



**KAJIAN SEMIOTIK DALAM *FILM WARKOP DKI REBORN***

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*

**Oleh:**

**JASTINUS SAPUTRA  
NPM. 146210217**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2020**

## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya layak dan pantas penulis persembahkan kehadirat Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis. Terima kasih atas segala pejaman dan ketertundukan dalam doa yang telah membuat penulis bangga dan bahagia hadir sebagai makhluk-Mu di dunia. Shalawat teriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam baginda Nabi Agung Muhammad Shallallahu'alaihiwasalam.

Syukur alhamdulillah akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Kajian Semiotik dalam Film Warkop DKI Reborn*". Skripsi ini diajukan untuk melengkapi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada FKIP Universitas Islam Riau. Penulis telah memperoleh dukungan dan bantuan dari banyak pihak. Baik dari lingkungan keluarga, sahabat, teman, akademik kampus dan lain-lain. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Sri Amnah, M.Si. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini;
2. Desi Sukenti, S.Pd., M.Ed. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau sekaligus dosen pembimbing utama;

3. Muhammad Mukhlis, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan saran, motivasi, dan membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini hingga selesai;
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan;
5. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan cinta dan kasihnya kepada penulis sehingga penulis terus semangat untuk menyelesaikan skripsi penelitian ini;
6. Istri tercinta Martalena, yang telah menyempurnakan kebahagiaan serta selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini; dan
7. Teman-teman seperjuangan PBSI angkatan 2014 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan pada karya tulis selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Pekanbaru, April 2020

Penulis

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	vi
ABSTRAK .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang dan Masalah .....	1
1.1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.2 Masalah Penelitian .....	10
1.2 Tujuan Penelitian.....	10
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	11
1.3.1 Ruang Lingkup.....	11
1.3.2 Pembatasan Masalah .....	11
1.3.3 Penjelasan Istilah.....	11
1.4 Anggapan Dasar dan Teori .....	12
1.4.1 Anggapan dasar .....	12
1.4.2 Teori.....	12
1.5 Penentuan Sumber Data.....	19
1.5.1 Sumber Data.....	19

1.5.2	Data.....	20
1.6	Metodologi Penelitian.....	20
1.6.1	Metode Penelitian.....	20
1.6.2	Jenis Penelitian.....	20
1.6.3	Pendekatan Penelitian.....	20
1.7	Teknik Pengumpulan Data.....	21
1.8	Teknik Analisis Data.....	21
BAB II PENGOLAHAN DATA.....		23
2.1	Deskripsi data.....	23
2.1.1	Deskripsi Data Ikon dalam <i>Film Warkop DKI Reborn</i> .....	23
2.1.2	Deskripsi Data Indeks dalam <i>Film Warkop DKI Reborn</i> .....	29
2.1.3	Deskripsi Data Simbol dalam <i>Film Warkop DKI Reborn</i> .....	30
2.2	Analisis Data.....	33
2.2.1	Analisis Ikon dalam <i>Film Warkop DKI Reborn</i> .....	33
2.2.2	Analisis Data Indeks dalam <i>Film Warkop DKI Reborn</i> .....	59
2.2.3	Analisis Data Simbol dalam <i>Film Warkop DKI Reborn</i> .....	64
2.3	Interpretasi Data.....	73
BAB III SIMPULAN.....		75
BAB IV HAMBATAN DAN SARAN.....		77

4.1	Hambatan .....	77
4.2	Saran .....	77
	DAFTAR PUSTAKA .....	78



Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

DAFTAR TABEL

TABEL 1. Data Ikon dalam Film WARKOP DKI REBORN .....	23
TABEL 2. Data Indeks dalam Film WARKOP DKI REBORN .....	29
TABEL 3. Data Simbol dalam Film WARKOP DKI REBORN .....	30



## ABSTRAK

Jastinus Saputra. 2020. Skripsi. Kajian Semiotik dalam film Warkop DKI Reborn. Pekanbaru : FKIP Universitas Islam Riau.

---

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Penelitian ini berkaitan dengan kajian semiotik. Penulis tertarik mengadakan penelitian ini karena ingin mengungkapkan ikon, indeks, dan simbol yang terdapat di dalam film Warkop DKI Reborn. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimanakah kajian semiotik aspek ikon yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn? (2) Bagaimanakah kajian semiotik aspek indeks yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn? (3) Bagaimanakah kajian semiotik aspek simbol yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn? Tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan menginterpretasikan ikon, indeks, dan simbol yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn. Teori yang penulis gunakan untuk menelaah penelitian ini adalah teori Sobur (2009) dan teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Data dalam penelitian ini adalah lima puluh tiga data yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan ikon yang terdapat dalam film Warkop DKI Reborn berjumlah tiga puluh tiga data, indeks berjumlah sembilan data dan simbol berjumlah sebelas data. Data ikon dalam film ini berupa foto, gambar sketsa dan benda konkret yang mengacu pada pengenalan identitas dan kekhasan kota Jakarta. Data indeks berupa tuturan dan kejadian yang menunjukkan adanya hubungan bersifat kausal (sebab-akibat) terjadinya konflik dalam film tersebut. Selanjutnya data simbol berupa gambar, lambang instansi/lembaga, plang lalu lintas di jalan raya yang memberikan informasi tentang aturan berlalu lintas dan pengetahuan tentang norma hukum serta makna lambang kedaulatan sebuah lembaga bahkan negara.

Kata kunci: *ikon, indeks, simbol, film Warkop DKI Reborn*

## ABSTRACT

Jastinus Saputra. 2020. Thesis. Semiotic studies in the film Warkop DKI Reborn. Pekanbaru: FKIP Riau Islamic University.

Film is a field of study that is very relevant for structural or semiotic analysis. Films are built only with signs. They include a variety of sign systems that work well together to achieve the desired effect. This research is related to semiotic studies. The author is interested in conducting this research because he wants to reveal the icons, indexes and symbols contained in the film Warkop DKI Reborn. The problems examined in this study are: (1) How is the semiotic study of the iconic aspects in the film Warkop DKI Reborn? (2) What is the semiotic study of the index aspect in the film Warkop DKI Reborn? (3) How is the semiotic study of the symbolic aspects in the film Warkop DKI Reborn? The purpose of this research is to describe, analyze, and interpret the icons, indexes, and symbols contained in the film Warkop DKI Reborn. The theory that the author uses to examine this research is the theory of Sobur (2009) and other supporting theories related to research. The data in this study are fifty-three data contained in the film Warkop DKI Reborn. The method used is descriptive method with data collection techniques using documentation techniques. The results of this study indicate that the icons contained in the Warkop DKI Reborn film consist of thirty-three data, the index consists of nine data and the symbols are eleven data. Icon data in this film is in the form of photos, sketches and concrete objects that refer to the identification of the identity and uniqueness of the city of Jakarta. The index data are in the form of speeches and events that indicate a causal relationship (cause-effect) to the occurrence of conflicts in the film. Furthermore, symbol data is in the form of pictures, symbols of agencies / institutions, traffic signs on the highway which provide information about traffic rules and knowledge of legal norms and the meaning of the symbol of sovereignty of an institution and even the state.

Keywords: *icon, index, symbol, film Warkop DKI Reborn*

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang dan Masalah

#### 1.1.1 Latar Belakang

Setiap bentuk kesenian, seperti seni musik, seni tari, seni sastra, seni rupa maupun seni peran memerlukan apresiasi dari penikmatnya masing-masing. Secara harfiah, apresiasi seni berarti penghargaan terhadap kehadiran sebuah karya seni. Karya seni mengalami perkembangan dari tahun ke tahun, hingga pada akhirnya tercipta perpaduan yang seimbang dan harmonis antara seni sastra, seni musik, seni peran dan komedi yang dikemas dalam bentuk film. Dalam KBBI (2008:392) film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negative (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop); lakon cerita gambar hidup.

Film memiliki nilai seni tersendiri, karena film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang profesional di bidangnya. Film sebagai benda seni sebaiknya dinilai dengan secara artistik bukan rasional. Mengapa film tetap ditonton orang? Film bukan hal baru lagi masyarakat. Alasan umum, film berarti bagian dari kehidupan modern dan tersedia dalam berbagai wujud, seperti di bioskop, tayangan dalam televisi, dalam bentuk kaset video, dan piringan laser. Film bukan hanya menyajikan pengalaman yang mengasyikkan, melainkan juga pengalaman hidup sehari-hari yang dikemas secara menarik.

Dalam seni peran, bahasa memang menjadi unsur utamanya. Dalam Ilmu Komunikasi dinyatakan bahwa proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (simbol) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menterjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.

Kata di dalam wahana linguistik diberi pengertian sebagai sistem simbol bunyi bermakna dan beraktualisasi yang bersifat arbitrer(berubah-ubah) dan konvensional yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Menurut Wikipedia Bahasa adalah kombinasi kata yang diatur secara sistematis, sehingga bisa digunakan sebagai alat komunikasi. Kata itu sendiri, merupakan bagian integral dari simbol yang dipakai oleh kelompok masyarakat.

Dalam prakteknya komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbuan dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku. Simbol (lambang) bermakna dioperasikan dalam proses komunikasi antar partisipan. Jika antara partisipan terdapat kesesuaian pemahaman tentang simbol-simbol tersebut, tercapai suatu keadaan yang bersifat komunikatif. Dalam proses ini, simbol-simbol

yang digunakan oleh partisipan terdiri dari simbol-simbol yang digunakan oleh para partisipan komunikasi baik verbal (bahasa lisan maupun tulisan) dan non verbal (gerak anggota tubuh, gambar, warna dan berbagai isyarat yang tidak termasuk kata-kata atau bahasa). Sebagai simbol non verbal, gambar dapat dipergunakan untuk menyatakan pikiran atau perasaan.

Semiotik adalah ilmu tentang tanda dan lambang memiliki konsep penelaahan yang begitu luas. Semi (2012:109) menyatakan bahwa sistem tanda-tanda, lambang-lambang, proses penciptaan, dan lain-lain yang menyangkut karya sastra sebagai suatu sosok yang memiliki sistem sendiri, disebut semiotik. *Sign* atau tanda atau yang lebih khusus para pengkaji menyatakan sebagai suatu sistem, yang membicarakan hal-hal yang berhubungan dengan komunikasi dan ekspresi. Jadi, pendekatan semiotik ialah berpandangan bahwa tanda-tanda atau kode-kode sekecil apapun yang terdapat dalam karya sastra penting untuk diperhatikan karena ia membentuk sistem dan keseluruhan karya tersebut.

Ada dua sistem semiotik. Pertama sistem semiotik tingkat pertama (*first order semiotics*) dan semiotik tingkat kedua (*second order semiotics*) (Pradopo, 2011:326). Sebelum menjadi karya sastra, bahasa sudah merupakan yang mempunyai arti. Oleh karena itu, bahasa disebut sistem semiotik tingkat pertama yang kemudian menjadi tanda sastra, ditingkatkan menjadi sistem semiotik tingkat kedua. Sistem lambang itu disebut semiotik. Jadi, tanda sebenarnya bukan hanya bahasa saja, melainkan berbagai hal yang melingkupi kehidupan ini. Arti bahasa menjadi arti sastra, maka arti sastra ini disebut *significance* atau makna.

Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda atas ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan (Sobur, 2009:41). Contoh tanda yang berupa ikon misalnya foto, gambar pohon menandai pohon, peta geografis, penyebutan dan penempatan di bagian awal atau depan sebagai sesuatu yang dipentingkan.

Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan (Sobur, 2009:42). Contoh yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api, wajah yang terlihat muram menandai hati yang sedih, sudah berkali-kali ditegur namun tak mau gantian menegur menandakan sifat sombong dan sebagainya, suara itu menandai orang atau sesuatu yang mengeluarkan suara.

