

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Film

2.1.1 Pengertian Film

Pengertian film secara harfiah film (sinema) berupa rangkaian gambar hidup (bergerak), sering juga disebut *movie*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2020) film dapat diartikan dalam dua pengertian, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari soluloid untuk tempat gambar negatif yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan televisi), yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Definisi film menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam menggunakan pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau dapat ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik lainnya.

Menurut Effendi (1986) bahwa film adalah hasil budaya dan alat ekspresi kesenian yang ditampilkan baik secara audio maupun visual. Sebagai media komunikasi massa, film merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, serta berbagai bentuk kesenian seperti seni rupa, teater, sastra, arsitektur, dan musik.

Menurut Kridalaksana (1984:32) bahwa film adalah media massa yang memiliki sifat audio-visual dan mampu menjangkau khalayak luas. Film bersifat menghibur dan menarik, sehingga mampu membuat penontonnya berpikir lebih dalam.

Selain sebagai media hiburan, film juga memainkan peran penting dalam pendidikan dan sosial budaya. Film sering digunakan untuk menggambarkan realitas kehidupan, mengajarkan nilai-nilai, serta menyampaikan kritik sosial. Dalam banyak hal, film berfungsi sebagai cermin masyarakat yang mampu merefleksikan keadaan sosial, politik, dan budaya pada suatu waktu. Dengan kemampuannya dalam membangkitkan empati dan pemahaman, film dapat menjadi alat

untuk meningkatkan kesadaran sosial, memperkenalkan perspektif baru, serta mengubah cara pandang terhadap berbagai isu yang ada di masyarakat.

2.1.2 Jenis Jenis film

Tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan Paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas, sehubungan dengan ukuran, film dibedakan pula menurut sifatnya, yang umumnya terdiri dari jenis-jenis sebagai berikut (Thompson, 2019):

a. Film Cerita/Fiksi (*Story Film*)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim di pertunjukkan di Gedung bioskop yang dimainkan oleh para bintang film yang terkenal. Film jenis ini diperuntukkan untuk semua publik dan ada Batasan umurnya.

b. Film Berita (*News Film*)

Film berita berisikan mengenai fakta-fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (*News Value*).

c. Film Dokumenter

Film Dokumenter adalah film yang berisikan mengenai fakta atau peristiwa yang terjadi. Perbedaannya dengan film berita yaitu film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita.

d. Film Kartun (*Cartoon Film*)

Walt Disney adalah rumah produksi yang banyak menghasilkan berbagai macam film kartun yang terkenal sampai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya sinematografi yang telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka Lukis dan lukisan itu menimbulkan hal-hal yang bersifat lucu sekaligus mendidik

2.1.3 Genre Film

Genre merupakan istilah dari bahasa perancis yang mempunyai makna “bentuk” atau “tipe” dalam film *genre* merupakan sebuah klasifikasi atau jenis film yang dibuat, kemudian film tersebut memiliki sebuah pola yang khas, setting, karakter, cerita maupun tema (Pratista, 2008). Fungsi utama dari *genre* adalah membantu memilah-milah atau mengklasifikasi film-film yang ada sehingga lebih mudah untuk mengenalinya. Selain spesifikasi genre juga berfungsi sebagai sarana

antisipasi dari penonton terhadap film yang akan ditonton. Dan film di kelompokkan menjadi beberapa *genre* yaitu :

1. **Action**

Genre aksi maupun action merupakan *genre* yang memberikan adegan-adegan menegangkan ketika saat ditonton. *Genre* ini memberikan cerita yang menegangkan dengan adanya aksi kejar-kejaran, pertarungan, tembak-tembakan, ledakan dan aksi berbahaya lainnya.

2. **Drama**

Genre drama merupakan film yang pada umumnya menceritakan sebuah kehidupan nyata yang berhubungan dengan tema, setting, karakter serta cerita. Pada *genre* drama, isu yang diambil biasanya dalam skala besar yaitu masyarakat dan skala kecil yaitu keluarga. Pada skala besar cerita yang diambil bertemakan dengan politik, dan kekuasaan. Pada skala keluarga yaitu bertema dengan keharmonisan atau cinta. Kisah dalam drama seringkali diambil dari sebuah novel atau karya sastra yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah film.

3. **Horror**

Film dengan *genre* ini ialah film yang bercerita tentang ketakutan dan didalamnya ada suasana mencengkram dan membuat takut penonton. Cerita yang disajikan biasanya manusia melawan ketakutannya dan roh jahat yang berhubungan dengan dunia supranatural atau sisi gelap manusia. Karakter yang ada dalam *genre* horror berhubungan dengan makhluk gaib, hingga berwujud fisik menyeramkan.

4. **Komedi**

Dengan film komedi biasanya *genre* yang paling banyak diminati dan disukai, karena cerita membuat tertawa penonton seringkali menjadi favorit. Tujuan utama dalam film komedi ialah memancing penonton untuk tertawa. Dalam film komedi drama yang disampaikan sangat ringan yang biasa melebih-lebihkan dari aksi, situasi dan bahasa. Sehingga karakter yang ada pada film tersebut harus bisa membuat penonton tertawa dengan aksinya. Ada dua jenis pada film komedi yaitu; komedi situasi (komedi yang menyatu pada cerita) dan komedi kolosal (komedi yang dibawakan bergantung kepada figuran).

2.1.4 Unsur-unsur Dalam Film

Pembuatan sebuah film merupakan hasil kerja kolaboratif, artinya dalam proses produksi sebuah film melibatkan sejumlah tenaga ahli kreatif yang menguasai sentuhan teknologi dalam keahliannya, semua unsur ini saling menyatu, bersinegis serta saling mengisi satu sama yang lainnya sehingga menghasilkan karya yang utuh. Perpaduan dan Kerjasama yang baik antar elemen-elemen yang ada didalamnya akan menghasilkan sebuah karya yang menarik dan enak ditonton (Giannetti, 2022).

Orang-orang yang terlibat langsung dalam suatu proses produksi sebuah film, masing-masing mempunyai keahlian yang dapat memberikan kontribusi tentang bagaimana menciptakan teknik visual yang menarik dalam setiap proses produksi. Mereka itu adalah orang-orang inti dalam memproduksi sebuah film diantaranya adalah : Produser, sutradara, penulis scenario, penata artistik, penata suara, penata music, kamera *person*, *editing* dan pemeran atau aktor (Monaco, 2009).

Film sebagai karya seni tidak hanya mengandalkan satu elemen saja, tetapi menyatukan berbagai unsur yang bekerja secara sinergis untuk menciptakan pengalaman visual dan emosional yang memikat. Salah satu unsur penting dalam film adalah sinematografi, yang melibatkan teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan komposisi visual. Sinematografi memiliki peran utama dalam menyampaikan pesan dan suasana hati cerita. Kamera yang bergerak, pencahayaan yang dramatis, dan pemilihan sudut pandang yang tepat dapat menciptakan mood yang mendalam dan membuat penonton terhubung dengan karakter serta cerita yang sedang dipaparkan (Ramdhan, 2020).

Unsur lain yang tak kalah penting adalah penataan suara dan musik. Suara dalam sebuah film bukan hanya sebagai latar belakang, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mempengaruhi suasana dan menambah kedalaman emosi yang ada dalam cerita. Dialog, efek suara, dan musik akan memberi warna tersendiri dalam membangun atmosfer. Musik khususnya, berfungsi untuk menggugah perasaan penonton, memberikan ketegangan, keharuan, atau kebahagiaan, sesuai dengan kebutuhan narasi. Sementara itu, penataan suara yang baik akan menambah kualitas audio yang mendukung visual agar tercipta harmoni yang menyatu dengan cerita (Joseph, 1987).

Selain itu, unsur akting atau pemeran juga memegang peranan vital dalam produksi sebuah film. Aktor atau aktris bertugas untuk menghidupkan karakter-karakter yang ada dalam naskah

dan memberikan dimensi emosional yang bisa dirasakan penonton. Penampilan mereka yang meyakinkan akan membuat penonton percaya dan terbawa suasana. Tanpa akting yang kuat dan alami, cerita yang telah disusun dengan matang akan terasa hambar. Oleh karena itu, kolaborasi yang baik antara sutradara dan aktor menjadi kunci sukses dalam menghasilkan karya film yang dapat menyentuh hati dan pikiran penonton (Sakura, 2024).

Pembuatan film memang bukan sekadar tentang penggabungan unsur teknis dan artistik, tetapi juga tentang penciptaan pengalaman yang dapat menggugah perasaan dan pikiran penonton. Setiap elemen, dari penulisan skenario hingga pengambilan gambar, harus berfungsi bersama untuk membentuk sebuah karya yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan yang mendalam. Keberhasilan sebuah film sangat bergantung pada kemampuan tim produksi dalam bekerja bersama, menyeimbangkan teknik dengan kreativitas, dan memastikan bahwa setiap bagian saling mendukung satu sama lain. Dalam hal ini, pentingnya komunikasi dan kolaborasi antara semua pihak yang terlibat sangat jelas terlihat, karena setiap keputusan yang diambil, baik itu dalam pemilihan lokasi, desain produksi, atau pengaturan pencahayaan, dapat berdampak besar pada hasil akhir karya tersebut (Hill, 2014).

