

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pesan Moral**

##### 1. Pengertian Pesan

Menurut Harold Lasswell, pesan adalah sesuatu yang dapat dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan non verbal yang mewakili perasaan nilai, gagasan ataupun yang dimaksud dari sumber tadi.<sup>1</sup> Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator.

Pesan menunjukkan pengertian dari sumber dan berusaha untuk menyampaikannya, serta pesan sedikit banyak menentukan pengertian yang akan diperoleh penerima. Oleh sebab itu pesan harus dapat dimengerti dengan baik oleh sumber maupun penerima.<sup>2</sup> Banyak orang menggunakan istilah pesan secara bergantian, namun berbeda jauh dengan istilah pesan dari perspektif semiotik. Secara semiotik, pesan adalah penanda yang merupakan sesuatu yang dikirimkan secara fisik dari satu orang atau alat ke pasangannya dan terdapat kumpulan atau berbagai jenis informasi lain. Pesan dapat dikirim secara langsung, sebagian atau keseluruhan dari pengirim kepada penerima.<sup>3</sup> Menurut Hanafi ada 3 faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pesan, yaitu:

- 1) Kode pesan adalah sekumpulan symbol yang dapat disusun sedemikian rupa sehingga bisa bermakna bagi seseorang.

---

<sup>1</sup> Dedy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 70.

<sup>2</sup> Moekijat, *Teori Komunikasi*, (Bandung: Bandar Maju, 1993), 147.

<sup>3</sup> Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), 22.

- 2) Isi pesan adalah bahan atau material yang dipilih sumber untuk mengutarakan maksud.
- 3) Wujud pesan adalah keputusan-keputusan yang dibuat sumber mengenai bagaimana teknik 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 memahami apa yang diinginkan oleh pengirim.<sup>4</sup>

## 2. Pengertian Moral

Kata “moral” berasal dari bahasa latin “mores” kata jamak dari “mos” yang memiliki arti adat kebiasaan.<sup>5</sup> Dalam Bahasa Indonesia moral diterjemakan dengan arti ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban dan sebagainya: akhlak, budi pekerti dan susila.<sup>6</sup> Ajaran moral memuat pandangan tentang nilai dan norma moral yang terdapat diantara kelompok manusia. Nilai moral adalah kebaikan manusia sebagai manusia. Sedangkan norma moral adalah tentang bagaimana cara manusia harus hidup agar menjadi baik sebagai manusia.

Moral berkaitan dengan moralitas. Moralitas adalah sopan santun, dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan etiket atau sopan santun. Moralitas

---

<sup>4</sup> Sasa Djuarsa Sendjaja, Dkk, *Materi Pokok: Teori Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 1994), 227.

<sup>5</sup> Ahmad Tafsir, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 8.

<sup>6</sup> <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/moral>, (Diakses pada 15 Desember 2020).

dapat bersumber dari tradisi atau adat, agama, atau sebuah ideologi atau gabungan dari beberapa sumber.<sup>7</sup>

Pemakaian istilah moral sering disamakan dengan pengertian akhlak, namun jika diteliti secara seksama maka sebenarnya antara keduanya memiliki segi perbedaan. Persamaannya terletak pada objeknya, keduanya sama-sama membahas baik dan buruk tingkah laku manusia. Sedangkan perbedaannya, moral menentukan baik dan buruk perbuatan manusia dengan tolak ukur akar pikiran. Sedangkan akhlak menentukannya tolak ukur ajaran agama.<sup>8</sup>

Terdapat Dua kaidah dasar moral adalah:

- a) Kaidah sikap baik. Pada dasarnya kita mesti bersikap baik terhadap apa saja. Bagaimana sikap baik itu harus dinyatakan dalam bentuk yang konkret tergantung dari apa yang baik dalam situasi konkret itu.
- b) Kaidah keadilan. Prinsip keadilan adalah kesamaan yang masih tetap mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Kesamaan beban yang terpakai harus dipikulkan harus sama, yang tentu saja disesuaikan dengan kadar anggota masing-masing.<sup>9</sup>

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku moral, yaitu:

- a) Faktor Kognitif: kemampuan kognitif seseorang di dalam mengatasi dilema diyakini sangat berpengaruh terhadap perilaku moralnya. Orang

---

<sup>7</sup> Mahmud, *Etika Pendidikan*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012), 116.

