

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Film merupakan bentuk seni kompleks dan media komunikasi unik yang pengaruhnya dapat menjangkau seluruh segmen sosial masyarakat. Film tidak hanya merupakan media hiburan yang luar biasa, tetapi film juga dapat memberikan semacam rasa kehadiran dan kedekatan dengan suatu dunia yang tidak tertandingi dengan tempat lain, dunia yang tidak terbayangkan. Selain itu film merupakan hasil karya yang sangat unik dan menarik karna menuangkan gagasan dalam bentuk gambar hidup. Menonton film dapat membawa penonton keluar dari kehidupan mereka sehari-hari dan serasa berada di dunia yang berbeda. Penonton tenggelam ke dalam kehidupan karakter fiksi, pikiran mereka pun mulai mengembangkan opini tentang kejadian-kejadian bersejarah dalam film, dan terus terpicat oleh kombinasi warna, cahaya dan suara yang artistik. Film dapat mengikat penonton secara emosional dan memiliki kekuatan yang sangat besar dari segi estetika. Beberapa orang mengkritik film sebagai hiburan untuk pelarian diri. Tetapi ada juga yang memujinya sebagai bentuk seni imajinatif yang mengizinkan orang untuk sadar akan mimpi dan fantasi mereka.

Film dalam arti sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di TV. Film merupakan salah satu media massa yang berbentuk audio visual dan sifatnya sangat kompleks. Film menjadi sebuah karya estetika sekaligus sebagai alat informasi

yang bisa menjadi alat penghibur, alat propaganda, juga alat politik. Film juga dapat menjadi sarana rekreasi dan edukasi, di sisi lain juga dapat berperan sebagai penyebar luasan nilai-nilai budaya baru. Film bias disebut sebagai sinema atau gambar hidup yang mana diartikan sebagai karya seni, bentuk populer dari hiburan, juga produksi industri atau barang bisnis. Film sebagai karya seni liar dari proses kreatifitas yang menuntut kebebasan untuk berkreaitivitas.

Film merupakan hasil karya yang sangat unik dan menarik, karena menuangkan gagasan dalam bentuk gambar hidup, dan disajikan sebagai hiburan yang layak dinikmati oleh masyarakat di jagat raya ini. Tetapi dalam pembuatan film harus memikirkan daya tarik tersendiri, sehingga penanda dan petanda yang akan disampaikan ditangkap oleh penonton.

Membutuhkan waktu dan proses yang sangat panjang dalam proses pemikiran dan proses teknik pada pembuatan film, tidak mudah dan singkat seperti yang dapat terlihat. Proses pemikiran berupa pencairan ide, gagasan dan cerita yang akan digarap. Proses teknik berupa keterampilan artistic yang mewujudkan ide, gagasan menjadi sebuah film yang siap ditonton. Pencairan ide atau gagasan ini dapat berasal dari mana saja, seperti novel, cerpen, puisi, dongeng, bahkan dari sejarah ataupun berdasarkan kisah nyata.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis, untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari kemanusiaan memaknai hal-hal yang terdapat

disekitarnya. Memaknai dalam bentuk hal ini tidak dapat dicampur adukan dengan mengkomunikasikan.

Semiotika berasal dari kata Yunani, yaitu: *semeion* yang berarti tanda. Dalam pandangan piliang, penjelajahan semiotika sebagai metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan ini dimungkinkan karena ada kecenderungan untuk memandang berbagai wacana social sebagai fenomena Bahasa. Dengan kata lain, Bahasa disajikan model dalam berbagai wacana social. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktek social dapat dianggap sebagai fenomena Bahasa maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda. Hal ini dimungkinkan karena luasnya pengertian itu sendiri. Secara terminologi semiotic dapat di definisikan sebagai ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena social/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan bentuk dari tanda-tanda. Semiotik juga mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti.

Pada penelitian ini peneliti memilih film dari karya sang maestro Benni Setiawan "**Toba Dreamss**" 2015 yang di angkat dari cerita Novel yang berjudul "**Toba Dreams**" karya TB Silalahi, sebagai objek yang akan diteliti, karena film tersebut merupakan media massa (audio visual). Sebagai media massa film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas.

Penelitian ini, mengacu pada analisis penanda dan petandata yang terdapat di film "**Toba Dreams**" karena menurut saya Film ini berlatar belakang tentang kisah cinta yang terlalu mencintai. Cinta yang kadang tersesat dalam menemukan

kebenaran. Seperti sersan Tebe yang mendidik anak-anaknya layaknya pasukan tempur karena cintanya yang luar biasa kepada mereka. Maka ketika Ronggur, anak sulungnya menjadi pemberontak dalam keluarga, terjadilah konflik mendalam antara ayah dan anak. Ronggur yang sesungguhnya mewarisi tabiat keras ayahnya menemukan cinta dalam diri Andini, seorang wanita ningrat yg berbeda agama.

