imitasi. Kategori penonton

yang mudah terpengaruh itu biasanya adalah anak-anak dan generasi muda, meski kadang-kadang orang dewasa pun ada.

Apabila hanya cara berpakaian yang banyak ditiru oleh penonton, tentu tidak masalah. Tetapi, bila yang ditiru adalah cara hidup yang tidak sesuai dengan norma budaya bangsa Indonesia, tentu akan menimbulkan masalah. Bagaimana jadinya, bila pemuda-pemudi hidup bersama tanpa nikah dan menjalaninya dengan perasaan tidak masalah, seolah-olah perbuatan tersebut adalah wajar. Maka hal ini akan merusak moral generasi muda Indonesia. Efek inilah yang harus dihindari.<sup>26</sup>

#### **d. Jenis-jenis Film dan Unsur-unsur Film.**

Sebagai komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun<sup>27</sup>.

##### **1) Film Cerita**

Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop

---

<sup>26</sup> Ervinaro Ardianto, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*, (Bandung : simbiosis Rekatama Media, 2004), hlm 145-147.

<sup>27</sup> Ibid Ervinaro Ardianto, hlm 148-149.

dengan bintang film tenar dan film ini di distribusikan sebagai barang dagangan.

Cerita yang diangkat biasanya menjadi topik film bisa berupa atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya. Sejarah dapat diangkat menjadi film cerita yang mengandung informasi akurat, sekaligus contoh teladan perjuangan para pahlawan. Sekalipun film cerita itu fiktif, dapat saja bersifat mendidik karena mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi tinggi.

## 2) Film Berita

Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita.

Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Jadi berita juga harus penting atau menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film beritanya bisu, pembaca berita yang membacakan narasinya. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan dan sejenisnya, film berita yang dihasilkan kurang baik. Dalam hal ini terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.

## 3) Film Dokumenter

Film dokumenter didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi mengenai kenyataan tersebut. Misalnya, seorang sutradara ingin membuat film dokumenter mengenai para pembatik di kota Pekalongan, maka ia akan membuat naskah yang ceritanya bersumber pada kegiatan para pembatik sehari-hari dan sedikit merekayasanya agar dapat menghasilkan kualitas film cerita dengan gambar yang baik. Banyak kebiasaan masyarakat Indonesia yang dapat diangkat menjadi film dokumenter, diantaranya upacara kematian orang Toraja, upacara ngaben di Bali, biografi seorang yang memiliki karyapun dapat dijadikan sumber bagi dokumenter.

#### 4) Film Kartun

Film kartun dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan mengenai kepopuleran tokoh Donald, Putri Salju, Mickey Mouse yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney.

Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat tertawa karena kelucuan para tokohnya. Namun ada juga film kartun yang membuat sedih penontonya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur,

film kartun juga bisa mengandung unsur pendidikan. Minimal akan terekam bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang.

Yoyon Mudjiono<sup>28</sup>, menyatakan bahwa dalam perkembangannya, baik karena kemajuan teknik-teknik yang semakin canggih maupun tuntutan massa penonton, pembuat film semakin bervariasi. Untuk sekedar memperlihatkan variasi film yang diproduksi, maka jenis-jenis film dapat digolongkan menjadi beberapa jenis. Diantaranya yakni:

#### 1) Teaterical Film (Film Teaterikal)

Yang dimaksud film teaterikal adalah film yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung pertunjukan atau gedung bioskop (cinema). Film jenis ini berbeda dengan film televisi atau sinetron (sinema elektronik) yang dibuat khusus untuk siaran televisi.

Film teaterikal atau sering disebut juga film cerita, merupakan ungkapan cerita yang dimainkan oleh manusia dengan unsur dramatis serta memiliki unsur yang kuat terhadap emosi penonton. Pada dasarnya, film dengan unsur dramatis bertolak dari ekspresi konflik manusia dengan dirinya sendiri,

---

<sup>28</sup> Yoyon Mudjiono, "Kajian Semiotik dalam Film" Jurnal Ilmu Komunikasi Vol 1, NO. 1, April 2011, hlm 133-134.



manusia dengan manusia lain, dengan lingkungan sosialnya, yang intinya menunjukkan pertentangan, melalui plot kejadian-kejadian yang disampaikan secara visual.

Cerita dengan unsur dramatis ini dijabarkan dalam berbagai tema, melalui tema inilah film teaterikal digolongkan menjadi beberapa jenis. *Pertama*, film aksi (*action film*), film ini bercirikan dalam konflik filmnya selalu menonjolkan masalah fisik, seperti film perang, koboi, silat, gangster, heroic dan sebagainya. *Kedua*, film psikodrama, film yang didasarkan pada ketegangan yang dibangun dari kekacauan antara konflik-konflik kejiwaan, yang mengeksplotasi penyimpangan mental maupun dunia takhayul, semacam film horror. *Ketiga*, Film komedi, film yang mengeksplotasi situasi yang dapat menimbulkan kekacauan pada penonton. Situasi yang lucu ini ditimbulkan dari peristiwa fisik maupun non fisik sehingga menjadi komedi. Selain itu, adapula kelucuan yang timbul harus diinterpretasikan dengan referensi intelektual. *Keempat*, Film musik, jenis film ini tumbuh bersamaan dengan dikenalnya teknik suara dalam film, dengan sendirinya film jenis ini mengeksplotasi music. Film ini merupakan film yang bersifat musical, dengan music yang menjadi bagian internal cerita, bukan sekedar music background atau soundtrack.

## 2) Non Teaterikal Film (Film Non-Teaterikal)

Berbeda dengan film teaterikal yang bersifat fiktif, Yoyon Mudjiono<sup>29</sup> menyebutkan jenis film ini merupakan film yang diproduksi dengan memanfaatkan realitas asli, dan tidak bersifat fiktif. Selain itu film ini tidak mengutamakan segi hiburan. Film non teaterikal lebih cenderung untuk menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan informasi (penerangan) maupun pendidikan.

Adapun beberapa jenis film non teaterikal. *Pertama*, film dokumenter, sebuah istilah yang dipakai secara luas untuk memberi nama film yang sifatnya non teaterikal. Definisi dari film dokumenter menurut Grierson<sup>30</sup> adalah karya ciptaan mengenai kenyataan (creative treatment of actuality) dan merupakan interpretasi yang artistik bersifat pribadi dari kenyataan-kenyataan. Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin. Titik berat dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi. Untuk membuat film dokumenter diperlukan pemikiran dan perencanaan yang matang. Dalam merencanakan film

---

29 Ibid Hlm 134

30 Onong Uchyana, *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung : PT, Citra Aditiya Bakti, 2003) hlm 214.

dokumenter diperlukan usaha keras dalam imajinasi, karena sering kali mengalami kesukaran untuk membebaskan diri dari hal-hal yang menjemukan. Subjek materi film dokumenter berkaitan dengan aspek faktual dari manusia, hewan dan makhluk hidup lainnya yang tidak dicampuri unsur fiksi. Pada konsepnya, film ini adalah drama ide yang dianggap dapat menimbulkan perubahan sosial. Menyadarkan penonton akan berbagai aspek kenyataan hidup, dengan kata lain, membangkitkan perasaan masyarakat atas suatu masalah, untuk memberikan ilham dalam bertindak, atau membina standart perilaku yang berbudaya. Temanya berkaitan apa yang terjadi atas diri manusia, berupa kenyataan yang membangkitkan keharuan dan kenyataan dalam kerangka kehidupan manusia.

*Kedua*, film pendidikan, film ini bukan dibuat untuk massa, tetapi untuk suatu kelompok yang dapat diidentifikasi secara fisik. Film ini untuk pelajar-pelajar sesuai dengan bidang studi atau mata pelajaran yang di tempuh. Sehingga film pendidikan menjadi instruksi belajar yang direkam dalam wujud visual. Isi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan kelompok penontonya dan setiap film ada instrukturnya.

*Ketiga*, Film animasi, animasi kartun dibuat dengan menggambarkan setiap frame satu persatu untuk kemudian dipotret. Apabila rangkaian gambar 16 buah setiap detiknya

diputar dalam proyektor film, maka gambar-gambar itu menjadi hidup. Pioneer dalam bidang ini adalah Emile Cohl (1905), yang semula memfilmkan boneka kemudian membuat gambar kartun di Prancis.

Sedangkan di Amerika Serikat Sumarmo sebagaimana dikutip Yoyon Mudjiono<sup>31</sup> menyatakan bahwa Winsor McCay memelopori film animasi (1909) Walt Disney menyempurnakan teknik dengan memproduksi seni animasi tikus-tikus. Kemudian membuat film cerita yang panjang seperti “Snow White and Seven Dwarfs” (1937). Titik berat pembuatan film ini adalah seni lukis dan seni gambar, setting gambar memerlukan ketelitian. Sedangkan, pembuat film dapat menciptakan gerak dan bentuk-bentuk yang tak terdapat dalam realitas. Apa saja yang ada dalam imajinasinya, dapat difilmkan melalui gambar.

Unsur-unsur yang dominan di dalam proses pembuatan film antarlain: produser, sutradara, penulis skenario, penata kamera (kameramen), penata artistik, penata musik, editor, pengisi dan penata suara, aktor-aktris (bintang film), dan lain-lain.<sup>32</sup>

1. *Produser*, Unsur paling utama (tertinggi) dalam suatu tim kerja produksi atau pembuatan film adalah produser, karena

---

31 Ibid. Yoyon Mudjiono, “Kajian Semiotik dalam Film”. Hlm. 135.

32 <http://siscaandtian.wordpress.com/unsur-di-dalam-film/> di akses tanggal 2 mei 2014 jam 14:15.

produser yang menyanggah atau mempersiapkan dana yang dipergunakan untuk pembiayaan produksi film. Produser merupakan pihak yang bertanggungjawab terhadap berbagai hal yang diperlukan dalam proses pembuatan film. Selain dana, ide atau gagasan, produser juga harus menyediakan naskah yang akan difilmkan, serta sejumlah hal lainnya yang diperlukan dalam kaitan proses produksi film. Dalam kaitan penyediaan naskah, produser bisa mencarinya atau mendapatkan melalui berbagai cara. Misalnya mencari naskah cerita dari penulis, mengambil dari novel, meminta seorang penulis untuk menuliskannya, dan sejumlah cara lainnya lagi. Di dalam tim kerja produksi film, produser biasanya sekaligus memimpin Departemen Produksi.