<sup>8</sup> Bagus Fahmi Weisarkurnai, "Representasi Pesan Moral Dalam Film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo (Analisis Semiotik Roland Barthes)", (Jurnal: Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau, (JOM FISIP Vol. 4 No. 1 Februari 2017). Hal.

<sup>9</sup> Muhamad Mufid, *Etika dan Filsafat Komunikasi*, (Jakarta: Prenada Media, 2012), 180-181.

yang penalaran moralnya kurang baik bakal cenderung memilih tindakan tidak bermoral, begitupun sebaliknya.<sup>10</sup>

- b) Faktor Emosi: Menurut Haidt emosi moral merupakan sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan pribadi atau kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.
- c) Faktor Kepribadian: Kepribadian merupakan faktor penting dalam pembentukan perilaku moral, identitas moral, motivasi moral, karakter moral, kesadaran moral, serta integritas moral adalah faktor-faktor yang terbukti secara ilmiah berpengaruh terhadap pembentukan perilaku moral.
- d) Faktor Situasional: Rambo menganggap penting faktor konteks dalam proses perubahan keyakinan spiritual seseorang. Menurutnya, yang dimaksud konteks adalah lingkungan sosial, kultural, keagamaan, dan personal, baik yang bersifat mikro maupun makro. Konteks dengan karakteristik berbeda tentu dapat menstimulusi perilaku moral yang berbeda.<sup>11</sup>

### 3. Pesan Moral

Pesan moral adalah pesan yang berisikan ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, lisan maupun tulisan, tentang bagaimana manusia itu harus hidup dan bertindak, agar Ia menjadi manusia yang baik. Sumber langsung ajaran moral adalah berbagai orang dalam kedudukan yang berwenang, seperti orang tua,

---

<sup>10</sup> Agus Abdul Rahman, *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2013), 187.

<sup>11</sup> Agus Abdul Rahman, *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2013), 192.

guru, para pemuka masyarakat, serta para orang bijak. Sumber ajaran itu adalah tradisi tradisi dan adat istiadat, ajaran agama, atau ideologi tertentu.<sup>12</sup>

Pesan moral dikategorikan menjadi empat bagian<sup>13</sup> :

1) Kategori hubungan manusia dengan Tuhan.

Dalam hal ini, moral dalam hubungan manusia dengan Tuhan menjelaskan bahwa manusia pada dasarnya adalah manusia beragama, manusia selalu berhubungan dengan Tuhan. Indikator dari moral dalam hubungan manusia dengan Tuhan dapat berupa bersyukur, percaya kepada Tuhan, berdoa, dan taat kepada Tuhan.

2) Kategori hubungan manusia dengan diri sendiri.

Moral dalam hubungan manusia dengan diri sendiri dapat diartikan bahwa manusia selalu ingin memperoleh yang terbaik dalam hidupnya dan keyakinannya sendiri tanpa harus selalu tergantung dengan orang lain. Indikator dari moral dalam hubungan manusia dengan diri sendiri dapat berupa takut, jujur, sabar, mau, rindu, keegoisan, bekerja keras, menuntut ilmu, keberanian, kecerdikan, harga diri, sakit, kebanggaan, keraguan, kecewa, tegas, ulet, ceria, teguh, terbuka, visioner, mandiri, tegar, reflektif, tanggung jawab dan disiplin.

---

<sup>12</sup> <http://eprints.walisongo.ac.id/7059/3/BAB%20II.pdf>, (diakses pada 26 Februari 2021).

<sup>13</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University, 1998), 323.

- 3) Kategori hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial.

Moral dalam hubungan manusia dengan manusia lain menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan kehadiran orang lain dalam hidupnya. Disamping itu, manusia merupakan makhluk individu yang memiliki keinginan pribadi untuk meraih kepuasan dan ketenangan hidup baik lahiriah maupun batiniah dengan cara hidup berdampingan dan menjalin hubungan silaturahmi dengan manusia yang lain. Indikator dari moral dalam hubungan manusia dengan manusia lain ini dapat berupa: kasih sayang, rela berkorban, kekeluargaan, kepedulian, musyawarah, gotong-royong dan tolong-menolong.

- 4) Kategori hubungan manusia dengan alam.

