

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Review Hasil Penelitian Sejenis

Kajian tentang penelitian terdahulu menjadi penting untuk dijadikan referensi oleh penulis dalam melakukan penelitian. Ini dimaksudkan agar penulis mendapat rujukan pendukung, pelengkap dan pembanding dengan penelitian ini agar penulisan skripsi ini bisa lebih baik dan memadai. Dalam pencarian penelitian terdahulu penulis banyak menemukan penelitian yang serupa dengan apa yang penulis lakukan saat ini, akhirnya penulis memilih dua penelitian sejenis, yang hampir sejalan dengan penulis lakukan. Hanya berbeda di objek penelitian, dan hal apa yang ingin digali. Selibhnya seperti metode penelitian terdapat kesamaan. Penelitian pertama yang ingin peneliti *review* berjudul *Autisme dalam film Rain Man*. Penelitian sejenis ini merupakan karya Monica Rantih Pertiwi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung tahun 2009 dan skripsi kedua berjudul *Representasi Cinta di Film 3 Hati, 2 Dunia, 1 Cinta* karya Nurul Azizah mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur tahun 2011.

2.1.1. Skripsi Monica Rantih Pertiwi berjudul “Autisme dalam film Rain Man”, Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung

Film ini disutradarai oleh Barry Levinson dengan durasi 133 menit. Bahasa yang digunakan ialah bahasa Inggris dan mengambil *setting* di Amerika Serikat dengan latar belakang pembuatan tahun 1988. Film ini menggambarkan

perjalan seseorang dengan kecacatan perkembangan atau yang biasa dikenal dengan istilah autisme. Jalan cerita dari film ini mengisahkan hubungan persaudaraan antara Charlie Babbitt (Tom Cruise) dan Raymond Babbitt (Dustin Hoffman) yang sudah lama terpisah, namun akhirnya bertemu kembali karena persengketaan warisan ayahnya. Dalam film ini digambarkan bahwa Dustin Hoffman ialah seorang yang mengidap autisme dengan mempunyai lika-liku kehidupan yang rumit. Dibalik kerumitan dalam kehidupannya dan penyakit yang dideritanya tersebut, Raymond memiliki kelebihan yakni mempunyai ingatan yang luar biasa dan memiliki keterampilan yang ekstrim dalam berhitung. Awalnya keahliannya ini sering dimanfaatkan oleh saudaranya namun seiring berjalannya waktu Raymond pun menyadarinya, dan dia bisa mengambil sebuah hikmah, bahwa keahlian yang dimanfaatkan oleh saudaranya itu sendiri akhirnya mengenalkan ia pada dunia di luar sana.

Raymond pun mempunyai kelemahan pada perubahan dan teramat mematuhi rutinitas yang ketat. Saat ia sudah merasa lemah atau menemui kesulitan, ia cenderung akan mengekspresikan emosinya dengan *geraman*, namun menghindari kontak mata. Menurut analisis penulis dari skripsi tersebut, bahwa film ini mengungkap banyak fakta tergambar yang memang dimiliki beberapa penderita autisme, karena memang sebagian film merupakan adaptasi dari realita dan film ini mencoba mengangkat sisi lain dari autisme yang bernilai positif. Perilaku dapat terlihat melalui analisis berdasarkan semiotika kode-kode televisi John Fiske, antara lain level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Pengkajian tiga level tersebut juga dapat memperbaiki persepsi atau pandangan seseorang atau kelompok mengenai autistik.

Kesimpulan yang dapat di tarik dari penelitian ini didapatkannya beberapa perilaku autisme yang dicitrakan lewat film tersebut dan dianalisis dengan kode-kode televisi John Fiske. Dari level realitas pada intinya penampilan penderita autisme cenderung berpenampilan simple, tidak banyak menggunakan banyak atribut, karena hanya terfokus pada hal yang ia sukai. Dengan lingkungan baru pun penderita autisme tidak bisa beradaptasi dengan cepat, malah ia sebisa mungkin mengubah lingkungan barunya mirip dengan tempat asalnya. Selain itu kurangnya kepekaan, sering menggunakan pengulangan kata, dan walaupun suka berpenampilan simple, namun gerakan atau gesture penderita autisme ini unik, dan suka melakukan gerakan-gerakan yang menurut kita tidak lazim dikerjakan.

Pada level kedua, lebih menganalisis dari pengambilan gambar dalam film dan latar belakang musik dan suara agar lebih memunculkan suatu kesan atau makna kepada audiensnya.

Level terakhir yakni level ideologi. Menganalisis pesan moral dan makna yang terkandung di dalam film, dan menggambarkan bagaimana orang yang mengidap autisme serta hal positif apa yang bisa diambil dari kekurangan yang dihadapinya tersebut. Dari film tersebut muncul harapan bahwa tidak ada lagi yang memandang autistik sebagai kelainan yang menyebabkan penderitanya dijauhi, karena dibalik kekurangannya, bisa jadi mereka mempunyai kemampuan yang orang normal sendiri tidak mampu. Serta pesan moral lain ialah sepatutnya kita tidak membeda-bedakan ciptaan Tuhan karena mungkin mempunyai

kekurangan yang kita tidak derita, karena kita sama dihadapan Tuhan pencipta kita, yakni sama-sama manusia, yang membedakan hanyalah amal ibadahnya.

Alasan penulis mengambil penelitian di atas untuk di *review* karena melihat metode yang sama digunakan dalam menganalisis film. Dalam film tersebut menggunakan analisis *television codes* John Fiske. Kedua hasil dari analisis film dalam penelitian tersebut yang menggambarkan nilai-nilai moral hampir sama dengan apa yang ingin penulis dapatkan dalam analisis film di penelitian ini, yakni nilai-nilai moral namun lebih khusus kepada nilai-nilai Islami.

2.1.2. Skripsi Nurul Azizah yang berjudul “Representasi Cinta di Film 3 Hati, 2 Dunia, 1 Cinta”, Mahasiswa UPN Veteran Jawa Timur

Nurul Azizah (2011) dalam skripsinya *Representasi Cinta di Film 3 Hati, 2 Dunia, 1 Cinta*. Film ini disutradarai oleh Benni Setiawan. Film ini diadaptasi dari dua buah novel karya Ben Sohib, *The Dapeci Code* dan *Rosid 7 Delia* yang kemudian skenarionya ditulis sendiri, film ini mencerminkan kisah cinta dengan berbagai kriteria cinta di kehidupan manusia.

Film ini menceritakan tentang seorang anak yang berasal dari latar belakang keluarga Betawi keturunan Arab yang taat kepada agamanya yaitu Rosyid (Reza Rahardian) yang jatuh cinta kepada perempuan yang berbeda keyakinan dengannya, yaitu Delia yang berlatar belakang keluarga Manado pemeluk Nasrani yang taat juga. Inilah yang menjadi sebuah konflik di dalam film tersebut. Film ini menurut penulis dari penelitian tersebut merepresentasikan mengenai makna cinta, karena cinta merupakan isu sentral yang sampai saat ini

masih disukai oleh masyarakat. Beberapa film Indonesia telah mengeluarkan film yang mengangkat representasi tentang cinta, namun berbeda dengan film ini, karena membagi isu cinta dalam tiga bagian, yakni cinta berbeda Agama, cinta kepada orang tua dan cinta terhadap Tuhan. Bagaimana masalah mereka dengan krisis identitas hubungan mereka dan konsekuensinya jika mengungkapkan kepada masyarakat luas, terlebih keluarga dan saudaranya sendiri. Menjadikan sebuah pertanyaan sekaligus ketakutan terbesar sebagian mereka selama ini atas efek yang akan diterimanya dari pihak keluarga dan masyarakat.

