

BAB III

KAJIAN DAN PEMETAAN POKOK PEMBAHASAN

A. Film

1. Definisi Film

Film dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia merupakan suatu benda sejenis film tipis berbahan dasar seluloid yang berisi gambar potret negatif (untuk dijadikan potret) atau gambar positif (untuk ditayangkan di bioskop).⁹

Film merupakan suatu karya seni budaya, suatu media yang mampu dilihat dan didengarkan oleh masyarakat luas dan dibuat berdasarkan prinsip sinema dengan cara direkam pada pita seluloid, kaset video, cakram video dan bahan-bahan teknologi lainnya pada bentuk apapun. Macam-macam dan pengukuran bahan kimia elektronik atau proses lainnya atau tanpa suara yang bisa ditampilkan dalam sistem proyeksi, mekanik, elektronik atau lainnya.¹⁰

Film adalah alat komunikasi audio visual yang memungkinkan suatu amanat atau terkandung moral yang bisa tersampaikan kepada beberapa orang atau ke masyarakat luas yang berkumpul pada suatu lokasi tertentu. Sinema juga dianggap sebagai media massa yang kuat bagi khalayak karena sifat audio visualnya, film bisa menceritakan banyak cerita pada rentang waktu yang pendek. Saat menonton sebuah film para

⁹ Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), h. 330

¹⁰ Chaidir Rahman, *Festival Film Indonesia 1983* (Medan: Badan Pelaksana FFI, 1983),

penonton seolah mempunyai kemampuan untuk melakukan perjalanan melalui ruang dan waktu agar bisa menceritakan kisah hidup bahkan memberikan dampak terhadap penontonnya.¹¹

Ada orang yang menonton film hanya sebagai hiburan semata, ada pula menonton film sebagai sarana pembelajaran bagi penontonnya. Tak jarang para sinemas membuat film berdasarkan pengalaman diri sendiri atau peristiwa nyata yang diproyeksikan ke layar lebar sebab bagaimana pun film selalu merekam kenyataan yang berkembang disuatu masyarakat lalu memroyeksikannya ke dalam sinema.¹²

2. Macam-Macam Bentuk Film

Seiring berkembangnya zaman, industri perfilman sudah mengalami kemajuan yang sangat besar diantaranya ada macam-macam bentuk film:

a. Film Cerita (Fiksi)

Film fiksi adalah film yang disutradarai atau dihasilkan dari sebuah kisah yang ditulis dan dibawakan oleh para pemeran film. Secara umum, film layar lebar bersifat komersial yang dimaksud dengan komersial adalah suatu film yang ditayangkan dibioskop berdasarkan harga yang telah

¹¹ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Literasi Media dan Budaya*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), h. 231

¹² Rahman Asri, "Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)", *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, VOL, 1, No.2, Agustus (2020), h, 74

ditetapkan. Maksudnya mereka yang ingin menonton sebuah film dibioskop mereka terlebih dahulu harus membeli tiket. Begitu pula jika disiarkan di TV, siarannya juga dibantu oleh beberapa sponsor iklan.

b. Film Non Fiksi

Film tanpa alur ialah film yang mengangkat tema realita.

Film tanpa cerita terbagi menjadi dua kategori:

- 1) Film nyata: Menampilkan kenyataan dimana kamera akan merekam suatu kejadian yang terjadi saat ini, film peristiwa bisa dikatakan dengan film berita yang memfokuskan kepada aspek naratif dari kejadian nyata.
- 2) Dokumenter: subjektivitas sutradara yang dimaksud sebagai sikap atau pendapat tentang kejadian yang terjadi sehingga pemikiran terhadap realitas akan sangat bergantung kepada sutradara film dokumenter.
- 3) Film informasi: Adalah tentang kejadian peristiwa realita yang terjadi karena merupakan peristiwa terkini. Oleh sebab itu, film yang ditayangkan kepada para penonton harus mempunyai nilai topikal.
- 4) Kartun: Munculnya ide pembuatan film animasi dari hasil karya para seniman dan ditemukannya sinema memunculkan

ide untuk menganimasikan gambar-gambar yang mereka buat dan gambar-gambar tersebut menciptakan hal-hal yang lucu.¹³