Moral dalam hubungan manusia dengan alam menjelaskan mengenai alam yang merupakan kesatuan kehidupan dimana kita berada, karena lingkungan membentuk, mewarnai dan menjadikan objek timbulnya ide-ide serta pola pikir manusia untuk mencari keselarasan dengan alam sebagai bagian dari kehidupannya. Adapun indikator dari moral dalam hubungan manusia dengan alam ini dapat berupa: penyatuan dengan alam, pemanfaatan sumber daya alam, dan kodrat alam.

## **B. Film**

### **1. Pengertian Film**

Undang-undang nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman pada bab 1 pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang

merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.<sup>14</sup>

Pengertian film bermacam disetiap negara, di Perancis terdapat perbedaan antara sinema dan film. “*filmis*” artinya berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya. Di Yunani, film populer dengan kata “cinema”, yang memiliki arti *cinematograph* (nama kamera dari Lumiere bersaudara). *Cinematographie* secara harfiah berarti *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, dan *graphie* adalah tulisan atau gambar. Secara keseluruhan *Cinematographie* merupakan melukis gerak dengan cahaya. Sedangkan dalam Bahasa Inggris menggunakan istilah kata *movies*, yang berasal dari *move*, yang berarti gambar bergerak atau gambar hidup.

Harus kita akui bahwa hubungan antar film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Namun, dengan seiring kebangkitan film itu pula muncul film-film yang mengumbar seks, kriminal, dan juga kekerasan. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli setuju bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak. Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk kedalam berbagai sistem tanda yang bekerjasama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting

---

<sup>14</sup> Nawiroh Vera, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 91.

dalam film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film.<sup>15</sup>

## 2. Sejarah Film

Foto bergerak pertama berhasil dibuat pada tahun 1877 oleh Eadweard Muybridge, fotografer Inggris yang bekerja di California. Muybridge mengambil serangkaian gambar foto kuda berlari, mengatur sederetan kamera dengan benang tersambung pada kamera *shutter*. Ketika kuda berlari, ia akan memutus benang secara berurutan dan membuka masing-masing kamera *shutter*. Prosedur Muybridge mempengaruhi para penemu di berbagai negara dalam mengembangkan peralatan perekam citra bergerak. Salah satu dari mereka adalah Thomas Edison yang pertama kalinya mengembangkan kamera citra bergerak pada tahun 1888 ketika ia membuat film sepanjang 15 detik yang merekam salah seorang asistennya ketika sedang bersin. Segera sesudah itu, di tahun 1895, Auguste Marie Louis Nicolas Lumiere dan saudara laki-lakinya Louis Jean Lumiere memberikan pertunjukan film sinematik kepada umum di sebuah kafe di Paris.<sup>16</sup>

Dengan demikian lahirlah teknologi dan seni gambar bergerak (*motion picture*) yang mungkin merupakan sebetulnya seni paling berpengaruh dalam abad yang lalu. Jika saat ini kita hidup dalam dunia yang ‘termediasi secara visual dan sebuah dunia tempat citra visual membentuk gaya hidup dan mengajarkan berbagai nilai perilaku, kebiasaan dan gaya hidup pada sebuah film. Kekuatan

---

<sup>15</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 128.

<sup>16</sup> Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), 133.

foto untuk merealisasikan sesuatu yang abstrak diungkapkan oleh Michelangelo Antonioni pada film mahakaryanya di tahun 1966, yang berjudul *Blow-Up*. Pencarian “bukti” kejahatan pada perbesaran gambar foto di film tersebut merupakan metafora mengenai pencarian tentang bukti eksistensi kita.

Pada tingkat penanda, film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata. Pada tingkat petanda, film merupakan cermin kehidupan metaforis. Jelas bahwa topik dari film menjadi sangat pokok dalam semiotika media karena di dalam genre film terdapat sistem signifikasi yang ditanggapi orang-orang masa kini dan melalui film mereka mencari rekreasi, inspirasi dan wawasan, pada tingkat *interpretant*.<sup>17</sup>

### 3. Sejarah Dan Perkembangan Film Indonesia

Film di Indonesia pertama kali diperkenalkan pada 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut “Gambar Idoep”. Pertunjukan film pertama digelar di Tanah Abang dengan tema film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukan pertama ini kurang sukses karena harga karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi hingga 75% untuk merangsang minat penonton.

