

BAB II TINJUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi

Menurut Riswandi, (2009: 1) Kata atau istilah “komunikasi” (Bahasa Inggris “*communication*”) berasal dari Bahasa Latin “*communicatus*” atau *communicatio* atau *communicare* yang berarti “berbagi” atau menjadi milik “bersama”. Dengan demikian, kata komunikasi menurut kamus bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan.

Komunikasi menurut para pakar filsafat memberi pengertian atau definisi dengan menekankan aspek arti (*meaning*) dan signifikasi pesan, kalangan psikolog melihat hubungan sebab akibat dari komunikasi dalam hubungannya dengan individu, para pakar sosiologi dan antropologi melihat bagaimana komunikasi digunakan dalam konteks masyarakat dan budaya, para pakar ilmu politik melihat komunikasi dalam kaitannya dengan pengaruh yang ditumbulkannya terhadap masalah-masalah pemerintahan (Cangara, 2012: 19).

Menurut Everett M. Rogers seorang pakar Sosiologi Perdesaan Amerika yang telah banyak memberi perhatian pada studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat definisi bahwa: “komunikasi adalah proses di mana suatu dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.”

Definisi ini kemudian dikembangkan oleh Rogers bersama D. Lawrence Kincaid sehingga melahirkan suatu definisi baru yang menyatakan bahwa:

“komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam” (Cangara, 2012: 22).

Menurut Shannon Weaver (1949) dalam Fiske (2014: 9) Teori komunikasi Matematis sangat diterima secara luas sebagai salah satu dasar berkembangnya ilmu komunikasi. Teori ini adalah contoh yang jelas dari mazhab proses, yang memandang komunikasi transmisi pesan.

Pemikiran mereka berkembang selama perang dunia II didalam *Bell Telephone Laboratories* di Amerika Serikat, dan fokus utama mereka adalah mencari jalan bagaimana agar saluran-saluran komunikasi dapat digunakan seefisien mungkin. Bagi mereka saluran utama adalah kabel telepon dan gelombang radio. Mereka memproduksi sebuah teori yang memungkinkan mereka untuk mendekati permasalahan terkait bagaimana mengirimkan informasi dengan jumlah yang maksimal pada saluran yang ada, dan bagaimana mengukur kapasitas sebuah saluran untuk membawa informasi (Fiske, 2014: 9).

2. Film

Menurut Marhamah, (2016: 27) Film adalah gambar hidup yang sering juga disebut *movie* atau secara kolektif sering disebut *sinema* (bersumber dari kata kinematik atau gerak). Jadi, pengertian secara harfiah, film adalah *cinematografie* yang berasal dari *cinema*, *tho* (*phytos* atau cahaya), dan *graphie* (tulisan, gambar). Maka film adalah melukis gerak dengan cahaya. Film adalah serangkaian gambar diam yang bila ditampilkan pada layar, menciptakan ilusi gambar karena bergerak. Film merupakan jenis komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk bercerita atau memberikan informasi pada khalayak. Menurut kamus Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).

Sedangkan menurut Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 33 tahun 2009 tentang perfilman, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan. Film mempunyai banyak pengertian yang dapat dijabarkan secara luas, karena film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indera (penglihatan dan pendengaran), yang mempunyai tema sebuah cerita dan banyak mengungkapkan realitas sosial yang terjadi disekitar tempat dimana film itu sendiri tumbuh. Film juga merupakan sebuah industri yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan cerita yang mengajak banyak orang

terlibat. Selain asas ekonomi tersebut film juga memiliki asas sinematografi yaitu yang berkaitan dengan tata letak kamera sebagai alat pengambilan gambar, tata letak properti, tata artistik, dan berbagai pengaturan pembuatan film lainnya (Marhamah, 2016: 27-28).

Dilihat dari sejarahnya, penemuan film sebenarnya berlangsung cukup panjang. Ini disebabkan karena film melibatkan masalah-masalah teknik yang cukup rumit, seperti masalah optik, lensa, kimia, proyektor, kamera, roll film bahkan sampai pada masalah psikologi. Usaha untuk mempelajari bagaimana gambar dipantulkan lewat cahaya, konon telah dilakukan sekitar 600 tahun sebelum masehi (Cangara, 2012: 150-151).

Menurut Sobur, (2013: 126) 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 merintang surat kabar sudah dibiarkan lenyap. Ini berarti bahwa permulaan film dengan lebih mudah mendapat jadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang merintang kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan abad ke-19.

a. Fungsi Film

Menurut Effendy, (1981: 212) Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak 1979,

bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*.

Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara bimbang.

b. Jenis-Jenis Film

Dikutip dalam Ardianto, Lukiati dan Siti (2009: 148-149) Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan kerakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun.

1) Film Cerita

Film cerita (*story film*), adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan dikedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada gambarnya.

2) Film Berita

Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*). Seperti peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan dan sejenisnya.

3) Film Dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut.

