

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan penelitian kepustakaan melalui membaca berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan publikasi lain tentang topik penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan artikel tentang topik tertentu.

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Review penelitian adalah hasil dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, otomatis ada kesesuaian dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti akan mengelaborasi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang peneliti ajukan. Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, seperti:

1. Penelitian Pertama

Penelitian karya Miftah Khusni, mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang berjudul “Representasi Sabar Dalam Film “Cinta Laki-Laki Biasa” (Analisis Tokoh Rafli). Film tersebut diadaptasi dari novel Asma Nadia tentang kesederhanaan cinta, yang menghadirkan unsur perdamaian yang Islami disampaikan melalui cinta seorang lelaki biasa bernama Rafli untuk Nina. Peneliti ingin mengetahui bagaimana kesabaran yang

direpresentasikan oleh tokoh Rafli dalam film ini metode yang digunakan metode penelitian kualitatif teknik pengumpulan data dokumentasi dan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes dimana mencari makna denotatif dan konotatif dalam setiap adegan. Hasil penelitian Miftah Khusni merepresentasikan kesabaran dalam karakter Rafli.

Isi dalam penelitian ini, Pertama, sabar dalam melaksanakan ketaatan dari Allah SWT. Kedua, sabar terhadap perlakuan yang tidak baik dari orang terjadi pada Ketiga, sabar terhadap ujian dan cobaan hidup dari Allah. Keempat, Sabar menunggu janji Allah, pada *scene* 112 dimana Rafli kembali bertemu Nania setelah selalu bersabar menghadapi berbagai ujian.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian karya Miftah Khusni adalah representasi yang mana nantinya dapat dijadikan perbandingan dalam menulis serta mengerjakan skripsi serta metode penelitian yang digunakannya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian karya Miftah Khusni yaitu dari objek penelitiannya dan juga teori yang digunakan dalam penelitian.

2. Penelitian Kedua

Penelitian karya Maulidya Septiani mahasiswa Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri

Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul “Representasi Pesan Moral dalam Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dollar” Film ini berkisah tentang perjuangan hidup seorang wanita untuk mewujudkan impiannya untuk bertahan hidup. Peneliti ingin mengetahui bagaimana pesan moral yang disampaikan dalam film Merry Riana. Metode yang digunakan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian analisis wacana dan model Roland Barthes mencari makna denotatif dan konotatif dalam setiap adegan. Penelitian Maulidya Septian tentang pesan moral film Merry Riana.

Isi dalam penelitian ini, pertama, pada *scene* 02 (Tolong menolong Kedua, pada *scene* 20 (Sabar) Ketiga, pada *scene* 78 (Kerja Keras).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian karya Maulidya Septiani adalah representasi yang mana nantinya dapat dijadikan perbandingan dalam mengerjakan skripsi, serta metode penelitian yang digunakan.

Perbedaan skripsi dengan penelitian karya Maulidya Septiani adalah objek penelitian yang digunakan, metode penelitian serta teori yang digunakan.

3. Penelitian Ketiga

Penelitian karya Fitriana Nurcahyanti Mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas

Muhamaduyah Surakata yang berjudul “Representasi Persahabatan Dalam Film Negeri *Van Oranje*”. Film ini bercerita tentang persahabatan lima pelajar Indonesia Lintang, Gerry, Wicak, Banjar dan Daus yang duduk di bangku strata dua di Belanda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persahabatan digambarkan dalam film tersebut. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dari analisis semiotika Roland Barthes. Teknik pengumpulan data dengan teknik observasi dan dokumentasi.

Isi dari penelitian ini pertama, (*scene 6*) saat Lintang, Gerry, Wicak, Banjar dan Daus melakukan video chat di *skype* dimana menyiratkan adanya kedekatan, dimana mereka bercakap-cakap dengan akrab dan saling memberi respon yang natural. Kedua, Gambar 2 (*scene 8*) saat acara masak dan makan bersama di apartmen Gerry. Pada *scene* ini lebih banyak di perlihatkan bagaimana aktifitas itu berlangsung.

Ketiga, gambar 3 (*scene 12*) saat Lintang, Gerry, Banjar, Daus dan Wicak sedang naik kereta menuju kota *Maastricht* untuk mengikuti acara Karnaval. Banyak hal yang ditunjukkan secara spontan oleh kelima sahabat tersebut. Ini ditandai saat Lintang berjoget, Daus membuat instrumen secara manual dengan suaranya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian karya Fitriana Nurcahyanti adalah sama sama menggunakan metode penelitian kualitatif, dan representasi yang mana nantinya dapat dijadikan perbandingan dalam mengerjakan skripsi.

Perbedaan skripsi dengan karya Fitriana Nurcahyanti adalah dari objek penelitian dan juga teori yang digunakan.

4. Penelitian Keempat

Penelitian karya Indri Rachmawati Andriansyah Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung yang berjudul “Representasi Konflik Komunikasi Keluarga di Film Minari”. Film ini menceritakan tentang keluarga Yi, keluarga imigran Korea-Amerika yang pindah ke pedesaan Arkansas untuk mengejar Impian Amerika melalui pertanian. Perbedaan antara suami istri Jacob Yi dan Monica Yi menimbulkan konflik pada plot film ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna, makna dan mitos dari film Minari. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan studi literatur.

Isi dari penelitian ini, pertama, pada gambar 1 saat Jacob mengajak Monica untuk masuk kedalam rumah. Kedua, pada

gambar 2 saat Monica mengajak pindah kepada Jacob. Ketiga, pada gambar 3 saat Monica marah kepada Jacob. Keempat, gambar 4 saat Monica membicarakan keadaan keluarganya kepada Ibunya. Kelima, gambar 5 saat Jacob menyarankan Monica untuk pergi. Keenam, pada gambar 6 saat Monica menuduh Jacob yang lebih memilih kebun daripada keluarganya. Ketujuh, pada gambar 7 saat Jacob dan Monica mencari sumber air untuk kebun.

Persaman penelitian ini dengan penelitian jurnal karya Indri Rachmawati Andriansyah sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan representasi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian jurnal karya Indri Rachmawati Andriansyah adalah dari objek penelitiannya, dan juga teori yang digunakan.

5. Penelitian Kelima

Penelitian karya Deli Siti Holipa, Asnawati, Sri Narti. Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Dehasen Bengkulu dengan judul “Representasi Feminisme Dalam Film Mulan” Film Mulan bercerita tentang seorang wanita pemberani, pejuang yang gigih bernama Hua Mulan. Tokoh film Mulan, mengusung pesan feminisme. Digambarkan sebagai sosok yang mandiri dan bertanggung jawab, berbeda dengan perempuan

yang kebanyakan digambarkan lemah dan selalu membutuhkan perlindungan dari laki-laki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana feminisme dapat direpresentasikan dalam film Mulan. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan semiotika kode televisi John Fiske. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data.

