# BAB II

**KAJIAN LITERATUR DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

# 2.1. Kajian Literatur

## 2.1.1. Review Penelitian Sejenis

Untuk penyusunan penelitian ini, peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu untuk dijadikan referensi oleh peneliti saat melakukan penelitian terbaru. Dimaksudkan agar peneliti bisa mendapatkan rujukan pendukung, pembanding dan pelengkap dalam penelitian ini agar memiliki hasil yang lebih baik. Setelah peneliti melakukan tinjauan pustaka dan review penelitian terdahulu dari berbagai sumber mulai dari buku, jurnal hingga mencari di internet, ditemukan beberapa penelitian tentang analisis semiotika dalam film antara lain :

1. Skripsi milik Jaquiline Melissa Renyoet (2014) mahasiswi Universitas Hasanudin, yang berjudul “Pesan Moral dalam Film *To Kill A Mockingbird* (Analisis Semiotika pada Film *To Kill A Mockingbird)”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk pesan moral dan memahami makna pesan moral dalam film *To Kill A Mockingbird*. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui pengamatan secara menyeluruh terhadap objek penelitian yaitu film *To Kill A Mockingbird* yang berdurasi 129 menit. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan model semiotika Roland Barthes yang terdiri dari tatanan pertandaan yaitu denotasi dan konotasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *To Kill A Mockingbird* menyampaikan pesan moral yang kuat kepada penontonnya dengan perkembangan karakter dalam film. Secara moral, film ini mengikat penggambarannya akan burung *mockingbird* dengan representasi karakter untuk memberikan pesan walaupun terdapat perbedaan, orang seharusnya dapat hidup harmonis.
2. Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi dan Pembangunan) Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia milik Oktolina Simatupang (2017) yang berjudul “Analisis Semiotik Mitigasi Bencana Tsunami dalam Film Pesan Dari Samudra” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanda atau simbol yang digunakan dalam film Pesan dari Samudra tentang mitigasi bencana tsunami dengan menggunakan metode analisis semiotik berdasarkan konsep Roland Barthes. Analisis semiotik bertujuan untuk menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah tanda Barthes mengemukakan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Pesan dari Samudra mengandung pelajaran kepada masyarakat tentang mitigasi bencana tsunami. Pelajaran tersebut yaitu perihal mempelajari perilaku hewan-hewan dan tanda-tanda alam ketika akan terjadi tsunami, langkah-langkah tepat yang harus diambil ketika terjadi gempa yang berpotensi munculnya tsunami serta perlunya tersedia jalur evakuasi yang bebas dari hambatan dan memadai bagi warga untuk menuju tempat mengungsi.
3. Skripsi milik Irena Chaerunnisa (2014), Mahasiswi Universitas Pasundan Bandung yang berjudul Analisis Semiotika Film *COCO*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Penanda, Petanda, Denotasi, Konotasi, dan Mitos yang ada dalam film. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode peneltian kualitatif. Peneliti akan menjelaskan analisis semiotika menggunakan model semiotika dari Roland Barthes. Hasil penelitian yang diperoleh dari 16 *scene* dan jawaban dari 13 informan ini menggambarkan adanya arti sebenernya keluarga, impian yang harus dikejar tanpa putus asa, jangan melihat sebuah masalah dari satu sisi dan terakhir menggambarkan budaya Meksiko yaitu *Dia de los muertos* mirip dengan budaya agama Hindu.

**Tabel 2.1.**

**Review Penelitian Sejenis**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama dan Judul Penelitian** | **Teori** | **Metode** | **Hasil Penelitian** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| **1** | Jaquiline Melissa Renyoet, Ilmu Komunikasi 2014 / Universitas Hasanudin Makasar. Pesan Moral dalam Film *To Kill A Mockingbird* (Analisis Semiotika pada Film *To Kill A Mockingbird)*  (Skripsi) | Teori Konstruksi Realitas Sosial & menggunakan model analisis semiotika Roland Barthes. | Metode Deskriptif Kualitatif | Secara moral, film ini mengikat penggambarannya akan burung *mockingbird* dengan representasi karakter untuk memberikan pesan moral walaupun terdapat perbedaan, orang seharusnya dapat hidup harmonis. | Menggunakan metode dan teori yang sama. | Perbedaan terletak pada subjek, objek penelitian dan model semiotika yang digunakan. Dimana peneliti sebelumnya menggunakan film *To Kill a Mockingbird* senagai objek penelitian dan model semiotika dari Roland Barthes. |
| **2** | Oktolina Situmpang, 2017 / Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Analisis Semiotik Mitigasi Bencana Tsunami dalam Film Pesan dari Samudra. (Jurnal Nasional PIKOM) | Menggunakan model analisis semiotik Roland Barthes | Metode Deskriptif Kualitatif | Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini mengandung pelajaran kepada masyarakat tentang mitigasi bencana tsunami. Pelajaran tersebut yaitu perihal mempelajari perilaku hewan dan tanda-tanda alam ketika akan terjadi tsunami, langkah-langkah tepat yang harus diambil, serta perlunya tersedia jalur evakuasi yang bebas dari hambatan dan memadai bagi warga untuk menuju tempat mengungsi. | Menggunakan teori dan metode penelitian yang sama. | Perbedaan terletak dari teori penelitiannya. Dimana peneliti sebelumnya tidak menggunakan teori kontruksi realitas sosial sebagai teorinya. |
| **3** | Irene Chairunnisa, Ilmu Komunikasi 2014 / Universitas Pasundan Bandung. Analisis Semiotika Film Coco.  (Skripsi) | Teori Konstruksi Realitas Sosial dan menggunakan model analisis semiotika Roland Barthes | Metode Deskriptif Kualitatif | Hasil penelitian menggambarkan adanya arti sebenernya keluarga, impian yang harus dikejar tanpa putus asa, jangan melihat sebuah masalah dari satu sisi dan terakhir menggambarkan budaya Meksiko yaitu *Dia de los muertos* mirip dengan budaya agama Hindu. | Menggunakan teori dan metode penelitian yang sama. | Perbedaan terletak pada model analisis semiotika penelitian. Dimana peneliti terdahulu menggunakan model analisis semiotika Roland Barthes sedangkan peneliti saat ini menggunakan model analisis semiotika Ferdinand de Saussure. |

## 2.1.2. Kerangka Konseptual

#### 2.1.2.1. Komunikasi Massa

Definisi paling sederhana dari komunikasi massa diungkapkan oleh  
John R. Bittner (1980) bahwa Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Sedangkan Dominick (1996) mengutarakan bahwa Komunikasi massa merupakan sebuah organisasi kompleks yang dengan bantuan dari satu atau lebih mesin membuat dan  
menyebarkan pesan publik yang ditujukan pada audiens berskala besar serta  
bersifat heterogen dan tersebar.