4) Film Kartun

Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan para tokohnya. Seperti tokoh film kartun Donal Bebek (*Donald Duck*), Putri Salju (*Snow White*), Miki Tikus (*Mickey Mouse*) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney.

Terdapat dua jenis film lainnya seperti film cerita pendek (*short films*) adalah film ini hanya berdurasi dibawah 60 menit dan film cerita panjang (*feature-long films*) adalah film yang berdurasi lebih dari 60 menit lazimnya berudrasi 90-100 menit (Effendy, 2009: 4).

c. Struktur Film

Dikutip dalam Pratista, (2008: 29-30) Film selama ini penonton umumnya hanya mengenal adegan tanpa mengetahui bagaimana struktur dari film yang sebenarnya. Secara fisik, Pratista mengatakan bahwa struktur film terdiri dari:

1) Shot

Shot selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau juga sering diistilahkan satu kali *take* (pengambilan gambar). Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa menit, bahkan jam.

2) Adegan (*scene*)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema karakter, atau motif.

3) Sekuen (*sequence*)

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh.

d. Karakteristik Film

Dikutip dalam Ardianto, Lukiati dan siti (2009: 145-146) Faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis.

1) Layar yang luas/lebar

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Saat ini ada layar televisi yang berukuran jumbo, yang bisa digunakan pada saat-saat khusus dan biasanya diruangan terbuka, seperti dalam pertunjukan musik dan sejenisnya. Layar film yang luas telah memberikan keluasaan penontonya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film.

2) Pengambilan Gambar

Sebagai konsekuensi layar lebar, maka pengambilan gambar atau *shot* dalam film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot*, dan *panaramic shot*, yakni pengambilan pandangan menyeluruh. *Shot* tersebut dipakai untuk memberi kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya, sehingga film menjadi lebih menarik. Disamping itu, melalui *pano-ramic shot*, kita sebagai penonton dapat memperoleh sedikit gambaran, bahkan mungkin gambaran yang cukup tentang daerah tertentu yang dijadikan lokasi film sekalipun kita blum pernah berkunjung ketempat tersebut.

3) Identifikasi Psikologis

Pikiran dan perasaan yang larut dalam cerita yang disajikan karena penghayatan yang sangat mendalam, sering kali secara tidak sadar penonton film menyimakkan (mengidentifikasi) pribadinya dengan salah seorang pemeran dalam film tersebut, sehingga seolah-olah dialah yang sedang berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai identifikasi psikologis.

4) Konsentrasi Penuh

Pada saat film diputar di bioskop, pintu ditutup, lampu dimatikan, dan tampak didepan layar luar dengan gambar-gambar cerita film. Semua mata hanya tertuju pada layar, begitu juga pikiran dan perasaan tertuju pada alur cerita.

e. Kinerja Film

Dikutip dalam Biagi, (2010: 188) Saat ini pusat industri film merupakan produksi film. Sebagian besar film yang di distribusikan oleh studio besar dan diputar diteater lokal diproduksi oleh perusahaan independen dibawah perjanjian denga studion individual. Meskipun perusahaan-perusahaan produksi bekerja secara mandiri, dan diselenggarakan setiap perusahaan berbeda, pekerja film terbagi dalam katagori sebagai berikut:

- 1) Penulisan skenario
- 2) Produser
- 3) Sutradara
- 4) Aktor
- 5) Produksi
- 6) Pemeran dan administrasi

Pada awal setiap pembuatan film adalah ide cerita, dan ide-ide ini datang dari penulis skenario (*screenwriters*). Penulis skenario bekerja secara independen, memasarkan ide cerita mereka melalui agen yang mempromosikan naskah klien mereka ke studio dan produsen independen.

f. Film 5cm

Gambar 2.2
Cover Film 5cm



Sumber: Kepomovie, Diakses Rabu, 08 Februari 2017¹

Film 5cm merupakan film Indonesia yang diadaptasi dari Novel yang berjudul sama. Film ini disutradarai oleh Rizal Mantovani sementara naskah cerita ditulis oleh Donny Dhiringantoro, Sunil Soraya dan Hilman Mutasi. Film 5cm digarap oleh rumah produksi Soraya Intercine Films.

Film 5cm yang bercerita tentang 5 remaja bernama Genta (Fedi Nuril), Ariel (Denny Sumargo), Zafran (Herjunot Ali), Riani (Raline Shah) dan Ian (Igor Saykoji) yang sudah bersahabat selama 10 tahun. Mereka memiliki watak yang berbeda-beda, namun hal itu yang membuat persahabatan mereka berwarna.

¹ <http://kepomovie.com/movie/1140-5-cm/>, Rabu 08-02-2017, 14:35.

Suatu hari, mereka berlima merasa “bosan” dengan keadaan mereka yang seperti itu, dan menginginkan suasana yang baru. Genta memiliki rencana untuk mereka agar tidak berkomunikasi satu sama lain, melalui media apapun selama tiga bulan.