Isi dalam penelitian ini pertama, pemaknaan pada level realitas menunjukkan bahwa film Mulan mengandung nilai-nilai feminisme yang direpresentasikan melalui kode penampilan, kode kostum, kode riasan, kode lingkungan, kode perilaku, kode dialog, kode gerakan, dan kode ekspresi. Kedua, pada level representasi dalam film Mulan yang mengandung nilai-nilai feminisme direpresentasikan oleh kode teknik dan kode representasi. Ketiga, pada level ideologi representasi feminisme dalam film Mulan. Ideologi yang ada dalam film Mulan di antaranya adalah, feminisme liberal, feminisme radikal, dan ideologi psikoanalisis dan gender.

Persamaan penelitian ini dengan jurnal karya Deli Siti Holipa, Asnawati, Sri Narti adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan representasi.

Perbedaan penelitian ini dengan jurnal karya Deli Siti Holipa, Asnawati, Sri Narti adalah dari segi objek penelitian dan juga teori yang digunakannya.

Tabel 2. 1 *Review Penelitian Sejenis*

No	Nama/Judul/Asal	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Miftah Khusni, mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang berjudul “Representasi Sabar Dalam Film “Cinta Laki-Laki Biasa” (Analisis Tokoh Rafli)	Metode penelitian kualitatif dan menggunakan analisis tokoh Roland Barthes	Untuk mengetahui bagaimana menjalankan kesabaran yang direpresentasikan oleh tokoh Rafli dalam film ini.	Representasi dan metode kualitatif	Objek penelitian dan Teori.
2	Maulidya Septiani mahasiswa Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul “Representasi Pesan Moral dalam Film Merry Riana Mimpi Sejuta Dollar”	Metode penelitian kualitatif Analisis Wacana & Semiotika Roland Barthes	Untuk mengetahui bagaimana pesan moral yang di representasikan dalam film Merry Riana	Representasi dan metode penelitian kualitatif	Objek Penelitian, dan Teori.
3	Fitriana Nurcahyanti Mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas	Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan	Bertujuan untuk mengetahui bagaimana persahabatan	Representasi dan metode penelitian kualitatif	Objek penelitian dan Teori.

	Muhamaduyah Surakata yang berjudul “Representasi Persahabatan Dalam Film Negeri Van Oranje” .	Analisis Semiotika	direpresentasikan dalam film		
4	Indri Rachmawati Andriansyah Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung yang berjudul “Representasi Konflik Komunikasi Keluarga di Film Minari”	Metode penelitian kualitatif dan Analisis Semiotika Roland Barthes	Untuk mengetahui makna denotasi, konotasi dan mitos yang di representasikan di dalam film Minari	Representasi dan Metode Penelitian Kualitatif.	Objek Penelitian dan Teori.
5	Deli Siti Holipa, Asnawati, Sri Narti. Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Dehasen Bengkulu dengan judul “Representasi Feminisme Dalam Film Mulan”	Metode Penelitian kualitatif dan pendekatan television codes John Fiske.	Untuk mengetahui bagaimana representasikan feminisme dalam film Mulan	Representasi dan Metode Penelitian kualitatif.	Objek Penelitian dan Teori Penelitian.

Sumber: *Peneliti 2023*

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi Massa

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi Massa

Dalam praktiknya, komunikasi massa merupakan suatu proses pengiriman pesan dari komunikator kepada komunikan melalui alat perantaranya yaitu media massa, Dengan begitu, pesan yang ada pada komunikasi massa ini diperuntukan kepada khalayak (massa). Saluran yang digunakan dalam komunikasi massa ini berupa media massa cetak, media masa online, atau elektoronik.

Saluran media massa cetak biasanya pesan yang disampaikan bersifat teks dan gambar. Jenis dari saluran media massa seperti pamflet, majalah, poster, dan yang lainnya. Sedangkan saluran media massa elektoronik dalam proses penyampaian pesannya biasa ditemukan melalui radio dimana hanya berupa audio saja, dan televisi yang bersifat audio-visual (suara dan gambar). Adapun media massa yang lainnya adalah media massa online, media ini terbilang media yang cukup lengkap dari yang lainnya, melalui media ini, hanya dengan waku beberapa detik saja pengirim pesan akan dengan mudah mengirim pesan kepada penerima pesan. Keunggulan dalam media massa online ini ada pada alur komunikasi yang lebih efektif dan juga cepat, karena didukung dengan adanya jaringan

internet, sehingga akan memudahkan penerima dan pengirim pesan dengan mudah menyampaikan pesannya.

Menurut pakar komunikasi, definisi komunikasi massa paling sederhana dikemukakan oleh Gerbner dikutip dari buku Komunikasi Massa, karangan Ardianto, yaitu:

“Mass communication is the tehnologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuos flow of messages in industrial societies” [2003:3].

Dalam definisi diatas, komunikasi massa adalah produksi dan penyebaran arus berita berbasis teknologi dan institusi yang berkelanjutan dan paling banyak disebarluaskan oleh orang-orang dalam masyarakat industri.

2.2.1.2 Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa menurut Dominick, dalam buku Komunikasi Massa karangan Ardianto adalah sebagai berikut:

1. Fungsi *surveillance* (pengawasan), dalam hal ini, fungsi kontrol komunikasi massa tidak lepas dari peran media massa sebagai penjaga tatanan sosial masyarakat; media massa dapat digambarkan sebagai instrumen kontrol sosial.
2. Fungsi *interpretation* (penafsiran), komunikasi massa memberikan tugas bahwa komunikasi massa sebagai saluran

menyampaikan berita atau data, fakta dan informasi dengan tujuan menginformasikan dan mendidik masyarakat.

3. Fungsi *linkage* (keterkaitan), komunikasi massa dalam fungsi penyambungannya, saluran media dapat digunakan sebagai alat penghubung bagi kelompok sasaran atau masyarakat yang tidak setara.
4. Fungsi *transmission of value* (penyebaran nilai), komunikasi massa sebagai fungsi difusi nilai mengacu pada bagaimana individu atau kelompok sasaran dapat mengadopsi perilaku dan nilai kelompok lain. Ini karena media massa, seperti saluran, menyajikan pesan atau nilai yang berbeda kepada orang yang berbeda.
5. Fungsi *entertainment* (hiburan), dalam penyelenggaraan komunikasi massa sebagai sarana hiburan, komunikasi massa sebagai saluran komunikasi massa dapat menyampaikan pesan-pesan yang mampu memberikan kesenangan kepada khalayak. Padahal, kondisi ini menjadi nilai tambah bagi komunikasi massa yang selalu menghibur, meski isi pesannya tidak hanya menghibur. (2007:14)

Kelima fungsi di atas juga berlaku bagi media massa sebagai saluran penyampaian pesan. Sehingga media massa saat ini digunakan sebagai alat

kontrol sosial, mengingat fungsi media massa sebagai penyampai pesan kepada masyarakat dan pesan yang disampaikan tentu memberikan dampak yang besar bagi masyarakat. Isi pesan dalam komunikasi massa tentu mempengaruhi perasaan, sikap, perilaku, dan lain-lain.