Tanda dapat pula mengacu ke *denotatum* melalui konvensi. Tanda seperti itu adalah konvensional yang biasa disebut *simbol*. Jadi, *simbol* adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya, hubungan diantaranya bersifat arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat (Sobur, 2009:42). Contohnya, seorang dewi dengan mata tertutup sedang memegang timbangan itu bahkan lebih menguatkan simbol tentang keadilan.

Sebagaimana telah diketahui bahwa ilmu yang mengulas tentang tanda-tanda adalah semiotika. Lalu, bagaimana bidang terapan semiotika pada komunikasi? Film, musik, komunikasi periklanan, pemberitaan media massa, komik, kartun, sampai kepada tanda-tanda non verbal. Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Hal paling penting dalam film adalah gambar dan suara; kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Tanda-tanda ikonis yang digunakan dalam film mengisyaratkan pesan kepada penonton, dan setiap isyarat yang diterima akan berbeda, namun apabila cerita yang diperankan memang sudah membentuk satu pokok makna, dalam hal ini makna cerita yang ditampilkan.

Alasan penulis tertarik memilih *Film Warkop DKI Reborn* sebagai objek kajian karena film tersebut merupakan film yang diadaptasi dari film Warkop DKI yang sangat legendaris di era 90-an dan dibintangi oleh tiga aktor komedi Indonesia yaitu Dono(alm), Kasino(alm), dan Indro yang sangat ikonik zamannya. Bahkan berdasarkan info yang diperoleh Wikipedia *Film Warkop DKI Reborn* yang diproduksi oleh Falcon Pictures dan dirilis pada tanggal 8 september 2016 lalu tersebut mendapat antusias yang sangat luar biasa. Hari pertama penayangannya mendapat 270.000 penonton. Bahkan dalam 16 hari penayangannya di bioskop-bioskop di Indonesia, *Warkop DKI Reborn* telah meraih 5.270.000 penonton dalam

22 hari meraih 6,5 juta penonton. Jumlah tersebut telah menyalip film *Lascar Pelangi* sebagai film Indonesia terlaris sepanjang masa. Dengan alasan itulah penulis tertarik untuk meneliti aspek semiotik berupa ikon, indeks, dan simbol yang menarik untuk diteliti serta terdapat tanda yang mengacu pada makna yang dapat bermanfaat untuk dipahami. *Film Warkop DKI Reborn* menceritakan pengalaman kehidupan yang sering dialami oleh masyarakat. Selain itu bahasa yang digunakan dalam *Film Warkop DKI Reborn* sangat ringan dan cerita yang dikemas secara sederhana. Sebab bahasa merupakan media untuk mengungkapkan tanda atau makna.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan. Sepengetahuan penulis penelitian tentang kajian semiotik sudah pernah dijadikan ke dalam sebuah skripsi. *Pertama*, dilakukan oleh Ratna Endah Pratiwi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UIR yang berjudul “Analisis Semiotik Terbang Malam dalam Antologi Cerpen Pilihan Harian Pagi Riau Pos”.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan Ratna Endah Pratiwi adalah sama-sama membahas tentang kajian semiotik. Perbedaan penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratna Endah Pratiwi terletak pada objek yang dikaji. Objek yang diteliti oleh Ratna Endah Pratiwi adalah Terbang Malam dalam Antologi Cerpen Pilihan Harian Pagi Riau Pos, sedangkan objek penelitian penulis adalah *Film Warkop DKI Reborn*.

Penelitian tentang kajian semiotik juga pernah dilakukan oleh peneliti yang lain yaitu oleh Isnawati tahun 2015 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan

Sastra Indonesia FKIP UIR yang berjudul “Analisis Semiotik Mantra Pengobatan Anak-anak di Desa Teluk Bakau Kecamatan Kuala Kampar Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau”. Masalah penelitiannya yaitu (1) Bagaimanakah ikon yang terdapat dalam Mantra Pengobatan Anak-anak di Desa Teluk Bakau Kecamatan Kuala Kampar Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau? (2) Bagaimanakah indeks yang terdapat dalam Mantra Pengobatan Anak-anak di Desa Teluk Bakau Kecamatan Kuala Kampar Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau? (3) Bagaimanakah simbol yang terdapat dalam Mantra Pengobatan Anak-anak di Desa Teluk Bakau Kecamatan Kuala Kampar Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau? Teori yang relevan dan beberapa teori pendukung digunakan oleh penulis dalam menganalisis masalah kajiannya. Di antaranya teori Sentosa, Pradopo, Nurgiantoro, dan beberapa teori pendukung lainnya. Metode penelitiannya yaitu metode deskriptif. Hasil penelitiannya yaitu (1) ikon yang terdapat dalam Mantra Pengobatan Anak-anak di Desa Teluk Bakau Kecamatan Kuala Kampar Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau, yaitu Mantra Sakit Budak (sakit anak-anak); (2) indeks yang terdapat dalam Mantra Pengobatan Anak-anak di Desa Teluk Bakau Kecamatan Kuala Kampar Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau, yaitu Mantra Penyakit Kembang; dan (3) simbol yang terdapat dalam Mantra Pengobatan Anak-anak di Desa Teluk Bakau Kecamatan Kuala Kampar Kabupaten Pelalawan Provinsi Riau, yaitu Mantra Sakit Sawan.

Penelitian tentang kajian semiotik sudah pernah dijadikan ke dalam sebuah jurnal. *Pertama*, dilakukan oleh Alfiah Nurul Ainitahun 2013 Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia yang berjudul “Analisis Semiotik terhadap Novel

*Laskar Pelangi* Karya Andrea Hirata Sebagai Alternatif Bahan Pengajaran Sastra Di Sma”. Masalah penelitiannya (1) bagaimanakah tanda yang meliputi ikon, indeks, dan simbol dalam novel *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata berdasarkan analisis semiotik? (2) bagaimanakah makna tanda berupa ikon, indeks, dan simbol dalam novel *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata? Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tekstual. Hasil penelitian menunjukkan, dalam novel *Laskar Pelangi* terdapat banyak ikon, indeks dan simbol. Tanda-tanda tersebut tersebar dalam subjudul yang ada pada novel tersebut. Berdasarkan perhitungan, tanda indeks paling banyak ditemukan dalam novel ini. Makna yang terdapat dalam novel ini hanya meliputi makna kostum, nama, kekayaan, kemiskinan.

*Kedua*, penelitian serupa yang sudah dijadikan ke dalam sebuah jurnal dilakukan oleh Eni Lismawati Nurmawitantri tahun 2013 yang berjudul “Kajian Semiotik dalam Kumpulan *Geguritan* pada Majalah Djaka Lodang Edisi Tahun 2011”. Masalah penelitiannya yaitu (1) bagaimana pembacaan heuristik pada kumpulan *geguritan* pada Majalah Djaka Lodang edisi tahun 2011? (2) bagaimanapembacaan hermeneutik pada kumpulan *geguritan* pada Majalah Djaka Lodang edisi tahun 2011? Metode penelitiannya yaitu metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah pada kumpulan *geguritan* pada Majalah Djaka Lodang edisi tahun 2011 terdapat beberapa penyimpangan frasa dan sintaksis yang sulit dibaca oleh pembaca, sehingga analisis pembacaan heuristik dianggap sangat membantu pembaca dalam memaknai *geguritan* yang terdapat di dalamnya. Konvensi ketaklangsungan ekspresi yang terdapat dalam kumpulan *geguritan* pada Majalah

Djaka Lodang edisi tahun 2011 lebih banyak disebabkan oleh penggunaan penggantian arti dan penggunaan bahasa kiasan. Keseluruhan makna yang terdapat dalam kumpulan *geguritan* pada Majalah Djaka Lodang edisi tahun 2011 adalah tentang kritik, saran, dan nasihat yang ditujukan kepada manusia tentang bagaimana dalam menjalani kehidupan seperti halnya semangat mencari rezeki dan mencari ilmu.

*Ketiga*, penelitian serupa yang sudah dijadikan ke dalam sebuah jurnal dilakukan oleh Ricky Widiyanto, Desie M. D. Warouw, dan Johny J. Senduk tahun 2015 yang berjudul “Analisis Semiotika pada Film Senyap Karya Joshua Oppenheimer”. Masalah penelitiannya yaitu (1) bagaimana konstruksi makna dalam film senyap dihubungkan dengan analisis semiotika? Metode penelitiannya yaitu metode kualitatif. Hasil interpretasi dengan menggunakan pendekatan semiotika Peirce. Ikon, indeks dan simbol dalam film senyap menceritakan tentang bagaimana kekerasan yang dilakukan oleh para pelaku pembunuhan anggota PKI dan sikap heroik pelaku terhadap pembunuhan yang dilakukan. Oleh karena itu, dari analisis semiotika tersebut bisa disimpulkan bahwa tidak terdapat keterkaitan antara film senyap dengan komunisme. Film ini secara keseluruhan merupakan pengungkapan sejarah kekerasan yang dialami oleh anggota PKI.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoretis penelitian ini dapat memberikan sumbangan wawasan dan pengetahuan tentang teori-teori semiotik dan diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi peneliti yang akan datang, penambahan disiplin keilmuan yang ada melalui salah satu

materi dalam sastra Indonesia, penelitian ini juga berguna sebagai pedoman pembelajaran, media belajar baik untuk guru maupun siswa tentang teori-teori semiotik. Kemudian secara praktis penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan penulis dan dapat dijadikan bahan informasi dalam peningkatan pengajaran semiotik di Indonesia.

### 1.1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan dalam latar belakang, maka ada beberapa hal yang menjadi pijakan penulis untuk memberi fokus dan arah yang jelas pada penelitian ini sehingga penulis perlu kemukakan masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimanakah kajian semiotik aspek ikon yang terdapat dalam *Film Warkop DKI Reborn?*
2. Bagaimanakah kajian semiotik aspek indeks yang terdapat dalam *Film Warkop DKI Reborn?*
3. Bagaimanakah kajian semiotik aspek simbol yang terdapat dalam *Film Warkop DKI Reborn?*

### 1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan menyimpulkan:

1. Kajian semiotik aspek ikon yang terdapat dalam *Film Warkop DKI Reborn.*
2. Kajian semiotik aspek indeks yang terdapat dalam *Film Warkop DKI Reborn.*

3. Kajian semiotik aspek simbol yang terdapat dalam *Film Warkop DKI Reborn*.

### 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

#### 1.3.1 Ruang Lingkup

Penelitian yang berjudul “Kajian Semiotik dalam *Film Warkop DKI Reborn*” termasuk dalam ruang lingkup linguistik kajian semiotik. Semiotik adalah ilmu tanda-tanda. Jenis-jenis tanda yang utama adalah ikon, indeks, simbol. Menurut Hoed dalam Nurgiyantoro (2012:40) semiotik adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah seperangkat hal yang dipakai dalam rangka berusaha mencari jalan di masyarakat. Sekalipun demikian, yang terpenting adalah bagaimana dapat menerjemahkan tanda-tanda yang ada di sekeliling, relasi-relasinya, dan menarimakna-makna yang ada di balik itu semua. Di antara semua jenis tanda-tanda yang terpenting adalah kata-kata.

#### 1.3.2 Pembatasan Masalah

Mengenai cakupan semiotik ini sangat luas. Oleh karena itu, setiap penelitian yang dilakukan sebaiknya perlu ada pembatasan masalah guna mencegah terjadinya analisis yang keliru dan mengambang sehingga dapat memudahkan peneliti untuk menyederhanakan dan memecahkan masalah yang akan diteliti. Masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini berfokus kepada ikon, indeks, dan simbol yang terdapat pada film *DKI Reborn part 1*.