Dari beberapa definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa  
komunikasi massa merupakan kegiatan seseorang atau suatu organisasi yang  
memproduksi serangkaian pesan dengan bantuan media massa yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat,  
anonim, dan heterogen.

Pesan yang disampaikan komunikasi massa bersifat umum.  
Komunikasi massa bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditujukan  
untuk semua orang bukan kelompok tertentu. Komunikasi massa bersifat  
anonym dan hetrogen, komunikator dalam komunikasi massa tidak  
mengenal komunikan (anonim), karena komunikasinya menggunakan media  
dan tidak tatap muka. Selain itu, komunikan komunikasi massa adalah  
hitrogen. Karena terdiri dari lapisan masyarakat yang berbeda. Yang dapat  
dikelompokkan dari berbagai faktor : usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, latar belakang budaya, agama, dan tingkat ekonomi.

Komunikasi massa bersifat satu arah artinya komunikator dan komunikan dalam komunikasi massa tidak dapat melakukan kontak langsung. Diantara kedua tidak dapat melakukan dialog, sebagaimana halnya terjadi dalam komunikasi antar personal. Dengan demikian komunikasi massa bersifat satu arah.

#### 2.1.2.2. Media Massa

**2.1.2.2.1. Definisi Media Massa**

Pusat studi mengenai massa adalah media. Media adalah organisasi yang menyebarkan informasi yang berupa produk budaya atau pesan yang mempengaruhi dan mencerminkan budaya dalam masyarakat. Media juga diartikan sebagai alat yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan, meneruskan, atau menyebarkan pesannya agar dapat sampai kepada komunikan (khalayak).

Media massa adalah “Sarana komunikasi dalam kehidupan manusia yang mempunyai kemampuan untuk mengungkapkan aspirasi antar manusia secara universal berbagai isi pesan.” (Kuswandi, 1996, h. 110)

Definisi diatas menjelaskan bahwa media massa merupakan salah satu hal penting bagi masyarakat karena mempengaruhi budaya suatu masyarakat tersebut. Dan dengan media massa, masyarakat dapat mengungkapkan kebebasan pendapatnya.

Media tersebut sangatlah banyak ragam dan bentuknya. Media massa terbagi menjadi dua, yaitu : “1) Media massa cetak : surat kabar, majalah, . 2) Media elektronik : radio, televisi, film” (Kuswandi, 1996, h. 98).

Dalam media massa terdapat tiga konsep penting, yaitu :

1. Media massa adalah suatu bentuk usaha yang berpusat pada keuntungan.
2. Perkembangan dan perubahan dalam pengiriman dan pengonsumsian media massa, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi.
3. Media massa senantiasa mencerminkan sekaligus mempengaruhi kehidupan masyarakat, dunia politik, dan budaya. (Biagi, 2010, h.10)

Dari seluruh penjelasan di atas, dapat disimpullkan bahwa media massa merupakan saluran komunikasi massa guna menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak banyak secara luas. Media massa mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya. Media massa mengumpulkan sejumlah uang untuk menyediakan informasi dan hiburan. Media massa juga merupakan bisnis yang berpusat pada keuntungan.

**2.1.2.2.2. Karakteristik Media Massa**

Media Massa juga memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :

1. Bersifat melembaga, artinya pihak yang mengelola media terdiri dari banyak orang, yakni mulai dari pengumpulan, pengelolaan sampai pada pengolahan informasi
2. Bersifat satu arah, artinya komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dan penerima. Kalaupun terjadi reaksi atau umpan balik, biasanya memerlukan waktu atau tertunda.
3. Meluas dan serempak, artinya dapet mengatasi rintangan waktu dan jarak, karena ia memiliki kecepatan. Bergerak luas secara stimulan, dimana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang pada saat yang sama.
4. Memakai perlatan teknis atau mekanis, seperti audio, televisi, surat kabar, dan semacamnya.
5. Bersifat terbuka, artinya pesannya dapet diterima oleh siapa saja dan dimana saja tanpa mengenal usia, jenis kelamin, dan suku bangsa. (Cangara, 2004, h. 126)

Dari penjelasan diatas dikatakan bahwa karakteristik media massa dapat dikatakan sebagai suatu alat untuk menyebarkan informasi kepada komunikan yang luas, berjumlah banyak dan bersifat heterogen. Media massa adalah alat yang sangat efektif dalam melakukan komunikasi massa karena dapat mengubah sikap, pendapat dan perilaku komunikannya. Keuntungan komunikasi dengan menggunkan media massa adalah bahwa media massa menimbulkan keserempakan yaitu suatu pesan dapat diterima oleh komunikan yang berjumlah relatif banyak.

**2.1.2.2.3. Fungsi Media Massa**

Dalam arti penting media massa, Dennis McQuail (1987) memberikan beberapa asumsi pokok tentang peran atau fungsi media di tengah kehidupan masyarakat saat ini, antara lain :

1. Media merupakan sebuah industri. Media terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan menciptakan lapangan kerja, barang, dan jasa. Di sisi lain, industri media tersebut diatur oleh masyarakat.
2. Media berperan sebagai sumber kekuatan yaitu alat kontrol manajeman dan inovasi dalam masyarakat. Komunikator menjadikan media sebagai pengganti kekuatan, tameng, atau sumber daya lainnya, dalam kehidupan nyata.
3. Media menjadi wadah informasi yang menampilkan peristiwa-peristiwa kehidupan masyarakat, baik dari dalam negeri maupun internasional.
4. Media berperan sebagai wahana pengambangan budaya. Melalui media seseorang dapat mengembangkan pengetahuannya akan budaya lama, maupun memperoleh pemahaman tentang budaya baru. Misalnya gaya hidup dan tren masa kini yang semuanya didapat dari informasi di media.
5. Media menyuguhkan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dikombinasikan dengan berita dan tayangan hiburan. Media telah menjadi sumber dominan bagi individu dan kelompok masyarakat. (Nurudin, 2013, h. 34)

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa fungsi dari media massa sendiri dapatsebagai media informasi, mendidik, menghibur, serta mempengaruhi khalayak dalam berbagai kehidupan sehari-hari masyarakat.

