

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1. Kajian Literatur**

##### **2.1.1. Review Penelitian Sejenis**

Review penelitian merupakan kumpulan-kumpulan dari penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan atau perbedaan dengan penelitian saat ini dilakukan. Review penelitian merupakan referensi yang diambil peneliti untuk melihat karya ilmiah dari peneliti terdahulu untuk membantu penelitian dengan mengutip beberapa pendapat untuk pendukung penelitian tentu saja dengan menganalisis dan menelaah terlebih dahulu penelitian sebelumnya itu untuk bisa memberikan gambaran awal untuk mengerti bagaimana melakukan penelitian dan juga Review penelitian sejenis dilakukan untuk menghindari adanya plagiarisme yang bisa terjadi karena adanya kesamaan dalam membahas suatu penelitian. sehingga review sejenis sangat membantu dalam penelitian untuk mendapatkan gambaran serta menghindari adanya kesamaan yang mungkin membuat penelitian ini diragukan.

1. Review penelitian sejenis pertama yang digunakan peneliti adalah skripsi dari Agus Permana Lukmansah mahasiswa Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan yang berjudul “Analisis Semiotika Film Posesif” pada tahun 2019. Penelitiannya menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan teori semiotika dari Charles Sanders Peirce. Peneliti dalam melakukan penelitiannya berfokus pada film Posesif

yang menggambarkan *Toxic Relationship* yang terjadi pada dua remaja Sekolah Menengah Atas.

2. Review penelitian sejenis kedua yang digunakan peneliti adalah skripsi dari Mochammad Lutfhi Nugraha yang berjudul “Dampak Cyberbullying Terhadap Perkembangan Mental Remaja (Analisis Semiotika Film A Like Girl Her)” pada tahun 2019. Penelitiannya menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes. Dalam penelitiannya ini peneliti pada film A Like Girl Her berfokus pada dampak dari cyberbullying yang dilakukan oleh remaja-remaja terhadap perkembangan mental remaja.
3. Review penelitian sejenis ketiga yang digunakan peneliti adalah skripsi dari Lora Tri Sapariani yang berjudul “Analisis Film Please Stand By (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Stand By) karya Ben Lewin” pada tahun 2019. Penelitiannya menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan teori semiotika dari Charles Sanders Pierce. Dalam penelitiannya ini peneliti pada film Please Stand By berfokus pada seorang anak bernama Wendy seorang anak yang mengidap *Syndrom Aspeger* atau autisme namun memiliki kecerdasan tinggi yang dikucilkan.

Tabel 2.1. Review Penelitian Sejenis

NO	Nama dan Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Agus Permana Lukmansah Analisis Semiotika Pada Film “Posesif”	Teori Semiotika Charles Sanders Piere. Teori Konstruksi Nilai Sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckman.	Kualitatif	Menggunakan teori semiotika yang sama yaitu teori semiotika Charles Sanders Pierce dan Teori Konstruksi Realitas Sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckman.	Fokus penelitian pada hubungan toxic yang terjadi pada pasangan kekasih di SMA
2	Mochammad Lutfhi Nugraha Dampak Cyberbullying Terhadap Perkembangan Mental Remaja (Analisis Semiotika Film A Like Girl Her)	Teori Semiotika Roland Barthes. Teori Konstruksi Sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckman.	Kualitatif	Menggunakan Teori Konstruksi Realitas Sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckman. Membahas mengenai permasalahan pada remaja	Fokus penelitian dampak Cyberbullying pada mental remaja

3.	Lora Tri Sapariani “Analisis Film Please Stand By (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce pada Film Stand By) karya Ben Lewin”	Teori Semiotika Charles Sanders Piere. Teori Konstruksi Nilai Sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckman.	Kualitatif	Menggunakan teori semiotika yang sama yaitu teori semiotika Charles Sanders Pierce dan Teori Konstruksi Realitas Sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckman.	Fokus penelitian mengenai anak yang mengidap <i>Syndrom Aspeger</i> atau autism di sebuah panti asuhan.
----	--	---	------------	--	---

## 2.2. Kerangka Konseptual

### 2.2.1. Komunikasi

#### 2.2.1.1. Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan mendapatkan timbal balik. Komunikasi akan berjalan kalau dilakukan dengan dua orang atau lebih bisa dalam bentuk komunitas atau organisasi yang melibatkan banyak orang. Komunikasi tidak selamanya dilakukan dalam bentuk tulisan atau lisan namun ada komunikasi yang menggunakan simbol dan lambang sebagai bentuk penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Pesan dalam bentuk simbol atau lambang biasanya memiliki suatu makna yang harus diterjemahkan atau dicari arti makna tersebut. Menurut Ross yang dikutip oleh Deddy Mulyana (2016:69) menjelaskan bahwa:

“Komunikasi (intensional) adalah suatu proses menyotir, memilih, dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator”

Komunikasi yang disampaikan oleh Ross ini bahwa dalam melakukan komunikasi dengan menggunakan simbol-simbol dapat membantu mendapatkan respon dari pesan tersebut yang serupa dengan pikiran atau maksud dari komunikator inginkan.

#### **2.2.1.2. Unsur-Unsur Komunikasi**

Komunikasi harus memiliki unsur didalamnya untuk mengetahui arah dari komunikasi tersebut dan untuk mencari siapa atau sumber dari komunikasi tersebut dan apakah ada dampak atau efek yang terjadi bila komunikasi itu terjadi. Komunikasi akan terjadi bila ada pengaruh yang terjadi ketika pesan yang disampaikan sampai kepada komunikan. Menurut Lasswell yang dikutip oleh Deddy Mulyana (2016:69) mengatakan:

“(Cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut) *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*” atau Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana.”

Penjelasan dari Lasswell diatas sudah menjelaskan bahwa dalam komunikasi harus memiliki tujuan yang jelas kemana arah komunikasi tersebut dan seperti apa komunikasi yang akan disampaikan dengan menggunakan apa agar komunikasi tersebut bisa sampai kepada yang dituju. Berikut unsur-unsur

komunikasi Lasswell (2016:69-71) yang dikutip oleh Deddy Mulyana. Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber boleh jadi seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan atau bahkan suatu negara.

