

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Untuk penyusunan penelitian ini, penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian. Peneliti juga mengambil dari berbagai sumber sebagai referensi. Mulai dari buku, jurnal, hingga mencari di internet. Peneliti mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam penelitian ini, berikut beberapa penelitian sejenis yang terdait dengan penulis untuk menjadi acuan penelitian ini:

1. Penelitian Yudith Rialdy mahasiswa Universitas Pasundan Bandung yang berjudul Analisis Semiotika Film A Quite Place. Film ini menceritakan tentang empat orang anggota keluarga yang harus menjalani hidup dalam kesunyian sambil bersembunyi dari makhluk yang berburu dengan mendengarkan suara, para makhluk misterius itu mulai bermunculan dan mulai meneror keluarga tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penanda, petanda, denotasi, konotasi ,dan mitos yang ada dalam film A Quite Place. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Peneliti akan menjelaskan analisis semiotika dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Data dalam penelitian ini

diperoleh melalui pemilihan *scene* pada film *A Quite Place* dan wawancara dengan informan untuk mendapatkan sebuah pesan dan makna yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

2. Penelitian Muhamad Fajar Amarullah mahasiswa Universitas Pasundan Bandung (152050130) yang berjudul *Web Series Sebagai Sarana Promosi Toyota Indonesia*. Menjadi salah satu *Web Series* yang sering ditonton oleh masyarakat khususnya anak muda yang menyukai kisah percintaan, menghibur, informasi dan menginspirasi. Dari segi promosi *web series* ini sangat efektif dan berhasil mempromosikan produk dari Toyota yang terlihat menampilkan banyak fitur-fitur dari mobil Toyota Yaris pada setiap *scene* nya. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif serta teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengetahui representasi, interpretasi, dan objek pada *Web Series* “Mengahiri Cinta Dalam 3 Episode”.
3. Penelitian Priandi Amar Hudaya Hernawan mahasiswa Universitas Pasundan Bandung yang berjudul *Analisis Semiotika Film The Good Doctor Season 1 Episode 1*. Film yang menceritakan tentang seorang dokter bedah muda di rumah sakit *San Jose St. Bonaventura* yang menderita *Autisme* tetapi memiliki kecerdasan di atas rata-rata dan juga daya ingat yang bagus sebagai dokter bedah. Dalam penelitian ini membahas mengenai *scene-scene* penting yang terdapat dalam film *The Good Doctor Season 1 Episode 1*. Penjelajahan semiotika sebagai metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan ini dimungkinkan karena adanya kecenderungan untuk

memandang berbagai wawancara sebagai fenomena bahasa. Scene yang bisa menggambarkan isi film tersebut lalu menganalisis tanda-tanda yang terdapat dalam scene tersebut dari segi *repeachment*, *interpetant*, dan *object*.

4. Penelitian Irena Chairunnisa mahasiswa Universitas Pasundan Bandung yang berjudul Analisis Semiotika Film Coco. Film yang menceritakan seorang anak bernama Miguel yang berjuang untuk menjadi seorang musisi. Perjuangannya terhalang oleh tradisi keluarga yang sangat antipasti terhadap musik. Tujuan dari penelitiannya untuk mengetahui Penanda, Petanda, Denotasi, Konotasi, dan Mitos yang ada dalam film Coco. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan menjelaskan analisis semiotika dengan menggunakan model semiotika Roland Barthes. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pemilihan *scene* dan wawancara informan untuk mendapatkan sebuah pesan dan makna yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

Tabel 2.1
Penelitian terdahulu

Nama dan Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Yudith Rialdy,2020 Analisis Semiotika Film A Quite Place	Teori Semiotika Roland Barthes &Teori Konstruksi Realitas Sosial (Peter L. Berger dan Thomas Luckman)	Kualitatif	Menggunakan teori konstruksi realitas sosial yang sama.	Menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Subjek penelitian yang dilakukan adalah membahas film A Quite Place
Muhamad Fajar Amarullah,2019 Web Series Sebagai Sarana Promosi Toyota Indonesia	Teori Semiotika Charles Sander Peirce &Teori Konstruksi Realitas Sosial (Peter L.	Kualitatif	Menggunakan teori konstruksi realitas sosial yang sama	Peneliti menggunakan teori semiotika Charles Sander Pierce. Peneliti bertujuan untuk mengetahui

	Berger dan Thomas Luckman)			<i>representment, interpretant, dan object</i> pada film tersebut
Priandi Amar Huda Hudaya Hernawan, 2019 Analisis Semiotika Film The Good Doctor Season 1 Film Episode 1	Teori Semiotika Charles Sander Peirce & Teori Konstruksi Realitas Sosial (Peter L. Berger dan Thomas Luckman)	Kualitatif	Menggunakan teori konstruksi realitas sosial yang sama	Peneliti menggunakan teori semiotika Charles Sander Pierce. Peneliti bertujuan untuk mengetahui <i>representment, interpretant, dan object</i> pada film tersebut
Irena Chairunnisa, 2018 Analisis Semiotika Film Coco	Teori Semiotika Roland Barthes & Teori Konstruksi Realitas Sosial (Peter L.	Kualitatif	Menggunakan teori yang sama	Peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Subjek penelitian yang dilakukan adalah

	Berger dan Thomas Luckman)			membahas film Coco
--	----------------------------------	--	--	-----------------------

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah sesuatu yang melekat di kehidupan sehari-hari, setiap manusia pasti melakukan komunikasi tanpa mereka sadari karena komunikasi bisa berasal dari manapun, seperti manusia ataupun benda disekitar. Dengan komunikasi kita bisa mendapatkan informasi, bertukar ide, dan gagasan. Komunikasi bisa terjadi dari percakapan yang terjadi atau bisa disebut komunikasi verbal, lebih dari itu komunikasi bisa terjadi dengan melakukan gestur gerakan tubuh, tanda-tanda di sekitar kita atau bisa disebut dengan nonverbal.