Salah satu elemen yang memiliki pengaruh besar dalam membentuk atmosfer sebuah film adalah sinematografi. Dengan penggunaan kamera yang tepat, pencahayaan yang dramatis, dan komposisi visual yang dipikirkan dengan matang, sinematografi dapat mengubah film biasa menjadi sebuah karya seni visual yang kuat. Penggunaan sudut pandang yang cermat dan gerakan kamera yang penuh perhitungan dapat membawa penonton ke dalam dunia cerita, memberikan mereka perspektif yang unik tentang apa yang sedang terjadi. Misalnya, penggunaan *close-up* untuk menangkap ekspresi wajah karakter dapat memperkuat kedalaman emosional, sementara *wide shot* dapat menunjukkan kontras antara karakter dan latar belakangnya, memperjelas situasi yang dihadapinya. Keahlian sinematografer dalam memanipulasi elemen-elemen ini sangat menentukan sejauh mana film dapat menciptakan hubungan emosional dengan audiens (Bordwell & Thompson, 2010).

Selain itu, penataan suara dan musik berperan penting dalam menambah kekuatan narasi. Tanpa suara, film akan kehilangan banyak dari daya tarik emosionalnya. Efek suara yang tepat dapat meningkatkan intensitas adegan, menciptakan ketegangan, atau menambah kesan dramatis dalam sebuah momen penting. Begitu pula dengan musik, yang sering kali digunakan untuk

memperdalam pengaruh emosional sebuah adegan. Musik dapat menjadi alat yang sangat kuat dalam membentuk mood, baik itu ketegangan, keharuan, atau kebahagiaan. Misalnya, dalam film horor, suara-suara yang tiba-tiba atau musik yang menciptakan ketegangan dapat membuat penonton merasa terancam, sedangkan dalam film romantis, musik yang lembut dan melodius dapat meningkatkan perasaan cinta dan kehangatan. Dengan kata lain, penataan suara yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai elemen yang vital dalam menghidupkan cerita dan memperdalam pengalaman menonton (Altman, 1992).

2.2 Fenomena Film Drama Korea

Fenomena film drama korea telah berkembang dan menjadi salah satu aspek yang paling menarik. Drama korea ini telah meraih popularitas, salah satu faktor kunci keberhasilan drama Korea adalah kualitas produksinya, yang mencakup sinematografi yang sangat baik, naskah yang sangat mendalam, dan akting yang memukau. Alur cerita yang beraneka, mulai dari romantis, komedi, cerita menegangkan dan lain-lain (Sinaga, 2023).

Cerita-cerita dalam drama Korea sering kali mengangkat tema universal yang relate, seperti perjuangan identitas, tekanan sosial, dan hubungan antar pribadi, sehingga menarik perhatian penonton dari berbagai latar belakang budaya. Selain itu drama Korea juga menampilkan elemen budaya korea, termasuk makanan, *fashion*, dan tradisi, yang memperkenalkan kepada penonton (Puspito, 2014).

Fenomena menonton drama Korea merupakan fenomena yang banyak diminati oleh masyarakat terutama di kalangan Wanita, drama korea sendiri merupakan tayangan korea yang disajikan dengan bentuk series. Keberadaan drama Korea semakin berkembang karena semakin banyak pula masyarakat yang tertarik menonton drama Korea (Yakub, 2021).

Fenomena film drama Korea, atau yang lebih dikenal dengan istilah K-drama, telah merambah ke seluruh dunia dalam beberapa tahun terakhir. Tren ini semakin kuat seiring dengan munculnya berbagai drama yang berhasil memikat hati penonton global. Dalam konteks ini, K-drama tidak hanya populer di Asia, tetapi juga mendapatkan perhatian besar dari berbagai belahan dunia seperti Amerika, Eropa, dan Timur Tengah. Kemunculan *platform streaming global* seperti Netflix yang banyak menayangkan drama Korea menjadi faktor utama dalam penyebaran tren ini, yang membuat drama-drama Korea bisa dengan mudah dijangkau oleh penonton di berbagai negara (Maria, 2024).

Salah satu alasan utama fenomena ini berkembang pesat adalah kemampuan K-drama dalam menghadirkan cerita yang beragam dan menarik. Berbagai genre, mulai dari romansa, fantasi, cerita menegangkan, hingga komedi, dapat ditemukan dalam drama Korea, sehingga dapat memenuhi selera banyak penonton. Selain itu, pengembangan karakter yang kuat dan konflik yang emosional dalam K-drama sering kali membuat penonton merasa terhubung dengan cerita, bahkan ikut merasakan perjalanan karakter-karakter tersebut. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton yang mencari kedalaman dalam cerita dan karakter (Angelia D, 2022).

Tidak hanya itu, kualitas produksi yang semakin meningkat juga turut berperan dalam kesuksesan K-drama. Sinematografi yang memukau, efek visual yang menawan, serta penggunaan lokasi yang indah menambah daya tarik estetika dalam film Korea. Setiap drama Korea kerap menampilkan setting yang mendetail dan menggugah, dari jalanan kota Seoul hingga desa-desa yang tenang, yang memberi nuansa tersendiri dalam setiap cerita yang diangkat. Paduan antara keindahan visual dan jalan cerita yang kuat menjadikan K-drama semakin digemari oleh berbagai kalangan (Ernungtyas, N. F., 2020).

Selain itu, para aktor dan aktris yang terlibat dalam K-drama juga memiliki pengaruh besar dalam menyukkseskan fenomena ini. Aktor dan aktris Korea Selatan terkenal dengan kemampuan akting mereka yang memukau serta daya tarik visual yang luar biasa. Banyak di antaranya yang menjadi idola di luar Korea, dengan fanbase yang tersebar di seluruh dunia. Kehadiran bintang-bintang Korea ini di layar kaca memperkaya pengalaman menonton, membuat penonton merasa lebih dekat dengan dunia hiburan Korea.

Fenomena K-drama juga berdampak pada berbagai aspek budaya, baik di Korea Selatan sendiri maupun di negara-negara lain. Di Korea, K-drama tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat promosi budaya dan nilai-nilai masyarakat Korea. Misalnya, banyak drama yang mengangkat tema tentang keluarga, persahabatan, hingga etika kerja keras yang menjadi cerminan nilai budaya di Korea. Sementara itu, di luar Korea, penonton mulai tertarik untuk mempelajari bahasa Korea dan mengenal lebih dekat kebudayaan negara tersebut.

Akhirnya, K-drama turut mengubah cara pandang global terhadap hiburan. Fenomena ini tidak hanya memperkenalkan kualitas hiburan asal Korea, tetapi juga mempengaruhi tren mode, musik, hingga gaya hidup yang terkait dengan industri hiburan Korea. Bagi sebagian orang, menonton drama Korea menjadi lebih dari sekadar hiburan; ini adalah cara untuk menikmati gaya

hidup dan budaya Korea secara lebih intim. Dengan kemajuan teknologi dan media sosial, fenomena K-drama tampaknya akan terus berkembang dan mendapatkan lebih banyak penggemar di seluruh dunia, membawa dampak positif bagi industri hiburan global.

2.3 Drama Korea Sebagai Budaya Populer

Drama merupakan suatu seni untuk menceritakan sebuah tema, apakah sebagai pernyataan dalam diri atau alur cerita yang dikarang untuk menyampaikan nilai, perasaan, fantasi, keinginan, kebutuhan, peristiwa dan kondisi tertentu yang dapat diulang kembali dalam suatu alur cerita (Liliweri, 2003). Sedangkan menurut (Morissan, 2018), drama adalah cerita tentang kehidupan yang diperankan oleh beberapa pemain yang melibatkan konflik dan emosi didalamnya. Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa drama adalah kisah hidup yang digambarkan dalam bentuk gerakan (Moulto, 2002). Salah satu jenis drama adalah drama televisi, drama televisi ini disiarkan di stasiun TV dan mempunyai cerita berseri sehingga menghasilkan beberapa episode. Setiap negara mempunyai kebebasan untuk dapat memproduksi dramanya masing-masing. Drama memiliki sebutan yang berbeda-beda tergantung dari negara asal drama tersebut, misalnya drama Indonesia yang lebih sering disebut sinetron, drama untuk Jepang, dan drama Korea untuk drama yang berasal dari Korea Selatan.

