

BAB III

KAJIAN POKOK BAHASAN

A. Kajian Teori

Kajian teori mencakup tentang serangkaian konsep, definisi, dan juga perspektif mengenai landasan teori dari penelitian yang disusun secara rapi. Berikut kajian teori dalam penelitian:

1. Teori Representasi

Menurut Hall dalam bukunya *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, “Representation connects meaning and language to culture...Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchange between members of culture.”¹ Melalui representasi, suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa, representasi secara singkat adalah salah satu cara untuk memproduksi makna.

Dalam kamus besar bahasa Inggris Oxford, representasi memiliki dua pengertian yaitu: (1) Representasi adalah menjelaskan, menggambarkan, dan menyebutkan apa yang ada dipikiran kita dengan deskripsi atau gambaran atau imajinasi untuk menempatkan kemiripan itu ke dalam pikiran atau indra

¹ Stuart Hall. “*The Work of Representation.*” *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. Ed. Stuart Hall. London: Sage Publication, 2003. Hal 17.

kita. (2) Representasi juga melambangkan, mewakili, menjadi contoh, atau pengganti.

Representasi menghubungkan makna dan bahasa dengan budaya. Representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang bermakna tentang, atau untuk mewakili dunia secara bermakna kepada orang lain. Konsep representasi Stuart Hall telah menempati tempat baru dan penting dalam studi budaya. Representasi adalah bagian penting dari proses di mana makna diproduksi dan dipertukarkan antara anggota suatu budaya. Ini melibatkan penggunaan bahasa, tanda dan gambar yang mewakili hal-hal.

Menurut Hall, Representasi adalah produksi makna konsep-konsep dalam pikiran kita melalui bahasa. Hal ini merupakan hubungan antara konsep dan bahasa yang memungkinkan kita untuk merujuk ke dunia objek, orang, atau peristiwa nyata, atau memang ke dunia imajiner objek, orang dan peristiwa fiksi. Hall juga menemukan bahwa ada dua sistem yang terlibat dalam representasi.

Pertama, ada “sistem” dimana segala macam objek, orang, dan peristiwa dikorelasikan dengan seperangkat konsep atau representasi mental yang kita bawa kemana-mana di kepala kita. Pertama-tama, makna tergantung pada sistem konsep dan gambaran yang terbentuk dalam pikiran kita yang dapat mewakili atau ‘mewakili’ dunia, memungkinkan kita untuk merujuk pada hal-hal baik di dalam maupun di luar kepala kita. Kedua, alasan mengapa disebut sebagai sistem representasi, karena ia terdiri bukan dari konsep-konsep individual, tetapi dari cara-cara yang berbeda untuk mengorganisir,

mengelompokkan, mengatur dan mengklasifikasi konsep-konsep dan membangun hubungan yang kompleks di antara mereka.

Tanda-tanda diatur ke dalam bahasa dan keberadaan bahasa umum yang memungkinkan kita untuk menerjemahkan pikiran kita (konsep) ke dalam kata-kata, suara atau gambar, dan kemudian menggunakannya sebagai bahasa untuk mengungkapkan makna dan mengkomunikasikan pikiran kepada orang lain. Istilah bahasa digunakan di sini dengan cara yang sangat luas dan inklusif. Sistem tulisan atau sistem lisan dari suatu bahasa tertentu jelas merupakan bahasa. Tapi begitu juga gambar visual, baik yang dihasilkan dengan tangan, mekanik, elektronik, digital atau cara lain ketika digunakan untuk mengekspresikan makna.²

Jadi dapat disimpulkan bahwa representasi merupakan suatu proses untuk memproduksi makna dari konsep yang ada dipikirkan kita melalui bahasa. Proses produksi makna tersebut dimungkinkan dengan hadirnya sistem representasi. Namun, proses pemaknaan tersebut bergantung pada latar belakang pengetahuan dan pemahaman suatu kelompok sosial terhadap suatu tanda. Suatu kelompok harus memiliki pengalaman yang sama untuk dapat memaknai sesuatu dengan cara yang nyaris sama.