Walaupun membawa isu yang sensitif, namun film ini baik dalam pengemasannya hingga tidak ada penghitam-putihan pada suatu Agama, pengorbanan karakter hingga menjadi dibenci. Film dikemas dalam balutan romantis dan melodramatis, namun diseimbangkan dengan unsur-unsur komedi di dalamnya. Komedia ini memang berhasil melakukan penghalusan dalam konflik yang ingin ditonjolkan di dalam film.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, dan menggunakan pendekatan semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske, yang dikenal dengan istilah *Television Codes*. Penulis dalam penelitian ini tidak menggunakan semua kode-kode dalam teori ini, hanya menggunakan level realitas dan level representasi saja. Serta penulis ingin menginterpretasikan dan memaknai cinta di film tersebut. penulis menggunakan model semiotic John Fiske ini karena menurutnya memiliki kelebihan yaitu dapat diterapkan untuk segala macam tanda. Hal ini sesuai dengan pendekatan semiotic dalam analisis film, karena film terdiri dari kode-kode yang beraneka ragam, serta meliputi verbal dan non verbal.

Data dibagi menjadi dua level yaitu level realitas dan level representasi. Pada level realitas, dianalisis penandaan yang terdapat pada kostum, make-up, setting, dan dialog. Pada level representasi dianalisis penandaan yang terdapat pada cara kerja kamera. Kemudian data dianalisis dengan menggunakan konsep yang melibatkan hubungan tanda, obyek interpran serta menggunakan ikon, indeks dan simbol yang menjadi penandaan terhadap representasi cinta oleh tokoh Rosyid. Penulis memfokuskan penelitian ini dengan menganalisis tokoh utama dalam film, yaitu Rosyid.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah fenomena cinta Elektra kompleks yang dialami oleh seseorang yang berbagi cintanya antara keluarga dan orang yang ia cintainya. Diwujudkan dalam sebuah perbedaan perilaku dan sikap yang mengalami perubahan, lebih aktif dan melawan orang tua. Pada dasarnya, cinta harus tetap memakai logika, meskipun cinta mendorong seorang untuk melakukan perilaku yang irasional dan penuh emosi. Karena bagaimanapun cinta terhadap orang tua itu lebih penting daripada cinta antara lawan jenis.

Dua penelitian di atas tersebut menjadi referensi penulis untuk penelitian di skripsi ini. dan penulis telah merangkum dengan membuat tabel review seperti di bawah ini.

Tabel 2.1.

Review Hasil Penelitian Sejenis

Item	Monica Rantih Pertiwi (1)	Nurul Azizah (2)	Henry Pradana (3)
Bentuk	Skripsi (2013)	Skripsi (2011)	SKRIPSI (2015)

	UNISBA	UPN VETERAN	UNISBA
Judul	<i>Autisme dalam film Rain Man</i>	<i>Representasi Cinta di Film 3 Hati, 2 Dunia, 1 Cinta</i>	<i>Nilai-Nilai Islami dalam Film Cinta Subuh</i>
Metode	Metode penelitian kualitatif dan pendekatan analisis semiotika John Fiske.	Metode penelitian kualitatif dan pendekatan analisis semiotika John Fiske.	Metode penelitian kualitatif dan pendekatan analisis semiotika John Fiske.
Hasil	Film ini mengungkap banyak fakta tergambar yang memang dimiliki beberapa penderita autis. Perilaku tersebut dapat terlihat berkat kode-kode pertelevisian John Fiske, antara lain level realitas, level	fenomena cinta Elektra kompleks yang dialami oleh seseorang yang berbagi cintanya antara keluarga dan orang yang ia cintainya. Diwujudkan dalam sebuah perbedaan perilaku dan sikap yang mengalami	Setelah dilakukan penelitian, kajian pustaka dan analisis data film <i>Cinta Subuh</i> mengenai nilai-nilai Islami di dalam film tersebut, maka dapat dikatakan bahwa film ini banyak merepresentasikan

representasi, dan level ideologi. Pengkajian ketiga level tersebut juga dapat memperbaiki persepsi atau pandangan seseorang atau kelompok mengenai autistik, karena film ini mencoba mengangkat sisi lain dari autisme yang bernilai positif.	perubahan, lebih aktif dan melawan orang tua. Pada dasarnya, cinta harus tetap memakai logika, meskipun cinta mendorong seorang untuk melakukan perilaku yang irasional dan penuh emosi. Karena bagaimanapun cinta terhadap orang tua itu lebih penting daripada cinta antara lawan jenis.	nilai-nilai Islami yang diperankan oleh pemerannya. Tidak hanya nilai Islami dalam hal ritual, namun juga nilai Islami dalam hal manusia berinteraksi kepada manusia lainnya yang mencitrakan bahwa ia adalah muslim yang baik. Film ini pun dengan halus memasukkan nilai-nilai Islami di dalamnya, dengan konflik yang dibuat yakni sekitar anak muda sehingga film bisa
---	--	--

			diterima di kalangan anak muda khususnya.
--	--	--	---

Tabel 2.1.

2.2. Tinjauan Teoritis

2.2.1. Tinjauan Mengenai Komunikasi

Menurut Effendy (2003:9) istilah komunikasi (*communication*) berasal dari kata latin *communication*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna atau informasi yang diterima oleh orang yang menerima pesan tersebut. Untuk mencapai proses penyamaan makna tersebut, dimulai dari penyampaian pesan yang mempunyai beberapa teknik agar pesan bisa seluruhnya di serap dan tidak multi tafsir, setelah itu mendiskusikan makna tersebut dan akhirnya melihat efek yang muncul, jika efeknya adalah kesamaan makna, maka komunikasi bisa dikatakan berhasil.

Menurut Wilbur Schramm (dalam Effendy,2003) menyatakan bahwa komunikasi akan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dalam kerangka acuan (*frame of reference*), yakni perpaduan pengalaman dan pengertian yang diperoleh komunikan. Kemudian Schramm juga menambahkan, bahwa komunikasi akan berjalan lancar apabila bidang pengalaman komunikator sama dengan bidang pengalaman komunikan. Sebagai contoh: si A seorang mahasiswa ingin berbincang mengenai perkembangan valuta asing dalam kaitannya dengan pertumbuhan ekonomi. Bagi si A tentunya akan

sangat mudah dan lancar apabila pembicaraan mengenai hal tersebut dilakukan dengan si B yang juga sama-sama mahasiswa. Seandainya A membicarakan hal tersebut dengan si C yang seorang pemuda desa tamatan SD tentunya proses komunikasi tidak akan berjalan lancar.

Kalau dilihat proses ini cukup mudah namun berbeda dengan praktek di lapangan. Ada saja yang membuat penyampaian pesan tidak sempurna, seperti adanya gangguan-gangguan, latar belakang orang yang menerima pesan dan banyak lagi. Tidak jarang banyak sekali keributan atau konflik yang disebabkan dari komunikasi yang berjalan tidak mulus ini.

Dalam komunikasi terdapat beberapa tingkatan, mulai dari komunikasi intrapersonal sampai komunikasi yang menyangkut dengan kepentingan khalayak banyak yakni komunikasi massa. Penelitian ini akan membahas khusus langsung kepada komunikasi massa karena akan meneliti media dalam bentuk film, yang akarnya berada di komunikasi massa.