Setelah tiga bulan berlalu, mereka akhirnya bertemu di stasiun untuk melakukan perjalanan ke puncak gunung tertinggi di Jawa, yakni Mahameru pada tanggal 17 Agustus. Mereka merayakan pertemuan mereka dengan sebuah perjalanan penuh tantangan. Mereka berlima yang belum pernah mendaki gunung sebelumnya, tentu mengalami banyak tantangan yang menguji kebersamaan mereka berlima. Banyak hal yang terjadi di sana, seperti Genta yang mengungkapkan perasaannya pada Riani, dan Riani yang ternyata menyukai Zafran. Mereka awal sempat mcanggung satu sama lain, namun akhirnya persahabatan mereka bangkit lagi setelah Ian mengalami kecelakaan tertimpa bebatuan puncak Mahameru dan sempat pingsan. Perjuangan mereka ke puncak Mahameru dan mengibarkan bendera sang merah putih tidak sia-sia. Sekembalinya dari sana, mereka pulang dengan jiwa dan semangat yang baru.

Di akhir film 5 CM, diketahui bahwa Zafran akhirnya menjadi kekasih Riani, dan Genta menjadi akrab dengan Dinda karena sering menolong Dinda dengan tugas-tugasnya. Ian akhirnya lulus skripsi dan diwisuda, sedangkan Ariel akhirnya berani mengajak kenalan gadis yang ditemuinya di gym².

² <http://kepomovie.com/movie/1140-5-cm/>, Rabu 08-02-2017, 14:35.

g. Film Sebagai Media Massa

Menurut McQuail, (2011: 35) Film bermula pada akhir abad ke- 19 sebagai teknologi baru, tetapi konten dan fungsi yang ditawarkan masih sangat jarang. Film kemudian berubah menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisi hiburan yang lebih tua, menawarkan cerita, panggung, musik, drama, humor, dan trik teknis bagi konsumen populer. Film juga hampir menjadi media massa yang sesungguhnya dalam artian bahwa film mampu menjangkau populasi dalam jumlah besar dan cepat, bahkan wilayah pedesaan. Sebagai media massa, film merupakan bagian dari respons terhadap penemuan waktu luang, waktu libur dari kerja, dan sebuah jawaban atas tuntutan untuk cara menghabiskan waktu luang keluarga yang sifatnya terjangkau dan (biasanya) terhormat.

Terdapat tiga elemen penting lainnya dalam sejarah film. Pertama, penggunaan film untuk propaganda sangatlah signifikan, terutama jika diterapkan untuk tujuan nasional atau kebangsaan, berdasarkan jangkauan yang luas, sifatnya yang riil, dampak emosional, dan popularitas. Dua elemen lain dalam sejarah film adalah munculnya beberapa sekolah seni film dan munculnya gerakan film dokumenter. Film semacam ini berbeda dari yang umum karena memiliki daya tarik bagi minoritas atau memiliki elemen realisme yang kuat (atau keduanya). Keduanya memiliki hubungan sebagian tidak sengaja dengan film sebagai propaganda karena keduanya cenderung muncul pada saat adanya *krisis sosial (social crisis)*.

Perkembangan-perkembangan ini memiliki potensi dampak tertentu, yaitu membuat film tidak lagi sebagai pengalaman publik bersama dan lebih kepada pengalaman pribadi. Mereka mengurangi ‘dampak’ awal dari ekspos terhadap massa atas film tertentu. Mereka mengubah kendali pemilihan kepada khalayak dan memungkinkan adanya pola baru untuk mengulang tontonan dan menyimpannya. Teknologi baru ini juga memungkinkan untuk melayani banyak pasar khusus dan memudahkan untuk menyediakan permintaan atas konten kekerasan, horor, atau pornografi. Teknologi ini juga memperpanjang waktu hidupnya film. Meskipun kebebasan memiliki dampak yang membuat film kurang sebagai ‘media massa’, film tidak dapat secara penuh mengklaim hak atas politik dan ekspresi diri secara artistik, dan sebagian besar negara membatasi sistem untuk melisensi, menyensor dan menguasai (McQuail, 2011: 36-37).

3. Pesan

Pesan adalah keseluruhan dari pada yang disampaikan oleh komunikator. Pesan ini mempunyai inti pesan (tema) yang sebenarnya menjadi pengaruh didalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku komunikan. Pesan dapat secara panjang lebar mengupas berbagai segi, namun inti pesan dari komunikasi akan selalu mangarah kepada tujuan akhir komunikasi (Widjaja, 2000: 32).