2. *Sutradara*, Sutradara merupakan pihak atau orang yang paling bertanggung jawab terhadap proses pembuatan film di luar hal-hal yang berkaitan dengan dana dan properti lainnya. Karena itu biasanya sutradara menempati posisi sebagai ‘orang penting kedua’ di dalam suatu tim kerja produksi film. Di dalam proses pembuatan film, sutradara bertugas mengarahkan seluruh alur dan proses pemindahan suatu cerita atau informasi dari naskah scenario ke dalam aktivitas produksi. Sutradara bertanggung jawab menggerakkan semua unsur pekerja (tim kerja) yang terlibat

di dalam proses produksi film. Oleh karenanya, berhasil atau tidaknya, bagus atau tidaknya suatu karya film yang diproduksi berada di tangan sang sutradara. Di dalam tim kerja produksi film, sutradara memimpin Departemen Penyutradaraan.

3. *Penulis Skenario*, Skenario film adalah naskah cerita film yang ditulis dengan berpegang pada standar atau aturan-aturan tertentu. Skenario atau naskah cerita film itu ditulis dengan tekanannya lebih mengutamakan visualisasi dari sebuah situasi atau peristiwa melalui adegan demi adegan yang jelas pengungkapannya. Jadi, penulis skenario film adalah seseorang yang menulis naskah cerita yang akan difilmkan. Naskah skenario yang ditulis penulis skenario itulah yang kemudian digarap atau diwujudkan sutradara menjadi sebuah karya film. Di dalam menulis naskah skenario, seorang penulis skenario haruslah benar-benar memahami atau menguasai bahasa film. Bahasa film merupakan sarana-sarana yang digunakan dalam menyampaikan pesan cerita atau segala sesuatu yang ada di dalam film itu kepada publik penontonnya. Sarana-sarana yang merupakan bahasa film itu meliputi gambar, *space* (jangka waktu) dan *sound*. Namunpun begitu, kemampuan menguasai bahasa film bukanlah satu-satunya syarat yang

harus dimiliki oleh seorang penulis. Syarat penting lainnya adalah memiliki kemampuan menjadi seorang penulis cerita. Menurut Prof. Dr. RM. Soelarko, untuk menjadi penulis cerita yang baik diperlukan delapan persyaratan pokok. Ke delapan syarat pokok itu meliputi: penguasaan bahasa; penggunaan bahasa secara efektif; penggunaan logat yang didasarkan atas asal suku bangsa, umur (anak atau orangtua), kelas masyarakat; penggunaan gaya cerita yang mengikat; lukisan tipe dari figur-figur pemerannya; lukisan watak (karakterisasi) dari figure-figur; tingkah laku dan ucapan, yang dilandasi oleh watak pribadi; uraian tentang mood dan emosi figur-figur pemeran

4. *Penata Kamera (Cameramen)*, Penata kamera atau populer juga dengan sebutan kameramen adalah seseorang yang bertanggungjawab dalam proses perekaman (pengambilan) gambar di dalam kerja pembuatan film. Seperti halnya sutradara, kameramen juga mempunyai peran yang sangat penting dalam keberhasilan suatu film yang diproduksi.
5. *Aktor/aktris*, Aktor/aktris merupakan pemain dalam sebuah film.<sup>33</sup>
6. *Penyuntingan (editing)*, Editing adalah proses penyusunan gambar-gambar film yang dilakukan oleh seorang editor.

---

<sup>33</sup> <http://ratnami2.wordpress.com/unsur-unsur-pokok-film/> di akses tanggal 2 mei 2014 jam 14:25.

proses editing dilakukan setelah seluruh proses pengambilan gambar/film selesai dari awal hingga akhir.

7. *Penata artistic*, Penata artistik terdiri atas penata suara, busana, rias dan setting. Tentu saja penata artistik juga harus dapat mengaktualisasikan apa yang diinginkan oleh tuntutan skenario.

### **3. Hedonis**

Setiap manusia pasti menginginkan kebahagiaan dan kesenangan dalam hidupnya. Kebahagiaan dan kesenangan adalah hak bagi setiap manusia. Berbagai macam cara dilakukan untuk meraih yang namanya kebahagiaan, baik itu dengan cara yang halal maupun cara yang haram. Bila melihat masyarakat kebanyakan cenderung mencari dan mengutamakan kebahagiaan dirinya bagaimanapun caranya.

Masyarakat cenderung mencari kesenangan dan kebahagiaan dengan berbagai cara bahkan sampai menghalalkan segala cara. Inilah yang biasa dikenal dengan masyarakat hedonis. Ditambah lagi dengan pola hidup konsumtif, lengkap sudah kemerosotan nilai sosial dalam masyarakat disekitar.

Pola hidup semacam ini mudah sekali dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Banyak terlihat di media masa dan media televisi seorang reporter berkata bahwa gaya hidup masyarakat sekarang sudah mengarah ke arah hedonisme. Dari artis yang hidup glamor hingga anggota DPR yang digaji dari uang rakyat pun tidak luput dari gaya hidup hedonisme.



Media memang menyuguhkan beberapa hal informasi, seperti berita politik, sosial, ekonomi dan lain sebagainya. Seperti juga penawaran iklan tentang berbagai produk yang secara sadar maupun tidak telah membius masyarakat. Kaum remaja yang masih diliputi jiwa yang labil menjadi sasaran utama para produsen produk-produk terkenal ini. Tidak mengherankan jika budaya konsumtif yang sebelumnya sudah melekat dalam diri bangsa ini dikuatkan lagi dengan budaya hedonisme. Globalisasi dalam segala aspek menjadi *magnum opus*nya (cikal-bakal). Siklus kehidupan yang seperti ini seakan menjadi suatu pola baru dan gaya hidup baru. Kemunculan budaya hedonisme ini terjadi tanpa disadari seiring dengan gerak zaman yang semakin modern. Gaya hidup yang glamor semakin digandrungi oleh para remaja, seakan ada istilah “*ga style itu ga gaul*”.

Mereka yang sudah tergila-gila dengan budaya konsumtif akan rela melakukan apa saja demi memenuhi hasratnya. Seperti perburuan fashion terbaru, jam tangan merek ternama, sepatu, HP model terbaru, dan bahkan dari ujung rambut sampai ujung kaki pun tak luput menjadi saksi bisu budaya ini.

#### **a. Sejarah Hedonisme**

Hedonisme<sup>34</sup> muncul pada awal sejarah filsafat sekitar tahun 433 SM. Hedonisme ingin menjawab pertanyaan filsafat “apa yang menjadi hal terbaik bagi manusia?” Hal ini diawali dengan Sokrates

---

<sup>34</sup> [http://pascamatematika.blogspot.com/2012/11/filsafat-hedonisme-gaya-hidup-masa-kini\\_3628.html](http://pascamatematika.blogspot.com/2012/11/filsafat-hedonisme-gaya-hidup-masa-kini_3628.html) diakses tanggal 19 Mei 2014 pada pukul 16:37.

yang menanyakan tentang apa yang sebenarnya menjadi tujuan akhir manusia. Lalu Aristippos dari Kyrene (433-355 SM) menjawab bahwa yang menjadi hal terbaik bagi manusia adalah kesenangan. Aristippos memaparkan bahwa manusia sejak masa kecilnya selalu mencari kesenangan dan bila tidak mencapainya, manusia itu akan mencari sesuatu yang lain lagi. Pandangan tentang ‘kesenangan’ (hedonisme) ini kemudian dilanjutkan seorang filsuf Yunani lain bernama Epikuros (341-270 SM). Menurutnya, tindakan manusia yang mencari kesenangan adalah kodrat alamiah. Meskipun demikian, hedonisme Epikurean lebih luas karena tidak hanya mencakup kesenangan badani saja –seperti Kaum Aristippos–, melainkan kesenangan rohani juga, seperti terbebasnya jiwa dari keresahan.

Tokoh dalam paham ini ada dua. Pertama Aristippus dari Kyrene adalah seorang filsuf Yunani yang mempelajari ajaran-ajaran Protagoras. Ini dilakukannya selama berada di kota asalnya, yaitu Kyrene, Afrika Utara. Aristippus kemudian mencari Sokrates dan menjalin hubungan baik dengannya. Setelah Sokrates wafat, Aristippos tampil sebagai “Sofis” dan menjadi guru profesional di Atena. Lalu di Kyrene ia mendirikan sekolah yang dinamakan “Cyrenaic School” yang merupakan salah satu sekolah Sokratik yang tidak dominan. Sekolah ini mengajarkan perasaan-perasaan sebagai kebenaran yang paling tepat dalam hidup. Kesenangan adalah baik,

termasuk juga kepuasan badani. Kehidupan orang bijak selalu mencari jaminan kesenangan maksimal.

Aristippus menyetujui pendapat Sokrates bahwa keutamaan adalah mencari “yang baik”. Akan tetapi, ia menyamakan “yang baik” ini dengan kesenangan “hedone”. Menurutnya, akal (rasio) manusia harus memaksimalkan kesenangan dan meminimalkan kesusahan. Hidup yang baik berkaitan dengan kerangka rasional tentang kenikmatan. Kesenangan menurut Aristoppus bersifat badani (gerak dalam badan). Ia membagi gerakan itu menjadi tiga kemungkinan:

1. Gerak kasar, yang menyebabkan ketidaksesenangan seperti rasa sakit.
2. Gerak halus, yang membuat kesenangan
3. Tiada gerak, yaitu sebuah keadaan netral seperti kondisi saat tidur.

Aristippus melihat kesenangan sebagai hal aktual, artinya kesenangan terjadi kini dan di sini. Kesenangan bukan sebuah masa lalu atau masa depan. Menurutnya, masa lalu hanya ingatan akan kesenangan (hal yang sudah pergi) dan masa depan adalah hal yang belum jelas.

Meskipun kesenangan dijunjung tinggi oleh Aristoppus, ada batasan kesenangan itu sendiri. Batasan itu berupa pengendalian diri. Meskipun demikian, pengendalian diri ini bukan berarti

meninggalkan kesenangan. Misalnya, orang yang sungguh-sungguh mau mencapai nikmat sebanyak mungkin dari kegiatan makan dan minum bukan dengan cara makan sebanyak-banyaknya atau rakus, tetapi harus dikendalikan/dikontrol agar mencapai kenikmatan yang sebenarnya.