#### 2.1.2.3. Jurnalistik

**2.1.2.3.1. Definisi Jurnalistik**

Istilah Jurnalistik berasal dari kata Perancis “*du jour*”, bahasa Belanda “*Journalistiek*” atau bahasa inggris “*Journalism*”, yang bersumber pada perkataan “*Journal*” sebagai terjemahan lagi bahasa Latin “*Djurnal*” yang berarti catatan atau laporan harian. Hal itu berarti jurnalistik adalah catatan atau laporan harian yang disajikan untuk khalayak atau massa. Secara sederhana jurnalistik diartikan sebagai kegiatan yang berhubungan dengan pencatatan atau pelaporan setiap hari. Dengan demikian, jurnalistik bukanlah pers, bukan pula media massa. Jurnalistik adalah kegiatan yang memungkinkan pers atau media massa bekerja dan diakui eksistensinya dengan baik.

Secara sederhana,Jurnalstik dapat didefinisikan sebagai teknik mengelola berita mulai dari mendapatkan bahkan sampai kepada menyebarluaskan kepada khalayak (Effendy, 2003). Hal itu dapat diartikan suatu peristiwa yang mempunyai fakta dan kemudian dikemas menjadi sebuah laporan yang dapat diinformasikan kepada khalayak.

Saat ini, jurnalistik dapat diartikan sebagai ilmu, proses dan karya, seperti sebagai berikut :

“Ilmu jurnalistik adalah salah satu ilmu terapan (*applied science*) dari Ilmu Komunikasi, yang mempelajari keterampilan seseorang dalam mencari, mengumpulkan, menyeleksi, dan mengolah informasi yang mengundang nilai berita menjadi karya jurnalistik, serta menyajikan kepada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak maupun elektronik.” (Wahyudi, 1996, h. 1)

Pencarian, penyeleksian dan pengolahan informasi yang mengandung nilai berita dan unsur berita dapat dibuat menjadi karya jurnalistik, dan media yang digunakan pun sangat beragam, baik menggunakan media massa cetak, maupun media massa elektronik dan internet mengolah suatu fakta menjadi berita memerlukan keahlian, kejelian dan keterampilan tersendiri, yaitu keterampilan jurnalistik.

“Jurnalistik dapat dipahami sebagai proses kegiatan meliput, membuat dan menyebarluaskan peristiwa yang bernilai berita (*news*) dan pandangan (*views*) kepada khalayak melalui saluran media massa baik cetak maupun elektronik. Sedangkan pelakunya disebut jurnalis atau wartawan.” (Romli, 2001, h. 70)

Proses jurnalistik adalah setiap kegiatan mencari, mengumpulkan, menyeleksi dan mengolah informasi yang mengandung nilai berita, serta menyajikan pada khalayak melalui media massa periodik, baik cetak maupun elektronik.

**2.1.2.3.2.** **Bentuk Jurnalistik**

Di lihat dari segi bentuk dan pengolahannya, jurnalistik dibagi dalam tiga bagian, yaitu :

1. Jurnalistik Media Cetak

Jurnalistik media cetak meliputi, jurnalistik surat kabar harian, jurnalistik surat kabar mingguan, jurnalistik tabloid mingguan dan jurnal majalah.

1. Jurnalistik Auditif

Jurnalistik auditif yaitu jurnalistik radio siaran.

1. Jurnalistik Media Elektronik Audiovisual

Jurnalistik media elektronik audiovisual adalah jurnalistik televisi siaran dan jurnalistik media *online* (internet) (Sumadiria, 2006, h. 4 - 6)

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa Jurnalistik merupakan suatu proses aktivitas, sedangkan media massa adalah objek dari proses aktvitas tersebut dan pers sebagai wadah yang menampun aktivitas jurnalistik tersebut.

#### 2.1.2.4. Film sebagai Media Massa

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang dapat menyampaikan informasi, hiburan, dan juga digunakan sebagai sarana pemdidikan secara bersamaan kepada khalayak. “Film juga banyak digunakan sebagai alat bantu untuk memberikan suatu penjelasan, baik itu dari gambar maupun suaranya, ataupun dalam segi alur ceritanya.” (Effendy, 2003, h.209)

Kemunculannya sebagai media massa ini menjadikan film sebagai media komunikasi yang sangat auditif dalam menyampaikan pesan informasi. Film sebagai alat komunikasi massa mempunyai pertumbuhan yang sangat pesat dibandingkan dengan media massa sebelumnya, seperti Surat kabar, karena film tidak berkembang melalui masa unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintangi kemajuan surat kabar pada masa perkembangannya.

Kekuatan dan kemampuan film yang memiliki sifat terbuka dan dapat menjangkau banyak segmen sosial membuat para ahli sepakat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi penonton. Sejak itu, munculah berbagai macam penelitian yang melihat dampak film terhadap masyarakat. Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan yang di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang muncul terhadap perspektif ini didasrakan pada argumen bahwa film adalah sebuah cerminan diri masyarakat dimana film itu dibuat. (Irawanto, 1999)

#### 2.1.2.5. Film

**2.1.2.5.1. Definisi Film**

Definisi film menurut Agee dikutip Ardianto (2007) bahwa Film adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Pengertian lebih lengkap dan mendalam tercantum dalam pasal 1 ayat (1) UU nomor 8 tahun 1992 tentang perfilman dimana disebutkan bahwa film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk segala jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektonika, atau proses lainnya, dengan ada atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukan dalam sistem mekanik, elektronik dan/atau lainnya.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa film merupakan serangkaian gambar yang diambil dari obyek bergerak yang kemudian menghasilkan serangkaian peristiwa secara berkelanjutan. Selain itu juga film berfungsi sebagai media hiburan dan pendidikan. Tema cerita dalam film biasa berawal dari fenomena sosial yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat. Maka dari itu film merupakan karya cipta manusia yang berkaitan erat dengan berbagai aspek kehidupan.