² Hall, Stuart. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. (London: The Open University, 1997). Hlm 13- 19

2. Pesan

Pesan merupakan suatu kata-kata yang berisi makna maupun lisan atau tertulis. Dalam komunikasi pesan adalah suatu pesan berupa makna apa yang ingin disampaikan kepada komunikator ke komunikan. Dalam suatu komunikasi terjadi karena ada proses pesan yang ditujukan kepada seseorang baik berupa lisan maupun tertulis.³ Pesan merupakan sesuatu yang berbentuk ide, abstraksi realitas atau bahkan hal yang bersifat ekspektasi (harapan) yang disampaikan oleh komunikator kepada penerima.⁴ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pesan memiliki arti perintah, nasihat, permintaan, amanat yang disampaikan lewat orang lain.⁵ Menurut Harold Lasswell, pesan adalah sesuatu yang dapat dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat symbol verbal dan non verbal yang mewakili perasaan nilai, gagasan ataupun yang dimaksud dari sumber tadi.⁶

Dalam kajian ilmu komunikasi, pesan didefinisikan sebagai sesuatu yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk mewujudkan motif komunikasinya. Pada dasarnya pesan bersifat abstrak, namun ketika ia disampaikan dari komunikator kepada komunikan ia menjadi konkret karena disampaikan dalam bentuk simbol/lambang berupa bahasa (lisan/tulisan), suara (audio), gambar (visual), mimik, gestur, dan lain-lain. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal maupun nonverbal yang mewakili perasaan, nilai,

³ Onong Uchjana Effendy, Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), 19

⁴ Panuju, Redi. Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi. (Jakarta: Kencana, 2018). Hlm.39

⁵ Pesan' <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pesan> (diakses 2 November 2023)

⁶ Dedy Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 70

gagasan, atau maksud sumber tadi. Pesan mempunyai tiga komponen yaitu makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan. Simbol terpenting adalah kata-kata (bahasa) yang dapat merepresentasikan objek (benda), gagasan, dan perasaan, baik ucapan (percakapan, wawancara, diskusi, ceramah dan lain-lain) maupun tulisan (surat, esai, artikel, novel, puisi, dan lain-lain).⁷

Untuk memahami proses komunikasi dalam pengolahan data menjadi informasi dan pesan, Henry Fayol dan Frederick Taylor menggunakan Input-Output Model. Model ini dikelompokkan pada definisi komunikasi sebagai interaksi. Masukan (input) dari informasi berupa stimulus ditangkap panca indera, selanjutnya diteruskan ke otak/pusat syaraf. Di dalam otak, stimulus mengalami transformasi, yaitu diolah dengan pengetahuan, pengalaman, selera dan kepercayaan seseorang. Keluaran (output) dari proses tersebut berupa informasi yang diingat (memori) dalam diri seseorang atau diteruskan kepada orang lain. Informasi yang dikomunikasikan kepada orang lain atau khalayak disebut sebagai pesan. Output akan memberikan pesan kepada Input dalam bentuk feedback. Oleh karena itu, informasi dan pesan bersifat selalu berproses disempurnakan secara terus-menerus atau diproduksi terus-menerus sesuai kebutuhan yang mengolah datanya.⁸

⁷ Yasir. Pengantar Ilmu Komunikasi Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif. (Yogyakarta: Deepublish, 2020). Hlm. 9-10

⁸ Yasir. Pengantar Ilmu Komunikasi Sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif. (Yogyakarta: Deepublish, 2020). Hlm. 85

3. Moral

Moral merupakan nilai-nilai dan norma-norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah laku. Moral berasal dari kata latin, *mores*, yang berarti tata cara, kebiasaan, dan adat. Perilaku moral dikendalikan konsep-konsep moral-peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi seseorang atau kelompok yang menjadi pola perilaku yang diharapkan dari seluruh anggota kelompok.⁹

Kata moral berasal dari bahasa latin “*mores*”. “*Mores*” berasal dari kata “*mos*” yang berarti kesusilaan, tabiat, atau kelakuan.¹⁰ Secara umum moral merupakan nilai-nilai atau norma-norma yang sebagaimana sebagai acuan bagi perorangan maupun kelompok lain untuk mengatur tingkah lakunya. Maka apabila ada seseorang yang mengira bahwa tidak bermoral, yang dimaksud dari perkataan ini yakni perbuatan orang tersebut melanggar asusila dari nilai dan norma etis yang berlaku di kehidupan masyarakat atau suatu komunitas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, moral merupakan ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya.¹¹ Moralitas adalah orang yang memperhatikan pada keutamaan budi pekerti, orang yang mempelajari tentang moral atau orang yang menaruh perhatian terhadap pengaturan moral orang lain.