Film ini adalah tentang mimpi sersan Tebe yang ingin hidup dengan tenang dan damai mengandalkan uang pensiunan tentara dan memilih pulang untuk membangun kampung halamannya. Tapi Ronggur menolak, ia ingin membuktikan bahwa selama ini ayahnya salah memilih jalan hidup. Dengan penuh siasat Ronggur menjelma menjadi pentolan mafia narkoba dan merebut Andini dari orangtuanya yang tak merestui hubungan mereka.

Apakah pada akhirnya setiap anak manusia sanggup menggapai mimpi dan merenangi takdirnya dengan bahagia? Di antara gemerlapnya Jakarta dan ketenangan Danau Toba. Sersan Tebe, Ronggur dan Andini merajut drama perjalanan mereka. Di Danau Toba jugalah Mimpi dan Cinta mereka bermula.

Mahasiswa ialah generasi penerus yang ditunggu-tunggu oleh bangsa ini. Bangsa ini membutuhkan peran yang bisa melakukan perubahan yang terjadi di tengah – tengah masyarakat. Peran mahasiswa sebagai *agent of change* dan *social control* mengharuskan mahasiswa untuk membuka mata dan peduli terhadap sesamanya. Mahasiswa sebagai makhluk sosial yang selalu ingin tau dan penasaran ini membuat saya menjatuhkan pilihan dalam mengungkap teori analisis semiotika pada film **Toba Dreams**.

## 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas maka peneliti memfokuskan penelitian ini ‘**ANALISIS SEMIOTIKA DI FILM “TOBA DREAMS”**’.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penanda yang terkandung dalam *Film “Toba Dreams”* tersebut?
2. Bagaimana petanda yang terkandung dalam *Film “Toba Dreams”* tersebut?
3. Bagaimana realitas eksternal yang terkandung dalam *Film “Toba Dreams”* tersebut?

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi, sebagai syarat dalam menyelesaikan program strata satu (S1) konsentrasi Jurnalistik, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung. Selain itu penelitian ini dimaksud agar peneliti mampu memahami makna pada film ‘**Toba Dreams**’ *realese* April 2015.

### **1.4.2 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penanda (*signifier*) yang disampaikan dalam pada *Film* ‘‘**Toba Dreams**’’
2. Untuk mengetahui petanda (*signified*) yang disampaikan dalam *Film* ‘‘**Toba Dreams**’’
3. Untuk mengetahui Pemaknaann realitas eksternal (*external reality of meaning*) yang disampaikan dalam *Film* ‘‘**Toba Dreams**’’

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu. Secara umum peneliti mengharapkan dapat memberi manfaat khususnya dalam pengembangan ilmu komunikasi. Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan teoritis dan praktis.

#### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pengaplikasian teori semiotika. Selain itu, dapat memberikan pengembangan ilmu komunikasi melalui majalah serta dapat memberikan manfaat penggunaan semiotika khususnya oleh Ferdinand de Saussure yang mendefinisikan semiotika (semiology) sebagai ilmu yang mengkaji tentang peran dan tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial. Secara implisit dari pengertian ini menunjukkan relasi bahwa

bila tanda adalah bagian kehidupan social, maka tanda merupakan bagian dari aturan-aturan yang berlaku (kode).

### 1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada khalayak dalam memaknai audio visual (dalam hal ini *film* penanda dan petanda). Secara tersirat, setiap film dalam berbagai genre untuk menyajikan karya-karya atau ide-ide imajinasi sutradara untuk membuat film dengan menganut nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

### 1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan landasan berpikir yang memberikan gambaran singkat mengenai tahapan penelitian dari awal hingga akhir kemudian akan dijadikan asumsi dan memungkinkan terjadinya penalaran terhadap masalah yang diajukan. Karena penelitian ini yang diangkat adalah sebuah *penanda dan petandata* pada film, maka peneliti menggunakan Teori Semiotik dari Ferdinand de Saussure. Eksistensi semiotika Saussure adalah relasi antara penanda dan pertanda berdasarkan konvensi, bisa disebut juga signifikasi. Ada juga istilah kontruksi atas realitas sosial menjadi terkenal oleh **Berger** dan **Luckman** melalui bukunya *The Social Contruction Of Reality* dan *The Treatise In The Sociological of Knowledge*, mengatakan bahwa:

**Kontruksi sosial adalah proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, dimana individu secara intens**

**menciptakan suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. (1996)**

Realitas berbeda dengan realita dimana realitas tersebut ada secara ilmiah dan bukan juga sesuatu yang datangnya dari tuhan. Tetapi realita dibentuk dan dikonstruksi oleh orang-orang atau masyarakat, setiap individu memiliki konstruksinya masing-masing baik oleh pengalaman, latar belakang pendidikan dan lingkungan.