1. Pesan yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud dari sumber tadi.
2. Saluran atau media yakni alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran boleh jadi merujuk pada bentuk pesan yang disampaikan kepada penerima, apakah saluran verbal atau saluran nonverbal.
3. Penerima yakni orang yang menerima pesan dari sumber. Penerima pesan ini menerjemahkan atau menafsirkan seperangkat simbol verbal dan nonverbal yang ia terima menjadi gagasan yang dapat ia pahami.
4. Efek yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut.

Berdasarkan penjelasan bahwa unsur komunikasi memiliki perannya masing-masing dalam membangun proses suatu komunikasi. Kelima unsur saling berhubungan satu sama lain artinya komunikasi tidak akan berjalan jika salah satu unsur tidak ada atau komunikasi bisa dilakukan kalau unsur-unsur tersebut tidak ada.

#### **2.2.1.3. Proses Komunikasi**

Komunikasi akan berjalan bila ada prosesnya karena komunikasi tidak bisa begitu saja tersampaikan tanpa ada proses. Jika seperti itu maka komunikasi tidak akan terjadi dan pesan yang ada tidak bisa tersampaikan pada komunikan. Maka

dari itu proses komunikasi sangatlah penting agar komunikasi bisa berjalan.

Menurut Effendy (2017: 11) menyebutkan ada dua proses komunikasi yaitu:

1. Proses komunikasi secara primer  
Proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (symbol) sebagai media.
2. Proses komunikasi secara sekunder  
Proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

Berdasarkan penjelasan diatas proses komunikasi sangat perlu karena membantu penyampaian pesan, dalam penyampaian menggunakan lambang sebagai media dan ada juga yang memakai alat atau sarana setelah menggunakan lambang sebagai media penyampaian pesan

## **2.2.2. Komunikasi Massa**

### **2.2.2.1. Definisi Komunikasi Massa**

Komunikasi massa adalah suatu proses penyampaian pesan dengan menggunakan media seperti media cetak (koran, majalah), media elektronik (radio, televisi), dan media online (internet) untuk menyebarkan pesan tersebut kepada khalayak banyak secara serempak dan terus menerus hingga memberikan pengaruh pada khalayak yang mendapatkan pesan. Menurut Mahi M. Hikmat (2018: 21) menjelaskan bahwa:

“Komunikasi massa atau *mass communication* adalah komunikasi melalui media massa modern yang meliputi surat kabar, majalah, siaran radio, siaran televisi, dan media sosial atau dunia maya dengan teknologi internet. Komunikasi massa menyampaikan informasi, gagasan dan sikap kepada khalayak yang beragam dalam jumlah yang banyak dengan menggunakan media.”

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan berbagai media untuk menyampaikan informasi, gagasan dan sikap kepada khalayak yang beragam dalam jumlah yang banyak.

#### **2.2.2.2. Karakteristik Komunikasi Massa**

Karakteristik dalam komunikasi massa bertujuan untuk fungsi dan kegunaan dari komunikasi massa dan seperti apa sifat dari komunikasi massa yang merupakan komunikasi yang saat ini sedang banyak digunakan oleh khalayak. Seperti yang disampaikan Elvinaro (2017:7-12) bahwa karakteristik komunikasi massa sebagai berikut:

##### 1. Komunikator Terlembagakan

Ciri komunikasi massa yang pertama adalah komunikatornya. Bahwa komunikasi massa itu melibatkan lembaga, dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks.

##### 2. Pesan Bersifat Umum

Pesan komunikasi massa bersifat umum. Pesan komunikasi massa dapat berupa fakta, peristiwa atau opini. Namun tidak semua fakta dan peristiwa yang terjadi disekeliling kita dapat dimuat dalam media massa.

##### 3. Komunikannya Anonim dan Heterogen

Dalam komunikasi massa, komunikator tidak mengenal komunikan (anonym), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Komunikan media massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda.

##### 4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan

Keserempakan media massa itu sebagai keserampakan kontak dengan sejumlah besar penduduk dalam jarak yang jauh dari komunikator, dan penduduk tersebut satu sama lainnya berada dalam keadaan terpisah.

##### 5. Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan

Dalam konteks komunikasi massa, komunikator tidak harus selalu kenal dengan komunikannya, dan sebaliknya. Yang penting bagaimana seorang komunikator menyusun pesan secara sistematis, baik dan sesuai dengan jenis medianya, agar komunikannya bisa memahami isi pesan tersebut.

##### 6. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah



Karena komunikasinya melalui media massa, maka komunikator dan komunikannya tidak melakukan kontak langsung. Komunikator aktif menyampaikan pesan, komunikan pun aktif menerima pesan, namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog.

#### 7. Stimulasi Alat Indra Terbatas

Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indra bergantung pada jenis media massa. Pada surat kabar dan majalah pembaca hanya melihat. Pada siaran radio dan rekaman auditif, khalayak hanya mendengar, sedangkan pada media televisi dan film, kita menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

#### 8. Umpan Balik Tertunda (*Delayed*) dan Tidak Langsung (*Indirect*)

Dalam proses komunikasi massa umpan balik bersifat tidak langsung (*indirect*) dan tertunda (*delayed*). Komunikator komunikasi massa tidak dapat dengan segera mengetahui bagaimana reaksi khalayak terhadap pesan yang disampaikannya. Tanggapan khalayak bisa diterima lewat telepon, *email*, atau surat pembaca. Proses penyampaian *feedback* lewat telepon, *email* atau surat pembaca itu menggambarkan *feedback* komunikasi massa bersifat *indirect*. Itu menunjukkan bahwa *feedback* komunikasi bersifat tertunda (*delayed*).

Keterangan diatas menerangkan karakteristik dari komunikasi massa yang kompleks, diatas juga sedikitnya menerangkan bagaimana konsep komunikasi yang terjadi dengan menggunakan media sebagai perantara komunikator pada komunikan untuk menyampaikan pesan.

#### 2.2.2.3. Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi massa memiliki banyak fungsi bagi khalayak karena dalam prosesnya komunikasi massa adalah komunikasi yang tidak dilakukan secara langsung atau bertatap muka sehingga fungsi komunikasi massa bisa membantu khalayak dalam memilih dan mendapatkan informasi sebab komunikasi massa memiliki sifat yang kompleks. Seperti yang dimaksud oleh Elvinaro (2017: 15-17) menyebutkan fungsi dari komunikasi massa bagi masyarakat yaitu:

### 1. *Surveillance* (Pengawasan)

Fungsi pengawasan komunikasi massa dibagi dalam bentuk utama: *warning or beware surveillance* (pengawasan peringatan), *instrumental surveillance* (pengawasan instrumental).