2.2.2. Tujuh Tradisi pemikiran Komunikasi

Craig (dalam Littlejohn,2009) membagi dunia komunikasi dalam tujuh tradisi pemikiran, yakni:

1. Tradisi semiotik

Konsep dasar yang menyatukan tradisi ini adalah tanda yang didefinisikan sebagai stimulus menandakan atau menunjukkan beberapa kondisi lain seperti ketika asap menandakan adanya api. Konsep dasar kedua adalah simbol yang biasanya menandakan tanda yang kompleks dengan banyak arti. Dengan perhatian

pada tanda dan simbol, semiotik menyatukan kumpulan teori-teori yang sangat luas yang berkaitan dengan bahasa, wacana, dan tindakan-tindakan nonverbal. Kebanyakan pemikiran semiotik melibatkan ide dasar *triad of meaning* yang menegaskan bahwa arti muncul dari hubungan di antara tiga hal: benda (atau yang dituju), manusia (penafsir) dan tanda. Charles Sanders Peirce, ahli semiotik modern pertama, dapat dikatakan pula sebagai pelopor ide ini. Peirce mendefinisikan semiosis sebagai hubungan di antara tanda, benda, dan arti. Tanda tersebut merepresentasikan benda atau yang ditunjuk di dalam pikiran si penafsir. Sebagai contoh, kata anjing diasosiasikan dalam pikiran anda pikiran anda dengan binatang tertentu. Kata itu bukanlah binatang, tetapi sebagai ganti dari pemikiran, asosiasi atau interpretasi yang menghubungkan kata dengan benda yang nyata menurut anda. Seseorang yang mencintai anjing dan memilikinya sebagai binatang piaraannya akan mendapat pengalaman yang berbeda dengan orang yang pernah digigit oleh anjing ketika kecil. Ketiga elemen itu membentuk segitiga semiotik.

2. Tradisi Fenomenologis

Istilah fenomenom mengacu pada kemunculan sebuah benda, kejadian, atau kondisi yang dilihat. Oleh karena itu, fenomenologi merupakan cara yang digunakan manusia untuk memahami dunia melalui pengalaman langsung. Anda hendak mengetahui sesuatu dengan sadar menganalisis serta menguji persepsi dan perasaan anda tentangnya. Maurice Merleau-Ponty, pakar dalam tradisi ini, menuliskan bahwa “semua pengetahuan akan dunia, bahkan pengetahuan ilmiah

saya, diperoleh dari beberapa pengalaman akan dunia.” Dengan demikian, fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok sebuah realitas.

Stanley Deetz menyimpulkan tiga prinsip dasar fenomenologi. Pertama, pengetahuan ditemukan secara langsung dalam pengalaman sadar-kita akan mengetahui dunia ketika kita berhubungan dengannya. Kedua, makna benda terdiri atas kekuatan benda dalam kehidupan seseorang. Dengan kata lain, bagaimana anda berhubungan dengan benda menentukan maknanya bagi anda. Asumsi ketiga adalah bahwa bahasa merupakan kendaraan makna. Kita mengalami dunia melalui bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan dan mengekspresikan dunia itu.

Proses interpretasi penting bagi kebanyakan pemikiran fenomenologis. Interpretasi terkadang dikenal dalam istilah bahasa Jerman dengan *Verstehen* (pemahaman), merupakan proses menentukan makna dengan pengalaman. Dalam tradisi semiotik, interpretasi dianggap terpisah dari realitas, tetapi dalam fenomenologi, interpretasi biasanya membentuk apa yang nyata bagi seseorang. Anda tidak dapat memisahkan realitas dari interpretasi.

3. Tradisi Sibernetika

Sibernetika merupakan tradisi sistem-sistem kompleks yang di dalamnya banyak orang saling berinteraksi, memengaruhi satu sama lainnya. Teori-teori dalam tradisi sibernetika menjelaskan bagaimana proses fisik, biologis, sosial, dan perilaku bekerja. Dalam sibernetika, komunikasi dipahami sebagai sistem bagian-bagian atau variabel-variabel yang saling memengaruhi satu sama lainnya,

membentuk, serta mengontrol karakter keseluruhan sistem, dan layaknya organisme, menerima keseimbangan dan perubahan.

4. Tradisi Sosiopsikologis

Kajian individu sebagai makhluk sosial merupakan tujuan dari tradisi sosiopsikologis (*sosiopsychological*). Berasal dari kajian psikologi sosial, tradisi ini memiliki tradisi yang kuat dalam komunikasi. Teori-teori tradisi ini berfokus pada perilaku sosial individu, variabel psikologis, efek individu, kepribadian dan sifat, persepsi, serta kognisi. Meskipun teori-teori ini memiliki banyak perbedaan, mereka sama-sama memperhatikan perilaku dan sifat-sifat pribadi serta proses kognitif yang menghasilkan perilaku.

Saat ini, kebanyakan teori komunikasi sosiopsikologis lebih berorientasi pada sisi kognitif, yaitu memberikan pemahaman bagaimana manusia memproses informasi. Dalam area ini, tradisi sibernetika dan sosiopsikologis bersama-sama menjelaskan sistem pemrosesan informasi individu manusia. *input* (informasi) merupakan bagian dari perhatian khusus, sedangkan *output* (rencana dan perilaku) merupakan bagian dari sistem kognitif. Pertanyaan-pertanyaan penting dalam penelitian area ini, termasuk bagaimana persepsi dipresentasikan secara kognitif serta bagaimana representasinya diproses melalui mekanisme yang memberikan perhatian, ingatan, campur tangan, seleksi, motivasi, perencanaan, dan pengorganisasian.

5. Tradisi Sosiokultural

Tradisi ini memfokuskan diri pada bentuk-bentuk interaksi pada manusia daripada karakteristik individu atau model mental. Interaksi merupakan proses

dan tempat makna, peran, peraturan, serta nilai budaya yang dijalankan. Meskipun individu memproses informasi secara kognitif, tradisi ini kurang tertarik pada komunikasi tingkat individu. Malahan, para peneliti dalam tradisi ini ingin memahami cara-cara yang di dalamnya manusia bersama-sama menciptakan realitas kelompok sosial mereka, organisasi, dan budaya. Tentu saja, kategori yang digunakan oleh individu dalam memproses informasi diciptakan secara sosial dalam komunikasi, berdasarkan pada tradisi sosiokultural.

Layaknya semua tradisi, sosiokultural memiliki beragam sudut pandang yang berpengaruh: paham interaksi simbolis (*symbolic interactionism*), konstruksionisme (*constructionism*), sosiolinguistik, filosofi bahasa, etnografi, dan etnometodologi. Berdasarkan ide bahwa struktur sosial dan makna diciptakan serta dipelihara dalam interaksi sosial, paham interaksi simbolis sangat berpengaruh dalam tradisi.

6. Tradisi Kritik

Meskipun terdapat banyak keragaman tradisi kritik, semuanya sama-sama memiliki tiga keistimewaan pokok. Pertama, tradisi kritik mencoba memahami sistem yang sudah dianggap benar, struktur kekuatan, dan keyakinan-atau ideologi-yang mendominasi masyarakat, dengan padangan tertentu di mana minat-minat disajikan oleh struktur-struktur kekuatan tersebut. kedua, para ahli teori kritik pada umumnya tertarik dengan membuka kondisi-kondisi sosial yang menindas dan rangkaian kekuatan untuk mempromosikan emansipasi atau masyarakat yang lebih bebas dan lebih berkecukupan. Teori kritik yang ketiga, menciptakan kesadaran untuk menggabungkan teori dan tindakan. Teori-teori

tersebut bersifat normative dan bertindak untuk mendapatkan atau mencapai perubahan dalam kondisi-kondisi yang memengaruhi masyarakat atau seperti yang dinyatakan Della Pollock dan J. Robert Cox (dalam Littlejohn,2009), “untuk membaca dunia dengan pandangan yang dapat *membentuknya*.” Penelitian bertujuan untuk membuka jalan di mana minat-minat yang saling bersaing tidak cocok dan perilaku yang sedang berkonflik teratasi demi kelompok tertentu di samping yang lainnya. Oleh karena itu, teori-teori kritik sering kali menggabungkan diri dengan minat-minat dari kelompok yang terpinggirkan.

7. Tradisi Retorika

Pusat dari tradisi retorika adalah kelima karya agung retorika-penemuan, penyusunan, gaya, penyampaian, dan daya ingat. Semua ini adalah elemen-elemen dalam mempersiapkan sebuah pidato, sedangkan pidato orang Yunani dan Roma kuno berhubungan dengan ide-ide penemuan, pengaturan ide, memilih bagaimana membingkai ide-ide tersebut dengan bahasa, serta pada akhirnya, penyampaian isu dan daya ingat.

