

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Konsep Film Sebagai Media Massa

Film sebagai media massa sudah sangat dirasakan oleh masyarakat pada umumnya, film sebagai salah satu bentuk komunikasi massa yang sangat diminati oleh masyarakat dan memiliki pengaruh besar bagi kehidupan bermasyarakat. Film sering kali digunakan untuk sarana edukasi ataupun untuk sarana hiburan. Dari segi pendidikan, film dapat digunakan dalam menyampaikan segala sesuatu tentang informasi yang dapat mendidik masyarakat atau penonton. Dari segi hiburan, film dapat memberikan suatu kesenangan dan memberikan hiburan bagi masyarakat yang menontonnya. Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas.¹

Film dapat dikategorikan sebagai media massa karena film dapat ditonton oleh banyak orang dan luas jangkauannya. Film dapat ditonton dimana saja melalui media untuk menontonnya. Sehingga film dapat dinikmati oleh semua kalangan tanpa kecuali. Film lebih dapat diterima oleh masyarakat dibandingkan dengan media lain karena film merupakan media *audiovisual* yang dilengkapi dengan cerita sehingga penonton lebih dapat memahami makna atau pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.

¹ <http://husnun.wordpress.com/2011/04/27/film-sebagai-bagian-dari-media-massa/> diakses pada tanggal 4 Januari 2013

B. Konteks Sosio-Historis Perkembangan Film

Film adalah rekaman segala macam gambar hidup atau bergerak, dengan atau tanpa suara, yang dibuat diatas pita celluloid, jalur pita magnetik, piringan *audio visual* dan atau benda hasil teknik kimiawi atau *elektronik* yang mungkin diketemukan oleh kemajuan teknologi dalam segala bentuk jenis dan ukuran, baik hitam atau putih atau berwarna yang dapat dipertunjukkan kembali sebagai tontonan di atas layar proyeksi dan atau layar televisi dengan menggunakan sarana-sarana mekanis dari segala macam-macam bentuk peralatan proyeksi.²

Sejarah film tidak bisa lepas dari sejarah fotografi. Sejarah fotografi tidak bisa lepas dari peralatan pendukungnya, seperti kamera. Kamera pertama di dunia ditemukan oleh seorang Ilmuwan Muslim, Ibnu Haitham. Fisikawan ini pertama kali menemukan Kamera Obscura dengan dasar kajian ilmu optik menggunakan bantuan energi cahaya matahari. Mengembangkan ide kamera sederhana tersebut, mulai ditemukan kamera-kamera yang lebih praktis, bahkan inovasinya demikian pesat berkembang sehingga kamera mulai bisa digunakan untuk merekam gambar gerak.

Ide dasar sebuah film sendiri, terfikir secara tidak sengaja. Pada tahun 1878 ketika beberapa orang pria Amerika berkumpul dan dari perbincangan ringan menimbulkan sebuah pertanyaan : “Apakah keempat kaki kuda berada pada posisi melayang pada saat bersamaan ketika kuda berlari?" Pertanyaan itu terjawab ketika Eadweard Muybridge membuat 16 frame gambar kuda yang sedang berlari. Dari 16 frame gambar kuda yang sedang berlari tersebut, dibuat rangkaian

² Festival Film Indonesia. (Tahun 1986),h. 149-150

gerakan secara urut sehingga gambar kuda terkesan sedang berlari. Dan terbukti bahwa ada satu momen dimana kaki kuda tidak menyentuh tanah ketika kuda tengah berlari kencang Konsepnya hampir sama dengan konsep film kartun. Gambar gerak kuda tersebut menjadi gambar gerak pertama di dunia. Dimana pada masa itu belum diciptakan kamera yang bisa merekam gerakan dinamis.

Setelah penemuan gambar bergerak Muybridge pertama kalinya, inovasi kamera mulai berkembang ketika Thomas Alfa Edison mengembangkan fungsi kamera gambar biasa menjadi kamera yang mampu merekam gambar gerak pada tahun 1888, sehingga kamera mulai bisa merekam objek yang bergerak dinamis. Maka dimulailah era baru sinematografi yang ditandai dengan diciptakannya sejenis film dokumenter singkat oleh Lumière Bersaudara. Film yang diakui sebagai sinema pertama di dunia tersebut diputar di Boulevard des Capucines, Paris, Prancis dengan judul *Workers Leaving the Lumière's Factory* pada tanggal 28 Desember 1895 yang kemudian ditetapkan sebagai hari lahirnya sinematografi.