Drama Korea merujuk pada sebuah seri yang berasal dari Korea Selatan dan diproduksi dalam bahasa Korea. Drama ini menjadi populer di seluruh Asia bahkan dunia dan banyak memberi kontribusi pada fenomena Hallyu Wave. Drama Korea merupakan cerita fiksi yang menggambarkan kehidupan masyarakat Korea yang diproduksi oleh orang-orang Korea Selatan yang ditayangkan di televisi Korea Selatan (Rizki, 2016). Tidak seperti sinetron Indonesia yang selalu tayang dengan ratusan bahkan ribuan episode, drama Korea umumnya hanya memiliki 16-30 episode. Jikapun ada yang lebih panjang jarang sekali ada yang sampai 200 episode. Satu drama biasanya hanya diberi slot tayang dua kali dalam seminggu dan satu episode drama Korea rata-rata berdurasi 60-90 menit. Secara umum drama Korea mempunyai dua jenis utama yaitu drama modern dan sejarah.

Drama modern lebih mengacu pada kehidupan masa kini. Plot yang diceritakan pun mengenai konflik-konflik yang sering dijumpai pada masa modern. Misalnya cinta segitiga, kisah cinta anak SMA, perundungan remaja, kehidupan dalam dunia kerja, bahkan kriminalitas. Sedangkan drama sejarah atau yang biasa disebut drama saeguk yaitu drama yang merujuk pada

kerajaan Korea masa dahulu. Ini merupakan dramatisasi fiksi dari sejarah Korea. Biasanya konflik yang diceritakan dalam drama saeguk lebih rumit dari drama modern, karena hampir semua drama saeguk menyisipkan unsur politik dalam alurnya. Properti yang digunakan pada drama jenis ini juga jauh lebih kompleks, karena saat menggambarkan sejarah pasti tidak lepas dari perang yang membutuhkan properti pendukung seperti baju zirah, pedang, tameng sampai kuda. Actor dan aktris yang membintanginya pun dituntut untuk mempelajari seni bela diri dan dialek pada masa kerajaan agar dapat memerankan perannya dengan baik. Hal ini dikarenakan masyarakat Korea sangat kritis terhadap kualitas pemain dalam drama Korea, jadi tidak heran jika dalam drama Korea seluruh pemain sangat totalitas dalam aktingnya bahkan tidak sedikit actor sampai ada yang cidera

Dalam segi cerita, drama Korea selalu menyajikan tema yang jelas. Tim produksi juga sangat totalitas dalam menyiapkan lokasi syuting. Pada akhirnya hal tersebut secara tidak langsung dapat memperkenalkan pariwisata Korea Selatan, karena lokasi syuting tersebut secara intens selalu ditampilkan dalam drama Korea, misalnya Namsan Tower, Sungai Han, pulau Jeju, Pulau Nami, Korean Folk Village, dll. Dari segi pakaian, actor dan aktris dalam drama Korea tidak sembarang memilih fashion. Tim produksi sangat memperhatikan detail fashion sang aktris agar ia dapat semakin mendalami karakternya. Karena hal ini, fashion Korea pun saat ini sangat digemari oleh para remaja, termasuk Indonesia. Mulai dari mini dress, baju *oversize*, celana highwaist, outer bahkan sampai tas ala Korea pun sangat populer di kalangan remaja. Selain itu, drama Korea selalu memiliki soundtrack berbeda-beda yang bisa menjadi ciri khas drama tersebut. Dikutip dari (Kedi, 2015) drama Korea banyak menggunakan lagu-lagu latar yang tidak hanya diputar pada pembukaan atau penutupan drama Korea tetapi juga diputar di dalam adegan. Biasanya lagu latar dalam drama Korea dibuat secara khusus untuk menyesuaikan dengan jalan cerita.

Dengan hal-hal tersebut, drama Korea tidak hanya sekedar hiburan semata, namun juga sebagai alat promosi untuk memperkenalkan pariwisata, pakaian, music, teknologi, kuliner, budaya dan produk kecantikan Korea Selatan. Pemanfaatan internet dalam mempromosikan drama Korea berhasil menarik minat publik. Melalui media streaming drama Korea legal seperti Viu, Netflix, IQiyi, WeTV, dll membuat drama Korea semakin mudah dijangkau oleh masyarakat global. Terpaan-terpaan adegan dalam drama Korea yang terus menerus disuguhkan kepada masyarakat akan membuat budaya baru yang disebut budaya populer (pop culture).

Budaya populer (pop culture) adalah budaya yang dibentuk oleh masyarakat yang secara tidak sadar diterima dan diadopsi secara luas dalam masyarakat. Dibuktikan dengan kondisi masyarakat zaman sekarang yang mulai menjadikan Korea Selatan sebagai trendsetter dunia. Dengan begitu, drama Korea dapat dikatakan memberikan banyak keuntungan kepada negara Korea Selatan dari tahun ke tahun yang diiringi dengan perkembangan industri pertelevisian melalui pembuatan serial drama yang menjadi ekspor terbesar di Korea Selatan.

2.4 Drama Korea The Glory

The Glory adalah serial drama Korea yang dirilis pada tahun 2023 dan segera menarik perhatian penonton dengan alur cerita yang menegangkan dan penuh emosi. Serial ini disutradarai oleh Ahn Gil-ho dan dibintangi oleh Song Hye-kyo sebagai tokoh utama. The Glory mengeksplorasi tema-tema seperti pembalasan dendam, penebusan, dan dampak dari intimidasi pada kehidupan seseorang.

Drama ini ditulis oleh Kim Eun-sook, salah satu penulis skenario paling terkenal di industri hiburan Korea Selatan. Kim Eun-sook dikenal karena keahliannya menciptakan cerita yang emosional, penuh intrik, dan memiliki dialog yang kuat. Sebelumnya, ia menulis beberapa drama hit seperti *Descendants of the Sun*, *Goblin*, dan *Mr. Sunshine*. Dalam *The Glory*, Kim Eun-sook mengeksplorasi tema balas dendam dengan sentuhan emosional mendalam, memperlihatkan sisi gelap kemanusiaan sekaligus harapan untuk keadilan.

Ahn Gil-ho seorang produser dan sutradara, Ahn Gil-ho seorang produser berpengalaman, bertanggung jawab dalam mengawasi proses produksi drama ini. Di bawah pengawasannya, seluruh elemen kreatif *The Glory*—mulai dari skenario, penyutradaraan, hingga desain visual—terpadu dengan sempurna. Dan seorang ahli dalam mengarahkan drama dengan nuansa gelap dan penuh ketegangan. Ahn Gil-ho sebelumnya telah membuktikan keahliannya melalui karya-karya seperti *Stranger (Secret Forest)*, *Memories of the Alhambra*, dan *Watcher*. Dalam *The Glory*, ia berhasil menciptakan atmosfer yang mendalam dan mencekam, menonjolkan emosi dan intensitas cerita melalui visual yang kuat.

Make up dan desain kostum dalam *The Glory* ini ialah Choi Kyung-hee dan Yang Hyeon-seo mereka, untuk Yang Hyeon-seo menyiapkan sebuah baju-baju dan kostum untuk aktor, menyesuaikan kostum sesuai dengan kebutuhan. Dan untuk Choi Kyung-hee merancang dan menerapkan tata rias untuk aktor sesuai dengan adegan.

Jang Jong-kyung dan Kwon Byung-soo D.o.p dalam *The Glory* mereka berdua mempersiapkan segala aspek yang berkaitan dengan elemen visual yang akan diimplementasikan pada tahap berikutnya, bertanggung jawab atas kualitas fotografi dan sinematik dalam produksi

The Glory menceritakan kisah Moon Dong-eun (Song Hye-kyo) seorang Wanita yang mengalami intimidasi brutal selama masa sekolah menengahnya. Pengalaman traumatis ini meninggalkan bekas yang mendalam dalam hidupnya, membuatnya bertekad untuk membalas dendam pada para pelaku yang telah merusak masa remajanya. Moon Dong-eun, yang dulu adalah seorang siswa yang ceria dan penuh harapan, berubah menjadi sosok yang dingin dan terobsesi untuk menghancurkan hidup para pelaku intimidasi.

Setelah bertahun-tahun menyiapkan rencananya, Moon Dong-eun akhirnya berhasil mendekati orang-orang yang dulu membuat dirinya menderita. Dia memasuki kehidupan mereka dengan penuh tanggung perhitungan, berusaha untuk mengungkap keburukan mereka di depan umum dan merusak reputasi mereka. Dalam prosesnya, Moon Dong-eun bertemu dengan teman-teman baru yang tanpa disadari menjadi pendukung dan sekutunya dalam misinya.

2.5 Perundungan

Perundungan merupakan salah satu bentuk perilaku agresif yang disengaja, berulang, dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban (Olweus, 1993). Perilaku ini dapat berbentuk fisik, verbal, atau psikologis dan terjadi dalam berbagai konteks, termasuk lingkungan sekolah, tempat kerja, maupun media digital. Olweus (1993) menjelaskan bahwa karakteristik utama dari perundungan adalah adanya intensi untuk menyakiti, ketidakseimbangan kekuatan, dan pengulangan tindakan. Dalam konteks pendidikan, perundungan tidak hanya berdampak pada korban tetapi juga menciptakan lingkungan yang tidak kondusif bagi perkembangan sosial dan akademik.