2.2.1.3 Karakteristik Komunikasi Massa

Menurut Effendy dalam bukunya Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, menerangkan bahwa karakteristik komunikasi massa sebagai berikut:

1. Komunikasi massa bersifat umum yaitu, pesan yang disampaikan melalui media massa bersifat terbuka untuk khalayak. Saluran yang digunakan bersifat cetak, elektronik, dan sebagainya, dan apabila pesan yang disampaikan hanya pada satu orang saja maka dari itu pesan tersebut bukan termasuk komunikasi massa.
2. Komunikasi bersifat heterogen yaitu, komunikasi massa yang memiliki jumlah komunikan besar sehingga memperoleh pesan-pesan komunikasi secara terbuka, erat sekali dengan sifat heterogen komunikan.
3. Media massa menimbulkan keserempakan yaitu, menciptakan keserentakan dalam jarak jauh dari komunikator dengan sejumlah besar penduduk dan penduduk tersebut dengan yang lainnya berada dalam lingkungan yang terpisah.

4. Hubungan komunikator-komunikan bersifat non-pribadi, artinya dalam komunikasi massa, hubungan antara komunikator dan komunikan yang anonim dicapai oleh orang-orang yang dikenal hanya dalam peranannya yang bersifat umum sebagai komunikator. Impersonalitas ini disebabkan oleh teknologi dan penyebaran massa, dan sebagian karena tuntutan peran publik dari media (2003:81-83).

Karakteristik yang diatas harus menjadi bahan pertimbangan dalam menyampaikan sebuah pesan melalui media massa, karena jika pesan ingin tersampaikan dengan baik, maka perlu ditelaah kembali agar tujuan dari komunikasi tersebut tersampaikan karena akan terjadi perubahan sikap, opini, dan yang lainnya. Oleh karena itu, dalam proses komunikasi melalui media massa perlu adanya optimalisasi agar proses pesannya tersampaikan dengan baik.

2.2.1.4 Unsur- unsur komunikasi massa

Menurut Harold Laswell dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar yang dikutip oleh Deddy Mulyana, cara yang baik menggambarkan komunikasi itu dengan menjawab pertanyaan “*Who Say Wha In Which Channel To Whom With What Effect*” atau siapa yang mengatakan, apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan pengaruh yang bagaimana.

1. Sumber (*Source*): Disebut juga sebagai *sender*, *communicator*, *speaker*, dan yang lainnya dimana pihak yang berinisiatif mempunyai kebutuhan dalam berlangsungnya komunikasi.
2. Pesan (*Message*): Maksud yang disampaikan seperti simbol nonverbal maupun verbal yang biasanya bisa mewakili perasaan, maksud dari sumber, dan yang lainnya.
3. Saluran (*Channel*): Dalam penyampaian pesan kepada penerima, saluran ini bisa digunakan sebagai sarana dalam penyampaian pesan dan bisa berbentuk pesan dari cara penyajian datanya.
4. Penerima (*Receiver*): Penerima biasa dikatakan sebagai listener, destination, dimana orang yang menerima pesan dari komunikator.
5. Efek (*Effect*): Hasil yang diterima oleh komunikan setelah menerima pesan dari komunikator

2.2.1.5 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Film sebagai media komunikasi massa merupakan suatu karya seni dimana tujuannya untuk dinikmati oleh khalayak. Film memiliki kekuatan dalam menjangkau segmen sosial sehingga para ahli bersepakat bahwasannya film mempengaruhi penontonnya. Semenjak dari itu, banyak peneliti melihat dampak dari film terhadap khalayak. Sehingga film bisa dijadikan menjadi topik yang menarik untuk diteliti dengan genre yang

begitu variatif sehingga audiens dapat memilih genre sesuai dengan keinginannya dan hal tersebut tidak membuat penonton merasa bosan.

Film merupakan salah satu media massa yang didalamnya memiliki sifat audio visual dalam menyampaikan suatu pesan kepada khalayak di dalam suatu lingkungan tertentu. (Effendy, 1986: 134). Pesan yang disampaikan dalam film sebagai media massa dapat disampaikan melalui bentuk apapun tergantung dalam tujuan film tersebut. Namun, pada umumnya, film dapat mengandung berbagai pesan baik pesan hiburan, informasi maupun lainnya.

2.2.2 Komunikasi Keluarga

Dalam sebuah keluarga, komunikasi umumnya menjadi suatu hal yang harus di bina sehingga masing-masing anggota dari keluarga memiliki ikatan yang dalam (Kurniadi, 2010: 271). Komunikasi dalam interaksi sebuah keluarga seorang penyampai pesan dapat dilakukan oleh orang tua, kakek, nenek, mertua, suami, istri begitupun sebaliknya sebagai penerima pesan. Informasi yang di sampaikan dapat berupa petunjuk, nasihat, arahan, bantuan. Komunikasi yang dilakukan dalam keluarga merupakan komunikasi yang cukup unik, dimana paling sedikitnya melibatkan dua orang yang memiliki sifat, pendapat, pikiran dan perilaku yang berbeda-beda.

Menurut Aziz Safrudin (2015:235) komunikasi keluarga merupakan suatu pengorganisasian menggunakan sebuah kata-kata, sikap tubuh, serta intonasi dalam suara, serta ungkapan sebuah perasaan yang saling membagi pengertian. Dilihat dari pengertian tersebut, bahwasannya komunikasi keluarga merupakan prakarsa dalam membangun sebuah pengertian, dimana dalam aksinya hal tersebut dapat dilakukan oleh kata-kata, sikap, suara, dan perasaan.

Komunikasi keluarga tak akan sama dengan komunikasi antar kelompok. Karena setiap keluarga memiliki pola komunikasi khasnya masing-masing. Relasi antara orang tua dan anak menunjukkan bahwa banyaknya keragaman yang cukup luas. Komunikasi yang dilakukan oleh sebuah keluarga lebih banyak menggunakan komunikasi atar pribadi dimana dalam sebuah keluarga menunjukkan sifatnya yang kompleks.

Tujuan komunikasi yang ingin dicapai, dilihat dari sudut kepentingan sumber dan penerima, dimana sudut kepentingan tersebut dilihat dari dua sisi, sosial dan pribadi. Tujuan dari komunikasi dalam berinteraksi dengan keluarga dapat dilihat dari kepentingan orang tua yang memberikan sebuah informasi, mendidik, dan membahagiakan anak-anak. Komunikasi antar anggota dari keluarga dapat dilakukan guna terciptanya keharmonisan dalam keluarga.

2.2.3 Representasi

Representasi yaitu proses menggambarkan sesuatu yang dilihat dan diolah melalui system panca indera dalam bentuk nyata. Suatu proses rekam pengetahuan, ide, atau pesan dalam beberapa cara fisik (Marcel Danesi).

Dalam prosesnya, representasi terbagi menjadi dua yaitu, mental dan bahasa. Representasi mental yaitu segala yang ditangkap indera selanjutnya diperlihatkan dalam bentuk yang belum jelas karena masih berbentuk abstrak. Sedangkan representasi bahasa merupakan representasi yang berperan besar ketika pembentukan makna. Bentuk abstrak yang ada, nantinya dideskripsikan melalui sebuah bahasa yang nantinya dapat menciptakan ide mengenai simbol atau tanda.