Film *inaudibel* yang hanya berdurasi beberapa detik itu menggambarkan bagaimana pekerja pabrik meninggalkan tempat kerja mereka disaat waktu pulang. Pada awal lahirnya film, memang tampak belum ada tujuan dan alur cerita yang jelas. Namun ketika ide pembuatan film mulai tersentuh oleh ranah industri, mulailah film dibuat lebih terkonsep, memiliki alur dan cerita yang jelas. Meskipun pada era baru dunia film, gambarnya masih tidak berwarna alias hitam-putih, dan belum didukung oleh efek audio. Ketika itu, saat orang-orang tengah

menyaksikan pemutaran sebuah film, akan ada pemain musik yang mengiringi secara langsung gambar gerak yang ditampilkan di layar sebagai efek suara.³

Pada zaman sekarang ini, perubahan teknologi yang sangat maju juga mempengaruhi pada dunia perfilman, dari teknologi manual (*analog*) menjadi teknologi digital. Pada era digital sekarang ini, para sineas dengan sangat mudah memproduksi filmnya dengan waktu dan dana yang efisien tetapi tidak mengurangi ide kreatif mereka dalam memproduksinya.

Perkembangan Film memiliki perjalanan cukup panjang hingga pada akhirnya menjadi seperti film di masa kini yang kaya dengan efek, dan sangat mudah didapatkan sebagai media hiburan. Perkembangan film dimulai ketika digunakannya alat kinetoskop temuan Thomas Alfa Edison yang pada masa itu digunakan oleh penonton individual. Film awal masih bisu dan tidak berwarna. Pemutaran film di bioskop untuk pertama kalinya dilakukan pada awal abad 20, hingga industri film Hollywood yang pertama kali, bahkan hingga saat ini merajai industri perfilman populer secara global.

Pada tahun 1927 teknologi sudah cukup mumpuni untuk memproduksi film bicara yang dialognya dapat didengar secara langsung, namun masih hitam-putih. Hingga pada 1937 teknologi film sudah mampu memproduksi film berwarna yang lebih menarik dan diikuti dengan alur cerita yang mulai populer. Pada tahun 1970an, film sudah bisa direkam dalam jumlah massal dengan menggunakan videotape yang kemudian dijual. Tahun 1980an ditemukan teknologi laser disc, lalu VCD dan kemudian menyusul teknologi DVD. Hingga saat ini digital movie

³ http://id.wikipedia.org/wiki/Perkembangan_Film diakses pada tanggal 26 November 2012

yang lebih praktis banyak digemari sehingga semakin menjadikan popularitas film meningkat dan film menjadi semakin dekat dengan keserasian masyarakat modern.⁴

C. Munculnya Film di Indonesia

Pada penghujung abad XIX, teknologi pembuatan film gambar yang bisa bergerak ditemukan di Perancis, Inggris, dan Amerika. Pada waktu itu, Negeri Nusantara ini masih merupakan jajahan Belanda dengan nama Nederlands Indie atau dalam bahasa pribumi disebut Hindia Belanda.⁵ Sejak 1900, tontonan film mulai bisa disaksikan oleh masyarakat di kota-kota besar Hindia Belanda. Pada saat itu, Gubernur Jenderal Van Heutz baru memperkenalkan pendidikan bagi orang jajahannya. Ia mendirikan *Volkschool* (sekolah rakyat) yang masa belajarnya hanya tiga tahun. Pada tahun 1910, didirikan sekolah dengan bahasa pengantar bahasa Belanda, yakni HIS, *Hollandse Indische School*, sekolah pemerintah yang pada mulanya diperuntukan bagi pribumi kelas atas. Mereka dipersiapkan untuk menjadi pegawai gubernur.⁶

Pada tahun 1910-1930 baru didirikan sekolah tingkat menengah, mereka harus terlebih dahulu lulus dari HIS. Baru pada tahun 1930, pribumi yang bersekolah tingkat SMP dan SMA diseluruh Indonesia hanya 7.776 orang. Sejak adanya sekolah, jumlah seluruh anak negeri yang bisa baca pada masa akhir penjajahan Belanda di Indonesia, yaitu pada tahun 1942 tidak sampai 5%.⁷ Hal itu

⁴ http://id.wikipedia.org/wiki/Perkembangan_Film diakses pada tanggal 26 November 2012

⁵ Misbach Yusa Biran. *Sejarah Film 1900-1950 Bikin Film di Jawa*. (Depok : Komunitas Bambu.,1993), h. 1

⁶ Misbach Yusa Biran. *Sejarah Film 1900-1950 Bikin Film di Jawa*. h. 2

⁷ Misbach Yusa Biran. *Sejarah Film 1900-1950 Bikin Film di Jawa*. h. 3

merupakan gambaran masyarakat yang menjadi penonton film yang dibuat dinegeri ini sejak 1926. Para pembuat film berusaha membuat film yang bisa digemari oleh tingkat intelektual penonton pada masa itu, yakni tontonan panggung atau opera dan tontonan film buatan luar, terutama yang penuh adegan perkelahian.