#### 1.3.3 Penjelasan Istilah

1. Kajian adalah hasil mengkaji (Depdiknas, 2008:604).

2. Semiotik adalah ilmu tentang tanda (Benny, 2014:5).
3. Ikon adalah hubungan kemiripan atau kesamaan (Nurgiyantoro, 2013:42).
4. Indeks adalah hubungan kedekatan eksistensi (Nurgiyantoro, 2013:42).
5. Simbol adalah mencakup berbagai hal yang telah mengkonvensi di masyarakat.(Nurgiyantoro, 2013:42).
6. Film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop); lakon cerita gambar hidup (Depdiknas, 2008:392).

#### 1.4 Anggapan Dasar dan Teori

##### 1.4.1 Anggapan Dasar

Anggapan dasar penelitian ini adalah bahwa dalam *Film Warkop DKI Reborn* terdapat ikon, indeks, dan simbol. Untuk mengolah data hasil penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teori yang relevan menurut beberapa ahli untuk mengkaji masalah pokok penelitian.

##### 1.4.2 Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotik, yaitu salah satu pendekatan ilmiah terhadap sastra. Penjelasan ringkasan teori tersebut dikemukakan dibawah ini.

#### 1. Semiotik

Kata semiotika di samping kata semiologi sampai saat ini masih sering dipakai. Selain istilah semiotika dalam sejarah linguistik ada pula digunakan

istilah lain seperti semasiologi, sememik, dan semik untuk merujuk pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang. Menurut Segers dalam Sobur (2009:12) bahwa pembahasan yang luas tentang bidang studi yang disebut semiotika telah muncul di negara-negara Anglo Saxon. Semiotika disebut juga berfikir tentang Saussurean. Dalam penerbitan-penerbitan Prancis, istilah-istilah semiotika kerap sekali dipakai. *Elements de Semiologie*, misalnya, adalah satu judul yang dipakai oleh Roland Barthes. Sobur (2009:12) menyatakan bahwa istilah *semiotics* digunakan dalam kaitannya dengan karya Charles Sanders Peirce dan Charles Morris.

Dalam definisi Saussure (Budiman, 1999a:107) semiotika merupakan “sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat” dan, dengan demikian menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial (Sobur, 2009:12). Tujuannya adalah untuk menunjukkan bagaimana terbentuknya tanda-tanda beserta kaidah-kaidah yang mengaturnya.

Menurut Sobur (2009:13) bahwa istilah *semiotika* atau *semiotik*, yang dimunculkan pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, Charles Sander Peirce, merujuk kepada “doktrin formal tentang tanda-tanda”. Yang menjadi dasar semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun sejauh terkait dengan pikiran manusia-seluruhnya terdiri atas tanda-tanda, karena jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini obyek-obyek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1998:179; Kurniawan, 2001:53 dalam Sobur, 2009:15).

Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu objek atau idea dan suatu tanda. Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. Secara umum studi tentang tanda merujuk kepada semiotika (Sobur, 2009:16). Yang perlu digarisbawahi dari berbagai pengertian di atas adalah bahwa para ahli melihat semiotika atau semiosis itu sebagai ilmu atau proses yang berhubungan dengan tanda.

Charles Sanders Peirce terkenal dengan teori tandanya. Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda atas icon (ikon), index (indeks), dan symbol (simbol).

## 1. Ikon

Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan (Sobur, 2009:41). Jika sebuah tanda dikatakan sebuah ikon ia haruslah dipahami bahwa tanda tersebut mengandung penonjolan ikon, menunjukkan banyaknya ciri ikon dibanding dengan kedua jenis tanda lain. Contoh tanda yang berupa ikon misalnya foto, gambar pohon menandai pohon, peta geografis, penyebutan dan penempatan di bagian awal atau depan sebagai sesuatu yang dipentingkan.

## 2. Indeks

Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan (Sobur, 2009:42). Contoh yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api. Namun indeks pun yang dapat dipakai untuk memahami perwatakan tokoh dalam teks fiksi mempunyai jangkauan eksistensial yang dapat melebihi simbol. Tanda yang berupa indekslah yang paling banyak dicari atau diburu, yaitu tanda-tanda yang menunjukkan hubungan sebab akibat dalam pengertian luasnya. Contohnya dalam penokohan seorang tokoh tertentu dokter Tono dalam *Belenggu*, dicari tanda-tanda yang memberikan indeks bahwa ia dokter. Misalnya Tono, ia selalu mempergunakan istilah-istilah kedokteran, alat-alat kedokteran dan sebagainya, wajah yang terlihat muram menandai hati yang sedih,

sudah berkali-kali ditegur namun tak mau gentian menegur menandakan sifat sombong dan sebagainya, suara itu menandai orang atau sesuatu yang mengeluarkan suara.

### 3. Simbol

Tanda dapat pula mengacu ke *denotatum* melalui konvensi. Tanda seperti itu adalah konvensional yang biasa disebut *simbol*. Jadi, *simbol* adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya, hubungan diantaranya bersifat arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat (Sobur, 2009:42). Contohnya, seorang dewi dengan mata tertutup sedang memegang timbangan itu bahkan lebih menguatkan simbol tentang keadilan. Simbol dapat digunakan untuk keperluan apa saja, semisal ilmu pengetahuan, kehidupan sosial, juga keagamaan. Bentuk simbol tak hanya berupa benda kasat mata, namun juga melalui gerakan dan ucapan.

Film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negative (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop); lakon cerita gambar hidup (KBBI, 2008:392). Harus kita akui hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Oey Hong Lee (dalam Sobur, 2009: 126) menyatakan bahwa film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangani perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. Ini berarti

bahwa permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi.

Seiring dengan kebangkitan film pula muncul film-film yang mengumbar seks, kriminal, dan kekerasan. Inilah yang kemudian melahirkan berbagai studi komunikasi massa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak itu, maka merebaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat. Ini, misalnya, dapat dilihat dari sejumlah penelitian film yang mengambil berbagai topik seperti: pengaruh film terhadap anak, film dan agresivitas, film dan politik, dan seterusnya (Sobur, 2009:127).

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti dikemukakan oleh van Zoest (dalam Sobur, 2009:128), film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Karena itu, menurut van Zoest, bersama dengan tanda-tanda arsitektur, terutama indeksikal, pada film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Menurut Sobur (2009:128) film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik

dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara:kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonisyakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Sebetulnya, tanda-tanda film itu melakukan sesuatu yang tidak jauh berbeda dengan roman dan novel.Film tersebut jika tidak merupakan film dokumenter menyajikan ‘teks’ fiksional yang memunculkan dunia (fiktif global) yang mungkin ada.Permasalahan mengenai ketegangan antara fiksi dan nonfiksi yang muncul dalam sastra pada dasarnya juga muncul dalam film.Karena itu, hal serupa berlaku khusus bagi film-film yang menuturkan cerita jadi bagi hampir semua film. Sobur (2009:129) menyatakan bahwa jika kita hendak menganalisis penyusunan struktur dan aktivitas semiotika film-film ini, menurut van Zoest, konsep-konsepnya dapat kita pinjam dari teori bercerita dan berkisah yang berorientasikan semiotika.

Tentu saja, seperti yang dikatakan van Zoest, film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, carapembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan proyektor dan layar. Menurut van Zoest (dalam Sobur, 2009:130), pada sintaksis dan semantic film dapat dipergunakan pengertian-pengertian yang diinjam dari ilmu bahasa dan sastra tetapi akan merupakan metaphor-metafor, jadi dengan pengertian-pengertian yang digunakan sebagai perbandingan tidak perlu kita ditolak.

Sebuah film pada dasarnya bias melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan (Sobur, 2009:131). Pada tingkat paling dasar, misalnya, “suara di luar layar” mungkin hanya menguraikan objek dan tindakan yang ada di layar bentuk paling umum dalam kebanyakan dokumenter. Namun, unsur suara dan dialog dapat juga mengkodekan makna kesusateraan, sebagaimana ketika gambar memudar diiringi bait: “pada zaman dahulu”. Pada tataran gambar bergerak, kode-kode gambar dapat diinternalisasikan sebagai bentuk representasi *mental*.

Walaupun ada upaya lain di luar pemikiran continental tentang semiotic film, tidak dapat disangkal bahwa Christian Metz dari Ecole des Hautes Etudes et Sciences Sociales (EHESS) Paris, merupakan figure utama dalam pemikiran semiotika sinematografi hingga sekarang. Sumbangan Metz dalam teori film adalah usaha untuk menggunakan, baik peralatan konseptual linguistik struktural untuk meninjau kembali teori film yang ada, yang dalam tahun 1960 membawa kita kepada semiologi klasik, maupun konsep teoretis psikoanalisis Freudian-Lacanian untuk generasi kedua semiologi sinema pada tahun 70an. Dengan kata lain, semiologi Metz dianggap jauh lebih “cermat” ketimbang teori/analisis film sebelum dia ini tidaklah berangkat dari yang baru sama sekali (Masak dalam Sobur, 2009:131).

## 1.5 Penentuan Sumber Data

### 1.5.1 Sumber Data

Sumber Data dalam penelitian ini adalah *Film Warkop DKI Reborn part 1* sutradara Anggi Umbara.

### 1.5.2 Data

Data dari penelitian ini adalah seluruh benda-benda dan tuturan dalam *Film Warkop DKI Reborn part 1* sutradara Anggi Umbara yang termasuk ke dalam ikon, indeks, dan simbol.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau member gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiono, 2014:29).

### 1.6.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Maksudnya, penulis memperoleh data dari perpustakaan dengan cara mengumpulkan buku-buku yang

berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis. Menurut (Hamidy, 2003:24) studi perpustakaan atau *library research*, biasanya lebih banyak dilakukan untuk metode kualitatif.

### 1.6.3 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Moleong (2014:6) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk

memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

#### 1.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi yang berhubungan dengan Kajian Semiotik dalam *Film Warkop DKI Reborn*. Menurut Sugiyono (2014:240) teknik dokumentasi yaitu catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, gambar, patung, film dan lain-lain.

#### 1.8 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti berupaya melakukan analisis deskriptif yang digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari dan menemukan data yang berkaitan dengan ikon, indeks, dan simbol yang terdapat dalam *Film Warkop DKI Reborn*.
2. Mentranskripsikan data yang telah diperoleh dari bahasa lisan ke bahasa tulis kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.
3. Menandai dan mengelompokkan data-data yang mengandung ikon, indeks, dan simbol sesuai dengan masalah.

4. Menganalisis data yang sudah terkumpul dengan menggunakan pandangan teori-teori yang tercantum dalam kerangka teoretis penelitian ini.
5. Setelah data dikelompokkan dan dianalisis sesuai dengan urutan masalah penelitian, selanjutnya penulis melakukan penarikan kesimpulan sesuai dengan masalah penelitian yaitu kajian semiotik aspek ikon, indeks, dan simbol dalam *Film Warkop DKI Reborn*.



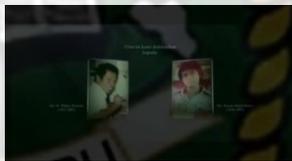
## BAB II PENGOLAHAN DATA

### 2.1 Deskripsi Data

Sesuai dengan permasalahan pokok penelitian yang membahas tentang “Kajian Semiotik dalam *Film Warkop DKI Reborn*” maka penulis mendeskripsikan ikon, indeks, dan simbol dalam *Film Warkop DKI Reborn*. Berdasarkan data penelitian yang telah penulis dapatkan, terdapat data yang kemudian dianalisis ikon, indeks, dan simbol. Penulis mendeskripsikan sebagai berikut.

