

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. TELAAH PUSTAKA

Dalam penelitian ini sebelumnya peneliti telah mempelajari beberapa penelitian sebelumnya, yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini. Ada beberapa penelitian yang menjadi pertimbangan mengapa penelitian dilakukan, yakni;

a. Nilai-nilai dakwah dalam film Upin – ipin episode 1 – 10 di MNC TV”

Zumrotun Nadhiroh Nim 051211045, Fakultas Dakwah IAIN Walisongo Semarang.<sup>1</sup> Dalam penelitian tersebut peneliti mengambil rumusan masalah tentang kandungan nilai-nilai yang bersinggungan dengan dakwah Islamiyah di film tersebut. Selain itu peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *semiotic Ferdinand De Saussure* dengan unit analisisnya bunyi gambar dan gerak. Dari segi nilai psikologis peneliti mendapatkan hasil tentang bagaimana kejiwaan dan ke tauhidan setiap karakter sangat cocok dengan ajaran yang telah diajarkan di Alquran.

b. "Analisis Film Cin(t)a karya Samaria Simanjutak" Nurlaelatul Fajriyah

Nim 10751002056, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Syarif Hidayatullah Jakarta.

---

<sup>1</sup>Nilai-Nilai Dakwah dalam Film Upin dan Ipin Episode 1-10 di MNC TVlibrary.walisongo.ac.id di akses 30 April 2013

Dalam Penelitian tersebut peneliti mengambil rumusan masalah. Bagaimana cinta, agama, dan perbedaan dalam film Cin(T)a ditinjau dari segi tiga makna (triangle makna) Charles Sanders Peirce. Dalam penelitian ini yang menjadi unit analisis adalah potongan–potongan gambar yang ada pada film berkaitan dengan rumusan masalah penelitian. Melalui teori Charles Sanders Peirce dengan *Icon*, *Indeks*, dan *Symbol*. Peneliti dapat lebih memahami makna yang terkandung dalam dialog, pengambilan gambar dan gerak dalam film Cin(t)a. Dalam film ini mengambil kesimpulan bahwa cinta terbagi dua yakni cinta kepada Tuhan dan cinta kepada sesama makhluk.<sup>2</sup>

Dalam kedua penelitian tersebut sama–sama menggunakan teori semiotika, namun memiliki objek yang jelas berbeda. Dimana pada penelitian pertama yang menjadi objek penelitian adalah nilai dakwah dan pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah kebudayaan Islam. Dalam penelitian sebelumnya yang menjadi objek penelitian adalah cinta dan agama. Beberapa penelitian ini juga cukup membantu peneliti dalam proses analisis data dengan menggunakan objek film animasi.

---

<sup>2</sup> Nurlaelatul Fajriyah "*Analisis Film Cin(t)a karya Samaria Simanjatak*" Repository.UINJkt.ac.id di akses pada tanggal 14 Februari 2014

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Representasi

Representasi dapat dimaknai sebagai penggunaan bahasa untuk menyatakan sesuatu kepada orang lain atau mempresentasikan kepada orang lain, baik melalui tulisan, *sekuen*, gambar, dsb. Yang bisa mewakili ide, emosi, dan pola pikir kita bergantung kepada tanda dan citra yang sudah dipahami secara kultural dalam penandaan yang bermacam-macam atau sistem *tekstual* secara timbal balik. Hal ini mewakili tanda yang kita pernah tau dan mempelajari realitas yang ada.<sup>3</sup> Marcel danesi juga menambahkan bahwa representasi merupakan kegunaan dari tanda untuk merekam pengetahuan, ide, dan pesan dalam beberapa cara fisik yang disebut representasi. Dalam pemahaman tentang representasi Pierce telah berusaha menyempurnakan pendapat Kant yang menyatakan bahwa representasi merupakan penjelasan dari sebuah mentalistik atau roh. Ia menyimpulkan bahwa;

*" 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'".*

"Seluruh dunia yang kita pahami merupakan bagian dari representasi yang tampak, dimana dunia dipahami relatif dalam batasan