### 2. *Interpretation* (Penafsiran)

Fungsi penafsiran hampir mirip dengan fungsi pengawasan. Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran terhadap kejadian-kejadian penting. Organisasi atau industri media memilih dan memutuskan peristiwa-peristiwa yang dimuat atau ditayangkan.

### 3. *Linkage* (Pertalian)

Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam sehingga membentuk *linkage* (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

### 4. *Transmission of Values* (Penyebaran Nilai-Nilai)

Fungsi penyebaran nilai tidak kentara. Fungsi ini juga disebut *sosialization* (sosialisasi). Sosialisasi mengacu kepada cara, dimana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar dan dibaca.

### 5. *Entertainment* (Hiburan)

Fungsi dari media massa sebagai fungsi menghibur tiada lain tujuannya adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalayak segar kembali.

Fungsi-fungsi dari komunikasi massa ini menggambarkan bahwa kalau saat ini komunikasi massa berkembang dengan pesat dan bisa diterima oleh khalayak dari berbagai lapisan. Karena dengan adanya komunikasi massa yang menggunakan media massa seperti koran, majalah, televisi, radio dan internet membuat khalayak bisa mendapatkan informasi dengan sangat mudah dan luas.

### 2.2.3. Drama

#### 2.2.3.1. Definisi Drama

Drama adalah suatu karya seni yang bentuknya menceritakan mengenai kehidupan yang ada dimasyarakat sekitar dalam kehidupan sehari-hari yang dipertunjukkan melalui gerakan, suara dan irama yang sudah disusun dengan naskah drama yang sudah ada dengan memiliki alur yang sudah ditentukan dialog untuk membuat drama benar-benar menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Drama dikelompokkan sebagai karya sastra karena media yang digunakan untuk menyampaikan gagasan atau pikiran dari pengarang adalah bahasa karena drama adalah satu-satunya karya seni yang paling objektif dan kompleks daripada seni yang lain. Menurut Nuryanto (2017: 6) menjelaskan bahwa:

“Drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan *action* dihadapan penonton (audience).”

Berdasarkan penjelasan diatas artinya drama adalah cerita yang memiliki konflik kehidupan didalamnya yang dibentuk melalui dialog yang sudah tersusun dan sudah memiliki alur yang jelas mengenai arah dari drama tersebut akan seperti apa dengan menggunakan pentas pertunjukan atau saat ini dengan menggunakan media massa seperti televisi pertunjukkan drama bisa dilihat oleh penonton dan cerita dari drama bisa dipahami oleh penonton. Dialog atau percakapan dipandang sebagai *action* karena drama merupakan bentuk seni yang memperlihatkan cerita *action* melalui percakapan setiap tokoh. Karena drama hanya terdiri dari dialog

yang mungkin ada penjelasannya tapi hanya drama yang ada hanya berisikan pementasan untuk dijadikan pedoman oleh sutradara.

Pembentukan drama harus ada naskah karena dalam naskah tertulis mengenai cerita yang akan dipertunjukkan kepada penonton, dalam naskah drama berisi dialog atau monolog yang menggambarkan cerita drama. Selain itu pemeran atau aktor sangat diperlukan dalam drama untuk bisa menggambarkan orang-orang yang menjadi pelaku dalam cerita drama dan para pemeran ini harus bisa menguasai isi dalam naskah sampai diluar kepala mereka agar maksud dari drama tersebut bisa dipahami oleh penonton. Dengan adanya naskah dan pemeran dalam drama bisa membuat alur drama atau jalan cerita drama bisa tergambar dengan jelas dan bisa dipahami isi dari cerita drama yang dipertunjukkan.

#### **2.2.3.2. Karakteristik Drama**

Karakteristik dalam drama diperlukan untuk membangun suatu drama karena di dalam drama terdapat bagian-bagian untuk membentuk karakteristik dari drama yang ingin diceritakan pada khalayak. Karena drama mengembangkan suatu kisah yang berupa tulisan naskah menjadi sebuah cerita yang bisa dilihat oleh khalayak melalui media atau pentas seni drama. Menurut Nuryanto (2017:7-9) menyebut karakteristik dari drama sebagai berikut:

1. Drama, karena karakteristiknya pengembangan unsur-unsur yang membangunnya dari segi genre sastra terasa lebih lugas, lebih tajam, dan lebih detail.
2. Pengarang tidak secara leluasa mengembangkan kemampuan imajinasinya didalam drama, artinya jika pengarang ingin melukiskan suatu kehidupan dialam tertentu secara konvensional belum dapat diterima oleh logika amatlah sulit.

3. Drama dapat memberi pengaruh emosional yang lebih besar dan terarah kepada penikmat jika dibanding dengan genre sastra lainnya.
4. Keterkaitan dimensi sastra dengan seni pertunjukan mengharuskan para aktor dan pemain menghidupkan tokoh-tokoh yang digambarkan pengarangnya lewat apa-apa yang diucapkan tokoh-tokoh tersebut dalam bentuk dialog-dialog dan menggambarkannya lewat gerak dan perilaku sebagai gambaran watak tokoh yang diperankannya.
5. Unsur panggung memberi kesempatan sepenuhnya pada pengarang untuk dapat mempergunakannya supaya menarik dan memusatkan perhatian penikmat dan penonton pada suatu situasi tertentu.
6. Bentuk yang khusus dari drama ialah keseluruhan peristiwa disampaikan melalui dialog.
7. Konflik kemanusiaan menjadi syarat mutlak.
8. Drama tidak perlu dibandingkan dengan genre fiksi, karena drama sebagai genre sastra merupakan suatu karya yang berkarakteristik tersendiri.
9. Sebagai kemungkinan pemberi penafsir, dimensi seni pertunjukan pula pada drama disamping memiliki nilai keunggulan dan memiliki pula segi kelemahan. Keunggulan adanya dimensi seni pertunjukan drama adalah peristiwa dapat disaksikan langsung secara konkret. Sedangkan, kelemahannya dibanding fiksi dan puisi, pertunjukan drama tidak dapat dinikmati untuk kedua kalinya dengan suasana dan situasi emosi yang sama.
10. Sutradara, aktor, dan pendukung pementasan harus secara arif menafsirkan dan berusaha setuntas mungkin untuk memvisualisasikan tuntutan teks drama.