Film cerita pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film-film impor ini berubah judul ke dalam bahasa Melayu, dan film cerita impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan

---

<sup>17</sup>Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Yogyakarta, Jalasutra, 2010), 133-134.

jumlah penonton dan bioskop pun meningkat. Daya tarik tontonan baru ini ternyata mengagumkan. Film lokal pertama kali diproduksi pada tahun 1926, dengan judul “Loetoeng Kasaroeng” yang diproduksi oleh NV Java Film Company, adalah sebuah film cerita yang masih bisu. Agak terlambat memang, karena pada tahun tersebut di belahan dunia yang lain, filmfilm bersuara sudah mulai diproduksi. Kemudian, perusahaan yang sama memproduksi film kedua mereka dengan judul “Eulis Atjih”.

Setelah film kedua ini diproduksi, kemudian muncul perusahaan-perusahaan film lainnya seperti Halimun Film Bandung yang membuat Lily van Java dan Central Java Film (Semarang) yang memproduksi Setangan Berlumur Darah.

Untuk lebih mempopulerkan film Indonesia, Djamaludin Malik mendorong adanya Festival Film Indonesia (FFI) I pada tanggal 30 Maret - 5 April 1955, setelah sebelumnya pada 30 Agustus 1954 terbentuk PPF (Persatuan Perusahaan Film Indonesia). Kemudian film “Jam Malam” karya Usmar Ismail tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film ini sekaligus terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura. Film ini juga dianggap karya terbaik Usmar Ismail. Sebuah film yang menyampaikan kritik sosial yang sangat tajam mengenai para bekas pejuang setelah kemerdekaan.

Pertengahan 90-an, film-film nasional yang tengah menghadapi krisis ekonomi harus bersaing keras dengan maraknya sinetron di televisi-televisi swasta. Apalagi dengan kehadiran Laser Disc, VCD dan DVD yang makin

memudahkan masyarakat untuk menikmati film impor. Namun di sisi lain, kehadiran kamera-kamera digital berdampak positif juga dalam dunia film Indonesia, karena dengan adanya kamera digital, mulailah terbangun komunitas film film independen. Film-film yang dibuat di luar aturan baku yang ada. Film-film mulai diproduksi dengan semangat tinggi.

Meskipun banyak film yang kelihatan amatir namun terdapat juga film-film dengan kualitas sinematografi yang baik. Sayangnya film-film independen ini masih belum memiliki jaringan peredaran yang baik, sehingga film-film ini hanya bisa dilihat secara terbatas dan di ajang festival saja. Baru kemudian pada Tanggal 19 Desember 2009 Film Laskar Pelangi meraih Penghargaan sebagai Film Terbaik seAsia Pasifik di Festival Film Asia Pasifik yg diselenggarakan di Taiwan.<sup>18</sup>

#### 4. Unsur-Unsur Film

Unsur film berkaitan erat dengan karakteristik utama, yaitu audio visual. Audio visual dikategorikan dalam dua bidang, yaitu sebagai berikut:

- a) Unsur Naratif: yaitu materi atau bahan olahan dalam film cerita unsur naratif adalah penceritanya. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, serta lainnya. Seluruh elemen ini membentuk unsur naratif secara keseluruhan.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Dolfi Joseph, *Pusat Apresiasi Film di Yogyakarta*, 2011

<sup>19</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), 1-2.

b) Unsur sinetematik: yaitu cara atau dengan gaya seperti apa bahan olahan itu digarap. Unsur sinetematik terdiri atas empat elemen pokok, diantaranya: *Mise-en-scene*, Sinematografi, *Editing* dan Suara.<sup>20</sup> *Mise-en-scene* merupakan segala hal yang berada di depan kamera. Sinematografi merupakan teknik perfilman, teknik pembuatan film. *Editing* adalah pekerjaan menyeleksi gambar dari hasil *shooting*, mana yang tepat dan bagus digunakan dan disatukan menjadi kesatuan utuh. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indra pendengar.<sup>21</sup>

Kedua unsur ini tidak dapat dipisahkan, keduanya saling terkait sehingga menghasilkan sebuah karya yang menyatu dan dapat dinikmati oleh penonton.

## 5. Genre atau Jenis Film

Ada beberapa macam genre atau jenis film, diantaranya:<sup>22</sup>

### a) Film Noir

Film drama detektif pada era 1940-an tentang kriminal dan kekerasan.