Sekitar sepuluh tahun setelah tontonan film bisa disaksikan di Hindia Belanda, masyarakat di negeri ini juga sudah bisa menyaksikan adanya orang-orang dari Eropa membuat perekaman film di negeri ini. Film yang dibuat bukanlah film cerita, melainkan film dokumenter untuk ditonton orang di negeri Belanda. Pada masa itu, film dokumenter yang dibuat disini bukan jenis “*documentary film*” menurut pengertian modern, yakni perekaman realita yang ditangani secara kreatif untuk bisa menyaksikan pengertian-pengertian apa yang berada dibalik realita itu. Tetapi yang dibuat sejak 1911-an di negeri ini adalah sekedar mendokumentasikan apa saja yang nampak.⁸

Perusahaan yang membuat film cerita pertama adalah N. V. Java Film Company yang didirikan oleh L. Heuveldrop dari Batavia dan G. Krugers dari Bandung. Laboratorium untuk mencuci dan mencetak film berada di Bandung dibawah pimpinan G. Krugers. Seperti gagasan de Locomotief, cerita yang diambil bersumber dari kehidupan Pribumi, yaitu dongeng Sunda *Loetoeng Kasaroeng*. Selama ini, Java Film baru mengerjakan satu film dokumenter saja, yakni *Inlanders op de Krokodillenjacht* sepanjang 400 meter.⁹ Penayangan

⁸ Misbach Yusa Biran. *Sejarah Film 1900-1950 Bikin Film di Jawa*. h. 53

⁹ Misbach Yusa Biran. *Sejarah Film 1900-1950 Bikin Film di Jawa*. h. 60

pertama film *Loetoeng Kasaroeng* diadakan pada Jum'at malam, 31 Desember 1926 di Bioskop Elita dan Oriental.¹⁰

D. Jenis-Jenis Film

Seiring perkembangannya film dibagi menjadi dua jenis. Pertama, menurut ukurannya yaitu jenis film yang berukuran 35 mm dan 16 mm menggunakan pita seluloid. Kedua, menurut jenisnya, Effendy dalam bukunya *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi* membaginya terdiri atas¹¹:

1. **Film Cerita (story film)**, yaitu jenis film yang menceritakan kepada publik sebuah cerita. Sebagai cerita harus mengandung unsur-unsur yang dapat menyentuh rasa manusia. Film yang bersifat auditif visual, yang dapat disajikan kepada public dalam bentuk gambar yang dapat dilihat dengan suara yang dapat didengar, dan yang merupakan suatu hidangan yang sudah masak untuk dinikmati, sungguh merupakan suatu medium yang bagus untuk mengolah unsur-unsur tadi.
2. **Film Berita (newsreel)**, film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada public harus mengandung nilai berita (newsvalue). Sebenarnya, kalau dibandingkan dengan media lainnya seperti surat kabar dan radio sifat “newsyfact”-nya film berita tidak ada. Sebab sesuatu berita harus actual. Ini disebabkan proses pembuatannya dan penyajiannya kepada public yang memerlukan waktu yang cukup lama. Akan tetapi dengan adanya TV yang juga sifatnya auditif visual

¹⁰ Misbach Yusa Biran. *Sejarah Film 1900-1950 Bikin Film di Jawa*. h. 68

¹¹ Onong Uchjana Effendi. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. (Bandung : PT. Citra Aditya Bakti. 1993), h. 210

seperti film, maka berita yang difilmkan dapat dihidangkan kepada public melalui TV lebih cepat daripada kalau dipertunjukkan juga di gedung-gedung bioskop mengawali film utama yang sudah tentu film cerita.

3. **Film Dokumenter (documentary film).** Istilah “documentary” mula-mula dipergunakan oleh seorang sutradara Inggris, John Grierson, untuk menggambarkan suatu jenis khusus film yang dipelopori oleh seorang Amerika bernama Robert Flaberty. Film dokumenternya itu didefinisikan oleh Gierson sebagai : “karya ciptaan mengenai kenyataan (creative treatment of actuality). Titik berat dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi. Berbeda dengan film berita yang harus dihidangkan kepada penonton secepat-cepatnya, maka film dokumenter dapat dilakukan dengan pemikiran dan perencanaan yang matang.
4. **Film Animasi,** Titik berat pembuatan film animasi adalah seni lukis. Setiap lukisan memerlukan ketelitian. Satu persatu dilukis dengan seksama untuk kemudian dipotret satu persatu pula. Apabila rangkaian lukisan yang 16 buah itu setiap detiknya diputar dalam proyektor film, maka lukisan-lukisan itu menjadi hidup. Sebuah film animasi tidaklah dilukis oleh satu orang, tetapi oleh pelukis-pelukis dalam jumlah banyak.¹²
5. **Film Pendek,** merupakan film-film yang memiliki durasi dibawah 50 menit. Meskipun banyak batasan lain yang muncul dari berbagai pihak lain di dunia, akan tetapi batasan teknis ini lebih banyak dipegang secara konvensi. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para