Dampak dari perundungan tidak hanya terbatas pada luka fisik tetapi juga berpengaruh signifikan terhadap kesehatan mental korban. Rigby (2003) mencatat bahwa korban perundungan cenderung mengalami depresi, kecemasan, dan gangguan stres pasca-trauma (PTSD). Trauma akibat perundungan dapat memengaruhi perkembangan emosi dan kognitif individu dalam jangka panjang, bahkan hingga dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa perundungan adalah isu serius yang memerlukan perhatian dan intervensi, baik di tingkat individu maupun masyarakat.

Dari perspektif sosial, Giddens (1984) mengemukakan bahwa fenomena perundungan dipengaruhi oleh struktur sosial dan norma yang ada dalam suatu masyarakat. Dalam beberapa budaya, hierarki kekuasaan dan norma penghormatan terhadap otoritas dapat menjadi faktor yang memperkuat perilaku perundungan. Fenomena ini terlihat dalam konteks Korea Selatan, di mana hierarki sosial sering kali menciptakan ketimpangan kekuatan yang mendukung terjadinya perundungan (Choi, 2020). Oleh karena itu, pendekatan struktural menjadi penting untuk memahami dan mengatasi perundungan sebagai fenomena sosial.

Selain dampak psikologis dan sosial, media massa juga memegang peranan penting dalam menggambarkan fenomena perundungan. Menurut Hall (1980), media memiliki kemampuan untuk membentuk opini publik melalui representasi isu-isu sosial. Representasi perundungan dalam media populer, seperti drama Korea *The Glory*, memberikan pandangan mendalam tentang dinamika perundungan dan dampaknya pada korban. Drama ini menggunakan narasi dan simbol untuk menggambarkan trauma jangka panjang serta perjuangan korban dalam memperoleh keadilan. Representasi ini dapat mendorong diskusi publik tentang pentingnya menangani perundungan secara holistik.

Media massa juga berfungsi sebagai alat edukasi untuk meningkatkan kesadaran tentang perundungan. UNESCO (2019) melaporkan bahwa satu dari tiga siswa di seluruh dunia pernah mengalami perundungan, menunjukkan urgensi isu ini sebagai masalah global. Dengan popularitas media populer, isu perundungan dapat disampaikan secara efektif kepada audiens global, memperkuat empati dan pemahaman terhadap dampak fenomena ini. Melalui pendekatan edukatif dan naratif, media tidak hanya mencerminkan realitas tetapi juga memberikan kontribusi dalam mengatasi fenomena perundungan di berbagai masyarakat.

Secara umum, perundungan dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, seperti perundungan fisik, verbal, sosial, dan siber. Perundungan fisik mencakup tindakan kekerasan yang terlihat, seperti memukul atau mendorong. Perundungan verbal melibatkan penghinaan, ejekan, atau ancaman, sedangkan perundungan sosial berfokus pada pengucilan atau manipulasi hubungan sosial. Di era digital, perundungan siber semakin meningkat, di mana pelaku menggunakan media sosial atau platform online untuk mengintimidasi atau menyebarkan rumor tentang korban.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perundungan diartikan sebagai tindakan yang merundung atau memperlakukan seseorang secara kasar, baik secara fisik maupun

psikologis, biasanya dilakukan secara berulang-ulang oleh individu atau kelompok terhadap orang yang dianggap lebih lemah. Dalam konteks ini, perundungan mencakup perilaku yang bertujuan untuk menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi korban.

Menurut penulis, perundungan ialah penindasan atau kekerasan yang dilakukan secara sengaja dan berulang kali oleh seseorang atau sekelompok orang untuk menyakiti orang lain, dan dapat dilihat sebagai fenomena sosial yang kompleks, yang tidak hanya berdampak pada fisik korban tetapi juga pada kesejahteraan mental dan emosional mereka. Dalam dunia pendidikan, perundungan tidak hanya terjadi secara langsung di lingkungan sekolah, tetapi juga merambah ke ruang digital, yang membuatnya semakin sulit dikontrol. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, memiliki tanggung jawab untuk memahami akar permasalahan perundungan, mendorong kesadaran akan bahayanya, dan menjadi bagian dari solusi untuk menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan mendukung, baik secara daring maupun luring.

Saat ini, terdapat cukup banyak kasus perundungan yang terjadi di sekitar kita. Teman dekat kita bisa menjadi korban perundungan atau bahkan tanpa sadar di-bully. Secara umum, ada empat jenis perundungan yang umum terjadi di sekitar kita. Jenis-jenis perundungan tersebut di antaranya yaitu:

1. Perundungan secara verbal

Perundungan verbal adalah tindakan perundungan yang menggunakan kata-kata untuk menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi seseorang. Contohnya, menghina, mengejek, mengancam, menuduh, memfitnah, mempermalukan di depan umum, menyebarkan rumor, berkata kasar, atau berkomentar negatif tentang penampilan fisik seseorang. Menurut Olweus (1993), perundungan verbal dapat menyebabkan trauma psikologis yang mendalam, karena kata-kata yang dilontarkan dapat berpengaruh besar pada harga diri korban.

2. Perundungan fisik

Perundungan fisik adalah tindakan perundungan yang dilakukan dengan menggunakan kekuatan fisik, seperti memukul, mendorong, mencubit, menendang, menjegal, menggigit, menjambak, mencakar, meludahi, dan mencekik. Perundungan fisik juga dapat berupa

perusakan barang-barang milik korban Perundungan fisik merupakan salah satu jenis perundungan yang mudah diidentifikasi karena dapat terlihat dan dirasakan langsung oleh korban. Pelaku perundungan fisik biasanya merasa lebih kuat, lebih besar, dan lebih agresif daripada korbannya. Menurut Rigby (2002), jenis perundungan ini memiliki dampak jangka panjang pada kesehatan fisik dan mental korban.

3. Perundungan sosial

Perundungan sosial, atau perundungan sosial, adalah tindakan penindasan yang dilakukan secara massal, bergerombol, atau berkelompok untuk merusak reputasi atau hubungan orang lain. Perundungan sosial dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental korban, seperti: Tidak betah di lingkungan tersebut, Menjadi anti sosial, Depresi, Takut melakukan hubungan sosial. Menurut Juvonen dan Graham (2014), perundungan sosial dapat menyebabkan korban merasa terisolasi dan kehilangan rasa percaya diri, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi interaksi sosial mereka di masa depan.

4. *Cyber* perundungan

Cyber perundungan adalah perundukan yang dilakukan di dunia maya dan menggunakan teknologi digital. Tindakan perundungan ini menjadi tindakan perundungan yang paling marak terjadi akhir-akhir ini dikarenakan kemajuan pesat teknologi dan informasi. Perundungan ini meliputi mengunggah gambar atau video yang tidak pantas, menyebar gosip atau rumor negatif secara online, memberikan komentar secara kasar yang menjatuhkan orang lain, dan menyakiti dengan kata-kata yang ditulis di internet atau media sosial. Hinduja dan Patchin (2010) menjelaskan bahwa *cyber* perundungan memiliki potensi yang lebih besar untuk merusak korban karena dapat terjadi secara anonim dan berkelanjutan tanpa batasan waktu.

Faktor penyebab terjadinya perundungan Menurut Ariesto (2009), faktor faktor penyebab terjadinya perundungan diantaranya:

5. Faktor Kelompok Sebaya

Anak-anak ketika berinteraksi dalam sekolah dengan teman di sekitar rumah, kadang kala terdorong untuk, melakukan perundungan. Beberapa anak melakukan Tindakan perundungan dengan maksud membuktikan bahwa mereka bisa menjadi bagian dari suatu

kelompok, meskipun pada kenyataannya mereka merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut

6. Lingkungan Sekolah

Sering kali, pihak sekolah mengabaikan keberadaan tindakan perundungan ini. Dampaknya, anak-anak yang menjadi pelaku perundungan bisa merasa diperkuat dalam perilaku mereka untuk melakukan intimidasi terhadap teman-teman sekelas lainnya. Fenomena perundungan tumbuh dengan cepat di lingkungan sekolah dan seringkali menghasilkan dampak negatif pada para siswa. Salah satu contoh dampak tersebut adalah pemberian hukuman yang tidak konstruktif, yang justru tidak membantu dalam mengembangkan rasa saling menghargai dan menghormati antar anggota sekolah.

7. Lingkungan Sosial

Mengabaikan keberadaan tindakan perundungan ini. Dampaknya, anak-anak yang menjadi pelaku perundungan bisa merasa diperkuat dalam perilaku mereka untuk melakukan intimidasi terhadap teman-teman sekelas lainnya. Fenomena perundungan tumbuh dengan cepat di lingkungan sekolah dan seringkali menghasilkan dampak negatif pada para siswa. Salah satu contoh dampak tersebut adalah pemberian hukuman yang tidak konstruktif, yang justru tidak membantu dalam mengembangkan rasa saling menghargai dan menghormati antar anggota sekolah.