Prinsip-prinsip moral adalah sebagai tingkah laku manusia, biasanya prinsip moral ditangkap manusia dalam lingkungan hidupnya dan dianggap

⁹ Poespoprodjo. Hlm 8

¹⁰ Ahmad Tafsir, Pendidikan Karakter Perspektif Islam, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 8

¹¹ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/moral> (accessed 13 june 2023)

sebagai sebuah keharusan. Pada prinsipnya ajaran moral menganjurkan suatu perbuatan yang baik dan menghindari perbuatan yang jahat. Dengan demikian ajaran tentang moral erat kaitannya dengan akal budi manusia. Perbedaan sifat dan watak manusia, membuat ajaran moral tidak bisa mengendalikan semua manusia, maka moral dan etika tergantung bagaimana perilaku individu yang bersangkutan.¹² 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 menentukan tolak ukur ajaran agama.¹³ Dapat disimpulkan bahwa moral sama sifatnya dengan kesusilaan, bahwa yang memuat ajaran baik buruknya suatu perbuatan maupun itu disengaja ataupun tidak sengaja. Memberikan penilaian atas perbuatan dapat disebut memberikan penilaian etis atau moral.

Terdapat dua kaidah dasar moral, yaitu:

- a) Kaidah sikap baik. Pada dasarnya kita mesti bersikap baik terhadap apa saja. Bagaimana sikap baik itu dinyatakan dalam bentuk yang konkret tergantung dari apa yang baik dalam situasi konkret itu.

¹² Santoso, Agus. *Hukum, Moral, dan Keadilan: Sebuah Kajian Hukum*. (Jakarta: Kencana, 2012). Hlm. 84

¹³ 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).

b) Kaidah keadilan. Prinsip keadilan adalah kesamaan yang masih tetap mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Kesamaan beban yang dipikulkan harus sama, yang disesuaikan dengan kadar anggota masing-masing.¹⁴

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 yang penalaran moralnya kurang baik bakal cenderung memilih tindakan tidak bermoral, begitupun sebaliknya.¹⁵

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: menurut 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 menstimulasi perilaku moral yang berbeda.¹⁶

¹⁴ Muhamad Mufid, *Etika dan Filsafat Komunikasi*, (Jakarta: Prenada Media, 2012), 180-181.

¹⁵ Agus Abdul Rahman, *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2013), 187.

¹⁶ Agus Abdul Rahman, *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2013), 192.

4. Pesan Moral

Secara etimologi kata “moral” sama dengan kata “etika” karena keduanya berasal dari yang berarti adat kebiasaan. Adapun arti moral dari segi bahasa berasal dari bahasa latin, mores adalah jamak dari kata mos yang artinya kebiasaan. Adat kebiasaan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat dapat dijadikan sebuah nilai. Menurut Webster’s, mengatakan moral adalah sesuatu yang berkaitan, atau ada hubungannya dengan kemampuan menentukan benar-salahnya suatu tingkah laku. Selain itu moral juga diartikan “adanya kesesuaian yang telah diterima oleh suatu masyarakat, termasuk di dalamnya berbagai tingkah laku spesifik.”

Adapun pesan moral dalam film merupakan pesan-pesan komunikator disampaikan melalui simbol-simbol yang bermakna kepada penerima pesan. Simbol terpenting dalam pesan adalah kata-kata (bahasa), yang dapat mempresentasikan objek (benda), gagasan dan perasaan, baik ucapan yang dapat berupa percakapan, wawancara, diskusi, ceramah maupun tulisan seperti surat, esai, artikel, novel, puisi pamflet dan sebagainya.

Pesan moral yang disampaikan melalui media komunikasi sangat banyak jenisnya. Salah satunya adalah melalui media film yang bersifat komprehensif bagi masyarakat. Film merupakan karya estetika dan alat informasi yang memiliki sifat menghibur dan dapat menjadi sarana edukasi bagi penikmatnya. Di sisi lain juga dapat menyebarluaskan nilai-nilai budaya baru.

Pesan moral merupakan 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, guru, para pemuka masyarakat, serta para orang bijak. Sumber ajaran itu adalah tradisi-tradisi dan adat istiadat, ajaran agama, atau ideologi tertentu.