Bahasa bagian dari visualisasi yang saling berkesinambungan dengan unsur budaya. Kini, bahasa tidak hanya berbentuk lisan dan tulisan saja, tetapi berupa simbol, not music, lagu dan lainnya dan hal tersebut digunakan manusia sebagai alat untuk menyampaikan sebuah pesan kepada orang lain. Menurut Stuart Hall, seluruh bentuk representasi itu disebut dengan *shared meaning*.

Representasi merupakan proses yang terus menerus berubah, berkembang mengikuti peristiwa yang terjadi disekitar. Pengalaman yang menyebabkan adanya pemaknaan baru pada suatu tanda. Representasi

menumbuhkan pemikiran–pemikiran baru manusia untuk melakukan proses penandaan.

Disebutkan juga bahwa representasi digunakan untuk menyatakan sebuah informasi atau pesan yang bermakna. Representasi biasanya digambarkan melalui sebuah cerita, kata dan sebagainya dimana hal tersebut mewakili emosi, fakta, dan yang lainnya.

Representasi biasanya bekerja dalam hubungan tanda makna. Konsep dalam representasi sendiri selalu ada pemaknaan baru. Menurut Nurianti Julianti (dalam Wibowo,2011:123) representasi akan berubah ketika makna berubah dan akan terjadi negoisasi setiap waktu dalam proses pemaknaan.

2.2.4 Kesedihan

2.2.4.1 Pengertian Kesedihan

Kesedihan merupakan suatu emosi yang selalu beriringan dengan kehidupan manusia, maka dari itu rasa sedih akan menjadi hal yang wajar dalam diri manusia, kesedihan akan dialami seseorang apabila kehilangan sesuatu baik berupa objek ataupun orang yang sangat berarti dalam hidup. Ada banyak hal yang dapat memunculkan rasa sedih, namun penyebab utamanya ketika seseorang merasa kehilangan yang amat dalam, perubahan lingkungan, atau konflik dalam sebuah hubungan. Selain itu, faktor penyebab terjadinya kesedihan biasanya apabila seseorang mendengarkan

tempo yang lambat seperti alunan musik yang sendu, atau bahkan mengingat masa lalu yang menyedihkan. Rasa sedih biasanya tidak bersifat permanen dan hanya dalam kondisi tertentu.

Secara biologis, faktor penyebab kesedihan dikarenakan sedikitnya serotonin dalam otak. Serotonin yaitu senyawa yang ada dalam otak yang fungsinya sebagai pemancar neural dan bereaksi ketika masuk waktu tidur dan juga emosi (Chaplin, 2004). Orang yang sedang merasakan kesedihan di dalam tubuhnya, akan sedikit memiliki kadar serotonin daripada orang yang sedang ceria.

2.2.4.2 Ekspresi Kesedihan

Kesedihan dapat dilihat dalam fisik seseorang terutama dalam ekspresi wajah. Ciri-ciri seseorang tengah dalam kesedihan yaitu tubuh terlihat bungkuk, air mata di wajah dan bibir yang mencebik, tatapan yang begitu sayu, serta nafas panjang yang bisa didengar.

Ekspresi kesedihan akan sangat mudah dikenali, terlihat dalam ekspresi wajah yang sendu serta aktivitas yang terjadi tidak seperti biasanya dan condong tidak memiliki semangat dalam menjalani hari-hari, kata-kata yang diucapkan sangat berat dan condong menjadi pasif (Mandatu,2007).

2.2.5 Film

2.2.5.1 Pengertian film

Ada dua arti dari pengertian film, pertama, film adalah bagian dari selaput tipis yang berbahan seluoid dimana biasanya diperuntukan sebagai penyimpanan objek bergambar negatif, dan gambar yang bergerak. Sedangkan secara khusus, film diinterpretasikan sebagai gambar yang bergerak dimana biasanya disimpan pada hanya pada selaput seluloid. Dalam media digital, film bisa diputar secara berkali-kali (Apriadi, 2013: 112).

Film banyak memiliki potensi dalam mempengaruhi khalayak luas sehingga film banyak memiliki kekuatan untuk dapat menjangkau seluruh segmentasi. Dengan begitu film akan bisa mempengaruhi penonton (masyarakat) dalam perilaku melalui pesan (*message*) yang disampaikan dalam alur cerita. Sementara itu, film dibagi berdasarkan:

1. Berdasarkan cerita

Berdasarkan ceritanya, film dibagi menjadi dua bagian, yaitu fiksi dan non fiksi. Film fiksi biasanya diceritakan dan dibuat berdasarkan imajinasi seseorang, dalam arti lain film berbentuk fiksi ini tidak terjadi pada kejadian nyata. Lalu film nonfiksi, cerita yang diangkat dalam nonfiksi biasanya berdasarkan pengalaman

seseorang dan benar terjadi dalam kehidupan manusia dimana ditambahkannya efek sinematografi, music, sound effect, dan yang lainnya sebagai pendukung untuk mengikat daya tarik dalam film tersebut.

2. Berdasarkan porientasi pembuatan

Dalam hal ini, film dibagi menjadi dua bagian, yaitu film komersial dan nonkomersial. Film komersial tujuannya adalah bisnis serta menekankan keuntungan, sifat film ini ringan, serta atraktif dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh audiens, sehingga film dibentuk menjadi sedemikian rupa supaya memiliki nilai jual dan audiens tertarik terhadap film yang disuguhkan. Beda halnya dengan film nonkomersial, film ini tidak mengedepankan bisnis melainkan sebagai karya seni yang dingkapkan seseorang dalam bentuk cerita dan direalisasikan dalam bentuk gambar bergerak.

2.2.5.2 Genre Film

Saat ini, banyak sekali genre-genre film yang ada dan berkembang, dari setiap genre tersebut semuanya memiliki tujuan yang berbeda walaupun fungsinya sama sehingga mampu menarik perhatian penonton, film juga dirancang untuk keperluan publik terbatas maupun seluas-luasnya.

1. Film horror: Film ini biasanya menceritakan hal-hal ghaib atau hal diluar nalar dari kehidupan manusia. Contohnya seperti film kuntilanak.
2. Film Thriller: Film ini hampir sama dengan film horror pada umumnya yang membuat efek menegangkan setiap menontonnya, namun hal yang membedakannya genre ini lebih mengutamakan adegan-adegan sedih atau pembunuhan ketimbang menggunakan unsur ghaib. Contohnya seperti film headshot.
3. Film Fantasi: Genre ini lebih menampilkan hal yang diluar nalar dari kehidupan manusia seperti biasanya, dari segi latar belakang, tempat, waktu bahkan karakter yang ada tidak relate dengan kehidupan sesungguhnya. Contohnya avenger.
4. Film romantic: Film ini biasanya mengisahkan tentang percintaan manusia. Contohnya seperti film habibe ainun.
5. Film Komedi: Film ini sama halnya dengan film fantasi namun disetiap adegannya diselingi dengan unsur komedi yang dominan ketimbang fantasi dimana penonton akan terjadi perubahan emosi seperti tertawa dan gembira. Contohnya film johnny English.
6. Film kolosal: Film ini merupakan film yang luar biasa besarnya, mulai dari penyutradaraan, dan lain-lain. Yang banyak melibatkan pemeran didalamnya, film ini akan membuat

penonton masuk kedalam dunia di zaman-zaman tertentu atau alam lainnya. Contoh film gladiator.

