

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

1. Film

a. Definisi Film

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

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

b. Sejarah Film

Sejarah film dimulai pada akhir 1880-an dengan penemuan kamera film pertama. Gambar gerak pada awalnya dipamerkan sebagai hal yang baru di karnaval dan dikembangkan untuk salah satu alat yang paling penting dari komunikasi dan hiburan, dan media massa di abad ke-20 hingga abad ke-21. Sebagian besar film sebelum tahun 1930 tidak bersuara hanya gambar yang bergerak yang hanya berwarna hitam putih. Film sendiri telah secara substansial mempengaruhi seni, teknologi, dan juga politik. Berikut ini adalah masa-masa dimana film pertama kali ditemukan hingga sekarang:

Pada awal mula produksi film. Salah satu teknologi pemicu film adalah camera lubang jarum, diikuti kemudian oleh kamera *obscura* yang lebih maju yang pertama kali dijelaskan oleh Alhazen secara rinci di bukunya "*Book of Optics*", dan kemudian disempurnakan oleh Giambattista della Porta. Cahaya dibalikkan melalui lubang kecil atau lensa dari luar, dan diproyeksikan ke permukaan atau layar. Menggunakan kamera obscura, memungkinkan untuk memproyeksikan gambar bergerak, tetapi tidak ada cara merekam gambar untuk dilihat kemudian

Gambar bergerak diproduksi pada drum berputar dan disk di tahun 1830-an dengan penemuan independen oleh Simon von Stampfer (Stroboscope) di Austria, Joseph Plateau (Phenakistoscope) di Belgia dan William Horner (zoetrope) di Inggris.

Pada tanggal 15 Juni 1878, di bawah sponsor dari Leland Stanford, Eadweard Muybridge berhasil memotret kuda bernama "Sallie Gardner" dalam gerakan cepat menggunakan serangkaian kamera stereoscopic 24. Percobaan berlangsung pada tanggal 15 Juni di peternakan Palo Alto di California.

banyak peneliti pada akhir abad ke-19 menyadari bahwa film seperti yang dikenal saat ini kemungkinan praktis, tetapi yang pertama merancang sebuah alat dan sepenuhnya berhasil adalah WKL Dickson, bekerja di bawah arah Thomas Alva Edison. Kamera yang dikembangkan disebut Kinetograph, dan telah dipatenkan pada tahun 1891 dan mengambil serangkaian foto-foto sesaat standar Eastman Kodak emulsi fotografi dilapisi pada strip seluloid transparan lebar 35 mm. Hasil kerja ini pertama kali ditunjukkan di depan umum pada tahun 1893 dengan menggunakan alat melihat juga dirancang oleh Dickson dan disebut Kinetoscope. Setelah tanggal itu, perusahaan Edison mengembangkan proyektor bentuk sendiri, seperti yang dilakukan berbagai penemu lain. Beberapa di antaranya digunakan lebar film yang berbeda dan kecepatan proyeksi, tapi setelah beberapa tahun film Edison dengan lebar 35-mm, dan kecepatan proyeksi Lumière cinématographe 16-frame-per-detik menjadi standar. Pesaing Amerika penting lainnya adalah Amerika Mutoscope & Biograph Company, yang menggunakan kamera baru yang dirancang oleh Dickson setelah ia meninggalkan perusahaan Edison. Film

yang masih dari Dickson Greeting. Pada bulan Mei 1891, menjadi film Amerika pertama kali ditampilkan kepada khalayak umum.

Hingga dari awal kemajuan dalam bidang film, muncul *The Silent Era Film*. Awalnya, ada kesulitan teknis dalam sinkronisasi gambar dengan suara. Sudah jelas bahwa Edison awalnya dimaksudkan untuk menciptakan sistem suara film, yang tidak akan mendapatkan pengakuan di seluruh dunia sampai film "*The Jazz Singer*" rilis pada tahun 1927. Namun, masih ada yang menarik perhatian dalam gambar bergerak untuk film yang akan diproduksi tanpa suara. Hal ini disebut sebagai masa film bisu. Film bisu yang umumnya disertai dengan musik secara langsung, kadang-kadang efek suara dan bahkan penjelasan dari film yang diucapkan oleh pemain sandiwara. Hingga pada akhirnya kesulitan teknis ini dapat terselesaikan pada tahun 1923.