Kedua adalah Epikuros yang lahir tahun 342 SM di kota Yunani, Samos, dan meninggal di Atena tahun 270 SM. Ajaran Epikuros menitikberatkan persoalan kenikmatan. Apa yang baik adalah segala sesuatu yang mendatangkan kenikmatan, dan apa yang buruk adalah segala sesuatu yang menghasilkan ketidaknikmatan. Namun demikian, bukanlah kenikmatan yang tanpa aturan yang dijunjung Kaum Epikurean, melainkan kenikmatan yang dipahami secara mendalam. Kaum Epikurean membedakan keinginan alami yang perlu (seperti makan) dan keinginan alami yang tidak perlu (seperti makanan yang enak), serta keinginan yang sia-sia (seperti kekayaan/harta yang berlebihan). Keinginan pertama harus dipuaskan dan pemuasannya secara terbatas menyebabkan kesenangan yang paling besar. Oleh sebab itu kehidupan sederhana disarankan oleh Epikuros. Tujuannya untuk mencapai "Ataraxia", yaitu ketenteraman jiwa yang tenang, kebebasan dari perasaan risau, dan keadaan seimbang. Epikuros sangat menegaskan kebijaksanaan (phronesis). Menurutnya, orang yang bijaksana adalah seorang seniman yang dapat mempertimbangkan pilihan nikmat atau rasa

sakit. Orang bijaksana bukanlah orang yang memperbanyak kebutuhan, tetapi mereka yang membatasi kebutuhan agar dengan cara membatasi diri, ia akan mencapai kepuasan. Ia menghindari tindakan yang berlebihan. Oleh karena itu, ada sebuah perhitungan yang dilakukan oleh Kaum Epikurean dalam mempertimbangkan segi-segi positif dan negatif untuk mencapai kenikmatan jangka panjang dan mendekati diri kepada ataraxia. Kebahagiaan yang dituju oleh Kaum Epikurean adalah kebahagiaan pribadi (privatistik). Epikuros menasihatkan orang agar tidak mendekati diri kepada kehidupan umum (individualisme). Ini bukanlah egoisme. Menurut Epikuros, kebahagiaan terbesar bagi manusia adalah persahabatan. Berkumpul dan berbincang-bincang dengan para kawan dan membina persahabatan jauh lebih menguntungkan dan membantu mencapai ketenangan jiwa.

**b. Pengertian Hedonis.**

Pemahaman tentang apa itu hedonisme? Bagaimana bentuk nyata hedonisme? Bagaimana batasan hedonisme? Apakah hedonisme itu paham positif atau negatif? Menjadi pembahasan yang menarik untuk dikaji. Hal ini dikarenakan sudah berkembangnya istilah hedonisme dalam kehidupan bermasyarakat. Baik remaja ataupun masyarakat pada umumnya. Sehingga muncul banyak pernyataan para ahli dalam bidangnya sosiologi khususnya dalam membahas masalah hedonisme ini.

Secara teoritis, hedonisme berkaitan dengan ideologi dan sistem filsafat etika lainnya, yaitu Utilitarianisme yang berasal dari kata latin “utilis”, yang artinya berguna, berfaedah, atau menguntungkan. Bagi Utilitarianisme, suatu tindakan dapat dikatakan benar jika berguna dalam menghasilkan suatu tujuan yang baik atau yang diharapkan, yakni suatu tujuan yang memiliki nilai intrinsik (Curtis, 1981 : 106)<sup>35</sup>. Nilai intrinsik inilah oleh John Stuart Mill –salah seorang tokoh Utilitarianisme- disebut dengan kebahagiaan, happiness (Mill, 1954 : 11)<sup>36</sup>. Kehidupan manusia selalu diwarnai oleh kenikmatan atau kebahagiaan dan penderitaan. Menurut kodratnya manusia memang selalu ingin suatu kenikmatan dalam segala aspek kehidupannya, manusia selalu ingin untuk bahagia tanpa harus melalui suatu penderitaan terlebih dahulu untuk mencapainya. Dalam mengejar kenikmatan tersebut, maka hasil akhir yang dicapai merupakan kebahagiaan.

Hedonis adalah mengusahakan rasa senang yang sebanyak-banyaknya dan berusaha untuk mengurangi rasa sakit sehingga jumlah rasa senang melebihi rasa sakit. Bentham merumuskan prinsip Hedonis sebagai kebahagiaan yang sebesar mungkin bagi

---

35 Michael Curtis, *The Great Political Theories, A Comprehensive Selection of The crucial Ideas In Political Philosophy from Burke, (New York, USA. Rousseau and Kant to Modern Times, 1981)* hlm 106.

36 John Stuart Mill, *Utilitarianism*, reprinted in *Utilitarianism, Liberty, Representative Government*, ( London: J. M. Dent & Sons Ltd.1954) hlm 11

jumlah yang sebesar mungkin (the greatest happiness of the greatest number)<sup>37</sup>.

Mill mengkritik pendapat Bentham yang mengukur kebahagiaan dan kesenangan secara kuantitatif, karena menurutnya kualitas dari kesenangan dan kebahagiaan juga perlu dipertimbangkan, ada kesenangan yang lebih tinggi kualitasnya dan ada juga yang lebih rendah. Bagi Mill ukuran gradasi kenikmatan itu bukanlah demikian, tetapi sesuai dengan apa yang disebutnya qualitative feature. Jadi pleasures yang berasal dari “higher faculties“ (intelekt, perasaan, imajinasi, perasaan moral) lebih bernilai dari pada pleasure yang berasal dari “lower faculties” yakni kenikmatan badaniah atau sensual. Oleh karena itu dia mengatakan “It is better to be a human being dissatisfied than a pig satisfied; better to be Socrates dissatisfied than a fool satisfied”<sup>38</sup>

Dari beberapa pengertian mengenai hedonisme tersebut dapat diambil kesimpulan . *Pertama*, hedonisme adalah pandangan hidup yang menganggap bahwa orang akan menjadi bahagia dengan mencari kebahagiaan sebanyak mungkin dan sedapat mungkin menghindari perasaan-perasaan yang menyakitkan. Hedonisme merupakan ajaran atau pandangan bahwa kesenangan atau kenikmatan merupakan tujuan hidup dan tindakan manusia. *Kedua*, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia hedonisme adalah

---

37 Jeremy. Bertens, *Etika*, ( Jakarta : Gramedia, 2002 ) hlm 248.

38 John Stuart Mill, *Utilitarianism*, reprinted in *Utilitarianism, Liberty, Representative Government*, ( London: J. M. Dent & Sons Ltd.1954) hlm 20.

pandangan yg menganggap kesenangan dan kenikmatan materi sebagai tujuan utama dalam hidup. *Ketiga*, hedonisme dari kata “hedone” (Yunani) yang berarti kesenangan, hedonisme adalah pandangan moral bahwa hal yang baik hanya kesenangan. *Keempat*, Hedonisme adalah pandangan hidup yang menganggap bahwa orang akan menjadi bahagia dengan mencari kebahagiaan sebanyak mungkin dan sedapat mungkin menghindari perasaan-perasaan yang menyakitkan<sup>39</sup>.

Hedonisme merupakan ajaran atau pandangan bahwa kesenangan atau kenikmatan merupakan tujuan hidup dan tindakan manusia. *Kelima*, Hedonisme adalah mencapai kesenangan (pleasure) – di mana mengalami kesakitan sementara waktu demi suatu kesenangan artinya termasuk hedonisme juga jika segala sesuatu berujung pada kesenangan (pleasure) -. Jika dalam definisi ini, beragama belum tentu juga tak masuk hedonisme jika tujuannya adalah kesenangan di belakang. Ciri-ciri hedonisme adalah membagi dan mendikotomikan hidup jadi dua, kesenangan dan kesusahan. Dan dalam bentuk halusnya, hedonisme bahkan bisa berbentuk alim. Salah satu cara untuk dapat membedakan semangat hedonisme adalah, semangatnya untuk diri-sendiri. Jika semua yang dilakukan adalah berujung pada sesuatu yang untuk dirinya sendiri, maka unsur hedonisme patut dicurigai kental ada di dalamnya.

---

<sup>39</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Hedonisme#cite\\_note-Suseno-0](http://id.wikipedia.org/wiki/Hedonisme#cite_note-Suseno-0) diakses pada tanggal 20 Mei 2014, pukul 07:19.



Ide hedonisme berlawanan dengan ide bahwa senang dan susah datang bergantian, masing-masing ada tujuannya – tidak lepas dari pengetahuan Sang Pencipta. Karena itulah hedonisme sangat diterima oleh penganut ide-ide yang menolak adanya Sang Pencipta.

*Keenam*, hedonisme menurut Susanto<sup>40</sup> adalah sesuatu dianggap baik bila mengandung kenikmatan bagi manusia. Namun, kaum hedonis memiliki kata kesenangan menjadi kebahagiaan. Kemudian Jeremy Bentham dalam Fuad Farid Ismail<sup>41</sup> mengatakan bahwasanya kesenangan dan kesedihan itu adalah satu-satunya motif yang memerintah manusia, dan beliau mengatakan juga bahwa kesenangan dan kesedihan seseorang adalah tergantung kepada kebahagiaan dan kemakmuran pada umumnya dari seluruh masyarakat.

*Ketujuh* Adapun hedonisme menurut Burhanuddin adalah sesuatu itu dianggap baik, sesuai dengan kesenangan yang didatangkannya. Disini jelas bahwa sesuatu yang hanya mendatangkan kesusahan, penderitaan dan tidak menyenangkan, dengan sendirinya dinilai tidak baik. Orang-orang yang mengatakan ini, dengan sendirinya, menganggap atau menjadikan kesenangan itu sebagai tujuan hidupnya.

---

40 Drs. A. Susanto, M.Pd, Filsafat Ilmu: Suatu kajian dalam dimensi Ontologis, Epistemologis dan Aksiologis, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm 181.

41 Dr. Fuad Farid Ismail dan Dr. Abdul Hamid Mutawali, Cara Mudah Belajar Filsafat, (Jogjakarta: IRCISOD, 2012) hlm 299

Disini jelas bahwa hedonisme ialah perbuatan yang diantara segenap perbuatan yang dapat dilakukan oleh seseorang akan membawa orang tersebut merasakan kebahagiaan yang sebesar-besarnya. Kala itu, hedonisme masih mempunyai arti positif. Dalam perkembangannya, penganut paham ini mencari kebahagiaan berefek panjang tanpa disertai penderitaan. Mereka menjalani berbagai praktik asketis, seperti puasa, hidup miskin, bahkan menjadi pertapa agar mendapat kebahagiaan sejati. Namun waktu kekaisaran Romawi menguasai seluruh Eropa dan Afrika, paham ini mengalami pergeseran ke arah negatif dalam semboyan baru hedonisme. Semboyan baru itu, *carpe diem* (raihlah kenikmatan sebanyak mungkin selagi kamu hidup), menjiwai tiap hembusan napas aliran tersebut. Kebahagiaan dipahami sebagai kenikmatan belaka tanpa mempunyai arti mendalam. Kedangkalan makna mulai terasa. Pemahaman negatif melekat dan pemahaman positif menghilang dalam hedonisme. Karena pemahaman hedonis yang lebih mengedepankan kebahagiaan diganti dengan mengutamakan kenikmatan.