### b) Aksi (*Action*)

Film ini menampilkan efek dan adegan yang mencengangkan, seperti kerjar-kejaran menggunakan mobil ataupun tembak-tembakan yang melibatkan stuntman. Genre ini biasanya menceritakan kebaikan yang melawan kejahatan. Jadi perang dan kriminal adalah subjek yang biasa.

<sup>20</sup> Nawiroh Vera, *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (Bogor: Ghalian Indonesia, 2015), 90.

<sup>21</sup> Tambayong, *123 Ayat tentang Seni*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2012), 239.

<sup>22</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Film> (Diakses pada 30 Oktober 2020).

c) Petualangan

Menceritakan tokoh utama yang melakukan perjalanan untuk menyelamatkan dunia atau orang terdekatnya.

d) Komedi

Film lucu tentang orang bodoh yang melakukan hal aneh atau menjadi bodoh dan terlibat hal konyol yang membuat penonton tertawa.

e) Persahabatan

Melibatkan 2 orang tokoh, di mana yang satu harus menyelamatkan yang lainnya dan keduanya harus mengatasi masalah yang menghadang. Film persahabatan kadang-kadang dicampur komedi, tetapi ada juga sedikit emosi, karena persahabatan di antara keduanya.

f) Drama

Film serius dan kadang tentang orang yang jatuh cinta atau perlu membuat keputusan yang besar dalam hidup mereka. Genre ini menceritakan tentang hubungan di antara manusia. Genre ini biasanya mengikuti alur dasar di mana 1 atau 2 karakter harus mengatasi sebuah rintangan untuk mendapatkan apa yang mereka mau.

g) Horror

Film yang menggunakan ketakutan untuk menarik penonton. Musik, pencahayaan dan setting, semua ditambahkan untuk menambahkan rasanya.

h) Romantis

Komedi Romantis biasanya tentang cerita cinta 2 orang yang berasal dari dunia berbeda, yang harus melewati rintangan agar bisa bersama.

i) Tragedy

Tragedi mirip dengan drama, tentang orang yang sedang memiliki masalah. Emosi (perasaan) adalah bagian terbesar dari film ini dan penonton mungkin jadi bingung dan bahkan menangis.

j) Keluarga

Film yang dibuat dengan baik untuk semua keluarga. Genre ini kebanyakan dibuat untuk anak-anak tetapi kadang menghibur juga untuk orang dewasa. Disney terkenal karena film Keluarga mereka.

k) Fiksi Sains

Berlatar masa depan atau luar angkasa. Biasanya ada alien atau robot yang menjadi tokoh pembantu.

l) Thriller

Biasanya tentang misteri, kejadian aneh, atau kriminal yang harus dipecahkan. Penonton akan tetap menebak-nebak sampai akhir film, ketika biasanya ada akhir yang twist (mengejutkan).

m) Western

Menceritakan tentang koboi di barat (Amerika 1800-an). Genre ini mungkin atau mungkin tidak melibatkan suku Indian (penduduk asli amerika).

n) Suspense

Film yang membuat anda tetap duduk di kursi anda. Genre ini biasanya memiliki lebih dari satu twist yang bisa membingungkan penonton.

o) Fantasi

Film Fantasi merupakan jenis film yang penuh dengan imajinasi, ini melibatkan sihir dan hal yang mustahil yang tidak bisa dilakukan manusia sungguhan.

6. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah proses penciptaan makna bersama antara media massa dan khalayaknya.<sup>23</sup> Ciri utama media massa adalah bahwa media massa dirancang untuk menjangkau banyak orang.<sup>24</sup> Komunikasi massa menyiarkan informasi, gagasan dan sikap komunikasi yang beragam dalam jumlah yang banyak dengan menggunakan media.<sup>25</sup> Media yang dimaksud diantaranya adalah surat kabar, televisi, film, iklan, dan radio. Media yang telah disebutkan mempunyai kesamaan yaitu sama-sama dapat menjangkau khalayak yang luas dengan waktu yang hampir bersamaan.

Komunikasi massa menimbulkan banyak keserampakan. Kelebihan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya adalah jumlah sasaran khalayak atau komunikasi yang dicapainya relatif banyak dan tidak

---

<sup>23</sup> Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: Erlangga, 2008), 7.

<sup>24</sup> Denis Mcquail, *Teori Komunikasi Massa Edisi 6 Buku 1*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), 61.