Dikutip dalam Widjaja, (2000: 32-33) Pesan yang disampaikan secara lisan atau langsung, tatap muka, dan dapat pula menggunakan media atau saluran. Bentuk pesan dapat bersifat *informatif*, *persuasif*, dan *koersif*.

a. *Informatif*

Bersifat memberikan keterangan-keterangan (fakta-fakta), kemudian komunikasi mengambil kesimpulan dan keputusan sendiri. Dalam situasi tertentu pesan informatif justru lebih berhasil dari pada persuasif, misalnya jika audiensi adalah kalangan cendekiawan.

b. *Persuasif*

Berisikan bujukan, yakni membangkitkan pengertian dan kesadaran manusia bahwa apa yang kita sampaikan akan memberikan perubahan sikap, tetapi perubahan ini adalah atas kehendak sendiri (bukan dipaksakan). Perubahan tersebut diterima atas kesadaran sendiri.

c. *Koersif*

Penyampaian pesan yang bersifat memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi apabila tidak dilaksanakan. Bentuk yang terkenal dari penyampaian model ini adalah agitasi dengan penekanan-penekanan yang menimbulkan tekanan batin dan ketakutan dikalangan publik (khalayak).

Pesan yang disampaikan harus tepat mengena sasaran, memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- 1) Pesan harus direncanakan dengan baik (disiapkan) serta sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Pesan itu menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak.
- 3) Pesan itu harus menarik minat dan kebutuhan pribadi penerima serta menimbulkan kepuasan.

Sesuai dengan karakteristik pesan dari komunikasi massa yaitu bersifat umum, maka pesan harus diketahui oleh yang berbeda antara satu sama lainnya. Disini dimensi seni tampak sangat berperan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Severin dan Tankard (1992) bahwa komunikasi massa adalah sebagai keterampilan (*skill*), sebagai seni (*art*), dan sebagai ilmu (*science*). Tanpa dimensi seni mata pesan tidak mungkin media surat kabar, majalah, radio siaran, televisi, dan film dapat menikmati perhatian khalayak, yang pada akhirnya pesan tersebut dapat mengubah sikap, pandangan, dan perilaku komunikasi (dalam Wahyuni, 2014: 12).

4. Persahabatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persahabatan berasal dari kata “sahabat”, “bersahabat”, “persahabatan”, dan “mempersahabatkan” arti dari masing-masing persahabatan yaitu, sahabat adalah teman, kawan. Bersahabat adalah berteman, sahabat Nabi adalah sahabat Rasulullah: murid Nabi Muham-mad SAW. Terutama: Abubakar, Umar, Usman; sahabat Nabi Isa, murid Nabi Isa yang pertama-tama 12 orang banyaknya. Persahabatan adalah persaudaraan atau perhubungan selaku sahabat. Mempersahabatkan adalah menjadikan sahabat (supaya berteman) dan memperkenalkan supaya bersahabat.

Menurut Harry Stack Sullivan (1963) merupakan ahli teori yang paling berpengaruh dalam pembicaraan mengenai penting-pentingnya persahabatan dalam masa remaja. Sullivan beranggapan bahwa teman juga memainkan peran yang penting dalam membentuk kesejahteraan dan perkembangan anak

dan remaja. Mengenai kesejahteraan, dia menyatakan bahwa semua orang memiliki sejumlah kebutuhan sosial dasar , juga termasuk kasih sayang (ikatan yang aman), teman yang menyenangkan, penerimaan oleh lingkungan sosial, keakraban, dan hubungan seksual. Dalam perkembangan, sahabat menjadi salah satu hal yang sangat diandalkan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan tersebut pada masa remaja dan segala pengalaman keberhasilan dan kegagalan dengan sahabat meningkatkan kondisi kesejahteraan para remaja. Secara khusus, Sullivan percaya bahwa kebutuhan untuk kedekatan meningkat pada masa remaja awal dan hal ini mendorong para remaja untuk mencari teman dekat. Sullivan merasa bahwa jika remaja gagal untuk membentuk persahabatan yang akrab mereka akan mengalami perasaan kesepian diikuti dengan rasa harga diri yang menurun (dalam Satrock, 2003: 228).

Meningkatnya kedekatan dan pentingnya persahabatan memberi tentang kepada remaja untuk menguasai kemampuan sosial yang lebih baik. Semakin besarnya tingkat keakraban pada persahabatan antar remaja menyebabkan remaja dituntut untuk mempelajari sejumlah kemampuan untuk hubungan dekat termasuk untuk mengetahui bagaimana cara untuk membuka diri sendiri dengan tepat, maupun menyediakan dukungan emosi kepada teman, dan mengenai ketidak setujuan agar tidak merusak keakraban dari persahabatan (Satrock, 2003: 228).

Menurut Suranto AW (2010: 77-78) Persahabatan terjadi karena adanya “interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau

sebaliknya. interaksi sosial adalah kunci semua kehidupan sosial, tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Dalam proses interaksi ini sangat dominan terjadinya proses saling belajar dan adaptasi”.