---

<sup>3</sup>ChrisBarker., *Cultural Studies: Teori & Praktik*. (Yogyakarta: Kreasi Wacana.2004),45

fikiran. Pemahaman semiotik *Kant* hanya terbatas pada mental dan kita akan kesulitan dalam memahaminya menggunakan nalar seperti menggunakan panca indera kita. *Pierce* berusaha untuk menjelaskan bahwa tanda dapat dijelaskan secara lahir bukan hanya dalam mental kita". Dalam pengaplikasiannya representasi merupakan proses memikirkan apa yang orang lain sampaikan tentang pemikiran mereka.<sup>4</sup>

### 1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa latin *communis* yang berarti "sama", atau *communicare* dapat berarti "membuat sama" *to make common*<sup>5</sup>. Secara etimologis komunikasi berasal dari kata *communico* yang berarti membagi, yang dimaksud dengan membagi di sini adalah berbagi pikiran atau ide, makna, pesan yang dianut sama. Secara sederhana kesamaan yang dimaksud adalah kesamaan bahasa, dimana mengharuskan adanya kesamaan bahasa agar komunikasi dapat berjalan efektif.<sup>6</sup>

Salah satu tokoh komunikasi Harold Lasswell menyederhanakan definisi komunikasi dengan menyusun formulasi pertanyaan "*who, says what, in which channel, to whom, with what effect*". "siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan, menggunakan saluran apa, kepada siapa, dan bagaimana pengaruhnya". Secara

<sup>4</sup> Jongkosusilo *Semiotic pierce* [jongkosusilo.wordpress.com](http://jongkosusilo.wordpress.com) di akses pada 14 januari 2014  
Pernyataan tersebut di kutip oleh beliau pada buku Short, T. L. *Peirce's Theory of Signs*. (New York: Cambridge University Press 2007), 28 – 29.

<sup>5</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu komunikasi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 46

<sup>6</sup> Ujang Saefullah *Kapita Selekta Komunikasi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007) 2



sederhana menerangkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.<sup>7</sup>

Gagasan ini terus dikembangkan oleh beberapa peneliti di Amerika yang tergabung dalam *The United Aristotelian Description of Communication* yang membagi komponen komunikasi menjadi sepuluh komponen diantaranya; sumber (*source*), proses penyandian (*encoding*), pesan (*message*), saluran (*channel*), hambatan (*noise*), penerima (*receiver*), proses penerimaan (*decoding*), seperangkat reaksi (*receiver response*), umpan balik (*feedback*), situasi komunikasi (*context*), berdasarkan komponen di atas proses komunikasi dapat kita lihat dimulai dengan komunikator sebagai sumber, melakukan proses pengkodean untuk menyampaikan pesan menggunakan saluran (*channel*) tertentu melalui beberapa hambatan, dan diterima oleh komunikan sehingga dapat diterima kembali, untuk mendapatkan umpan balik seperti yang diharapkan<sup>8</sup>.

Unsur komunikasi sedikit banyak dapat diuraikan menjadi beberapa komponen, setidaknya beberapa peneliti telah mencoba menguraikan diantaranya; Aristoteles sebagai perintis dan tergolong paling klasik dalam mengkaji komunikasi, menurutnya komunikasi dapat terjadi ketika seorang pembicara menyampaikan

---

<sup>7</sup>Ibid., 6

<sup>8</sup>Ibid., 7

pembicaraannya kepada khalayak dalam upaya mengubah sikap mereka.

Tepatnya ia mengemukakan 3 unsur dasar proses komunikasi, yaitu pembicara (*speaker*), pesan (*message*) dan pendengar (*listener*), pendapat ini lebih merujuk kepada komunikasi publik dimana pada saat itu Aristoteles banyak melihat pidato dalam setiap kegiatan pemerintahan. Sifat komunikasi yang selalu dinamis telah banyak membawa perubahan yang signifikan tentang unsur komunikasi, adanya pemahaman yang lebih lengkap tentang *channel* atau *media*, dan *feedback* yang dikemukakan oleh Harold Lasswell sedikit banyak telah melengkapi unsur sebuah komunikasi, dan berikut merupakan penjelasan dari unsur komunikasi.