7. Film misteri: Film ini mengandung unsur misteri atau teka-teki di dalamnya. Genre ini membuat penonton sulit menebak alur ceritanya sehingga genre ini banyak peminatnya, contoh filmnya *searching*.
8. Film action/laga: Film ini berisikan adegan-adegan yang menantang seperti perkelahian, kejar-kejaran yang membuat adrenalin penonton memuncak. Contoh filmnya *mission impossible*.
9. Film documenter: Film ini biasanya menceritakan realita kehidupan yang didalamnya berisi pendidikan, realita sosial, propaganda dan yang lainnya, contoh filmnya adalah *senyap*.
10. Film Panjang: Film ini biasanya berdurasi lebih dari 60 menit, biasanya film yang disajikan berdurasi 90-100 menit. Contoh filmnya adalah *four stars* dengan durasi 25 jam.
11. Film animasi Film ini menampilkan ilustrasi gambar dan biasanya digemari oleh anak-anak karena ceritanya yang tidak begitu berat, contohnya film *Coco*.
12. Film pendek: Film ini biasanya memiliki durasi kurang dari 60 menit. Contohnya film *If Anything Happens I Love You*

2.2.5.3 Unsur-unsur dalam film

Unsur yang ada pada film, berkaitan erat dengan karakteristik film yaitu, audio dan visual. Unsur audio dan visual dibagi menjadi dua bagian, yaitu (Nawiroh, 2014: 92):

1. Unsur naratif meliputi materi yang ada pada film dimana sebagai ceritanya. Elemen yang meliputi unsur naratif meliputi unsur waktu, ruang, karakter, tujuan dan konflik
2. Unsur Sinematik yaitu gaya dalam mengolah karya yang dibuat, unsur sinematik memiliki aspek seperti :
 - a. *Mise en scene*: seluruh aspek yang ada di hadapan kamera seperti cahaya, kostum, pergerakan pemain, dan yang lainnya.
 - b. *Cinematography* meliputi gaya dalam menangkap sebuah gambar, unsur yang ada dalam sinematografi terbagi menjadi tiga yaitu framing, kamera serta durasi.
 - c. *Editing* merupakan proses akhir setelah pengambilan gambar selesai, dalam tahap ini gambar yang telah diambil diolah menjadi sebuah rangkai kesatuan sehingga dapat membentuk sebuah cerita.
 - d. *Sound* merupakan unsur terakhir dalam unsur sinematik, suara yang terdapat dalam film dipahami sebagai suara yang

keluar dari gambar yang telah diambil seperti efek suara, music, dan dialog.

2.2.5.4 Film Pendek

Film pendek saat ini tengah menjadi sorotan bagi para pembuat film. Selain budget yang dikeluarkan cukup lebih murah dari film panjang, film pendek dapat memberikan ruang serta gerakan yang sangat leluasa. Meski tak sedikit para pembuat film yang hanya menganggapnya sebagai batu loncatan menuju film panjang.

Film pendek sebenarnya memiliki karakteristik yang berbeda dari film panjang, secara teknis film pendek akan memiliki durasi yang rata-rata dibawah 30 menit. Meskipun banyak batasan lain, namun film pendek dapat mengemas alur cerita yang cukup padat namun jelas dan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnyapun tersampaikan dengan baik. Selain 30 menit, film pendekpun sebenarnya bisa berdurasi 30 detik, yang paling penting pemanfaatan dalam media komunikasinya dapat berlangsung secara efektif.

2.2.5.5 Film Animasi

Film animasi merupakan film yang berasal dari hasil pengolahan gambar tangan sehingga dapat menjadi sebuah gambar bergerak. Di awal penemuannya, film animasi ini dibuat dari beberapa lembar kertas lalu

gambar yang kemudian di putar sehingga akan muncul beberapa efek gambar yang bergerak, tentunya dengan bantuan komputer dan grafik dari komputer, sehingga pembuatan film animasi akan lebih mudah dan cepat. Bahkan di era yang serba canggih ini, lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.

2.2.6 Streaming Media

Dalam bahasa Indonesia, *streaming media* merupakan salah satu bentuk multimedia yang kini sangat diterima oleh kalangan masyarakat. Kata “*streaming*” merujuk dalam proses penyampaian media layaknya sebuah aliran atau stream untuk memainkan video digital atau audio digital sebelum seluruh file dikirim.

Stream sendiri berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti aliran. Proses dalam *streaming* diibaratkan seperti aliran air di sungai dimana airnya tidak pernah putus kecuali sumber dari mata airnya mengering. Sama halnya dengan sungai, aliran data dalam *streaming* dilakukan secara terus menerus hingga datanya habis. Dengan begitu, data yang dikirim telah sampai kepada komputer penggunanya. Sehingga, media *streaming* saat ini semakin populer, dimana sebuah teknologi yang mengirimkan data audio, video, multimedia secara *real-time* melalui internet (Fachruddin, 2017, 200-201).

Live streaming merupakan bagian dari bentuk *streaming* media yang ada pada internet dan disajikan sebagai hiburan. Konten yang ada dalam *live streaming* biasanya bisa digunakan setiap waktu dengan koneksi internet yang mendukung. Tayangan yang ada pada *live streaming* layaknya tayangan yang ada pada televisi pada umumnya.

Akhir-akhir ini, layanan media *streaming* berbayar mulai merajalela, pasalnya, masyarakat condong memilih media *streaming* berbayar dibanding menonton tv, dalam hal ini, media *streaming* berbayar bisa menggeser media konvensional dikarenakan tayangan yang disajikan sangat variatif. Jasa *streaming* yang kini sedang populer diantaranya *Netflix*, *Hulu*, *Prime Video*, *HBO GO*, *Disney Hotstar*, *Vidio* dan yang lainnya dimana layanan tersebut merupakan situs yang didalamnya mampu menonton film dan tayangan televisi.

2.2.6.1 Netflix

Netflix merupakan media yang menyediakan layanan media *streaming* dan tayangan televisi. Perusahaan ini berasal dari Amerika Serikat. Netflix mengklaim bahwa penggunaanya bisa menonton tayangan yang tersedia dimana pun dan kapan pun, serta melewati media apapun (*smartphone*, *smart tv*, *tablet*, *laptop*) layaknya seperti media televisi berbayar (*cable tv*), Netflix bersih dari iklan dan dapat mengakses seluruh koleksi tayangan yang ada di perpustakaan selama masa berlangganan yang biasanya ditentukan dalam jangka waktu bulanan. Karena Netflix

merupakan aplikasi berbasis *streaming*. Maka syarat mutlakny adalah pengguna diharuskan memiliki jaringan internet yang memumpuni dan juga kuota internet yang tak terbatas (*unlimited*).