**2.1.2.5.2. Jenis-jenis Film**

Dalam perkembangannya, baik karena kemajuan teknik-teknik yang  
semakin canggih maupun tuntutan massa penonton, pembuat film semakin  
bervariasi. Menurut Yoyo Mudjiono (2011) untuk sekedar memperlihatkan variasi film yang diproduksi, maka jenis-jenis film dapat digolongkan sebagai berikut :

1. *Teatrical Film* (Film teaterikal)

Film teaterikal atau disebut juga film cerita, merupakan ungkapan  
cerita yang dimainkan oleh manusia dengan unsur dramatis dan memiliki  
unsur yang kuat terhadap emosi penonton. Pada dasarnya, film dengan  
unsur dramatis bertolak dari eksplorasi konflik dalam suatu kisah. Misalnya  
konflik manusia dengan dirinya sendiri, manusia dengan sesama manusia, manusia dengan lingkungan sosialnya ataupun yang pada intinya menunjukkan pertentangan lewat plot kejadian-kejadian yang disampaikan secara visual. Cerita dengan unsur dramatis ini dijabarkan dengan berbagai tema. Lewat tema inilah film teaterikal digolongkan beberapa jenis yakni :

1. Film Aksi (*Action film*), film ini bercirikan penonjolan filmnya  
   dalam masalah fisik dalam konflik. Dapat dilihat dalam film yang  
   mengeksploitasi peperangan atau pertarungan fisik, semacam film perang,  
   silat, koboi, kepolisian, gengster dan semacamnya.
2. Film Spikodrama, film ini didasarkan pada ketegangan yang dibangun dari kekacauan antara konflik-konflik kejiwaan yang mengeksploitiasi karakter manusia antara lain. Dapat dilihat dari film-film drama yang menceritakan penyimpangan mental maupun dunia takhayul, semacam film horor*.*
3. Film komedi, film yang mengutamakan situasi yang dapat menimbulkan kelucuan pada penonton. Situasi lucu ini ada yang ditimbulkan oleh peristiwa fisik sehingga menjadi komedi. Selain itu, adapula kelucuan yang timbul harus ditafsirkan dari diri sendiri.
4. Film musikal, jenis film ini tumbuh bersamaan dengan dikenalnya teknik suara dalam film. Tetapi harus dibedakan antara film-film yang didalamnya terkandung musik dan nyanyian. Tidak setiap film dengan musik dapat digolongkan sebagai film musikal. Yang dimaksud disini adalah film yang dicirikan oleh musik yang menjadi bagian internal cerita, bukan sekedar selingan.
5. *Non-teatrical Film* (Film Non-teaterikal)

Secara sederhana, film jenis ini merupakan film yang diproduksi dengan memanfaatkan realitas asli, dan tidak bersifat fiktif. Selain itu juga tidak dimaksudkan sebagai alat hiburan. Film-film jenis ini lebih cenderung untuk menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan informasi (penerangan) maupun pendidikan. Film non-teaterikal dibagi dalam :

1. Film dokumenter, adalah istilah yang dipakai secara luas  
   untuk memberi nama film yang sifatnya non-teaterikal. Bila dilihat dari  
   subyek materinya, film dokumenter berkaitan dengan aspek faktual dari  
   kehidupan manusia, hewan dan makhluk hidup lainnya yang tidak dicampuri oleh unsur fiksi. Dalam konsepnya, ide dalam jenis film ini dianggap dapat menimbulkan perubahan sosial. Tujuannya adalah untuk menyadarkan penonton akan berbagai aspek kenyataan hidup. Dengan kata  
   lain, membangkitkan perasaan khalayak atas suatu masalah, untuk memberikan akal dalam bertindak. Dalam temanya berkaitan dengan apa yang terjadi, berupa pernyataan dan kenyataan dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Film pendidikan, film pendidikan dibuat bukan untuk massa,  
   tetapi untuk sekelompok penonton yang dapat diidentifikasikan secara fisik.  
   Jenis film ini adalah bahan untuk para siswa yang sudah tentu akan diikuti. Sehingga film pendidikan menjadi pelajaran ataupun instruksi belajar yang direkam dalam wujud visual. Isi yang disampaikan sesuai dengan kelompok penontonnya dan dipertunjukkan di depan kelas. Setiap film ini tetap memerlukan adanya guru atau instruktur yang membimbing siswa.
3. Film animasi, animasi kartun dibuat dengan gambaran setiap frame satu persatu untuk kemudian dipotret. Setiap gambar frame merupakan gambar dengan posisi yang berbeda yang kalau di-seri-kan akan menghasilkan kesan gerak. Pioner dalam bidang ini adalah Emile Cohl (1905), yang semula memfilmkan boneka kemudian membuat gambar kartun di Prancis. Sedangkan di Amerika Serikat, Winsor McCay mempelopori film animasi. Lalu Walt Disney menyempurnakan teknik dengan memproduksi seni animasi tikus-tikus dan kemudian membuat film cerita yang panjang seperti “Snow White and Seven Dwarfs”. (Sumarno, 1996, h.16-17)

Dengan menggunakan gambar, pembuat film dapat menciptakan gerak dan bentuk-bentuk yang tak terdapat dalam realitas. Apa saja yang dapat dipikirkan, dapat difilmkan melalui gambar. Dengan potensinya, film animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga untuk illustrasi dalam film pendidikan. Misalnya dengan gambar grafis yang bersifat dinamis ataupun kerja mesin ataupun skema yang hidup.

Film kemudian diklasifikasikan sebagai berikut :

* “G” (General) : Film untuk semua umur.
* “PG” (Parental Guidance) : Film yang dianjurkan didampingi orang tua.
* “PG-13” : Film dibawah 13 tahun dan didampingi orang tua.
* “R” (Restriced) : Film dibawah 17 tahun dan didampingi orang dewasa.
* ”X” : Film untuk 17 th keatas.

**2.1.2.5.3. Unsur-Unsur Film**

Unsur-Unsur pembentuk 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, berhungan dengan aspek cerita atau tema film, terdiri dari : 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 merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film.

Unsur sinematik terdiri dari empat elemen pokok, yakni :

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

Film juga mengandung unsur-unsur dramatik. 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.” (Himawan Pratista, Memahami Film, h. 1-2)

#### 2.1.2.6. Film Animasi

Film animasi, atau biasa disingkat animasi, adalah [film](https://id.wikipedia.org/wiki/Film) yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi [gambar](https://id.wikipedia.org/wiki/Gambar) yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan [komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer) dan [grafika komputer](https://id.wikipedia.org/wiki/Grafika_komputer), pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi [3 dimensi](https://id.wikipedia.org/wiki/3_dimensi) daripada film animasi [2 dimensi](https://id.wikipedia.org/wiki/2_dimensi).