Tanpa mengesampingkan pemilihan simbol dan media, retorika melibatkan sebuah *rhetor* atau pengguna simbol yang menciptakan sebuah teks atau artefak khusus untuk audiensi, bermasalah dengan ragam desakan situasional. Banyak orang memandang retorika sebagai sinonim istilah komunikasi dan keputusan untuk menggunakan istilah retorika bergantung pada tradisi filosofis yang paling sesuai dengan yang anda diidentifikasi.

2.2.3. Tinjauan Mengenai Komunikasi Massa

Menurut Mulyana (2011: 83) komunikasi massa (*mass communication*) adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (majalah, surat kabar) atau elektronik (radio, televisi), berbiaya relatif mahal, yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan heterogen. Pesannya bersifat umum, disampaikan secara cepat, serentak dan selintas (khusus media elektronik).

Dalam konteks komunikasi massa, suatu pesan yang akan disampaikan membutuhkan suatu media atau wadah. Media yang termasuk dalam hal tersebut ialah media cetak seperti surat kabar dan majalah, dan media elektronik seperti siaran radio dan televisi. Hal ini dilakukan karena pesan yang disampaikan dalam komunikasi massa harus tersebar kepada khalayak yang berbeda latar belakang dan pesan tersebut harus diterima dengan serempak serta cepat. Yang pada akhirnya bisa menginformasikan atau mempengaruhi orang lain dengan menggunakan media yang ada.

2.2.4. Tinjauan Mengenai Semiotika

Penulis pun memfokuskan memakai semiotika sebagai salah satu bagian dari kualitatif. semiotika adalah ilmu yang meneliti tanda-tanda yang ada di dalam suatu objek, dalam konteks ini penulis akan meneliti film *Cinta Subuh* yang akan digali nilai-nilai Islami di dalam film tersebut.

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar

konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Eco, dalam Sobur 2012: 95)

Batasan lebih jelas dikemukakan Preminger (dalam Sobur 2012: 96). Dikatakan, “Semiotik adalah ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.”

Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’. Dengan demikian semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda (Sobur, 2012: 87)

Daniel Chandler mengatakan, “*The shortest definition is that it is the study of signs*” (definisi singkat dari semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda). Ada juga yang menyatakan, “*The study of how a society produces meanings and values in a communication system is called semiotics from the Greek term semion, “sign”.*” Studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi makna dan nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi disebut semiotika, yang berasal dari kata *seemion*, istilah Yunani, yang berarti “tanda”. Disebut juga sebagai *semeiotikos*, yang berarti “teori tanda”. Menurut Paul Colbey, kata dasar semiotika diambil dari kata dasar *Seme* (Yunani) yang berarti “penafsir tanda” (Nawiroh, 2014:3).

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam

“teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (Nawiroh, 2014:4).

Pemahaman akan struktur semiosis menjadi dasar yang tidak biasa ditiadakan bagi penafsir dalam upaya mengembangkan pragmatisme. Seorang penafsir adalah yang berkedudukan sebagai peneliti, pengamat, dan pengkaji objek yang dipahaminya. Dalam mengkaji objek yang dipahaminya, seorang penafsir yang jeli dan cermat, segala sesuatunya akan dilihat dari jalur logika, yakni (santosa, 1993:10; van Zoest, 1993:18-20, dalam Sobur, 2012: 97):

1. Hubungan penalaran dengan jenis penandanya:

- a. *Qualisms* : penanda yang bertalian dengan kualitas,
- b. *Sinsigns* : penanda yang bertalian dengan kenyataan,
- c. *Legisigns* : penanda yang bertalian dengan kaidah.

Awalan *quali-*, *sin-*, dan *legi-* disalurkan dari ‘*quality*’, ‘*singular*’, dan ‘*lex*’ (undang-undang, hukum dan peraturan).

Qualisigns adalah tanda-tanda yang merupakan tanda berdasarkan suatu sifat. Contohnya ialah sifat ‘merah’. Merah mungkin dijadikan suatu tanda. Merah merupakan suatu *qualisign*, karena memang merupakan tanda pada bidang yang mungkin. Agar benar-benar berfungsi sebagai tanda, *qualisign* itu harus memperoleh bentuk. Jadi, *qualisign* yang murni pada kenyataannya tidaklah ada. Maka, merah digunakan sebagai tanda, misalnya bagi sosialisme, untuk cinta (memberi mawar merah pada seseorang), bagi perasaan (beberapa warna tertentu oleh Jung diberi fungsi ‘petunjuk’), bagi bahaya atau larangan (petunjuk lalu-

lintas). Namun, warna itu harus memperoleh bentuk, misalnya, pada bendera, pada mawar, dalam bayangan mimpi, pada papan lalu-lintas. Hal ini tidaklah mengurangi sifat *qualisign* merah sebagai tanda.

Sinsign adalah tanda yang merupakan tanda atas dasar tampilnya dalam kenyataan. Semua pernyataan individual yang tidak dilembagakan dapat merupakan *sinsign*. Sebuah jeritan bisa berarti kesakitan, keheranan, langkah kakinya, tertawanya, nada dasar dalam suaranya. Semua itu merupakan *sinsign*. Metafora yang digunakan satu kali adalah *sinsign*.

Legisign adalah tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum, sebuah konvensi, sebuah kode. Tanda-tanda lalu-lintas merupakan *legisign*. Hal itu dapat dikatakan dari gerakan isyarat tradisional, seperti mengangguk 'ya', mengerutkan alis, berjabat tangan, dan sebagainya. Semua tanda bahasa merupakan *legisign*, karena bahasa merupakan kode. Setiap *legisign* mengimplikasikan sebagai *sinsign*, sebuah *second* yang mengaitkannya dengan sebuah *third*, yakni peraturan yang berlaku umum. Jadi, *legisign* sendiri merupakan *third*.

2. Hubungan kenyataan dengan jenis dasarnya:

- a. *icon* : Sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan bentuk objeknya (terlihat pada gambar atau lukisan);
- b. *index* : Sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan pertandanya;

c. *symbol* : sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda oleh kaidah secara konvensi telah lazim dalam masyarakat.

3. Hubungan pikiran dengan jenis petandanya:

a. *rheme or seme* : penanda yang bertalian dengan mungkin tepahaminya objek petanda bagi penafsir;

b. *dicent or decisign or pheme* : penanda yang menampilkan informasi tentang petandanya;

c. *Argument* : penanda yang petandanya akhir bukan suatu benda tetapi kaidah.

Kesembilan tipe penanda sebagai struktur semiosis itu dapat dipergunakan sebagai dasar kombinasi satu dengan yang lainnya.

Peirce (dalam Santosa, 1993:11-12, dalam Sobur, 2012: 98) lebih jauh menjelaskan bahwa tipe-tipe tanda seperti ikon, indeks, dan simbol, memiliki nuansa-nuansa yang dapat dibedakan.

Perbedaan antara ikon, indeks, dan simbol secara lebih jelas dapat dilihat pada contoh dengan objek “kucing” berikut ini :

Ikonis	Indeksikal	Simbolis
a. lukisan kucing	a. suara kucing	a. diucapkannya kata kucing
b. gambar kucing	b. suara langkah-langkah kucing	b. makna gambar kucing
c. patung kucing	c. bau kucing	c. makna suara kucing
d. foto kucing		

e. sketsa kucing	d. gerak kucing	d. makna bau kucing
		e. makna gerak kucing

Tabel 2.2.

Berdasarkan gambar diagram di atas bisa kita lihat bahwa sesuatu yang berupa gambar, lukisan, patung, sketsa, foto, merupakan hal-hal yang bersifat ikonis. Sesuatu yang dapat mengisyaratkan sesuatu hal melalui suara, langkah-langkah, bau, dan gerak adalah tanda-tanda yang bersifat indeksial. Sesuatu tanda yang dapat diucapkan, baik secara oral maupun dalam hati, arti atau makna dari: gambar, bau, lukisan, gerak, merupakan sesuatu yang bersifat simbolis (Sobur, 2013:98).