*Kedelapan*, menurut hedonisme psikologis, tidak dapat disangkal bahwa manusia selalu tertarik oleh perasaan nikmat, sekaligus secara otomatis condong menghindari perasaan-perasaan tidak enak. Manusia berusaha keras untuk mencapai tujuannya.

Keberhasilan mencapai tujuan inilah yang kemudian membuatnya nikmat atau puas.

Sementara itu berkenaan dengan hedonisme etis ada dua gagasan yang patut diperhatikan. *Pertama*, kebahagiaan tidak sama dengan jumlah perasaan nikmat. Nikmat selalu berkaitan langsung dengan sebuah pengalaman ketika sebuah kecondongan terpenuhi, begitu pengalaman itu selesai, nikmatpun habis. Sementara itu, kebahagiaan menyangkut sebuah kesadaran rasa puas dan gembira yang berdasarkan pada keadaan kita sendiri, dan tidak terikat pada pengalaman-pengalaman tertentu. Dengan kata lain, kebahagiaan dapat dicapai tanpa suatu pengalaman nikmat tertentu. Sebaliknya, pengalaman menikmati belum tentu membuat bahagia. *Kedua*, jika kita hanya mengejar nikmat saja, kita tidak akan memperoleh nilai dan pengalaman yang paling mendalam dan dapat membahagiakan. Sebab, pengalaman ini hanya akan menunjukkan nilainya jika diperjuangkan dengan pengorbanan. Misalnya dalam persahabatan dan cinta. Manusia tidak akan sanggup menggoreskan kesan mendalam dalam persahabatan dan cinta jika pertimbangan yang mendasari hanya karena ketampanan, kecantikan, kekayaan atau penampilan fisik lainnya. Hasilnya adalah sesuatu yang kering, yang hanya berasa ketika bahagia, namun hambar ketika susah.

**c. Karakteristik Hedonis**

Karakteristik hedonisme<sup>42</sup> adalah kebendaan dengan ukuran fisik harta, atau apa saja yang tampak, yang dapat dinilai dengan uang. Jadi disini orang yang sudah senang karena harta bendanya yang banyak, sudah sama artinya dengan orang yang bahagia atau dengan kata lain : Bahagia sama dengan Kesenangan. Di sini hedonisme dalam pelaksanaannya mempunyai beberapa karakteristik:

a. Hedonis Egoistis

Yaitu hedonisme yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan semaksimal mungkin. Kesenangan yang dimaksud ialah dapat dinikmati dengan waktu yang lama dan mendalam. Contohnya: makan-makanan yang enak-enak, jumlah dan jenisnya banyak, disediakan waktu yang cukup lama untuk menikmati semuanya, seperti pada perjamuan makan ala Romawi. Bila perut sudah penuh, maka disediakan sebuah alat untuk menggigit kerongkongan, dengan demikian isi perut dapat dimuntahkan keluar, kemudian dapat diisi kembali jenis makanan yang lain, sampai puas.

b. Hedonisme Universal

Yaitu suatu aliran hedonisme yang mirip dengan utilitarianisme yang artinya kesenangan maksimal bagi semua, bagi banyak orang. Contohnya: bila berdansa, haruslah berdansa

---

42 [http://pascamatematika.blogspot.com/2012/11/filsafat-hedonisme-gaya-hidup-masa-kini\\_3628.html](http://pascamatematika.blogspot.com/2012/11/filsafat-hedonisme-gaya-hidup-masa-kini_3628.html) diakses tanggal 19 Mei 2014 pada pukul 16:37.

bersama-sama, waktunya semalam suntuk, tidak boleh ada seorang pun yang absen, ataupun kesenangan-kesenangan lainnya yang dapat dinikmati bersama oleh semua orang. Sebenarnya tidak bisa disangkal lagi bahwa hedonisme banyak jenisnya, secara garis besarnya kesenangan dapat dibagi atas dua golongan:

#### 1) Kesenangan Fisik

Yang pokok disini ialah kesenangan yang dapat dirasakan dinikmati oleh batang tubuh/raga. Sumber dan jenisnya dari makan minum, yang menerima kesenangan itu dari tenggorokkan sampai keperut. Hasil kesenangan itu biasa dinilai dengan sebutan nikmat, enak, sedap, nyaman, delicious, dan sebagainya.

Bila sumbernya hubungan badani (coitus), maka yang menerima kesenangan itu adalah alat kelamin, seluruh badan jasmani, dimana hasil kesenangan itu dinilai dengan sebutan: nikmat, enak, sedap dan sebagainya. Bila sumbernya sebagai hasil kerja, misalnya pekerjaan tangan, atau sesuatu yang menggunakan tenaga seperti pekerjaan di pelabuhan, di kebun, di pertambangan, dan sebagainya, maka kesenangan itu dinilai dengan sebutan: memuaskan, beres, selesai, upahnya pantas dan sebagainya.

#### 2) Kesenangan Psychis/Rohani

Bila sumbernya itu sebagai hasil seni, apakah bentuknya itu berupa puisi atau prosa, lukisan atau patung, atau serangkaian lagu-lagu merdu/musik, maka hasil kesenangan itu dinilai dengan sebutan: menarik, hebat, indah, memuaskan mengasikkan, dan sebagainya. Penilaian ini diberikan oleh rasa, emosi, dan getaran jiwa. Bila sumbernya itu berasal dari hasil pikir, yang merasakan kesenangan itu adalah otak, pikir, dimana hasil kesenangan itu dinilai dengan sebutan: ilmiah, merangsang otak, hebat, pemikiran yang mendalam, intellegensi yang tinggi, mengagumkan dan sebagainya. Bila sumbernya adalah kepercayaan yang menikmati kesenangan itu adalah jiwa, perasaan, rohani, hati, dimana kesenangan itu dinilai dengan sebutan: menentramkan jiwa, meresapkan rasa iman, rasa takwa, syahdu, suci, yakin dan sebagainya.

Karakteristik menurut Pospoprodijo Kesenangan yang dimaksud adalah kesenangan untuk hidup saja, yakni kesenangan yang kita dapat dengan perantara kemampuan-kemampuan kita dari subyek-subyek yang mengelilingi kita di dunia ini.

#### **d. Hedonisme di Kalangan Remaja**

Generasi yang paling tidak aman terhadap sebutan hedonis<sup>43</sup> adalah remaja. Paham ini mulai merasuki kehidupan remaja. Remaja sangat antusias terhadap adanya hal yang baru. Gaya hidup hedonis sangat menarik bagi mereka. Daya pikatnya sangat luar biasa, sehingga dalam waktu singkat munculah fenomena baru akibat paham ini.

Fenomena yang muncul, ada kecenderungan untuk lebih memilih hidup enak, mewah, dan serba kecukupan tanpa harus bekerja keras. Titel “remaja yang gaul dan funky ” baru melekat bila mampu memenuhi standar tren saat ini. Yaitu minimal harus mempunyai handphone, lalu baju serta dandanan yang selalu mengikuti mode. Beruntung bagi mereka yang termasuk dalam golongan berduit, sehingga dapat memenuhi semua tuntutan kriteria tersebut. Akan tetapi bagi yang tidak mampu dan ingin cepat seperti itu, pasti jalan pintaslah yang akan diambil. Tidaklah mengherankan, jika saat ini muncul fenomena baru yang muncul di sekitar kehidupan kampus. Misalnya adanya “ayam kampus” ( suatu pelacuran terselubung yang dilakukan oknum mahasiswi), karena profesi ini dianggap paling enak dan gampang menghasilkan uang untuk memenuhi syarat remaja gaul dan funky. Contoh lain yang sederhana adalah misal ada remaja yang malas belajar tapi dia ingin

---

43 [http://pascamatematika.blogspot.com/2012/11/filsafat-hedonisme-gaya-hidup-masa-kini\\_3628.html](http://pascamatematika.blogspot.com/2012/11/filsafat-hedonisme-gaya-hidup-masa-kini_3628.html) diakses tanggal 19 Mei 2014 pada pukul 16:37.

memperoleh nilai yang baik dengan mencontek. Itu merupakan salah satu contoh kecil dari sikap Hedonisme.

Kasus yang terjadi seperti hubungan seks yang sudah dianggap sebagai hal yang biasa saat ini, kasus tersebut merupakan salah satu fenomena hedonisme generasi muda dari sekian banyak yang lain yang terjadi di berbagai lapisan masyarakat. Keinginan yang berlebihan terhadap modernitas ini seperti ingin memiliki barang-barang yang mewah, kehidupan dunia modern yang setiap Sabtu malam datang untuk melaksanakan ibadah rutin di bar-bar, diskotik dan sebagainya., itu dijadikan sebagai suatu kebutuhan yang dianggap sebagai suatu kewajiban yang harus dipenuhi dan kalau tidak terpenuhi maka mendapatkan dosa karena dianggap masih menjadi manusia tradisional atau mahasiswa tradisional yang kerjanya hanya belajar, membaca, diskusi, kajian dan sebagainya.

**e. Hedonis di Kalangan Remaja Dalam Ilmu Sosial.**

Hedonisme terjadi karena adanya perubahan perilaku pada masyarakat yang hanya menghendaki kesenangan. Perilaku tersebut lama-kelamaan mengakar dalam kehidupan masyarakat termasuk para remaja yang pada akhirnya menjadi seperti sebuah budaya bagi mereka tingkat pengetahuan dan pendidikan juga sangat berpengaruh pada pembentukan sikap mental para remaja. Tapi sayangnya kadang semua hal itu terkalahkan dengan rendahnya cara berfikir mereka dalam menyikapi berbagai persoalan. Banyak



diantara para remaja yang melarikan diri dari masalah dengan berhura-hura. Kebiasaan seperti inilah yang kemudian menjadi kebudayaan di kalangan remaja<sup>44</sup>.