Penjelasan diatas ini karakteristik drama sangat diperlukan dalam drama sebagai penentuan alur dari drama tersebut dan di dalam drama juga terdapat beberapa komponen yang penting untuk menjalankan drama tersebut seperti sutradra, aktor dan naskah adalah komponen penting yang harus ada di dalam drama.

### 2.2.3.3. Klasifikasi Drama

Klasifikasi drama ini adalah penentuan dari alur atau jenis drama yang ingin diceritakan kepada khalayak. Adanya klasifikasi drama ini untuk membantu tema dari cerita yang ada dalam drama itu. Menurut Nuryanto (2017:49-50) menyebutkan empat klasifikasi drama, yaitu:

1. Tragedi (duka cita)

Tragedi atau drama duka adalah drama yang melukiskan kisah sedih (pelaku utamanya menderita kesengsaraan lahir dan batin yang luar biasa atau sampai meninggal).

2. Komedi (drama ria)

Komedi adalah drama ringan yang sifatnya menghibur dan di dalamnya terdapat dialog kocak yang bersifat menyindir dan biasanya berakhir dengan kebahagiaan. Drama komedi ditampilkan tokoh yang tolol, konyol, atau tokoh bijaksana tetapi lucu.

3. Melodrama

Melodrama adalah lakon yang sangat sentimental, dengan tokoh dan cerita yang mendebarkan hati dan mengharukan. Tokoh dalam melodrama adalah tokoh yang tidak ternama. Dalam kehidupan sehari-hari disebut melodramatic kepada seseorang sering kali merendahkan martabat orang tersebut, karena dianggap berperilaku yang lebih-lebihkan perasaannya.

4. Dagelan (*farce*)

Dagelan disebut juga banyolan. Sering kali jenis drama ini disebut komedi murahan atau komedi picisan atau komedi ketengan. Dagelan adalah drama kocak dan ringan, alurnya tersusun berdasarkan arus situasi dan tidak berdasarkan arus situasi, tidak berdasarkan perkembangan struktur dramatic dan perkembangan cerita sang tokoh.

Setiap pembuatan drama tentu saja ada klasifikasi drama untuk menentukan jenis drama mana yang akan diceritakan untuk bisa dilihat oleh khalayak. biasanya dalam satu drama bisa memiliki dua atau lebih klasifikasi drama tergantung dari cerita yang akan di jadikan drama. Hal ini dilakukan untuk memberikan emosi yang kuat dalam drama kepada khalayak.

## **2.2.4. Kenakalan Remaja**

### **2.2.4.1. Definisi Kenakalan Remaja**

Kenakalan remaja adalah tindakan menyimpang yang dilakukan oleh remaja yang menimbulkan kekacauan dan masalah di sekitar lingkungan, kenakalan remaja muncul karena pada umur ini remaja ingin merasakan kebebasan tidak mau ada penekanan karena pada usia ini remaja sudah merasa dewasa dan bisa melakukan hal-hal yang disukai tanpa perlu diberitahu bahkan remaja sudah bisa melakukan sesuai dengan apa yang diinginkan olehnya dan akan membantah kepada siapa saja termasuk orang tua bila diberitahu. Menurut Laning (2018:5) mengatakan bahwa:

“Kenakalan remaja sering dilakukan secara berkelompok atau beramai-ramai. Umumnya untuk berbuat nakal seorang diri, mereka tidak berani. Semakin banyak teman, mereka semakin berani melakukan kenakalan.”

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa remaja akan berani melakukan kenakalan remaja secara berkelompok, semakin banyak teman yang ikut akan semakin berani melakukan kenakalan. Hal ini terlihat dari beberapa kasus kenakalan remaja yang sering muncul dalam berita dimana pelaku saat ditangkap tidak hanya satu orang tapi bisa lebih dari lima orang.

Kelompok kenakalan remaja terbuat dari remaja-remaja yang berani melakukan kenakalan untuk kesenangan pribadi tanpa memikirkan resiko yang akan didapatkannya. Faktor lain adalah mereka memiliki kesamaan nasib atau

lingkungan mereka yang membuat remaja tidak nyaman berada dilingkungan tersebut yang membuat remaja merasa satu dan melampiaskan melalui kenakalan.

Fase remaja ini adalah fase peralihan dari anak-anak menuju dewasa namun remaja belum bisa dikatakan sebagai dewasa karena disini mereka sedang berada dalam fase peralihan saja, dalam fase remaja adalah masa mereka bergairah, penuh semangat dan memiliki rasa penasaran yang tinggi. Remaja ini merupakan waktu mereka untuk mencari jati diri mereka. Namun pada masa ini banyak remaja yang masuk kedalam kenakalan remaja hal ini muncul karena remaja belum bisa mengendalikan emosi.

Pengendalian emosi yang masih kurang biasanya membuat remaja tidak dapat mengatur dirinya yang hasilnya mereka berani melakukan kenakalan remaja yang dapat mengganggu orang lain. Tindakan yang dilakukan remaja bukanlah sekedar tindakan menggertak tapi mereka berani untuk melakukan kenakalan yang bahkan sampai melanggar hukum.

Usia remaja adalah usia ingin mengetahui segala hal yang ada disekitarnya dan remaja sedang mencari jati dirinya sehingga membuat remaja menjadi serakah dan berani melakukan kenakalan yang menurut remaja itu wajar karena mereka ingin mengetahui apa yang sesuai dengan dirinya.

#### **2.2.4.2. Jenis-Jenis Kenakalan Remaja**

Remaja tidak hanya memiliki satu atau dua kenakalan tapi juga bisa banyak tergantung dari bagaimana dia berteman dan lingkungan remaja ini berkumpul. Karena dorongan dari lingkungan dan teman yang bisa membuat remaja melakukan



kenakalan remaja agar bisa berada di suatu lingkungan pertemanan dan dianggap layak oleh teman-teman yang lainnya. Menurut Linang (2018:26-39) menyebutkan jenis-jenis kenakalan remaja yang terjadi pada remaja, yaitu:

1. Merokok Sejak Dini

Biasanya remaja menjadi perokok karena lingkungan pergaulan yang mengajarkan. Remaja yang tidak mau merokok dikatakan “banci” jika dia seorang laki-laki.