Adapun pesan moral dalam persektif Islam selalu dikaitkan dengan akhlak. Menurut Philip K. Hitti, ada tiga jenis pandangan mengenai akhlak di dalam agama Islam. Pertama, akhlak untuk hubungan tertib sopan sehari-hari atau populer *philosophy of morality*. Kedua, akhlak untuk hubungan dengan ilmu pengetahuan atau *philosophical*. Ketiga, akhlak yang berhubungan dengan masalah kejiwaan atau *mytical psychological*.¹⁷

Dari tiga cara pandang di atas, sederhananya dapat dikatakan mengenai adanya pendekatan teoritis dan praktis atas perilaku manusia. Pendekatan yang bersifat teoritis merupakan bagian dari usaha rasionalisasi terhadap tingkah laku manusia, atau berupa pikiran-pikiran logis tentang sesuatu yang harus diperbuat oleh manusia. Sedangkan pendekatan praktis menunjuk secara langsung pada tingkah laku manusia. Tingkah laku ini bisa dilihat sebagai hasil pikiran logis manusia ketika menyadari kehidupan sosialnya. Misalnya mengenai perbuatan-perbuatan mana yang harus

¹⁷ Zainal Abidin Ahmad, *Konsepsi Negara Bermoral* (Jakarta: Bulan Bintang, 1975). hlm 19-20

dilakukan, dan perbuatan mana yang mesti ditinggalkan. Mana perbuatan baik dan mana perbuatan yang buruk. Secara etimologi, akhlak adalah bentuk jamak dari kata khuluq yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat.¹⁸ Alat ukur dari akhlak secara pasti diperoleh dari Alquran dan sunnah.

Jadi, pesan moral yang terkandung dalam cerita atau film dimaksudkan sebagai saran yang berhubungan dengan ajaran moral yang bersifat praktis. Yang dapat ditafsirkan melalui cerita dan film yang bersangkutan oleh penikmatnya maupun penonton yang berhubungan dengan masalah kehidupan, seperti sikap, tingkah laku, sopan santun pada lingkungan sekitar dan sebagainya.

5. Kajian Film Animasi

a. Film Animasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah lakon (cerita) gambar hidup. Menurut definisi film melalui UU No. 8/1992 film adalah karya cipta dan seni yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan atas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan atau berhak atas hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dengan sistem proyeksi mekanik dan lain sebagainya. Film

¹⁸ Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 1999). Hlm 1

adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut Movie atau Video.¹⁹

Film merupakan bagian dari media massa yang bersifat kompleks, terdiri dari audio dan visual ini, membuat film memiliki kemampuan dalam mempengaruhi emosional penonton. Film juga sering diartikan sebagai potongan gambar yang disatukan dalam kesatuan. Dengan demikian film menjadi sebuah wadah alternatif untuk menjadi penyampai pesan bagi penontonnya.

Dalam buku *Film Art: An Introduction*, film diartikan sebagai media anak muda. Lukisan, sastra, tari, dan teater telah ada selama ribuan tahun tetapi bioskop baru ditemukan lebih dari seabad yang lalu. Namun, dalam rentang yang relatif singkat, pendatang baru memantapkan dirinya sebagai seni yang energik dan kuat. Film mampu mengkomunikasikan informasi dan ide dan menunjukkan pada kita tempat dan cara hidup yang mungkin tidak kita ketahui sebelumnya. Sehingga film dirancang untuk menciptakan pengalaman bagi pemirsanya.²⁰

Animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Penciptaan tradisional dari animasi gambar-bergerak selalu diawali hampir bersamaan dengan penyusunan storyboard, yaitu serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian penting dari cerita. Roy Madsen dalam bukunya

¹⁹ Meldina Ariani, "Representasi Kecantikan Wanita dalam Film *200 Pounds Beauty Karya Kim Young Hwa*", eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.3 No.4 (2015,) 320

²⁰ Bordwell, David. *Film Art: An Introduction*. (New York: McGraw Hill Education, 2017). Hlm. 1-4

“Animation Film Concept” menerangkan bahwa animasi adalah seni, teknik dan proses yang terlibat dalam memberikan kesan hidup dan bergerak pada benda mati atau tidak bergerak dengan ilmu sinematografi. Animasi adalah sebuah ilusi yang memberdayakan mata manusia, seperti yang diungkapkan dengan teori Persistence of Vision, Roy Madsen. *Persistence of Vision* adalah sebuah fenomena ketika mata manusia masih menangkap bayangan objek tersebut digerakkan. Hal ini menunjukkan bahwa sekelompok gambar digerakkan dengan kecepatan tertentu akan menghasilkan gabungan dari gambar-gambar diam tersebut secara berkesinambungan yang menjadi konsep dasar pembuatan animasi.

b. Jenis Film Animasi

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam. Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi.²¹

- 1) Animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun. Pembuatannya menggunakan teknik animasi hand drawn atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital.
- 2) Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata daripada 2D.