Komunikasi menurut Carl I. Hovland dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar yang dikutip oleh Deddy Mulyana:

Proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan seseorang (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain. (Deddy Mulyana, 2009, h.67).

Bernard Barelson & Gary A. Steiner (2005) berpendapat bahwa komunikasi tidak hanya mentransmisikan sebuah informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, tetapi komunikasi juga bisa berasal dari simbol-simbol kata, gambar, figur, grafik, dan sebagainya. Proses transmisi itulah yang disebut dengan komunikasi.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi tidak hanya berasal dari manusia lain, melainkan dari segala sesuatu yang berada disekitar kita yang mampu memberikan kita sebuah informasi.

2.2.1.2 Unsur-Unsur Komunikasi

Menurut Lasswell dalam buku Deddy Mulyana Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dengan tujuan apa atau "*Who Say What In Which Channel To Whom With What Effect*". Analisis unsur - unsur menurut Lasswell :

1. Sumber (*Source*)

Nama lain dari sumber adalah *sender*, *communicator*, *speaker*, *encoder*, atau *originator*. Merupakan pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber bisa saja berupa individu, kelompok, organisasi perusahaan bahkan negara.

2. Pesan (*Message*)

Apa yang akan disampaikan/dikomunikasikan kepada penerima, dari sumber atau isi informasi. Merupakan seperangkat simbol verbal/non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan/maksud sumber tersebut.

3. Saluran (*In Which channel*)

Alat untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima baik secara langsung maupun tidak langsung.

4. Penerima (*To Whom*)

Nama lain dari penerima adalah *destination, listener, audience*.

Yang merupakan penerima pesan dari sumber.

5. Efek (*With What Effect*)

Dampak atau efek yang terjadi pada penerima setelah menerima pesan dari sumber, seperti perubahan sikap, bertambahnya pengetahuan, dll. (Deddy Mulyana 2009 h.69-71)

Setiap unsur komunikasi saling berkesinambungan satu sama lain, dan unsur komunikasi juga selalu ada saat komunikasi terjadi, dimulai dari pengirim pesan, pesan apa yang disampaikan, menggunakan media apa, dengan siapa berbicara, dan memberikan dampak apa. Jadi setiap unsur memiliki peranan yang penting dalam proses komunikasi.

2.2.1.3 Tipe Komunikasi

Komunikasi tidak berlangsung dalam ruang hampa sosial, melainkan dalam konteks atau situasi tertentu. Secara luas konteks disini berarti semua faktor di luar orang-orang yang berkomunikasi. Kategorisasi berdasarkan tingkat paling lazim digunakan untuk melihat konteks komunikasi, dimulai dari komunikasi yang melibatkan jumlah peserta komunikasi paling sedikit hingga jumlah peserta paling banyak.

Menurut Deddy Mulyana dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar terdapat beberapa tipe komunikasi yang disepakati oleh para pakar, yaitu:

1. Komunikasi Intrapribadi

Komunikasi intrapribadi adalah komunikasi dengan diri sendiri. Komunikasi ini merupakan landasan komunikasi antarpribadi dan komunikasi dalam konteks lainnya. Keberhasilan komunikasi kita dengan orang lain bergantung pada keefektifan komunikasi kita dengan diri sendiri, dan tanpa disadari hal ini sering terjadi. Contohnya seperti berfikir.

2. Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung. Bentuk khusus komunikasi ini adalah diadik yang melibatkan hanya dua orang. Komunikasi antarpribadi menjadi komunikasi paling lengkap dan sempurna,

karena berperan penting hingga kapanpun. Komunikasi ini membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesamanya.

3. Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yaitu berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut, meskipun setiap anggota memiliki peran yang berbeda.

4. Komunikasi Publik

Komunikasi publik adalah komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah besar orang, yang tidak bisa dikenali satu persatu. Komunikasi publik biasanya berlangsung lebih formal dan lebih sulit daripada komunikasi antarpribadi dan komunikasi kelompok, karena komunikasi publik menuntut persiapan pesan yang cermat, keberanian, dan kemampuan menghadapi sejumlah besar orang.

5. Komunikasi Organisasi

Komunikasi organisasi terjadi dalam organisasi bersifat formal dan informal, dan berlangsung dalam jaringan yang lebih besar daripada komunikasi kelompok. Komunikasi organisasi sering melibatkan juga komunikasi diadik, komunikasi antarpribadi, dan ada kalanya komunikasi publik.

6. Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak maupun elektronik. Komunikasi massa ditujukan kepada sejumlah orang besar yang tersebar di banyak tempat, anonim, dan heterogen. Pesannya bersifat umum, disampaikan secara tepat, serentak, dan selintas (khususnya elektronik). Semua konteks komunikasi berlangsung juga dalam proses mempersiapkan pesan yang disampaikan media massa ini terkecuali komunikasi intrapribadi. (Deddy Mulyana, 2005, h.75)

2.2.2 Komunikasi Massa

2.2.2.1 Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan salah satu tipe komunikasi yang memiliki karakteristik tersendiri, komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan untuk banyak orang atau khalayak umum, dengan kata lain komunikasi massa diperuntukkan untuk publik. Pesan dalam komunikasi massa tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus menggunakan lembaga dan membutuhkan teknologi, sehingga komunikasi massa banyak dilakukan oleh pihak industri. Dalam hal ini komunikasi massa sangat bergantung dengan perkembangan teknologi sehingga membutuhkan perantara media massa yang memang sangat lekat dengan perkembangan teknologi.

Media massa sebagai wadah penyampaian komunikasi massa untuk menyebarkan dan menyampaikan pesan kepada khalayak luas dan secara cepat dan

serentak. Media massa dibagi menjadi dua jenis, yaitu cetak dan elektronik. Media cetak berupa koran, majalah, tabloid, dan sebagainya. Sedangkan media elektronik berupa televisi dan radio. Namun seiring perkembangan jaman, muncul media baru yaitu media online. Media online sifatnya sangat fleksibel karena bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bitter yang dikutip oleh Khomsharial Romli dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa, yaitu :

Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*massa communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). (Khomsharial Romli, 2016, h.1).

Dari tinjauan dan definisi diatas dapat diketahui bahwa komunikasi massa menggunakan media massa. Jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa, meskipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak dan dihadiri oleh ribuan bahkan puluhan ribu orang.

2.2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan salah satu aktifitas sosial yang berfungsi di masyarakat. Adapun fungsi komunikasi massa menurut Effendy yang dikutip oleh Elvinaro dalam buku Komunikasi Massa Suatu Pengantar ada tiga fungsi, yaitu:

1. Fungsi Informasi ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar, atau pemirsa. Berbagai

informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai kepentingan. Khalayak akan selalu merasa haus akan informasi yang terjadi, dan mereka akan berlangganan surat kabar, majalah, mendengarkan radio siaran atau menonton televisi karena mereka ingin mendapatkan informasi tentang peristiwa yang terjadi di seluruh belahan dunia, gagasan atau pikiran orang lain, apa yang dilakukan, diucapkan, dan dilihat orang lain

2. Fungsi pendidikan media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayak. Karena media massa menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa atau pembaca. Media melakukan drama, cerita, diskusi, dan artikel.
3. Fungsi mempengaruhi dari media massa secara implisit terdapat pada tajuk/editorial, *features*, iklan, artikel, dan sebagainya. Khalayak dapat terpengaruh oleh iklan-iklan yang ditayangkan televisi ataupun surat kabar. (Elvinaro, 2007, h. 18-19)

2.2.2.3 Ciri-ciri Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa serta melibatkan lembaga dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks. Menurut Elizabeth Noelle Neumann, ciri-ciri komunikasi massa adalah sebagai berikut:

1. Bersifat tidak langsung, artinya komunikasi massa harus melewati media terlebih dahulu. Ini mengharuskan adanya media massa dalam prosesnya, dikarenakan teknologi yang membuat komunikasi massa dapat terjadi.
2. Bersifat satu arah, artinya tidak ada interaksi antara peserta-peserta komunikasi. Dalam komunikasi, reaksi khalayak yang dijadikan masukan untuk proses komunikasi berikutnya atau umpan balik. Namun sistem komunikasi massa, komunikator sukar menyesuaikan pesannya dengan reaksi komunikan.
3. bersifat terbuka, artinya ditujukan kepada publik yang tidak terbatas dan anonim. Komunikasi massa memungkinkan komunikator untuk menyampaikan pesan kepada publik yang jumlahnya tidak terbatas.
4. mempunyai publik yang secara geografis tersebar. Komunikasi massa tidak hanya ditujukan pada kelompok orang di area tertentu, tetapi lebih kepada khalayak luas dimanapun mereka berada. (Rakhmat, 2007, h.189)

2.2.3 Media Massa

2.2.3.1 Pengertian Media Massa

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi. Karena

media mampu menjangkau khayalak yang lebih luas, pesan dari media bersifat abstrak dan terpecah.

Menurut Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, menjelaskan bahwa:

Media massa itu adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada *audience* yang luas dan heterogen. (Effendy, 2007, h.9)

Sedangkan menurut Hafied Cangara media (2010) media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio, dan televisi,

Berdasarkan pendapat diatas dengan menjelaskan bahwa media massa berfungsi sebagai alat menyampaikan pesan kepada khalayak luas dengan menggunakan alat-alat komunikasi. Media massa juga merupakan sarana untuk pengembangan kebudayaan masyarakat dalam mendapatkan informasi dari belahan dunia dan dapat diterima dalam pengakuan khalayak dalam seketika.