Keakraban dan kesamaan pada persahabatan dalam konteks persahabatan, keakraban diartikan dalam beberapa cara. Sebagai contoh, keakraban dapat diartikan secara luas meliputi segala sesuatu dalam persahabatan yang membuat hubungan terlihat lebih dekat atau mendalam, keakraban dalam persahabatan (*intimacy in friendship*) secara sempit diartikan sebagai pengungkapan dari atau berbagi pemikiran-pemikiran pribadi. Pengetahuan yang mendalam dan pribadi tentang teman juga digunakan sebagai ukuran keakraban (Satrock, 2003: 229).

a. Fungsi Persahabatan

Dikutip dalam Satrock (2003: 227-228) Persahabatan pada remaja memiliki 6 fungsi yaitu:

- 1) Kebersamaan. Persahabatan memberikan para remaja teman akrab, seseorang yang bersedia menghabiskan waktu dengan mereka dan bersama-sama dalam aktivitas.
- 2) Stimulasi. Persahabatan memberikan para remaja informasi-informasi yang menarik, kegembiraan dan hiburan.
- 3) Dukungan fisik. Persahabatan memberi waktu, kemampuan-kemampuan dan pertolongan.
- 4) Dukungan ego. Persahabatan menyediakan harapan atas dukungan, dorongan dan umpan balik yang dapat membantu remaja untuk

mempertahankan kesan atas dirinya sebagai individu yang mampu, menarik dan berharga.

- 5) Perbandingan sosial. Persahabatan menyediakan informasi tentang bagaimana cara berhubungan dengan orang lain dan apakah para remaja baik-baik saja.
- 6) Keakraban atau perhatian. Persahabatan memberikan hubungan yang hangat, dekat, dan saling percaya dengan individu yang lain, hubungan yang berkaitan dengan pengungkapan diri sendiri.

5. Semiotika

Menurut Barthes dan Kurniawan dalam Sobur (2013: 15), Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah 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 objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem struktur dari tanda.

Sementara, istilah *semiotika* atau *semiotik*, yang dimunculkan pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, Charles Sanders Peirce, merujuk kepada “doktrin formal tentang tanda-tanda”. Yang menjadi dasar dari 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 seutuhnya terdiri atas tanda-tanda, karena jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalani hubungannya dengan relatis. Bahasa itu sendiri merupakan sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda-tanda nonverbal seperti gerak-gerik, bentuk-bentuk pakaian, serta beraneka praktik sosial konvensional lainnya, dapat dipandang sebagai sejenis bahasa yang tersusun dari tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi (Sobur, 2013: 13).

Menurut Jakobson (1963), Kajian semiotika sampai sekarang telah membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika *komunikasi* dan semiotika *signifikasi*. Pertama menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi dan acuan (hal yang dibicarakan). Yang kedua memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu (dalam Sobur, 2013: 15).

Jika diterapkan pada tanda-tanda bahasa, maka huruf koma kata koma kalimat koma tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Tanda-tanda itu hanya mengembang arti (*significant*) dalam kaitannya dengan pembacanya. Pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan, *signifier* sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan (Sobur, 2013: 17).

Pada dasarnya, semiosis dapat dipandang sebagai suatu proses standar yang dapat diberikan dalam istilah semiotika sebagai suatu hubungan antara lima istilah:

Gambar 2.3
Hubungan Semiotika

S (s, i, e, r, e)

Sumber: Sobur, (2013: 17).

S adalah untuk *semiotic relations* (hubungan semiotik), **s** untuk *sign* (tanda), **i** untuk *interpreter* (penafsiran), **e** untuk *effect* atau pengaruh (misalnya suatu disposisi dalam **i** akan bereaksi dengan cara tertentu terhadap **r** pada kondisi-kondisi tertentu karena **s**), **r** untuk *reference* (rujukan), dan **e** untuk *context* (konteks) atau *conditions* (kondisi).

Begitulah, semiotika berusaha menjelaskan jalinan tanda atau ilmu tentang tanda secara sistematis menjelaskan esensi, ciri-ciri, dan bentuk suatu tanda, serta proses signifikasi yang menyertai (Sobur, 2013: 17).

a. Teori Tanda Ferdinand de Saussure

Menurut Stanley J. Grenz dalam Sobur, (2013: 44), kehebatan Saussure adalah ia berhasil menyerang pemahaman “historis” terhadap bahasa yang dikembangkan pada abad ke-19. Pandangan abad ke-19 memulai studi bahasa dengan fokus kepada perilaku linguistik nyata (ucapan manusia, *parole*).

Saussure menggunakan pendekatan anti-historis yang melihat bahasa sebagai sistem yang utuh dan harmonis secara internal (*langue*). Ia

mengusulkan teori bahasa yang disebut “strukturalisme” untuk menggantikan pendekatan “historis” dari para pendahulunya.

Bahasa di mata Saussure tak ubahnya sebuah karya musik. Untuk memahami sebuah simponi, kita harus memperhatikan keutuhan sebuah karya musik secara keseluruhan dan bukan kepada permainan individual dari setiap pemain musik. Untuk memahami bahasa, kita harus melihat secara “sinkronis”, sebagai sebuah jaringan hubungan antara bunyi dan makna (Sobur, 2013: 44).