#### Jenis film animasi menurut bentuk karakter yang dibuatnya:

1. ***Stop Motion Animation/Claymation***

Dikenal juga dengan *claymation*, teknik dalam membuat animasi ini ditemukan oleh Blakton pada sekitar tahun 1906. Memakai *clay* (tanah liat) sebagai objeknya. Teknik animasi *clay* sering digunakan untuk mendapatkan suatu visual efek untuk film-film di tahun 1950-1960 an.

1. **Animasi 2 Dimensi/2D**

Animasi jenis ini juga terkenal dengan sebutan kartun. Kartun bisa didefinisikan sebagai gambar yang lucu. Dapat dilihat dalam kartun Tom & Jerry, banyak sekali gambar-gambar yang lucu yang ditunjukkan dan seringkali untuk menghibur.

1. **Animasi 3 Dimensi/3D**

Semakin berkembangnya teknologi utamanya teknologi komputer maka muncul animasi 3 Dimensi. Animasi 3D ini adalah hasil pengembangan dari animasi 2D. Di animasi 3D objek akan seperti semakin hidup dan juga seperti nyata. Banyak contoh film dengan menggunakan teknik animasi 3D dan CGI (*Computer Generated Imagery).*

1. **Animasi Jepang**

Animasi jepang disebut juga dengan Anime. Pada saat ini film anime banyak di senangi utamanya oleh para remaja, banyak sekali contoh film anime seperti Naruto, Dragon Ball dan lain sebagainya. (Seputar Pengetahuan, 2017)

#### 2.1.2.6.2. Unsur-unsur Intrinsik Film Animasi

Hafiz Ahmad (2004) berpendapat bahwa film animasi adalah drama yang fungsi aktornya diambil alih oleh gambar kartun dibantu oleh dubber pengisi suara. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur intrinsik dalam film animasi sama seperti dalam drama.

Herman J. Waluyo (2002) mengungkapkan unsur-unsur dalam drama sebagai berikut :

1. Plot, yaitu jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir yang merupakan jalinan konflik.
2. Penokohan dan perwatakan, yaitu daftar tokoh-tokoh dalam drama tersebut beserta penjelasan nama, umur, jenis kelamin, tipe fisik, jabatan, dan keadaan jiwanya.
3. Dialog, yaitu percakapan antara tokoh-tokoh dalam drama tersebut. Ragam bahasa yang digunakan adalah bahasa lisan yang komunikatif. Pemilihan diksi dalam drama harus sesuai dengan dramatic-action dalam plot.
4. Setting, yaitu latar dalam sebuah cerita. Setting dibedakan menjadi tiga yaitu setting tempat, waktu, dan ruang. Ketiganya tidak dapat berdiri sendiri dan menjadi satu kesatuan utuh.
5. Tema atau nada dasar cerita, yaitu gagasan pokok yang terkandung di dalam drama. Tema berhubungan dengan arti meaning. Tema bersifat lugas, objektif, dan khusus.
6. Amanat, yaitu pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui drama- nya. Amanat berhubungan dengan makna significars dari drama tersebut. Amanat bersifat kias, subjektif, dan umum. Setiap penikmat drama dapat menafsirkan amanat bagi dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur intrinsik dalam sebuah film animasi adalah plot alur, penokohan dan perwatakan, dialog, setting, tema, serta amanat.

#### 2.1.2.7. Semiotika

Semiotik adalah ilmu tentang tanda-tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya. Menurut Preminger (2001), ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial atau masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.

Ide dasar semiotika ini berawal dari pesan kode. Penyampaian pesan tersebut satu-satunya disampaikan dengan kode. Menurut Umberto Eco dan Head yang dikutip Sobur (2003) bahwa Semiotika dibagi atas dua kajian, yaitu semiotika komunikasi dan semiotika tanda.

Semiotika komunikasi memfokuskan pada teori tentang produksi tanda yang satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode, pesan, channel, komunikasi dan efek (hal yang dibicarakan) serta memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam konsep tertentu.

Berbeda dengan semiotika komunikasi, semiotika tanda tidak mempersoalkan adanya tujuan berkomunikasi. Yang diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan daripada proses komunikasinya.

Sebuah tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna adalah hubungan antara suatu objek atau ide dalam suatu tanda. Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda tersusun. Dasar-dasar semiotika diletakkan oleh dua tokoh berbeda, yaitu Charles Sanders Pierce dan Ferdinand de Saussure.

Ferdinand De Saussure beranggapan bahwa tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik (*any sound-image*) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Sedangkan bagi Peirce, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda.

Dalam film *Bilal : A New Breed of Hero* terdapat beberapa aspek dari unsur-unsur pembuatan film yang mempermudah peneliti dalam analisis semiotika ini. Dalam aspek-aspek ini terdapat bagian-bagian kecil yang lebih mudah diamati secara detail. Aspek seperti karakter, gambar, suara, sudut pandang kamera, dan pencahayaan. Dari aspek-aspek ini akan mengandung muatan pesan moral, simbol-simbol, baik yang tersurat maupun yang tersirat yang dapat diamati dan menjadi acuan peneliti dalam melakukan interpretasi semiotika.

#### 2.1.2.8. Semiotika dalam Film

Barthes menanggap kehidupan sosial sendiri merupakan suatu  
bentuk dari signifikasi. Dengan kata lain, kehidupan sosial, apapun bentuknya,  
merupakan suatu sistem tanda tersendiri pula. Kehidupan sosial seringkali  
digambarkan dalam tayangan film. Dengan demikian simbol yang tersirat dalam  
film dapat ditransfer oleh penonton ke dalam kehidupannya. Hal-hal yang memiliki arti simbolis tak terhitung jumlahnya. Dalam kebanyakan film, setting memiliki arti simbolik yang penting sekali, karena tokoh-tokoh sering dipergunakan secara simbolik. Dalam setiap bentuk cerita, sebuah simbol adalah sesuatu yang kongkret (sebuah obyek khusus, citra, pribadi, bunyi, kejadian atau tempat) yang mewakili atau melambangkan suatu kompleks, ide, sikap-sikap, atau rasa sehingga memperoleh arti yang lebih besar dari yang tersimpan dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu sebuah simbol adalah suatu macam satuan komunikasi yang memiliki beban yang khusus sifatnya.