**Berger & Luckmann** menjelaskan dalam bukunya **Teori Komunikasi Massa** menyebutkan bahwa:

**Tanda larangan itu memiliki symbol makna yang objektif karena orang kerap menginterpretasikan secara biasa-biasa saja. Namun ada beberapa hal lainnya yang merupakan makna subjektif. Hal ini disebut dengan tanda (2010:135)**

Film merupakan salah satu media komunikasi yang berusaha menyampaikan pesan lewat perpaduan apik antara audio, visual bergerak dan juga suara music yang dihadirkan lewat komposisi teknik kamera dan sejumlah teknologi yang membuatnya menjadi gambar bergerak. Perpaduan tersebut membuat semua unsur itu menjadi hal yang tidak bisa dipisahkan dalam film. Dalam usaha penyampaian pesannya, setiap unsur tersebut memiliki keterkaitan yang akan mempengaruhi makna dalam setiap adegan.

**Semiotika Ferdinand de Saussure** yang dikutip **Sobur** dalam bukunya **Semiotika Komunikasi** menjelaskan:

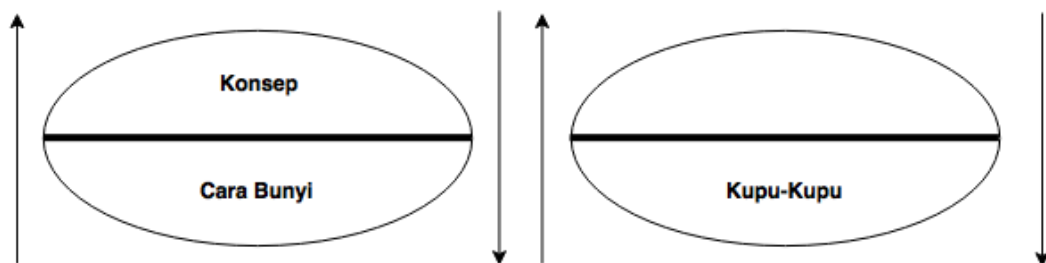
**Dengan ini, de Saussure berusaha melihat tanda sebagai sebuah kesatuan antara dua entitas mental yang terdiri atas signifiant (signifier atau penanda), yaitu *image***



***acoustique* atau citra bunyi, dan signife (signified atau petanda), yang disebutnya sebagai konsep (1973:146)**

Misalnya citra bunyi kupu-kupu merupakan penanda yang pertandanya adalah ‘konsep tentang kupu-kupu’. Asosiasi antara citra bunyi dan konsep dapat dilihat dalam gambar berikut:

**Gambar 1.1 Contoh konsep tanda de Saussure**



**Sumber: (De Saussure 1973:147)**

Saussure membedakan tiga istilah dalam Bahasa perancis: *Langange*, *langue* (system bahasa) dan *parole* (kegiatan kejujuran). *Langange* mengacu kepada Bahasa pada umumnya yang terjadi atas *langue* dan *parole* (Bartens, 2001: 181-182; Alwasilah, 1998-77).

*Langue* dan *parole*. Saussure dianggap cukup penting oleh Recouer karena ialah yang letakan dasar perbedaan antara *Langue* dan *Parole* (Recouer, 1976: 2-3) objek itu tidak tergantung dari materi tanda yang membentuknya, dan disebut *langue*. Disamping itu, terdapat *parole* yang mencakup bagian Bahasa yang sepenuhnya bersifat individual (bunyi, realisasi aturan-aturan, dan kombinasi tanda-tanda yang terjadi sewaktu-waktu).

Pada teori Semiotik penanda dilihat sebagai bentuk/wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedang pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nilai yang terkandung didalam karya arsitektur. Sedangkan petanda atau biasa disebut dengan signifikasi adalah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut. Menurut Saussure, tanda terdiri dari: Bunyi-bunyian dan gambar, disebut signifier atau penanda, dan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar, disebut signified.