#### 2.1.1 Deskripsi Data Ikon dalam *Film Warkop DKI Reborn*

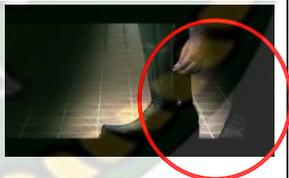
TABEL 1. DATA IKON DALAM *FILM WARKOP DKI REBORN*

No	Tuturan/Teks dalam Film	Ikon	Tangkapan Layar	Waktu	Data
1	Film ini kami dedikasikan kepada : Drs. Kasino Hadi Wibowo dan Drs. H. Wahyu Sardono	Foto Dono dan Kasino		00:00:32	1
2	“Menurut ibu kandungnya ketua partai tersebut saat masih kecil sangat sering menerima suap dari ibunya. Sang ibu pun mengancam jika anaknya tetap tidak mengakui maka ibu ini akan mengutuknya”.	Gambar bayi		00:01:28	2

TABEL (SAMBUNGAN)

No	Tuturan/Teks dalam Film	Ikon	Tangkapan Layar	Waktu	Data
3	“Para begal ini merampas barang-barang berharga seperti sepeda motor, <b>handphone</b> , TV, payung, kulkas”.	Gambar telepon genggam		00:01:57	3
4	“Para begal ini merampas barang-barang berharga seperti sepeda motor, <b>handphone</b> , <b>TV</b> , payung, kulkas”.	Gambar televise		00:01:58	4
5	“Para begal ini merampas barang-barang berharga seperti sepeda motor, <b>handphone</b> , TV, payung, <b>kulkas</b> ”.	Gambar kulkas		00:01:59	5
6	“Para begal ini merampas barang-barang berharga seperti sepeda motor, <b>handphone</b> , TV, payung, <b>payung</b> , kulkas”.	Gambar payung		00:02:00	6
7	“Adapun cirri-ciri begal menurut kesaksian korban mengendarai <b>mobil</b> mewah”.	Gambar mobil		00:02:08	7

TABEL (SAMBUNGAN)

No	Tuturan/Teks dalam Film	Ikon	Tangkapan Layar	Waktu	Data
8	“Seorang atlet lompat jauh dari Uzbekistan”.	Gambar atlet		00:02:23	8
9	“Hingga saat ini tim SAR yang dibantu oleh warga sekitar belum menemukan dimana atlet tersebut”.	Gambar Tim SAR		00:02:45	9
10		Pistol		00:03:03	10
11		Kacamata		00:03:08	11
12		Sepatu bot		00:03:10	12
13		Sisir		00:03:14	13

TABEL (SAMBUNGAN)

No	Tuturan/Teks dalam Film	Ikon	Tangkapan Layar	Waktu	Data
14		Opelet		00:03:34	14
15		Moge (motor gede)		00:03:58	15
16		Tangga		00:06:16	16
17		Boneka mampang		00:07:19	17
18		Monas		00:07:36	18
19		Ondel-ondel		00:07:36	19
20		Gedung MPR		00:11:12	20

TABEL (SAMBUNGAN)

No	Tuturan/Teks dalam Film	Ikon	Tangkapan Layar	Waktu	Data
21		Foto Presiden dan Wakil		00:13:19	21
22		Helm		00:15:19	22
23		Lukisan		00:43:36	23
24		Gitar		00:48:49	24
25		Rumah Joglo		00:50:28	25
26		Belangkon		00:51:05	26
27		Taksi		01:05:18	27

TABEL (SAMBUNGAN)

No	Tuturan/Teks dalam Film	Ikon	Tangkapan Layar	Waktu	Data
28		Mobil Truk		01:07:59	28
29		Pesawat kertas		01:10:59	29
30		Bandara		01:11:02	30
31		Koper		01:11:02	31
32		Pesawat terbang		01:12:21	32
33		Menara Kembar Petronas		01:12:45	33

2.1.2 Deskripsi Data Indeks dalam *Film Warkop DKI Reborn*

TABEL 2. DATA INDEKS DALAM *FILM WARKOP DKI REBORN*

No.	Indeks	Waktu	Data
1	Seorang ibu yang akan mengutuk anaknya menjadi batu karena sang anak tidak mengakui pernah menerima suap.	00:01:11	34
2	Maraknya kasus begal yang meresahkan warga ibu kota.	00:01:17	35
3	Penyerahan gelar kepada sang atlet tertunda, karena lompatan atlet terlalu jauh dan menghilang dari jangkauan mata semua orang	00:02:23	36
4	Pengendara motor yang melawan arah sehingga ditilang.	07:45	37
5	Dono tercebur ke sungai karena dipukul-pukul oleh seorang ibu pemilik pohon mangga.	00:10:27	38
6	Ditangkap polisi karena demo tanpa izin.	00:11:04	39
7	Dono, Kasino, Indro menjadi terdakwa karena membakar lukisan di acara pameran	00:44:41	40
8	Dono, Kasino, Indro didenda 800 Miliar karena terbukti bersalah dalam kasus terbakarnya lukisan	00:46:56	41
9	Dono, Kasino, Indro dikejar-kejar oleh warga karena telah mengedarkan uang palsu	01:00:12	42

2.1.3 Deskripsi Data Simbol dalam *Film Warkop DKI Reborn*

TABEL 3. DATA SIMBOL DALAM *FILM WARKOP DKI REBORN*

No.	Simbol	Tangkapan Layar	Waktu	Data
1	Simbol Burung (Falcon Pictures)		00:00:24	43
2	Simbol Rp. (Rupiah)		00:01:11	44
3	Simbol CHIIPS		00:03:25	45
4	Simbol putar balik (↻)		00:04:17	46
5	Simbol zebra cross		00:05:02	47

6	Plang Jalur Khusus Busway (↓)		00:06:21	48
---	-------------------------------	--	----------	----

TABEL (SAMBUNGAN)

No.	Simbol	Tangkapan Layar	Waktu	Data
7	Warna putih dan bersayap - Warna merah dan berapi		00:08:12	49
8	Simbol Polisi Metro Jaya		00:14:07	50
9	Burung garuda		00:13:19	51

10	Simbol ruangan bebas asap rokok		00:14:29	52
11	Bendera merah putih		00:17:32	53

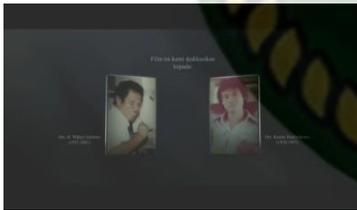
## 2.2 Analisis Data

### 2.2.1 Analisis Ikon dalam *Film Warkop DKI Reborn*

Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan (Sobur, 2009:41). Jika sebuah tanda dikatakan sebuah ikon ia haruslah dipahami bahwa tanda tersebut mengandung penonjolan ikon, menunjukkan banyaknya ciri ikon dibanding dengan kedua jenis tanda lain. Contoh tanda yang berupa ikon mosalnya foto, gambar pohon menandai pohon, peta geografis, penyebutan dan penempatan di bagian awal atau depan sebagai sesuatu yang dipentingkan.

Dalam *Film Warkop DKI Reborn* terdapat ikon di dalamnya. Penulis menganalisis ikon sesuai dengan deskripsi data yang telah penulis paparkan. Berikut analisisnya:

Data 1 : Foto Dono dan Kasino



Dalam data 1, , terlihat foto usang Dono dan Kasino . Foto tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Artinya gambar/foto visual yang dimunculkan dalam film sesuai atau sama dengan kenyataan. Dengan melihat foto itu, penonton diajak

untuk kilas balik melihat paras Dono dan Kasino di perfilman Indonesia. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 1 (foto Dono dan Kasino) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan sosok (wajah) Dono dan Kasino di dunia nyata (penanda). Foto adalah potret; gambaran; bayangan; pantulan (Depdiknas, 2008:397).

Data 2 :Gambar anak kecil (bayi)



Dalam data 2, terlihat gambar anak kecil (bayi). Gambar tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Artinya gambar/foto visual yang dimunculkan dalam film sesuai atau sama dengan kenyataan. Data tersebut termasuk ke dalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 2 (gambar balita) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan sosok (bentuk) balita di dunia nyata (penanda). Bayi adalah anak yang belum lama lahir (Depdiknas, 2008:152).

Data 3 :Gambar telepon genggam(handphone)



Dalam data 3, terlihat gambar telepon genggam. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 3 (gambar telepon genggam) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk telepon genggam di dunia nyata (penanda). Telepon genggam (handphone) adalah telepon dengan antena tanpa kabel yang dapat dibawa ke mana-mana (Depdiknas, 2008:1462).

Data 4 :Gambar televisi



Dalam data 4, terlihat gambar televisi. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 4 (gambar televisi) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk televisi di dunia nyata (penanda). .Televisi adalah sistem penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa dengan menggunakan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi

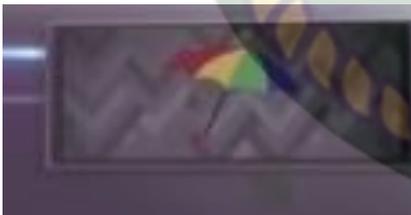
gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat didengar (Depdiknas, 2008:1427).

Data 5 :Gambar kulkas



Dalam data 5, terlihat gambar kulkas. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 5 (gambar kulkas) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk kulkas di dunia nyata (penanda). Kulkas adalah lemari pendingin (tempat penyimpanan makanan supaya tidak cepat busuk dsb) (Depdiknas, 2008:754).

Data 6 :Gambar payung



Dalam data 6, terlihat gambar payung. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 6 (gambar payung) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk

payung di dunia nyata (penanda). Payung adalah alat pelindung badan supaya tidak terkena panas matahari atau hujan, biasanya dibuat dari kain atau kertas

Data 7 :Gambar mobil \



Dalam data 7, terlihat gambar mobil. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 7 (gambar mobil) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk mobil di dunia nyata (penanda). Mobil adalah kendaraan darat yang digerakkan oleh tenaga mesin, beroda empat atau lebih (selalu genap), biasanya menggunakan bahan bakar minyak untuk menghidupkan mesinnya (Depdiknas, 2008:922).

Data 8 :Gambar atlet



Dalam data 8, terlihat gambar atlet. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 8 (gambar atlet) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk dan struktur seorang atlet di dunia nyata (penanda). Atlet adalah olahragawan, terutama

yang mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan, dan kecepatan) (Depdiknas, 2008:98).

Data 9 :Gambar tim SAR



Dalam data 9, terlihat gambar tim SAR. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 9 (tim SAR) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk dan gambaran tim SAR di dunia nyata (penanda). Tim SAR adalah sekelompok orang yang tergabung dalam BNPP (Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan) yang bertugas melakukan kegiatan atau usaha mencari, menolong, dan menyelamatkan jiwa manusia yang hilang atau dikhawatirkan hilang atau menghadapi bahaya dalam musibah-musibah seperti pelayaran, penerbangan, dan bencana (Basarnas.go.id:200).

Gambar anak kecil (bayi), telepon genggam (handphone), televisi, kulkas, payung, mobil, atlet, dan tim SAR semuanya adalah ikon. Semua gambar tersebut dimunculkan untuk memberikan bantuan secara visual kepada penonton untuk memahami secara jelas terhadap tuturan/dialog yang diucapkan oleh Sipembaca berita (Indro) dalam adegan film tersebut.