Pada awalnya film adalah hiburan bagi kelas bawah, dengan cepat film  
mampu menembus batas-batas kelas dan menjangkau kelas lebih luas.  
Kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, kemudian menyadarkan  
para ahli komunikasi terutama, bahwa film memiliki potensi untuk  
mempengaruhi khalayaknya. Karena itu, mulailah merebak studi yang ingin mengetahui dampak film terhadap masyarakat. Hal ini terlihat dari sejumlah  
penelitian tentang film yang mengambil berbagai topik seperti ; pengaruh film  
terhadap anak, film dan agresivitas, film dan politik, pengaruh film terhadap kepercayaan, dan lain sebagainya. Karena film merupakan sarana penyampaian pesan yang dapat diterima dengan cepat, disamping itu isi film pada umumya tidak berbeda jauh dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam pesan yang ingin disampaikan oleh penulis cerita, tersimpan makna-makna tersembunyi yang dapat diambil sehingga bermanfaat bagi penontonnyanya. Karena secara tidak langsung setiap kegiatan yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-harinya menyimpan sebuah makna. Dalam kajian ilmu pengetahuan komunikasi, makna memiliki rantai tersendiri yang dilambangkan melalui tanda. Sedangkan ilmu yang mengkaji tentang tanda itu sendiri adalah semiotika.

Secara umum film dibangun dengan banyak tanda, didalam tanda-tanda  
itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam  
upaya mencapai efek yang diharapkan. Sistem semiotika yang lebih penting lagi  
dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang  
menggunakan sesuatu.

Beberapa elemen visual yang akan digunakan dalam penelitian ini : actor atau model, setting, property, frame size, color saturation dan video editing. Berikut akan dijelaskan pengertian dari setiap elemen :

1. Aktor atau model

Aktor atau model merupakan seseorang yang menyampaikan pesan di dalam sebuah iklan. Hal tersebut memperesentasikan individu atau kelompok yang menjadi bagian dlam menyampaikan pesan yang terkandung dalam film tersebut. Terdapat dua elemen yang dapat di analisis dari actor dalam sebuah film, yaitu pakaian dan penampilan fisik. Berikut akan dijelaskan dalam tabel :

Tabel 2.2. Makna Konotasi dari Pakaian

(Barnard, 2006)

|  |  |
| --- | --- |
| **Pakaian** | **Makna** |
| Kerah jas berwarna putih | Kelas menengah ke atas atau jabatan tinggi |
| Kerah jas berwarna biru | Jabatan rendah atau karyawan |
| Kerah terbuka | Informal dan santai |
| Jas rapi | Kaum urband dan gentleman |
| Kacamata | Pintar dan intelektual |
| Dasi | Modern dan professional |

Tabel 2.3 Makna Konotasi dari Penampilan Fisik

(Bernard, 2006)

|  |  |
| --- | --- |
| **Penampilan Fisik** | **Makna** |
| Rambut pendek | Konservatif |
| Kumis | Tua |
| Mata kecil | Serius |
| Kepala botak | Tua dan jenius |
| Kulit Putih atau cerah | Cantik dan Sehat |
| Senyum | Bahagia |

1. Setting

Setting merupakan represantasi dari konteks film. Merupakan sebuah background pada sebuah film. Contohnya setting dari film *Bilal : A New Breed of Hero* adalah kota Makkah, Madinah dan padang pasir.

1. Properti

Properti menjadi salah satu bagian terpenting dalam sebuah film. Hal tersebut dapat menjadi simbol yang bernilai dalam menyampaikan pesan dari sebuah film. Contohnya properti dari film *Bilal : A New Breed of Hero* adalah berhala, baju zirah, kuda dan lainnya.

1. Frame size, camera angle dan color saturation

Frame size, camera angle dan color saturation dapat membantu meyampaikan pesan dalam sebuah film (Selby & Cowdery, 1995). Itu berarti, elemen tersebut dapat merepresentasikan sebuah pesan. Berikut pengetian dari frame size, camera angle dan color saturation :

Tabel 2.4. Teknik Video Shooting and Editing

|  |  |
| --- | --- |
| **Signifier (Penanda)** | **Signified (Petanda)** |
| **Frame Size** | |
| Medium Shot | Hubungan personal dengan subyek |
| Close Up | Keintiman |
| Long Shot | Konteks, jarak publik |
| Extreme Long Shot | Hubungan Sosial |
| **Camera Angle** | |
| Low | Menjadi dominasi, kelemahan, tidak punya kekuatan |
| Eye Level | Kesetaraan |
| High | Dominasi, kekuatan, kewenangan |
| **Color Saturatuion** | |
| Warm (kuning, orange, merah, abu-abu | Optimis, harapan |
| Cool (hijau dan biru) | Pesimis |
| Hitam dan Putih | Realitas, actual dan faktual |

(Selby & Cowdery, 1995)

1. Video Editing

Makna konotatif dari video editing menurut Selby & Cowdery (19995) adalah sebagai berikut :

Tabel 2.5. Video Editing

|  |  |
| --- | --- |
| **Signified (Penanda)** | **Signified (Petanda)** |
| Pan Down | Kuat |
| Pan Up | Lemah |
| Dolly In | Observatif dan focus |
| Fade In | Memulai atau membuka |
| Fade Out | Mengakhiri atau menutup |
| Cut | Bersambung |
| Wipe | Memverifikasi dan menyimpulkan |

Dalam elemen visual, warna sangat membantu dalam makna konotatif dari elemen visual itu sendiri. Berikut warna dan makna konotatif :

Tabel 2.6. Makna Konotasi Warna

(Wilfred, 1962)

|  |  |
| --- | --- |
| **Warna (Penanda)** | **Signified (Petanda)** |
| Merah | Agresif, Aktif, Kuat, Panas, Seksi, Setan, Revolusi, Passion, Marah, Bahaya |
| Merah Tua | Friendly and aristocrat |
| Merah muda | Feminin, Cinta, Romantis, Simpati |
| Biru Tua | Kebijaksanaan, Setia, Intensitas, Kekuatan, Konstruktif, Ketulusan, Kooperatif, dan Integratif |
| Biru Muda | Damai, Tenang, Muda, Sportif, Depresi, Introvert, Kelezatan dan Firm |
| Kuning | Toleransi, Cahaya, Cepat, Inspirasi, Kebahagiaan, Harapan, Emas, Cheeriness, Cowardice, Illness dan Decelt |
| Hijau | Natural, Afeksi, Empati, Muda, Damai, Iri, Poison, Segar, Kejahatan |
| Orange | Energetic, Kebahagiaan, Bersahabat, Aktif, Kreatif, Hangat dan Bersinar |
| Ungu | Royalti, Feminim, Ekspresif, Muda, Sensitif, Harapan, Spiritual, Obsesi, dan Kekayaan |
| Hitam | Formal, Kegelepan, Magic, Misteri, Kesedihan, Artis dan Elegan. |
| Putih | Pureness, Naïve, Damai dan Goodness |
| Abu-abu | Independen, Stabil, Serius dan Kritikal |
| Cokelat | Fertility, Tua, Wealthy, Melanklonis dan Depresi. |