Animasi merupakan hasil kumpulan gambar-gambar yang disusun secara sistematis supaya urutan gambar tampak jelas, urutan gambar ditampilkan berdasarkan tempo kecepatan yang disesuaikan.¹⁴ Animasi adalah teknik yang banyak digunakan pada perfilman zaman sekarang, entah itu sebagai satu kesatuan utuh, bagian dari sebuah film, atau digabungkan menjadi sebuah film live-action.¹⁵

Film sendiri seringkali digunakan untuk mendokumentasikan lingkungan sekitar atau film digunakan sebagai memenuhi suatu kebutuhan bersama khususnya untuk menyampaikan sesuatu berupa ide, amanat atau moral dan realita. Dengan segala ciri khasnya, film semakin gampang diterima karena menjadi bagian alat audio visual terpopuler dan populer yang dapat dinikmati oleh segala usia.

Kartun merupakan salah satu media yang mempunyai nilai baik, dibentuk dari rancangan benda-benda yang sering digunakan untuk menghasilkan karya yang bagus dan susunan gambar-gambar yang bisa bergerak terus menerus serta gambar-gambar itu menjadi lebih menarik.¹⁶

¹³ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2001), h. 216

¹⁴ Suriman Bunad dan Zeembry, *Membuat Animasi Kartu Ucapan dengan Flash 8, Cetakan Ke-1* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), h. 9

¹⁵ Yunita Syahfitri, "Teknik Animasi Dalam Dunia Komputer," *Jurnal saintikom* 10, no. 2 (September 2011), h. 213

¹⁶ Sidik dan Nanda Annisa, "Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa dan Matematika Berbasis Multimedia," *Jurnal Techno Nusa Mandiri* 14, no. 2 (2017): 84

a) Macam-Macam Metode Film Animasi

Pada umumnya, berdasarkan bahan komposisi yang mendasarinya objek animasi dikategorikan jadi dua kelompok yaitu :

(1) Film Animasi Dwi Marta (Flat Animation)

Animasi frame yang bagus sering disebut Dwi Marta karena hampir setiap jenis objek animasi merupakan rangkaian frame. Berikut jenis-jenis animasi Dwi Marta :

(a) Animasi sel merupakan salah satu bentuk film yang menjadi metode awal dalam membuat film animasi tersebut.

(b) Gambaran Langsung terhadap film yaitu bentuk animasi yang memakai metode melukis langsung objek tersebut dengan bahan dasar seluloid baik positif atau negatif tanpa melalui rentetan pengambilan gambar.

(2) Film Objek Animasi Tri Marta

Memindahkan objek Tri Marta lumayan susah dicapai dikarenakan mempunyai sifat fisik yaitu mempunyai ruang gerak yang lumayan tidak bebas, tidak seperti gambar-gambar bergerak. Ini adalah cara mengklasifikasikan film Tri Marta menurut bahan serta bentuknya yang dipakai.

- (a) Animasi boneka yaitu benda yang digunakan dalam pembuatan film berupa wayang atau unsur lain yang dimaksudkan agar membuat boneka sederhana yang nyata.
 - (b) Animasi model merupakan animasi objek simple yang tak susah dan tak memerlukan banyak gerakan-gerakan.
 - (c) Animasi cut-out adalah film yang menggunakan cahaya di belakang layar.
 - (d) Animasi Kolase adalah metode menumbuhkan harapan untuk mengaktifkan objek animasi secara bebas. Cara ini memakai bahan-bahan seperti kliping surat kabar, potret, gambar-gambar, huruf, dan kombinasi semuanya.¹⁷
- b) Macam-Macam Animasi
- (1) Animasi 2 Dimensi

Animasi 2 Dimensi juga sangat akrab dengan kehidupan sehari-hari dan sering disebut kartun. Kartun berawal dari kata *Cartoon* yang artinya gambar-gambar lucu dan menarik. Kartun juga seringkali dikhususkan untuk komedi.