Menurut Emile Benveniste dalam Sobur (2013: 46), bahwa karya ini meramalkan masa depan penelitian Saussure tentang bentuk bahasa yang diilhami oleh sifat tanda yang bersifat sembarang. Sedikitnya ada lima pandangan dari Saussure yang di kemudian hari menjadi peletak dasar dari strukturalisme, yaitu pandangan tentang (1) *signifier* dan *signified*; (2) *form* dan *content*; (3) *langue* dan *parole*; (4) *synchronic* dan *diachronic*; serta (5) *systematic* dan *paradigmatic*.

1. *Signifier* dan *signified*.

Pada teori Saussure adalah prinsip yang mengatakan bahwa bahasa itu adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Menurut Saussure, bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). Dengan kata lain, penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Jadi, penanda adalah aspek material dari bahasa: apa yang dikatakan atau

didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Yang mesti diperhatikan adalah bahwa dalam tanda bahasa yang mesti diperhatikan adalah bahwa dalam tanda bahasa yang konkret, kedua unsur tadi tidak bisa dilepaskan. Tanda bahasa selalu mempunyai dua segi: penanda atau petanda; *signifier*, atau *signified*; *signifiant* atau *signifie*. Suatu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya, suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda; petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik (Sobur, 2013: 46-47).

2. *Form dan Content.*

Saussure membandingkan *form* dan *content* atau *substance* itu dengan permainan catur. Dalam permainan catur, papan dan biji catur itu tidak terlalu penting. Yang penting adalah fungsinya yang dibatasi, aturan-aturan permainannya. Jadi bahasa berisi sistem nilai, tetapi sistem itu ditentukan oleh perbedaannya. Menurut Saussure, yang memberikan pada suatu kata *differentiasi sistematis* yang ada antara setiap kata dengan kata-kata yang lain. kata *kalam*, misalnya, dibedakan menurut suaranya dengan kata *salam* dan *malam*, namun secara konseptual kata tersebut dibedakan dengan buku, pena, kertas, tinta, dan sebagainya. Perbedaan-perbedaan yang memisahkan suatu kata dengan kata-kata yang lain terutama yang memisahkannya dengan kata-kata yang paling berdekatan (menurut suara maupun konsep) itulah yang memberikan identitas pada kata tersebut. Jadi kata *padi* dalam bahasa

Indonesia, umpamanya, tidak persis sama dengan kata *rice* dalam bahasa Inggris, karena kata Indonesia tersebut terpisah dari kata atau dibedakan dengan kata *rice*. Artinya kata padi tidak masuk dalam differensiasi sistem arti dalam bahasa Inggris (Sobur, 2013: 47-48).

3. *Langue* dan *parole*.

menurut Kladen-Probonogoro (1998) dalam Sobur, (2013: 50) *langue* dimaksudkan sebagai cabang linguistik yang menaruh perhatian pada tanda-tanda (*sign*) bahasa atau ada pula dengan menyebutnya sebagai kode-kode (*code*) bahasa. *Langue* merupakan bahasa sebagai objek sosial yang murni, sebagai seperangkat konvensi-konvensi sistematis yang berperan penting dalam komunikasi. *Langue* merupakan institusi sosial yang otonom, yang tidak tergantung pada materi tanda-tanda pembentuknya. Sebagai sebuah institusi sosial, *langue* sama sekali bukan tindakan dan bisa pula dirancang, diciptakan, atau diubah secara pribadi karena ia pada hakikatnya merupakan kontrak kolektif yang sungguh-sungguh harus dipatuhi jika kita ingin dapat berkomunikasi.

Prole dapat dipandang sebagai kombinasi yang memungkinkan subjek atau (penutur) sanggup menggunakan kode bahasa untuk mengungkapkan pikiran pribadinya. Selain itu *prole* juga dapat dipandang sebagai mekanisme psikofisik yang memungkinkan subjek menampilkan kombinasi-kombinasi. Aspek kombinatorik ini mengimplikasikan bahwa *parole* tersusun dari tanda-tanda yang identik dan senantiasa berulang. Karena adanya keberulangan inilah, setiap tanda bisa menjadi elemen dari *langue*. Juga karena merupakan

aktivitas kombinatorik ini pula, maka *prole* terkait dengan tindakan individual dan bukan semata-mata bentuk kreasi (Sobur, 2013:52).

4. *Synchronic* dan *diachronic*.

Dimensi *synchronic* merupakan kata yang diucapkan atau yang tertulis. Sementara dimensi *diachronic* adalah kalimat yang menjelaskan kata yang diucapkan atau yang tertulis tersebut. Jika hal ini diterapkan untuk mengamati film, maka *synchronic* adalah gambar-gambar film yang diam atau berhenti, sementara *diachronic* adalah urutan dari film yang berjalan dan membawa cerita atau narasi. Sama halnya dengan *langue* dan *parole*, maka dalam *synchronic* dan *diachronic* ini cara kita memaknai tergantung pada perspektif yang kita bawa tentang gambar atau kata yang akan kita maknai tersebut (Ida, 2014: 79-80).