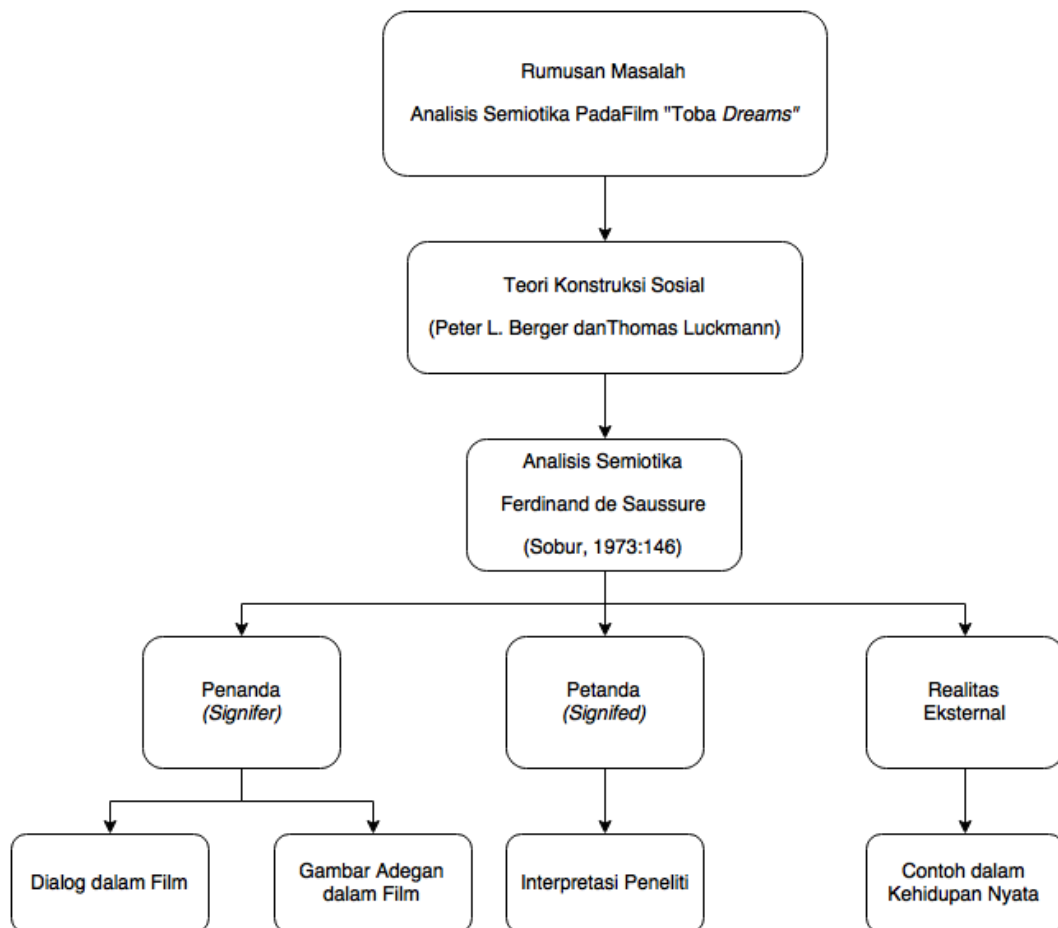
Istilah konstruksi atas realitas sosial (*sicual contruktion of reality*) menjadi terkenal sejak diperkenalkan oleh Berger dan Luckman melalui bukunya yang berjudul *The Sosial Construction Of Reality: A Treatise In Sociological Of Knowlegde* (1966). Ia menggambarkan proses social melalui tindakan dan interaksinya, dimana individu menciptakan secara terus menerus atau realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif.

Teori kontruksi sosial atas realitas sendiri berpandangan bahwa masyarakat yang memiliki kesamaan budaya akan memiliki pertukaran makna yang berlangsung secara terus menerus. Secara umum, setiap hal akan memiliki pertukaran makna yang sama bagi orang-orang yang memiliki kultur yang sama. Misalnya, tanda larangan berhenti dijalan, memiliki makna yang akan sama bagi setiap orang.

Film merupakan media massa yang untuk menikmatinya memerlukan penggabungan antara dua indra penglihatan dan indra pendengaran. Maka dari itu

film merupakan media komunikasi yang efektif dan kuat dengan penyampaian pesannya secara audiovisual. Sebagai salah satu bentuk media massa, dalam hal ini film juga harus bertanggung jawab secara sosial kepada masyarakat tentang apa yang akan disampaikan.

**Gambar 1.2 Bagan Kerangka Pemikiran**  
**Analisis Semiotika Pada Film "Toba Dreams"**



**Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2016)**