(2) Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 dimensi adalah perubahan terbaru dari bentuk 2 dimensi. Tokoh-tokoh 3 dimensi dihadirkan lebih hidup dan nyata menyerupai tampilan yang sebenarnya.

¹⁷ Syahfitri, *Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*, h. 214–215.

(3) Animasi Clay Animation

Pada animasi ini digunakan modeling clay, objek fleksibel mirip karet.¹⁸

c. Unsur-Unsur Film The Series

Ada dua unsur dalam serial film: faktor internal dan faktor eksternal. Unsur internal penting dalam membangun sebuah cerita karena berasal dari cerita itu sendiri, meliputi pokok pemikiran atau tema, jalan cerita atau plot, pemeran atau tokoh, perwatakan, tempat, sudut pandang atau *point of view*, gaya bahasa, dan pesan. Adapun faktor eksternal saling melengkapi.

1) Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan landasan cerita. Komponennya meliputi pokok pemikiran atau tema, jalan cerita atau plot, pemeran atau tokoh, perwatakan, tempat, sudut pandang atau *point of view*, gaya bahasa, dan pesan.

2) Unsur Ekstrinsik

Faktor eksternal merupakan faktor luar yang juga dapat mendukung dan mempengaruhi cerita melalui nilai-nilai yang ingin disampaikan penulis. Faktor luar yang dapat menjadi dalam cerita serial tersebut adalah: Konteks masyarakat

¹⁸ Ibid, h. 214–215.

(ideologi negara, kondisi politik, kondisi sosial, kondisi perekonomian), konteks pengarang (berisi riwayat hidup, pengetahuan, kondisi psikologis, pengaruh atau genre sastra yang diterima, dan sebagainya), pesan (pesan moral, pesan agama, pesan sosial, serta pesan budaya).¹⁹

B. Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan dari Deddy Mulyana, komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang digunakan langsung antar orang sehingga pihak yang terlibat dalam komunikasi langsung dapat memberikan pandangan kepada yang lain, contohnya suami istri, dua orang teman, pengajar serta anak didik, orang tua dan anak, serta lain-lain.

Hartley mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai proses pertukaran informasi secara tatap muka antara dua orang yang dapat dilakukan secara langsung dan diketahui sebagai balasannya.²⁰ Komunikasi interpersonal melekat pada orang itu sendiri sebagai makhluk sosial bahkan dengan komunikasi interpersonal seseorang memperoleh informasi dan dapat menyatukan persepsi, pemikiran, pandangan, wawasan, dan minat dengan orang lain.²¹ Komunikasi interpersonal berbicara tentang bagaimana orang-orang dalam suatu hubungan berbicara

¹⁹ Davina Nurmala Diah, *Analisis Unsur Intrinsik Film Pendek "Indonesia Masih Subuh" Oleh Siswa Kelas VIII B Semester 2 SMP Muhammadiyah 1 Jember Tahun Ajaran 2014/2015*, 2015, h. 6

²⁰ Kumar R, "Evaluation of Interpersonal Communication Skills of The Collage Student", *International Journal of Marketing and Financial Management*, 2017. h. 51-58

²¹ Ghofar, Akbar, Luddin, "The Effect Of Interpersonal Communication, Self Engagement And Organizational Commitment Roward The Employee Performance", *IJHCM International Journal Of Human Capital Management*, 2019, h. 30-44

satu sama lain, mengapa mereka memilih pesan yang mereka pilih dan bagaimana pesan tersebut mempengaruhi hubungan dan individu.²² Sedangkan menurut wood komunikasi interpersonal adalah jenis interaksi yang berbeda antara manusia karena berfokus pada apa yang terjadi diantara orang-orang.²³ Komunikasi antar pribadi merupakan suatu proses yang berkesinambungan, ini berarti komunikasi berkembang menjadi lebih intim dan membicarakan hal-hal pribadi saat orang berinteraksi.²⁴

Dari pengertian tersebut, kita mampu menyimpulkan komunikasi interpersonal adalah proses hubungan koneksi yang melibatkan banyak orang-orang. Komunikasi interpersonal memungkinkan pelaksana komunikasi khususnya komunikator menjalin kontak personal serta sistem hubungan koneksi yang terjadi pada saat pesan dikirimkan sehingga pelaku komunikasi bisa dengan langsung memperhatikan reaksi komunikasi melalui *gesture* maupun mimik muka dan gaya berbicara. Komunikasi interpersonal mempunyai peran besar dalam seluruh hubungan sepanjang hidup, termasuk komunikasi antara ayah, ibu serta anak-anak.