#### 2.1.2.9. Pesan Moral

Pesan moral adalah pesan yang mengandung pengetahuan akan budi pekerti manusia yang berakal. Pesan moral juga berisi ajaran yang baik dan buruk, perbuatan dan kelakuan setiap khalayak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989), moral diartikan sebagai akhlak, budi pekerti, atau susila. Widjaja (1985) menyatakan bahwa moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan (akhlak). Sehingga moral adalah hal mutlak atau suatu perilaku yang harus dimiliki oleh manusia. Perilaku individu harus memiliki batasan dan aturan yang mengikat, sehingga tidak keluar dari batasan norma dan nilai masyarakat. Tindakan individu harus berada pada wilayah yang wajar di masyarakat. Maka, moral dapat diartikan sebagai perilaku yang dimiliki oleh individu dan sesuai dengan nilai, norma, dan hukum masyarakat. Individu yang sesuai dengan aturan memiliki moral yang bagus dan tidak menyimpang. Perilaku yang menyimpang disebabkan keluarnya dari batasan aturan yang ada.

Pesan Moral saat ini bisa disampaikan melalui media apapun, salah satunya film. Para pekerja film biasanya menyelipkan pesan-pesan moral dalam film untuk mendidik penonton, atau bahkan agar penonton dapat mempelajari pelajaran-pelajaran moral yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Film yang baik memiliki kemampuan untuk mempengaruhi secara visual dan emosional penonton. Berbagai pesan-pesan yang mengandung nilai-nilai moral seperti kejujuran, rasa hormat, tanggung-jawab, keadilan, dan empati ditunjukkan dalam film seperti tanggung-jawab moral yaitu menghargai orang lain dan memperlakukan orang lain dengan baik dan hormat walaupun terdapat perbedaan sosio-ekonomi, status sosial, ras, agama dan lain-lain. Lalu penerapan sikap adil terhadap siapa saja tanpa memandang bulu, dan selalu berusaha mengatakan kejujuran walaupun dalam dalam keadaan yang tidak mendukung dan orang-orang tidak menyukai hal ini. Film membantu mendemonstrasikan moralitas dengan baik karena kemampuan audio dan visualnya. Potensi dari kesadaran manusia akan yang benar dan yang salah bersifat abadi dan film membantu membuktikannya.

## 2.1.3. Kerangka Teori

Kerangka teori berisi uraian tentang telaahan teori dan hasil penelitian terdahulu yang terkait. Telaahan ini bisa dalam arti membandingkan, mengkontraskan atau meletakan kedudukan masing-masing dalam masalah yang sedang diteliti, dan pada akhirnya menyatakan posisi atau pendirian peneliti disertai dengan alasan-alasannya.

Dalam sebuah tulisan ilmiah, kerangka teori adalah hal yang sangat penting, karena dalam kerangka teori tersebut akan dimuat teori-teori yang relevan dalam menjelaskan masalah yang sedang diteliti. Kemudian kerangka teori ini digunakan sebagai landasan teori atau dasar pemikiran dalam penelitian yang dilakukan.

**2.1.3.1. Teori Konstruksi Realitas Sosial**

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah film *Bilal : A New Breed of Hero* dan untuk memahami makna realitas eksternal dalam film tersebut, peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial. Teori ini menjelaskan tentang masyarakat atau kelompok sosial dimana kita termasuk di dalamnya, memiliki pandangan hidup tentang dunia. Artinya, melalui interaksi dengan orang lain, manusia mengkonstruksikan realitas, yaitu mempelajari cara-cara untuk menafsirkan pengalaman hidup manusia yang lainnya sehingga pada gilirannya melandasi tindakan kita.

Definisi lainnya juga, Konstruksi Sosial Atas Realitas adalah usaha manusia untuk menjelaskan realitas luar yang diterimanya melalui simbol-simbol yang dimilikinya. Hamad (2004) menjelaskan bahwa Proses konstruksi realitas pada prinsipnya adalah setiap upaya “menceritakan” (konseptualisasi) sebuah peristiwa, keadaaan,atau benda.

Dari kutipannya ini, Hamad menekankan bahwa setiap upaya dalam menceritakan sesuatu peristiwa, keadaan atau benda itu adalah bagian dari proses konstruksi realitas, dan sebagai bagian dari prinsip.

Teori Konstruksi Reaitas Sosial ini dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman. Berger dan Luckman berpendapat bahwa institusi khalayak tercipta dan dipertahankan atau diubah melalui tindakan dan interaksi manusia, walaupun khalayak dan institusi sosial terlihat nyata secara obyektif, namun pada kenyataannya semua dibentuk dalam definisi subjektif melalui proses interaksi. Objektivitas dapat terjadi melalui penegasan berulang-ulang yang diberikan oleh orang lain, yang memiliki definisi subjektif yang sama. Pada tingkat generalitas yang paling tinggi, manusia menciptakan dunia dalam makna simbolis yang universal, yaitu pandangan hidup menyeluruh yang memberi legitimasi dan mengatur bentuk-bentuk sosial, serta memberi makna pada berbagai bidang kehidupannya.

Menurut Berger & Luckman, terdapat 3 (tiga) bentuk realitas sosial, antara lain :

1. Realitas Sosial Objektif : Merupakan suatu kompleksitas definisi realitas (termasuk ideologi dan keyakinan) gejala-gejala sosial, seperti tindakan dan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sering dihadapi oleh individu sebagai fakta.
2. Realitas Sosial Simbolik : Merupakan ekspresi bentuk-bentuk simbolik dari realitas objektif, yang umumnya diketahui oleh khalayak dalam bentuk karya seni, fiksi serta berita-berita di media.
3. Realitas Sosial Subjektif : Realitas sosial pada individu, yang berasal dari realitas sosial objektif dan realitas sosial simbolik, merupakan konstruksi definisi realitas yang dimiliki individu dan dikonstruksi melalui proses internalisasi. Realitas subjektif yang dimiliki masing-masing individu merupakan basis untuk melibatkan diri dalam proses eksternalisasi atau proses interaksi sosial dengan individu lain dalam sebuah struktur sosial.