8. Faktor Keluarga

Seringkali, pelaku perundungan berasal dari keluarga yang mengalami masalah. Orang tua yang sering memberikan hukuman berlebihan kepada anak atau keberadaan situasi rumah yang penuh stres, agresi, dan permusuhan bisa menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku perundungan. Anak-anak cenderung belajar perilaku perundungan saat mereka mengamati konflik yang terjadi antara orang tua mereka. Ini menyebabkan mereka meniru perilaku tersebut. Jika tidak ada konsekuensi yang jelas terhadap perilaku percobaan seperti ini dari lingkungan sekitar, anak akan mengambil pesan bahwa "mereka yang kuat diizinkan untuk berperilaku agresif, dan perilaku agresif bisa meningkatkan status dan kekuasaan seseorang

Dalam jurnal Ehan yang berjudul Perundungan Dalam Pendidikan memiliki dampak serius pada anak-anak korban perundungan. Dibanding teman yang lainnya, mereka menjadi depresi, kesepian, dan cemas, memiliki harga diri yang rendah, merasa tidak sehat, selalu sakit kepala dan

migrain, serta mungkin berpikir tentang bunuh diri. 16 Olweus, D., Limber, (1999), Carter, B, (2006) dalam Jurnal Ehan yang berjudul Perundungan Dalam Pendidikan ada juga beberapa dampak yang ditimbulkan oleh perilaku perundungan, menyebutkan penelitian tentang perundungan telah dilakukan baik didalam maupun di luar negeri. Penelitian-penelitian tersebut mengungkapkan bahwa perundungan memiliki efek-efek negatif seperti:

1. Dampak Terhadap Kehidupan Individu

- a. Gangguan psikologis (seperti cemas dan kesepian)
- b. Konsep diri korban perundungan menjadi lebih agresif karena korban merasa tidak diterima oleh teman-temannya
- c. Menjadi penganiaya ketika dewasa
- d. Agresif dan kadang-kadang melakukan Tindakan criminal
- e. Korban Perundungan merasakan stress, depresi, benci terhadap pelaku , dendam, ingin keluar sekolah, merana, malu, tertekan,
- f. Korban merasa rendah diri dan tak berharga
- g. Cacat fisik permanen
- h. Keinginan untuk bunuh diri

2. Dampak Terhadap Kehidupan Akademik

Penelitian mengindikasikan bahwa perundungan memiliki hubungan dengan peningkatan Tingkat depresi, perilaku agresif, penurunan nilai akademik, dan bahkan Tindakan bunuh diri. Tidak hanya itu, perundungan juga memiliki dampak negatif lainnya seperti penurunan skor pada tes kecerdasan dan kemampuan analisis para siswa

3. Dampak Terhadap Perilaku Sosial Remaja

Seorang yang menjadi korban perundungan seringkali merasakan rasa takut saat harus pergi ke sekolah dan mengalami penurunan kepercayaan diri. Mereka merasa tidak nyaman dan Bahagia. Tindakan perundungan menyebabkan korban merasa terisolasi dari kelompok sebaya mereka. Teman-teman sebaya khawatir menjadi korban bullyinh juga, sehingga mereka menghindari korban perundungan dan akhirnya membuat korban semakin terasing dari lingkungan sosial

2.6 Tinjauan Teori

2.6.1 Komunikasi Massa dan Televisi

Komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogeny dan anonym melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat (Rahmat, 2011:188). Joseph A. Devito menyatakan bahwa komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada massa dan kepada khalayak yang luar biasa banyaknya. Wright dalam Severin & Tankard Jr, (2014) juga memaparkan bahwa komunikasi massa memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Komunikasi massa diarahkan kepada audiens yang relatif besar, heterogen, dan anonim
- b. Pesan-pesan yang disebarluaskan secara umum, sering dijadwalkan untuk bisa mencapai sebanyak mungkin anggota audiens secara serempak dan sifatnya sementara.

Media dalam komunikasi massa merujuk pada media cetak (koran, majalah, tabloid, dan media elektronik (radio, video, televisi, internet). Kini, televisi merupakan media dominan komunikasi massa di seluruh dunia dan sampai sekarang masih terus berkembang (Effendy, 1986:21). Televisi adalah gabungan dari media gambar dan dengar, yang dapat memberikan informasi, hiburan dan edukasi, bahkan gabungan dari ketiga elemen tersebut. Secara terminologi, kata televisi berasal dari Bahasa latin yaitu *tele* dan *vision* yang artinya “melihat sesuatu dari jarak jauh”.

Menurut KBBI, televisi adalah system penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa dengan menggunakan alat yang merubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat didengar. Sedangkan JB Wahyudi menjelaskan dalam bukunya “*Communication journalism*” (1991), bahwa komunikasi media massa televisi merupakan proses komunikasi antara komunikator dan komunikan atau massa melalui sarana televisi (Wahyudi, 1991). Dia menambahkan bahwa komunikasi media massa penyelenggara komunikasi bukan lah perorangan melainkan sebuah lembaga penyiaran yang berwenang.

Televisi merupakan salah satu sumber informasi dalam Sejarah, dan telah menjadi media mainstream terbesar bagi lingkungan simbolik masyarakat. Saat ini televisi sudah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Bahkan Sebagian besar masyarakat menghabiskan waktu lebih lama di depan TV dibandingkan menghabiskan waktu mengobrol dengan anggota keluarga. Dengan teknologi televisi saat ini, Batasan tempat, ruang dan waktu

tidak lagi menjadi masalah, tetapi jika teknologi ini tidak dikontrol dengan baik maka besar kemungkinan akan berdampak negatif, karena siapapun bisa menonton televisi tanpa ada batasan umur yang pasti. Televisi juga banyak dimanfaatkan pihak-pihak tertentu untuk mencapai tujuannya. Penyampaian isi pesannya pun seolah-olah langsung antara komunikator ke komunikan.

Televisi secara langsung atau tidak langsung akan berdampak besar terhadap perubahan sosial kehidupan. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat Informasi yang disampaikan melalui televisi akan segera sampai kekhlayak. Proses penyampaian pesan antara komunikator dan komunikan inilah yang kita sebut arus informasi. Dalam hal ini massa adalah pihak bertindak sebagai komunikan, dan lembaga penyiaran akan bertindak sebagai komunikator, mereka memberikan pesan dalam bentuk informasi, hiburan pendidikan dan informasi lainnya. Agar pesan ini dapat diterima dengan baik oleh publik, maka arus informasi perlu dikendalikan. Televisi sering kali memiliki kekuatan persuasif dari berbagai program yang kian variatif. Hal ini memang tidak mengherankan, karena disini televisi berperan sebagai komunikator yang dapat mengendalikan informasi. Namun meskipun demikian, masyarakat sebagai komunikan masih bisa memberikan *feedback* melalui saluran interaktif (seperti talkshow dan kuis) untuk perkembangan program-program televisi. Ini menandakan ada benang merah antara televisi dan masyarakat. Dalam psikologi komunikasi, hal tersebut merupakan efek psikologi pada peristiwa komunikasi massa. Menurut Whetmore et al. , (1979),

bila arus komunikasi hanya dikendalikan oleh komunikator, situasi akan menunjang persuasi yang efektif. Dan sebaliknya bila masyarakat dapat mengatur arus informasi, ini dapat mendukung media pembelajaran yang efektif.

2.6.2 Perundungan Dalam Media Massa

Media massa memiliki peran signifikan dalam merepresentasikan fenomena sosial, termasuk perundungan. Menurut Hall (1980), media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi tetapi juga sebagai penghasil makna yang dapat memengaruhi persepsi publik. Representasi perundungan dalam media, seperti film, drama, dan berita, sering kali menjadi cerminan dinamika sosial yang terjadi di masyarakat. Misalnya, drama Korea *The Glory* menggambarkan perundungan sebagai fenomena yang berakar pada struktur sosial dan hierarki kekuasaan, yang tidak hanya memengaruhi korban secara individu tetapi juga menciptakan dampak kolektif di

lingkup sosial (Choi, 2020). Dengan demikian, media dapat berfungsi sebagai cermin budaya yang menunjukkan isu-isu penting yang ada di masyarakat.

Salah satu pendekatan untuk memahami representasi perundungan dalam media adalah melalui teori semiotika. Barthes (1970) menjelaskan bahwa tanda-tanda dalam media memiliki dua tingkat makna, yaitu denotasi dan konotasi. Pada tingkat denotasi, media menggambarkan perundungan sebagai tindakan agresi fisik atau verbal yang dapat diamati secara langsung. Namun, pada tingkat konotasi, tanda-tanda tersebut dapat memiliki makna yang lebih mendalam, seperti luka fisik yang menjadi simbol trauma emosional atau kekerasan yang menggambarkan ketidakberdayaan korban. Dalam drama *The Glory*, penggunaan simbol seperti luka fisik dan adegan kekerasan memberikan konteks budaya dan ideologis tentang bagaimana perundungan dipersepsikan di Korea Selatan (Barthes, 1970).