2. Tawuran Remaja

Terjadinya tawuran diawali dari hal-hal yang sepele seperti mengejek, membela teman yang punya masalah pribadi dengan pelajar disekolah lain atau pemalakan, kemudian meluas hingga menjadi konflik antarsekolah

3. Penyalahgunaan Narkotik

Pengaruh dari teman-teman kelompok membuat remaja mencoba untuk menggunakan narkotik untuk merasakan ketenangan namun penyalahgunaan narkotik membuat remaja ketergantungan dan merusak pemikiran remaja.

4. Pornografi

Pornografi adalah satu dari banyak sebab remaja jatuh dalam tindakan penyimpangan seksual. Munculnya kenakalan remaja penyimpangan seksual biasanya disebabkan kualitas diri pribadi remaja itu sendiri.

Jenis-jenis kenakalan remaja ini adalah kenakalan yang sering yang dilakukan remaja karena rasa ingin tahu dan tekanan dari teman kelompok atau lingkungan mereka berada yang akhirnya remaja berani untuk melakukan kenakalan remaja. Karena jenis-jenis kenakalan remaja ini mudah dilakukan dan bisa kapan saja melakukannya tergantung dari permasalahan yang terjadi pada remaja.

#### **2.2.4.3. Faktor Penyebab Kenakalan Remaja**

Kenakalan bisa terjadi tidak kalau ada faktor yang menyebabkan remaja tersebut mau melakukan kenakalan remaja karena biasanya ada faktor yang

mendorong membuat remaja bisa sampai melakukan kenakalan remaja dan faktor ini adalah alasan dari remaja untuk melakukan kenakalan remaja. Menurut Linang (2018:46-58) menyebutkan faktor penyebab kenakalan remaja, yaitu:

#### 1. Faktor Keterlibatan Dalam Geng Anak Nakal

Tidak diperhatikannya anak dalam sebuah keluarga. Mereka lantas mencari sesuatu yang menyenangkan dan memuaskan, yang tidak diperoleh dari orang tua, masyarakat, dan sekitarnya. Mereka berkumpul dengan anak-anak yang bernasib sama dan saling memberi dukungan satu sama lain. Rasa ini membuat remaja semakin kuat dalam sebuah geng.

#### 2. Faktor Pergaulan Salah

Pergaulan salah apabila anak berteman dengan anak-anak nakal karena lingkungan pergaulan merupakan lingkungan bermain. Semakin lama mereka bersama-sama, mereka semakin mencintai kelompok tersebut. Demi kelompoknya, mereka mau melakukan dan mengorbankan apapun.

#### 3. Faktor Keluarga

Keluarga mampu menjadi penyebab munculnya kenakalan remaja. Misalnya perceraian kedua orang tua, keluarga yang berantakan karena ayah yang pergi, perselingkuhan orang tua dan adanya masalah dalam keluarga. Semua itu menyebabkan anak berbuat nakal serta tidak adanya pengetahuan yang diberikan orang tua mengenai agama kepada anak membuat anak menjadi anak nakal.

#### 4. Faktor Media Massa

Banyak acara televisi yang tidak lagi mengejar impian dan nilai-nilai moral, sebaliknya menyerap nilai-nilai yang menyimpang dari masyarakat yang sakit. Mengajarkan orang berbuat licik, jahat, membunuh, dan seni berbohong. Tayang yang berbaur kekerasan, seksual banyak mempengaruhi jalan pikiran pemirsa. Akibatnya mereka menganggap hal-hal tersebut sebagai sesuatu yang normal.

Faktor penyebab adanya kenakalan remaja bukan hanya muncul dari diri remaja itu sendiri tapi dari lingkungan sekitar bisa menjadi faktor seorang remaja berani melakukan kenakalan remaja apalagi lingkungan tersebut sangat mendukung akan kenakalan remaja ini. Faktor ini harus diperhatikan karena faktor ini sangat mendukung remaja untuk melakukan kenakalan.

### 2.2.5. Semiotika

Semiotika secara etimologis dalam bahasa Yunani adalah *semion* yang artinya tanda. Semiotika merupakan ilmu atau metode analisis untuk mengkaji suatu tanda sebab tanda adalah basis dari seluruh komunikasi dan tanda adalah perangkat yang dipakai dalam berusaha menyelesaikan suatu permasalahan yang tidak bisa diartikan dengan mudah dan harus menggunakan tanda sebagai perangkat yang mempelajari suatu tanda serta hubungan dengan tanda tersebut. Karena semiotika berusaha menjelaskan jalinan tanda dengan ilmu tentang tanda secara sistematis untuk menjelaskan esensi, ciri-ciri, dan bentuk dari tanda tersebut serta proses dalam menyertai tanda tersebut secara signifikan

Tanda sendiri mengarah pada konteks sosial dan budaya yang ada di sekitar agar bisa digunakan untuk mendapatkan suatu makna tertentu, sebab tanda-tanda dapat membentuk kode secara sistematis untuk menyampaikan pesan atau perasaan yang ada di setiap perilaku manusia. Sebab manusia adalah perantara tanda-tanda untuk bisa melakukan komunikasi atau memberikan pesan antar sesama. Karena tanda berada di antara atau di tengah manusia sehingga manusialah perantara yang baik untuk mengetahui makna atau pesan dalam tanda.

Teori semiotika komunikasi melihat komunikasi sebagai proses yang berdasarkan pada sistem tanda termasuk didalamnya yaitu bahasa, lambang, dan simbol dalam berbagai sudut pandang subyektif karena kita tidak pernah mengetahui pikiran dan perasaan orang lain. Menurut Saussure (2016: vii) yang dikutip oleh Sobur mengatakan bahwa:

“Ilmu yang mengkaji tentang peran tanda sebagai peran kehidupan sosial. “

Definisi ini menjelaskan bahwa tanda memiliki peran yang sangat dekat dengan kehidupan sosial. Karena semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan maknanya. Tanda memiliki pengaruh pada kehidupan sosial sebab tanda bisa menjadi perantara dalam melakukan komunikasi. Menurut Barthes (2016:15) yang dikutip oleh Sobur menjelaskan bahwa:

“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, atau dalam istilah simiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*).”