Dalam identifikasi mentalitas budaya yang dikemukakan Sorokin, sikap hedonisme yang telah menjadi budaya hedonis di kalangan remaja dimasukkan dalam kebudayaan indrawi. Yaitu kebudayaan indrawi pasif dan kebudayaan indrawi sinis. Kebudayaan indrawi pasif yang meliputi hasrat menikmati kesenangan indrawi setinggi-tingginya (“eksplorasi parasit”, dengan motto makan minum dan kawinlah sebab besok kita akan mati). Pola pikir seperti itulah yang mengajak para remaja hanya bersenang-senang selagi ada kesempatan, seakan-akan hidup hanya ”mampir” karena itulah mereka hanya mengejar kesenangan, padahal masih banyak hal yang bernilai dalam hidup ini selain makan minum dan bersenang-senang saja.

Kebudayaan indrawi sinis, yang mengejar tujuan jasmaniah dengan mencari pembenaran rasionalisasi ideasional (yang sebenarnya tidak diterimanya). Banyak hal yang dilakukan para remaja untuk mencapai apa yang diinginkannya, misal: seorang remaja putri ingin mempunyai telepon genggam model terbaru tapi karena dia tidak mempunyai uang maka dia rela menjual dirinya agar

---

44 [http://pascamatematika.blogspot.com/2012/11/filsafat-hedonisme-gaya-hidup-masa-kini\\_3628.html](http://pascamatematika.blogspot.com/2012/11/filsafat-hedonisme-gaya-hidup-masa-kini_3628.html) diakses tanggal 19 Mei 2014 pada pukul 16:37.

memperoleh uang. Remaja tersebut membenarkan tindakannya karena dengan cara itu dia memperoleh apa yang diinginkannya.

**f. Dampak Hedonisme.**

Arus globalisasi turut serta mendukung maraknya budaya hedonisme yang berkembang pesat di lingkungan masyarakat Indonesia. Perkembangan paling pesat terlihat dari kalangan mahasiswa, yang diposisikan sebagai golongan intelektual muda. Hal tersebut yang menyebabkan terkikisnya budaya asli Indonesia dari waktu ke waktu.

Sesungguhnya keinginan untuk hidup senang dan mewah adalah sebagian dari naluri semua manusia, tetapi hal tersebut tidak boleh dibiarkan membudaya dalam masyarakat karena hal itu akan banyak menimbulkan dampak negatif. Sebenarnya kita boleh gaul tapi jangan over, senang-senang juga tidak dilarang apalagi bagi para pemuda pemudi tapi kesenangan itu jangan dilakukan setiap saat. Hedonisme rawan menimbulkan sifat individualisme karena manusia cenderung akan bekerja keras untuk memenuhi kesenangannya tanpa mempedulikan orang lain di sekitarnya. Dampak negatif dari Hedonisme sendiri adalah :

1. Hedonisme membuat orang lupa akan tanggungjawabnya karena apa yang dia lakukan semata-mata untuk mencari kesenangan diri. Jika hal-hal tersebut mampu menggeser budaya bangsa

Indonesia maka sedikit demi sedikit Indonesia akan kehilangan jati diri yang sesungguhnya.

2. Manusia akan memprioritaskan kesenangan diri sendiri dibanding memikirkan orang lain, sehingga menyebabkan hilangnya rasa persaudaraan, cinta kasih dan kesetiakawanan sosial.
3. Sikap egoisme akan semakin membudaya, inilah bukti hedonisme yang menjadi impian kebanyakan anak muda.
4. Semakin berkembangnya sistem kapitalis-sekuler karena sistem inilah yang menyebabkan hedonisme berkembang secara pesat.
5. Merusak suatu sistem nilai kehidupan yang ada dalam masyarakat sekarang, mulai sistem sosial, politik, ekonomi, hukum, pendidikan sampai sistem pemerintahan.
6. Meningkatnya angka kriminalitas. Tindak kriminal yang akhir-akhir ini marak terjadi kebanyakan dilatar belakangi oleh sifat hedonisme manusia semata.

#### **4. Sekilas Tentang Semiotik**

Sebagai sebuah disiplin ilmu, pendekatan dan metodologi atau sebuah bidang kajian semiotika tampaknya kini mulai “diakrabi”, tidak saja oleh para akademisi, tetapi juga oleh para mahasiswa, khususnya pada program ilmu komunikasi.

Alex Sobur dalam bukunya ‘Semiotika Komunikasi’ menilai bahwa semiotika adalah suatu bidang studi yang hangat dan memikat.

Semiotika telah menjadi kegemaran di tengah-tengah kalangan progresif. sang peneliti komunikasi terangsang dan tergelitik untuk menguak ada apa di balik berita-berita yang dibuat oleh wartawan tentang suatu peristiwa atau kejadian yang ada disekitarnya. Penelitian menggunakan semiotika mencoba meraih dan menggali lebih dalam makna yang muncul dari sebuah berita, kalimat, frasa, lead, judul bahkan kata. Analisis semiotika punya caranya sendiri dalam mengupas makna.

Semiotika yang biasanya didefinisikan sebagai pengkajian tanda-tanda, pada dasarnya merupakan studi atas kode-kode yakni system apapun yang memungkinkan kita memandang entinitas-entinitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna

#### **a. Pengertian Semiotika**

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata yunani *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri di definisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Istialh *semeion* tampaknya diturunkan dari kedokteran hipokratik atau asklepiadik dengan perhatiannya pada simtomatologi dan diagnostic inferensial (Sinha, dalam Kurniawan, 2001:49) Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk adanya hal lain. Contohnya asapmenandai adanya api, sirene mobil yang keras menandai adanya kebakaran disudut kota.

Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco, 1979:6), Van Zoest (1996:5) mengartikan semiotik sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya”.

Para pakar sastra sudah mencoba mendefinisikan semiotik yang berkaitan dengan disiplin ilmunya. Dalam konteks sastra, Teeuw (1982:18) memberi batasan semiotik adalah tanda sebagai tindak komunikasi. Ia kemudian menyempurnakan batasan semiotik itu sebagai “model sastra yang mempertanggungjawabkan semua factor dan aspek hakiki untuk pemahaman gejala sastra sebagai alat komunikasi yang khas di dalam masyarakat manapun”.

Dick Hartoko member batasan, semiotik adalah bagaimana karya itu ditafsirkan oleh para pengamat dan masyarakat lewat tanda-tanda atau lambang-lambang. Luxemburg, seperti dikutip santosa bahwa semiotik adalah ilmu secara sistematis mempelajari tanda-tanda dan lambing-lambang, sistem-sistemnya dan proses pelambangan.

Batasan yang lebih jelas dikemukakan Preminger dikatakan, “Semiotik adalah ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan

tanda-tanda. Semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.”

Menurut Preminger meskipun refleksi tentang tanda itu mempunyai sejarah filsafat yang patut dihargai, namun semiotik atau semiologi dalam arti modern berangkat dari seorang ahli bahasa Swiss, Ferdinand de Saussure , yang mengemukakan pandangan bahwa linguistic hendaknya menjadi bagian suatu ilmu pengetahuan umum tentang tanda, yang disebutnya *semiologi*.

Seorang filsuf Amerika, Charles Sanders Pierce, telah mengerjakan sebuah tipologi tentang tanda-tanda yang maju dan meta bahasa untuk membicarakannya, tetapi semiotiknya dipahami sebagai perluasan logika karena sebagian kerjanya dalam semiotik memandang linguistic melebihi kecanggihan logika sebagai model, Saussure telah menjadi tokoh yang sangat berpengaruh.

Teori dari Pierce menjadi grand theory dalam semiotik. Gagasannya bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Pierce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan mengabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal. Semiotic ini membongkar sesuatu zat dan kemudian menyediakan model teoritis untuk menunjukkan bagaimana semuanya bertemu di dalam sebuah struktur.

Pemahaman akan struktur semiosis menjadi dasar yang tidak bisa ditindakan bagi penafsir dalam upaya mengembangkan pragmatism. Seorang penafsir adalah yang berkedudukan sebagai peneliti, pengamat dan pengkaji objek yang dipahaminya.<sup>45</sup> Dalam mengkaji objek yang dipahaminya, seorang penafsir yang jeli dan cermat, segala sesuatu akan dilihat dari jalur logika, yakni:

1. Hubungan penalaran dengan jenis penandanya :
  - a. Qualisms : Penanda yang bertalian dengan kualitas
  - b. Sinsigns : Penanda yang bertalian dengan kenyataan
  - c. Legisigns : Penanda yang bertalian dengan kaidah

Awalan qual-, sin-, dan Legi-, disalurkan dari quality, singular dan lex (undang-undang, hokum dan peraturan)

Qualisigns adalah tanda-tanda yang merupakan tanda berdasarkan suatu sifat. Contohnya adalah sifat “merah”, Merah digunakan sebagai tanda, misalnya, bagi sosialisme, untuk cinta (memberi mawar merah pada seseorang), bagi bahaya atau larangan (petunjuk jalan lalu lintas), namun, warna itu harus memperoleh bentuk, misalnya pada bendera, pada mawar, dan papan lalu lintas. Hal ini tidak mengurangi sifat qualisign merah pada tanda.

Sinsign adalah merupakan tanda atas dasar tampilnya dalam kenyataan. Semua pernyataan individual yang tidak

---

<sup>45</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media 'suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik dan analisis framing'* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2001) hlm 95-98.

dilembagakan dapat merupakan sinsign. Sebuah jeritan bisa berarti kesakitan, keheranan langkah kakinya, tertawanya, nada dasar dalam suaranya. Semua itu merupakan sinsign, Metafora yang digunakan satu kali sinsign.

Legisign adalah tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum, sebuah konvensi, sebuah kode. Tanda-tanda lalu lintas merupakan *legisign*. Hal itu dapat juga dikatakan dari gerakan isyarat tradisional, mengangguk 'ya', mengerutkan alis, berjabat tangan, dan sebagainya. Semua tanda bahasa merupakan *legisign*. Karena bahasa merupakan kode.

2. Hubungan kenyataan dengan jenis dasarnya :
  - a. *Icon* : Sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya
  - b. *Index* : Sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai fungsi penanda yang mengisyaratkan petandanya
  - c. *Symbol* : Sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang oleh kaidah secara konvensi telah lazim digunakan dalam masyarakat
3. Hubungan pikiran dengan jenis petandanya :



- a. *Rheme or seme* : Penanda yang bertalian dengan mungkin terpahaminya objek petanda bagi penafsir
- b. *Dicent or decisign or pheme* : Peanda yang menampilkan informasi tentang petandanya.
- c. *Argument* : Penanda yang petandanya akhir bukan suatu benda tetapi kaidah

**b. Model Semiotik Charles Sanders Peirce.**

Charles Sanders Peirce lahir tahun 1839 kemudian meninggal 1914, adalah putra Benjamin Peirce, seorang profesor matematika dan astronomi di Harvard. Benjamin Peirce adalah matematikawan terkemuka Amerika tokoh utama dalam, atau, lebih tepatnya salah satu pencipta pemikiran ilmiah di Amerika.