#### a. Komunikator

Yaitu orang atau individu yang menyampaikan pesan kepada komunikan dengan menggunakan gambar, tulisan, isyarat maupun lisan.<sup>9</sup> Disini sumber boleh seorang individu maupun kelompok. Sumber atau komunikator dalam komunikasi disini berperan sebagai penyampai pesan dengan melakukan penyandian atau pengalihan pikiran kedalam lambang-lambang. Beberapa peneliti mengatakan bahwa komunikator pengirim (*sender*) merupakan pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan dalam berkomunikasi. Dimana kebutuhan berkomunikasi sangat

---

<sup>9</sup>Ujang Saefullah *Kapita Selekta Komunikasi* (Bandung: Simbiosis rekayasa media, 2007)2

beragam mulai dari menghibur, menyampaikan perasaan, dll. Dalam proses ini seorang sumber harus bisa mengubah pikiran atau menyampaikan apa yang ada di dalam hatinya ke dalam sebuah simbol *verbal* dan atau *non verbal* yang idealnya dipahami oleh penerima pesan. Proses inilah yang dapat dikatakan sebagai proses penyandian (*Encoding*). Pengalaman masa lalu, persepsi, pengetahuan dan pola pikir sangat mempengaruhi komunikator untuk merumuskan pesan. Seperti halnya pada saat mencintai seseorang, komunikasi tidak akan dapat terjadi hingga orang yang anda cintai bisa menafsirkan perilaku *verbal* dan *nonverbal* kita<sup>10</sup>.

#### b. Pesan

Pesan merupakan sebuah seperangkat lambang–lambang yang bermakna, yang disampaikan oleh komunikator. Lambang dapat terepresentasikan kedalam *verbal* (kata-kata) maupun *nonverbal* (gerak, gambar, dan isyarat)<sup>11</sup>. Melalui proses seperti inilah kita dapat berbagi pikiran kepada orang lain. Pesan selalu mewakili pemikiran komunikator atau ide yang akan disampaikan kepada komunikan.

#### c. Media

---

<sup>10</sup>Deddy mulyana *Ilmu komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008),70

<sup>11</sup>*Ibid.*, Hal. 6 - 7

*Media atau channel* menurut Ujang Saefullah, merupakan saluran tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan<sup>12</sup>. Media biasanya merujuk kepada jenis dan penggunaannya. Dalam jenisnya terbagi menjadi pesan *verbal* dan *non verbal* seperti halnya kita menyampaikan pesan melalui setiap panca indera kita. Contohnya pada saat kita ingin berbicara dengan orang asing dan kita tidak bisa menggunakan bahasa mereka (*verbal*) maka kita bisa menggunakan isyarat bisa melalui tangan maupun gerak badan. Sedangkan dalam penggunaannya kita juga bisa memilih media apa yang tepat dan efektif, misalnya kita akan menyampaikan kepada khalayak luas maka kita dapat menggunakan media komunikasi yang bersifat massa bisa berupa media cetak, seperti majalah, buletin, dan koran, ataupun media elektronik layaknya televisi, radio, film, dan internet. Disini pengirim bisa melihat dari situasi dan tujuan yang akan dicapai.

#### d. Komunikan

*Receiver atau komunikan* merupakan penerima pesan dari sumber atau komunikator bisa seorang ataupun sekelompok orang, bahkan suatu komunitas tertentu, seperti pendengar radio, penonton televisi, atau pembaca koran. Dalam proses ini, seorang komunikan akan menerima tanda melalui media dan melakukan proses penyandian balik dari pesan yang telah ia terima

---

<sup>12</sup>Ujang Saefullah *Kapita Selekt Komunikasi* (Bandung: Simbiosis rekayasa media, 2007)7