5. *Syntagmatic* dan *paradigmatic*.

menurut Lacey (1998) paradigma adalah garis vertikal yang berkaitan dengan 'asosiasi'. Sedangkan sintagma adalah garis horizontal atau sekuen atau urutan, atau pengaturan. Sintagma digunakan oleh peneliti semiotik untuk menginterpretasikan teks yang dapat berupa cerita, naratif, dongeng, dan sebagainya berdasarkan urutan kejadian atau peristiwa yang memberikan makna, atau bagaimana urutan peristiwa atau kejadian menghasilkan makna. Sintagma, digunakan untuk mencari oposisi-oposisi yang ditemukan dalam teks yang bisa membantukan memberikan makna (Ida, 2014: 80).

b. Film Dalam Kajian Semiotika

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti dikemukakan oleh Van Zoest, film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Pada film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya.

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang berkerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara seperti kata yang diucapkan dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Studi pertama tentang semiotika film telah terlalu gampang meminjam pengertian-pengertian dari ilmu bahasa, dan malahan khususnya dari semacam linguistik tertentu, yang dinamakan 'glossematik' dari Hjelmslev. Dan mereka agak lama terhenti pada pertanyaan mengenai satuan film (Sobur, 2013: 128-129).

Seperti yang dikatakan van Zoest dalam Sobur (2013: 130), film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan proyektor dan layar."semiotika film untuk membuktikan hak keberadaanya

yang dalam hal-hal penting menyimpang dari sintaksis dan semantik film dapat dipergunakan pengertian-pengertian yang dipinjem dari ilmu bahasa dan sastra, tetapi akan merupakan metafor-metafor, jadi dengan pengertian-pengertian yang dipergunakan sebagai perbandingan tidak perlu kita tolak”. Hanya dengan betul-betuk menyadari dimana letak perbedaannya dengan cara kerja teks bahasa, kita akan menemukan cara kerja khusus semiotika film.

Film sebetulnya tidak jauh beda dengan televisi. Namun, film televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda. Tata bahasa itu terdiri atas semacam unsur yang akrab, seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak (*close-up*), pemotretan dua (*two shot*), pemotretan jarak jauh (*long shot*), pembesaran gambar (*zoom-in*), pengecilan gambar (*zoom-out*), memudar (*fade*), pelarutan (*dissolve*), gerakan lambat (*slow motion*), gerakan yang dipercepat (*speeded-upu*), efek khusus (*special effect*). Namun bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercangkup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah hingga simbol-simbol yang paling abstrak serta mertafora. Mertafora visual lebih menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta mengonotasikan makna-makna sosial dan budaya (Sobur, 2013: 130-131).

Begitulah, sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan. Pada tingkatan paling dasar, misalnya, “suara diluar layar” mungkin hanya mengurangi objek dan tindakan yang ada dilayar bentuk paling umum dalam kebanyakan dokumenter. Namun, unsur suara (*voice-*

over) dan dialog dapat juga mengkodekan makna kesusastraan, sebagaimana ketika gambar memudar diiringi bait “pada zaman dahulu”. Pada tataran gambaran bergerak, kode-kode gambar dapat diinternalisasikan sebagai bentuk representasi *mental* (Sobur, 2013:131).

B. Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam permasalahan penelitian berdasarkan pemahaman penulis:

1. Representasi

Representasi merupakan kegunaan dari tanda. Marcel Danesi mendefinisikannya sebagai berikut:”proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik disebut representasi. Representasi juga merupakan suatu bentuk usaha konstruksi. Karena pandangan-pandangan baru yang menghasilkan pemaknaan baru juga merupakan hasil pertumbuhan konstruksi pemikiran manusia (Wibowo, 2013: 148-150).

2. Pesan

Pesan adalah yang disampaikan oleh komunikator. Pesan mempunyai inti pesan (tema) yang sebenarnya menjadi pengaruh didalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku komunikan. Tanpa adanya unsur pesan, maka tidak pernah terjadi komunikasi antar manusia. Langkah penting setelah

pemilihan media adalah mengembangkan pesan-pesan yang akan disampaikan melalui media atau saluran komunikasi tersebut.

3. Persahabatan

Persahabatan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan Saling mendukung antara dua atau lebih, persahabatan menggambarkan suatu hubungan yang melibatkan pengetahuan, penghargaan dan afeksi. Sahabat akan menyebut kehadiran sesamanya dan menunjukkan kesetiaan satu sama lain. selera mereka biasanya serupa dan mungkin saling bertemu, dan mereka menikmati kegiatan-kegiatan yang mereka sukai. Persahabatan seringkali tidak lebih dari pada kepercayaan bahwa seorang atau sesuatu tidak akan merugikan atau menyakiti mereka. sebuah film yang disebutkan fungsi persahabatan setidaknya ada enam, yaitu kebersamaan (keakraban dan bercengkraman), stimulasi (menghibur dan memberi informasi) , dukungan fisik (membantu dengan tenaga dan menunggu), dukungan ego (menarik atau berharga), perbandingan sosial (berhubungan dan berkomunikasi dengan orang lain), dan keakraban / perhatian (berempati dan bersimpati).