2.2.7 Teori Konstruksi Realitas Sosial

Teori konstruksi realitas sosial ini di cetuskan oleh Peter L Berger dan Thomas Luckmann. Teori ini digagaskan oleh keduanya, karena Berger dan Luckmann ini sebagai ahli sosiolog, maka teori ini digagaskan sebagai salah satu kajian teoritis. Menurut Berger dan Luckmann dalam bukunya *The Contruction of Reality* dan *The Treatise In The Sociological of Knowledge*, mengatakan bahwa:

Konstruksi realitas sosial merupakan tindakan dan interaksi sosial, dimana setiap individu menciptakan sebuah relitas yang dialami dan dimiliki secara subjektif (1966)

Dalam buku *The Construction of Reality* karya Berger dan Luckmann yang diterjemahkan oleh Hasan Basari, menjelaskan bahwa teori konsruksi realitas sosial adalah:

Teori sosiologi kontemporer banyak berpijak pada pengetahuan sosiologi. Dalam teori ini, mengandung pemahaman bahwa kenyataan dibangun secara sosial, pengetahuan dan kenyataan merupakan kunci utama dalam memahaminya. Kenyataan merupakan fenomena yang memiliki kualitas

untuk diakui keberadaanya sehingga tidak bergantung kepada keinginan manusia. Sedangkan pengetahuan merupakan suatu kepastian bahwa fenomena yang dialami itu nyata dan memiliki karakteristik yang spesifik (1990:1)

Dalam buku Tafsir Sosial atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan Menurut Basari, terdapat asumsi dasar dari teori konstruksi realita sosial Berger dan Luckmann, adapun asumsinya sebagai berikut:

- a. Realitas hadir hasil atas kenyataan manusia melalui kekuatan konstruksi sosial terhadap dunia sosial di sekelilingnya.
- b. Hubungan antara konteks sosial dengan pemikiran manusia masih bersifat berkembang.
- c. Kehidupan masyarakat dikonstruksikan secara terus-menerus
- d. Membedakan antara pengetahuan dan realitas.

2.3 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan landasan untuk memecahkan suatu masalah yang telah dikemukakan, maka dari itu, peneliti memerlukan kerangka teori yang berisi teori menurut para ahli yang sudah tidak lagi diragukan kebenarannya. Maka, kerangka teoritis bisa disebut sebagai pondasi utama dalam sebuah penelitian. Kerangka teoritis berperan dalam menjelaskan bagaimana hubungan dari teori yang dipakai dengan faktor penting yang diketahui dalam masalah yang akan diteliti.

Peneliti memilih teori Semiotika Charles Sander Pierce sebagai teori yang relevan dengan objek yang akan di teliti, maka peneliti tertarik untuk meneliti representasi kesedihan pada film *If Anything Happens I Love You* untuk mengetahui representasi, *Object* dan juga *Interpretant*.

2.3.1 Teori Semiotika

2.3.1.1 Pengertian Semiotika

Semiotika merupakan sebuah metode analisis dan digunakan sebagai penggali makna yang ada dalam sebuah tanda. Menurut Susanne Langer “menilai simbol dan tanda merupakan hal yang penting, dalam kehidupan binatang biasanya dijembatani oleh perasaan, namun beda halnya dengan manusia yang dijembatani oleh konsep, bahasa, dan simbol”. Semiotika merupakan ilmu untuk mempelajari makna yang ada pada suatu tanda. Tanda menunjukkan pada hal yang lain, misalnya bendera kuning maka tanda dibaliknya merujuk pada orang meninggal.

Semiotika berasal dari Bahasa Yunani, *semion* yang berarti tanda. Tanda dapat mewakili hal yang lain yang tentunya masih ada kaitannya dengan sebuah objek tertentu maka, objek inilah yang mampu membawa informasi dan merepresentasikan dalam bentuk tanda.

Objek-objek inilah yang membawa informasi dan mengkomunikasikannya dalam bentuk tanda. Kajian semiologi ialah bidang yang mempelajari tentang fungsi teks (Hidayat).

Kajian yang merupakan bagian dari semiologi dapat berupa teks, tanda dan makna, bahasa, media massa dan apapun yang diproduksi yang tujuannya diperlihatkan kepada khalayak. Pada dasarnya, analisis semiotika memang ilmu yang bisa digunakan untuk merasakan hal yang belum jelas, dan hal yang harus dipertanyakan lebih ketika membaca sebuah narasi, teks, bahkan simbol. Analisis yang digunakan bersifat paradigmatic yang berarti upaya dalam menemukan makna dari hal yang tersembunyi.

Menurut Little John dalam bukunya *Theories on Human Behaviour* (1996) tanda merupakan sebuah dasar dari seluruh kegiatan komunikasi, banyak hal yang ada di dunia ini dapat dikomunikasikan oleh manusia melalui sebuah tanda.

Konsep dasar yang dapat menyatukan norma ini yaitu tanda yang dapat diartikan sebagai stimulus serta menandakan kondisi atau arti lain contohnya ketika ada adap menandakan adanya api. Konsep dasar kedua adalah simbol, yang mengartikan bahwa tanda memiliki banyak arti. Beberapa ahli telah memberikan perbedaan antara tanda serta simbol-tanda dalam sebuah realitasnya memiliki arti yang jelas dalam mengartikan sesuatu, sedangkan simbol tidak. Ahli lainnya melihat dari tingkatan yang

berbeda namun dalam kategori yang sama. Semiotika mampu menyatukan kumpulan teori yang luas dan berkaitan dengan bahasa, tindakan nonverbal dan wacana.

2.3.1.2 Semiotika Charles Sanders Pierce

Dalam ruang lingkup semiotika, Charles Sanders Pierce terkenal akan teori tandanya, menurut Lechte (2011:227) bahwa secara umum tanda mewakili sesuatu bagi seseorang, keterangan yang sangat sederhana ini menyalahi sebuah kenyataan mengenai fungsi tanda, tanda A menunjukkan sebuah fakta atau objek B, kepada penafsirannya, yakni C. Dengan begitu, tanda tidak pernah berupa sebuah entitas sendirian, tetapi akan ada tiga aspek berikut.

Menurut pierce, tanda itu merupakan hal yang pertama, objek merupakan hal kedua, lalu penafsirannya dikatakan sebagai unsur perantara merupakan contoh dari ketiga.

Ketiga yang merupakan kontes dari asal pembentukan tanda dapat membangkitkan semiotika yang sungguh tak terbatas, selama tafsiran atau gagasan yang membaca sebuah tanda sebagai tanda yang lain (sebagai wakil dari sebuah makna atau sebuah penanda) dapat ditangkap oleh penafsir lainnya. Penafsir disini merupakan unsur yang wajib ada untuk dapat mengaitkan sebuah tanda dengan sebuah objek (induksi, deduksi dan

hipotesis) dapat membentuk tiga jenis yang cukup penting. Agar bisa menjadi sebuah tanda, maka tanda tersebut harus diartikan dan dimengerti oleh penafsir (Sobur, 2006:41).