2.2.5. Macam-Macam Semiotika

Sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotik yang kita kenal sekarang, yaitu (Pateda dalam Sobur, 2012: 100):

- 1) *Semiotik analitik*, yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu pada objek tertentu.
- 2) *Semiotik deskriptif*, yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang, misalnya, langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun, dari dahulu hingga sekarang tetap saja seperti itu. Demikian pula ombak memutih di tengah laut, itu menandakan bahwa laut

berombak besar. Namun, dengan majunya ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni telah banyak tanda yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

3) *Semiotik faunal (zoosemiotic)*, yakni semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. misalnya seekor ayam betina yang berkotek menandakan ayam itu telah bertelur atau ada sesuatu yang ia takuti. Induk ayam yang membunyikan krek ... krek ... krek ... memberikan tanda kepada anak-anaknya untuk segera mendekat, sebab ada makanan yang ditemukan. Juga, seorang yang akan berangkat terpaksa mengurungkan waktu keberangkatannya beberapa saat, sebab mendengar bunyi cecak yang ada di hadapannya. Tanda-tanda yang dihasilkan oleh hewan seperti ini, menjadi perhatian orang yang bergerak dalam bidang semiotik faunal.

4) *Semiotik kultural*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Telah diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang telah turun temurun dipertahankan dan dihormati. Budaya yang terdapat dalam masyarakat yang juga merupakan sistem itu, menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat yang lain.

5) *Semiotik naratif*, yakni semiotik yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (*folklore*). Telah diketahui bahwa mitos dan cerita lisan, ada diantaranya memiliki nilai kultural tinggi. Itu sebabnya Greimas (1987)

memulai pembahasannya tentang nilai-nilai kultural ketika ia membahas persoalan semiotik naratif.

6) *Semiotik natural*, yakni semiotik yang menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Air-sungai keruh menandakan di hulu telah turun hujan, dan daun pohon-pohonan yang menguning lalu gugur. Alam yang tidak bersahabat dengan manusia, misalnya banjir atau tanah longsor, sebenarnya memberikan tanda kepada manusia bahwa manusia telah merusak alam.

7) *Semiotik normatif*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma, misalnya rambu-rambu lalu lintas. Di ruang kereta api sering dijumpai tanda yang bermakna dilarang merokok.

8) Semiotik sosial, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat. Buku Halliday (1978) itu sendiri berjudul *Language Social Semiotic*. Dengan kata lain, semiotic sosial menelaah sistem tanda yang terdapat dalam bahasa.

9) *Semiotik Struktural*, yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

Di dalam semiotik terdapat pula aliran, misalnya aliran semiotik konotasi yang dipelopori Roland Barthes, aliran semiotik ekspansionis yang dipelopori oleh Julia Kristeva, dan aliran semiotik behavioris yang dipelopori oleh Morris (Sudjiman dan Zoest, 1996:3-4, dalam Sobur, 2012: 102). Para ahli semiotik

aliran konotasi pada waktu menelaah sistem tanda tidak berpegang pada makna primer, tapi mereka berusaha mendapatkannya melalui makna konotasi. Para ahli semiotik yang beraliran ekspansionis melaksanakan telaah menggunakan konsep yang terdapat di dalam linguistik ditambah dengan konsep yang berlaku dalam psikoanalisis dan sosiologi; sedangkan para ahli semiotik beraliran behavioris mengembangkan teori semiotik dengan jalan memanfaatkan pandangan yang berlaku dalam psikologi (misalnya pandangan Skinner) yang tentu saja berpengaruh dalam dunia linguistik. Kaum behavioris dalam linguistik membahas bahasa sebagai siklus stimuli, respons yang jika ditelaah dari segi semiotik adalah persoalan sistem tanda yang berproses pada pengirim dan penerima (Pateda, 2001:33, dalam Sobur, 2012: 102).

2.2.6. Sejarah Semiotika

Perintis awal semiotika adalah Plato yang memeriksa asal-muasal bahasa dalam cratylus dan juga Aristoteles. Sistem penandaan memiliki pengaruh sangat besar pada masa itu, sejak dahulu tanda menjadi sumber perdebatan. Salah satu di antaranya adalah penganut mazhab Stoik dan kaum Epikurean di Athena pada masa kurang lebih 300SM. Perdebatan mereka mengenai tanda natural yang terjadi secara alami dan tanda konvensional yaitu tanda yang dibuat untuk komunikasi. (appignanesi, 2002:4-5).

Semiotik modern memang mempunyai dua bapak: yang satu Charles Sanders Peirce (1834-1914), yang lain Ferdinand de Saussure (1857-1913) (Sobur, 2012: 110). Peirce mengusulkan kata semiotic (yang sebenarnya telah digunakan oleh ahli filsafat Jerman Lambert pada abad XVIII) sebagai sinonim

kata logika. Menurut Pierce, logika harus mempelajari bagaimana orang bernalar. Penalaran itu, menurut hipotesis teori Pierce yang mendasar, dilakukan melalui tanda-tanda. “Tanda-tanda memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Kita mempunyai kemungkinan yang luas dalam keanekaragaman tanda; di antaranya tanda-tanda linguistic merupakan kategori yang penting, tetapi bukan satu-satunya kategori” (Zoest dalam Sobur,2012: 111). Sebaliknya, Saussure mengembangkan dasar-dasar teori linguistik umum. Kekhasan teorinya terletak pada kenyataan bahwa ia menganggap bahasa sebagai sistem tanda. Para pakar linguistik kerap memandang Ferdinand de Saussure sebagai pendahulu dari sebuah ilmu umum tentang tanda, yang telah diramalkan kelahirannya di dalam buku Saussure yang kini tergolong klasik, *Course in General Linguistic* (terbit pertama kali pada 1916) (Sobur, 2012:111).

2.2.7. Semiotika John Fiske

Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Pada perkembangannya, model dari John Fiske tidak hanya digunakan untuk menganalisis teks media yang lain, seperti film, iklan, dan lain-lain. Dalam pendekatan semiotikanya, John Fiske mengeluarkan teori mengenai Television Codes atau yang biasa disebut kode-kode dalam televisi. Walaupun

yang penulis teliti bukanlah film yang ada di televisi, namun kalau dilihat dari fungsinya sama saja, yaitu menampilkan cerita dengan perpaduan visual dan audio. Tiga level code tersebut ialah :

1. Level pertama adalah realitas (*reality*)

Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi), dan *sound* (suara).

2. Level kedua adalah representasi (*representation*)

Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (perevisian), *music* (musik), dan *sound* (suara).

3. Level ketiga adalah ideologi (*ideology*)

Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah individualisme (*individualism*), patriarki (*patriarchy*), ras (*race*), kelas (*class*), materialisme (*materialism*), kapitalisme (*capitalism*).

John Fiske menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa menjadi “peristiwa televisi” apabila telah diekode oleh kode-kode sosial, yang dikonstruksi dalam tiga tahapan berikut. Pada tahap pertama adalah realitas (*reality*), yakni peristiwa yang ditandakan (*encoded*) sebagai realitas – tampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, suara, dan sebagainya. Dalam bahasa tulis berupa, misalnya, dokumen, transkrip wawancara, dan sebagainya. Misalnya, jika peristiwa Bom Bali dianggap realitas, maka harus ada tanda-tanda peristiwa pemboman itu: kubangan bekas bom, saksi mata, dan sebagainya.

Pada tahap kedua disebut representasi (representation). Realitas yang terencode dalam encoded electronically harus ditampakkan pada technical codes, seperti kamera, lighting, editing, musik, suara. Dalam bahasa tulis ada kata, kalimat, proposisi, foto, grafik, dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar atau televisi ada kamera, tata cahaya, editing, musik, dan sebagainya. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain karakter, narasi, action, dialog, setting, dan sebagainya. Ini sudah tampak sebagai realitas televisi.