2.2.3.2 Fungsi Media Massa

Adapun fungsi dari media massa bagi masyarakat menurut Dominick yang dikutip oleh Ardianto dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa Suatu Pengantar, yaitu:

- (1) *Surveillance* (Pengawasan). Fungsi ini menunjuk pada pengumpulan dan penyebaran informasi mengenai kejadian-kejadian dalam lingkungan maupun yang dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.
- (2) *Interpretation* (Penasiran). Fungsi ini mengajak para pembaca atau pemirsa untuk memperluas wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi antarpersonal atau komunikasi kelompok.
- (3) *Linkage* (Pertalian). Fungsi ini bertujuan dimana 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 ini artinya bahwa media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar, dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan.
- (5) *Entertainment* (Hiburan). Fungsi ini bertujuan untuk mengurangi ketegangan pikiran halayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalayak segar kembali. (Elvinaro, 2007, h.14)

2.2.4 Film

2.2.4.1 Pengertian Film

Film merupakan media audio visual yang ditemukan sejak akhir abad 19 dan terus mengalami perkembangan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) film memiliki arti sebagai selaput tipis yang terbuat dari seluloid yang berfungsi sebagai tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) maupun gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Secara harfiah film adalah *cinematographie* berasal dari kata *cinema* yang memiliki arti “gerak”, *Tho* atau *Phytos* yang memiliki arti (Cahaya). Maka dari itu film juga sering diartikan sebagai seni melukis sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya.

Film merupakan rangkaian dari gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan *movie* atau video, Javadalasta (2011). Menurut Ibrahim (2011) film juga menjadi bagian dari komunikasi yang merupakan bagian terpenting dari sebuah sistem yang digunakan oleh individu maupun kelompok yang berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan. Lebih dari itu dalam dunia industri film memiliki bagian dari produksi di masyarakat dan juga dengan produk-produk lainnya.

Film yang merupakan media audio visual tidak hanya memberikan nilai secara keindahan potongan gambar yang disatukan menjadi kesatuan utuh, lebih dari itu film memiliki kemampuan menangkap realita sosial budaya tertentu. Film mampu menyampaikan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya dalam bentuk media.

2.2.4.2 Jenis Film

Film yang diproduksi biasanya memiliki jenis nya tersendiri. Secara umum, film dibagi menjadi tiga jenis, yaitu film dokumenter, fiksi, dan eksperimental. (pratista, 2017). Ketiga jenis film tersebut dikategorikan berdasarkan film cerita dan non-cerita. Film dokumenter dan eksperimental dikategorikan ke dalam film non cerita.

(1) Film Dokumenter

Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajiannya yang berdasarkan fakta. Film dokumenter adalah upaya untuk menceritakan kembali sebuah kejadian, tokoh, dan lokasi menggunakan fakta dan data.

(2) Film Fiksi

Film fiksi atau film cerita merupakan film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dibuat atau dikarang. Film fiksi terikat dengan plot yang sudah ditentukan dan struktur cerita yang terikat dengan hukum sebab-akibat. Dalam proses pembuatan film fiksi membutuhkan pemain dan kru yang banyak karena film fiksi berada ditengah dua kutub antara nyata dan abstrak, naratif maupun sinematik.

(3) Film eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan film dokumenter maupun fiksi. Film eksperimental tidak memiliki plot tetapi tetap memiliki struktur. Struktur film eksperimental dipengaruhi secara subjektif dari sineas. Film eksperimental bisa dikatakan film abstrak dan

sulit untuk dipahami. Penyebabnya karena sineasnya menciptakan simbol-simbol secara personal.

2.2.4.3 Film Seri

Film seri merupakan perkembangan dari jenis film fiksi yang berurutan atau bersambung. Film seri hadir dipertengahan abad ke-20. Film seri terdiri dari serangkaian subjek pendek yang dipamerkan secara berurutan, dan umumnya rilis setiap satu minggu sekali.

Setiap episode dalam film seri memiliki bagian-bagian plot dalam cerita garis besar yang saling berhubungan. Untuk penayangan film seri sendiri biasanya hadir setiap satu minggu sekali. Namun jarang sekali film seri yang hadir di bioskop, film seri identik dengan layanan media *streaming* yang bisa diakses menggunakan internet dan menggunakan media berbayar.

2.2.5 Video On Demand (VOD)

Perkembangan teknologi mempengaruhi cara untuk mengakses sebuah acara, film, atau klip. Salah satu jenis layanan untuk menonton sebuah film menggunakan internet disebut dengan *Video On Demand* atau video sesuai permintaan. Menurut wikipedia Video On Demand adalah:

Sistem televisi interaktif yang memfasilitasi khalayak untuk mengontrol atau memilih sendiri pilihan program video dan klip yang ingin ditonton. Fungsi VOD seperti layaknya video rental, dimana pelanggan dapat memilih program atau tontonan ketika yang ingin ditayangkan. Pilihan program dapat berupa sederet judul film, serial TV, acara realitas, video *streaming*, dan program lainnya.

Video On Demand dalam industri komunikasi dapat memberikan kontrol penuh terhadap para penggunanya. Dengan konsep ini pengguna memiliki kebebasan penuh untuk memilih apa yang ingin dilihat.

2.2.5.1 Subscription Video On Demand (SVOD)

Meskipun dapat memberikan kontrol penuh terhadap para penggunanya, beberapa akses tontonan disajikan berbayar untuk dapat mengaksesnya, hal ini memunculkan cabang baru yaitu *subscription video on demand*. Memiliki konsep yang sama persis, hanya saja SVOD disajikan dengan harus berlangganan untuk mendapatkan akses untuk menonton.