Benjamin Peirce mengakui bahwa Charles Peirce adalah anak yang jenius dan ia membesarkannya dengan tingkat disiplin intelektual dan disiplin moral. Meskipun terlatih dalam kimia, Charles Peirce juga mendalami pentingnya logika matematika (ia membuat kontribusi penting beberapa teori dan praktek pengukuran). Menurut Peirce dalam tanda-tanda di lingkungan (terutama bahasa tulis) membutuhkan ketelitian pengamatan yang mendetail bukan sekedar definisi spekulatif.<sup>46</sup>

---

46 T. L. Short, Peirce's Theory of Signs.(New York: Cambridge University Press. 2007) hlm 4.

Ketika Pierce memperlakukan tanda-tanda ternyata ia juga terpengaruh oleh Aries Toteles tentang kata-kata tidak lebih dari ide-ide yang biasanya disebut 'tanda' baik kata lisan atau tertulis, tanda yang berhubungan dengan tanda atau peristiwa yang lain, suatu tanda dapat memberi arti pada tanda-tanda yang lain. Sekumpulan tanda menyebabkan orang memikirkan sesuatu yang lain. Suatu ketika orang mendengar atau membaca kata 'gajah' maka ia berpikir bahwa bukan tentang itu suara atau tulisan g-a-j-a-h, tetapi langsung terbayang mamalia besar berwarna abu-abu. Memang dahulu kala pada tradisi filosofis Aristoteles ketika berbicara tentang kata-kata adalah sebagai tanda-tanda. Selanjutnya jika pikiran adalah dasarnya lisan dan jika kata-kata adalah tanda-tanda, maka pikiran adalah tanda-tanda.

✓ Perkembangan Semiotik Charles Sanders Pierce.

Pendefinisian tanda-tanda yang dilakukan Pierce bukan langsung matang namun mengalami perjalanan beberapa waktu, terus menerus mengalami revisi dan yang akhirnya melahirkan trikotomi-trikotomi. Dalam buku "Peirce's Theory of Signs" disebutkan bahwa ketertarikan Pierce tentang tanda dimulai sejak tahun 1865.

Pada usia dua puluh lima, ia menyangkal Kant bahwa 'representasi' sebagai terjemahan dari mentalistik atau roh,

representasi adalah bersifat relatif terhadap pikiran ‘yang benar-benar bisa mengerti itu. Oleh karena itu ia menyimpulkan:

*‘Thus our whole world – that which we can comprehend – is a world of representations’, that conclusion was more Kantian than it might have seemed. For it still made the comprehensible world relative to mind. But even without that Kantian or mentalistic gloss, the idea that the world is a world of representations is idealistic in spirit and in recent years has come to be called ‘semiotic idealism’<sup>47</sup>*

“Seluruh dunia yang kita dapat memahaminya adalah dunia dari representasi yang tampak, dunia dipahami relatif terhadap pikiran. Semiotik yang dinyatakan Kant hanya berdasarkan pada mental dan kita akan susah untuk merabanya dengan panca indera. Peirce berusaha menjadikan tanda-tanda adalah sesuatu yang dapat didefinisikan secara lahir bukan hanya tersimpan pada mental. Maka dalam pengertian ini adalah upaya untuk menafsirkan pikiran atau isi mental lainnya sebagai tanda, representasi, atau presentasi. Pikiran orang yang disampaikan kepada kita akhirnya kita memikirkan lagi, itulah yang disebut representasi.”

Peirce mulai menemukan konsep tanda ‘triadic’. Pada bulan Mei 1867, Peirce menyampaikan sebuah makalah untuk American Academy of Arts dan Sciences, tentang 3 kategori tanda yang meliputi; 1stness kemudian, 2ndness, dan 3rdness. Ia menulis bahwa “masing-masing kategori memiliki karakter untuk membenarkan dirinya dengan pemeriksaan induktif yang

---

<sup>47</sup> T. L. Short, Peirce’s Theory of Signs.(New York: Cambridge University Press. 2007) hlm 28-29.

akan menghasilkan pemahaman tentang batasan-batasan perkiraan tanda”.

Dalam makalah tersebut Pierce berusaha menafsirkan ide metafisisnya Kant, namun ia mewajibkan pengurangan-pengurangan definisi yang bersifat abstrak : ‘*metaphysical deduction*’. Maka yang dilakukan adalah kategori metafisis boleh berlaku di dunia sejauh bisa dialami, diketahui, dan dipahami. ‘*New List*’ is a, not a keystone’, setelah itu kita masih harus berfikir dan jangan sampai *stepping stone* (batu loncatan) ini justru menjadi batu sandungan.

Pada kalangan ilmuwan (filsafat) ada beberapa kritikan yang ditujukan pada konsep semiotik Pierce yang utama ada tiga masalah: *pertama* adalah Pierce dianggap memaksakan dan memodifikasi kemudian mendoktrin pikiran orang lain yang menafsirkan tanda, dapat diartikan membatasi pikiran. Setiap insan mempunyai idealis yang mampu berpikirkahkan sampai kemampuan bawah sadar. Tentang bawah sadar dicontohkan bahwa setiap pikiran-tanda menafsirkan tanda sebelumnya dan bahwa semua pemikiran tanda tidak bisa dilepaskan dari konvensi.

Masalah *kedua* adalah bahwa, jika makna tanda tergantung pada penafsirnya, maka para interpretants tidak bisa salah. Sebagai tanda menandakan apa yang mereka katakan itu

dimaknakan secara sewenang-wenang. Jika subyektivitas terlalu dominan maka proses komunikasi akan mati.

Masalah *ketiga* adalah bahwa jika signifikansi tergantung pada interpretants, aktual atau potensial semuanya menjadi tanda-tanda. Kita hanyalah bagian dari perputaran penandaan: *circuit of signifikansi*. Adapun masalah kesewenang-wenangan adalah *pasti* bagi tiap individu, namun penafsir yang akan merepresentasikan haruslah berusaha menyadari lingkungannya, sehingga presentasinya dapat diterima masyarakat.

Peirce menjawab tuduhan itu dengan mengatakan bahwa ia tidak bermaksud melakukan pemaknaan secara sewenang-wenang, Tetapi hasil dari suatu pemikiran dapat dihubungkan dengan dalam representasi oleh pikiran selanjutnya dan konvensi pastilah dapat bergerak. Ia juga menyadari bahwa bahwa makna tidak terkandung dalam sesaat tapi berguna pula bagi masa mendatang seiring lahirnya kebenaran-kebenaran baru.

Dalam buku “Peirce’s Theory of Signs” juga disebutkan bahwa pikiran Pierce sejalan dengan *dekonstruksinya* Derida dan pemikiran *anarkisme epistemologinya* Fayerabend. Derida menjelaskan

*“there is a reality beyond play manifests a totalitarian impulse to impose his arbitrary semiotic constructions, tendentiously named ‘reality’, on others. I would suggest, to the contrary, that the*

*denial of unambiguous reference is a perfect cover for someone fearful of facing reality, and that the idea that there is only play invites totalitarianism. For if there is no reality, then there is no reason why one should not impose his vision on the rest of us: 'One view is as good as another, so I'm going to make you accept mine!' Truth's denial leaves a vacuum: the will to power fills it"*<sup>48</sup>

“Ada realitas di luar bermain memanifestasikan dorongan totaliter memaksakan konstruksi sewenang-wenang terhadap pemahaman semiotik. Derida menguatkan argumennya, bahwa penolakan referensi yang dianggap sempurna adalah suatu keberanian dalam menghadapi kenyataan. Karena jika tidak ada realitas, maka tidak ada alasan mengapa seseorang tidak harus memaksakan visinya pada kita semua: ‘Satu pandangan sama baiknya dengan yang lain, jadi aku akan membuat Anda menerima pandanganku!’. Penolakan Kebenaran tunggal tersebut dilakukan kemudian mengisinya dengan kreatifitas-kreatifitas yang baru, atau lebih bervariasi.”

Pada usia 68 tahun Peirce telah memutuskan tentang kesimpulan dari pemikirannya, akhir dari semiotiknnya. Peirce mengatakan bahwa ikon dan indek memang bukan hal mutlak yang harus ditafsirkan, namun ia tetap menganjurkan totalitas dalam menelaah atau mengartikan setiap tanda pada suatu obyek. Pemaknaan menurut Peirce adalah suatu pertimbangan tentang apa efek yang dibayangkan dari suatu obyek yang mempunyai simbol. Setiap simbol memiliki dasaran praktis: kita sebut sebagai konsepsi pada obyek yang ditelaah segala dampak

---

48 T. L. Short, Peirce's Theory of Signs.(New York: Cambridge University Press. 2007) hlm 45.

yang ditimbulkan obyek. Kemudian disusun konsepsi untuk menerangkan efek; adalah seluruh konsepsi kita tentang objek.<sup>49</sup> Peirce mengatakan bahwa ikon dan indeks memang bukan hal mutlak yang harus ditafsirkan, namun ia tetap menganjurkan totalitas dalam menelaah atau mengartikan setiap tanda pada suatu obyek. Untuk memahami makna dalam suatu obyek kita tergantung kepada konteks, dalam pikiran kita otomatis akan terbayang suatu konteks yang mengelilingi obyek tersebut. Pemaknaan sangatlah luas dan tidak ada pemaknaan tunggal; maksud Peirce adalah untuk menunjukkan konsepsi yang merupakan fungsi dari pengetahuan, bahwa makna tak habis-habisnya, dan bahwa penjelasan yang tidak pernah selesai.

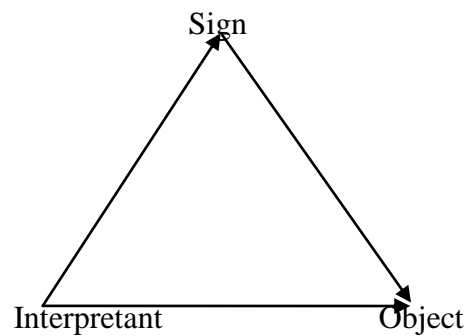
Pemaknaan akan terus berjalan atau berkelanjutan sesuai dengan pengetahuan masyarakat, Sebagai konsep adalah tanda-tanda, yang konsisten dengan doktrin semeiotic awal bahwa tanda-tanda yang harus ditafsirkan oleh tanda-tanda, jumlah tanda-tanda bisa berkembang atau saling berhubungan. Jadi seorang peneliti atau penelaah makna-makna tidak ada yang bisa dikatakan sebagai penemu makna yang nomor satu.