3. Level ketiga adalah ideologi (*ideology*)

Tahap ketiga adalah ideologi (*ideology*). Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualism, ras, kelas, materilisme, kapitalisme, dan sebagainya. Ketika kita melakukan representasi atas suatu realita, menurut Fiske, tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas (Mursito, dalam Nawiroh 2014:36).

2.2.8. Definisi Film

Definisi Film Menurut UU nomer 33 tahun 2009, 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.

Film telah menjadi media bertutur manusia, sebuah alat komunikasi. Film juga semakin mengekalkan apa yang telah dilakukan manusia selama beribu-ribu tahun, yakni menyampaikan kisah. Jika sebelumnya bercerita dilakukan dengan

lisan, lalu tulisan, kini muncul satu medium lagi, yaitu dengan gambar bergerak atau gambar hidup. (Irwansyah, 2009:12). Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisa dijadikan suatu bisnis tersendiri. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi. Istilah film pada umumnya mengacu pada suatu media sejenis plastic yang dilapisi dengan zat peka cahaya. Media peka cahaya ini sering disebut seluloid.

2.2.9. Jenis-Jenis Film

Film merupakan salah satu jenis media massa yang sudah diproduksi sejak tahun 1901. Berikut ini adalah jenis-jenis film berdasarkan sifatnya (Effendy, 2003:210).

1. Film cerita (*story film*)

Film cerita adalah jenis film yang menyajikan kepada publik sebuah cerita. Film jenis ini lazim dipertontonkan di bioskop dengan pemain para bintang film terkenal. Film cerita disitribusikan layaknya barang dagangan, untuk semua kalangan masyarakat, dimanapun ia berada.

2. Film berita (*newsreel*)

Film berita adalah film mengenai peristiwa yang benar-benar terjadi. karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada public harus mengandung nilai berita.

3. Film dokumenter (*documentary film*)

Film dokumenter dilihat dari segi subjek dan pendekatannya adalah penyajian hubungan manusia yang didramatisir dengan kehidupan

kelembagaannya, baik lembaga industri, sosial maupun politik, dan jika dilihat dari segi teknik merupakan bentuk yang kurang penting dibanding isinya.

4. Film kartun (*cartoon film*)

Titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis. Satu perstau gambar dilukis dengan seksama untuk kemudian dipotret satu per satu pula. Dan apabila rangkaian lukisan sebanyak 16 buah, setiap detiknya diputar dalam proyektor film, sehingga lukisan tersebut menjadi hidup.

2.2.10. Klasifikasi Film

Klasifikasi film atau *genre* dalam film berawal dari klasifikasi drama yang lahir pada abad XVIII. Klasifikasi drama tersebut muncul berdasarkan atas jenis stereotip manusia dan tanggapan manusia terhadap hidup dan kehidupan. Ada beberapa jenis naskah drama yang dikenal saat itu diantaranya, lelucon, banyol, opera balada, komedi sentimental, komedi tinggi, tragedy borjois dan tragedy neoklasik. Selanjutnya berbagai macam jenis drama itu diklasifikasikan menjadi 4 jenis, yaitu : tragedy (duka cita), komedi (drama ria), melodrama, dagelan (*farce*) (Waluyo, 2003:38).

Tapi, seiring berkembangnya zaman dan dunia perfilman, genre dalam film pun mengalami sedikit perubahan. Namun, tetap tidak menghilangkan keaslian dari awal pembentukannya. Sejauh ini diklasifikasikan menjadi 5 jenis, yaitu (Imanjaya, 2004:104) :

- a. Komedi, film yang mendeskripsikan kelucuan, kekonyolan, kebanyol, kebanyolan pemain (aktor/aktris). Sehingga alur cerita dalam film tidak kaku, hambar, hampa, ada bumbu kejenuhan yang dapat membuat penonton tidak bosan.

b. Drama, film yang menggambarkan realita (kenyataan) di sekeliling hidup manusia. dalam film drama, alur ceritanya terkadang dapat membuat penonton tersenyum, sedih dan meneteskan air mata.

c. Horror, film beraroma mistis, alam gabib dan supranatural. Alur ceritanya bisa membuat jantung penonton berdegup kencang menegangkan, dan berteriak histeris.

d. Musical, film yang penuh dengan nuansa musik. Alur ceritanya sama seperti drama, hanya saja di beberapa bagian adegan dalam film para pemain (aktor/aktris) bernyanyi, berdansa, bahkan beberapa dialog menggunakan musik (seperti bernyanyi).

e. Laga (*action*), film yang dipenuhi aksi, perkelahian, tembak-menembak, kejar-kejaran, dan adegan-adegan berbahaya yang mendebarkan. Alur ceritanya sederhana, hanya saja dapat menjadi luar biasa setelah dibumbui aksi-aksi yang membuat penonton tidak beranjak dari kursi.

2.2.11. Unsur-unsur dan Struktur Film

a. Unsur-unsur Film

Film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, berhubungan dengan aspek cerita atau tema film, terdiri dari unsur-unsur seperti : tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu. Sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film cerita unsur naratif adalah

perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film (Pratista, 2008: 1)

Unsur sinematik terdiri dari empat elemen pokok, yakni:

- a. *Mise-en-scene*, yaitu segala hal yang berada di depan kamera
- b. sinematografi, yaitu perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan objek yang diambil
- c. *Editing*, yakni transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya.
- d. Suara, yakni segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran.

Film juga mengandung unsur-unsur dramatic. Unsur dramatik dalam istilah lain disebut dramaturgi, yakni unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya, antara lain: konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. Konflik adalah suatu pertentangan yang terjadi dalam sebuah film misalnya, pertentangan antar tokoh, *suspense* adalah ketegangan yang dapat menggiring penonton ikut berdebar menantikan adegan selanjutnya. *Curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap jalannya cerita sehingga penonton terus mengikuti alur film sampai selesai. *Surprise* adalah kejutan. Kejutan ini biasanya digunakan pada alur film yang sulit ditebak. Perasaan *surprise* pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah di luar dugaan. Efek *surprise* ini bisa membuat penonton senang, bisa juga kecewa atau sedih (Lutters, 2004:100).

b. Struktur Film

Seperti halnya sebuah karya literature yang dapat dipecah menjadi bab (chapter), alinea, dan kalimat, film jenis apapun, panjang atau pendek, juga dapat memiliki struktur fisik. Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi unsur-unsur sebagai berikut (Pratista, 2008:29) :

1. *Shot* merupakan unsur terkecil dari film, yakni proses perekaman gambar atau perekaman gambar (satu kali *take*) sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga dimatikan (*off*). Dalam novel *shot* bisa diibaratkan satu kalimat. Sekumpulan *shot* biasanya dapat dikelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bisa berjumlah belasan hingga puluhan *shot*. Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa menit, bahkan jam.
 - b. *Scene* (Adegan) adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Biasanya film cerita terdiri dari 30-35 adegan.
 - c. *Sequence* (Sekuen) adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Atau *sequence* adalah sebuah rangkaian adegan (effendy, 2008:149). Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam karya literatur, sekuen bisa diibaratkan bab atau sekumpulan bab. Film cerita biasanya terdiri dari 8-15 *sequence*.

2.2.12. Fungsi dan Tujuan Film

Misi perfilman nasional sejak tahun 1979, yakni bukan selain media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *Nation and Character Building* (Effendy, 1981:212).

Sedangkan menurut UU NO 33 Tahun 2009 tentang film dijelaskan bahwa perfilman mempunyai fungsi:

- a. budaya
- b. pendidikan
- c. hiburan
- d. informasi
- e. pendorong karya kreatif; dan
- f. ekonomi.

Masih dalam Undang-undang yang sama, perfilman bertujuan untuk :

- a. terbinanya akhlak mulia
- b. terwujudnya kecerdasan kehidupan bangsa
- c. terpeliharanya persatuan dan kesatuan bangsa
- d. meningkatnya harkat dan martabat bangsa
- e. berkembangnya dan lestarnya nilai budaya bangsa
- f. dikenalnya budaya bangsa oleh dunia internasional

g. meningkatnya kesejahteraan masyarakat; dan h. berkembangnya film berbasis budaya bangsa yang hidup dan berkelanjutan.