(*decoding*). Komunikasi akan ada karena adanya sumber atau komunikator. Komunikator disini dapat digolongkan menjadi tiga yakni personal, kelompok, dan massa.<sup>13</sup>

e. Efek

Efek atau tanggapan merupakan informasi yang dikirimkan balik kepada sumbernya, *feedback* ini bisa langsung dari komunikasi, bisa juga langsung dari komunikator atau sumber. Istilah lain menyebutkan bahwa *Feedback* adalah hasil akhir dari suatu komunikasi, yaitu sikap dan tingkah laku orang, sesuai atau tidak sesuai dengan yang kita inginkan. Apabila sikap dan tingkah laku orang lain itu sesuai, maka komunikasi dapat dikatakan berhasil. *Feedback* meliputi beberapa tindakan penerima setelah menerima pesan, seperti tambahnya pengetahuan, terhibur, adanya perubahan sikap (dari setuju hingga tidak setuju), dll.

f. Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa (*mass communication*) adalah komunikasi yang menggunakan media massa. (*mass communication is a message communicated through as mass medium to large number of people*)<sup>14</sup> baik cetak (surat kabar, majalah, dan pamflet), atau elektronik (televisi, radio, dan internet) berbiaya relatif mahal yang dikelola oleh suatu lembaga

---

<sup>13</sup>Ibid., 7

<sup>14</sup>Ujang Saefullah *Kapita Selekta Komunikasi* (Bandung, Simbiosis rekayasa media, 2007)62

dan di tujukan untuk sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan bersifat *heterogen*. Pesannya bersifat umum dan disebarakan secara serentak serta selintas khususnya di media elektronik.<sup>15</sup>

Beberapa pakar komunikasi mendefinisikan komunikasi dengan merinci karakteristik komunikasi massa. "*Mass communication is the techologically and institutionaly based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies*"<sup>16</sup> Secara teknis kita dapat menunjukkan 4 pokok dari komunikasi massa;

- a) Bersifat tidak langsung, artinya harus melewati media teknis.
- b) Bersifat satu arah jarang terjadi interaksi antara komunikan secara langsung.
- c) Bersifat terbuka artinya ditujukan kepada publik yang tidak terbatas dan anonim.
- d) Memiliki publik yang secara geografis tersebar.<sup>17</sup>

## 2. Film Animasi

Film Animasi (*animation*) adalah sebuah rangkaian cerita yang ditampilkan secara *visual* dengan menggunakan gambar bergerak, kepada sesuatu yang *statik* agar terlihat hidup dan *dinamic*. Animasi berasal dari kata latin *erti* yang bermakna dihidupkan *bring to life*<sup>18</sup>.

<sup>15</sup>Deddy mulyana *Ilmu komunikasi* (Bandung ,Remaja Rosdakarya, 2008),83

<sup>16</sup> Jalaluddin Rakhmat *Psikologi Komunikasi* (Bandung Remaja Rosdakarya,2001) 198

<sup>17</sup>Ibid., 199

<sup>18</sup>“Pengertian film Animasi”<http://www.jelajahunik.com> di akses tanggal 30 September 2013

Animasi mampu menjelaskan beberapa hal yang sulit diterangkan dalam sebuah cerita ke dalam sebuah gambar *visual*, yang digunakan sebagai penegasan sebuah pesan, secara realistik lebih hidup yang biasanya bersifat kompleks mampu disajikan secara dinamis dan lebih terkesan.<sup>19</sup> Pada film Animasi terjadi sebuah penggabungan *symbol visual* dan *linguistic* untuk mengkodekan pesan yang disampaikan. Realitasnya dalam tataran gambar bergerak, kode-kode gambar dapat diinternalisasikan sebagai bentuk representasi mental secara cepat.<sup>20</sup>

Pada era 90-an, kajian film mulai berkembang dimana anggapan film baik animasi atau bukan merupakan sebuah refleksi dari realitas dimana kita hanya menyajikan realitas ke layar lebar tanpa mengubah realitas yang ada. Namun pada perkembangannya, film telah mampu merepresentasikan realitas dimana film itu sendiri mampu dibentuk dan dihadirkan kembali berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan *ideology* dari kebudayaan.<sup>21</sup> Bentuk-bentuk representasi kebudayaan dalam film, sudah berungkali dicoba untuk diteliti. Mereka biasa menggunakan dua pendekatan yakni secara *textual* dan *contextual*. Pendekatan tekstual lebih menekankan pada teks-teks film dimana sebuah teks pada film dipahami sebagai ekspresi dari aspek-aspek tertentu pada kebudayaan masyarakatnya. Isi film yang ada di masyarakat, cenderung mempertahankan struktur sosial yang sudah ada dengan cara mereproduksi atau membuat