4. Film

Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan TV. Film dengan kemampuan daya visualnya yang didukung audio yang khas, sangat efektif sebagai media hiburan dan juga sebagai media pendidikan dan penyuluhan. Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat

berdasarkan muatan (*massage*) dibaliknya, yang membuat masyarakat penasaran dan ingin tahu apa pesan yang disampaikan didalam film tersebut.

5. Semiotika

Semiotika adalah studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi tanda dan nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi. Tanda yang dimaksud adalah sesuatu yang bersifat fisik, dapat di terima oleh indra kita, mengacu pada sesuatu diluar dirinya, dan bergantung pada pengenalan dari pengguna bahwa itu adalah tanda. Nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi adalah proses penggunaan tanda-tanda dan simbol-simbol yang mendatangkan makna bagi orang atau orang lain.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Nama	Afifah Noor Khairani	Cici Eka Iswahyuningtyas	Lusia Savitri Setyo Utami
Tahun	2014	2016	2016
Judul	Representasi Citra Diri Jokowi Dalam Film Jokowi	Jurnal, Terorisme Sebagai Wajah Islam: Analisis Semiotika Film "American Sniper"	Jurnal, Representasi Patriotisme Dalam Drama Korea Descendants Of The Sun
Tujuan	Untuk mengetahui bagaimana representasi citra diri jokowi dalam film jokowi tersebut.	Untuk mengetahui representasi terorisme sebagai wajah islam dan bagaimana islam dipropagandakan dalam film.	Untuk menganalisis bagaimana patriotisme direpresentasikan didalam drama korea ini.
Pendekatan	Kualitatif deskriptif model semiotika Roland Barthes	Kualitatif analisis semiotika.	Kualitatif teknik analisis semiotika milik Roland Barthes
Untuk Menganalisis Hasil	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat representasi citra diri Jokowi di dalam	Hasil penelitian menjelaskan bahwa islm direpresentasikan dengan ciri-ciri utama;	Hasil temuan mitos sebagai representasi patriotisme dalam drama Descendants

	<p>biografi yakni jika ideal yang dimiliki oleh Jokowi seperti kejujuran, rasa toleransi, sederhana, menepati janji, cerdas dan pantang menyerah. Melalui proses keabsahan data, dapat dikatakan bahwa film ini merupakan representasi citra diri Jokowi yang sesungguhnya, namun ada beberapa informan dalam penelitian ini mengatakan sebaliknya. Hal ini tersebut dikarenakan adanya ketidak konsistenan yang telah dilakukan oleh Jokowi sendiri secara relitas dalam menampilkan citra dirinya, salah satunya adalah Jokowi yang kurang menepati janjinya dan juga sifat kesederhanaanya.</p>	<p>bersobaran, berjanggut, berjilbab selalu berpikir rasional dan psikologis dalam melakukan setiap tindakan terorisme, memiliki tarik / modus terorisme yang identik dengan pengeboman, pembunuhan, ancaman / intimidasi serta melakukan serangan bom bunuh diri. Film "American Sniper" merupakan salah satu bentuk teknik propaganda <i>name calling</i> karena menciptakan propaganda Anti Islam.</p>	<p>Of the Sun yaitu (1) Patriotisme merupakan bentuk kecintaan kepada bangsa dan negara dengan menjunjung pula rasa solidaritas dan kesatuan. (2) Patriotisme yang ditampilkan adalah patriotisme konstruktif. (3) Bentuk patriotisme bukan hanya berperang melawan musuh, namun juga memperjuangkan keselamatan orang disekitar dan hak-hak warga sipil.</p>
--	--	---	---

Berdasarkan penelitian terdahulu, ada beberapa hal perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

1. Persamaan

Persamaan dari ketiga penelitian ini yaitu sama-sama ingin meneliti film sama dengan penelitian yang penulis ambil. Ketiga penelitian yang terdahulu dengan penelitian penulis dalam metode yang diambil persamaannya menggunakan metode kualitatif. Pada pendekatan penelitian Afifah Noor Khairani dan Lusya Savitri Setyo Utami dengan penelitian penulis persamaannya menggunakan analisis semiotika.

2. Perbedaan

Perbedaan dalam penelitian ini adalah dari film, judul, tujuan, tempat, lokasi yang berbeda didalam penelitian tersebut. Perbedaan pada pendekatan penelitian Cici Eka Iswahyuningtyas menggunakan pendekatan Charles Sanders Peirce dan penulis menggunakan pendekatan Ferdinand de Saussure.