#### Data 10 :Pistol



Dalam data 10, terlihat pistol. Pistol tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah pistol. Ikon pistol tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada penonton bahwa anggota CHIPS merupakan anggota badan sosial non-polisi yang mempunyai izin menggunakan senjata api (pistol) dan memberikan kesan bahwa anggota CHIPS dapat bertindak tegas dan keras didalam keadaan darurat(bila diperlukan) saat bertugas dilapangan dalam film tersebut. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 10 (pistol) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk pistol di dunia nyata (penanda). Pistol adalah senjata api genggam yang pendek dan kecil (Depdiknas, 2008:1082).

#### Data 11: Kacamata



Dalam data 11, terlihat kacamata. Kacamata tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah kacamata. Ikon kacamata tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk menginformasikan kepada penonton bahwa walaupun CHIPS adalah instansi resmi yang bergerak di bidang sosial namun penampilan anggotanya tetap nyentrik dan bergaya dengan menggunakan kacamata. Selain itu dengan menggunakan kacamata anggota CHIPS terlihat lebih keren, santai, layaknya aktor-aktor dalam film aksi. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 11 (kacamata) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk kacamata di dunia nyata (penanda). Kacamata adalah lensa tipis untuk mata guna menormalkan dan mempertajam penglihatan (ada yang berangka dan ada yang tidak) (Depdiknas, 2008:754).

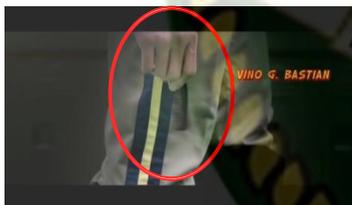
Data 12: Sepatu bot



Dalam data 12, terlihat sepatu bot. Sepatu bot tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah sepatu bot. Ikon

sepatu bot tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan wawasan kepada penonton tentang jenis sepatu yang digunakan oleh anggota CHIPS adalah sepatu jenis bot tinggi. Dengan menggunakan sepatu bot ini anggota CHIPS terlihat lebih gagah, berwibawa seperti halnya polisi (anggota militer) sehingga masyarakat lebih menghormati anggota CHIPS saat bertugas dalam film tersebut. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 12 (sepatu bot) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk sepatu bot di dunia nyata (penanda). Sepatu bot adalah sepatu yang membungkus kaki hingga di bawah lutut, dibuat dari karet, kulit, dan sebagainya (Depdiknas, 2008:1279).

Data 13: Sisir



Dalam data 13, terlihat sisir. Sisir tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut ikon yang dimaksud adalah sisir. Ikon sisir tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan unsur humor, karena ikon sisir tersebut digunakan sebagai adegan plesetan (hasil memelesetkan dari benda lain) yakni seorang anggota CHIPS yang memegang sebuah sisir seolah-olah sisir itu adalah sebuah pistol. Selain

itu ikon sisir dalam adegan film tersebut memberikan kesan kepada penonton bahwa dibalik penampilan anggota CHIPS yang gagah dan berwibawa terselip sesuatu yang lucu. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 13 (sisir) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk sisir di dunia nyata (penanda). Sisir adalah alat untuk merapikan atau mengatur rambut, terbuat dari tanduk, plastik, atau logam, bergerigi tipis dan rapat (Depdiknas, 2008:1320).

Data 14 : Oplet



Ikon oplet tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada penonton tentang bentuk jenis transportasi umum yang dinamai oplet pada saat itu. Ikon oplet dalam adegan tersebut juga berfungsi untuk menimbulkan kesan jadul (kuno) agar penonton dapat memahami bahwa film tersebut merupakan hasil adaptasi dari film warkop dki sebelumnya. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 14 (oplet) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk oplet pada umumnya di dunia nyata (penanda). Oplet adalah mobil sedan(minibus) yang susunan tempat duduknya diubah/dimodifikasi disesuaikan

sebagai kendaraan umum yang ditambangkan atau dikomersilkan (Depdiknas, 2008:984).

Data 15: Moge (motor gede)



Dalam data 15, terlihat terlihat moge (motor gede). Moge tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah moge. Ikon moge tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk menginformasikan kepada penonton tentang jenis kendaraan (transportasi) yang digunakan oleh anggota CHIPS saat berpatroli di jalan raya adalah jenis kendaraan khusus, yakni moge(motor gede). Ikon motor gede ini juga memberikan kesan kepada penonton bahwa salah satu tugas anggota CHIPS adalah menertibkan lalu lintas layaknya anggota polisi lalu lintas yang sama-sama diberi kendaran dinas moge (motor gede). Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 15 (motor gede) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk motor gede di dunia nyata (penanda). Moge adalah sepeda motor bermesin di atas 250 cc (lektur.id).

## Data 16: Tangga



Dalam data 16, terlihat tangga. Tangga tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah tangga. Ikon tangga tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan gambaran kepada penonton tentang padatnya aktivitas warga dari berbagai macam profesi dan salah satu jenis pelanggaran berlalu lintas di jalan raya kota Jakarta. Pelanggaran lalu lintas itu adalah membawa barang (tangga) yang dapat membahayakan keselamatan diri dan pengguna jalan lain saat berkendara. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 16 (tangga) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk tangga di dunia nyata (penanda). Tangga adalah tumpuan untuk naik turun dibuat dari kayu (papan, batu, bambu dsb) bersusun berleggek-leggek (Depdiknas, 2008:1396).

Data 17: Boneka mampang



Dalam data 17, terlihat boneka mampang. Boneka mampang tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah boneka mampang. Ikon boneka mampang tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memperkenalkan boneka mampang sebagai salah satu ragam sosial masyarakat kota Jakarta sekaligus memberikan kesan lucu, heboh dalam adegan film tersebut. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 17 (boneka mampang) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk dan struktur boneka mampang di dunia nyata (penanda). Boneka mampang adalah badut yang mengais rezeki di perhentian lampu merah di kawasan Jabodetabek dengan ciri khas kepala lebih besar dari tubuh dan lincah dalam berjoget sehingga menarik perhatian orang-orang untuk memberikan uang (liputan6.com).

Data 18 :Monas (Monumen Nasional)



Dalam data 18, monas(Monumen Nasional). Monas tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Artinya gambar visual yang dimunculkan dalam film sesuai atau sama dengan kenyataan. Ikon monas tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada penonton bahwa kejadian dalam film lokasinya sedang berada di kota Jakarta. Selain itu adanya ikon monas bertujuan untuk memberi pengetahuan bagi penonton bahwa monas adalah salah satu destinasi di kota Jakarta yang wajib dikunjungi ketika wisatawan berlibur ke Jakarta. Monas adalah monumen peringatan setinggi 132 meter (433 kaki) yang didirikan untuk mengenang perlawanan dan perjuangan rakyat Indonesia untuk merebut kemerdekaan dari pemerintahan kolonial Hindia-Belanda. Monas dimahkotai lidah api yang dilapisi lembaran emas yang terletak di tengah Lapangan Medan Merdeka, Jakarta Pusat (kompas.com,2018:28:6).

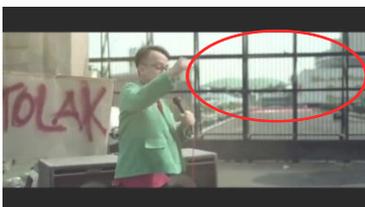
. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 18 (monumen nasional) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk dan struktur monumen nasional di dunia nyata (penanda).

Data 19 :Ondel-ondel



Adanya ikon ondel-ondel dalam adegan film tersebut bertujuan untuk memberikan kesan dan suasana khas kota Jakarta sebagai lokasi film *Warkop DKI Reborn*, serta menambah pengetahuan penonton bahwa ondel-ondel adalah salah satu ikon kebudayaan masyarakat Betawi yang hingga kini masih menunjukkan eksistensinya bahkan saat HUT kota Jakarta ondel-ondel selalu ditampilkan. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 19 (ondel-ondel) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk ondel ondel di dunia nyata (penanda). . Ondel-ondel adalah orang-orangan dalam ukuran besar terbuat dari bahan ringan yang digerak-gerakkan oleh orang yang berada di dalamnya (biasanya digunakan di arak-arakan pengantin, pawai, dsb) (Depdiknas, 2008:983).

Data 20: Gedung MPR (Majelis Permusyawaratan Rakyat)



Dalam data 20, terlihat gedung MPR. Gedung MPR tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah gedung MPR. Ikon gedung MPR tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan bantuan secara visual kepada penonton untuk memahami dengan jelas kejadian yang ada di dalam film yaitu adegan aksi demonstrasi yang dilakukan oleh mahasiswa terhadap pejabat pemerintah (MPR). Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 20 (gedung MPR) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk gedung MPR di dunia nyata (penanda). Gedung MPR adalah tempat bertemunya anggota Majelis Permusyawaratan Rakyat ([wikipedia.org](http://wikipedia.org)).

Data 21: Foto presiden, wakil presiden dan burung garuda



Dalam data 21, terlihat foto presiden, wakil presiden dan foto burung garuda. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah foto presiden, wakil presiden dan burung garuda yang berada di dinding kantor CHIPS. Ikon foto presiden, wakil presiden dan burung garuda tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan kesan bahwa kantor CHIPS merupakan salah satu instansi resmi dibawah

keperintahan RI dan sebagai acuan secara visual sehingga penonton mudah mengenali dan memahami tempat berlangsungnya adegan dalam film. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 21 (foto presiden dan wakil presiden) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk (wajah) presiden dan wakil presiden di dunia nyata (penanda). Foto adalah potret; gambaran; bayangan; pantulan (Depdiknas, 2008:397).

Data 22: Helm



Dalam data 22, terlihat helm. Helm tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah helm. Ikon helm tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk mempresentasikan secara visual sehingga penonton mudah mengenali dan memahami hubungan antara tuturan(dialog dalam film) dengan benda-benda yang ada di dalam film. Selain itu ikon helm dimunculkan sebagai salah satu atribut pelengkap anggota CHIPS saat melakukan adegan patroli penertiban lalu lintas di jalan kota Jakarta. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 22 (helm) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk helm di dunia nyata (penanda). Helm adalah topi pelindung kepala yang dibuat dari bahan yang tahan benturan (dipakai oleh tentara, anggota barisan pemadam kebakaran, pekerja

tambang, penyelam sebagai bagian dari pakaian, pengendara sepeda motor, dsb)  
(Depdiknas, 2008:490).

Data 23: Lukisan



Dalam data 23, terlihat lukisan. Lukisan tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah lukisan. Ikon lukisan tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang latar tempat. Pada bagian film tersebut para pemeran film *Warkop DKI Reborn* sedang berada di sebuah acara pameran lukisan. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 23 (lukisan) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk lukisan di dunia nyata (penanda). Lukisan adalah hasil melukis; gambaran yang indah-indah; cerita atau uraian yang melukiskan sesuatu (hal, kejadian, dsb) (Depdiknas, 2008:864).

#### Data 24: Gitar



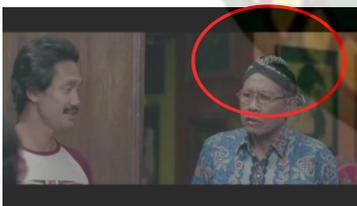
Dalam data 24, terlihat gitar. Gitar tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah gitar. Ikon gitar tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memunculkan kesan santai terhadap adegan yang dilakukan oleh para pemain film warkop DKI *reborn* (Dono, Kasino, Indro). Kasino mencoba menghibur diri dengan memainkan gitar sambil minum kopi bersama Dono dan Indro agar dapat menghilangkan stres, sekaligus mencari solusi untuk permasalahan (hukuman yang ditetapkan oleh pengadilan terkait kasus pengrusakkan lukisan) dalam film tersebut. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 24 (gitar) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk gitar di dunia nyata (penanda). Gitar adalah alat musik dengan bahan dari kayu seperti biola, berleher panjang, berdawai enam atau lebih, dimainkan dengan memetik dawai itu dengan jari (Depdiknas, 2008:454).