Terkait Tanda versi Charles Sanders Peirce, Peirce terkenal dengan penyebutan jenis tanda yang meliputi: *ikon*, *indeks*, *simbol*. Sejak awal pemikirannya Peirce selalu konsisten

---

<sup>49</sup> T. L. Short, Peirce's Theory of Signs.(New York: Cambridge University Press. 2007) hlm 58.

dengan pencarian tentang tanda itu sendiri dibagi triadically, sebagai monadik, diadik, atau triadic.



Demikian juga tentang tanda dalam kaitannya dengan objeknya adalah dibagi triadically, dan begitu juga, apa itu dalam kaitannya dengan penafsir yang demikian dibagi. Setiap tanda akan menjadi milik masing-masing dari masing-masing tiga triad. Prinsip-prinsip Peirce mensyaratkan larangan terhadap kombinasi tanda, karena pada sampai tahapan berikutnya akan ditemukan karakter dari masing-masing tanda sesuai dengan posisinya. Upaya klasifikasi yang dilakukan oleh Peirce terhadap tanda memiliki kekhasan meski tidak bisa dibilang sederhana. Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi: **Ikon** (icon), **Indeks** (index), dan **Symbol** (symbol) yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya.

- (1) **Ikon** adalah tanda yang mengandung kemiripan 'rup' sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. Di dalam ikon hubungan antara representamen dan



objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam kualitas. Contohnya sebagian besar rambu lalu lintas merupakan tanda yang ikonik karena ‘menggambarkan’ bentuk yang memiliki kesamaan dengan objek yang sebenarnya.

- (2) **Indeks** adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan objeknya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dengan objeknya bersifat konkret, actual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kasual. Contohnya jejak telapak kaki di atas permukaan tanah, misalny, merupakan indeks dari seseorang atau binatang yang telah lewat di sana, ketukan pintu merupakan indeks dari kehadiran seorang ‘tamu’ dirumah kita.
- (3) **Symbol** merupakan jenis tanda bersifat arbiter dn konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol. Tak sedikit dari rambu lalu lintas yang bersifat simbolik.

**Tabel 1.4 Jenis-jenis tanda analisis Semiotik Pierce**

<b>Jenis tanda</b>	<b>Ditandai dengan</b>	<b>Contoh</b>	<b>Proses kerja</b>
<b>Ikon</b>	- Persamaan (kesamaan)	- Gambar, foto dan patung	- Dilihat

	- Kemiripan		
<b>Indeks</b>	- hubungan sebab akibat	- asap ----api	- diperkirakan
		- gejala----	
	- keterkaitan	penyakit	
<b>Symbol</b>	- konvensi	- kata-kata	- dipelajari
	- kesepakatan	- isyarat	
	sosial		

Dari sudut pandang Charles Peirce ini, proses signifikasi bisa saja menghasilkan rangkaian hubungan yang tidak berkesudahan, sehingga pada gilirannya sebuah interpretan akan menjadi representamen, menjadi interpretan lagi, jadi representamen lagi dan seterusnya.

Charles Sanders Peirce (1893-1914) membagi tanda dan cara kerjanya ke dalam tiga kategori sebagaimana tampak dalam table. Meski begitu dalam praktiknya, tidak dapat dilakukan secara *mutually exclusive* sebab dalam konteks-konteks tertentu ikon dapat menjadi symbol. Banyak symbol yang berupa ikon. Disamping menjadi indeks, sebuah tanda sekaligus juga berfungsi sebagai symbol.<sup>50</sup>

Memahami semiotik tentu tidak bisa melepaskan pengaruh dan peran dua orang penting ini, Charles Sander Peirce dan Ferdinand De Saussure. Keduanya meletakkan dasar-dasar bagi kajian semiotika.

---

<sup>50</sup> Ibnu Hamad, Kontruksi REalitas Politik dalam Media Massa, (Granit, Jakarta: 2004) hlm 17.

Peirce dikenal sebagai pemikir argumentative dan filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional.<sup>51</sup>

Teori dari Peirce seringkali disebut sebagai ‘*grand theory*’ dalam semiotika.<sup>52</sup> Mengapa begitu? Ini lebih disebabkan karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi structural dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal.

Sebuah tanda atau representamen menurut Charles S Peirce<sup>53</sup> adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu ---oleh Peirce disebut *interpretant*- dinamakan sebagai interpretan dari tanda yang pertama, pada gilirannya akan mengacu pada Objek tertentu. Dengan demikian menurut Peirce, sebuah tanda atau *representamen* memiliki relasi ‘*triadik*’ langsung dengan *interpretan* dan objeknya. Apa yang dimaksud dengan proses ‘*semiosis*’ merupakan suatu proses yang memadukan entites(berupa *representamen*) dengan entites lain yang disebut sebagai objek. Proses ini oleh Peirce disebut sebagai signifikasi.

##### **5. Film sebagai Media Komunikasi.**

Proses komunikasi pada hakekatnya adalah ”proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain”.<sup>54</sup> Film merupakan

---

51 Lebih lengkap baca Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*(2003) hal 39. Alex dalam buku tersebut mengutip pendapat Aart van Zoest

52 Alex Sobur, 2001.Op.Cit.hal.97

53 Kris Budiman,2004.Op.Cit.hal.25

54 Onong Uchjana Effendi, *Ilmu Komunikasi dan Praktek*,( Bandung: Rosdakarya, 2000) hlm 11.

media komunikasi yang tidak terbatas ruang lingkungannya. Hal ini dipengaruhi oleh unsur cita rasa dan unsur visualiasai yang saling berkesinambungan. Film pada umumnya dibangun dengan banyak tanda (*sign*). Tanda-tanda itu dipakai oleh pembuat film sebagai alat untuk mengartikulasikan apa yang menjadi maksud dan tujuannya. Disamping suara dan musik, warna juga mempertingkat nilai kenyataan pada film, sehingga unsur sesungguhnya terjadi dan sedang dialami khalayak pada saat film diputar makin terpenuhi. Dengan demikian, film merupakan sarana komunikasi yang mengaktualissikan suatu kejadian untuk dinikmati pada saat tertentu oleh khalayak, seakan-akan sedang mengalami apa yang dibawakan oleh film secara nyata. Oleh karena itu film mampu mengatasi masalah hambatan waktu seakan-akan menarik suatau kejadian dari masa lampau ke masa kini, dan ini dapat disaksikan dan dialami oleh khalayak film.<sup>55</sup>

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para pembuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi masyarakatnya, terutama kepada masyarakat yang rentan daya selektifnya (misalnya para remaja). Film mempunyai kemampuan mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan dibaliknya. Namun, film sering kali merekam realitas yang tumbuh dan

---

55 Astrid. S. Susanto, Komunikasi Massa, (Bandung: Binacipta, 1999)hlm 58.

berkembang dalam masyarakat,<sup>56</sup> dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar.

Film sebagai suatu media komunikasi, merupakan suatu kombinasi antara usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur-unsur tersebut dilatarbelakangi oleh suatu cerita yang mengandung suatu pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film. Bagaimana dan bilamana dan dalam kombinasi bagaimana gambar yang bergerak, dialog, warna, sudut pengambilan, musik dipergunakan, semua ini ditentukan oleh sutradara. Bagaimana adegan-adegan dirangkaikan satu sama lain, itupun merupakan tanggung jawab dan mencerminkan selera dan nilai yang diagungkan oleh seorang sutradara. Lambang yang dipergunakan apakah lambang tersebut merupakan lambang yang difahami oleh khalayak ataukah hanya suatu perlambangan yang abstrak, akan mencerminkan seberapa jauh sutradara ingin menggunakan film sebagai media komunikasi serta nilai dan latarbelakang budaya sutradara sendiri.<sup>57</sup>

## **B. Kajian Teori**

### **1. Teori Interaksi Simbolik**

Teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri (the self) dan

---

<sup>56</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: Rosdakarya, 2003) hlm 126 – 127.

<sup>57</sup> Astrid. S. Susanto, *Komunikasi Massa*, (Bandung: Binacipta, 1999) hlm 60.

dunia luarnya. Di sini Cooley menyebutnya sebagai looking glass self. Artinya setiap hubungan sosial di mana seseorang itu terlibat merupakan satu cerminan diri yang disatukan dalam identitas orang itu sendiri. Jadi maksudnya bisa melihat atau mengoreksi diri kita dengan melalui orang lain. Esensi dari teori ini adalah simbol dan makna. Makna adalah hasil dari interaksi sosial. Ketika kita berinteraksi dengan orang lain, kita berusaha mencari makna yang cocok dengan orang tersebut. Kita juga berusaha menginterpretasikan maksud seseorang melalui simbolisasi yang dibangun.

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

Teori interaksionisme simbolik memberikan gambaran mengenai hakikat kenyataan sosial yang berbeda secara kontras yang terdapat dalam interaksionisme simbolik. Bagi interaksionisme simbolik, organisasi sosial tidak menentukan pola-pola interaksi. Organisasi muncul dari proses interaksi.

Akar dari teori interaksionisme simbolik yang merupakan yang terpenting dalam karya Mead adalah pragmatisme dan behaviorisme. Pragmatisme adalah pemikiran filsafat yang meliputi banyak hal. Ada beberapa aspek pragmatisme yang mempengaruhi orientasi sosiologis.

Namun diantara empat aspek itu ada tiga yang penting bagi interaksionisme simbolik. *Pertama*, adalah memusatkan perhatian pada interaksi antara aktor dan dunia nyata. *Kedua*, memandang baik aktor maupun dunia nyata sebagai proses dinamis dan bukan sebagai struktur statis. *Ketiga*, arti penting yang dihubungkan kepada kemampuan aktor untuk menafsirkan kehidupan sosial. Sementara behaviorisme berpendapat bahwa manusia harus dipahami berdasarkan apa yang harus dilakukan.