---

<sup>19</sup>Ibid., 2

<sup>20</sup>Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi Remaja* (Bandung, Rosdakarya, 2006), 131

<sup>21</sup>Ibid., 128

makna-makna yang berasal dari nilai-nilai, ideologi, dan kepentingan kelompok-kelompok dominan dalam masyarakat. Sedangkan secara kontekstual lebih menekankan pada aspek industrial, kultural, politik dan institusional film.

Pengaruh industrial telah membawa film tidak hanya terepresentasikan tapi sudah menginjak kepada proses produksi kultural. Dalam pembuatan film pasti sedikit banyak dipengaruhi oleh ideologi dan lingkup sosial dimana film itu dibuat dan berpengaruh kembali kepada kondisi masyarakatnya. Antara masyarakat dan film terdapat berbagai dimensi yang menimbulkan makna-makna yang dapat dikaji untuk menghasilkan pemahaman tentang aspek-aspek yang muncul dari sebuah realitas. Seiring dengan perkembangan kajian tentang film, kedua pendekatan ini akan terus berkembang beriringan karena hakikatnya sebuah film bekerja terhadap sistem-sistem makna kebudayaan, untuk memperbarui, memproduksi dan *me-review*-nya, disisi lain film itu juga diproduksi oleh sistem makna itu.<sup>22</sup>

Salah satu film yang berkaitan dengan masalah di atas adalah, film animasi berseri *Upin-Ipin*. Dimana pada film ini banyak menampilkan adanya bentuk kebudayaan Islam Melayu yang kental, yang terepresentasikan kedalam sebuah film animasi. Film animasi ini

---

<sup>22</sup>*Representasi budaya*, Sosiologi Budaya Wordpress.com, di akses tanggal 2 Desember 2013



tercatat telah memiliki penggemar lebih dari 8 juta di *facebook*.<sup>23</sup> Banyaknya penggemar disini telah membuktikan bahwa muatan budaya lokal masih bisa bersaing dengan film-film animasi lain didunia seperti *Disney* maupun *Anime* di Jepang.

### 3. Kebudayaan

Kebudayaan pada dasarnya merupakan sebuah sarana hasil karya, rasa, dan cipta suatu masyarakat.<sup>24</sup> Dimana di dalamnya mengandung banyak hal yang bersifat simbolik, dalam bukunya tentang kebudayaan dan agama *Geertz* juga menambahkan, bahwa kebudayaan adalah sebuah pola dari makna-makna yang tertuang dalam sebuah simbol-simbol, yang diwariskan melalui sejarah. Ia juga menambahkan bahwa kebudayaan hakikatnya adalah sebuah sistem dari konsep-konsep yang diwariskan dan diungkapkan dalam bentuk-bentuk simbolik melalui mana manusia berkomunikasi, mengekalkan dan memperkembangkan pengetahuan tentang kehidupan ini dan bersikap terhadap kehidupan ini.<sup>25</sup> Menurut Koentjaraningrat terdapat tiga wujud kebudayaan itu sendiri diantaranya ;

- a. Wujud ide-ide atau gagasan biasanya berisi nilai-nilai, norma dan peraturan. Contohnya Islam mengajarkan untuk berpuasa dan

---

<sup>23</sup>*Upin-ipin facebook.com*, di akses tanggal 22 April 2014

<sup>24</sup>*Pengertian budaya menurut Selo Soemardjan*, *Wikipedia.com* di akses tanggal 30 September 2013

<sup>25</sup>Alex Sobur *Semiotika Komunikasi* (Bandung ,Remaja Rosdakarya, 2006) ,178

- sholat melalui wahyunya yang biasanya di ajarkan oleh kedua orang tua maupun guru.
- b. Wujud kebudayaan yang kompleks seperti aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Seperti percakapan sehari-hari yang bisa mencerminkan kebudayaan dari tempat tersebut atau sistem sosial yang ada disekitar kita.
  - c. Wujud kebudayaan secara fisik bisa berupa benda-benda seperti busana sehari-hari maupun asesoris yang digunakan pada saat acara tertentu.