Percobaan dengan teknologi film suara, baik untuk merekam dan memutar ulang, hampir konstan sepanjang era film bisu, tetapi masalah sinkronisasi yang akurat dan amplifikasi cukup sudah sulit untuk diatasi (Eyman , 1997). Pada tahun 1926, Hollywood studio Warner Bros memperkenalkan sistem "Vitaphone", memproduksi film pendek sebagai hiburan serta tokoh masyarakat menambahkan efek suara yang direkam, dan sejumlah orkestra di beberapa fitur utama. Selama akhir 1927, Warners merilis "*The Jazz Singer*", yang sebagian besar bisu tapi berisi yang umumnya dianggap sebagai sinkronisasi dialog pertama dalam

sebuah film, tetapi proses ini sebenarnya dilakukan pertama oleh Charles Taze Russell pada tahun 1914 dengan film panjang *The Photo-Drama of Creation*.

c. Jenis Film

Seiring perkembangan zaman, film pun semakin berkembang, tak menutup kemungkinan berbagai variasi baik dari segi cerita, aksi para aktor dan aktris, dan segi pembuatan film semakin berkembang. Dengan berkembangnya teknologi perfilman, produksi film pun menjadi lebih mudah, film-film pun akhirnya dibedakan dalam berbagai macam menurut cara pembuatan, alur cerita dan aksi para tokohnya. Adapun jenis-jenis film yaitu:

1) Film Laga (*Action Movies*)

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

2) Petualangan (*Adventure*)

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

3) Animasi (*Animated*)

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

4) Komedi (*Comedies*)

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

5) Dokumenter

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

6) Horor

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

7) Romantis

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

8) Drama

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

2. Definisi pesan

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

Sebuah pesan dapat memiliki lebih dari satu makna, dan beberapa pesan dapat mempunyai makna yang sama. Dalam media massa, seperti dalam seni, khususnya lebih sering berupa beberapa lapis makna yang terbangun dari pesan yang sama. Maknanya hanya dapat ditentukan atau diuraikan dengan merujuk pada makna lainnya. Perfilman telah

menjadi bentuk pembuatan pesan yang ada di segala tempat di tengah 'kebudayaan global' saat ini berarti mengecilkan kenyataan.

Dalam komunikasi, perfilman tidak hanya menggunakan bahasa sebagai alatnya, tetapi juga alat komunikasi lainnya, seperti gambar, warna, bunyi dan lain-lain. Oleh sebab itu, komunikasi pesan yang ada di dalam film dapat mempunyai beberapa bentuk, antara lain berupa verbal (ucapan/ tulisan) dan nonverbal (lambang/ simbol).

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

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

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

- a. Pesan harus direncanakan secara baik-baik, serta sesuai dengan kebutuhan seseorang.
- b. Pesan tersebut dapat menggunakan bahasa yang dapat dimengerti kedua belah pihak.
- c. Pesan harus menarik minat dan kebutuhan pribadi penerima serta menimbulkan kepuasan. Dalam bentuknya pesan merupakan sebuah gagasan-gagasan yang telah diterjemahkan ke dalam simbol-simbol yang dipergunakan untuk menyatakan suatu maksud tertentu.

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

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

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

- a. Informasi: Memberi keterangan-keterangan dan kemudian komunikan dapat mengambil kesimpulan sendiri, dalam situasi tertentu pesan informatif lebih berhasil dari pada pesan persuasif.

- b. Persuasif: Bujukan, yakni membangkitkan pengertian dan kesadaran seseorang bahwa apa yang seseorang sampaikan akan memberikan rupa pendapat atau sikap sehingga ada perubahan.
- c. Koersif: Memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi

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

- a. Hambatan Bahasa (*Language Factor*)

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

- b. Hambatan Teknis

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

- c. Hambatan Bola Salju

Pesan dianggap sesuai dengan selera komunikan-komunikan, akibatnya semakin jauh menyimpang dari pesan semula, hal ini karena: 1) Daya mampu manusia menerima dan menghayati pesan terbatas. 2) Pengaruh kepribadian dan yang bersangkutan.

3. Persahabatan

Persahabatan berasal dari kata sahabat. Persahabatan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerjasama dan saling mendukung antara dua atau lebih entitas sosial. Mc Devitt dan Ormrod (2002), mendefinisikan *friendship* (persahabatan) sebagai: “*peer relationship that is voluntary and reciprocal and includes shared routines and customs.*”

Persahabatan atau pertemanan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung antara dua atau lebih entitas sosial. Jadi persahabatan lebih dari teman biasa, menurut Mc Devitt dan Ormrod (2002), setidaknya terdapat tiga kualitas yang membedakan persahabatan dengan bentuk hubungan teman sebaya lainnya, yaitu:

- a. *They are voluntary relationships* (adanya hubungan yang dibangun atas dasar sukarela).
- b. *They are powered by shared routines and customs* (hubungan persahabatan dibangun atas dasar kesamaan kebiasaan).
- c. *They are reciprocal relationships* (persahabatan dibangun atas dasar hubungan timbale balik).