Subscription Video On Demand (svod) didefinisikan sebagai sebuah layanan dimana pengguna dibebani biaya berlangganan (umum nya perbulan) untuk dapat memilih dan menikmati konten secara bebas yang telah disediakan oleh penyedia layanan SVOD tersebut dimanapun dan kapanpun selama pengguna terkoneksi dengan internet, tanpa adanya jadwal penyiaran tertentu. SVOD juga didefinisikan sebagai model pemrograman hiburan dimana pengguna membayar biaya bulanan dengan imbalan akses instan ke perpustakaan *streaming* yang terdiri dari film, acara televisi, dan konten media lainnya.

2.2.6 Netflix

Pada masa saat ini banyak penyedia layanan media *streaming* bermunculan, dan salah satunya adalah Netflix. Netflix sebagai salah satu layanan berlangganan *streaming* yang menawarkan film dan program tv, termasuk beberapa program di

buat oleh Netflix sendiri. Saat ini Netflix sangat populer dikalangan remaja saat ini, karena Netflix memberikan banyak pilihan dalam menonton dan dengan harga yang terjangkau. Sehingga sekarang Netflix tidak lagi menjadi media yang asing dikalangan masyarakat, dan selalu menjadi pilihan masyarakat untuk menikmati film dan tayangan tv.

Netflix didirikan pada tahun 2008 di Scotts Valley, California, oleh Marc Randolph dan Reed Hastings. Netflix merupakan salah satu penyedia layanan media streaming digital berlangganan yang memungkinkan setiap pelanggannya menonton acara tv, film tanpa iklan di perangkat yang tersambung pada internet dan konten Netflix sangat bervariasi berdasarkan wilayah dan seiring waktu berjalan. Netflix dapat diakses di perangkat apapun yang terhubung ke internet yang menawarkan aplikasi Netflix, termasuk konsol game, pemutar media *streaming*, dekoder, ponsel cerdas, tablet dan juga komputer menggunakan *browser*.

Netflix pada awalnya adalah penjual dan rental DVD, namun setelah satu tahun berdiri, Netflix fokus pada penyewaan daripada penjualannya. Pada tahun 2010 Netflix memperluas usahanya dengan memperkenalkan media *streaming* secara internasional dengan layanan *streaming* hingga tahun 2011. Sejak tahun 2012 layanan Netflix telah beroperasi lebih dari 190 negara.

Dengan hadirnya layanan media *streaming* seperti Netflix bisa memberikan warna baru dalam dunia hiburan. Akses yang mudah dan sajian yang menarik dari Netflix membuat perkembangan media hiburan menjadi sangat pesat dan dapat menarik banyak peminat.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Konstruksi Realitas Sosial

Teori konstruksi realitas sosial yang merupakan tindakan dan interaksi dimana individu menciptakan secara terus menerus suatu realita yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Jika membahas teori konstruksi realitas sosial tentu saja tidak akan lepas dari bangunan teoritik yang dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman. Sejatinya teori konstruksi realitas sosial dirumuskan oleh kedua akademisi ini sebagai suatu kajian teoritis dan sistematis mengenai sosiologi pengetahuan.

Berger dan Luckman dalam bukunya *The Social Construction of Reality* yang diterjemahkan oleh Hasan Basari menjelaskan bahwa :

Teori sosiologi kontemporer yang berpijak pada sosiologi pengetahuan. Dalam teori ini terkandung pemahaman bahwa kenyataan dibangun secara sosial, serta kenyataan dan pengetahuan merupakan dua istilah kunci untuk memahaminya. Kenyataan adalah suatu kualitas yang terdapat dalam fenomena-fenomena yang diakui memiliki keberadaan (*being*) nya sendiri sehingga tidak tergantung kepada hendak manusia, sedangkan pengetahuan adalah kepastian bahwa fenomena-fenomena itu nyata (*real*) dan memiliki karakteristik yang spesifik. (Hasan Basari, 1990, h.1)

Berdasarkan penjelasan diatas, teori konstruksi sosial berawal dari pengetahuan sosiologi yang mengimplikasikan pengetahuan yang ada di dalam

masyarakat beserta proses-proses nya agar terbangun perangkat pengetahuan apa saja yang dianggap sebagai kenyataan pengetahuan dalam masyarakat.

Masyarakat merupakan kenyataan objektif sekaligus menjadi kenyataan subjektif. Sebagai kenyataan objektif, masyarakat seperti berada di luar diri manusia yang berhadap-hadapan, sedangkan sebagai kenyataan subjektif, setiap individu berada di dalam masyarakat sebagai bagian yang tak terpisahkan, dengan kata lain individu merupakan pembentuk masyarakat dan sebaliknya. Pada tingkat generalitas manusia menciptakan makna simbolik yang universal, yaitu pandangan hidupnya yang menyeluruh, memberi legitimasi, dan mengatur bentuk-bentuk sosial serta memberi makna pada berbagai bidang kehidupan.

Dalam buku Semiotika Komunikasi Sobur mengutip definisi realitas sosial menurut Berger dan Luckman, yaitu:

Realitas sosial 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 di luar diri individu, dan realitas ini dianggap sebagai kenyataan. Realitas simbolik merupakan ekspresi simbolik dari realitas objektif dalam berbagai bentuk. Sementara, realitas subjektif adalah realitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali realitas objektif dan simbolik ke dalam individu melalui proses internalisasi. (Sobur, 2016:186)

Berdasarkan pernyataan diatas salah satu konsep yang ditawarkan oleh Berger dan Luckman adalah adanya objektivikasi dari tindakan yang dilakukan oleh seseorang, dengan penandaan yang menjembatani wilayah-wilayah kenyataan yang dapat didefinisikan sebagai sebuah simbol dan modus linguistik dengan apa transendensi seperti itu tercapai.