Bagi Charles Pierce (Pateda, 2001:44) tanda merupakan

“is something which stands to somebody for something in some respect or capability.

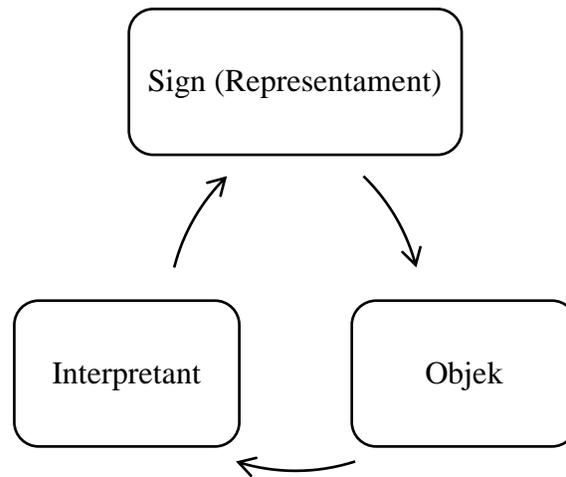
Dimana seluruh tanda tersebut dapat digunakan agar sebuah tanda dapat berfungsi yang Pierce sebut *ground*, Tanda (*sign* atau *Representament*) yang akan selalu ada dalam hubungan triadic yaitu *ground*, *Object* serta *Interpretant*. Dengan dasar hubungan *triadic* ini, Pierce mengklasifikasi tanda tersebut.

Tanda yang merupakan kaitan dengan *ground* dikaitkan dengan *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* merupakan sebuah kualitas yang ada pada sebuah tanda, contohnya kata kasar, keras, lemah, merdu. *Sinsign* merupakan eksistensi sebuah benda ataupun peristiwa yang didalamnya ada pada sebuah tanda. Misalnya kata kabur, kata keruh yang mengartikan bahwa ada hujan di hulu sungai. *Legisign* merupakan norma yang terkandung dalam tanda, contohnya rambu-rambu lalu lintas yang dapat diartikan hal-hal yang boleh ataupun tidak boleh dilakukan oleh manusia.

Berdasarkan objeknyaa, Charles Sanders Peirce membagi atas tiga bagian, tanda sebagai *Icon* (ikon), *Index* (indeks) dan *symbol* (simbol). Dimana ikon merupakan tanda yang ada hubungannya antara penandaan dengan pertanda yang sifatnya sama bentuk alamiah. Atau dapat diartikan dengan ikon merupakan sebuah subungan antara tanda dan sebuah objek atau sebuah acuan yang memiliki kemiripan. Misalnya, foto dengan peta. Indeks merupakan sebuah tanda yang dapat menunjukkan adanya hubungan alami antara tanda dan petanda yang sifatnya kasual atau memiliki hubungan sebab akibat, atau sebah tanda yang langsung mengacu pada sebuah kenyataan. Contohnya adalah asap, saat ada asap tandanya ada api. Tandapun dapat mengacu kedalam denotatum melalui sebuah konvensi. Tanda yang seperti itulah yang dapat disebut dengan simbol atau tanda konvensional. Jadi, simbol merupakan sebuah tanda yang menampilkan hubungan alamiah antara sebuah penanda atau petandanya.

Untuk dapat memahami dengan jelas model triadic semiotic dari Charles Sanders Peirce. Agar bisa menampilkan sebuah tanda, makna yang ada harus ditafsirkan dan dikupas melalui sebuah teori segitiga makna, dimana persoalan bagaimana sebuah makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda tersebut dapat digunakan khalayak pada waktu mereka berkomunikasi. Hubungan triadic Charles Sanders Peirce lazimnya akan ditampilkan seperti gambar berikut:

Gambar 2. 1 Model Triadik (Segitiga Makna) Charles Sanders Pierce



Sumber: Sumbo Tinarbuko, *semiotika komunikasi visual* 2008

Model triadic dari Charles Sanders Pierce ini menunjukkan adanya tiga elemen utama dalam pembentukan sebuah tanda, yaitu:

1. Tanda (*Sign*), merupakan suatu hal yang bentuknya ada, jelas, secara fisik dan dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan suatu hal yang menunjukkan hal lain diluar tanda itu sendiri.
2. Objek (*Object*) atau sebuah acuan tanda, dimana merupakan sebuah konteks sosial yang menjadi sebuah referensi dari tanda atau suatu hal yang merujuk pada sebuah tanda.
3. *Interpretant*, merupakan sebuah interpretasi, penafsiran, pemahaman mengenai tanda itu sendiri.

Bagi Charles Sanders Peirce, tanda merupakan suatu hal yang digunakan agar sebuah tanda bisa berfungsi, olehnya disebut dengan *ground*. Konsekuensinya, tanda akan selalu dapat dalam hubungan *triadic*, seperti *ground*, *Object*, dan *Interpretant*. Dasar dari hubungan ini, Charles Sanders Peirce mengadakan sebuah klasifikasi tanda atau *Representament* (Pateda, 2001:44), menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*.

1. *Qualisign* merupakan sebuah kualitas yang ada pada sebuah tanda, kata keras menunjukkan sebuah tanda, misalnya, suara keras yang dapat menandakan orang tersebut marah dan ada sesuatu hal yang ia inginkan.
2. *Sinsign* merupakan sebuah tanda dimana tanda tersebut atas dasar tampilan dari sebuah kenyataan. Semua pernyataan individual yang tidak dilembagakan dapat merupakan sebuah *signsign*. Misalnya jerit sebuah kesakitan, atau tertawa riang. Kita mampu mengenal cara orang dari cara ia berjalan, ketawa dan nada ia bicara itu semuanya disebut dengan *sinsign*.
3. *Legisign* merupakan tanda yang berdasarkan pada sebuah aturan yang berlaku secara umum. Tanda-tanda tersebut contohnya lalu lintas yang merupakan *legisign*. Hal tersebut dapat pula diartikan dari gerakan isyarat konvensional, seperti mengangguk

mengartikan “ya” atau setuju, mengerutkan alis, atau berjabat tangan.

Berdasarkan objeknya, Charles Sanders Peirce membagi tanda atas tiga bagian yaitu *icon*, *index*, dan *symbol*.

1. *Icon*, merupakan tanda yang dicirikan oleh persamaannya dengan objek yang digambarkannya. Tanda visual seperti fotografi merupakan sebuah ikon yang menandakan dan mengacu pada persamaan objek.
2. *Index*, merupakan sebuah hubungan langsung diantara tanda dan objek yang keduanya saling berhubungan. Indek merupakan tanda yang hubungannya langsung dengan objeknya. Runtuhnya rumah merupakan indeks dari gempa, terendamnya rumah merupakan indek dari adanya banjir, sebuah indek dapat dikenali dengan hanya melihat ikon, tapi juga harus melihat dari hubungan tanda objek tersebut.
3. *Symbol*, merupakan tanda yang memiliki hubungan dengan objeknya berdasarkan konvensi, aturan, kesepakatan. Makna dari sebuah simbol dapat ditentukan oleh sebuah persetujuan bersama, atau diterima oleh umum sebagai suatu kebenaran sebuah tanda.