Perundungan dalam media massa juga sering direpresentasikan sebagai hasil dari struktur sosial yang tidak seimbang. Giddens (1984) berpendapat bahwa norma dan nilai-nilai dalam masyarakat dapat memperkuat hierarki kekuasaan yang menjadi landasan terjadinya perundungan. Dalam konteks budaya Korea, hierarki sosial yang kuat sering kali mendukung perilaku perundungan, terutama di lingkungan sekolah. Media, seperti drama Korea, sering kali menggambarkan hierarki ini melalui interaksi antar karakter yang menunjukkan dominasi dan subordinasi. Representasi ini tidak hanya menggambarkan realitas tetapi juga memberikan kritik terhadap norma sosial yang memperkuat fenomena perundungan (Choi, 2020).

Selain itu, media juga dapat digunakan sebagai medium edukasi untuk meningkatkan kesadaran publik tentang dampak perundungan. McQuail (2010) menyoroti bahwa media memiliki potensi untuk memengaruhi opini publik dan menciptakan perubahan sosial melalui representasi isu-isu sosial. Drama *The Glory*, misalnya, tidak hanya menggambarkan pengalaman korban perundungan tetapi juga menunjukkan perjuangan mereka untuk melawan ketidakadilan. Representasi ini memberikan inspirasi bagi penonton dan mendorong diskusi publik tentang pentingnya mendukung korban perundungan serta mengatasi akar permasalahan yang mendukung fenomena ini (McQuail, 2010).

Media juga memainkan peran dalam memperluas diskusi global tentang perundungan. UNESCO (2019) melaporkan bahwa satu dari tiga siswa di dunia pernah mengalami perundungan, menunjukkan bahwa ini adalah masalah universal. Dengan popularitas media populer seperti

drama Korea, isu perundungan dapat disampaikan kepada audiens global. Representasi realistis dalam media memungkinkan penonton untuk memahami dampak psikologis, sosial, dan emosional dari perundungan, serta pentingnya intervensi untuk mencegah fenomena ini. Oleh karena itu, media tidak hanya berperan sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat untuk menciptakan kesadaran global tentang isu perundungan (UNESCO, 2019).

Pendekatan naratif juga memiliki peran penting dalam representasi perundungan dalam media massa. Bordwell (2008) menjelaskan bahwa teknik naratif seperti kilas balik dapat memberikan dimensi emosional dan psikologis pada cerita. Dalam *The Glory*, kilas balik digunakan untuk menunjukkan bagaimana pengalaman traumatis dari perundungan terus memengaruhi kehidupan tokoh utama di masa kini. Teknik ini tidak hanya membantu membangun empati penonton tetapi juga menggambarkan kompleksitas trauma jangka panjang akibat perundungan. Melalui pendekatan ini, media tidak hanya mengedukasi tetapi juga memberikan ruang bagi audiens untuk merefleksikan isu perundungan dari perspektif yang lebih mendalam.

Perundungan dalam media massa adalah fenomena yang telah berkembang seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi dan media sosial. Media massa, baik itu televisi, radio, surat kabar, maupun platform digital seperti media sosial, sering kali menjadi saluran bagi perilaku merendahkan dan menyebarkan stigma terhadap individu atau kelompok tertentu. Pemberitaan yang tidak objektif, serta penyebaran rumor dan informasi palsu, dapat menciptakan citra negatif yang merusak reputasi seseorang. Selain itu, penggambaran karakter dalam film atau acara televisi yang mencemooh atau menghina orang lain sebagai bahan lelucon sering kali dianggap sebagai hiburan, meskipun dampaknya bisa sangat merugikan bagi yang menjadi sasaran.

Dalam konteks media sosial, perundungan menjadi semakin intensif karena sifatnya yang dapat terjadi secara anonim dan menyebar dengan cepat. Komentar negatif, hinaan, atau bahkan penyebaran gambar pribadi tanpa izin menjadi bentuk perundungan yang dapat melukai perasaan individu yang menjadi korban. Bahkan selebriti dan tokoh publik pun tidak lepas dari serangan media yang dapat mengubah citra mereka dalam sekejap. Pemberitaan yang sensasional atau berita yang tidak terverifikasi sering kali menjadi cara bagi media untuk menarik perhatian publik, meskipun dampaknya bagi korban sangat besar. Tidak jarang, mereka yang menjadi korban mengalami dampak psikologis yang mendalam, seperti depresi, kecemasan, dan gangguan mental lainnya.

Dampak dari perundungan dalam media massa tidak hanya terbatas pada korban, tetapi juga berpengaruh pada masyarakat secara umum. Ketika media memuat konten yang merendahkan atau menyudutkan individu atau kelompok, hal itu turut memperburuk persepsi sosial dan menciptakan atmosfer negatif di kalangan masyarakat. Korban yang mengalami perundungan sering kali merasa terisolasi, kehilangan rasa percaya diri, dan merasa tidak dihargai. Oleh karena itu, penting bagi setiap orang, baik produsen konten media maupun konsumen, untuk lebih bijak dalam mengonsumsi dan menyebarkan informasi. Mengedepankan empati dan memahami dampak psikologis dari perundungan dalam media massa sangat diperlukan untuk menciptakan ruang yang lebih aman dan mendukung bagi semua pihak.

2.6.3 Representasi

Kata representasi berasal dari bahasa Inggris “Representation” yang artinya perwakilan, gambaran atau penggambaran. Menurut Chris Barker dalam bukunya *The Sage Dictionary Of Cultural Studies* representasi adalah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dalam mengkehendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks (Barker, 2012). Representasi juga dapat diartikan sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau symbol (Piliang & Adlin, 2003). Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan suatu hal yang bermakna.

Representasi merupakan konsep yang menghubungkan antara makna dan bahasa. Representasi juga dapat berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Representasi juga merupakan sebuah bagian esensial dari proses dimana makna dihasilkan dan diubah oleh anggota kultur tersebut (Stuart Hall dalam Maulana, 2017). Menurut Stuart Hall, representasi harus dipahami dari peran aktif dan kreatif orang memaknai dunia. Representasi adalah jalan dimana makna diberikan kepada hal-hal yang tergambar melalui citra atau bentuk lainnya pada layer atau pada kata-kata. Hall menunjukkan bahwa sebuah citra akan mempunyai makna yang berbeda dan tidak ada garansi bahwa citra akan mempunyai makna yang berbeda dan tidak ada garansi bahwa citra akan berfungsi atau bekerja sebagaimana mereka dikreasi atau dicipta.

Konsep representasi sendiri dilihat sebagai sebuah produk dari proses representasi. Representasi tidak hanya melibatkan bagaimana identitas budaya disajikan atau lebih tepatnya dikonstruksikan di dalam sebuah teks tetapi juga dikonstruksikan di dalam proses produksi dan

persepsi oleh masyarakat yang mengkonsumsi nilai-nilai budaya yang direpresentasikan tadi. Menurut Stuart Hall, ada tiga pendekatan representasi, diantaranya :

1. Pendekatan Reflektif

Bahwa makna yang diproduksi oleh manusia melalui ide, media objek, dan pengalaman-pengalaman di dalam masyarakat secara nyata

2. Pendekatan Internasional

Bahwa penuturan bahasa baik lisan maupun tulisan yang memberikan makna unik pada setiap hasil karyanya. Bahasa adalah media yang digunakan oleh penutur dalam mengkomunikasikan makna dalam setiap hal-hal yang berlaku khusus yang disebut unik.

3. Pendekatan Konstruksionis

Bahwa pembicara dan penulis, memilih dan menetapkan makna dalam pesan atau karya (benda-benda) yang dibuatnya. Tetapi, bukan dunia mayerial (benda-benda) hasil karya seni dan sebagainya yang meninggalkan makna tetapi manusialah yang meletakan makna.

Menurut Stuart Hall, representasi adalah sebuah proses sosial yang melibatkan cara manusia menginterpretasikan dunia dan makna yang mereka berikan terhadap objek, peristiwa, atau ide-ide tertentu. Hall menjelaskan bahwa representasi tidak hanya mencakup penggunaan bahasa, tetapi juga pemahaman tentang bagaimana sebuah citra, simbol, atau teks dapat mempengaruhi bagaimana seseorang melihat dan memahami dunia. Ia menekankan bahwa makna yang dihasilkan dari representasi selalu bersifat dinamis, tergantung pada konteks sosial, politik, dan budaya yang ada pada saat itu (Hall, 1997). Oleh karena itu, representasi tidaklah bersifat universal atau tetap, melainkan terbuka untuk interpretasi yang dapat berubah seiring waktu dan situasi.