Semua fungsi dan tujuan film sudah diatur oleh pemerintah, walaupun mempunyai unsur hiburan, tetapi selayaknya dimasukan nilai moral dan nasihat yang bisa mengedukasi, memotivasi dan mempersuasi khalayak untuk lebih bermoral dan menjadi lebih baik lagi.

2.2.13. Definisi Nilai

Menurut Deddy Mulyana dan Jalaluddin Rakhmat dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Antarbudaya* Nilai-nilai adalah aspek evaluatif dari sistem-sistem kepercayaan, nilai dan sikap. Dimensi-dimensi evaluatif ini meliputi kualitas-kualitas seperti kemanfaatan, kebaikan, estetika, kemampuan memuaskan kebutuhan dan kesenangan. Meskipun setiap orang mempunyai suatu tatanan nilai yang unik, terdapat pula nilai-nilai yang cenderung menyerap budaya (Mulyana, Rakhmat, 1990:29). Lorens Bagus (2002) di bukunya kamus filsafat menjelaskan tentang nilai yaitu sebagai berikut:

1. Nilai dalam bahasa Inggris *value*, bahasa latin *valere* (berguna, mampu, akan, berdaya, berlaku, kuat).
2. Nilai ditinjau dari segi harkat adalah kualitas suatu hal yang menjadikan hal itu dapat disukai, diinginkan, berguna atau dapat menjadi objek kepentingan.
3. Nilai ditinjau dari segi keistimewaan adalah apa yang dihargai, dinilai tinggi atau dihargai sebagai suatu kebaikan. Lawan dari suatu nilai positif

adalah “tidak bernilai atau “nilai negatif”. Baik akan menjadi suatu nilai dan lawannya (jelek, buruk) akan menjadi suatu “nilai negatif” atau “tidak bermutu”. Nilai ditinjau dari sudut ilmu ekonomi yang bergelut dengan kegunaan dan nilai tukar benda-benda material, pertama kali menggunakan secara umum kata ‘nilai’.

Beberapa pengertian yang lainnya tentang nilai dari para ahli dikemukakan oleh Rohmat Mulyana (2004) dalam bukunya “mengartikulasikan pendidikan nilai” adalah sebagai berikut:

1. Nilai adalah keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pilihannya, Gordon Allfort (1964). Definisi ini dilandasi oleh pendekatan psikologis, karena itu tindakan dan perbuatannya seperti keputusan benar-salah, baik buruk, indah-tidak indah, adalah hasil proses psikologis. Termasuk ke dalam wilayah ini seperti hasrat, sikap, keinginan, kebutuhan dan motif.

2. Nilai adalah patokan normatif yang mempengaruhi manusia dalam menentukan pilihannya diantara cara-cara tindakan alternatif (Kuperman, 1983). Penekanan utama definisi ini pada faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku manusia. pendekatan yang melandasi definisi ini adalah pendekatan sosiologis. Penegakan norma sebagai tekanan utama dan terpenting dalam kehidupan sosial akan membuat seseorang menjadi tenang dan membebaskan dirinya dari tuduhan yang tidak baik.

3. Nilai adalah konsepsi (tersurat atau tersirat, yang sifatnya membedakan individu atau ciri-ciri kelompok) dari apa yang diinginkan, yang mempengaruhi tindakan pilihan terhadap cara, tujuan antara dan tujuan akhir (kluckhohn,

Brameld, 1957). Definisi yang dikemukakan oleh Klukhon ini berimplikasi terhadap pemaknaan nilai-nilai budaya, seperti yang diungkap oleh Brameld dalam bukunya tentang landasan-landasan budaya pendidikan, dia mengungkapkan ada enam implikasi terpenting yaitu sebagai berikut:

- a. Nilai merupakan konstruk yang melibatkan proses kognitif (*logic* dan rasional dan proses ketertarikan dan penolakan menurut kata hati;
- b. nilai selalu berfungsi secara potensial, tetapi selalu tidak bermakna apabila diverbalisasi;
- c. apabila hal itu berkenaan dengan budaya, nilai diungkapkan dengan cara yang unik oleh individu atau kelompok;
- d. karena kehendak tertentu dapat bernilai atau tidak, maka perlu diyakini bahwa pada dasarnya disamakan (*equated*) dari pada diinginkan, ia didefinisikan berdasarkan keperluan sistem kepribadian dan sosio budaya untuk mencapai keteraturan atau menghargai orang lain dalam kehidupan sosial;
- e. pilihan di antara nilai-nilai alternatif dibuat dalam konteks ketersediaan tujuan antara (*means*) dan tujuan akhir (*ends*), dan;
- f. nilai itu ada, ia merupakan fakta alam manusia, budaya dan pada saat yang sama ia adalah norma-norma yang telah disadari.

Barmeld melihat pandangan Klukhon itu mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang diinginkan baik itu materi, benda atau gagasan mengandung nilai, karena dipersepsi sebagai sesuatu yang baik, seperti makanan, uang, rumah, kebenaran, kejujuran dan keadilan. Kattsoff (dalam Soemargono, 2004:318)

mengatakan bahwa nilai itu sangat erat kaitannya dengan kebaikan atau dengan kata 'baik', walaupun fakta baiknya, bisa berbeda-beda satu sama lainnya.

2.2.14. Macam-Macam Nilai

Diklasifikasikan atau digolong-golongkan nilai juga memiliki tingkatan. Menurut prof. Notonegoro (dalam Winarno,2008:4), nilai ada 3 (tiga) macam, yaitu sebagai berikut.

- a. Nilai materiil, sesuatu yang berguna bagi jasmani manusia.
- b. Nilai vital, sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat melaksanakan kegiatan.
- c. Nilai kerohanian yang dibedakan menjadi 4 (empat) macam:
 - nilai kebenaran bersumber pada akal pikir manusia (rasio, budi, cipta);
 - nilai estetika (keindahan) bersumber pada rasa manusia;
 - nilai kebaikan atau nilai moral bersumber pada kehendak keras, karsa hati, nurani manusia;
 - Nilai religius (ketuhanan) bersifat mutlak bersumber pada keyakinan manusia.

Walter G. Everet menggolongkan nilai-nilai manusiawi dalam depan kelompok berikut :

- a. Nilai-nilai ekonomis (ditunjukkan oleh harga pasar dan meliputi semua benda yang dapat dibeli).
- b. Nilai-nilai kejasmanian (membantu pada kesehatan, efisiensi, dan keindahan dari kehidupan badan).

- c. Nilai-nilai hiburan (nilai permainan dan waktu senggang yang dapat menyeimbangkan pada pengayaan kehidupan).
- d. Nilai-nilai sosial (berasal mula dari keutuhan kepribadian clan sosial yang diinginkan).
- e. Nilai-nilai watak (keseluruhan dari keutuhan kepribadian dan sosial yang diinginkan).
- f. Nilai-nilai estetis (nilai-nilai keindahan dalam alam dan karya seni)
- g. Nilai-nilai intelektual (nilai-nilai pengetahuan dan pengajaran kebenaran)
- h. Nilai-nilai keagamaan

dalam ilmu filsafat, nilai dibedakan menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu

- a. nilai logika yaitu nilai benar-salah,
- b. nilai etika yaitu nilai tentang baik-buruk, dan
- c. nilai estetika yaitu nilai tentang indah jelek.

Selain memiliki klasifikasi, nilai mempunyai tingkatan-tingkatan. Nilai-nilai itu dalam kenyataannya ada yang lebih tinggi dan ada yang lebih rendah dibandingkan dengan nilai-nilai lain. Max Schelle mengatakan nilai-nilai itu tidak sama luhurnya dan tidak sama tingginya, menurut tinggi rendahnya, nilai dapat dikelompokkan sebagai berikut.