¹² http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pai_0700234_chapter2.1.pdf diakses pada tanggal 26 November 2012

pembuat dan pemirsanya, sehingga bentuknya menjadi sangat bervariasi. Film pendek dapat saja hanya berdurasi 60 detik, yang penting ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Yang menjadi menarik justru ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang-cara pandang baru tentang bentuk film secara umum, dan kemudian berhasil memberikan banyak sekali kontribusi bagi perkembangan sinema.¹³

Dunia film pendek tak akan sama dengan dunia film cerita komersial. Dunia film Pendek tak akan mengenal *star system*, tak mengenal peraturan produksi yang rumit, juga tak mengenal *ballyhoo* yang besar dipajang di depan gedung bioskop dan tampaknya, tak mengenal keglamouran. Film pendek masih dianggap sebagai sesuatu yang sangat eksklusif.¹⁴

E. Unsur Pembentuk Film

1. Sinematografi

Sinematografi (dari bahasa Yunani: kinema - "gerakan" dan graphein - "merekam") adalah pengaturan pencahayaan dan kamera ketika merekam gambar fotografis untuk suatu sinema. Sinematografi sangat erat hubungannya dengan seni fotografi tetap. Banyak kesulitan teknis dan kemungkinan-kemungkinan kreatif yang muncul ketika kamera dan elemen adegan sedang bergerak.¹⁵

¹³ <http://koma.or.id/artikel/pengertian-tentang-film-pendek/> diakses pada tanggal 26 November 2012

¹⁴ Gotot Prakosa. *Film Pinggiran (Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter)*. (Jakarta : Yayasan Seni Visual Indonesia. 2008), h. 3

¹⁵ <http://id.wikipedia.org/wiki/Sinematografi> diakses pada tanggal 26 November 2012

a. Angle Kamera

1) Extreem Long Shot (E L S)

Sebuah *Extreme Long Shot* menggambarkan wilayah luas dari jarak yang sangat jauh. *Shot* seperti ini dapat digunakan ketika penonton perlu dibuat terkesan pada pemandangan yang hebat dari tempat berlangsungnya peristiwa.¹⁶

2) Long Shot (L S)

Sebuah *Long Shot* menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang, dan objek-objek dalam adegan diperlihatkan semua dalam sebuah long shot untuk memperkenalkan kepada penonton penampilan semua itu secara keseluruhan.¹⁷

3) Medium Shot (M S)

Medium shot lebih baik didefinisikan sebagai *intermediate shot*, karena terletak antara *long shot* dan *close-up*. Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang. Juga sejumlah pemain bisa direkam dalam kelompok oleh medium shot, dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam dengan jelas gerak gerik dan ekspresi wajah pemain.¹⁸

4) Two- Shot

Dua pemain saling berhadapan dan berdialog. *Two shot* bisa ditata angle serta posisi pelakunya hingga memiliki kedalaman (*depth*), pemain terdekat

¹⁶ Joseph V. Mascelli. *Terj. M. Y. Biran. Angle, Kontinuiti, Editing, Close Up, Komposisi dalam Sinematografi*. (Jakarta : Yayasan Citra. 1986), h. 33

¹⁷ Joseph V. Mascelli. *Terj. M. Y. Biran. Angle, Kontinuiti, Editing, Close Up, Komposisi dalam Sinematografi*. h. 33

¹⁸ Joseph V. Mascelli. *terj. M. Y. Biran. Angle, Kontinuiti, Editing, Close Up, Komposisi dalam Sinematografi*. h. 36

agak berpaling sedikit dari kamera dan pemain yang agak menjauh ditempatkan demikian rupa hingga terambil dalam ukuran angle tiga perempat.¹⁹

5) Clouse Up (C U)

Ukuran citra dala pemahaman/mempertajam karakter dari pemain. Ukuran *close-up* yaitu disekitar dari wajah.

b. Tinggi Kamera

Tinggi Kamera sama pentingnya dengan jarak kamera dan angle dari subjek. Hal ini juga dapat menentukan hasil atau ketajaman dari pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara.