Definisi diatas menjelaskan bahwa semiotika digunakan untuk menganalisis suatu tanda yang merupakan perangkat yang digunakan untuk berusaha mencari jalan keluar di duniat ini, manusia sebagai perantara harus menganalisis tanda melalui objek berupa teks, gambar, video, dan simbol yang ada di media baik cetak maupun elektronik seperti drama. Karena dari definisi ini bahwa manusia bisa menggunakan tanda itu sendiri sebagai pembawa informasi atau pesan yang akan disampaikan dengan aturan sistem yang sudah ada. Adanya semiotika ini membantu dalam proses komunikasi dalam mengirim pesan berupa tanda karena dalam komunikasi ada proses komunikasi primer dimana komunikasi menggunakan tanda atau simbol sebagai media dalam penyampaian pesan.

## 2.3. Kerangka Teoritis

### 2.3.1. Teori Semiotika Charles Sander Pierce

Semiotika memiliki banyak ahli dengan berbagai teori yang menjelaskan bagaimana untuk mencari, memecahkan atau mengetahui makna dari tanda tersebut salah satunya adalah Charles Sander Pierce adalah seorang filsuf Amerika yang orisinal dan multidimensional. Charles Sander Pierce dikenal dengan model *tradic* dan konsep trikotominya yaitu Representament, Object, dan Interpretant. Karena ketiganya memiliki aspek tertentu sendiri dalam menyatakan tanda yang merupakan contoh dari kepertamaan, objeknya adalah kekeduaannm dan penafsir dari unsur pengantara contoh dari ketigaaan. Artinya ketiganya memiliki konteks untuk pembentukan tanda yang ditafsirkan oleh penafsir untuk mengaitkan tanda dengan objeknya.

1. *Representament*: Sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu dalam bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda (sign).
2. *Interpretant*: pemahaman makna mengenai suatu tanda yang ada.
3. *Object*: Sesuatu yang merujuk pada tanda yang mewakili selalu mengacu pada sesuatu yang lain.

Charles memfokuskan tanda jika dari Object adalah melihat dari sifat ikon, indeks dan simbol mengenai tanda serta segala sesuatu yang berkaitan dengan fungsi dari tanda-tanda lainnya karena manusia bisa menalarkan sebuah tanda. Ikon adalah tanda yang berhubungan antara penanda dan tandanya yang bersifat ilmiah

yakni hubungan antara tanda dan objek memiliki kemiripan. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan tanda dengan penanda yang bersifat sebab akibat atau yang mengacu pada kenyataan. Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan secara ilmiah antara tanda dan penanda yang telah digunakan oleh manusia yang berdasarkan konvensi masyarakat. Artinya tanda baru berfungsi bila tanda tersebut dapat dipahami oleh representanment tersebut yaitu pengetahuan mengenai sistem tanda yang ada dalam suatu masyarakat. Menurut Sobur (2016:41) mengatakan bahwa:

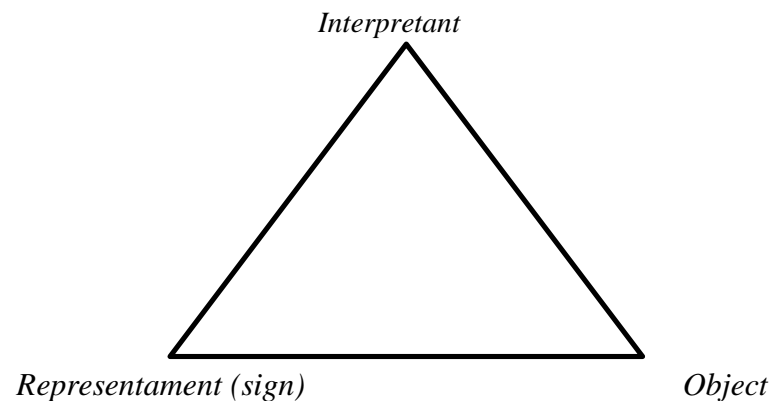
“Suatu tanda digunakan agar tanda bisa dapat berfungsi yang disebut oleh Pierce sebagai *ground*. Konsensuensinya, tanda (sign atau representament) selalu dalam hubungan triadic yaitu *ground*, *object*, dan *interpretant*.”

Peran subjek dalam proses transformasi bahasa terlihat dalam model *triadic* yang digunakan oleh Pierce (*Ground/representament + Objek + Interpretant = Sign*). Peran subjek dalam menghasilkan makna pada tingkat komunikator adalah pemilihan *ground* atau *representament* untuk menjelaskan suatu konsep. Tanda yang dikaitkan dengan *ground* atau *representament* adalah *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, *sinsign* adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, *legisign* adalah norma yang dikandung dalam sebuah tanda. Dalam model ini terlihat bahwa suatu penanda dan objek yang ditandai baru saja menjadi tanda setelah melewati proses pemaknaan yang dilakukan oleh si pemakna (*interpretant*).

*Interpretant* bukanlah pengguna tanda, namun Pierce menyebutnya sebagai efek pertandaan yang tepat. Yaitu konsep mental yang dihasilkan baik oleh

tanda maupun pengalaman terhadap objek. Di interpretant terdapat tiga tanda yaitu rheme, dicent sign atau dicensign dan argument. Rheme adalah tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan, dicent sign atau dicensign adalah tanda sesuai kenyataan, argument adalah tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu. Ketiga ini memiliki hubungan yang akan membentuk atau memunculkan tanda yang bisa ditafsirkan oleh si penafsir.

Oleh karena itu dalam elemen pemaknaan dari Pierce terbentuklah model yang digambarkan dalam bentuk segitiga seperti yang ada di bawah ini:



**Gambar 2.3. Piramida model Pierce**

### 2.3.2. Teori Konstruksi Realitas Sosial

Konstruksi realitas sosial adalah proses sosial melalui interaksi dan tindakan yang diciptakan oleh manusia secara terus menerus hingga membentuk suatu realitas yang ada secara subjektif. Karena manusia memiliki kebebasan dalam berstruktur dalam sosialnya dari manusia itu berada. Manusia disebut sebagai pencipta dari realitas sosial yang bebas atau diluar kontrol dalam dunia sosial karena realitas sosial tidak bisa berdiri tanpa kontribusi manusia didalam dan diluar

realitas sosial tersebut sebab realitas sosial memiliki makna yang digambarkan secara subyektif. Berger dan Luckman yang dikutip oleh Sobur (2016:186) mengatakan:

“Realitas diartikan sebagai kualitas yang terdapat di dalam realitas-realitas yang diakui memiliki keberadaan yang tidak tergantung pada kehendak kita sendiri. sedangkan pengetahuan didefinisikan sebagai kepastian bahwa realitas-realitas itu nyata dan memiliki karakteristik yang spesifik.”