<sup>25</sup> Onong Uchjana Effendi, *Ilmu Teori Dan Filsafat Komunikasi*, (Bandun: Citra Aditya Bakti, 2003), 80.

terbatas. Bahkan lebih dari itu, komunikasi yang banyak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan memperoleh pesan yang sama pula.

Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa dari berbagai teknologi dan unsur-unsur kesenian. Seni film sangat mengandalkan teknologi sebagai bahan baku produksinya maupun dalam hal pameran dihadapan penontonnya.<sup>26</sup> Sifat film yang audiovisual gerak mampu memiliki daya resistensi lebih kuat dibandingkan bentuk-bentuk informasi lainnya. Dengan format tayangan dan bentuk saluran penyajiannya, film mampu membangun opini publik pola pikir masyarakat juga dapat diubah atau bahkan sengaja diciptakan melalui media ini.<sup>27</sup>

### C. Semiotika

#### 1. Pengertian Semiotika

Suatu metode analisis atau ilmu untuk mengkaji tanda merupakan pengertian dari semiotika. Sedangkan perangkat yang digunakan dalam upaya mencari jalan didunia, ditengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia. Semiotika dalam istilah Barthes, *semiology*, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampur adukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam beberapa hal objek-objek itu hendak berkomunikasi, tapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.<sup>28</sup>

<sup>26</sup> John Vivian, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta: Kencana, 2015), 160.

<sup>27</sup> Estu Moyarso, *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Sinematografi*, Thesis(Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2009), 2.

<sup>28</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 15.

Para ahli melihat semiosis atau semiotika sebagai ilmu atau proses yang saling terkait dengan tanda. Kata semiotika sendiri berasal dari Yunani, *semeion* yang berarti “tanda”, atau *seme* yang berarti “penafsir tanda”. Umberto Eco menjelaskan tanda dapat dipergunakan untuk menyatakan kebenaran, sekaligus juga kebohongan. Pada prinsipnya adalah disiplin ilmu yang mengkaji segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendustai, mengelabui, atau mengecoh.

Van Zoest dalam Sobur mengartikan semiotika sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungan yang mempergunakannya”.<sup>29</sup> Preminger mengemukakan bahwa semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotika itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.<sup>30</sup>

Sementara menurut Charls Morris, seorang filusuf yang juga menaruh perhatian besar pada ilmu tentang tanda-tanda, semiotika pada dasarnya dapat dibedakan kedalam tiga cabang penyelidikan, yakni sintaktik, semantik dan pragmatik.<sup>31</sup>

- 1) Sintaktik atau sintaksis adalah suatu cabang penyelidikan semiotika yang mengkaji hubungan antara satu dengan tanda-tanda lainnya.

---

<sup>29</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, Dan Analisis Framing*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 95.

<sup>30</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, Dan Analisis Framing*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 96.

<sup>31</sup> Kris Budiman, *Semiotika Visual*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), 4.

- 2) Semantik adalah cabang penyelidikan semiotika yang mengkaji hubungan diantara tanda-tanda dengan designate (makna tanda-tanda sebelum digunakan di dalam tuturan tertentu) atau objek-objek yang diacunya.
- 3) Pragmatik adalah cabang penyelidikan semiotika yang mengkaji tentang hubungan diantara tanda-tanda dengan pemakaiannya (*interpreter*).

Beberapa tokoh yang menjadi pencetus kajian teori semiotik antara lain:

a) Charles Sanders Pierce

Pierce mengatakan bahwa tanda itu sendiri merupakan contoh dari kepertamaan, objeknya merupakan kekeduaan, dan penafsirannya-unsur pengantara merupakan contoh dari ketigaan. Bagi Pierce, tanda “*is something which stands to somebody for something in some respect or capacity*”. Pierce menyebutnya ground, yaitu Sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi. Tanda yang dikaitkan dengan ground dibaginya menjadi qualisign, sinsign, dan legisign. Berdasarkan objeknya, pierce membagi tanda atas icon, index, dan symbol. Sedangkan berdasarkan interpretant, tanda dibagi atas rheme, dicent sign atau dicisign, dan argument. Dari penjelasan sebelumnya pierce membagi lagi menjadi sepuluh jenis yang dikenal sampai sekarang, yaitu: *Qualisign, Iconic Sinsign, Rhematic Indexical Sinsign, Dicent Sinsign, Iconic Legisign, Rhematic Indexical Legisign, Dicent Indexical Legisign, Rhematic Symbol Atau Symbolic Rheme, dan Argument*.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2003), 42.