1) High Angle

High Angle merupakan segala bentuk *shot* yang dimana mata kita diarahkan kebawah untuk menangkap subjek. *High Angle* tidak harus berarti kamera diletakkan ditempat yang sangat tinggi.²⁰

2) Low Angle

Shot yang selalu mengarahkan kamera ke arah yang lebih tinggi, sehingga penonton terbawa seperti sedang melihat sesuatu yang lebih besar atau lebih tinggi. Seperti dalam *shot*, balita yang sedang duduk melihat ke arah wajah orang dewasa yang sedang berjalan di dekatnya. Sehingga mata

¹⁹ Joseph V. Mascelli. *terj. M. Y. Biran. Angle, Kontinuiti, Editing, Close Up, Komposisi dalam Sinematografi*. h. 39

²⁰ Joseph V. Mascelli. *terj. M. Y. Biran. Angle, Kontinuiti, Editing, Close Up, Komposisi dalam Sinematografi*. h. 60

balita tersebut emlihat ke arah atas atau ke arah wajah orang dewasanya tersebut.

3) Eye Level

Shot yang diarahkan sejajar dengan mata penonton, biasanya shot ini digunakan dalam adegan dialog.

4) Frog Eye

Shot ini disebut *frog eye* karena pengambilan shot ini seperti mata katak, yaitu diambil dari sudut yang sangat rendah. Biasanya shoot ini digunakan dalam adegan action, seperti adegan seorang tentara yang sedang berjalan tiarap di tanah, sehingga pandangannya mendekati tempat terendah, yaitu tanah.

2. Editing

Proses penggabungan gambar, *video*, *audio*, *teks*, ataupun lainnya ke dalam suatu media (*software*²¹ editing), melalui proses seleksi, koreksi, dan juga modifikasi sehingga terbentuk suatu audiovisual yang koheren dan memiliki makna. *Editing* film bisa diperbandingkan dengan memotong, mengasah, atau menyunting berlian. Berlian yang masih dalm bentuk bongkahan tidak bisa dikenali. Bongkah itu harus dipotong dulu, diasah dan disunting dengan ikatan agar keindahan yang dimilikinya dapat dihargai sepenuhnya.²²

²¹ Software atau Perangkat lunak adalah istilah umum untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Istilah ini menonjolkan perbedaan dengan perangkat keras komputer

²² Joseph V. Mascelli : Penerjemah, M. Y. Biran. *Angle, Kontinuiti, Editing, Close Up, Komposisi dalam Sinematografi*. h. 298

3. Suara

Segala sesuatu yang terdapat dalam film yang mampu tertangkap oleh pendengaran manusia. Dalam perkembangannya, efek suara memiliki peran penting dalam mengarahkan emosi penonton sehingga terbawa dalam film yang sedang ditontonnya

F. Konsep Umum Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda (*sign*), berfungsinya tanda, dan produksi makna. Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Dalam pandangan Zoest, segala sesuatu yang bagi sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Karena itu, tanda-tanda tidaklah terbatas pada benda. Adanya peristiwa, tidak adanya peristiwa, tidak adanya peristiwa, struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan, semua itu dapat disebut tanda.²³ Menurut Preminger, ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial atau masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda.²⁴

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 manusia. Para strukturalis, merujuk pada Ferdinand de Saussure, melihat tanda sebagai pertemuan antara bentuk (yang terdapat dalam kognisi seseorang) dan makna (atau isi, yakni yang dipahami oleh manusia pemakai tanda). De Saussure menggunakan istilah signifiant (*signifier* = petanda) untuk segi bentuk suatu

²³ Sumbo Tinarbuko. *Semiotika Komunikasi Visual*. (Yogyakarta : Jalasutra, 2009), h. 12

²⁴ Rachmat Kriyanto. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. (Jakarta : Kencana, 2008), h. 263

tanda, dan signifie (*signified* = petanda) untuk segi maknanya. Dengan demikian, de Saussure dan para pengikutnya (antara lain Roland Barthes) melihat tanda sebagai sesuatu yang menstruktur (proses pemaknaan berupa kaitan antara penanda dan petanda) dan terstruktur (hasil proses tersebut) di dalam kognisi manusia.²⁵

Semiotika secara etimologis berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti tanda. Dalam hal ini tanda memiliki definisi sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dianggap mampu mewakili sesuatu yang lain. Sedangkan secara terminologis, semiotika memiliki definisi sebagai ilmu yang di dalamnya mempelajari sederatan luas onjek-objek, peristiwa-peristiwa dan seluruh kebudayaan sebagai tanda. Sedangkan Van Zoest mendefinisikan semiotika sebagai “ilmu yang mempelajari tanda (*sign*) dan juga segala sesuatu yang berhubungan dengannya. Seperti cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya.”