#### **4. Kebudayaan Islam**

Kebudayaan Islam itu sendiri merupakan hasil karya, rasa, dan cipta manusia yang berlandaskan pada nilai-nilai tauhid yang bersumber dari Alquran dan sunnah Nabi. Perkembangan kebudayaan Islam pada awalnya berkembang melalui tuntunan Rasulullah dari Arab, kepada seluruh umat manusia di penjuru dunia yang membentuk asimilasi, dari berbagai macam kebudayaan dengan nilai-nilai Islam sehingga membentuk kebudayaan Islam yang pada akhirnya berkembang menjadi sebuah kebudayaan yang diyakini kebenarannya secara *universal*.

Keberadaan Islam di tanah Melayu dapat diketahui dalam prasasti Trengganu yang didalamnya terdapat tulisan tahun 1303. Hal ini membuktikan bahwa Islam di Melayu sudah berkembang sejak

abad 13.<sup>26</sup> Wujud kebudayaan Islam di tanah Melayu sangatlah beragam, karena sejak kedatangan Islam di tanah Melayu, Islam sudah dijadikan sebagai acuan segala sendi kehidupan masyarakat Malaysia. Hal ini juga tidak lepas dari peran Ulama sebagai penyebar agama Islam dan Sultan sebagai pemimpin, pemelihara, dan pejuang cita-cita Islam di tanah Melayu.<sup>27</sup> Beberapa wujud kebudayaan Islam dapat kita bagi menjadi tiga di antaranya;

a. Kebudayaan Islam berbentuk (Ide)

Kebudayaan Islam yang berisi kumpulan gagasan-gagasan atau ide-ide yang bersifat abstrak dan lain-lain. Perkembangan gagasan atau ide di masyarakat Melayu semenjak kedatangan Islam terus mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dengan adanya kemajuan intelektualitas Islam, banyak masyarakat Melayu yang memadukan nilai-nilai yang terkandung dalam Alquran kedalam kehidupan mereka. Nilai itu melekat sebagai identitas tersendiri karena adanya akulturasi antara kebudayaan lokal dan kebudayaan Islam. Contohnya : seperti larangan dalam membunuh, mencuri, berbohong, dan lain – lain.

b. Kebudayaan Islam Berbentuk Aktivitas

Kebudayaan Islam yang berisi aktivitas atau tindakan seperti sistem sosial yang ada di masyarakat. Terjadi karena adanya

---

<sup>26</sup>*Islam di Malaysia*.Wikipedia.org, di akses pada tanggal, 12 Juni 2014

<sup>27</sup>Syed Hussein Alatas*Islam & Kebudayaan Melayu*Eprints.usm.my, di akses pada tanggal 15 Juni 2014

dorongan dari sistem budaya yang mengarahkan manusia kepada perilaku dalam bentuk aktivitas dan interaksi dengan sesama manusia.<sup>28</sup> Wujud kebudayaan ini bisa berupa perintah yang sesuai dengan sunnah, seperti meminta maaf pada saat hari raya, memakan buah kurma, mengunjungi makam kerabat, bisa berbentuk aturan atau adat yang ada dalam masyarakat. Yang tertulis dan harus dipatuhi seperti kewajiban membayar mahar pada saat pernikahan, dan lain-lain.

c. Kebudayaan Islam Berbentuk Fisik

Kebudayaan Islam yang terwujud atau berbentuk fisik seperti songkok, baju adat, ketupat, atau segala sesuatu hasil karya manusia yang bersifat fisik. Bentuk kebudayaan Islam dapat dilihat dari perkembangan pakaian dimana sebelum masuknya Islam pakaian cenderung terbuka dan ala kadarnya hingga saat kedatangan Islam, masyarakat banyak menggunakan pakaian yang lebih layak hingga menutupi seluruh auratnya.