²¹ Made Widiatmika, Dkk, *Pengembangan Film Seri Animasi 3d “Cerita Made” Sebagai Media Pembelajaran Bipa Di Universitas Pendidikan Ganesha*, Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati), Issn 2252-9063, Vol. 8, No. 1, Tahun 2019

3) Animasi Stop Motion, merupakan jenis animasi yang memuat potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak. Ketika semua frame digabungkan, mereka menciptakan gerakan. Contoh stop motion termasuk film-film seperti “Wallace and Gromit” dan “The Nightmare Before Christmas”.

4) Claymation, sejenis stop motion, claymation menggunakan karakter dari plastisin atau tanah liat. Para animator membentuk karakter ini dan memotret mereka dalam pergerakan kecil untuk menciptakan animasi. Contoh terkenal termasuk karya-karya dari Aardman Animations seperti "Chicken Run" dan "Shaun the Sheep".

5) Animasi Flash, animasi Flash dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash. Ini biasanya digunakan untuk animasi web dan kartun televisi. Animasi Flash memiliki gaya yang khas dengan karakter yang sering kali memiliki gerakan yang sederhana dan lincah.

6) Animasi Henti (Cutout Animation), animasi henti melibatkan penggunaan gambar-gambar yang dipotong dari bahan yang padat, seperti kertas atau karton. Gambar-gambar ini kemudian diatur dan diubah posisinya untuk menciptakan gerakan.

7) Animasi Avatar Manusia, jenis animasi ini melibatkan penggunaan teknologi pemindahan gerak yang melibatkan aktor manusia yang berakting di depan kamera. Gerakan mereka kemudian ditransfer ke karakter animasi.

c. Genre Umum Dalam Film Animasi

- 1) Animasi Anak-Anak, film yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan cerita yang menyenangkan, warna-warni, dan pesan Pendidikan. Contohnya: "Finding Nemo", "The Lion King," dan "Toy Story."
- 2) Animasi Keluarga, film yang dapat dinikmati oleh seluruh keluarga dengan elemen-elemen yang menghibur baik anak-anak maupun orang dewasa. Contohnya: "Shrek," "Frozen," dan "Moana."
- 3) Animasi Komedi, film yang fokus pada elemen komedi, dengan karakter dan situasi lucu. Contoh: "Despicable Me," "The Lego Movie," dan "Zootopia."
- 4) Animasi Musikal, menggabungkan elemen musik dengan narasi, sering kali dengan karakter yang menyanyi dan menari. Contoh: "Frozen," "The Little Mermaid," dan "Coco."
- 5) Animasi Petualangan, film dengan fokus pada petualangan dan eksplorasi, sering kali melibatkan karakter yang menghadapi tantangan besar. Contoh: "How to Train Your Dragon," "Up," dan "Moana."
- 6) Animasi Fiksi Ilmiah/Fantasi, menyajikan dunia fantastis, makhluk mitos, dan teknologi yang mungkin tidak mungkin dalam dunia nyata. Contoh: "The Incredibles," "Avatar," dan "Spirited Away."
- 7) Animasi Drama, fokus pada pengembangan karakter dan narasi yang lebih serius, mungkin dengan tema emosional atau filosofis. Contoh: "Grave of the Fireflies," "The Iron Giant," dan "Inside Out."

- 8) Animasi Aksi, menonjolkan aksi dan pertarungan, sering kali dengan elemen fantasi atau superhero. "Big Hero 6," "The Avengers: Earth's Mightiest Heroes," dan "The Adventures of Tintin."
- 9) Animasi Horor, menyajikan elemen horor dan ketegangan dengan menggunakan teknik animasi. Contoh: "Corpse Bride," "ParaNorman," dan "Monster House."
- 10) Animasi Komputer Grafis Pendek (Short Films), film-film pendek yang mencakup berbagai genre, sering kali dibuat oleh animator independen atau sebagai bagian dari festival animasi. Contoh: Berbagai karya dari Pixar Shorts dan film-film pendek dari festival animasi.