Lebih lanjut, representasi dalam media sering kali melibatkan proses konstruksi dan pemilihan apa yang akan ditampilkan, yang seringkali mencerminkan kekuasaan dan ideologi tertentu. Dalam konteks media, representasi ini bisa berupa gambaran tentang kelompok sosial, identitas gender, ras, atau isu-isu sosial lainnya yang disampaikan melalui film, televisi, iklan, atau berita. Hal ini sesuai dengan teori representasi yang dikemukakan oleh Richard Dyer, yang mengatakan bahwa media tidak hanya merepresentasikan dunia secara objektif, tetapi juga berfungsi untuk membentuk dan memengaruhi pandangan masyarakat terhadap realitas tersebut. Dalam proses ini, media tidak hanya menampilkan realitas, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan makna sosial yang lebih luas (Dyer, 1993).

Menurut KBBI representasi bisa diartikan sebagai perbuatan mewakili atau keadaan yang bersifat mewakili, representasi merupakan suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang mewakili simbol, gambar dan semua hal yang memiliki makna.

Menurut penulis representasi adalah merupakan suatu wujud kata, gambar, sekuen, cerita dan lainnya yang mewakili ide, emosi hingga fakta. Representasi adalah suatu perbuatan yang mewakili sesuatu yang diserap, diindera, dibayangkan dan dirasakan.

Representasi berdasarkan pemahaman peneliti, ialah tentang bagaimana suatu media massa yang disini khususnya adalah film, menggambarkan suatu objek dan suatu fenomena yang terjadi di film tersebut. Media membentuk pandangan yang bisa berlaku di masyarakat ketika sudah menonton film tersebut. Dapat dimaknai bahwa representasi yang dibentuk oleh media bukan merupakan suatu refleksi dari kejadian yang mempunyai arti tertentu, namun media adalah yang membentuk artian terhadap suatu objek tersebut.

Bila dikaitkan dengan masalah penelitian, maka peneliti berkeinginan untuk mencari tahu bagaimana sebuah film yang merupakan salah satu bentuk teks media dalam merepresentasikan perundungan melalui pada *The Glory*.

2.6.4 Teori Semiotika

Semiotika secara umum merupakan suatu kajian ilmu tentang mengkaji tanda. Dalam kajian semiotika menganggap bahwa fenomena social pada masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda, semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. Kajian semiotika berada pada dua paradigma yakni paradigma konstruktif dan paradigma kritis (Sobur, 2001).

Kajian-kajian semiotika memiliki ranah pemikiran yang tentunya hadir dalam setiap aspek yang selalu memiliki kajian berdasarkan pemikiran dari tokoh-tokoh semiotika, yang awalnya hadir untuk melengkapi kajian ilmu tersebut. Tokoh tokoh semiotika terkenal dengan aspek aspek fundamental mereka yang selalu memberikan kontribusi terhadap kajian ilmu tersebut, berdasarkan ranah pemikiran untuk memecahkan fenomena atau permasalahan sosial. Beberapa tokoh-tokoh semiotika yang memiliki pengaruh dalam perkembangan kajian semiotika diantaranya :

1. Ferdinand De Saussure.

Pendekatan Semiotika menurut Ferdinand De Saussure merupakan pengembangan dasar—dasar teori umum. Ferdinand mengatakan bahwa bahasa merupakan suatu sistem tanda, dan setiap tanda tersusun dari dua bagian yaitu signifier (penanda) dan signified (petanda).

Saussure juga membedakan antara langue dan parole. Langue adalah sistem bahasa yang abstrak, kolektif, dan terstruktur yang berlaku secara umum dalam masyarakat, seperti tata bahasa dan kosakata yang disepakati bersama. Sedangkan parole merujuk pada penggunaan bahasa secara individu, yaitu wujud konkret dari bahasa yang diucapkan atau ditulis dalam kehidupan sehari-hari. Saussure lebih menekankan pada analisis langue, karena sistem bahasa inilah yang menjadi dasar bagi penggunaan bahasa atau parole. Pemahaman ini memberi dasar bagi perkembangan teori bahasa dan semiotika modern, di mana hubungan tanda dalam sistem bahasa menjadi fokus utama dalam memahami bagaimana makna diciptakan dan dipahami.

2. Charles Sanders Peirce

Menurut Teori Semiotika Charles Sander Peirce, semiotika didasarkan pada logika, karena logika mempelajari bagaimana orang bernalar, sedangkan penalaran menurut Peirce dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda-tanda ini menurut Peirce memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Dalam hal ini manusia mempunyai keanekaragaman akan tanda-tanda dalam berbagai aspek di kehidupannya. Dimana tanda linguistik menjadi salah satu yang terpenting. Dalam teori semiotika ini fungsi dan kegunaan dari suatu tanda itulah yang menjadi pusat perhatian. Tanda sebagai suatu alat komunikasi merupakan hal yang teramat penting dalam berbagai kondisi serta dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek komunikasi.

Konsep semiotika Pierce ialah tanda berkaitan erat dengan logika. Logika digunakan manusia untuk bernalar melalui tanda – tanda yang muncul disekitarnya. Tanda mampu menghubungkan pikiran antara satu orang dengan orang lainnya. Pierce membagi tanda atas 3 hal untuk memberikan makna pada suatu objek. 3 hal tersebut ialah ikon, indeks, dan simbol.

Ikon adalah gambaran visual yang memiliki kemiripan antara bentuk tanda dan objek yang ditunjukkan. Contohnya objek dari seekor sapi, maka ikon dari objek ini dapat berupa gambar sapi, sketsa sapi, patung sapi, atau foto dari sapi. Mereka memiliki persamaan yaitu menggambarkan seekor sapi.

Indeks adalah tanda yang menunjukkan atau mengisyaratkan suatu objek tertentu. Hubungan dari tanda dan petanda bersifat sebab akibat dan mengacu pada fakta yang ada. Contohnya, objek seekor kucing, indeksnya ialah suara kucing, atau gerak kucing yang menandakan bahwa objek yang tengah dibicarakan tersebut adalah seekor kucing. Orang yang melihat dapat dengan cepat menangkap maksud yang ingin disampaikan.

Simbol sendiri adalah tanda yang menunjukkan pada hubungan tanda dan petanda yang alamiah. Langsung merujuk pada objek yang dibicarakan yang sudah melewati pemahaman yang ada dimasyarakat. Contohnya gambar sebuah masjid, maka tanda ini simbolisasi dari umat Islam.

3. Teori semiotika Roland Barthes

Berfokus pada analisis tanda (sign) sebagai sistem komunikasi yang menghubungkan bentuk fisik dengan makna yang terkandung di dalamnya. Barthes mengadopsi pembagian tanda dari Ferdinand de Saussure, yang membedakan antara penanda (signifier) sebagai bentuk atau representasi tanda, dan petanda (signified) sebagai makna atau konsep yang diwakili oleh tanda tersebut. Menurut Barthes, tanda bukan hanya berfungsi untuk menyampaikan makna literal, tetapi juga memiliki dimensi sosial, budaya, dan ideologis yang lebih dalam.

Barthes membedakan dua tingkat makna dalam suatu tanda, yakni denotasi dan konotasi. Denotasi merujuk pada makna literal atau pertama dari tanda, sementara konotasi mengacu pada makna tambahan yang lebih subjektif dan dipengaruhi oleh faktor sosial atau budaya. Misalnya, gambar seorang model mengenakan pakaian di majalah dapat memiliki denotasi sebagai gambar seorang model, tetapi konotasinya bisa terkait dengan simbol status sosial, kekayaan, atau daya Tarik

Konsep mitos adalah kontribusi penting Barthes dalam teori semiotikanya. Mitos dalam hal ini adalah bentuk kedua dari konotasi, di mana tanda-tanda yang tampaknya netral atau sederhana menyampaikan pesan yang lebih dalam tentang ideologi, nilai, atau norma yang dominan dalam suatu budaya. Melalui mitos, budaya membentuk cara pandang dan kepercayaan yang tersembunyi di balik tampilan permukaan tanda, seperti dalam iklan atau media massa.

Pateda (2001) mengungkapkan sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotik yaitu :

1. Semiotik analitik

Yakni semiotik yang menganalisis sistem tanda. Pierce menyatakan bahwa semiotik berobjekan tanda dan penganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikaitkan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.

2. Semiotik deskriptif

Yakni semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang. Misalnya, langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun, dari dahulu hingga sekarang tetap saja seperti itu. Demikian pula jika ombak memutih di tengah laut, itu menandakan bahwa laut berombak besar. Namun, dengan majunya ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, telah banyak tanda yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

3. Semiotik faunal (Zoo Semiotik)

Yakni semiotik yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. Misalnya, seekor ayam betina yang berkotek-kotek menandakan ayam itu telah bertelur atau ada sesuatu yang ia takuti. Tanda-tanda yang dihasilkan oleh hewan seperti ini, menjadi perhatian orang yang bergerak dalam bidang semiotik faunal.

4. Semiotik kultural

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan tertentu. Telah diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang telah turun temurun dipertahankan dan dihormati. Budaya yang terdapat dalam masyarakat yang juga merupakan sistem itu, menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat yang lain.