Teori menjelaskan bahwa realitas ini terdiri dari kualitas yang di dalamnya terdapat realitas-realitas yang diakui memiliki keberadaan tidak bergantung pada kehendak sendiri, artinya realitas terjadi secara sendirinya tanpa ada kehendak dari darimana karena realitas sosial di masyarakat berdasarkan kehidupan sehari-hari yang hidup dan berkembang dalam masyarakat. Pengetahuan yaitu kepastian itu benar ada nya dan terjadi di dalam masyarakat dengan memiliki karakter yang spesifik, artinya realitas kepastian yang memang ada dan benar nya dalam masyarakat dengan memberikan karakteristik secara jelas dari interaksi atau tindakan yang dilakukan masyarakat dalam membentuk realitas. Karena pada saat ini manusia bisa membuat pandangan hidup menyeluruh dan mengatur bentuk sosial yang dapat memberikan makna dari berbagai bidang dalam bentuk makna simbolik. Menurut Berger dan Luckman yang dikutip oleh Sobur (2016:186) mendefinisikan realitas sosial yaitu

“Realitas sosial yang terdiri dari realitas objektif, realitas simbolik, dan realitas subjektif. Realitas objektif adalah realitas yang terbentuk dari pengalaman di dunia objektif yang berada di dunia objektif yang berada diluar diri individu, dan realitas ini dianggap sebagai kenyataan. Realitas



simbolik merupakan ekspresi simbolik dari realitas objektif dalam berbagai bentuk. Sementara, realita subjektif adalah realitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali realitas objektif dan simbolik ke dalam individu melalui proses internalisasi.”

Setiap peristiwa merupakan realitas sosial objektif dari fakta yang benar-benar terjadi sesuai dengan pengalaman yang terbentuk pada dunia objektif hingga realitas sosial objektif ini bisa diterima dan diinterpretasikan pada realitas sosial yang subjektif kepada pekerja media lalu mengkonstruksikan realitas subjektif ini menjadi realitas objektif yang sesuai dengan seleksi dan ditampilkan melalui media menggunakan simbol-simbol dan tampilan media ini lah yang disebut dengan realitas simbolik yang bisa diterima oleh manusia sebagai realitas objektif yang menggambarkan realitas secara nyata dan apa adanya. Gambaran konstruksi sosial yang disebutkan oleh Berger dan Luckman dikutip oleh Sobur (2017:91) adalah:

“Konstruksi realitas digambarkan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, dimana individu secara intens menciptakan suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif.”

Penjelasan dari teori yang disampaikan oleh Berger dan Luckman bahwa konstruksi realitas merupakan proses sosial yang digambarkan melalui interaksi dan tindakan individu sehingga menciptakan realitas yang dimiliki dan dialami secara nyata. Bisa dikatakan bentuk dari tindakan dan interaksi adalah ekspresi diri, interaksi dalam menyampaikan ekspresi diri individu pada produk-produk sosial masyarakat merupakan bentuk ekspresi dari interaksi yang dilakukan karena produk sosial ini sangat penting dalam manusia untuk mengekspresikan diri.

Konstruksi realitas adalah individu secara intens menciptakan suatu realitas yang dimiliki dan dialami individu agar bisa dilihat dan dipahami bahwa realitas tersebut ada secara nyata dan subjektif karena realitas ini untuk menggambarkan proses sosial individu dimasyarakat dengan memperlihatkan interaksi dan tindakan yang biasa dilakukan oleh individu dalam kehidupan nyata.

#### **2.4.Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan gambaran singkat dari tahapan untuk melakukan penelitian dari tahap awal hingga tahap akhir. Dalam penelitian yang menggunakan metode kualitatif kerangka pemikiran menjadi penentu alur dalam melakukan proses penelitian secara keseluruhan. Melalui kerangka pemikiran peneliti bisa menjelaskan alur dari proses penelitian yang akan dilakukan untuk mengungkapkan permasalahan atau fenomena yang menjadi topik utama dalam penelitian ini.

Penelitian menggunakan drama korea sebagai objek penelitian sebab dasar pemikiran yang peneliti ambil adalah drama merupakan media massa yang paling banyak diminati dan bisa menarik perhatian khalayak dari berbagai kalangan. Dengan menggunakan media televisi atau sekarang media streaming untuk bisa menyaksikan drama tersebut, khalayak bisa menyaksikan dalam waktu yang diinginkan.

Drama bukan hanya sebagai drama yang memberikan hiburan menyenangkan atau mengasikan dikala penat tapi dalam drama terdapat sebuah pesan tersembunyi yang perlu diketahui, karena dalam drama bisa menggambarkan

kehidupan sehari-hari di masyarakat. Seperti drama korea yang sekarang banyak diminati oleh khalayak, dalam drama korea tidak hanya menceritakan mengenai percintaan, persahabatan atau permusuhan namun dalam drama korea memiliki tema dan genre yang menceritakan kehidupan sehari-hari masyarakat Korea Selatan atau politik-politik gelap yang dilakukan pemerintah. Tentu saja tujuan dari drama korea tersebut dibuat untuk memberikan makna, nilai dan pesan moral dari drama tersebut pada khalayak yang menyaksikan drama tersebut.

Drama korea dengan berbagai genrenya memiliki tanda-tanda untuk memberikan efek pada penonton mengenai drama tersebut dan bisa membuat penonton memahami pesan yang ingin disampaikan dalam drama tersebut, karena dengan adanya tanda dalam drama membantu dalam penyampaian pesan tersembunyi yang ingin disampaikan. Maka dari itu drama merupakan media komunikasi massa yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan dalam bentuk audio dan visual karena memiliki pengaruh yang cukup baik bagi penonton yang menonton drama tersebut. Sebagai komunikasi media yang banyak diminati drama harus memiliki tanggung jawab dalam penayangannya karena bukan sekedar menghibur tapi harus bisa memberikan edukasi pada khalayak saat menonton drama tersebut karena pengaruh dari drama sangat besar dan kuat.