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda situasinya. Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan

²⁵ Benny H. Hoed. *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. (Depok : Komunitas Bambu, 2011), h. 3

konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “order of significations”.²⁶

Sampai saat ini sekurangnya terdapat sembilan macam jenis semiotik yang mendapatkan perhatian luas dan banyak dikembangkan oleh banyak praktisi dan juga ahli komunikasi. Beberapa jenis Analisis semiotika, yaitu Semiotika Analitik, Semiotika Deskriptif, Semiotika Faunal (zoosemiotic), Semiotika Kultural, Semiotika Naratif, Semiotika Natural, Semiotika Normatif, Semiotika Sosial, dan Semiotika Struktural. Dari kesembilan jenis semiotika di atas, maka yang dapat digunakan dalam penelitian ini hanya :

1. ***Semiotika Deskriptif***, yakni semiotika yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang dihasilkan sekarang. Misalnya langit yang mendung menandakan hujan tidak lama lagi akan segera turun, dari dahulu hingga sekarang tetap saja seperti itu. Demikian juga jika ombak memutih ditengah laut, itu menandakan bahwa laut berombak besar. Namun dengan majunya ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, telah banyak tanda yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya.
2. ***Semiotika Kultural***, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Telah diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang telah turun-menurun di pertahankan dan dihormati. Budaya yang terdapat

²⁶ Rachmat Kriyanto, S. Sos., M. Si. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. h. 270

dalam masyarakat yang juga merupakan sistem itu, menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat lain.

3. *Semiotika Naratif*, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklore). Telah diketahui bahwa mitos dan cerita lisan, ada diantaranya memiliki nilai kultural tinggi.
4. *Semiotika Sosial*, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik kata yang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat.

G. Konsep Semiotika Model Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussuren. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama. Barthes lahir tahun 1915 dari keluarga kelas menengah Protestan di Cherbourg dan dibesarkan di Bayonne, kota kecil dekat pantai Atlantik di sebelah barat daya Prancis.

Dalam setiap esainya, Barthes membahas fenomena keseharian yang luput dari perhatian. Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (The Reader). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pamaknaan tataran kedua.²⁷

²⁷ Alex Sobur. *Semiotika Komunikasi*. (Bandung : Remaja Rosdakarya.2009), h. 68

1. Signifer (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Connotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Connotative Sign (Tanda Konotatif)	

Gambar. 2. 1

Peta Tanda Roland Barthes²⁸

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material : hanya jika Anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin.

Penelitian ini menggunakan metode analisis dari Roland Barthes. Semiologi Roland Barthes mengacu pada aliran Ferdinand De Saussure dengan menggambar perbedaan penandaan dan petanda ke arah yang lebih dinamis. Barthes dianggap memberikan sumbangan yang menyempurnakan semiologi Saussure, karena Barthes menganggap bahwa tanda denotatif yang terdiri atas penanda dan petanda pada saat yang bersamaan merupakan juga penanda konotatif. Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material. Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya.²⁹

Roland Barthes melihat signifikasi sebagai sebuah proses total dengan susunan yang sudah terstruktur. Barthes menganggap kehidupan sosial sendiri

²⁸ Alex Sobur. *Semiotika Komunikasi*. h. 69

²⁹ Alex Sobur. *Semiotika Komunikasi*. h. 69

merupakan suatu bentuk signifikasi. Dengan kata lain, kehidupan sosial apapun bentuknya, merupakan suatu sistem tanda tersendiri pula.³⁰

Tatanan Pertandaan (*Order of Signification*) terdiri dari³¹ :

Denotasi	Makna kamus dari sebuah kata atau terminologi atau objek. Ini adalah deskripsi dasar. Makna denotatif dari “Big Mac” adalah sandwich yang dibuat oleh Mcdonalds yang dimakan dengan saus.
Konotasi	Makna-makna kultural yang melekat pada sebuah terminologi (the cultural meanings that become attached to a term). “Big Mag” dari Mcdonalds di atas dapat mengandung makna konotatif bahwa orang Amerika itu identik dengan makanan cepat saji, keseragaman, mekanisasi makanan, kekurangan waktu, tidak tertarik memasak.
Metafora	Mengomunikasikan dengan analogi. Contoh metafora yang didasarkan pada identitas : “cintaku adalah mawar merah”, Artinya mawar merah digunakan untuk menganalogikan cinta.