Sedangkan berdasarkan *Interpretant*, tanda dibagi atas tiga yaitu *rheme*, *dicisign*, dan *argument*.

1. *Rheme*, merupakan sebuah tanda yang dapat memungkinkan orang untuk menafsirkan berdasarkan pilihan mereka. Tanda merupakan sebuah rheme apabila mampu diinterpretasikan sebagai sebuah representasi dan memungkinkan sebuah denotatum. Misalkan, orang yang matanya merah mungkin saja ia menandakan telah menangis, atau sedang sakit mata, atau dimasuki sebuah insekta, atau baru bangun tidur.
2. *Dicentsign*, merupakan sebuah tanda yang sesuai dengan sebuah kenyataan. Dimana tanda dicentsign bila ia menawarkan kepada interpretannya bahwa suatu hubungan tersebut benar adanya. Artinya, ada kebenaran antara sebuah tanda yang ditunjuk terlepas dari sebuah eksistensinya.
3. *Argument*, merupakan sebuah tanda yang langsung memberikan sebuah alasan mengenai sesuatu. Apabila hubungan interpretative itu tidak dianggap sebagai bagian dalam suatu kelas. Contohnya silogisme tradisional. Dimana silogisme selalu terdiri dari tiga proposisi secara bersamaan membentuk sebuah argument; setiap rangkaian kalimat dalam sebuah kumpulan proposisi ini termasuk kedalam argument dengan tidak melihat

panjang pendek kalimat itu (Ratmanto, dalam mediator: Jurnal Komunikaasi, Vol 5 No 1, 2004)

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan sebuah landasan teori dimana untuk bisa memecahkan sebuah masalah yang dikemukakan. Peneliti memerlukan kerangka pemikiran yang berupa teori serta beberapa pendapat para ahli yang isinya tidak diragukan lagi kebenarannya. Berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti ini, hal yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah film *If Anything Happens I Love You*. Film ini digarap oleh dua animator Will McCormack dan Michael Govier.

Hal yang menarik dalam film ini untuk diteliti, karena banyaknya simbol atau tanda yang mengartikan sebuah kesedihan yang dirasakan oleh orang tua dalam film *If Anything Happens I Love You*.

Pada penelitian ini, yang menjadi objek penelitian ini adalah film *If Anything Happens I Love You*, untuk menganalisis bagaimana simbol dan sebuah tanda yang dapat mempresentasikan sebuah kesedihan. Berkaitan dengan film tersebut, peneliti mengkajinya sebagai sebuah simbol atau lambing karena hubungan representamen dengan objeknya.

Dalam film film *If Anything Happens I Love You* juga bisa dianggap sebagai lukisan sebuah realitas yang ada dan terjadi di kehidupan sebenarnya, maka teori

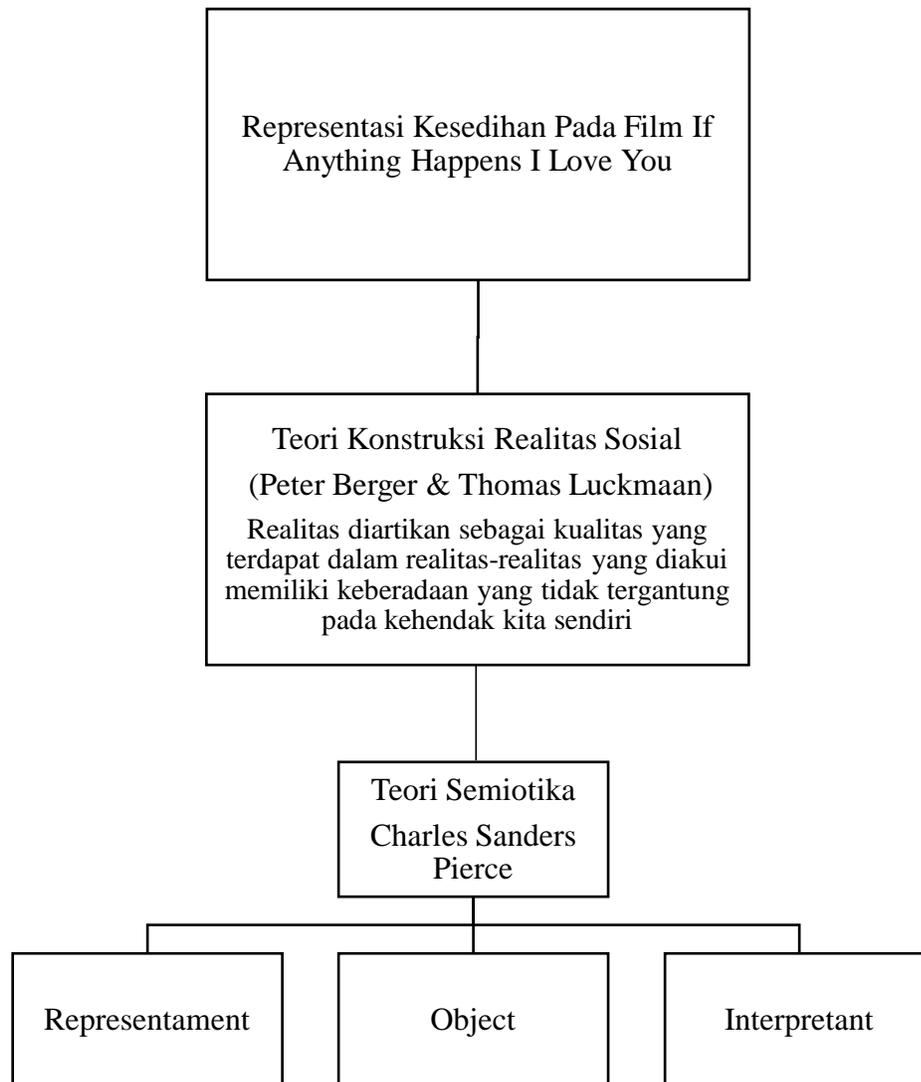
Konstruksi realitas sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckman dapat menjelaskan konstruksi realitas sosial yang terjadi secara simultan melalui film *If Anything Happens I Love You*.

Untuk dapat menganalisis lebih dalam lagi mengenai penelitian ini, peneliti perlu menemukan arti dibalik tanda-tanda kesedihan yang ada pada film *If Anything Happens I Love You*. Peneliti menggunakan analisis semiotika, dan analisis semiotika sendiri merupakan ilmu suatu tanda menggunakan

Proses pemaknaan dalam semiotika dikenal dalam sebutan semiosis, dimana Charles Sanders Peirce menggambarkannya sebagai suatu penyerapan yang dilihat oleh indera kita yang kemudian akan diolah oleh kognisi kita.

Teori Semiotika yang digunakan peneliti adalah teori semiotika dari Charles Sanders Peirce, dimana menurut Peirce, tanda dan pemaknaannya bukan sebuah struktur melainkan sebuah proses kognitif yang dapat disebut dengan semiosis.

Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran



Sumber: *Peneliti dan Pembimbing 2023*