b) Roland Barthes

Konsep pemikiran Barthes terhadap semiotik terkenal dengan konsep *mythologies* atau mitos. Sebagai penerus dari pemikiran Saussure, Roland Barthes menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunaannya, interaksi antara konveksi dalam teks dengan konveksi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya.<sup>33</sup> Konsep pemikiran Barthes dikenal dengan tatanan pertandaan (*two order of signification*).

c) Ferdinand De Saussure

Ferdinand De Saussure adalah seorang ahli linguistik Swiss yang terkenal dengan semiotik *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Dalam konteks semiotik Saussure, penanda merupakan bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yaitu apa yang ditulis, dikatakan, atau dibaca. Petanda merupakan gambaran mental yaitu pikiran atau konsep (aspek mental) dari bahasa.<sup>34</sup>

## 2. Tujuan Analisis Semiotika

Analisis semiotika berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada pengguna tanda tersebut.

---

<sup>33</sup> Rachmat Kriyanto, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016), 268.

<sup>34</sup> Naomi Srie Kusumastutie Dan Faturochman, *Semiotika Untuk Analisis Gender Pada Iklan Televisi*, *Bulletin Psikologi*, Tahun XII, No. 2, 2004, 106.

Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial dimana pengguna tanda tersebut berada.<sup>35</sup>

### 3. Model analisis semiotika Ferdinand De Saussure

Sebagai seorang ahli linguistik, Saussure sangat tertarik pada bahasa. Dia lebih memperhatikan cara tanda-tanda (atau dalam hal ini, kata-kata) terkait dengan tanda-tanda lain dan bukan cara tanda-tanda terkait dengan objeknya. Model dasar Saussure lebih memperhatikan langsung pada tanda itu sendiri. Bagi Saussure, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna, atau untuk menggunakan istilahnya, sebuah tanda terdiri atas penanda dan pertanda. Penanda adalah citra tanda, seperti yang kita persepsikan, tulisan di atas kertas atau suara di udara. Pertanda adalah konsep mental yang diacukan pertanda. Konsep mental ini secara luas sama pada semua anggota kebudayaan yang sama yang menggunakan bahasa yang sama.

Terdapat lima pandangan dari Saussure yang dikemudian hari menjadi peletak dasar dari strukturalisme Levi Strause,<sup>36</sup> yaitu pandangan tentang 1). *Signifier* (penanda) dan *Signified* (petanda), 2). *Form* (terbentuk) dan *content* (isi), 3). *langue* (Bahasa) dan *parole* (tuturan atau ujaran), 4). *synchronic* (sinkronik) dan *diachronic* (diankronik), dan 5). *syntagmatic* (sintagmatik) dan *associative* (paragdimatik).

---

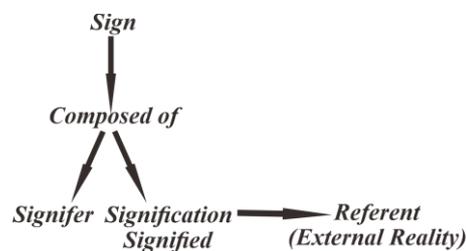
<sup>35</sup> Naomi Srie Kusumastutie Dan Faturochman, *Semiotika Untuk Analisis Gender Pada Iklan Televisi*, *Bulletin Psikologi*, Tahun XII, No. 2, 2004, 266.

<sup>36</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013) 46.

## 1) Signifier dan Signified

Pada teori Saussure adalah prinsip yang mengatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem tanda dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni: *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). Dengan kata lain, penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Jadi, penanda adalah aspek material dari bahasa yaitu apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Petanda adalah gambaran mental, pikiran atau konsep. Jadi petanda adalah aspek mental dari bahasa.<sup>37</sup> Kemudian *referent* atau *external relity* adalah objek.

Gambar 2.1



Sumber : McQuail dlam buku Rachmat Kriyantono<sup>38</sup>

## 2) Form dan Content

Istilah *Form* (bentuk) dan *Content* (materi, isi) satu berwujud bunyi dan yang lain adalah idea. Saussure membandingkan *Form* dan *Content* itu dengan permainan catur. Dalam permainan catur, papan

<sup>37</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 46.