5. Semiotik naratif

Yakni semiotik yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (*Folklore*). Telah diketahui bahwa mitos dan cerita lisan, ada diantaranya memiliki nilai kultural tinggi.

6. Semiotik natural

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Air sungai keruh menandakan di hulu telah turun hujan, dan daun pohon-pohonan yang menguning lalu gugur. Alam yang tidak bersahabat dengan manusia, misalnya banjir atau tanah longsor, sebenarnya memberikan tanda kepada manusia bahwa manusia telah merusak alam.

7. Semiotik normative

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma, misalnya rambu-rambu lalu lintas. Di ruang kereta api sering dijumpai tanda yang bermakna dilarang merokok.

8. Semiotik social

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat.

9. Semiotik structural

Yakni semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

Secara singkat Sobur (2003) mengungkapkan semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda disini yaitu perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memakai hal-hal (things). Sedangkan menurut Lechte (dalam Sobur, 2003) Semiotika adalah teori tentang tanda dan penandaan.

2.7 Semiotika Roland Barthes

Teori semiotika Roland Barthes berfokus pada analisis tanda (*sign*) sebagai sistem komunikasi yang menghubungkan bentuk fisik dengan makna yang terkandung di dalamnya. Barthes mengadopsi pembagian tanda dari Ferdinand de Saussure, yang membedakan antara penanda (*signifier*) sebagai bentuk atau representasi tanda, dan petanda (*signified*) sebagai makna atau konsep yang diwakili oleh tanda tersebut. Menurut Barthes, tanda bukan hanya berfungsi untuk menyampaikan makna literal, tetapi juga memiliki dimensi sosial, budaya, dan ideologis yang lebih dalam.

Menurut (Barthes, 1998:179 dalam Kurniawan, 2001:53) Barthes membagi semiotika menjadi dua tahapan pertandaan, yaitu denotatif sebagai tahapan pertama, dan konotatif sebagai tahapan kedua. Pada tahapan kedua, tanda bekerja melalui mitos:

1. Denotatif

Makna denotatif merupakan makna yang disepakati secara universal. Dengan kata lain, makna denotatif mengandung artian yang sebenarnya dan tidak memiliki artian tersembunyi. Wibowo (2013), menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Hal tersebut disebut sebagai denotasi oleh Barthes, yaitu makna yang paling nyata. Sebagai contohnya, makna denotatif dari mawar merah ialah tanaman yang dikategorikan sebagai bunga yang memiliki kelopak berlapis –lapis berwarna merah serta duri pada batangnya. Hal tersebut merupakan makna literal dari sebuah mawar merah.

2. Konotatif

Saussure dalam Tinarbuko (2003) menyatakan bahwa makna konotatif merupakan makna-makna lebih dalam (ideologis, mitologis, teologis) yang melatari bentuk- bentuk fisik. Selanjutnya, Wibowo (2013) menjelaskan bahwa makna konotasi menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan emosi dari pembaca serta nilai-nilai kulturalnya. Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa makna konotatif adalah makna yang timbul karena adanya hubungan antara tanda dengan kultur serta pandangan yang berlaku pada masyarakat. Oleh karena itu, makna konotatif dapat berbeda berdasarkan ideologi interpreter.

3. Mitos

Mitos dalam semiotika Barthes lebih mengacu kepada budaya. Menurut Wibowo (2013), pada signifikasi tahap kedua, tanda bekerja melalui mitos. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Menurut Iswidayati (2006) mitos sulit untuk dideteksi secara kasat mata, karena cenderung mentransformasikan sejarah kepada sesuatu yang natural dan mengacaukan pembaca bahwa yang dibaca konsumen adalah “natural atau seharusnya begitu”. Selanjutnya menurut Indriani dan Prasanti (2017) ideologi atau yang disebut oleh Barthes sebagai mitos memiliki fungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu .

Teori semiotika Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut de Saussure. Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2003: 53). Selanjutnya (Barthes 1957, dalam de Saussure yang dikutip Sartini) menggunakan teori *Signifiant-signifie* yang dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Istilah *signifiant* menjadi ekspresi (E) dan *signifie* menjadi isi (C). Namun, Barthes mengatakan bahwa antara E dan C harus ada relasi (R) tertentu sehingga membentuk tanda (*sign, Sn*). Konsep relasi ini membuat teori tentang tanda lebih dari satu dengan isi yang sama. Pengembangan ini disebut sebagai gejala meta-bahasa dan membentuk apa yang disebut kesinoniman (*synonym*) (Nyi wayan Sartini).

Pandangan Saussure, Barthes juga meyakini bahwa hubungan antara penanda dan pertanda tidak terbentuk secara alamiah, melainkan bersifat arbitrer. Bila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Roland Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat.

Di dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Sebagai reaksi untuk melawan keharfiahan denotasi yang bersifat opresif ini, Barthes mencoba menyingkirkan dan menolaknya. Baginya yang ada hanyalah konotasi. Ia lebih lanjut mengatakan bahwa makna “harfiah” merupakan sesuatu yang bersifat alami yang dikenal dengan teori signifikasi. Teori ini berlandaskan teori tentang tanda yang dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure, hanya saja dilakukan perluasan makna dengan adanya pemaknaan yang berlangsung dalam dua tahap.

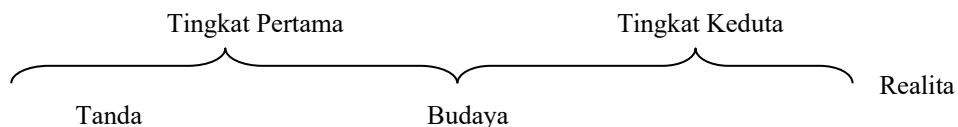
1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Pertanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
2. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	3. <i>Connotative Signified</i> (Pertanda konotatif)
4. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Table 2.1 Peta Tanda Roland Barthes

Tabel di atas terdiri dari terdiri atas penanda (1) dan pertanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga tanda konotatif (4). Denotasi dalam pandangan Barthes merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup. Tataran denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenar-benarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas.

Dengan demikian, semiologi Barthes tersusun atas tingkatan-tingkatan sistem bahasa dalam dua tingkatan bahasa. Bahasa pada tingkat pertama adalah bahasa sebagai objek dan bahasa tingkat kedua yang disebutnya metabahasa. Bahasa ini merupakan suatu sistem tanda yang berisi penanda dan petanda. Sistem tanda kedua terbangun dengan menjadikan penanda dan petanda tingkat pertama sebagai petanda baru yang kemudian memiliki penanda baru sendiri dalam suatu sistem tanda baru pada taraf yang lebih tinggi. Sistem tanda pertama disebutnya dengan istilah denotasi atau sistem terminologis, sedang sistem tanda tingkat kedua disebutnya sebagai konotasi atau sistem retorik atau mitologi. Konotasi dan metabahasa adalah cermin yang berlawanan satu sama lain. Metabahasa adalah operasi-operasi yang membentuk mayoritas bahasa-bahasa ilmiah yang berperan untuk menerapkan sistem riil, dan dipahami sebagai petanda, di luar kesatuan penanda-penanda asli, di luar alam deskriptif. Sementara itu, konotasi meliputi bahasa-bahasa yang utamanya bersifat sosial dalam hal pesan literal memberi dukungan bagi makna kedua dari sebuah tatanan artifisial atau ideologis secara umum.

Dalam pandangan Barthes dengan konsep mitos dalam arti umum. Barthes mengemukakan mitos adalah Bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan. Dalam uraiannya, ia mengemukakan bahwa mitos dalam pengertian khusus ini merupakan perkembangan dari konotasi. Konotasi yang sudah terbentuk lama dimasyarakat itulah mitos. Barthes juga mengatakan bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yakni sistem tanda-tanda yang dimakna manusia



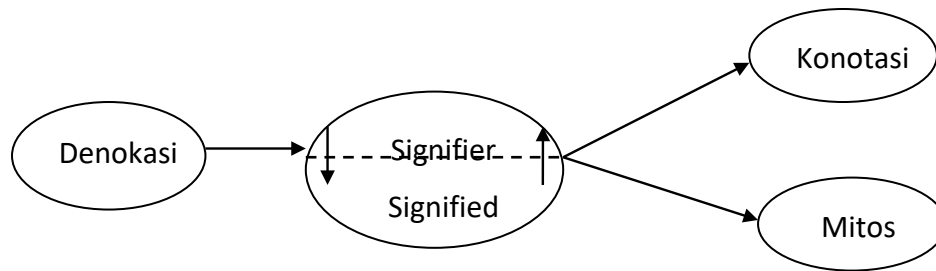


Table 2.2 Signifikansi dan mitos Roland Barthes

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified yang disebut denokasi, yaitu makna sebenarnya dari tanda. Sedangkan signifikansi kedua, digunakan istilah konotasi, yaitu makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif yang Denokasi *Signifier Signified* Mitos Konotasi berhubungan dengan isi, tanda kerja melalui mitos, mitos merupakan lapisan pertanda dan makna yang paling dala