²² Littlejohn, S & Foss, K. *Computer-mediated communication in encyclopedia of communication theory*, SAGE Publication Inc. 2009.

²³ Wood, J.T. *Interpersonal Communication, Everyday Encounters* (8th ed), Cengage. 2016

²⁴ Thurlow, C. Lengel, L., Tornic, A, *Computer-Mediated Communication : Social Interaction And The Internet*. SAGE Publication Ltd. 2004

1. Ciri Identik Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal ialah hubungan koneksi yang lumayan sering terjadi di kehidupan sehari-hari kalau kita amati, ada beberapa ciri-ciri yang terdapat pada komunikasi interpersonal, yaitu :

- a. Aliran pesan bersifat dua arah artinya hubungan interpersonal menempatkan pelaku komunikasi dan pelaku yang lain pada posisi yang setara.
- b. Oleh karena itu, pesan tersebut menyebar ke dua arah. Artinya penerima pesan mampu dengan cepat bertukar pesan dengan pengirim pesan.
- c. *Feedback* atau umpan balik mampu diterima dengan langsung, pada dasarnya hubungan interpersonal dipakai langsung oleh komunikator.
- d. Pelaku komunikasi dapat menerima pesan serta mengirimkannya secara bersamaan dan langsung. Efektivitas hubungan interpersonal akan semakin meningkat energinya kalau penerima dan pengirim pesan bisa menggunakan pesan verbal serta nonverbal dengan bersamaan.

2. Elemen-Elemen Komunikasi Interpersonal

Adapun elemen hubungan interpersonal yaitu²⁵:

a. Latar belakang

Latar belakang adalah situasi yang berkaitan dengan tempat terjadinya komunikasi, dengan sejarah serta psikologi komunikasi. Latar belakang hubungan interpersonal mempengaruhi ekspektasi dan tingkat partisipasi yang pada gilirannya menentukan makna pesan yang diterima dan pada akhirnya mempengaruhi perilaku.

b. Para pengirim dan penerima pesan

Dalam hubungan interpersonal kita melihat bahwa komunikator adalah manusia atau *human*. Orang-orang berperan dalam komunikasi terutama pengirim dan penerima pesan yang disiarkan langsung.

c. Pesan

Dalam hubungan interpersonal akan terjadi suatu sistem yang sama ialah pengirim dan penerima pesan. Pesan yang mampu untuk dimengerti dalam komunikasi mencakup tiga bagian penting, yaitu:

- 1) Sesuatu arti yang tercipta oleh semua orang
- 2) Penyampaian arti dan tujuan menggunakan simbol
- 3) Bentuk organisasi pesan-pesan itu.

²⁵ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2007), h. 16

d. Saluran

Pengirim pesan akan membagikan pesan melalui lokasi atau *feed*. Penghubung digunakan serupa dengan kendaraan angkutan barang namun disini saluran komunikasi membawa pesan-pesan yang diterima.

e. Gangguan

Interferensi merupakan stimulus yang menghambat penyampaian pesan dari pengirim untuk penerima maupun sebaliknya. Keberhasilan hubungan dengan manusia sangat terikat pada bagaimana komunikator mengatasi gangguan-gangguan yang timbul, baik yang bersifat eksternal maupun semantik.

f. Umpan Balik

Respon memberikan terhadap pesan yang dikirimkan dengan arti tertentu. Disini komentar dapat menunjukkan bahwa suatu pesan didengar, dilihat, dan akhirnya dipahami sehingga mempunyai makna yang sama.

3. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan suatu hubungan yang disampaikan dengan cara oral dan tulisan. Pidato merupakan ekspresi perasaan, pikiran, dll. Pada karyanya Mulyana menjelaskan bahwa bahasa dimaksudkan sebagai simbol dan kaidah-kaidah yang

membentuk kombinasi simbol. Bahasa verbal menjadi tempat mengungkapkan perasaan serta pemikiran yang disengaja.²⁶

4. Komunikasi Non-Verbal

Hubungan non-verbal adalah cara menyampaikan pesan yang terjadi tanpa memakai bahasa langsung tetapi penyampaiannya memakai simbol linguistik non-verbal seperti bahasa tubuh atau *gesture*, mimik muka. Pada buku karya Mulyana, Larry A Samovar dan Richard E. Porter memberitahukan bahwa hubungan non-verbal mencakup semua tanda yang caranya tidak kata yang maknanya mencakup semua rangsangan luar kecuali ucapan dalam lingkungan komunikasi.²⁷

C. Akhlak

Berdasarkan Asmaran, kata jamak akhlak mempunyai asal kata khulk. Pada kamus Al-Munjid, khulk yang artinya budi pekerti. pada dasarnya khulk atau akhlak adalah suatu keadaan atau sifat yang sudah terdapat pada jiwa serta sebagai suatu personaliti. Oleh sebab itu, banyak bermunculan jenis aksi yang terjadi secara langsung serta tanpa keriuhan.²⁸ Pada etika Islam standar benar maupun salah sudah ditentukan oleh Al-Qur'an serta hadis. Oleh sebab itu, Islam tak menganjurkan manusia untuk bebas memilih standar moralnya sendiri. Islam menekankan bahwa hati

²⁶ Mulyana, Dedy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2008, h. 260

²⁷ Ibid, h. 343

²⁸ Asmaran AS, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000) Cet. Ke-3, h. 1

nurani selalu membawa manusia untuk mengikuti apa yang baik serta menghindari apa yang tidak baik. Dengan demikian, hati bisa menjadi tolak ukur baik buruknya seseorang. Berdasarkan objek dan tujuannya, akhlak dibedakan menjadi tiga jenis, ialah:

1. Akhlak kepada Allah SWT di antaranya adalah beribadah kepada Allah, berdoa, berdzikir, tawakal, tawadhu kepada Allah dan selalu mengerjakan semua yang diperintahkan-Nya.
2. Akhlak kepada manusia menjalin hubungan baik antar sesama tergolong dalam akhlak terhadap manusia.
3. Akhlak kepada lingkungan hidup seperti sadar dan memelihara kelestarian lingkungan hidup, menjaga dan memanfaatkan alam, terutama hewani dan nabati.²⁹

Akhlak di dalam diri manusia lahir dan berkembang dari bathin lalu pada setiap bagian tubuhnya ia bertindak dan melahirkan kebajikan-kebajikan yang baik serta menjauhi segala pantangan yang menyesatkan manusia. Puncak akhlak adalah:

- a. Irsyad adalah kapabilitas memisahkan perilaku yang baik maupun perilaku yang tidak baik.
- b. Taufiq adalah perilaku yang serasi serupa arahan Rasulullah SAW dengan akal sehat.
- c. Hidayah adalah kesenangan mengerjakan perilaku baik serta menjauhi perilaku tercela.³⁰

²⁹ Aminuddin, *Pendidikan Agama Islam*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), h. 20

Berdasarkan penjelasan diatas kita mampu simpulkan bahwa akhlak adalah suatu sifat yang mendarah daging pada bathin, bersifat harapan-harapan yang memotivasi manusia untuk mengerjakan perilaku terpuji maupun tercela, secara terus-menerus tanpa berpikir panjang, dengan evaluasi yang mendalam. Sila mencakup empat elemen, ialah: (1) adanya perbuatan terpuji atau tercela, (2) kapabilitas untuk melaksanakannya, (3) kesadaran akan perbuatan baik dan buruk, dan (4) jiwa kecenderungan terhadap baik atau buruk bekerja.³¹

D. Semiotika

1. Penggunaan Semiotika dalam memahami makna

The shortest definition of semiotic is study of signs, semiotics is concernerd with meaning-making and representation in mani forms, perhaps most obviously in the form of 'text' and 'media'. Dapat dipahami bahwa semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*) berfungsinya suatu tanda dan produksi makna. Tanda merupakan sesuatu yang menurut seseorang memiliki arti. Tanda dimaknai berbeda-beda pada masing-masing individu.