Segala bentuk khasanah kebudayaan yang ada di Melayu hakikatnya memiliki kemiripan dengan bangsa Indonesia. Karena pada dasarnya Melayu sendiri memang berasal dari wilayah Indonesia pada zaman dahulu wilayah ini bernama kerajaan Malaka tepatnya di daerah Riau dan berkembang sekarang di Malaysia karena perkembangan perdagangan pada dahulunya. Jalur Malaka

---

<sup>28</sup>Tedi Sutardi *Antropologi Mengungkap Keragaman Budaya*(Bandung, Setia Purna Inves, 2007),35 -36



sendiri dahulunya merupakan jalur perdagangan yang cukup padat, karena letaknya cukup strategis di titik pertemuan antara samudra Hindia dan Laut Cina Selatan yang sejak dulu menjadi jalur perdagangan bangsa-bangsa di dunia.

Adanya perkembangan perdagangan membuat para ulama-lama muslim pada zaman dahulu menjadikan Malaka sebagai tempat penyebaran Agama Islam yang sangat baik. Melalui dakwah akulturatif Islam di tanah Melayu mengalami akulturasi dengan budaya lokal dan budaya Islam. Baik dalam hal berpakaian, beribadah, hingga pada nilai-nilai keIslaman, banyak mengalami kemajuan. Seiring dengan waktu tradisi Islam ini berkembang seiring dengan kemajuan intelektual Islam.

##### **5. Semiotika Komunikasi Charles Sanders Pierce**

Semiotika komunikasi adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji suatu tanda (*sign*)<sup>29</sup>. Kata semiotika berasal dari Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda merupakan basis dari seluruh komunikasi. Manusia dengan perantara tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya<sup>30</sup>. Menurut pandangan Charles Sanders Pierce. Tokoh semiotik lain yang mendukung pendapat Pierce adalah Charles William Morris, menurutnya, semiotik mencakup teori umum tentang tanda dalam semua bentuk

---

<sup>29</sup> Alex Sobur *Semiotika Komunikasi* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006) ,15

manifestnya, baik pada binatang maupun manusia, apakah itu normal atau patologis, linguistik, atau nonlinguistik, personal ataupun sosial.<sup>31</sup>

Menurut Preminger ilmu semiotika menganggap bahwa fenomena sosial atau masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda.<sup>32</sup> Tanda menurut Ferdinand Saussure merupakan sesuatu yang berbentuk fisik (*any sound – image*) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal dengan "*referent*". Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut.<sup>33</sup>

Berdasarkan pemahaman tersebut menjadikan pandangan semiotik terpecah menjadi dua yakni pada semiotik struktural dan semiotika pragmatis. Berikut merupakan perbedaan semiotik struktural dan pragmatis. *Semiotika struktural* yang menjadi objek kajian adalah tanda, penanda, dan pertanda. Maksud dari tanda merupakan sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat dilihat dan didengar. Sedangkan penanda menurut Saussure adalah sebuah objek yang digunakan untuk mengkomunikasikan makna yang terdapat dalam tanda tersebut. Sedangkan pertanda merupakan pemaknaan dari sebuah objek tersebut.

---

<sup>31</sup>Winfried Noth *Semiotik* (Surabaya Airlangga Press,2006) , 49.

<sup>32</sup> Rachmat Kriyantono *Teknik Praktis Penelitian Komunikasi* (Jakarta ,Kencana, 2008), 263

<sup>33</sup>*Ibid.*, 268

Sedangkan pada Semiotika Pragmatis lebih merujuk pada teori Pierce yang lebih *mengedepankan* pada aspek Pragmatis<sup>34</sup> yang di dalamnya mencakup tiga yakni tanda, objek, dan interpretant. Dimana yang dikupas dalam teori segitiga adalah persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi.<sup>35</sup>

Charles *Sanders* Pierce lahir Cambridge, Massachusetts, Amerika Serikat pada tanggal 10 september 1839, ia merupakan anak dari salah satu profesor matematika dan astronomi di Harvard yakni BenjaminPierce<sup>36</sup>. Ia mengakui bahwa anaknya memang cukup jenius selain itu ia juga selalu mendidiknya, dengan disiplin intelektual dan disiplin moral. Dalam melihat tanda-tanda yang ada di lingkungan kita perlu melihat secara teliti dan bukan definisi spekulatif saja, demikian pendapat yang ia jelaskan dalam beberapa jurnalnya, seiring dengan perkembangan *pierce*, beberapa teori dan penelitiannya menjadi rujukan para peneliti dalam menjawab fenomena yang ada di masyarakat.