Pemikiran terpenting dalam interaksionisme simbolik adalah pemikiran George H. Mead. Menurut Mead dari dunia sosial itulah muncul kesadaran, pikiran, diri, dan seterusnya atau yang terkenal dalam buku Mead yaitu *Mind, Self, and Society*. Menurut Mead dalam tindakan sosial ada empat tahapan yang saling berhubungan. Yaitu impuls, persepsi, manipulasi, dan konsumiasi. Mead juga mengatakan bahwa dalam tindakan sosial ada mekanisme dasarnya yaitu sikap isyarat. Sikap isyarat ini bisa berupa isyarat signifikan dan isyarat nonsignifikan. Isyarat signifikan ini berupa bahasa yang merupakan faktor penting dalam perkembangan khusus kehidupan manusia. Bahasa ini menjadi simbol signifikan yang membedakan manusia dengan binatang. Binatang bisa membuat isyarat suara tapi isyarat suara itu tak signifikan bagi binatang lain. Hanya manusia yang bisa membuat simbol signifikan yang disebut bahasa. Bahasa ini punya fungsi menggerakkan tanggapan yang sama di pihak individu yang berbicara dan juga di pihak lainnya. Isyarat

signifikan ini merupakan isyarat yang jauh lebih efektif dan memadai untuk saling menyesuaikan diri dalam tindakan sosial menurut Mead daripada isyarat nonsignifikan. Yang paling penting dari teori Mead ini adalah fungsi lain simbol signifikan, yakni memungkinkan proses mental,berpikir. Simbol signifikan ini juga berarti interaksi simbolik. Artinya orang dapat saling berinteraksi tidak hanya melalui isyarat tapi juga melalui simbol signifikan. Bahkan interaksi dengan melalui simbol yang signifikan berupa bahasa, kita akan lebih mudah untuk saling memahami makna yang ingin disampaikan. Dengan begitu interaksi akan berlangsung jauh lebih efektif daripada hanya menggunakan isyarat atau simbol yang tak signifikan saja.

Menurut Mead pikiran dalam diri manusia adalah terletak pada proses sosial. Pikiran merupakan bagian integral dari proses sosial dan proses sosial ini hadir lebih dulu dari pikiran.

Pendapat Mead ini ada benarnya. Jika yang muncul lebih dulu adalah pikiran, maka manusia tidak akan tahu tentang apa yang harus dilakukannya dengan pikiran yang dimiliki karena tidak adanya suatu proses sosial dalam kehidupannya. Proses sosial yang muncul lebih dulu akan menuntun atau memberikan arah kemana pikiran itu. Dalam konsep pikiran ini juga melibatkan konsep diri. Diri adalah kemampuan khusus untuk menjadi subjek dan objek. Diri muncul melalui aktivitas dan antara hubungan sosial. Menurut Mead diri baru muncul saat pikiran itu berkembang. Mustahil untuk memisahkan keduanya karena diri adalah



proses mental. Diri juga berarti kemampuan untuk menempatkan diri secara tak sadar pada tempat orang lain dan bertindak seperti yang mereka lakukan. Sehingga orang dapat memeriksa diri sendiri sebagaimana orang lain memeriksa diri mereka sendiri. Mead<sup>58</sup> merunut asal-usul diri melalui dua tahap dalam perkembangan anak-anak. Pertama adalah tahap bermain (playing). Pada tahap ini anak-anak mengambil sikap orang lain yang berada diluar permainannya untuk dijadikan sikapnya sendiri. Tapi mereka tidak paham mengenai pengertian yang lebih umum dan terorganisir mengenai diri mereka sendiri. Kedua adalah tahap permainan. Dalam tahap permainan anak-anak mengambil peran orang lain yang masih terlibat dalam permainan sehingga kepribadian tertentu mulai muncul dan mereka mulai mampu menentukan apa yang akan mereka kerjakan dalam suatu kelompok khusus. Dalam tahap permainan ada konsep pemikiran dari Mead yang terkenal disebut dengan *generalized other*. Artinya adalah sikap seluruh anggota komunitas. *Generalized other* ini mencerminkan kecenderungan Mead memprioritaskan kehidupan sosial, karena melalui generalisasi orang lainlah kelompok mempengaruhi perilaku individu.

Diri menurut Mead juga terdiri dari dua tahap, yakni “I” dan “me”. “I” adalah aspek kreatif dan takdapat diprediksi dari diri, dan “me” adalah sekumpulan sikap terorganisir orang lain yang diambil oleh aktor. Menurut pandangan pragmatis “I” memungkinkan individu hidup

---

58 Goerge Ritzer & Douglas. J. Goodman, Teori Sosiologi Modern.( Jakarta : Kencana. 2007.) hlm 282-283

nyaman dalam kehidupan sosial sedangkan “me” memungkinkan terjadinya perubahan masyarakat.<sup>59</sup>

Suatu analisa yang lebih terperinci mengenai konsep diri diberikan dalam model McCall dan Simmons mengenai identitas peran. Identitas-peran terdiri dari gambaran diri yang bersifat ideal yang dimiliki oleh individu sebagai orang yang menduduki berbagai posisi sosial. Identitas-peran ini diungkapkan secara terbuka dalam pelaksanaan peran, dan tingkat dukungan sosial yang diterima orang lain akan membantu menentukan pentingnya suatu identitas-peran tertentu dalam konsep diri seseorang secara keseluruhan.

Erving Goffman<sup>60</sup> merupakan salah satu tokoh terkenal dalam teori sosiologi. Karya terpentingnya dalam interaksionisme simbolik adalah *Presentation of Self in Everyday Life*. Ia terkenal dengan konsep dramaturgi atau pandangan tentang kehidupan sosial sebagai serentetan pertunjukkan drama di atas pentas yang di dalamnya ada yang disebut *frontstage* (panggung depan) dan *backstage* (panggung belakang). Juga ada bidang ketiga yaitu bidang *residual*, yang tak termasuk panggung depan dan belakang. Tujuan Goffman yang utama adalah untuk menunjukkan pentingnya proses-proses di mana individu berusaha untuk mementaskan suatu definisi situasi tertentu, dengan tekanan khusus yang diberikan kepada usaha untuk memperoleh dukungan sosial bagi

---

59 Ibid, Goerge Ritzer & Douglas. J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, hlm 287

60 Ibid, Goerge Ritzer & Douglas. J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, hlm 296.

konsep-dirinya, yang di proyeksikan si individu itu dalam interaksinya dengan orang lain.

Menurut Goffman,<sup>61</sup> diri bukanlah milik aktor tetapi lebih sebagai hasil interaksi dramatis antara aktor dan audien. Dramaturgi Goffman memperhatikan proses yang dapat mencegah gangguan atas penampilan diri. Saat berinteraksi, aktor ingin menampilkan perasaan diri yang dapat diterima oleh orang lain. Tetapi aktor menyadari bahwa audien dapat mengganggu penampilannya, maka dari itu aktor berusaha menyesuaikan diri dengan pengendalian audien.

Kunci pemikiran Goffman adalah bahwa jarak peran adalah fungsi status sosial seseorang. Orang yang berstatus sosial tinggi lebih sering menunjukkan jarak sosial karena alasan yang berbeda dengan orang yang berada pada posisi status lebih rendah.

Tokoh lainnya dalam interaksionisme simbolik adalah William I. Thomas. Ia memberi sumbangan penting bagi perkembangan teori ini berhubungan dengan definisi situasi seseorang atau yang lebih dikenal dengan “Theorem Thomas”, yakni “Kalau orang mendefinisikan situasi sebagai riil, maka akan riil pula dalam konsekuensinya”.

Misalnya saja jika seorang perempuan didefinisikan oleh orang lain sebagai wanita “nakal” karena sering pulang malam, maka tidak ada pilihan selain perempuan tersebut akan berlaku sesuai dengan yang dicapkan oleh orang lain. Padahal perempuan tersebut juga belum

---

61 Ibid, Goerge Ritzer & Douglas. J. Goodman, Teori Sosiologi Modern, hlm 298.

terbukti sebagai wanita “nakal”. Namun, tidak sepenuhnya benar dengan teori yang dikemukakan Thomas. Semua itu tergantung bagaimana sikap individu menanggapi definisi negatif yang diberikan orang lain tersebut. Ada individu yang menanggapi dengan berusaha mengubah sikap dan memberi penjelasan pada orang-orang tersebut tentang apa yang sebenarnya. Jadi, semua kembali pada individunya masing-masing.

Terakhir akan dibahas mengenai pemikiran dari pencipta istilah interaksonisme simbolik, yaitu Herbert Blumer. Blumer<sup>62</sup> adalah penganut pemikiran Mead. Ia menciptakan istilah interaksionisme simbolik pada tahun 1937. Ia juga yang membukukan pemikiran-pemikiran Mead menjadi sebuah buku berjudul *Mind, Self, and Society*. Blumer melihat interaksionisme simbolik berperang di dua front. Pertama adalah behaviorisme-reduksionisme dan yang kedua adalah fungsionalisme struktural. Blumer adalah orang yang paling menentang teori fungsionalisme struktural yang memandang perilaku individu ditentukan oleh kekuatan eksternal berskala luas.

Menurut Blumer, masyarakat tidak tersusun dari struktur makro. “masyarakat terdiri dari manusia yang bertindak, dan kehidupan masyarakat dapat dilihat sebagai terdiri dari tindakan mereka”. Jadi maksudnya kehidupan dalam suatu masyarakat dipandang baik atau buruk oleh orang lain adalah tergantung dari tindakan anggota masyarakatnya. Tindakan manusia sebagai individu dalam suatu kelompok/masyarakat menentukan kehidupan masyarakatnya.

---

62 Ibid, Goerge Ritzer & Douglas. J. Goodman, Teori Sosiologi Modern, hlm 270

Blumer juga mengakui bahwa struktur yang berskala luas itu penting. Namun menurut interaksionisme simbolik, peran struktur berskala besar itu sangat terbatas dan tak lebih dari suatu wadah tempat berlangsungnya aspek kehidupan sosial. Struktur berskala luas itu membatasi tindakan manusia bukan menentukan tindakan manusia.

Blumer juga mempunyai asumsi dasar interaksionisme simbolik yang dikembangkan dari ide-ide/pemikiran dasar Mead. Yaitu, manusia bertindak terhadap orang lain berdasarkan makna yang diberikan orang lain pada mereka, makna diciptakan dalam interaksi antar manusia, makna dimodifikasi melalui sebuah proses interpretif, individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain, konsep diri memberikan sebuah motif penting untuk berperilaku, orang dan kelompok-kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial, dan struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial.

### **BAB III**

#### **PENYAJIAN DATA**

##### **A. Deskripsi Subjek, Objek dan Wilayah Penelitian.**

###### **1. Cerita Film "MAKE MONEY"**

Film ini mengisahkan tentang dua saudara yang kaya raya namun dengan kekayaannya menjadikan mereka menjadi pribadi yang sangat sombong dan manja. Pada suatu ketika perusahaan periklanan yang dirintis