Menurut Zoest semua hal yang dapat diamati atau dibuat agar dapat diamati disebut sebagai tanda. Oleh karenanya tanda tidak hanya terbatas kepada benda. Adanya sebuah peristiwa dalam pandangan Zoes segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat dapat disebut tanda karena

³⁰ Zulkarnain, *Transformasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2008), h. 29

³¹ Nasirudin, *Pendidikan Tasawuf*, (Semarang: Rasail Media Group, 2009), h. 32-33

itu tanda tidak hanya terbatas pada benda. Sebuah benderakecil atau besar, isyarat tubuh, sebuah kata, keheningan, suatu sikap, letak bintang tertentu, bersudut tajam atau tumpul, rambut uban, kecepatan, kekhawatiran, semuanya itu dianggap sebagai sebuah tanda, semiotika sendiri dipahami sebagai sebuah disiplin ilmu yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang ada dan terjadi sarana tanda-tanda (*signs*) dan berdasarkan pada sistem tanda, *sign system (code)*. Semiotika memiliki tiga bidang studi utama yaitu:

- a. Tanda itu sendiri, terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara-cara dari tanda yang berbeda dalam menyampaikan makna dan cara-cara tanda terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda merupakan konstruksi yang dihasilkan oleh manusia dan hanya bisa dipahami oleh pemahaman atau pengertian manusia yang menggunakannya.
- b. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara dari berbagai kode yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan suatu masyarakat, suatu budaya, dan guna mengeksploitasi saluran komunikasi yang bersedia untuk mentransmisikannya atau menyalurkannya.
- c. Budaya tempat kode dan tanda bekerja. Hal ini bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda

itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri pada suatu budaya.

2. Tanda dan Makna Semiotika

a. Tanda

Pada umumnya semua model makna memiliki bentuk yang mirip. Masing-masing memperhatikan tiga unsur yang wajib ada didalam studi tentang makna. Masing-masing unsur tersebut adalah tanda, acuan tanda, dan pengguna tanda.

Tanda sendiri merupakan sesuatu yang sifatnya fisik dan dapat dipersepsi atau dirasakan oleh indera pada manusia, tanda mengacu kepada sesuatu diluar tanda itu dan bergantung kepada pengenalan oleh penggunanya hingga bisa disebut sebagai sebuah tanda.

Pemaknaan tanda dalam ilmu semiotik tidak lepas dari filosof dan ahli logika Charles Sanders Peirce, juga ahli linguistic Ferdinand De Saussure. Peirce melihat tanda, acuan dan pemakaiannya sebagai tiga titik dalam segitiga. Setiap titik terikat erat pada dua titik yang lain, juga dapat dipahami oleh dan artian pihak lain.

Berbeda dengan Peirce, Saussure mempunyai pandangan yang berbeda. Saussure menjelaskan bahwa setiap tanda terdiri atas bentuk fisik juga konsep mental yang terkait, konsep ini merupakan pemahaman atas sebuah realitas eksternal. Tanda terikat pada sebuah

realitas hanya melewati konsep orang-orang atau individu yang memakainya.

b. Makna

Dalam semiotika, komunikasi dipandang sebagai pembangkit sebuah makna dalam pesan yang disampaikan oleh komunikator ataupun penerima. Makna bukan merupakan konsep yang mutlak dan statis yang bisa ditemukan dalam kemasan sebuah pesan.

Menurut Fiske makna akan berubah seiring dengan perjalanan waktu. Pemaknaan merupakan sebuah proses aktif, dimana para ahli semiotika memakai kata kerja seperti menciptakan, membangkitkan, atau menegosiasikan agar mengacu kepada proses ini.