Data 25 :Rumah Joglo



Ikon rumah Joglo tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan bantuan informasi secara visual tentang latar tempat/lokasi kepada penonton bahwa saat itu para pemain dalam film tersebut sedang berada di Jawa Tengah. Selain itu adanya ikon rumah Joglo bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagi penonton bahwa rumah Joglo adalah bentuk rumah adat provinsi Jawa Tengah. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 25 (rumah joglo) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk rumah joglo di dunia nyata (penanda). Rumah Joglo adalah rumah dengan gaya bangunan khas Jawa (Depdiknas, 2008:1188).

Data 26 :Belangkon



Dalam data 26, terlihat belangkon.. Ikon belangkon tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan kesan kepada penonton bahwa pemeran Pak De Dono dalam film tersebut adalah orang Jawa .Selain itu adanya ikon belangkon

bertujuan untuk memberi pengetahuan bagi penonton bahwa belangkon adalah salah satu kebudayaan yang menjadi ciri khas masyarakat suku Jawa. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 26 (belangkon) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk belangkon di dunia nyata (penanda). Belangkon adalah penutup kepala (orang laki-laki) dari kain jenis batik, berbentuk setengah bola (Depdiknas, 2008:161).

Data 27: Taksi



Dalam data 27, terlihat taksi. Taksi tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah taksi. Ikon taksi tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada penonton tentang bentuk taksi yang digunakan dalam film tersebut sekaligus memberikan kesan bahwa pada zaman itu mayoritas warga kota Jakarta masih menggunakan jasa angkutan umum untuk berpergian kesuatu tempat. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 27 (taksi) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk taksi pada umumnya

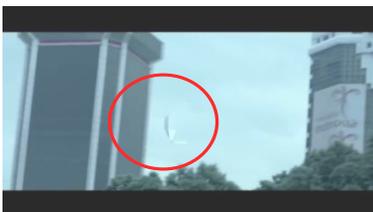
di dunia nyata (penanda). Taksi adalah mobil (biasanya sedan) tambangan (Depdiknas, 2008:1381).

#### Data 28: Mobil Truk



Dalam data 28, terlihat mobil truk. Dalam adegan tersebut ikon yang dimaksud adalah mobil truk. Ikon mobil truk tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk menunjukkan sebuah ciri khas atau keunikan mobil- mobil truk yang ada di Indonesia, yang selalu terdapat tulisan- tulisan singkat di bagian depan, belakang atau bagian samping truk yang menarik perhatian pengguna jalan lainnya. Hal ini juga menambah unsur humor/lucu dalam film tersebut. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 28 (mobil truk) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk mobil truk di dunia nyata (penanda). Mobil truk adalah kendaraan yang dilengkapi bak pengangkut barang (Depdiknas, 2008:922).

#### Data 29: Pesawat kertas



Dalam data 29, terlihat pesawat kertas. Pesawat kertas tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah pesawat kertas. Ikon pesawat kertas tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk menimbulkan kesan didalam pikiran penonton akan suasana bandara yang seolah-olah mengilustrasikan secara visual, bahwa para pemain Warkop DKI *Reborn* akan menuju ke bandara . Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 29 (pesawat kertas) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk pesawat kertas di dunia nyata (penanda). Pesawat kertas adalah kapal terbang yang terbuat dari kertas dan menjadi mainan anak-anak.

Data 30 : Bandara



Dalam data 30, terlihat bandara. Ikon bandara tersebut dimunculkan dengan tujuan memberikan informasi kepada penonton tentang latar tempat. Adegan saat para pemeran film Warkop DKI *Reborn* sudah sampai di bandara. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 30 (bandara) yang merupakan petanda menunjukkan

kemiripan dengan bentuk bandara di dunia nyata (penanda). Bandara adalah Bandar udara (Depdiknas, 2008:130).

Data 31: Koper



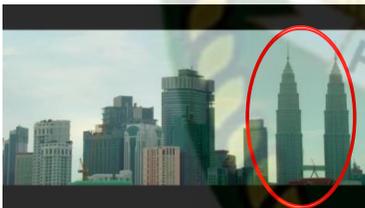
Dalam data 31, terlihat koper. Koper tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah koper. Ikon koper tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan kesan saat-saat keberangkatan para pemain film *Warkop DKI Reborn* yang segera membawa barang-barang bawaannya (koper) menuju pesawat. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 31 (koper) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk koper di dunia nyata (penanda). Koper adalah peti yang terbuat dari kulit (kaleng dsb) tempat menyimpan pakaian yang dapat dibawa di perjalanan (Depdiknas, 2008:732).

Data 32: Pesawat terbang



Dalam data 32, terlihat pesawat terbang. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah pesawat terbang. Ikon pesawat terbang tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada penonton bahwa para pemain Warkop DKI *Reborn* telah bertolak (lepas landas) dari bandara Indonesia menuju Malaysia. Adegan ini juga memberikan unsur humor sekaligus mengingatkan penonton dengan adegan pesawat yang bisa mundur yang juga ada pada film Warkop DKI sebelumnya. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 32 (pesawat terbang) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk pesawat terbang di dunia nyata (penanda). Pesawat terbang adalah kapal terbang (Depdiknas, 2008:1065).

Data 33: Menara Kembar Petronas



Dalam data 33, terlihat Menara Kembar Petronas. Menara Kembar Petronas tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam adegan tersebut, ikon yang dimaksud adalah Menara Kembar Petronas. Ikon Menara Kembar Petronas tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang latar tempat dan mengilustrasikan secara visual bahwa para pemain film Warkop DKI *Reborn* telah

sampai di Kuala Lumpur-Malaysia. Selain itu adanya ikon Menara Kembar Petronas bertujuan untuk memberi pengetahuan bagi penonton bahwa Menara Kembar Petronas adalah salah satu destinasi di Kuala Lumpur yang wajib dikunjungi ketika wisatawan berlibur ke Kuala Lumpur. Data tersebut termasuk kedalam jenis ikon karena menunjukkan kemiripan antara petanda dengan penanda. Berdasarkan data 33 (menara kembar petronas) yang merupakan petanda menunjukkan kemiripan dengan bentuk menara kembar petronas di dunia nyata (penanda). Menara Kembar Petronas adalah sepasang menara yang terletak di Kuala Lumpur, Malaysia yang merupakan sepasang menara yang pernah menjadi bangunan tertinggi di dunia pada tahun 1998-2004 (Wikipedia.org).

Ikon yang terdapat dalam *Film Warkop DKI Reborn* berupa gambar, foto dan benda konkret. Semua gambar, foto dan benda konkret tersebut termasuk ke dalam jenis ikon, karena gambar, foto dan benda konkret tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan dengan kenyataan. Semua ikon tersebut dimunculkan dengan tujuan untuk mempresentasikan sumber acuan melalui simulasi atau persamaan yang dibuat semirip mungkin dengan sumber acuannya secara visual sehingga penonton mudah mengenali dan memahami alur cerita dalam film.

### 2.2.2 Analisis Indeks dalam *Film Warkop DKI Reborn*

Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan (Sobur, 2009:42). Contoh yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api. Namun indeks pun yang dapat dipakai untuk memahami perwatakan tokoh dalam teks fiksi mempunyai jangkauan eksistensial yang dapat melebihi simbol. Tanda yang berupa indekslah yang paling banyak dicari atau diburu, yaitu tanda-tanda yang menunjukkan hubungan sebab akibat dalam pengertian luasnya. Contohnya dalam penokohan seorang tokoh tertentu dokter Tono dalam *Belenggu*, dicari tanda-tanda yang memberikan indeks bahwa ia dokter. Misalnya Tono, ia selalu mempergunakan istilah-istilah kedokteran, alat-alat kedokteran dan sebagainya, wajah yang terlihat muram menandai hati yang sedih, sudah berkali-kali ditegur namun tak mau gentian menegur menandakan sifat sombong dan sebagainya, suara itu menandai orang atau sesuatu yang mengeluarkan suara.

Dalam film *Warkop DKI Reborn* terdapat indeks di dalamnya. Penulis menganalisis indeks sesuai dengan deskripsi data yang telah penulis paparkan. Berikut analisisnya:

Data 34 :Seorang ibu yang akan mengutuk anaknya menjadi batu karena sang anak tidak mengakui pernah menerima suap.

Berdasarkan data 34 yang merupakan data indeks pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis indeks karena menunjukkan hubungan yang bersifat kausal (sebab-akibat). Seorang anak yang tidak mengakui pernah menerima suap dari ibunya adalah sebab, lalu ibu anak itu mengutuk anak tersebut menjadi batu adalah akibat. Data Indeks dalam adegan tersebut memiliki persamaan dengan cerita legenda dari daerah Sumatra Barat yang berjudul Malin Kundang. Dalam film Warkop DKI *Reborn* adegan ini merupakan sebuah hal yang diplesetkan dari hal yang sebenarnya. Kata suap yang dimaksud sebenarnya adalah kata suap yang bermakna negatif, yakni sogokan berupa uang (benda-benda berharga lainnya) untuk mempermudah dan memperlancar urusan, namun maknanya diplesetkan menjadi suap yang berarti cara seorang ibu memberi makanan kepada anak kecil. Hal ini dimunculkan untuk memancing gelak tawa penonton. Maka makna dari indeks dalam adegan tersebut adalah seorang anak yang akan dikutuk oleh ibunya menjadi batu, hal ini dikarenakan sang anak yang tidak mau mengakui atau tidak mau mengatakan kebenaran. Apa yang dikatakan sang anak bertentangan dengan pernyataan sang ibu.

Data 35 : Maraknya kasus begal yang meresahkan warga ibu kota.

Berdasarkan data 35 yang merupakan data indeks pada film warkop DKI *reborn*, Maraknya kasus begal adalah sebab, sedangkan warga ibu kota yang menjadi resah adalah akibat. Maka makna dari indeks dalam adegan tersebut adalah maraknya kasus begal yang terjadi di tengah-tengah masyarakat mengakibatkan keresahan warga ibu kota. Hal ini menjadi peringatan yang serius agar warga kota Jakarta dapat

lebih waspada karena para komplotan begal akan merampas uang, benda berharga bahkan nyawa korbannya.

Data 36: Penyerahan gelar kepada sang atlet tertunda, karena lompatan atlet terlalu jauh dan menghilang dari jangkauan mata semua orang

Berdasarkan data 36 yang merupakan data indeks pada film warkop DKI *reborn*, Lompatan seorang atlet yang terlalu jauh dan menghilang dari jangkauan mata semua orang adalah sebab, sedangkan penyerahan gelar tertunda adalah akibat. Adegan ini memiliki unsur hiperbola (sesuatu yang dibesar- besarkan). Hal ini ditunjukkan dengan kalimat sipembaca berita yakni Indro yang mengatakan lompatan atlet itu sangat jauh sehingga sang atlet menghilang dari jangkauan mata semua orang. Kemudian unsur hiperbolanya diperjelas dengan bantuan secara visual kepada penonton melalui gambar atlet yang melompat melampaui gedung-gedung tinggi . Maka makna dari indeks dalam adegantersebut adalah karena lompatan sang atlet terlalu jauh dan menghilang dari jangkauan mata maka penyerahan gelar juara kepadanya pun tertunda hingga sang atlet ditemukan.

Data 37 :Pengendara motor yang melawan arah sehingga ditilang.