³⁰ Kurniawan. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang : Yayasan Indonesiatara. 2001. Hal. 53

³¹ Rachmat Kriyanto, S. Sos., M. Si. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Hal. 270-271

Smile	Subkategori metafor dengan menggunakan kata-kata “seperti”. Metafora berdasarkan identitas (cintaku=mawar merah), sedangkan simile berdasarkan kesamaan (cintaku seperti mawar merah).
Metonimi	Mengomunikasikan dengan asosiasi. Asosiasi dibuat dengan cara menghubungkan sesuatu yang kita ketahui dengan sesuatu yang lain. Contoh : Mobil Roll-Royce diasosiasikan dengan “kekayaan”, karena kita tahu bahwa harga mobil tersebut sangat mahal.
Synecdoche	Subkategori metonimi yang memberikan makna “keseluruhan” atau “sebaliknya”. Artinya, sebuah bagian digunakan untuk mengasosiasikan keseluruhan bagian tersebut. Contoh: Gedung Putih identik dengan “kepresidenan Amerika”, Pentagon identik dengan “Kemiliteran Amerika”. Kita tahu bahwa Gedung Putih adalah nama kantor dan kediaman resmi Presiden Amerika, sedangkan Pentagon adalah nama kantor departemen pertahanan Amerika.
Intertextual	Hubungan antarteks (tanda) dan dipakai untuk memperlihatkan bagaimana teks saling bertukar satu

	<p>dengan yang lain, sadar ataupun tidak sadar. Parodi merupakan contoh intertextual di mana sebuah teks (perilaku seseorang misalnya) meniru perilaku orang lain dengan maksud humor.</p>
--	--

Tabel. 2. 1

H. Konsep Mitos dalam Analisis Semiotika

Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas gejala alam, mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai satu dominasi. Mitos primitif, misalnya mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa, dan sebagainya. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan dan kesuksesan.

Mitos (bahasa Yunani: *μῦθος*– *mythos*) adalah cerita prosa rakyat yang menceritakan kisah berlatar masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk di dalamnya, serta dianggap benar-benar terjadi oleh yang memiliki cerita atau penganutnya. Dalam pengertian yang lebih luas, mitos dapat mengacu kepada cerita tradisional. Pada umumnya mitos menceritakan terjadinya alam semesta, dunia dan para makhluk penghuninya, bentuk topografi, kisah para makhluk supranatural, dan sebagainya. Mitos dapat timbul sebagai catatan peristiwa sejarah yang terlalu dlebih-lebihkan, sebagai alegori atau personifikasi bagi fenomena alam, atau sebagai suatu penjelasan tentang ritual. Mereka disebarkan untuk menyampaikan pengalaman religius atau

ideal, untuk membentuk model sifat-sifat tertentu, dan sebagai bahan ajaran dalam suatu komunitas.

Pada umumnya mitos adalah suatu *sikap lari dari kenyataan* dan mencari “perlindungan dalam dunia khayal.” Sebaliknya dalam dunia politik, mitos kerap dijadikan alat untuk menyembunyikan maksud-maksud yang sebenarnya, yaitu membuka jalan, mengadakan taktik untuk mendapat kekuasaan dalam masyarakat yang bersangkutan dengan “melegalisasikan” sikap dan jalanabti sosialnya.

Mitos kerap dianggap sebagai cerita yang “aneh”, yang sulit kita pahami maknanya atau terima kebenarannya karena kisah di dalamnya irasional, “tidak masuk akal”, atau tidak sesuai dengan apa yang kita temui sehari-hari. Tetapi atas dasar itu pula, mitos yang kerap kali juga dipakai sebagai nara sumber kebenaran dan menjadi alat pembenran ini, telah lama menarik perhatian para ahli. Kajian mitos atau mitologi ini sekarang begitu banyak menghasilkan barbagai macam teori.³²

Menurut Urban, mitos adalah “cara utama yang unik untuk memahami realitas.” Atau, seperti kata Molinoowski, mitos adalah “suatu pernyataan purba tentang realitas yang lebih relevan.” Dalam nada yang sama, Langer menilai mitos sebagai “pandangan yang serius jauh ke muka tentang kebenaran yang paling mendasar.”³³

Klasifikasi mitos Yunani terawal oleh Euhemerus, Plato (Phaedrus), dan Sallustius dikembangkan oleh para neoplatonis dan dikaji kembali oleh para mitografer zaman Renaisans seperti dalam *Theologia mythologica* (1532).