Negosiasi dirasa sebagai kata yang tepat karena negosiasi pada artinya adalah suatu keadaan memberi dan menerima diantara manusia dan pesan itu sendiri. Makna merupakan hasil dari sebuah interaksi yang terjadi melalui tanda interpretan dan objek.

3. Model Semiotika oleh Roland Barthes

Ronald Barthes lahir pada tahun 1915 di Cherbourg, Prancis. Barthes tidak hanya terbatas kepada semiotika saja, tetapi juga telah menerapkan berbagai macam pendekatan untuk mengkaji beragam fenomena. Roland Barthes sendiri dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean.

Pemikirannya merupakan serpihan gagasan yang begitu multidimensi dan mengundang berbagai interpretasi.

Salah satu area penting yang ditambah Barthes dalam studinya adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes mengulas sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun diatas sistem lain yang telah ada sebelumnya.

Sistem kedua ini disebut dengan konotatif, yang dibedakan dengan denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama. Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja.

Signifier	Signified
Sign	
Signifier	Signified
Sign	

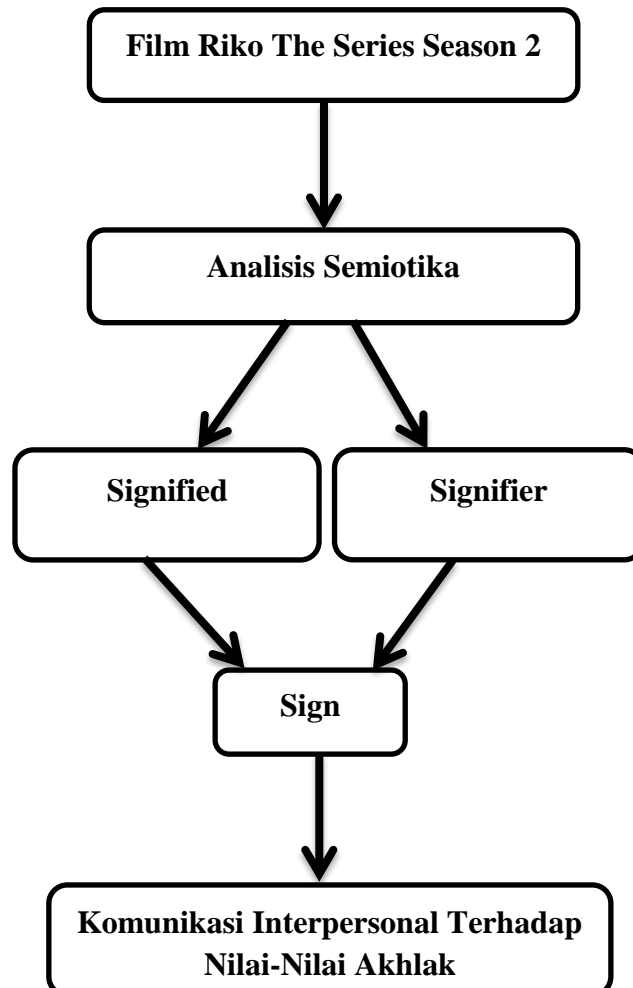
Tabel 3.1 Roland and Barther

Dapat dilihat berdasarkan peta Barthes diatas terlihat bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Jadi dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak hanya memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denitatif yang melandasi keberadaanya. Masih menurut Barthes denotasi merupakan sistem signifkasin tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua.

Dalam hal ini, denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Konotasi bagi Barthes identik dengan operasi ideologi yang disebutnya sebagai mitos dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

E. Kerangka Pikir

Pada kerangka pikir ini peneliti menguraikan tindakan yang dilakukan oleh peneliti dari mengobservasi film Riko The Series Season 2, kemudian analisis dengan menggunakan semiotika Roland and Barthers yang mana peneliti mencari di pertanda dan penanda yang menghasilkan komunikasi interpersonal terhadap nilai-nilai akhlak yang terkandung di film Riko The Series Season 2, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Kerangka Pikir