Berdasarkan data 37 yang merupakan data indeks pada film warkop DKI *reborn*, Pengendara melawan arah adalah sebab, sedangkan ditilang adalah akibat. Adegan dalam film ini mengandung pesan moral bagi penonton tentang salah satu tindakan yang tidak boleh dilakukan saat berkendara di jalan raya. Setiap pelanggaran akan mendapat sanksi hukum. Maka makna dari indeks dalam adegantersebut adalah

seorang pengendara motor yang ditilang oleh anggota CHIIPS karena telah melanggar aturan berlalu lintas yaitu melawan arah.

Data 38 :Dono tercebur ke sungai karena dipukul-pukul oleh seorang ibu pemilik pohon mangga.

Berdasarkan data 38 yang merupakan data indeks pada film warkop DKI *reborn*, Seorang ibu yang tiba-tiba marah adalah sebab, sedangkan Dono dipukul hingga tercebur ke sungai adalah akibat. Maka makna dari indeks dalam adegantersebut adalah seorang ibu yang tiba-tiba marah karena mengira mangganya dicuri oleh Dono kemudian membawa galah sambil marah-marah dan memukul serta menusuk pantat Dono. Hal itulah yang menyebabkan Dono pun tercebur ke dalam sungai.

Data 39 : Kasino ditangkap polisi karena disangka demo tanpa izin

Berdasarkan data 39 yang merupakan data indeks pada film warkop DKI *reborn*, Kasino yang disangka demo tanpa izin adalah sebab, sedangkan ditangkap oleh polisi adalah akibat .Adegan film ini merupakan kesalahpahaman antara aparat kepolisian dengan salah satu anggota CHIPS yakni Kasino. Maka makna dari indeks dalam adegantersebut adalah Kasino yang awalnya hendak membubarkan aksi demo dalam kejadian tersebut, lalu Kasino berdiri di atas mobil sambil berteriak dengan pengeras suara agar demo berakhir namun polisi mengira Kasino lah yang melakukan demo tanpa izin tersebut.Hal inilah yang membuat Kasino ditangkap oleh polisi.

Data 40 :Dono, Kasino, Indro menjadi terdakwa karena membakar lukisan di acara pameran lukisan.

Berdasarkan data 40 yang merupakan data indeks pada film warkop DKI *reborn*, Membakar lukisan adalah sebab, sedangkan Dono, Kasino dan Indro menjadi terdakwa adalah akibat. Maka makna dari indeks dalam adegantersebut adalah Dono, Kasino, dan Indro datang ke pengadilan untuk melakukan sidang karena mereka menjadi terdakwa terkait kejadian pembakaran lukisan di sebuah acara pameran lukisan.

Data 41 :Dono, Kasino, Indro didenda 800 Miliar karena terbukti bersalah dalam kasus terbakarnya lukisan.

Berdasarkan data 41 yang merupakan data indeks pada film warkop DKI *reborn*, Dono, Kasino, dan Indro terbukti membakar lukisan adalah sebab, sedangkan didenda 800 Miliar adalah akibat. Maka makna dari indeks dalam adegan tersebut adalah Dono, Kasino, dan Indro yang terlibat dalam kasus pembakaran lukisan telah ditetapkan bersalah oleh pihak pengadilan, yang menyebabkan mereka mendapat sanksi denda, yakni harus membayar uang sebesar Rp.800 Miliar.

Data 42 :Dono, Kasino, Indro dikejar-kejar oleh warga karena telah mengedarkan uang palsu.

Berdasarkan data 42 yang merupakan data indeks pada film warkop DKI *reborn*, Dono, Kasino, dan Indro memberikan uang palsu kepada seorang anak adalah sebab, sedangkan dikejar-kejar oleh warga adalah akibat. Maka makna dari indeks

dalam adegan tersebut adalah Dono, Kasino, dan Indro yang telah memberikan uang palsu kepada seorang anak yang meminta uang kepada mereka, lalu sang anak mencoba berbelanja dengan uang itu dan seorang pedagang menyadari bahwa uang tersebut adalah palsu. Anak itu memberitahu bahwa ia mendapatkan uang palsu tersebut dari Dono, Kasino dan Indro. Hal ini menyebabkan pedagang tersebut bersama warga mengejar dan ingin menangkap Dono, Kasino, dan Indro.

### 2.2.3 Analisis Simbol dalam *Film Warkop DKI Reborn*

Tanda dapat pula mengacu ke *denotatum* melalui konvensi. Tanda seperti itu adalah konvensional yang biasa disebut *simbol*. Jadi, *simbol* adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya, hubungan diantaranya bersifat arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat (Sobur, 2009:42). Contohnya, seorang dewi dengan mata tertutup sedang memegang timbangan itu bahkan lebih menguatkan simbol tentang keadilan. Simbol dapat digunakan untuk keperluan apa saja, semisal ilmu pengetahuan, kehidupan sosial, juga keagamaan. Bentuk simbol tak hanya berupa benda kasat mata, namun juga melalui gerakan dan ucapan.

Dalam film *Warkop DKI Reborn* terdapat simbol di dalamnya. Penulis menganalisis simbol sesuai dengan deskripsi data yang telah penulis paparkan.

Berikut analisisnya:

Data 43 : Simbol Burung (Falcon Pictures)



Berdasarkan data 43 yang merupakan data simbol pada film *warkop DKI reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah (semesta) atau berdasarkan kesepakatan (konvensi). Menurut salah satu penelitian tentang perfilman di Indonesia Falcon Pictures adalah sebuah rumah produksi film yang didirikan oleh pengusaha muda bernama HB.Naveen pada tanggal 1 februari 2010 (<http://digilib.mercubuana.ac.id/>)

Rumah produksi ini memiliki simbol seekor burung falcon yang sedang berdiri dan menatap lurus ke depan. Simbol ini melambangkan bahwa untuk mencapai satu tujuan kita harus menatap lurus ke depan. Simbol burung falcon itu sendiri melambangkan bahwa HB.Naveen ingin Falcon Pictures gagah seperti burung falcon yang terbang bebas di udara dan mendapatkan segala yang ia mau. Sedangkan simbol tulisan yang ditulis dengan warna putih bermakna suci sesuai dengan visi dan misi

Falcon Pictures yang ingin memajukan dunia perfilman Indonesia dengan membuat film-film yang berkualitas. Inilah makna dari simbol Falcon Pictures .

Data 44 : Simbol bungkus dengan tulisan Rp. (Rupiah)



Berdasarkan data 44 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah (semesta) atau berdasarkan kesepakatan (konvensi). Bungkus dengan tulisan Rp. (Rupiah) dalam data 44 merupakan simbol. Hal ini karena gambar tersebut menunjukkan hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) sekelompok orang atau lembaga, yang menganggap bahwa gambar bungkus dengan tulisan Rp. (Rupiah) memberikan makna bahwa bungkus tersebut berisi uang. Sehingga gambar bungkus dengan tulisan Rp. tersebut digunakan untuk menyimbolkan uang dalam adegan film tersebut.

Data 45 : Simbol CHIIPS



Berdasarkan data 45 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan

yang bersifat alamiah(semena) atau berdasarkan kesepakatan(konvensi). Simbol CHIIPS dalam data 28 merupakan simbol. Hal ini karena gambar simbol CHIIPS menunjukkan hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) sekelompok orang atau lembaga yang menjadikan gambar tugu monas dengan kombinasi bunga padi dan melati serta dilingkari dengan tulisan Cara Hebat Ikut Penanggulangan Sosial sebagai Simbol organisasi resmi di bidang sosial. Tugu monas sebagai simbol kota Jakarta, bunga padi dan melati sebagai simbol kebutuhan dan keindahan yang bermanfaat bagi kehidupan. Simbol tersebut bermakna bahwa organisasi CHIPS dapat memberikan manfaat dalam kehidupan sosial masyarakat di kota Jakarta.

Data 46 : Simbol putar balik (↩)



Berdasarkan data 46 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah(semena) atau berdasarkan kesepakatan(konvensi). Simbol putar balik termasuk ke dalam *iconic legisign* karena merupakan tanda yang menginformasikan norma hukum. Simbol tersebut memberikan makna tentang aturan berlalu lintas di jalan raya bahwa setiap pengendara yang ingin memutar balik kendaraannya haruslah pada tempat yang sudah diberi simbol tersebut.

Data 47 : Simbol zebra cross



Berdasarkan data 47 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah(semena) atau berdasarkan kesepakatan(konvensi). Simbol zebra cross termasuk ke dalam *iconic legisign* karena merupakan tanda yang menginformasikan norma hukum. Simbol berupa garis hitam putih seperti corak zebra tersebut memberikan informasi tentang aturan berlalu lintas kepada pejalan kaki bahwa ketika pejalan kaki hendak menyebrang haruslah pada jalan yang sudah diberi simbol tersebut.

Data 48 : Plang Jalur Khusus Busway (↓)



Berdasarkan data 48 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah(semena) atau berdasarkan kesepakatan(konvensi). Plang Jalur Khusus Busway termasuk ke dalam *iconic legisign* karena merupakan tanda yang

menginformasikan norma hukum. Simbol tersebut memberikan informasi kepada semua pengendara di jalan raya bahwa jalan yang diberi simbol tersebut hanya boleh dilalui oleh busway dan bagi pengendara yang memasuki jalur tersebut dianggap telah melanggar aturan berlalu lintas dan akan diberi sanksi hukum.

Data 49 : Sosok mahluk (orang) putih bercahaya bersayap dengan tanda lingkaran dikepala dan sosok mahluk (orang) merah berapi bersayap dengan tanduk dikepala.



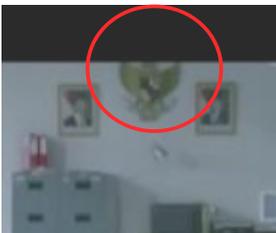
Berdasarkan data 49 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah(semena) atau berdasarkan kesepakatan(konvensi). Warna putih melambangkan kesucian, kebaikan.Simbol bersayap dan tanda lingkaran di kepala melambangkan malaikat.Maka sosok ini dijadikan sebagai simbol sosok malaikat yang mengajak/mempengaruhi manusia untuk selalu berbuat kebaikan. Sedangkan warna merah melambangkan angkara, pemaarah,murka dan kejahatan.Simbol mahluk berapi bersayap dengan tanduk di kepala melambangkan setan/iblis.Maka sosok ini dijadikan sebagai simbol sosok setan/iblis yang mengajak/mempengaruhi manusia untuk selalu berbuat kejahatan.

Data 50 : Simbol Polisi Polda Metro Jaya



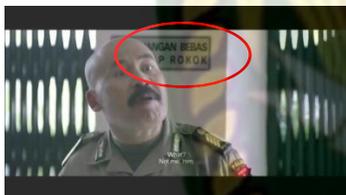
Berdasarkan data 50 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah(semena) atau berdasarkan kesepakatan(konvensi). Simbol Polisi Polda Metro Jaya terdiri dari tugu nasional berwarna putih yang melambangkan kekhususan dan kemegahan kota Jakarta sebagai kota revolusi dan kota proklamasi, untaian padi dan kapas melambangkan cita-cita terwujudnya rakyat yang adil dan makmur serta pita merah putih yang melambangkan kedaulatan persatuan bangsa. Maka simbol ini bermakna kedaulatan organisasi resmi pemerintah Indonesia yang akan menjaga dan melindungi makna yang ada pada simbol tersebut.

Data 51 : Burung Garuda



Berdasarkan data 51 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah(semena) atau berdasarkan kesepakatan(konvensi). Burung garuda digunakan sebagai Lambang Negara untuk menggambarkan bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan negara yang kuat. Warna keemasan pada burung Garuda melambangkan keagungan dan kejayaan , semboyan Bhineka Tunggal Ika yang dicengkram oleh burung garuda melambangkan keberagaman suku dan etnik rakyat Indonesia yang dipersatukan oleh satu ideology yakni pancasila serta gambar kepala banteng,padi kapas,rantai,bintang dan pohon beringin melambangkan butir-butir pancasila sebagai dasar Negara.