Salah satu drama yang menjadi objek penelitian adalah *Extracurricular* yang menceritakan kenakalan remaja murid SMA dan kenakalan remaja yang menjadi isu dalam *Extracurricular* mengenai terlibatnya murid SMA dalam prostitusi online. *Extracurricular* ini menyajikan sisi gelap dari murid SMA yang mencoba mencari uang dengan menjadi pelaku prostitusi, dalam drama ini juga

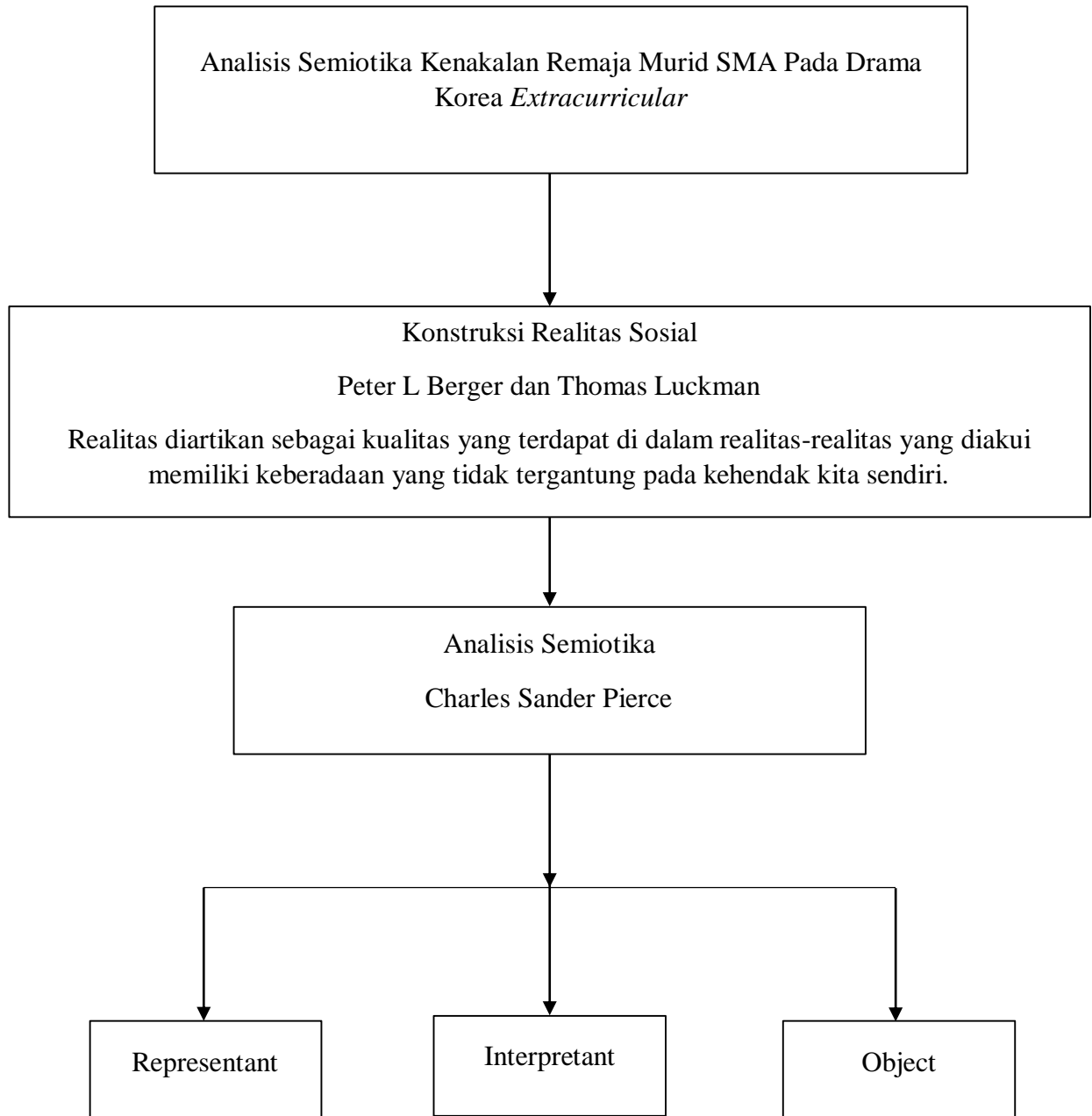
memperlihatkan murid SMA tidak hanya sebagai PSK melainkan sebagai muncikari yang mengendalikan prostitusi online melalui sebuah aplikasi ponsel dengan identitas samaran.

Peneliti tertarik menjadikan *Extracurricular* sebagai objek penelitian sebab dalam dramanya tersimpan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak mengenai drama korea *Extracurricular*. Maka dari itu peneliti akan menganalisis cerita dari *Extracurricular* dengan menggunakan metode analisis semiotika untuk mengetahui tanda dan pesan yang ada didalamnya.

Dengan mengambil judul “Analisis Semiotika Kenakalan Remaja Murid SMA pada Drama Korea *Extracurricular*” peneliti akan menganalisis makna dan tanda yang ada disetiap adegan-adegan di *Extracurricular* dengan menggunakan teori semiotika dari Charles Sanders Peirce. Dalam teorinya nanti peneliti akan menganalisis tanda berdasarkan konsep semiotika triadic agar bisa mengetahui tanda dari Representant, Object dan Interpretant yang ada di dalam setiap adegan-adegan di dalam drama korea *Extracurricular* yang mengarah pada kenakalan remaja murid SMA. Tanda ini nantinya akan diuraikan sehingga menghasilkan suatu makna yang berisikan pesan dari drama korea *Extracurricular*.

Serta menggunakan teori Konstruksi Realitas Sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckman untuk mencari nilai suatu realitas yang dikonstruksikan dalam *Extracurricular* dalam mengetahui pandangan dan pola pikir mengenai realitas yang tersimpan di *Extracurricular*. Nantinya peneliti akan membandingkan

dengan contoh kasus yang diambil dari media online untuk mencari nilai realitas di *Extracurricular* yang sesuai dengan teori konstruksi nilai realitas sosial.

**Gambar 2.4. Bagan Kerangka Pemikiran**

**Sumber : Pierce dalam buku Semiotika Komunikasi Sobur dan Modifikasi  
Pembimbing dan Peneliti, Februari 2021**