2.3.2 Semiotika

Semiotika berasal dari kata Yunani *semion* yang berarti tanda. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktek sosial dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda. Hal ini dimungkinkan karena luasnya pengertian makna tanda. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang suatu tanda.

Dalam ilmu komunikasi “tanda” merupakan sebuah interaksi makna yang disampaikan kepada orang lain melalui tanda-tanda. Dalam berkomunikasi tidak hanya dengan bahasa lisan saja namun dengan tanda tersebut juga dapat berkomunikasi. Dalam teori semiotika, proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik disebut representasi. Definisi yang lainnya adalah sebagai penggunaan “tanda-tanda” untuk menampilkan ulang sesuatu yang diterima oleh indra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik (Danesi, 2010:3)

Menurut Lechte yang dikutip oleh Sobur dalam bukunya Semitoika Komunikasi menjelaskan bahwa :

Semiotika adalah teori tentang tanda dan penanda. Lebih jelasnya lagi, semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana *signs* ‘tanda-tanda’ dan berdasarkan pada system (*code*) ‘sistem tanda’. (Alex Sobur, 2013, h.16)

Sedangkan Berger menjelaskan tentang semiotika yang dikutip oleh Sobur dalam bukunya Semiotika Komunikasi menjelaskan bahwa :

Semiotika menaruh perhatian pada apa pun yang dapat dinyatakan sebagai tanda. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda yang mempunyai arti penting untuk menggantikan sesuatu yang lain. Sesuatu yang lain tersebut tidak perlu harus ada, atau tanda itu secara nyata ada di suatu tempat pada suatu waktu tertentu. Dengan begitu, semiotika pada prinsipnya adalah sebuah disiplin yang mempelajari apa pun yang bisa digunakan untuk menyatakan sesuatu kebohongan. Jika sesuatu tersebut tidak dapat digunakan untuk mengatakan sesuatu kebohongan, sebaiknya tidak bisa digunakan untuk mengatakan kebenaran. (Alex Sobur, 2006, h.18)

Dari pengertian diatas, bahwa sebuah penanda dan petanda itu sangat berkaitan satu sama lain yang tidak dapat dipisahkan. Sebuah pesan dapat mempunyai lebih dari satu makna, dan beberapa pesan dapat mempunyai makna

yang sama. Dengan tanda-tanda kita mencari keteraturan ditengah-tengah dunia, dan tanda-tanda juga dapat membawa informasi tersendiri.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan landasan teori untuk memecahkan masalah yang dikemukakan. Peneliti memerlukan kerangka pemikiran yang didasari oleh beberapa ahli dalam teori yang digunakan yang sudah tidak diragukan lagi kebenarannya. Fokus dalam penelitian ini adalah “Film Seri Netflix Squid Game”. Dalam kerangka pemikiran ini, peneliti ingin mencari tahu tanda (*sign*) yang ada di dalam film menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand De Saussure dalam penelitian ini.

Menjadi salah satu alat media massa, film menggabungkan antara indra penglihatan dan indra pendengaran. Dalam hal ini film menjadi media komunikasi yang efektif dalam penyampaian pesan secara audio visual. Film juga memiliki nilai tanggung jawab dalam merepresentasikan kehidupan nyata secara sosial kepada masyarakat agar dapat menyampaikan informasi, hiburan, dan edukasi secara pendidikan. Film juga selalu memiliki pesan yang tersembunyi untuk masyarakat melalui visual yang disajikan, dengan seperangkat tanda-tanda yang membantu untuk menyampaikan pesan tersebut. Pesan diharapkan memberikan pengaruh kepada para penontonnya untuk mengubah sikap dan tingkah laku yang tersirat dalam sebuah film. Pesan juga bisa berupa gagasan, pendapat yang sudah dituangkan di dalamnya melalui lambang komunikasi verbal ataupun non verbal, secara langsung ataupun tidak secara langsung yang dikemas dalam sebuah film.

Sebagai alat media massa, film sering digunakan sebagai representasi dari kehidupan nyata. Film memiliki aspek untuk memproduksi sebuah tanda, dimana dalam sebuah film memiliki tanda dari bahan baku tanda-tanda yang ada dan mengkombinasikannya dalam kerangka produksi sebuah film dengan ekspresi dan bahasa yang bermakna. Ketika seseorang sedang melihat sebuah film, ia akan menggunakan tenaga kerja interpretasi dengan cara membaca sebuah kode yang dipahaminya dalam sebuah gambar bergerak. Dan dalam proses interpretasi tersebut berpeluang terjadi proses perubahan kode dari gambar menjadi tanda. Dalam proses komunikasinya hal tersebut dapat menciptakan sesuatu yang disebut diskursus baru seperti ketika ekspresi atau isi komunikasi yang baru dan tak terumuskan melalui kode yang ada. Dalam penekanan komunikasi pada teori produksi tanda mengasumsikan adanya enam faktor dalam, diantaranya : pengirim, penerima kode, pesan, saluran komunikasi, dan acuan. Namun dalam segi signifikasi komunikasi lebih mengutamakan pemahaman suatu tanda agar proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperlihatkan dari proses komunikasinya. Pesan semiotika komunikasi memiliki tiga unsur, yaitu tanda dan simbol, bahasa, dan wacana sebagai dasar bagi semua komunikasi. Hingga pada proses memaknai sebuah tanda tidak hanya membawa informasi di dalamnya, tetapi juga tentang objek-objek yang hendak berkomunikasi mengkonstitusi sistem terstruktur dalam sebuah tanda.