Data 52 : Simbol ruangan bebas asap rokok



Berdasarkan data 52 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah(semena) atau berdasarkan kesepakatan(konvensi). Simbol ruangan bebas asap rokok termasuk ke dalam *dicent sinsign* yakni tanda yang memberikan informasi sesuatu. Simbol ini terdiri dari unsur gambar dan tulisan ,yakni gambar rokok yang dilingkari oleh garis berwarna merah dan diberi tulisan

bebas asap rokok. Simbol tersebut bermakna informasi tentang larangan merokok di ruangan tersebut .

Data 53 : Bendera merah putih

Berdasarkan data 53 yang merupakan data simbol pada film warkop DKI *reborn*, data tersebut termasuk ke dalam jenis simbol karena menunjukkan hubungan yang bersifat alamiah(semena) atau berdasarkan kesepakatan(konvensi).



Bendera merah putih adalah simbol bendera negara Indonesia. Warna merah yang melambangkan keberanian dan tubuh manusia, sedangkan warna putih melambangkan kesucian dan jiwa manusia. Maka simbol bendera merah putih bermakna kedaulatan Negara Republik Indonesia yang dibangun oleh keberanian dan kesucian bangsanya.

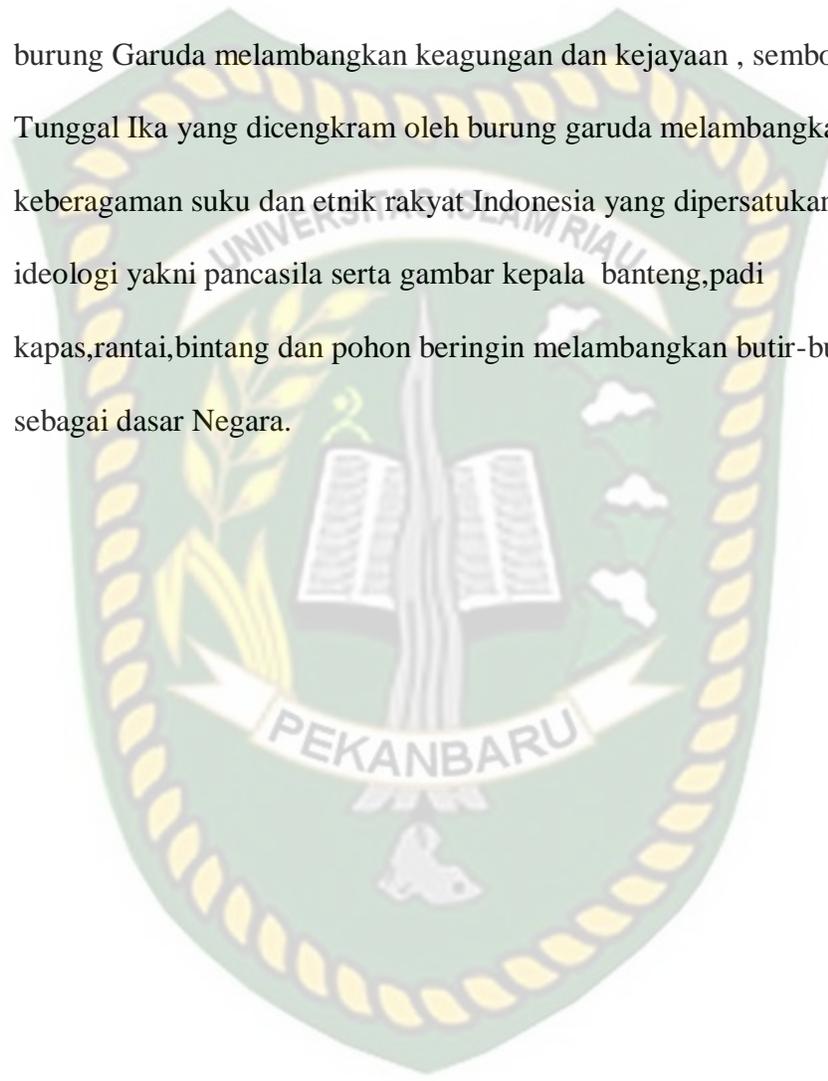
## 2.3 Interpretasi Data

Kejadian, gambar dan tuturan dalam *Film Warkop DKI Reborn* termasuk jenis ikon, indeks, dan simbol yang merupakan kajian semiotik.

2.3.1 Dalam *Film Warkop DKI Reborn*, penulis menemukan 33 data yang berupa ikon. Contohnya dalam data 1: Foto Dono dan Kasino. Dalam data 1 terlihat foto usang (lama). Foto tersebut merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan. Dalam data tersebut, ikon yang dimaksud adalah foto Dono dan Kasino. Dengan melihat foto itu penonton diajak untuk kilas balik tentang paras Dono dan Kasino. Selain itu ikon tersebut dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada penonton yang usianya relatif muda untuk mengenal wajah Dono dan Kasino yang sebenarnya. Foto adalah potret; gambaran; bayangan; pantulan (Depdiknas, 2008:397).

2.3.2 Dalam *Film Warkop DKI Reborn*, penulis menemukan 9 data yang berupa indeks. Contohnya dalam data 35 : Maraknya kasus begal yang meresahkan warga ibu kota. Data 19 merupakan kejadian yang memiliki hubungan kausal atau sebab akibat antara penanda dan petandanya. Maraknya kasus begal adalah sebab, sedangkan warga ibu kota yang menjadi resah adalah akibat. Maka makna dari indeks dalam data tersebut adalah maraknya kasus begal yang terjadi di tengah-tengah masyarakat mengakibatkan keresahan warga kota Jakarta. Hal ini karena para komplotan begal akan merampas harta, benda, bahkan nyawa korbannya.

2.3.3 Dalam *Film Warkop DKI Reborn*, penulis menemukan 11 data yang berupa simbol. Contohnya dalam data 51. Simbol burung garuda. Burung garuda digunakan sebagai Lambang Negara untuk menggambarkan bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan negara yang kuat. Warna keemasan pada burung Garuda melambangkan keagungan dan kejayaan, semboyan Bhineka Tunggal Ika yang dicengkram oleh burung garuda melambangkan keberagaman suku dan etnik rakyat Indonesia yang dipersatukan oleh satu ideologi yakni Pancasila serta gambar kepala banteng, padi kapas, rantai, bintang dan pohon beringin melambangkan butir-butir Pancasila sebagai dasar Negara.



### BAB III SIMPULAN

Penulis menyimpulkan bahwa dalam *Film Warkop DKI Reborn*, penulis menemukan lima puluh tiga data semiotik yakni, tiga puluh tiga data termasuk jenis ikon, sembilan data termasuk jenis indeks dan sebelas data termasuk ke dalam jenis simbol. Ikon yang terdapat dalam *Film Warkop DKI Reborn* berupa foto, gambar sketsa dan benda konkret. Tiga puluh tiga data tersebut digolongkan menjadi ikon karena merupakan suatu hal yang bersifat ikonis, yang mana hubungan antara tanda dan objek acuan bersifat kemiripan dengan kenyataan. Contohnya ikon berupa foto Dono dan Kasino sebagai pengenalan identitas, ikon berupa gambar sketsa sebagai unsur pendukung tuturan dalam film dan ikon berupa benda konkret seperti Tugu Monas yang memberikan kekhasan suatu wilayah yakni Kota Jakarta.

Kemudian sembilan data indeks dalam *Film Warkop DKI Reborn* berupa tuturan/dialog serta kejadian yang ada dalam film tersebut. Data ini dikategorikan menjadi indeks karena menunjukkan hal yang bersifat kausal (sebab-akibat). Contohnya tuturan seorang ibu yang akan mengutuk anaknya menjadi batu dan kejadian Dono tercebur ke sungai karena dikira mencuri mangga.

Selanjutnya sebelas data simbol dalam *Film Warkop DKI Reborn* berupa gambar, lambang instansi/lembaga, plang lalu lintas yang mengacu pada aturan hukum dan sebuah organisasi bahkan Negara. Sebelas data tersebut dikatakan simbol karena merupakan hal yang dibuat berdasarkan konvensi (perjanjian). Contohnya simbol burung garuda yang melambangkan kedaulatan dan ideologi Negara Republik

Indonesia. Selain dari pada itu ikon, indeks dan simbol yang terdapat dalam film Warkop DKI *Reborn* memberikan kesan humor/lucu, memberikan informasi tambahan, pesan moral sekaligus memberikan bantuan secara visual agar penonton dapat memahami alur cerita dalam film.



## BAB IV HAMBATAN DAN SARAN

### 4.1 Hambatan

Penelitian tentang Kajian Semiotik dalam *Film Warkop DKI Reborn* tidak terlepas dari berbagai hambatan yang penulis temukan selama menganalisis data atau pun dalam melakukan penelitian ini. Ada pun hambatannya adalah sebagai berikut:

Penulis mengalami kendala dalam mencari buku-buku referensi yang berkaitan dengan masalah penelitian.

### 4.2 Saran

Berdasarkan hambatan yang penulis alami selama penelitian, maka terdapat beberapa saran yang diajukan, yaitu:

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan mengumpulkan buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan masalah penelitian sehingga sangat memudahkan menambahkan teori yang sesuai dengan masalah penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

Aini, Alfiah Nurul. 2013. Analisis Semiotik terhadap Novel *Laskar Pelangi* Karya Andrea Hirata Sebagai Alternatif Bahan Pengajaran Sastra Di Sma. Jurnal NOSI [online].Vol. 1, No. 2, Agustus 2013, Hal.80-86.

Depdiknas.2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Emzir.2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

Hoed, Benny H. 2014.*Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.

Isnawati. 2015. “Analisis Semiotik Mantra Pengobatan Anak-anak di Desa Teluk Bakau Kecamatan Kuala Kampar Kabupaten Pelalawan Privinsi Riau”. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.

Kridalaksana, Harimurti. 2009. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesia Siater.

kompas.com, 2018.*Tugu Monas Kebanggaan Jakarta dengan Sejuta Makna*.

Kompas.com, 2012.*Belum ke Kuala Lumpur Tanpa ke Menara Kembar Petronas*.

- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurmawitantri, Eni Lismawati. 2013. Kajian Semiotik dalam Kumpulan *Geruritan* pada Majalah Djaka Lodang Edisi Tahun 2011. *Jurnal IPI* [online]. Vol. 03, No. 05, November 2013.
- Patilima, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2011. *Prinsip-prinsip Kritik Sastra*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratiwi, Ratna Endah. 2013. “Analisis Semiotik Terbang Malam dalam Antologi Cerpen Pilihan Harian Pagi Riau Pos”. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Santoso, Puji. 1993. *Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra*. Bandung: Angkasa.
- Semi, M. Atar. 2012. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarta, Karsinem. 2015. *Menulis Karya Ilmiah*. Pekanbaru: UIR Press.
- Taufik. 2015. “Analisis Semiotik Novel Di Bawah Lindungan Ka’bah karya H. Abdul Malik Karim Amrullah”. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Widianto, Ricky dkk. 2015. Analisis Semiotika pada Film Senyap Karya Joshua Oppenheimer. E-journal “Acta Diurna [online]. Vol. IV, No. 4, 2015.

Widodo.2012. *Cerdik Menyusun Proposal Penelitian*. Jakarta: MAGNAScript Publishing.

Diakses pada tanggal 10Oktober 2020 [www.basarnas.go.id](http://www.basarnas.go.id). (online)



Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**