³² Alex sobur. *Semiotika Komunikasi*. h. 222

³³ Alex sobur. *Semiotika Komunikasi*. h. 222

Mitologi perbandingan abad ke-19 menafsirkan kembali mitos sebagai evolusi menuju ilmu (E. B. Tylor), "penyakit bahasa" (Max Müller), atau penafsiran ritual magis yang keliru (James Frazer). Penafsiran selanjutnya menolak pertentangan antara mitos dan sains. Lebih lanjut lagi, *mitopeia* seperti novel fantasi, manga, dan legenda urban, dengan berbagai mitos buatan yang dikenal sebagai fiksi, mendukung gagasan mitos sebagai praktik sosial yang terus terjadi.³⁴

Pada dunia semiotika juga sangat dikenal istilah mitos, khususnya teori semiotika yang dikenalkan oleh Roland Barthes dengan teori analisis denotasi konotasi. Barthes mengartikan mitos sebagai “cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah *cramengkonseptualisasikan* atau memahami sesuatu hal. Ia juga mengatakan bahwa mitos sebagai rangkaian konsep yang saling berkaitan.”³⁵ Kata mitos mengingatkan pada buku Roland Barthes yang berjudul *Mythologies*. Dalam pengantarnya, Barthes mengemukakan bahwa tujuan buku yang ditulisnya itu adalah untuk : *pertama*, melakukan kritik ideologi atas bahasa budaya massa (*critique ideologique portant sur le langage de la culture dite de masse*) dan *kedua*, melakukan pembongkaran semiologis atas bahasa tersebut (*démontage semiologique de ce langage*) untuk memahami dasar pemaknaan yang sudah mengakar atas fenomena budaya di masyarakat Prancis. Teorinya tentang mitos kemudian diterangkannya dengan mengetengahkan konsep konotasi, yakni pengembangan segi *signifie* (Petanda, “makna”) oleh pemakai bahasa.³⁶

³⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/Mitos> diakses pada hari Jum’at, 15 Maret 2013 pada pukul 10.40 wib

³⁵ Alex Sobur. *Semiotika Komunikasi*. h. 224

³⁶ Benny H. Hoed. *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. h. 119

I. Perspektif Islam Tentang Kehidupan Alam Kubur

Alam kubur biasa juga disebut dengan alam Barzah, yaitu masa sejak roh itu berpisah dari tubuh sampai hari berbangkit. Kubur itu adalah pinti gerbang akhirat, pinto masuk untuk menemui Allah, untuk mempertanggung jawabkan amal perbuatan selama hidup dan disana Allah akan menunjukkan akan keadilannya.

Prof. Hamka menulis dalam bukunya, tasawuf modern, sebagai berikut : adapun manusia hidup di dunia ini adalah ibarat orang yang belayar di lautan luas. Mereka menumpang sebuah kapal menuju daratan yang jauh disana. Setelah berhari-hari di laut, sedangkan daratan yang dituju itu belum juga tampak, maka suatu hari kapal itu singgah pada suatu pulau. Adapun orang yang turun ini terbagi menjadi tiga golongan.

Golongan yang pertama ingat bahwa mereka dalam perjalanan, setelah mereka melihat-lihat keindahan pulau tersebut lantas mereka kembali lagi ke kapal untuk melanjutkan perjalanan. Golongan yang kedua, mereka terpengaruh oleh keindahan pulau. Pohon kelapa yang hijau melambai-lambai ditiup angin, airnya jernih, ikannya jinak. Mereka tertegun dan terlena, tetapi kemudian mereka ingat bahwa mereka dalam perjalanan. Ketika mereka kembali ke kapal ternyata tempat duduknya sudah penuh ditempati oleh orang lain. Dan golongan yang ketiga adalah golongan yang malang. Setelah dibunyikan *sirene* kapal yang pertama mereka tidak memperdulikan, bunyi yang kedua mereka tidak memperdulikan, hingga bunyi yang ketiga kalinya mereka tetap tidak

memperdulikan, sehingga kapal pun berangkat. Ketika mereka ingat dan ingin kembali ke kapal, ternyata kapalnya sudah berangkat.

Kebanyakan manusia lupa akan tujuan hidup mereka di dunia tidak akan lama, bahwa ujung hidup ini adalah kematian. Adapun sebabnya mereka tidak ingat akan mati adalah *pertama* Ingin hidup terus, *kedua* Ingin senang, dan *ketiga* Takut mati.³⁷

Siksa kubur di dalam ajaran Islam di kenal juga dengan kata ‘adab kubur. Megenai adanya siksa kubur itu adalah hak dan tidak dapat diragukan lagi, karena adanya hadits yang mengemukakan. Adapun manusia yang akan mendapat siksa kubur itu, sudah barang tentu adalah orang-orang kafir dan orang-orang yang durhaka kepada Allah serta jelek segala amal perbuatannya. Bahwa siksa kubur itu hak bagi orang kafir, munafik, dan termasuk bagi orang mu’min yang ahli maksiat.³⁸

³⁷ Halimuddin. *Kehidupan Insan di Alam Baga*. (Bandung : CV. Rosda. 1987). h. 13-14

³⁸ Zainal Abidin. *Alam Kubur dan Seluk Beluknya*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta. 1993). h.