Film merupakan kombinasi antara gambar dan suara. Film memiliki kekuatan untuk menjangkau banyak segmen sosial dan memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya, hal ini juga membuat merebahnya berbagai penelitian

terhadap dampak masyarakat. Film sangat berpengaruh di dalam masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linear. Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan yang terkandung di dalam sebuah film, karena film merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat. Film dapat mempresentasi dari realitas masyarakat tetapi tidak dapat mengubah realitas itu sendiri di dalam masyarakat, sebab film hanya membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi, dan ideologi dari kebudayaan. Film menjadi kajian yang cukup populer dan relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Dengan dibangun sistem tanda-tanda hingga mencapai efek yang diharapkan, seperti gambar dan suara yang diucapkan ataupun musik dalam film. Sistem semiotika dalam film digunakan untuk mengetahui tanda-tanda ikonis atau yang menggambarkan sesuatu. Sistem ini juga berhubungan dengan permasalahan tanda, penanda, dan benda memiliki hubungannya dengan pemaknaan tingkat konotatif dan denotatif atau yang sering disebut dengan analogi.

Dalam pemaknaan sebuah proses yang dilakukan oleh setiap individu terhadap aspek diluar dirinya terdiri dari proses eksternalisasi, internalisasi, dan objektifikasi. Proses eksternalisasi merupakan proses penyesuaian diri terhadap dunia sosiokultural sebagai produk manusia, sedangkan objektifikasi merupakan interaksi sosial yang terjadi di dalam dunia intersubjektif, dan internalisasi merupakan proses mengidentifikasi lembaga sosial dimana individu menjadi bagian di dalamnya. Konstruksi sosial sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi antar individu yang tercipta secara terus menerus melalui realitas yang dimiliki dan dialami

bersama secara subjektif. Paloma (2004) menyatakan konstruksi sosial yang merupakan bagian dari teori sosiologi kontemporer. Realitas sosial merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu menurut paradigma konstruktivis, dimana individu adalah manusia yang bebas melakukan hubungan dengan manusia yang lainnya. Hal ini juga menjadi penentu dalam dunia sosial individu yang bukanlah menjadi korban fakta sosial, tetapi sebagai media produksi dan reproduksi kreatif dalam konstruksi dunia sosial.

Dalam ranah penelitian semiotika tak bisa begitu saja melepaskan nama Ferdinand De Saussure merupakan salah satu seorang pemikir ilmu linguistik struktural. Dalam teori nya Ferdinand membuat pendekatan anti-historis yang dimana melihat bahasa sebagai sistem yang utuh dan harmonis secara internal. Usulan teori bahasa yang disebut strukturalisme untuk menggantikan pendekatan historis dari para pendahulunya.

Bahasa menurut Ferdinand De Saussure layaknya sebuah karya musik, dimana untuk memahami sebuah simponi haruslah memperhatikan keutuhan sebuah karya musik secara keseluruhan dan bukan kepada permainan individu dari setiap pemain musik. Bagaimana juga cara kita memahami sebuah bahasa tidak hanya secara individual, tetapi kita harus bisa melihatnya secara “sinkronis” sebagai sebuah jaringan hubungan antara bunyi dan makna. Bahasa merupakan sebuah keutuhan yang berdiri sendiri, pendekatan inilah yang disebut sebagai “ilmu linguistik struktural”.

Dalam teori Ferdinand De Saussure, hal yang cukup penting dalam upaya untuk menangkap hal pokok pada teorinya adalah prinsip yang mengatakan bahwa bahasa itu adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun menjadi dua bagian yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), dan bahasa menjadi salah satu sistem tanda (*sign*). Bahasa sendiri menurut Saussure yang dikutip oleh Sobur dalam bukunya Semiotika Komunikasi, yaitu:

Bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Suara-suara, baik suara manusia, binatang, atau bunyi-bunyian, hanya bisa dikatakan sebagai bahasa atau berfungsi sebagai bahasa bilamana suara atau bunyi tersebut mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan ide-ide, pengertian-pengertian tertentu. Untuk itu, suara-suara tersebut harus merupakan bagian dari sebuah sistem konvensi, sistem kesepakatan dan merupakan bagian dari sebuah sistem tanda. (Alex Sobur, 2006, h.46)

Sedangkan makna penanda dan petanda dijelaskan oleh Bartens yang dikutip oleh Sobur dalam bukunya Semiotika Komunikasi, yaitu:

Tanda adalah kesatuan dari bentuk penanda (*signifier*) dengan ide atau 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 dan apa yang ditulis atau dibaca. Petanda adalah

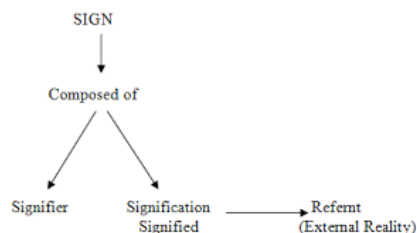
gambaran mental, pikiran, atau konsep. Jadi petanda adalah aspek mental dari bahasa. (Alex Sobur, 2006, h.46)

Bahasa menjadi kunci dari teori Saussure untuk mendapatkan sebuah tanda yang memiliki makna penanda dan petanda.