B. Tinjauan Teoritik Semiotika Roland Barthes

a. Pengertian Semiotika

Istilah semiotika secara etimologis berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti "tanda". Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial terbangun sebelumnya, dapat mewakili sesuatu yang lain. Contoh, jika ada asap maka ada api. Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda.²² Pada dasarnya analisis semiotika merupakan sebuah usaha untuk menemukan berita di dalam berita. Artinya, semiotika membantu upaya untuk menemukan sesuatu dalam sebuah

²² Alex Sobur, *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing* (Cet. 1; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 95-96.

karya sastra yang dapat dipertanyakan lebih lanjut dengan analisis khas paradigma.

Semiotika dikembangkan oleh dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sander Peirce (1839-1914). Saussure menampilkan semiotika dengan membawa latar belakang ciri-ciri linguistic yang diistilahkan dengan semiologi, sedangkan Peirce menampilkan latar belakang logika yang diistilahkan dengan semiotic.

Adapun menurut Teeuw mendefinisikan semiotika adalah sebuah ilmu sastra yang benar-benar mencoba menemukan kaidah-kaidah yang memungkinkan adanya makna.²³ Pengertian semiotika juga disampaikan oleh Hoed bahwa semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yaitu sesuatu yang harus kita beri makna.

Menurut Umberto Eco, kajian semiotika dibedakan atas dua jenis yaitu semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Semiotika komunikasi ditekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima kode atau sistem tanda, pesan, saluran komunikasi dan acuan yang dibicarakan. Sedangkan semiotika signifikasi tidak mempersoalkan adanya tujuan berkomunikasi dan lebih diutamakan segi pemahaman suatu tanda

²³ A, Teeuw. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1984). Hlm.143

sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan ketimbang prosesnya.

Semiotika memiliki wilayah kajian yang luas, dengan demikian menganggap semua fenomena yang ada di masyarakat dan kebudayaan sebagai tanda. Tanda dapat mengganti sesuatu yang lain secara signifikan. Garis besarnya, tanda dapat muncul dimana saja dan kapan saja karena memang mencakup segala hal seperti kata, bahasa, gerak-gerik, pakaian, musik, film bahkan dunia. Segala sesuatu yang secara konvensional dapat menggantikan atau mewakili sesuatu yang lain dapat disebut dengan tanda.

Proses komunikasi manusia dalam menyampaikan pesan menggunakan bahasa baik verbal maupun nonverbal. Memahami bahasa verbal maupun nonverbal dibutuhkan ilmu untuk mempelajari hal tersebut, yaitu semiotika. Kaitan antara komunikasi dan semiotika adalah komunikasi secara sederhana didefinisikan sebagai proses pertukaran pesan dimana pesan memiliki tiga elemen struktur, yaitu tanda dan symbol, bahasa, dan wacana. Pesan dalam komunikasi yang melibatkan tanda-tanda tersebut memiliki makna tertentu, karenanya tanda dan maknanya menjadi penting dalam komunikasi, sebab fungsi utama dari sebuah tanda adalah alat untuk membangkitkan makna.

b. Semiotika Roland Barthes

Barthes lahir pada tahun 1915, beliau dikenal dengan pemikir strukturalis yang rajin mempraktikkan berbagai model macam linguistic dan

semiologi Saussure. Saussure adalah seorang tokoh perancis yang mengenalkan konsep semiotika yang kemudian dikembangkan oleh barthes. Barthes mengemukakan pendapatnya bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang dicerminkan oleh asumsi-asumsi dari masyarakat pada waktu dan tempat tertentu. Barthes menjadikan denotasi dan konotasi sebagai konsep analisisnya. "Orders of signification" merupakan istilah yang digunakan oleh barthes. First signification adalah nama dari denotasi dan second signification adalah nama dari konotasi. Melalui dua model tersebut barthes menjelaskan bahwa signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara tanda dengan sebuah realitas eksternal. Denotasi merupakan makna tanda yang paling nyata, dilanjutkan dengan signifikansi tahap dua yaitu memaknai mitos yang terkandung dalam makna denotatif tersebut.