Pierce merupakan salah satu tokoh ilmu sosial yang banyak memberikan kontribusi di ranah komunikasi, terutama pada konsep semiotika. Menurutnya dalam memaknai sebuah tanda diperlukan sebuah ketelitian yang mendetail bukan sekedar definisi spekulatif.

---

<sup>34</sup>Pragmatis mengajarkan bahwa kebenaran hanya dapat diperoleh yang membuktikan dirinya sebagai yang benar dengan melihat kepada akibat-akibat atau hasilnya yang bermanfaat secara praktis.

<sup>35</sup>Ibid., 265

<sup>36</sup> Alex Sobur *Semiotika Komunikasi* (Bandung ,Remaja Rosdakarya, 2006) ,40

Beberapa tokoh semiotika seperti Aart van Zoelt, Paul Copley, dan Litza Jansz juga menjuluki pierce sebagai filsuf yang paling orisinal, seorang pemikir yang argumentatif dan multidimensional. Pemikirannya sangat berkaitan dengan tanda dimana menurutnya tanpa menggunakan tanda kita tidak bisa berkomunikasi<sup>37</sup>

Teori *Pierce* dalam kajian semotik menjadi sebuah *grand theory*, dimana ia bertujuan untuk mengurai semua tanda secara teliti serta cermat dan menyatukannya dalam sebuah struktur tunggal. Bagi *Pierce* tanda "*is something which stands for somebody for something in some respect or capacity*".<sup>38</sup> Hal ini dapat kita lihat dari beberapa penjelasan beliau tentang segitiga tanda dimana *Pierce* menghubungkan antara *ground* (tanda), *object* (unsur kenyataan tanda), dan *interpretant* (interpretasi dalam kenyataan tanda) dimana dari ketiga konsep ini dilogikakan kembali kedalam beberapa bagian yang pemaknaannya syarat dengan penggunaan logika. Berdasarkan ini pula *Pierce* mengklasifikasikan tanda, dengan di dalam *Ground* terbagi atas (*qualisign*, *signsign*, dan *legisign*) dengan makna sebagai berikut :

- a. *Qualisign* adalah kualitas yang terkandung di dalam benda seperti lemah, kuat, kasar, dll.

---

<sup>37</sup>Ibid.,Hal 124

<sup>38</sup>Ibid., 41



- b. *Signsign* adalah eksistensi aktual yang terdapat dalam benda seperti keruh, contoh kalimatnya air sungai brantas mulai keruh menandakan pencemaran sungai semakin marak.
- c. *Legisign* adalah norma yang di kandung oleh tanda misalnya beberapa hal yang tidak boleh dilakukan oleh manusia.

Sedangkan *berdasarkan* objeknya pierce membagi tanda atas (*icon, indeks, symbol*) dengan makna sebagai berikut;

- a. *Icon* adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk ilmiah seperti potret dan peta.
- b. *Indeks* adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan antara penanda dan petandanya yang bersifat kasual atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan seperti kalau ada asap pasti ada api.
- c. *Symbol* adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan antara penanda dan petandanya bersifat terikat karena perjanjian masyarakat (*konvensi*).

Lain halnya *dengan interpretant* tanda dibagi atas (*rheme, dicent sign, argument*) dengan penjelasan sebagai berikut ;

- a. *Rheme* merupakan penafsiran tanda berdasarkan pilihan seperti ia terluka mungkin karena kecelakaan.
- b. *Dicentsign* adalah tanda sesuai dengan kenyataan seperti pohon.

c. *Argument* adalah pendapat spontan yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup>Alex Sobur *Semiotika Komunikasi* (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2006), 41- 42