Secara umum semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang sebuah tanda. Menurut salah satu pakar semiotika yaitu Ferdinand De Saussure, sebuah tanda bisa dipahami melalui sebuah bahasa yang mengikat dengan penanda dan petanda yang menghasilkan sebuah tanda. Dalam proses ini, kedua bagian merupakan sebuah tanda yang saling bergantung satu sama lainnya, dimana penanda diungkapkan melalui petanda dan sebaliknya. Penanda dilihat dari wujud fisik yang dapat dikenal melalui gambar, dialog, dan suara, sedangkan petanda dilihat dari makna yang terungkap dari penanda dan menghasilkan suatu pemaknaan dalam sebuah film. Petanda dan penanda akan menghasilkan realitas eksternal atau penanda. Realitas eksternal adalah segala bentuk realitas yang terjadi pada diri dan diluar diri kita. Realitas ini adalah segala fakta yang terjadi di dalam kehidupan kita.

Gambar 2.1

Model Semiotik Ferdinand De Saussure

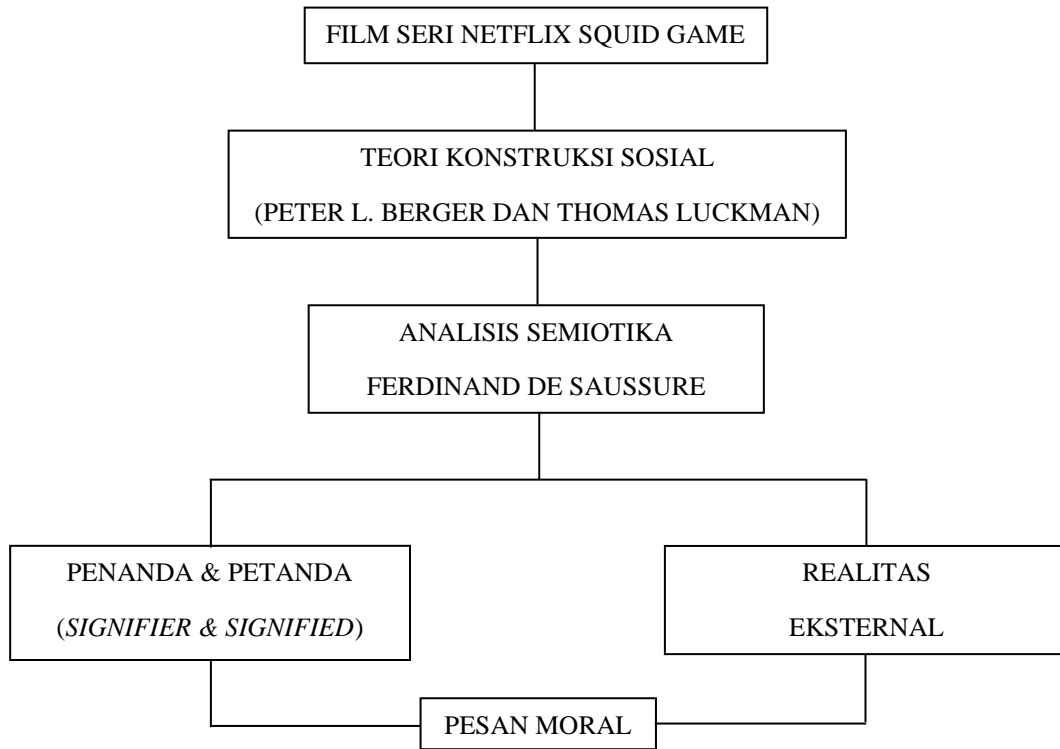


Sumber: McQuail, 2000

Dengan latar belakang cerita dari negara Korea Selatan, dalam film Squid Game banyak mempresetasikan kehidupan nyata dimana banyak orang yang terjerat dengan hutang yang banyak kepada orang lain. Merelakan nyawa demi mampu membayar hutang yang sudah menumpuk. Dalam film ini banyak mengandung realitas kehidupan yang sedang terjadi saat ini, sehingga film ini mampu membuat merasa dekat dengan realita kehidupan dan memberikan hiburan, edukasi, dan pendidikan Dengan representasi sebuah permainan dijadikan ajang untuk mendapatkan hadiah yang sangat menggiurkan. Film dengan latar belakang dari negara Korea Selatan ini memberikan gambaran-gambaran baru tentang kehidupan dan budaya dari negara itu, yang menyimpan banyak pesan didalam nya yang mengangkat realita sosial sebenarnya, dengan sentuhan budaya yang dimiliki membuat film ini juga memiliki banyak simbol-simbol dan tanda-tanda yang muncul.

Dari penjelasan diatas, kerangka pemikiran pada penelitian ini secara singkat tergambar pada bagan dibawah ini.

Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran



Sumber : Hasil modifikasi peneliti