<sup>38</sup> McQuail dlam Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), 268.

dan biji catur tidaklah terlalu penting. Yang penting adalah fungsinya yang dibatasi aturanaturan permainannya. Jadi, bahasa berisi sistem nilai, bukan koleksi unsur yang ditentukan oleh materi, tetapi sistem itu ditentukan oleh perbedaannya.

Untuk membedakan antara *Form* dan *Content*, Saussure memberikan contoh lain. Kata sinkronisasi misalnya dapat diucapkan secara berlain-lainan oleh individu yang berbeda, dan mungkin diberi makna yang berbeda. Walaupun demikian, kata tersebut tetaplah satu dan sama. Yang bervariasi adalah “*the phonic and psychological matter*”, sedangkan wadahnya, kata sinkronisasi, sebagai bagian dari sebuah sistem bahasa.<sup>39</sup>

Lalu persoalannya adalah apa sebetulnya yang membuat suatu kata berbeda dalam phonic dan conceptual *Form* -nya? Dengan kata lain, bagaimana suatu kata memperoleh maknanya? Menurut Saussure, yang memberikan pada suatu kata **distinctive** *Form* -nya, atau bentuk khasnya tidak lain adalah differensiasi sistematis yang ada antar kata-kata yang lain. Kata kalam misalnya, dibedakan menurut suaranya dengan kata salam dan malam, namun secara konseptual kata tersebut dibedakan dengan buku, pena, kertas, tinta, dan sebagainya. Perbedaan-perbedaan yang memisahkan suatu kata dengan kata-kata lain, terutama yang memisahkannya dengan kata-

---

<sup>39</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), 48.

kata yang paling berdekatan (menurut suara atau konsep) itulah yang memberikan identitas pada kata tersebut.

### 3) **Lingue dan Parole**

Dalam konsep Saussure, *lingue* dimaksudkan bahasa sejauh merupakan milik bersama dari suatu golongan bahasa tertentu. *Lingue* adalah sesuatu yang berkadar individual dan juga sosial universal. *Lingue* dimaksudkan sebagai cabang linguistik yang menaruh perhatian pada tanda-tanda (*sign*) bahasa atau ada pula yang menyebutnya sebagai kode-kode (*code*) bahasa.<sup>40</sup> *Parole* adalah *living speech*, yaitu bahasa yang hidup atau bahasa sebagaimana terlihat dalam penggunaannya. *Parole* merupakan bagian dari bahasa yang sepenuhnya individual. *Parole* dapat dipandang sebagai kombinasi yang memungkinkan subjek (penutur) sanggup menggunakan code bahasa untuk mengungkapkan pikiran pribadinya. *Parole* juga dapat dipandang sebagai mekanisme psikofisik yang memungkinkan subjek menampilkan kombinasi-kombinasi tadi. Aspek kombinasi ini mengimplikasikan bahwa *parole* tersusun dari tanda-tanda yang identik dan senantiasa berulang.

### 4) **Synchronic dan Diachronic**

Kedua istilah ini berasal dari kata Yunani, *khronos* (waktu) dan dua awalan *syn* dan *dia*, masing-masing berarti bersama dan melalui. *Synchronic* (sinkronik) adalah mempelajari suatu bahasa pada satu

---

<sup>40</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 50.

kurun waktu tertentu saja. Sedangkan *Diachronic* (diakronik) adalah telaah bahasa sepanjang masa selama bahasa itu digunakan oleh para penuturnya. Menurut Saussure di dalam studi linguistik harus memperhatikan sinkronik terlebih dahulu sebelum diakronik.

#### 5) Syntagmatic dan Associative

*Syntagmatic* (sintagmatik) adalah hubungan antara unsur-unsur yang terdapat dalam suatu tuturan yang tersusun secara berurutan dan bersifat linear. Hubungan *sintagmatik* pada tataran fonologi tampak pada urutan fonem-fonem dengan urutan /k, i, t, a, b/. Apabila urutannya diubah, maka maknanya akan berubah atau tidak bermakna sama sekali. *Associative* (paradigmatik) adalah hubungan antara unsur-unsur yang terdapat dalam suatu tuturan dengan unsur-unsur sejenis yang tidak terdapat dalam tuturan yang bersangkutan. Hubungan *paradigmatik* pada tataran fonologi tampak pada contoh: antara bunyi /r/, /k/, /b/, /m/ dan /d/ yang terdapat pada kata *rata, kata, bata, mata, dan data*.