- a. Nilai-nilai kenikmatan

Dalam tingkat ini terdapat deretan nilai yang menyenangkan ataupun tidak menyenangkan, yang menyebabkan orang senang atau tidak senang.

- b. Nilai-nilai kehidupan

Dalam tingkat ini terdapat nilai-nilai yang penting dalam kehidupan, seperti kesejahteraan, keadilan, kesegaran.

c. Nilai-nilai kejiwaan

Dalam tingkatan ini terdapat nilai kejiwaan yang sama sekali tidak bergantung pada keadaan jasmani atau lingkungan. Contohnya, keindahan, kebenaran, kebaikan dan pengetahuan murni.

d. Nilai-nilai kerohanian

Dalam tingkatan ini terdapat modalitas nilai yang suci dan tidak suci. Nilai semacam ini terdiri dari nilai-nilai pribadi.

2.2.15. Definisi Norma

Menurut Winarno dalam bukunya paradigma baru pendidikan kewarganegaraan menyebutkan bahwa ada hubungan antara nilai dengan norma. Norma atau kaidah adalah aturan pedoman bagi manusia dalam berperilaku sebagai perwujudan dari nilai. Nilai yang abstrak dan normatif dijabarkan dalam wujud norma. Sebuah nilai mustahil dapat menjadi acuan berperilaku kalau tidak diwujudkan dalam sebuah norma. Dengan demikian pada dasarnya norma adalah perwujudan dari nilai. Tanpa dibuatkan norma, nilai tidak bisa praktis artinya tidak mampu berfungsi konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Ia menambahkan bahwa setiap norma pasti mengandung nilai. Nilai sekaligus menjadi sumber bagi norma. Tanpa ada nilai tidak mungkin terwujud norma. Sebaliknya, tanpa dibuatkan norma, nilai yang hendak dijalankan itu mustahil terwujudkan. Sebagai contoh ada norma yang berbunyi “Dilarang membuang sampah sembarang” atau “Buanglah sampah pada tempatnya”. Norma

di atas berusaha mewujudkan nilai kebersihan. Dengan mengikuti norma tersebut diharapkan kebersihan sebagai nilai dapat terwujud dalam kehidupan. Ada norma lain misalnya yang berbunyi “Dilarang merokok”. Norma tersebut dimaksudkan agar terwujud nilai kesehatan.

2.2.16. Macam-Macam Norma

Norma yang kita kenal dalam kehidupan sehari-hari ada 4 (empat), yaitu sebagai berikut (Winarno, 2008:6).

a. Norma agama

Norma ini disebut juga dengan norma religi atau kepercayaan. Norma kepercayaan atau keagamaan ditujukan kepada kehidupan beriman. Norma ini ditujukan terhadap kewajiban manusia kepada Tuhan dari dirinya sendiri. Sumber norma ini adalah ajaran-ajaran kepercayaan atau agama yang oleh pengikut-pengikutnya dianggap sebagai perintah Tuhan. Tuhanlah yang mengancam pelanggaran-pelanggaran norma kepercayaan atau agama itu dengan sanksi.

b. Norma moral (etik)

Norma ini disebut juga dengan norma kesusilaan atau etika atau budi pekerti. Norma moral atau etik adalah norma yang paling dasar. Norma moral menentukan bagaimana kita menilai seseorang. Norma kesusilaan berhubungan dengan manusia sebagai individu karena menyangkut kehidupan pribadi. Asal atau sumber norma kesusilaan adalah dari manusia sendiri yang bersifat otonom dan tidak ditujukan kepada sikap lahir, ditujukan kepada sikap batin manusia. sanksi atas pelanggaran norma moral berasal dari diri sendiri.

c. Norma kesopanan

Norma kesopanan disebut juga norma adat, sopan santun, tata karma atau normatsoen. Norma sopan santun didasarkan atas kebiasaan atau kepantasan yang berlaku dalam masyarakat. Daerah berlakunya norma kesopanan itu sempit, terbatas secara lokal atau pribadi. Sopan santun di suatu daerah tidak sama dengan daerah lain. Berbeda lapisan masyarakat, berbeda pulan sopan santunnya. Sanksi atas pelanggaran norma kesopanan berasal dari masyarakat setempat.

d. Norma Hukum

Norma hukum berasal dari luar diri manusia. Norma hukum berasal dari kekuasaan luar diri manusia yang memaksakan kepada kita. Masyarakat secara resmi (negara) diberi kuasa untuk memberi sanksi atau menjatuhkan hukuman. Dalam hal ini pengadilanlah sebagai lembaga yang mewakili masyarakat resmi untuk menjatuhkan hukuman.

2.2.17. Definisi Nilai-nilai Islami

Menurut Toto Suryana dalam Hakim (2012) nilai-nilai agama Islam memuat aturan-aturan Allah yang antara lain meliputi aturan yang mengatur tentang hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan alam secara keseluruhan.

Nilai-nilai Islam mempunyai dua kategori arti dilihat dari Segi normatif, yaitu baik dan buruk, benar dan salah, hak dan batil, diridhoi dan dikutuk oleh Allah SWT. Sedangkan segi operatif mengandung lima kategori yang kemudian dijelaskan sebagai berikut (Arifin, 2003: 126)

1. Wajib atau fardu, yaitu bila dikerjakan orang akan mendapat pahala dan bila ditinggalkan orang akan mendapat siksa Allah.

2. Sunat atau *mustahab*, yaitu bila dikerjakan orang akan mendapat pahala dan bila ditinggalkan orang tidak akan disiksa.
3. Mubah atau *jaiz*, yaitu bila dikerjakan orang tidak akan disiksa dan tidak diberi pahala dan bila ditinggalkan tidak pula disiksa oleh Allah dan juga tidak diberi pahala.
4. Makruh yaitu bila dikerjakan orang akan mendapat siksa dan bila ditinggalkan orang akan memperoleh pahala.
5. Haram, yaitu bila dikerjakan orang akan mendapat siksa dan bila ditinggalkan orang akan memperoleh pahala.

Adapun dimensi kehidupan yang mengandung nilai-nilai ideal Islam dapat dikategorikan kedalam tiga kategori (Arifin dalam Wardah 2011: 14), yaitu:

- 1) Dimensi yang mengandung nilai yang meningkatkan kesejahteraan hidup manusia didunia.
- 2) Dimensi yang mengandung nilai yang mendorong manusia untuk meraih kehidupan di akhirat yang membahagiakan.
- 3) Dimensi yang mengandung nilai yang dapat memadukan antara kepentingan hidup duniawi dan ukhrawi.

2.2.18. Komunikasi Simbolik

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar –gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam

film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan. Pada tingkatan paling dasar, misalnya, “suara di luar layar” mungkin hanya menguraikan objek yang tindakan yang ada di layar. Namun, unsur suara (voice over dan dialog dapat juga mengkodekan makna kesusastraan. Pada tataran gambar bergerak, kode-kode gambar dapat diinternalisasikan sebagai bentuk representasi mental (Sobur, 2013: 128).

Film memakai realitas sosial dengan simbol. Fiske (dalam Nawiroh, 2014) membagi pengkodean dalam tiga level pengkodean tayangan televisi, yang juga berlaku pada film yaitu:

1. *Level Reality*: Kode yang tercakup dalam level ini adalah penampilan, kostum, riasan, lingkungan, tingkah laku, cara berbicara, bahasa atau gerak tubuh, ekspresi, suara, dll.
2. *Level Representation*: di level kedua ini kode yang termasuk di dalamnya adalah seputar kode-kode teknik, seperti kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara. Di mana level ini mentransmisikan kode-kode konvensional.
3. *Level Ideology* : Level ini adalah hasil dari level realita dan level representasi yang terorganisir atau terkategoriikan kepada penerimaan dan hubungan sosial oleh kode-kode ideology, seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialism, kapitalisme, dll.