Menurut Barthes, suatu karya atau teks hanya berbentuk konstruksi. Apabila ingin menemukan makna dari karya yang harus dilakukan dengan merekonstruksi bahan-bahan yang tersedia dengan cara dipenggal-penggal menjadi beberapa leksia atau satuan bacaan tertentu. Dengan begitu tidak perlu sibuk mencari-cari makna yang (mungkin) disembunyikan pengarang, akan tetapi bergantung kepada cara pembaca memproduksi makna.

Barthes mengartikan sebuah tanda (sign) sebagai sebuah sistem yang terdiri dari Ekspresi (E) atau dalam signifier dalam hubungannya (R) dengan content atau signified (C). Barthes menulis: Such a sign system can become an element of a more comprehensive sign system. If the extension is

one of content, the primary sign (E1 R1 C1) become the expression of a secondary sign system: $E2 = (E1 R1 C1) R2 C2$.²⁴

Lewat model ini Barthes ingin menjelaskan bahwa signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier (ekspresi) dan signified (content) didalam sebuah tanda terhadap realitas external. Hal demikianlah yang Barthes sebut dengan denotasi atau makna paling nyata dari tanda (sign).

Barthes menggunakan istilah Konotasi untuk menunjukan signifikansi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif sehingga kehadirannya tidak disadari. Sehingga pembaca dengan mudahnya membaca makna konotasi sebagai makna denotatif. Dengan kata lain, konotasi adalah bagaimana cara menggambarkan, dan denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek.

Pada tahap signifikansi kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Mitos merupakan sesuatu dalam bagian kebudayaan yang menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang mendominasi. Mitos primitif sebagai hidup dan mati, dewa dan manusia. Sedangkan mitos masa kini seperti femininitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan dan kesuksesan seseorang.²⁵

²⁴ North, Winfried. Handbook of semiotic. (Indiana University Press, 1990). Hlm. 311)

²⁵ Sobur, Alex. Analisis Teks Media: *Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm.128-129

Barthes menyumbangkan sebuah skema hubungan tanda antara penanda, petanda dan konsep yang lebih mudah dalam bentuk skema sebagai berikut.

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) (<i>first system</i>)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotasi)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) (<i>second system</i>)	

Pada peta tanda Roland Barthes diatas dapat dijelaskan lebih sederhana bahwa tanda denotasi dapat membuat persepsi kepada sebuah petanda konotasi. Salah satu contohnya bunga mawar, maka persepsi petanda konotasi yang muncul adalah romantic, cinta dan kelembutan. Denotasi dan konotasi menggambarkan sebuah perbedaan yang dibuat antara dua jenis signified yaitu denotative signified dan connotative signified.

Dalam bukunya yang berjudul *Elements of Semiology* (1964), Roland Barthes membedakan denotation dan connotation. Roland Barthes menggunakan istilah *orders of signification*. Denotation adalah order of signification yang pertama. Pada tingkatan ini terdapat sebuah tanda yang terdiri atas sebuah signifier dan sebuah signified. Denotation merupakan apa yang kita pikirkan, sifatnya tetap dan memiliki makna yang telah disepakati bersama.

Orders of signification yang kedua yaitu connotation, berisi perubahan makna kata secara asosiatif. Contohnya terdapat kalimat mawar sebagai bunga desa, jika dimaknai secara denotasi maka akan bermakna mawar

adalah bunga yang tumbuh di desa. Sedangkan konotasi maknanya berubah menjadi mawar adalah nama gadis dan bunga desa maksudnya gadis desa. Pada awalnya bunga dan gadis tidak memiliki keterkaitan sama sekali, tetapi kedua hal tersebut memiliki kesamaan dan dapat diinterpretasikan cantik dan indah.

Pada kerangka Barthes, konotasi berhubungan dengan isi dari tanda yang bekerja melalui mitos. Barthes mengemukakan mitos adalah bahasa, mitos merupakan sebuah sistem komunikasi dan sebuah pesan. Mitos merupakan perkembangan dari konotasi yang sudah terbentuk lama di masyarakat. Barthes mengatakan bahwa mitos adalah sistem tanda yang dimaknai manusia. Mitos Barthes berbeda dengan mitos yang kita kenal sebagai takhayul, tidak masuk akal dan sebagainya. Mitos menurut Barthes adalah gaya berbicara seseorang dan juga kepercayaan kuat suatu masyarakat dalam menarasi ideologis.