Menurut Santrock (1998), karakteristik yang paling umum dari persahabatan adalah keakraban (*intimacy*) dan kesamaan (*similarity*). *Intimacy* dapat diartikan sebagai penyingkapan diri dan berbagai pemikiran pribadi. Karena ada kedekatan ini, anak mau menghabiskan waktunya

dengan sahabat dan mengekspresikan efek yang lebih positif terhadap sahabat dibandingkan dengan yang bukan sahabat (Hartub, 1989).

B. Kajian Teori

1. Semiotika

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

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

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

Hingga saat ini, sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotik yang umum pada saat ini. Jenis-jenis semiotik ini antara lain semiotik analitik, diskriptif, faunal zoosemiotic, kultural, naratif, natural, normatif, sosial, struktural.

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

- h. *Semiotik sosial* merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang kata maupun lambang rangkaian kata berupa kalimat. Semiotik struktural adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.
- i. *Semiotik struktural* adalah semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

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

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

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

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

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

a. Tanda (ikon, indeks dan simbol)

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

adalah tanda. Penanda dan petanda tidak dapat dipisahkan dari tanda itu sendiri. Penanda dan petanda membentuk tanda.

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

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

Merujuk pada pemikiran Saussure yang meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilahan antara apa yang disebut penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*).

Penanda adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental. Sedangkan petanda adalah apa yang dikatakan dan apa yang dibaca atau ditulis. Hubungan antara penanda dan petanda dibagi menjadi tiga, yaitu:

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

b. Kode

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

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

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

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

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

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

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

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

- 5) Kode Cultural (kode budaya) merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui dan dikodifikasi oleh budaya.

2. Semiotika Pendekatan Roland Barthes

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

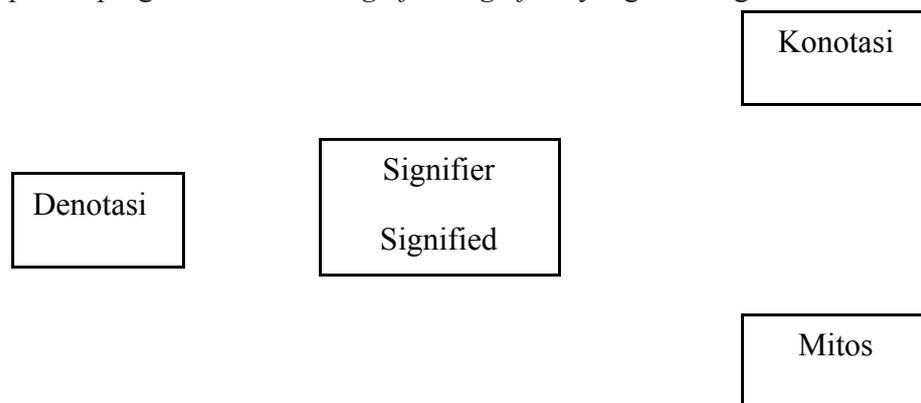
Berdasarkan semiotika yang dikembangkan Saussure, Barthes mengembangkan dua sistem penanda bertingkat, yang disebutnya sistem denotasi dan sistem konotasi. Sistem denotasi adalah sistem pertandaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda atau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

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

Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan

Barthes ini dikenal dengan “*two order of signification*”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal).

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



Bagan 2.1 Teori Roland Barthes

a. Denotasi dan Konotasi

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

Sedangkan makna konotatif, akan sedikit berbeda dan akan dihubungkan dengan kebudayaan yang tersirat dalam pembungkusya, tentang makna yang terkandung di dalamnya. Konotasi digunakan

Barthes untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tataran pertanda kedua. Konotasi memberikan gambaran interaksi yang berlangsung apabila tanda bertemu dengan emosi pengguna dan nilai-nilai kulturalnya bagi Barthes, faktor penting pada konotasi adalah penanda dalam tataran pertama. Penanda tataran pertama adalah konotasi. Konotasi bekerja pada level subjektif, oleh karena itu manusia seringkali tidak menyadarinya.

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

b. Mitos

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

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

mitos adalah tipe wicara, maka segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana.

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

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

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

Pada dasarnya semua hal bisa menjadi mitos. Satu mitos timbul untuk sementara waktu dan tenggelam untuk waktu yang lain karena digantikan oleh berbagai mitos lain. Mitos menjadi pegangan atas tanda-tanda yang hadir dan menciptakan fungsinya sebagai penanda pada tingkatan yang lain.

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

3. Teori yang Relevan

Berdasarkan pada fokus penelitian, maka analisis ini menggunakan salah satu teori dari antar pribadi yaitu *Social Penetration Theory* atau biasa juga disebut sebagai teori penetrasi sosial, dimana komunikasi merupakan suatu hal yang sangat penting

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

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