Setiap peristiwa merupakan realitas sosial objektif dan merupakan fakta yang benar-benar terjadi. Realitas sosial objektif ini diterima dan diinterpretasikan sebagai realitas sosial subjektif dalam diri pekerja media dan individu yang menyaksikan peristiwa tersebut. Pekerja media mengkonstruksi realitas subjektif yang sesuai dengan seleksi dan preferensi individu menjadi realitas objektif yang ditampilkan melalui media dengan menggunakan simbol-simbol. Tampilan realitas di media inilah yang disebut realitas sosial simbolik dan diterima pemirsa sebagai realitas sosial objektif karena media dianggap merefleksikan realitas sebagaimana adanya.

Kaitan antara Judul yang peneliti ambil yaitu “Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film *Bilal :* *A New Breed of Hero”* dengan teori konstruksi realitas sosial ini adalah umumnya film merupakan bidang kajian yang sangat relevan untuk dianalisis semiotika, karena film dibangun dengan berbagai tanda. Tanda-tanda itu termasuk ke berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Film biasanya mempunyai tanda seperti yang dikemukakan Saussure yaitu penanda (*signifier)* dan petanda (*signified*). Biasanya penonton hanya mengetahui penanda yang terlihat saja, tapi ketika film tersebut dianalisis, banyak sekali pesan moral dalam film untuk diterapkan kedalam kehidupan keseharian (realitas eksternal), yang dimana peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial untuk membantu mengolah makna yang terdapat dalam film *Bilal : A New Breed of Hero* ini.

**2.1.3.1. Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure**

Analisis semiotik bertujuan untuk menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah tanda (teks, iklan, berita, film). Sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada pengguna tanda tersebut. Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial di mana pengguna tanda tersebut berada (Kriyantono, 2009). Saussure mengatakan prinsip yang menjelaskan bahwa bahasa itu sendiri adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun atas dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda *(signifier)* dengan sebuah ide petanda *(signified)*. Dengan kata lain, penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Jadi penanda adalah aspek material dari bahasa : apa yang dikatakan atau didengar atau ditulis atau dibaca. Sedangkan petanda adalah gambaran mental, pikiran atau konsep, jadi petanda adalah aspek mental dari bahasa. Dari proses petanda dan penanda, maka akan menghasilkan realitas eksternal. Realitas eksternal adalah segala bentuk realitas yang terjadi pada diri dan di luar diri kita. Realitas ini adalah segala fakta yang terjadi dan berlangsung di dalam kehidupan kita. Suatu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya, suatu petanda tidak mungkin disampaikan tanpa penanda.

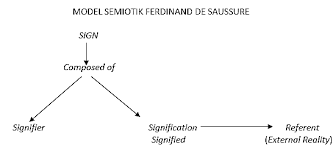
Model Semiotika yang dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure (1857-1913**) :**

Dalam model ini semiotika dibagi menjadi dua bagian (dikotomi) yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified)*. Penanda dilihat sebagai bentuk/wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedangkan petanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan nilai nilai yang terkandung didalam karya arsitektur. Eksistensi semiotika saussure adalah relasi antara penanda dan pertanda berdasarkan konvensi, biasa disebut dengan signifikasi. Semiotika signifikasi adalah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tertentu. (Kriyantono, 2009, h.267)

Model Analisis Semiotik Ferdinand Saussure Menurut Saussure, tanda terbuat atau terdiri dari :

a. Bunyi-bunyi dan gambar (sound and images), disebut “*Signifier*”.

b. Konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar (*The concepts these sounds and images*), disebut dengan “*Signified*”berasal dari kesepakatan.

**Model Semiotik Saussure**

(Gambar 2.1, Sumber: Kriyantono, 2009:268)

Tanda (*Sign*) adalah sesuatu yang berbentuk fisik (*anysound image*) yang dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal dengan “*Referent*” (Kriyantono, 2009). Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Syaratnya komunikator dan komunikan harus mempunyai bahasa atau pengetahuan yang sama terhadap sistem tanda.

## 2.1.4. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah pernyataan tentang kerangka konsep, pemecahan masalah yang telah diidentifikasi dan dirumuskan. Kerangka pemikiran dalam sebuah penelitian kualitatif sangat menentukan proses penelitian secara keseluruhan. Tentunya kerangka pemikiran memiliki esensi tentang pemaparan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti dan berdasarkan teknik pengutipan yang benar.

Pada penelitian ini, peneliti memilih film animasi yang mengangkat pesan moral untuk dijadikan objek penelitian. Setelah melakukan pengamatan secara sederhana, maka peneliti memilih film animasi *Bilal : A New Breed of Hero*. Secara umum film dibangun dengan banyak tanda. Peneliti menganalisis film ini menggunakan model analisis semiotika dari Ferdinand de Saussure yang menurutnya tanda itu tersusun dari dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Penelitian ini didukung dengan menggunakan teori konstruksi realitas sosial untuk mengetahui petanda dan penanda serta realitas eksternal yang

**Gambar 2.2.**

**Bagan Kerangka Pemikiran Film *Bilal : A New Breed of Hero***

Analisis Semiotika Pesan Moral Film *Bilal :* *A New Breed of Hero*

Teori Konstruksi Realitas Sosial (Peter L. Berger dan Thomas Luckman, 1967)

*External Reality of Meaning*

(Makna Realitas Eksternal)

Contoh dalam Kehidupan Nyata

1. Seseorang dapat hidup diantara semua budaya dan ras tanpa rasa takut dan tanpa memikirkan penghakiman moral dari perlakuan kaum mayoritas terhadap kaum minoritas
2. Perubahan dalam memperlakukan orang lain dengan hormat dan baik tanpa memikirkan perbedaan yang ada.

*Signifier* (Penanda)

Gambar adegan dan dialog dalam film *Bilal : A New Breed of Hero.*

*Signified* (Petanda)

Makna dibalik adegan/dialog dalam film *Bilal : A New Breed of Hero.*

Model Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure