BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Dalam tinjauan penelitian terdahulu, peneliti sebelumnya mengkaji penelitian yang memiliki dasar serupa mengenai penelitian semiotika film untuk menjadi rujukan pendukung dan sebagai pembanding agar dapat membuat skripsi ini menjadi lebih memadai.

Kajian yang diperbandingkan umumnya berasal dari peneliti-peneliti dari kalangan akademis berupa hasil karya ilmiah. Setelah peneliti melakukan berbagai tinjauan pustaka dalam penelitian sebelumnya, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang sejenis terkait konteks semiotika film.

Hal ini dimaksudkan guna memperkuat kajian peneliti dengan penelitian terdahulu yang ada. Lain daripada itu, karena pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menghargai berbagai perbedaan yang ada serta cara pandang mengenai objek-objek tertentu, sehingga meskipun terdapat kesamaan maupun perbedaan adalah suatu hal yang wajar dan dapat mengambil contoh karya ilmiah lainnya, yakni diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2. 1

Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti / Tahun	Judul Penelitian	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Whindy Aulia Giani / 2023 (Skripsi UNIKOM)	Mitos Perempuan dalam Film Nasional (Studi Semiotika Roland Barthes pada Film *Yuni* Karya Kamila Andini)	Peneliti terdahulu meneliti tentang mitos perempuan dalam film *Yuni* karya Kamila Andini sebagai objek penelitiannya. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang makna makhluk supernatural *yokai* dalam serial animasi *Jujutsu Kaisen Season 2*. Selain itu, peneliti terdahulu meneliti tentang keberadaan mitos berdasarkan kultural Indonesia, sedangkan penelitian ini meneliti tentang keberadaan mitos dalam kultural Jepang dengan objek makhluk supernatural *yokai*.	Hasil pada penelitian ini menunjukkan mitos mengenai perempuan tersampaikan melalui sembilan scene yang terdapat dalam film. Menunjukan makna denotasi, kontasi, dan mitos. Makna denotasi ditunjukan melalui penggambaran adegan dan dialog yang diucapkan oleh para tokohnya. Makna konotasi ditunjukan melalui makna yang terkandung dari penggambaran dan dialog-dialog tersebut. Mitos ditunjukan melalui bagaimana adegan menggambarkan stereotip dan nilai-nilai tertentu yang ditetapkan oleh masyarakat terhadap perempuan.
2	(Firanti Laras Vinggi / 2023 (Skripsi UNIKOM))	Representasi Perjuangan Ayah dalam *Film Hari yang Dijanjikan* Karya Fajar Bustomi (Analisis Semiotika Roland Barthes mengenai	Peneliti terdahulu meneliti tentang representasi perjuangan ayah dalam film *Hari yang Dijanjikan* sebagai objek penelitiannya. Sedangkan penelitian ini	Hasil pada penelitian ini menunjukkan ada berbagai bagian dalam film yang menggambarkan kesulitan untuk melihat perjuangan seorang ayah yang mempertaruhkan nyawanya selama

No	Peneliti / Tahun	Judul Penelitian	Perbedaan	Hasil Penelitian
		Representasi Perjuangan Ayah dalam *Film Hari yang Dijanjikan* Karya Fajar Bustomi)	meneliti tentang makna makhluk supernatural *yokai* dalam serial animasi *Jujutsu Kaisen Season 2.* Selain itu, penelitian terdahulu ditujukan untuk mempelajari ekspresi wajah, gerak tubuh, dan dialog dalam film, sedangkan penelitian ini ditujukan untuk mengamati makna denotasi, konotasi, dan mitos tentang makhluk supernatural *yokai*.	wabah. Dalam *film Hari yang Dijanjikan*, perjuangan orang tua tidak hanya ditunjukkan dari peran seorang ayah yang banyak berusaha, bekerja keras, dan pantang menyerah. Namun juga digambarkan melalui persona seorang ayah yang menyayangi putri kecilnya dan memiliki sisi lembut.
3	(Muhammad Refangga / 2020 (Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin, 3 (2))	Representasi Unsur Religi dan Mitos Tiongkok dalam Film *Shang Chi And The Legend Of Ten Rings* (Analisis Semiotik Kultural Roland Barthes)	Peneliti terdahulu meneliti tentang unsur religi dan mitos Tiongkok dalam film *Shang Chi and The Legend of Ten Rings* sebagai objek penelitiannya. Sedangkan penelitian ini meneliti tentang makna makhluk supernatural *yokai* dalam serial animasi Jujutsu Kaisen Season 2.	Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film *Shang Chi and The Legend of Ten Rings* ditemukannya representasi budaya dari unsur religi dan mitos etnis Tiongkok, seperti: *Festival Cheng Beng*, hari kematian, dan hewan mitologi legenda etnis Tiongkok.

(Sumber: Peneliti, 2024)

1. Mitos Perempuan dalam Film Nasional (Studi Semiotika Roland Barthes pada Film *Yuni* Karya Kamila Andini)

   Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif, serta menggunakan tahapan analisa desain penelitian semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes dan dipadukan dengan paradigma konstruktivisme. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka, studi teks, *internet searching*, dan dokumentasi.

2. Representasi Perjuangan Ayah dalam Film *Hari yang Dijanjikan* Karya Fajar Bustomi (Analisis Semiotika Roland Barthes mengenai Representasi Perjuangan Ayah dalam Film *Hari yang Dijanjikan* Karya Fajar Bustomi)

   Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang kemudian dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes. Hal ini ditujukan agar peneliti dapat mempelajari ekspresi wajah, gerak tubuh, dan dialog dalam film. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi kepustakaan dan juga studi dokumentasi.

3. Representasi Unsur Religi dan Mitos Tiongkok dalam Film *Shang Chi and The Legend of Ten Rings* (Analisis Semiotik Kultural Roland Barthes)

   Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang kemudian dianalisis menggunakan teori analisis semiotika kultural dari Roland Barthes. Hal ini digunakan oleh peneliti untuk mendeskripsikan makna pesan semiotika kultural yang terdapat dalam film *Shang-Chi Shang-Chi and The Legend of Ten Ring*. Peneliti menggunakan

teknik pengumpulan data dengan cara metode simak dan catat yang dilakukan untuk pengamatan langsung terhadap objek penelitian, dengan cara menonton berulang-ulang dan mengamati dengan teliti dialog-dialog serta adegan-adegan film.

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Film sebagai Bentuk Komunikasi Massa

2.2.1.1 Keterkaitan Komunikasi dengan Komunikasi Massa

Kata "komunikasi" berasal dari kata latin "*communic*" yang artinya menciptakan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar katanya *communis* adalah *communico* yang mengartikan sebagai "berbagi" (Stuart, 1983 dalam Rismawaty., et al., 2014: 65).

Sebagaimana menurut Rogers dalam Mulyana (2015:69), komunikasi didefinisikan sebagai berikut:

> "Komunikasi adalah proses di mana suatu ide di alihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka" (Rogers, dalam Mulyana, 2015:69).

Oleh karenanya, komunikasi berasal dari bahasa latin yang berarti membangun kebersamaan atau berbagi antara individu. Seperti dikatakan Rogers, komunikasi adalah proses penyampaian ide dari satu pihak ke pihak lain untuk mempengaruhi perilaku. Jadi, komunikasi esensial dalam

menciptakan pemahaman dan mempengaruhi tindakan melalui pertukaran ide.

Sementara itu, konsep komunikasi massa mengandung definisi sebagai suatu proses di mana organisasi media memproduksi dan mempublikasi pesan kepada khalayak dengang jangkauan luas, serta juga merupakan bagian dari proses di mana pesan tersebut dicari, digunakan, dan dikonsumsi oleh khalayak (Sendjaya, 2002:21 dalam Haryati, 2021: 9).

Sebagaimana yang dikatakan Dominick dalam Wahyuni (2014:2), bahwa komunikasi massa merupakan suatu proses di mana suatu organisasi atau kelompok yang kompleks dengan didukung oleh mesin memproduksi dan mengirimkan pesan kepada khalayak dengan jumlah besar, heterogen dan tersebar.

Dengan demikian, komunikasi dan komunikasi massa saling terkait dalam konteks penyampaian dan penerimaan pesan. Komunikasi sebagai proses berbagi ide antarindividu membangun dasar bagi komunikasi massa yang mengedepankan produksi, distribusi, dan konsumsi pesan dalam skala luas. Hal ini menunjukkan bahwa keduanya memainkan peran penting dalam membentuk persepsi, mempengaruhi perilaku, dan menciptakan pemahaman sosial di masyarakat.

Sementara Baran dalam Panuju (2021:35), berpendapat bahwa media massa pada saat sebelum abad ke-21 merupakan eksistensi saluran yang memegang kendali atas khalayak yang diasumsikan pasif, namun kinilah

khalayak yang menentukan; memilih media mana, informasi apa, dan hendak kapan mengonsumsinya.

Dalam hal yang sama, keberadaan komunikasi massa mengalami disrupsi seiring berkembangnya zaman, apabila dahulu komunikasi massa sebagai representasi media massa dianggap sebagai entitas tunggal dengan khalayak yang dianggap pasif, tetapi sekarang ini merupakan keberadaan khalayak yang bebas memilih dan menuntukan untuk menonton sebuah konten.

Dengan demikian, komunikasi massa telah mengalami pergeseran signifikan dari era media yang terkontrol menuju era partisipasi khalayak. Apabila dahulu dipandang sebagai proses satu arah dari organisasi media pada khalayak yang pasif, kini menjadi interaksi dinamis antara media dan audiens yang memiliki kebebasan dalam memilih dan mengonsumsi konten. Perubahan ini juga mencerminkan evolusi komunikasi massa dari rerpresentasi media tunggang menjadi ekosistem yang melibatkan interaksi antara produsen dan konsumen informasi.

Komunikasi secara umum bertujuan untuk menciptakan kesepahaman antara pengirim pesan (komunikator) dengan penerima pesan (komunikan). Adapun tujuan dari komunikasi yang dikemukakan oleh Onong Uchjana Effendi dalam Solihat, et al. (2015:10) adalah sebagai berikut:

1. *Social Change/Social Participation* (Perubahan Sosial/Partisipasi Sosial)

Dalam memberikan informasi kepada masyarakat, tujuan akhirnya adalah supaya masyarakat mau mendukung dan berpartisipasi dalam tujuan informasi yang disampaikan. Misalnya agar masyarakat berpartisipasi dalam pilihan suara pada pemilu atau berpartisipasi dalam berperilaku sehat dan lain-lain.

2. *Attitude Change* (Perubahan Sikap)

   Kegiatan memberikan berbagai informasi pada masyarakat bertujuan agar masyarakat merubah sikapnya. Misalnya tujuan pemberian informasi perihal pola hidup sehat adalah agar masyarakat mengikuti pola hidup sehat dan sikap masyarakat akan positif mengenai pola hidup sehat.

3. *Opinion Change* (Perubahan Pendapat)

   Memberikan informasi kepada masyarakat bertujuan agar masyarakat mengubah opini dan persepsinya. Misalkan dalam informasi terkait pemilu. Khususnya informasi mengenai kebijakan pemerinatah yang biasanya selalu menjadi tantangan di masyarakat, maka harus disertai dengan penyampaian informasi yang lengkap agar opini masyarakat bisa terbentuk untuk mendukung kebijakan tersebut.

4. *Behaviour Change* (Perubahan Perilaku)

   Kegiatan memberikan informasi kepada masyarakat yang bertujuan agar masyarakat mengubah perilakunya. Misalnya kegiatan pemberian informasi terkait hidup sehat tujuannya adalah agar masyarakat mengikuti pola hidup sehat dan perilaku masyarakat akan positif

terhadap pola hidup sehat atau bahkan mengikuti perilaku hidup sehat. (Effendi, O.U., dalam Solihat, et al. 2015:10).

Tujuan komunikasi dalam pandangan Onong Uchjana Effendi lebih merujuk pada konteks perubahan, yakni komunikasi dan informasi memiliki peran yang sangat penting sebagai bagian integral untuk merubah sikap, pendapat, dan perilaku yang tertuju pada perubahan sosial masyarakat.

Komunikasi massa secara *universal* memiliki fungsi, diantara beberapanya adalah: menginformasikan; mendidik; menghibur; mempengaruhi. Karenanya komunikasi massa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia sebagai tatanan sosial.

DeVito dalam Wahyuni (2014:5) mengungkapkan fungsi penting dari komunikasi massa, yakni sebagai berikut:

- Menghibur.
- Meyakinkan.
- Menggerakkan pemirsa untuk berbuat sesuatu.
- Menginformasikan.
- Menganugerahkan status.
- Membius.
- Menciptakan kebersamaan.

Dengan demikian, komunikasi massa memiliki peran yang krusial dalam kehidupan sosial yang berfungsi sebagai sarana menginformasikan, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi. Sementara pendapat DeVito menekankan pada aspek yang lebih khusus dengan menyoroti fungsi komunikasi massa dalam meyakinkan, menggerakkan pemirsa, memberikan status, memius, dan menciptakan kebersamaan dalam

masyarakat. Karenanya komunikasi massa tidak hanya memenuhi kebutuhan informasi, tetapi juga secaa aktif membentuk dan mempengaruhi dinamika sosial.

2.2.1.2 Media Massa sebagai Sarana Komunikasi Massa

Dalam konteks komunikasi massa, media massa secara umum didefinisikan sebagai suatu alat atau sarana yang dipakai untuk memberikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam hal lain, berikut klasifikasi terkait karakteristik media massa menurut Hafied Cangara (Haryati 2021:10-11), antara lain sebagai berikut:

1. Bersifat melembaga, dalam artian bahwa perantara media terdiri dari berbagai orang yang mempunyai tugas seperti mengumpulkan, mengelola, sampai pada menyajikan informasi.
2. Bersifat satu arah, bahwasannya komunikasi yang terjadi kurang memungkinkan untuk dialog antara komunikator dan komunikan. Semisal terjadi pun reaksi umpan balik biasanya bersifat tertunda dan menghitung waktu tertentu.
3. Meluas dan serempak, artinya tidak terbatas jarak dan waktu karena media massa memiliki kecepatan. Berkumandang menyebar dengan luas dan simultan sehingga informasi yang diberikan dapat diterima oleh khalayak pada waktu yang bersamaan.
4. Menggunakan peralatan teknis seperti radio, televisi, surat kabar dan lain sebagainya.

5. Bersifat terbuka, artinya, siapa pun, di mana pun, dapat menerima pesan tanpa memandang klasifikasi usia, jenis kelamin, atau kebangsaan.

Dapat disimpulkan bahwa, klasifikasi karakteristik media massa dalam pandangan Hafied Cangara menyoroti media massa sebagai alat yang melembaga dengan ciri komunikasi satu arah, meluas secara serempak, menggunakan peralatan teknis, dan bersifat terbuka. Hal ini merujuk pada media massa dengan karakteristiknya menghadirkan informasi secara efisien kepada khalayak tanpa adanya pembatas geografis atau demografis.

Media massa dibagi menjadi dua, yaitu media cetak dan elektronik. Media cetak seperti surat kabar dan majalah, sedangkan media elektronik seperti televisi, radio, internet, dan film. Media massa tertua adalah surat kabar jika dibandingkan dengan media massa lainnya sebelum ditemukannya film, radio, dan televisi. Namun surat kabar mempunyai batasan, yakni hanya dapat dibaca oleh orang yang melek huruf dan lebih disenangi oleh orang tua dibanding kalangan remaja. Akan tetapi kelebihan surat kabar mampu menyampaikan informasi secara lengkap dan mampu di bawa kemana saja (Haryati, 2021:11),.

Dalam hal yang sama, radio merupakan medium komunikasi massa yang mampu menyampaikan gagasan dan informasi dalam bentuk suara. Sedangkan televisi sebagai media komunikasi massa audio visual memiliki sejumlah kelebihan, terutama kemampuannya dalam

memberikan fungsi audito visual dengan permainan warnanya. Selain itu, televisi juga mengontrol jarak dan waktu sehingga pemirsa yang tinggal di mana saja dapat menikmati siaran televisi. Disisi lain, film sebagai medium komunikasi massa berupa bentuk penyajian gambar lewat layar lebar sebagai representasi kehidupan yang realitas.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam pandangan Haryati, media massa dibagi menjadi cetak dan elektronik. Media massa seperti surat kabar, radio, televisi, dan film memiliki keunggulan dan batasannya masing-masing. Seperti halnya surat kabar sebagai media cetak yang memiliki kelebihan portabilitas dan kelengkapan informasi, namun juga media elektronik seperti televisi memiliki kelebihan dengan menawarkan unsur audio visual yang lebih menarik dengan kemudahan aksesnya.

2.2.1.3 Film dan Gejala Komunikasi Massa

Dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman pada Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa "film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinemografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan."

Menurut Panuju (2021:2), film merupakan gejala komunikasi massa yang hingga kini terus berlangsung dan digunakan orang untuk menyampaikan pesan serta mempengaruhi khalayak dengan tujuan yang spesifik. Sementara menurut Ardiyanto (2007:43) dalam Prasetya (2019:27), film adalah gambar bergerak yang dihasilkan dari kecanggihan

kamera berupa *output* video. Gambar bergerak (film) merupakan bentuk dominan dari komunikasi massa visual yakni berupa entitas media massa.

McQuail (1994:3) dalam Prasetya (2019:27) berpendapat bahwa film berperan sebagai saluran baru yang digunakan untuk memberikan hiburan berdasarkan tradisi terdahulu yang sudah ada, serta menyajikan cerita, peristiwa, drama, komedi, dan tayangan lainnya kepada khalayak.

Dalam hal yang sama, film sebagai cerminan budaya dalam berbagai aspek realitas bisa berupa dalam kata-kata, tulisan bahkan berupa gambar. Film juga dapat menjadi agen sosial dalam cerminan masyarakat seperti keluarga, sekolah, atau ajaran agama. Bagaimanapun bentuk respon dari *audiens* terhadap pesan yang terkandung dalam film ini akan tergantung dari latar *audiens*nya, baik latar sosial maupun budaya. Film sebagai hasil dari seni dan budaya dalam hasilnya mampu merubah pandangan masyarakat. Karenanya bahwa film memiliki kekuatan dalam memberikan efek dan dampak kepada masyarakat tidak terlepas dari kemampuan para pencipta film dalam merancang skenario yang menarik dan unik.

Oleh karenanya, film sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Bab 1 Pasal 1 merupakan bentuk karya seni budaya yang menjadi bagian media komunikasi massa dengan tujuan spesifik. Sementara film sebagai fenomena komunikasi massa yang terus berlangsung memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan dan mempengaruhi khalayak. Sebagai gambaran budaya, film mencerminkan realitas dalam berbagai aspek dan dapat menjadi agen sosial yang

mempengaruhi opini masyarakat. Dengan begitu, film memiliki peran yang tak tergantikan dalam membentuk opini dan persepsi masyarakat.

2.2.1.4 Ragam Jenis Film

Keberagaman jenis film membuat khalayak dapat memilih yang hendak ditontonnya. Sebuah film dapat dikategorikan bagus dan tidaknya adalah tergantung dari perspektif latar penontonnya, namun biasanya penonton mengganggap film bagus berdasarkan dari alur ceritanya, pemainnya, adegan-adegannya, karakter dari tokoh filmnya, dan lain sebagainya.

Sementara menurut Elvinaro dalam Prasetya, 2019:31) membagi film menjadi empat jenis, diantaranya:

1. Film Cerita

   Jenis film yang mana sarat dengan cerita fiktif yang biasanya dipertunjukkan melalui bioskop.

2. Film Berita

   Film yang menyajikan tayangan terkait fakta dan suatu peristiwa yang benar-benar terjadi.

3. Film Dokumenter

   Jenis film berupa hasil penafsiran pribadi dari penciptanya mengenai kenyataan kehidupan.

4. Film Kartun

   Merupakan film yang dibuat untuk ditonton oleh anak-anak, yakni perpaduan antara gambar kartun yang digerakkan oleh teknologi komputer (Elvinaro dalam Prasetya, 2019:31).

Berdasarkan ragam klasifikasi film yang dikemukakan Elvinaro, film dibagi menjadi empat jenis yang berbeda: film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun. Setiap jenis memiliki karakteristik dan tujuan yang unik, mulai dari cerita fiktif hingga penyajian fakta atau interpretasi personal tentang kehidupan. Dengan demikian, pengklasifikasiannya memberikan pandangan yang komprehensif tentang ragam film yanga da, memperkaya pengalaman penonton dengan berbagai sudut pandang dan konten yang berbeda.

Sementara *genre* dalam film secara umum terdapat 8 tipe klasifikasi, diantaranya adalah:

1. Film Drama;
2. Film Laga;
3. Film Komedi;
4. Film Horor;
5. Film Animasi;
6. Film *Science Fiction*;
7. Film Kartun;
8. Film Musikal.

Topik tentang sinema adalah salah satu topik sentral dalam semiotika karena genre-genre dalam film merupakan sistem signifikasi yang mendapat respons sebagai besar orang saat ini dan yang dituju orang untuk memperoleh hiburan, ilham, dan wawasan pada level interpretan (Danesi, 2011:100).

Oleh karenanya, genre-genre film secara umum memiliki peran penting dalam memenuhi beragam selera penonton. Mulai dari drama yang memilukan hingga petualang yang mendebarkan, artinya bahwa setiap genre menawarkan pengalaman uniknya masing-masing. Kehadiran genre ini memberikan warna yang kaya dalam industri film dan memperkaya budaya visual dan naratifnya. Dengan berbagai pilihan genre ini, film menunjukkan keberadaannya tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga menjadi cerminan dari beragam aspek kehidupan manusia yang dapat menginspirasi.

2.2.1.5 Unsur Naratif dan Sinematik dalam Film

Unsur film berhubungan erat dengan *audio visual*. Menurut Vera (2022: 124) unsur *audio visual* dikategorikan ke dalam dua unsur yang tidak dapat dipisahkan, yakni sebagai berikut:

1. Unsur naratif, yakni merupakan materi atau bahan olahan. Jadi unsur naratif dalam film cerita adalah penceritaannya.
2. Unsur sinematik, yakni cara atau dengan gaya seperti apa-apa bahan olahan tersebut digarap.

Dalam hal yang sama, adapun unsur sinematik terdiri dari beberapa aspek berikut, diantaranya:

1. *Mise en scene*

   Mise en scene berasal dari istilah Prancis, yakni tanah leluhurnya bapak perfilman dunia Louis dan Auguste Lumiere. Secara sederhana bisa diartikan sebagai segala sesuatu yang berada di *frame* kamera.

   Ada empat elemen penting pada *mise en scene* yaitu:

   a. Setting;

   b. Tata cahaya;

   c. Kostum dan *make up;*

   d. Akting dan pergerakan pemain

2. Sinematografi

   Merupakan pemahaman perihal sinematografi yang mengungkap hubungan esensial tentang bagaimana perlakuan terhadap kamera dan bahan baku yang digunakan, juga bagaimana kamera digunakan untuk memenuhi kebutuhannya yang berhubungan dengan objek yang akan direkam.

3. Editing

   Pengeditan secara teknis merupakan tindakan memilih dan menggabungkan dari bagian-bagian suatu gambar. Pengeditan menciptakan struktur, ritme serta penekanan dramatis.

4. Suara

   Suara dalam film adalah seluruh unsur bunyi yang berhubungan dengan gambar. Elemen-elemennya bisa dari dialog, musik, ataupun efek (Bambang Supriadi, 2010 dalam Vera, 2022: 125).

Dengan demikian, unsur film menggabungkan aspek naratif dan sinematik yang tidak dapat terpisahkan. Dalam sinematik, *mise en scene* menyoroti elemen penting seperti setting, cahaya, kostum, dan akting pemain. Sementara sinematografi berkaitan pada hubungan kamera dengan objek yang direkam, sedangkan editing menciptakan struktur dan ritme dalam film, dan suara sebagai elemen bunyi melengkapi pengalaman audio visual dengan dialog, musik, dan efek. Keseluruhan unsur ini membentuk fondasi yang kuat untuk pengalaman sinematik dalam karya film.

2.2.2 Semiotika sebagai Studi Tanda

2.2.2.1 Definisi Semiotika

Istilah semiotika berasal dari kata Yunani, *semeion,* yang berarti tanda atau dari kata *smeiotikos,* yang berarti teori tanda. Dalam lingkup Eropa dan Amerika modern, semiotik memiliki dua istilah populer yakni *semiologi* dan *semiotik* (Rusmana, 2014:19-20). "Semiotika, atau semiologi dalam istilah Barthes, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things)*" (Sobur, 2009:15).

Menurut Prasetya (2019:7) konsep dasar dari semiotika adalah mempelajari tanda yang memiliki makna. Menurut Hayati (2022:12) makna paling sederhana dari semiotika adalah studi yang mengkaji tentang tanda. Sementara Saussure, 1993:82 dalam Nazaruddin (2015:2-3)

mengemukakan definisi semiotika sebagai ilmu yang mengkaji peran tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial, yakni berupa ilmu yang meneliti perihal hakikat tanda dan hukum yang mengatur tanda. dalam hal yang sama, menurut Nazaruddin tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain.

Sementara ahli semiotika lain, Umberto Eco mendefinisikan semiotika sebagai ilmu yang menelaah segala sesuatu yang bisa direspon sebagai tanda (Eco, 1976:6 dalam Nazaruddin, 2015:3). Demikian definisi Eco lebih condong kepada definisi umum secara singkat sebagai semiotika merupakan "ilmu yang mempelajari tanda". Akan tetapi, dalam hal ini ada perbedaan, karenanya Eco menekankan perihal peran subjek yang memberikan respon (tanggapan) terhadap tanda, dalam artian bukanlah lagi objek yang tidak memiliki arti.

Oleh karena itu, semiotika sebagai studi tentang tanda merupakan bidang yang melibatkan pemahaman tentang bagaimana manusia memberi makna pada hal-hal di sekitarnya. Dari perspektif berbagai ahli seperti Barthes, Saussure, dan Eco, semiotika berkembang sebagai ilmu yang meneliti peran tanda dalam kehidupan sosial. sedangkan dalam hal lain menekankan semiotika dalam makna inheren tanda, yang lebih fokus pada respon subjektif terhadapnya. Dapat disimpulkan bahwa semiotika adalah pengungkapan makna kompleksitas interaksi antara manusia dan tanda-tanda dalam konteks sosial dan individual.

2.2.2.2 Ragam Jenis Semiotika

Menurut Kaelan dalam Vera (2022:4-5) semiotika memiliki tiga lingkup bahasan, diantaranya adalah:

1. Semiotika Murni (*Pure Semiotic*)

   Membahas membahas lingkup semiotika mengenai dasar filosofis dari semiotika, yakni berkaitan dengan metahabasa.

2. Semiotika Deskriptif

   Membahas lingkup semiotika tentang semiotika tertentu, misalnya sistem tanda tertentu atau bahasa tertentu dengan bahasan deskriptif.

3. Semiotika Terapan

   Membahas lingkup semiotika tentang penerapan semiotika pada konteks tertentu, misalnya sistem tanda sosial, sastra, komunikasi, periklanan, dan lain-lain.

Berdasarkan pandangan Kaelan, semiotika tercakup dalam tiga lingkup bahasan: yakni Semiotika Murni, yang menggali aspek filosofis dan metabahasa; Semiotika Deskriptif, yang memfokuskan pada analisis sistem tanda dan bahasa; serta Semiotika Terapan, yang menerapkan konsep semiotika dalam beragam konteks seperti sosial, sastra, maupun iklan. Dengan demikian, semiotika tidak hanya menjadi alat analisis tetapi juga merupakan pendekatan yang relevan dalam memahami berbagai aspek kehidupan manusia dan budaya secara lebih dalam.

Sementara itu, terdapat sembilan macam semiotika yang dikemukakan Mansoer Pateda (2001:29) dalam Rusmana, (2014:35-36) yakni sebagai berikut:

a. *Semiotika analitik*, merupakan jenis semiotika yang mengkaji sistem tanda. Pierce menyatakan semiotik berobjek pada tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, serta makna.
b. *Semiotika deskriptif*, merupakan semiotika yang memperhatikan sistem tanda yang secara periode waktu dapat dijumpai manusia, walaupun terdapat tanda yang tetap bisa disaksikan dari dulu hingga saat ini. Misalnya langit mendung pertanda akan segera turun hujan. Hal ini merupakan tanda permanan dengan interpretasi tungga yang disebut *monosemiotik.*
c. *Semiotika faunal (zoosemiotics)*, jenis semiotika yang menganalisis tanda dari hewan-hewan ketika berkomunikasi dengan indikasi tanda tertentu, dimana sebagiannya dapat dimengerti oleh manusia.
d. *Semiotika kultural*, yaitu secara khusus mengkaji sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan tertentu karena semua suku, bangsa, atau negara memiliki kebudayaannya masing-masing. Semiotik menjadi metode dan pendekatan sebagai "pembedah" keunikan, kronologi, kedalaman makna, dan berbagai variasi yang terdapat dalam suatu kebudayaan.
e. *Semiotika naratif*, yakni semiotika yang mengkaji sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (*folkror*).

f. *Semiotika natural* khusus yang mengkaji sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
g. *Semiotika normatif,* merupakan semiotika yang mengkaji sistem tanda yang dibuat manusia berupa norma-norma yang ada.
h. *Semiotika sosial* yang khusus mengkaji sistem tanda melalui hasil perwujudan lambang yang dibuat dan dikonvensikan manusia, baik lambang berwujud kata ataupun kalimat.
i. *Semiotika struktural,* yakni semiotika yang mengkaji sistem tanda yang dimanefestasikan berdasarkan struktur bahasa (Mansoer Pateda (2001:29) dalam Rusmana, 2014:35-36).

Berdasarkan pendapat yang disampaikan Mansoer Pateda mengenai sembilan macam semiotika. Hal ini menunjukkan keragaman pendekatan dalam memahami sistem tanda dalam berbagai konteks, baik alamiah maupun budaya manusia. Dengan menguraikan macam semiotika dari analitik hingga struktural, Pateda mengilustrasikan kompleksitas dan relevansi semiotika dalam menganalisis beragam fenomena komunikasi, mulai dari narasi budaya hingga norma sosial.

2.2.2.3 Kode Semiotika sebagai Sistem Analisis Teks

Kode dalam terminologi sosiolinguistik ialah variasi tutur yang memiliki bentuk khas, serta makna yang khas pula (Poedjosoedarmo, 1986:27 dalam Tinarbuko, 2009:17). Roland Barthes dalam Vera (2022:39-40), mengemukakan lima jenis kode yang biasanya beroperasi

dalam suatu teks, hal ini disebut juga sebagai metode lainnya dalam menganalisis sebuah teks, yakni sebagai berikut:

a. Kode Hermeneutik

   Di bawah kode hermeneutik, orang membuat mendaftar berbagai istilah (formal) yang berupa sebuah teka-teki (*enigma*) yang dapat dibedakan, diduga, diformulasikan, dipertahankan, yang akhirnya disingkapi. Kode Hermeneutik disebut juga sebagai suara kebenaran (*The Voice of Truth*).

b. Kode Proairetik

   Kode proairetik adalah tindakan naratif dasar (*basic narrative action)* yang tindakannya dapat terjadi dalam berbagai sikuen yang bisa saja diindikasikan. Kode Proairetik disebut juga sebagai suara empirik.

c. Kode Budaya

   Kode budaya merujuk kepada sebuah ranah ilmu atau ranah lembaga ilmu pengetahuan. Biasanya seseorang mengindikasikan pada jenis pengetahuan dan mencoba untuk mengonstruksikan sebuah budaya pada periode waktu tertentu dengan upaya untuk diekspresikan.

d. Kode Semik

   Kode semik merupakan sebuah kode relasi-penghubung (*medium-relatic code*) yang merupakan konotasi dari manusia, tempat, objek yang petandanya adalah sebuah karakter (sifat, atribut, predikat).

e. Kode Simbolik

Tema merupakan sesuatu yang bersifat tidak stabil dan tema ini dapat ditentukan serta beragam bentuknya sesuai dengan pendekatan perspektif yang dipergunakan (Kurniawan, 2001:69 dalam Vera, 2022:39-40).

Kode-kode Barthes sebagaimana diuraikan diatas kemudian diadaptasi oleh Yasraf (2003:255) dalam Rusmana (2014:210) untuk menjelaskan posmodernisme hubungan estetika dengan makna dan ekspresi, yakni dalam tabel berikut:

Tabel 2. 2

Kode Semiotika

Kode	Makna	Ekspresi
Hermeneutika	- Efek provokatif - Enigma	- Parodi
Semantik	- Konotatif - Feminim/maskulin	- Pastiche - Kitsch - Camp
Simbolik	- Fragmen-fragmen makna - Ketidakmungkinan makna - Makna kontradiktif	- Skizofrenik
Proairetik	- naratif atau antinaratif - Linear/sirkularr	- Pastiche - Kitsch - Camp
Kultural	- Mitologis - Ideologis - Spritual	- Pastiche

Sumber: diadaptasi Yasraf (2003:255) dalam Rusmana (2014:210)

Pendapat Barthes tentang lima jenis kode semiotika dalam analisis teks menunjukkan kompleksistas dalam memahami karya sastra. Barthes menggambarkan cara membaca teks melalui berbagai lensa interpretatif. Hal ini menunjukkan bahwa makna tersirat dan budaya melatarbelakangi sebuah karya. Dengan demikian, lima jenis kode semiotika merupakan hal penting dalam memahami kedalaman suatu karya sastra.

2.2.3 Tanda dan Makna dalam Kajian Semiotika

2.2.3.1 Tanda dalam Semiotika Roland Barthes

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar dengan "tanda" (Wibowo, 2013: 9). Sementara Saussure (1959:66) dalam Nazaruddin (2015: 10) memberikan definisi mengenai tanda dan menjabarkan tanda bahasa ke dalam dua unsur yang membangunnya: "tanda bahasa tidak memadukan sesuatu dan sebuah nama, tetapi suatu konsep dan suatu citra-bunyi". Sedangkan Barthes dalam Fatimah (2020: 45-46) berpandangan bahwa semiotika adalah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.

Wujud tanda dapat berupa satuan bahasa (kata, kalimat, dan sebagainya), bentuk visual (foto, lukisan, peta), bunyi (musik, desis), bebauan (wangi parfum, karbol), rasa (asin, manis), perbuatan (tertawa,

berlari), atau objek (batu, kertas). Beragam wujud dapat menjadi tanda, masing-masingnya baru menjadi tanda jika kepadanya diberikan makna (Nazaruddin, 2015: 9).

Barthes dalam karyanya (1957) menggunakan pengembangan teori tanda Saussure (penanda dan petanda) sebagai upaya menjelaskan bagaimana kehidupan masyarakat didominasi oleh konotasi. Konotasi adalah pengembangan segi petanda (makna atau isi suatu tanda) oleh pemakna tanda sesuai dengan sudut pandangnya (Fatimah, 2020: 46).

Gambar 2. 1

Peta Tanda Roland Barthes

<table>
<tr><td>1. Signifier (penanda)</td><td>2. Signified (petanda)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">3. Denotative sign (tanda denotatif)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)</td><td>5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)</td></tr>
<tr><td colspan="3">6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)</td></tr>
</table>

(Sumber: Paul Cobley & Litza Jansz (1999:51), dalam Sobur 2009: 69)

Dari peta tanda Barthes di atas menunjukkan bahwa denotatif (2) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat yang sama, tanda denotatif juga adalah penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut

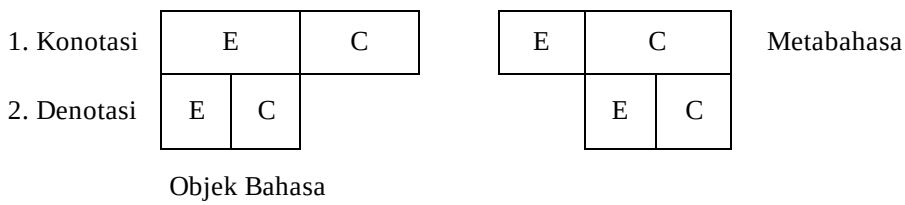
merupakan unsur material: hanya ketika Anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin terjadi (Cobley & Jansz (1999:51), dalam Sobur 2009: 69).

Menurut Sobur (2009: 69), tanda konotatif dalam konsep Barthes tidak sekadar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.

Dengan demikian, peta tanda Barthes menunjukkan bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Namun, tanda denotatif juga merupakan penanda konotatif. Sementara tanda konotatif dalam konsep Barthes tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasinya, yang merupakan kontribusi penting Barthes dalam penyempurnaan semiologi Saussure.

Gambar 2. 2

Skema Artikulasi Barhtes



(Sumber: Rusmana, 2014:203)

Pada artikulasi pertama (sebelah kiri), sistem primer (E-R-C) mengkonstitusi tingkat ekspresi untuk sistem kedua: (E-R-C) R-C. Dalam hal ini sistem 1 berkorespondensi dengan tingkat denotasi dan sistem 2 dengan tingkat konotasi. Pada artikulasi kedua (sebelah kanan), E-R (E-R-C). Dalam hal ini sistem 1 berkorespondensi dengan objek bahasa dan sistem 2 berkorespondensi dengan metabahasa (Kurniawan, 2001:67 dalam Rusmana, 2014:203-204).

Barthes mengembangkan model dikotomis penanda-petanda menjadi lebih dinamis. Menurut Barthes kehidupan sosial budaya penanda adalah "ekspresi" (E) tanda, sedangkan petanda adalah "isi" (dalam bahasa Prancis *contenu* (C). Jadi sesuai dengan teori de Saussure, tanda adalah "relasi" (R) antara E dan C. Ia mengemukakan konsep tersebut dengan model E-R-C (Fatimah, 2020: 46-47).

Sebagaimana disebutkan Barthes (2017:57) dalam bukunya *Elemen-elemen Semiologi*, tanda merupakan gabungan dari penanda dan petanda. Taraf penanda membentuk taraf ekspresi dan taraf petanda membentuk taraf isi.

Dapat disimpulkan bahwa, dalam skema artikulasi barhtes dalam artikulasi pertama, sistem 1 berkorespondensi dengan tataran denotasi dan sistem 2 dengan tataran konotasi. Sementara pada artikulasi kedua, sistem 1 berkorespondensi dengan objek bahasa dan sistem 2 dengan metabahasa. Barthes mengembangkan model penanda-petanda menjadi lebih dinamis

dengan memandang penanda sebagai “ekspresi” (E) tanda dan petanda sebagai “isi” (C), sesuai teori Saussure yang menyatakan tanda adalah “relasi” (R) antara E dan C.

2.2.3.2 Makna sebagai Sistem Semiotika

Dilansir dari kbbi.web.id, makna didefinisikan sebagai maksud pembicara atau penulis; yakni pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Menurut Brown dalam Sobur (2009:256), makna adalah kecenderungan (disposisi) total untuk menggunakan atau bereaksi terhadap suatu bentuk bahasa. Menurut Tjiptadi (1984:19) dalam Vera (2022: 50), makna secara bahasa merupakan arti atau maksud yang dapat tersimpul dari suatu kata, karenanya makna dengan bendanya sangat bertautan dan saling berhubungan. Jika suatu kata tidak dapat diasosiasikan dengan benda, kejadian atau situasi tertentu, maka makna kata tersebut tidak dapat diperoleh.

> Menurut Ferdinand de Saussure, makna diproduksi melalui proses seleksi dan kombinasi tanda-tanda di sekitar dua poros, yakni poros sintagmatis (linear-misalnya kalimat) dan poros paradigmatis (arena tanda-misalnya sinonim), yang ditata di dalam sistem penandaan. Tanda yang dibangun oleh penanda (media) dan petanda (makna), tidak dijelaskan dengan mengacu kepada entitas di dunia nyata, namun ia membangun makna dengan mengacu satu sama lain. Makna adalah konvensi sosial yang diorganisasi melalui relasi antartanda (Saussure, dalam Barker 2004:18 dalam Vera, (2022:51)

Makna, dalam hal yang sama, muncul dari hubungan khusus antara kata dan manusia. Makna tidak terikat pada sekedar kata-kata, namun kata-kata membangkitkan makna dalam pikiran orang. Jadi tidak ada hubungan

langsung antara suatu objek dan simbol yang digunakan untuk merepresentasikannya.

Berdasarkan pendapat Saussure, makna terbentuk melalui proses seleksi dan kombinasi tanda-tanda dalam sistem penandaan melalui poros sintagmatis dan paradigmatis. Hal ini menekankan bahwa makna tidak terikat pada entitas dunia nyata, tetapi dibangun melalui relasi antartanda. Makna bukanlah atribut langsung dari objek, tetapi dihasilkan melalui hubungan antara kata dan manusia. Dengan demikian, makna adalah produk dari konvensi sosial yang terorganisir, menegaskan bahwa tidak ada hubungan langsung antara objek dan simbol yang digunakan untuk mewakilinya.

Menurut Sobur (2009:262-263) salah satu cara yang digunakan para pakar untuk membahas lingkup makna yang lebih besar adalah dengan membedakan antara makna denotatif dengan makna konotatif. Makna denotatif pada dasarnya meliputi hal-hal yang ditunjuk oleh kata-kata (yang disebut sebagai makna referensial).

Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Denotasi adalah tingkatan pertandaan yang paling konvensional dalam masyarakat, yaitu elemen-elemen tanda yang maknanya cenderung disepakati secara sosial (Fatimah, 2020: 51).

Dalam hal yang sama, konotasi menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda. Makna yang beroperasi di sini adalah makna yang tidak eksplisit, tidak langsung atau tersembunyi dan tidak pasti. Aspek-asppek psikologi misalnya perasaan, keyakinan yang dikaitkan dengan penanda bisa mempengaruhi penciptaan makna yang disebut makna lapis kedua. Pesan konotasi merupakan sistem semiotika tingkat dua yang dibangun di atas sistem denotasi.

Dengan demikian, makna denotatif meliputi hal-hal yang ditunjuk oleh kata-kata dan merupakan tingkat pertandaan yang menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Sebaliknya, makna konotatif menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda dengan makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, atau tersembunyi dan dipengaruhi oleh aspek psikologis seperti perasaan dan keyakinan, membentuk makna lapis kedua dalam sistem semiotika tingkat dua.

2.2.3.1.1 Teori Makna sebagai Pendekatan Studi Tanda

Para ahli mengemukakan pandangannya terkait konsep makna. Model proses makna dari Wendell Johnson 1951 (DeVito, 1997: 123-125 dalam Sobur, 2009:258), menawarkan sejumlah keterhubungan bagi komunikasi antarmanusia sebagai berikut:

1. Makna ada dalam diri manusia. Bahwasannya, makna tidak terletak pada kata-kata, melainkan pada manusia. Individu menggunakan kata-

kata untuk mendekati makna yang ingin disampaikan pada saat komunikasi.

2. Makna berubah. Bahwa kata-kata relatif berubah (statis). Banyak dari kata-kata yang digunakan manusia lebih dari berusia 300 tahun lalu, tetapi makna dan kata-kata ini terus berubah khususnya terjadi pada dimensi emosional dari makna.
3. Makna membutuhkan acuan. Walaupun tidak semua komunikasi merujuk pada dunia nyata, namun komunikasi hanya masuk akal apabila berkaitan dengan lingkungan dunia.
4. Penyingkatan yang berlebihan akan mengubah makna. Penyingkatan perlu dikaitkan dengan objek, kejadian, dan perilaku dalam dunia nyata.
5. Makna tidak terbatas jumlahnya. Pada saat tertentu jumlah kata dalam suatu bahasa terbatas, namun maknanya tidak terbatas. Karenanya banyak kata yang mempunyai makna lain.
6. Makna dikomunikasikan hanya sebagian. Makna yang diperoleh dari suatu kejadian bersifat multiaspek dan sangat kompleks, akan tetapi hanya sebagian saja dari makna yang benar-benar dapat dijelaskan (Wendell Johnson 1951 (DeVito, 1997: 123-125) dalam Sobur, 2009:258).

Dari uraian model proses makna oleh Wendell Johnson menekankan bahwa makna bersifat intrinsik dalam diri manusia dan berubah seiring waktu, terutama secara emosional. Komunikasi membutuhkan

keterhubungan dengan realitas dan penyingkatan yang berlebihan dapat mengubah makna. Meskipun jumlah kata terbatas, namun maknanya tidaklah terbatas. Oleh karenanya komunikasi hanya dapat menyampaikan sebagian kecil dari makna yang kompleks.

Teori lain mengenai makna menurut Altson dalam Sobur (2009:259-262) mencakup teori acuan (*referential theory*), teori ideasi (*ideasional theory*), dan teori tingkah laku (*behavioral theory*). Yakni sebagai berikut:

1. Teori Acuan (*Referential Theory*)

   Merupakan salah satu jenis teori makna yang mengenali atau mengidentifikasikan makna suatu ungkapan dengan apa yang diacunya atau dengan hubungan acuan itu. Referen atau acuan dapat berupa benda, peristiwa, proses, atau kenyataan, dalam arti lain referen adalah sesuatu yang ditunjuk oleh lambang.

2. Teori Ideasi (*Ideasional Theory*)

   Merupakan suatu jenis teori makna yang mengenali atau mengidentifikasi makna ungkapan dengan gagasan-gagasan yang berhubungan dengan ungkapan tersebut. Dalam hal ini, teori ideasional menghubungkan makna atau ungkapan dengan suatu ide atau representasi psikis yang ditimbulkan kata atau ungkapan tersebut keapada kesadaran.

3. Teori Tingkah Laku (*Behavioral Theory*)

   Merupakan salah satu jenis teori makna mengenai makna suatu kata atau ungkapan bahasa dengan rangsangan-rangsangan (stimuli) yang

menimbulkan ucapan tersebut, dan atau tanggapan-tanggapan (responses) yang ditimbulkan oleh ucapan tersebut. Makna, menurut teori ini, merupakan rangsangan untuk menimbulkan perilaku tertentu sebagai respons kepada rangsangan itu sendiri Altson, dalam Sobur 2009:259-262).

Berdasarkan uraian mengenai teori makna Altson yang mengemukakan tiga teori makna, dapat disimpulkan bahwa teori acuan, teori ideasi, dan teori tingkah laku menunjukkan pandangan lain dalam teori makna. dengan demikian, teori acuan mengidentifikasikan makna suatu ungkapan dengan apa yang diacunya. Sedangkan teori ideasi menghubungkan makna ungkapan dengan gagasan yang berhubungan dengan ungkapan tersebut. Sementara teori tingkah laku menyatakan bahwa makna suatu kata atau ungkapan terkait dengan rangsangan yang menimbulkan ucapan tersebut serta tanggapan yang ditimbulkan oleh ucapan tersebut.

2.2.3.1.2 Pemaknaan sebagai Cara Mengungkap Pesan

Menurut Vera, (2022:52) pemaknaan merupakan tahap di mana seseorang atau sekelompok orang memberikan interpretasi terhadap pesan yang diterima dalam berbagai bentuk. Proses ini dilakukan oleh individu yang terlibat dalam komunikasi, entah itu secara langsung maupun melalui media komunikasi. Tujuan dari pemaknaan adalah untuk mengungkapkan maksud yang terkandung dalam pesan yang disampaikan.

Pada dasarnya metode pemaknaan meliputi empat cara, yaitu terjemahan, penafsiran, ekstrapolasi, dan pemaknaan, yakni sebagai berikut:

1. Terjemahan: merupakan usaha untuk menyampaikan materi atau isi yang sama dengan menggunakan media yang berbeda; media tersebut bisa berupa dari satu bahasa ke bahasa lain, dari kata-kata menjadi gambar, dan lain sebagainya.
2. Penafsiran: tetap mempertahankan fokus pada materi yang ada, kemudian dicari latar belakang dan konteksnya supaya lebih jelas dalam mengemukakan konsep atau gagasannya.
3. Ekstrapolasi: menekankan pada kemampuan intelektual manusia untuk menangkap hal-hal yang tersembunyi di balik informasi yang disajikan. Materi yang tersajikan dilihat tidak lebih dulu dari indikator untuk sesuatu yang lebih jauh lagi.
4. Memberikan makna: merupakan suatu usaha yang lebih jauh daripada sekadar penafsiran dan mempunyai kesejajaran dengan esktrapolasi. Pemaknaan mengharuskan individu menggunakan kemampuan integratif dari segi indrawinya. Daya pikirnya dan akal budinya. Seperti halnya ekstrapolasi, materi yang tersajikan dilihat tidak lebih dari tanda-tanda atau indikator bagi sesuatu yang lebih jauh dibalik yang tersaji bagi ekstrapolasi terbatas dalam arti empiris, sedangkan pada pemaknaan dapat menjangkau yang etik juga transendental (Muhajir, 2000: 187-188; dalam Vera, 2022: 53).

Sebagaimana dijelaskan oleh Muhajir, metode pemaknaan meliputi terjemahan, penafsiran, esktrapolasi, dan pemaknaan. Dalam konteks ini, proses terjemahan merujuk pada penyampaian materi melalui media yang berbeda, sementara penafsiran mencari latar belakang dan konteks untuk kejelasan konsep. Sementara eskrapolasi menekankan kemampuan manusia untuk menangkap makna tersembunyi, sedangkan pemaknaan memerlukan kemampuan indrawi dan daya pikir yang lebih mendalam. Pemaknaan lebih dari sekadar penafsiran atau ekstrapolasi karena dapat mencapai makna etis dan juga transendental.

2.2.4 Mitologi dalam Pemikiran Roland Barthes

Menurut Barthes (2006: 151-152), mitos adalah suatu jenis wicara, yakni hal apapun bisa menjadi mitos asalkan disajikan dalam bentuk wacana. Mitos bukanlah sembarang jenis, bahasa memerlukan kondisi khusus agar bisa menjadi mitos. Oleh karenanya, mitos pada hakikatnya adalah sebuah sistem komunikasi, bahwa mitos ini adalah sebuah pesan.

Menurut Barthes (1972:111) dalam Prasetya (2019:22), mengatakan bahwa semiologi merupakan ilmu tentang bentuk-bentuk, tetapi bentuk yang dimaksud disini adalah makna dari sebuah tanda. Barthes menelaah perihal tanda-tanda tersebut kemudian menyatakan dua aspek utama dalam semiotika yakni penanda dan petanda.

Pernyataan Barthes memunculkan pengembangan baru di ranah ilmu filsafat dan juga disiplin ilmu semiotika. Pemikiran Barthes menegaskan bahwa mitos adalah bentuk komunikasi yang dibangun melalui wacana, di mana segala hal bisa menjadi mitos berdasarkan konvensi dari masyarakat.

Barthes menyatakan bahwa mitos adalah Bahasa. Jadi mitos adalah sistem komunikasi dan mitos adalah pesan. Barthes, dalam uraiannya mencatat bahwa mitos dalam arti khusus merupakan pengembangan dari konotasi. Konotasi yang dimaksud merupakan konotasi yang sudah terbentuk lama di masyarakat itulah mitos. Barhtes juga mengemukakan bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yakni sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia (Hoed, 2008: 59 dalam Vera, 2022: 37-38).

Menurut Rusmana (2014:206), mitos selalu ditampilkan dalam bentuk wacana sehingga yang penting dari pesan tersebut bukan hanya isi pesannya (objek), melainkan juga cara pesan diujarkan (dalam hal ini, mitos dapat diartikan sebagai model ujaran).

Sebuah mitos adalah narasi yang karakter-karakter utamanya adalah para dewa, para pahlawan, dan makhluk mistis, plotnya berasal di sekitar asal-muasal benda-benda atau di sekitar makna benda-benda, dan *setting*-nya adalah dunia metafisika yang dilawankan dengan dunia nyata (Danesi, 2004 dalam Sobur, 2014:164).

Dengan demikian, berdasarkan pendapat Barthes mitos adalah sistem komunikasi yang terbentuk melalui wicara, di mana apapun dapat menjadi

mitos jika disajikan dalam bentuk wacana. Mitos bukan hanya mengandung isi pesan, tetapi juga cara penyampaian pesan tersebut. Dalam hal ini, mitos merupakan bagian dari sistem tanda-tanda yang diinterpretasikan oleh manusia. Dengan media massa, kini mitos semakin terpusat dalam masyarakat, memperkuat peran dan pengaruhnya dalam komunikasi dan pembentukan pemahaman secara kolektif.

2.2.4.1 Ciri-ciri Mitos Roland Barhtes

Menurut Barthes, mitos dapat dikatakan sebagai produk kelas sosial yang sudah memiiki suatu domisili. Mitos Barthes dengan sendirinya berbeda dengan mitos yang kita anggap tahayul, tidak masuk akal, ahistoris dan lain-lain, tetapi mitos menurut Barthes sebagai *type of speech* (gaya bicara) seseorang (Fatimah, 2020:66).

Susanto (Vera, 2022:38), mengungkapkan ciri-ciri mitos menurut Roland Barthes terbagi menjadi tiga, yakni Deformatif; Intensional; dan Motivasi. Deformatif dalam Barthes menerapkan unsur-unsur Saussure menjadi *form (signifier), concept (signified)* dan *signification.* Sementara intensional merupakan mitos sebagai salah satu wacana yang dinyatakan secara intensional. Sedangkan motivasi bahasanya bersifat arbitrer namun dalam konteks kearbitreran yang mempunyai batas.

Barthes dalam Fatimah (2020: 66), mengemukakan bahwa ciri-ciri mitos yakni sebagai berikut:

1. *Deformatif*. Barhtes menerapkan unsur Saussure menjadi *form* (bentuk) (*signifier*), *concept* (*signified*). Barthes juga menambahkan bahwa *signification* yang muncul merupakan hasil antara kedua unsur tersebut. *Signification* inilah menjadi mitos yang mendistorsi makna sehingga tidak lagi mengacu pada kenyataan yang sebenarnya. Mitos tidak disembunyikan; artinya mitos berfungsi untuk mendistorsi, bukan untuk menghilangkan. Dengan demikian, bentuk dikembangkan melalui lingkup linear (dalam bahasa) atau multidimensi (dalam gambar). Distorsi dapat terjadi ketika makna mitos sudah terkandung di dalam *"*bentuk*"*.
2. *Intensional*. Mitos merupakan suatu jenis wacana yang diungkapkan secara intensional. Mitos berakar dari konsep sejarah. Artinya bahwa pembaca yang harus menemukan mitos tersebut.
3. *Motivasi*. Yakni bahasa bersifat arbitrer, tetapi kearbitreran tersebut ada batasnya, misalnya melalui pembentukan afiksasi sebagai turunan. Sebaliknya, makna mitos tidak arbitrer, selalu ada motivasi dan analoginya. Dengan demikian, penafsir dapat memilih sebuah motivasi dari beberapa kemungkinan motivasi. Mitos bermain atas analogi antara makna dan bentuk. Analogi ini bukan sesuatu yang natural, tapi bersifat historis (Barthes, 1957 dalam Fatimah (2020: 66).

Barthes menegaskan bahwa mitos memiliki ciri-ciri deformatif, intensional, dan motivatif. Dalam konteks ini, mitos mendistorsi makna melalui signifikasi yang terciipta dari unsur bentuk dan konsep. Sedangkan

sifat intensionalnya menuntut pembaca untuk mengungkapkan makna yang tersembunyi. Selain itu, mitos juga terdorong oleh motivasi dan analogi yang memungkinkan penafsir memilih dari berbagai kemungkinan makna. Hal ini menunjukkan bahwa mitos bukanlah sesuatu yang natural, melainkan hasil dari interpretasi dan konteks historis.

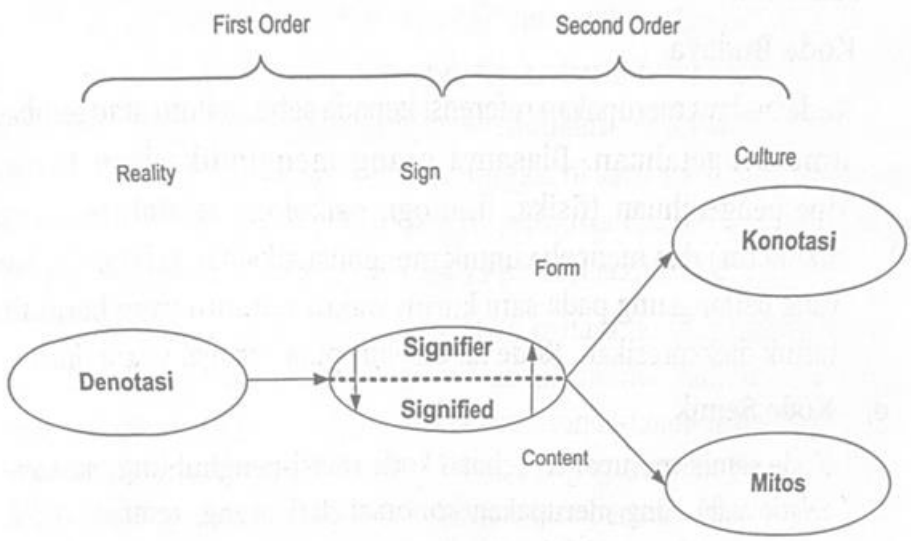
2.2.4.2 Signifikansi Mitos Menurut Roland Barhtes

Anggur (*wine*) menurut Barthes dalam Rusmana (2014:206), dalam ekspresi lapis pertama bermakna minuman berakohol yang terbuat dari buah anggur, namun pada lapisan kedua anggur dimaknai sebagai suatu ciri "keprancisan" yang dikonvensikan masyarakat dunia pada jenis minuman ini, orang selalu menganggap *wine* merupakan ciri "Prancis", padahal banyak juga negara lain yang memproduksi minuman serupa. Dengan contoh tersebut Barthes memperlihatkan bahwa gejala suatu budaya dapat memperoleh konotasi sesuai dengan sudut pandang masyarakat. Jika konotasi yang sudah tetap dan mantap maka akan menjadi mitos, sedangkan mitos yang sudah tetap dan mantap maka akan menjadi ideologi.

Adapun rumusan tentang signifikansi dan mitos dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 2. 3

Model Semiotika Roland Barthes



(Sumber: John Fiske, 1990:88 dalam Vera, 2022:39)

Dari gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* yang disebut denotasi, yakni makna sebenarnya dari tanda. Sementara pada signifikansi tahap kedua, digunakan istilah "konotasi", yakni makna yang subjektif yang berimplikasi dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Dalam hal ini, mitos merupakan lapisan petanda dan makna yang paling dalam (Vera, 2022:39).

Pada model semiotika Roland Barthes, tahap pertama menyoroti denotasi sebagai makna yang sangat nyata dari suatu tanda, sedangkan tahap kedua menekankan konotasi yang merujuk pada makna tersembunyi yang terkait dengan mitos. Sementara konotasi yang sudah tetap dan

mantap maka akan beranjak menjadi mitos. Hal ini menunjukkan bahwa tanda tidak hanya memiliki makna langsung tetapi juga membawa implikasi yang lebih dalam melalui konotasi yang tercipta dalam masyarakat yang juga memungkinan menjadi mitos hingga ideologi.

2.2.5 Mitos Jepang dan Makhluk Supernatural "Yokai"

2.2.5.1 Mitos dalam Kebudayaan Jepang

Jepang memiliki hubungan yang lama dengan mitos. Menurut Frydman (2022: *Chapter 7*) dalam bukunya *The Japanese Myths* mengemukakan, Mitologi Jepang menggabungkan berbagai agama yang berbeda, beberapa di antaranya datang dari tempat yang jauh. Mitos Jepang telah berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu dan terus berlanjut. Berisi lapisan-lapisan yang berasal dari 1.500 tahun lalu – tidak hanya cerita dan kepercayaan yang disetujui oleh pemerintah, tetapi juga cerita rakyat dan legenda orang-orang di berbagai bagian masyarakat.

Dilansir dari funjapan.jp (2021), mitologi Jepang kompleks dengan kombinasi unik dari berbagai budaya, agama, dan sejarah. Ada unsur dari dua agama utama di Jepang yaitu Shinto dan Buddha, serta pengaruh dari Cina dan India. Seluruh kombinasi tersebut digabungkan dengan unsur-unsur asli dari penduduk tertua Jepang.

Dalam hal yang sama, Kojiki dan Nihon Shoki adalah kedua teks penting dalam catatan tertua sejarah mitologi Jepang. Karena keduanya

ditulis untuk memberikan catatan Jepang dan memberikan sejarang *string* dari cerita nasional.

Kojiki, atau "*Record of Ancient Matters*" adalah catatan sejarah Jepang pada tahun 712 M yang membahas tradisi awal ras Jepang, dimulai dengan mitos, dasar Shintoisme, dan secara bertahap menjadi lebih bersejarah yang berakhir pada tahun 628 M (Davis, 2023:6). Davis dalam bukunya *Mitos dan Legenda Jepang* mengemukakan *Kojiki* dan *Nihongi* adalah sumber dari mana mempelajari mitos dan legenda awal Jepang berakar.

Pada zaman Edo, banyak legenda regional dan lokal yang terpelihara dalam teks cetak. Sastra besar pada abad-abad sebelumnya juga semakin tersebar luas. Pada periode Meiji (1868-1912), terdapat pengenalan ide-ide dan konsep baru yang mempunyai pengaruh kuat pada sistem kepercayaan negara Jepang. Ide-ide asing menambah, mengubah, atau menghancurkan banyak elemen lama kebudayaan Jepang sebelumnya, termasuk cerita rakyat dan mitologi (Frydman, 2022: *Chapter 7*).

Dalam hal lain, Frydman menyebutkan bahwa budaya populer Jepang modern masa kini mengandung banyak referensi pada ide-ide lama. Mitos dan legenda Jepang dari periode yang berbeda dikerjakan ulang dalam *anime*, manga, film, sastra, dan video game modern.

Dengan demikian, Jepang memiliki hubungan panjang dengan sejarah mitos, dimana dalam mitologi Jepang terbentuknya mitos merupakan gabungan dari berbagai agama dan pengaruh dari berbagai tempat yang

kemudian berkembang dan berubah seiring waktu. Seperti yang diungkapkan Frydman, mitologi Jepang berisi lapisan-lapisan 1.500 tahun lalu, termasuk cerita rakyat dan legenda dari berbagai bagian masyarakat. Sementara catatan sejarah mengenai mitologi Jepang tertuang dalam teks Kojiki dan Nihon Shoki yang mencatat tradisi awal Jepang dimulai dengan mitos hingga Shintoisme.

2.2.5.2 Istilah Supernatural dalam Budaya Jepang

Supernatural merujuk pada fenomena yang melampaui hukum alam yang tidak dapat dijelaskan oleh sains, sering kali terkait dengan makhluk atau kekuatan yang tidak terlihat. Di Jepang, hal ini merupakan fenomena dalam kepercayaan terhadap makhluk seperti yokai, hantu, dan makhluk mistis lainnya yang memiliki karakteristik unik dan sering kali berfungsi sebagai simbol dari ketidakpastian atau ketakutan dalam kehidupan sehari-hari (kompas.id, 2022).

Dalam hal lain, supranatural lebih berkaitan dengan hal-hal yang dianggap di luar jangkauan manusia tetapi masih memiliki keterkaitan dengan dunia nyata. Dalam konteks budaya Jepang, supranatural sering kali terkait dengan kepercayaan terhadap *kami* (dewa) dalam agama Shinto. *Kami* dianggap sebagai entitas yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi kehidupan manusia, dan masyarakat Jepang melakukan berbagai ritual untuk menghormati dan meminta berkah dari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa supranatural berfungsi sebagai jembatan antara manusia dan kekuatan yang lebih tinggi.

Dilansir dari kompas.id (2022), fenomena supernatural sering kali dihadirkan dalam cerita rakyat dan mitologi. Makhluk seperti tengu dan kitsune memiliki peran penting dalam berbagai narasi yang menggambarkan interaksi manusia dengan dunia supernatural. Dengan demikian, supernatural dalam budaya Jepang mencerminkan cara masyarakat memahami dan menjelaskan fenomena yang tidak dapat dijelaskan. Sementara unsur supranatural dalam budaya Jepang terlihat dalam praktik keagamaan dan festival. Festival-festival seperti Matsuri sering kali melibatkan ritual yang menghormati kami dan makhluk supranatural lainnya.

Dengan demikian, perbedaan antara supernatural dan supranatural dalam budaya Jepang terletak pada cara pandang masyarakat terhadap fenomena yang melampaui batas-batas alam. Supernatural lebih terkait dengan makhluk dan kekuatan yang tidak bisa dijelaskan, sedangkan supranatural berhubungan dengan interaksi manusia dengan kekuatan yang lebih tinggi melalui praktik keagamaan dan ritual. Keduanya memainkan peran penting dalam membentuk identitas budaya dan spiritual masyarakat Jepang.

2.2.5.3 Makhluk "Yokai" sebagai Kebudayaan Jepang

Yokai dalam bahasa Jepang *yō* artinya "menyihir" dan *kai* yang berarti "aneh". *Yokai* mencakup beberapa jenis dewa (*kami*), hantu (*bakemono*), hewan gaib, manusia yang berubah bentuk, legenda urban, dan fenomena aneh lainnya (Meyer, 2015: *Introduction Chapter*). Sedangkan menurut

Clayton (2018: *Chapter 4*) dalam bukunya *Asian Mythology* menyebutkan bahwa, *yokai* berkisar dari makhluk jahat yang menyebabkan penderitaan dan kemalangan, makhluk nakal yang menciptakan malapetaka, hingga makhluk yang membawa keberuntungan dan berkah.

Dilansir dari nipponclub.net (2021), *yokai* (妖怪) dalam cerita rakyat (*folklor*) Jepang sering juga disebut dengan *ayakashi* (あやかし) atau *mononoke* (物). Pada umumnya *yokai* berbentuk hantu, iblis, monster, hingga menyerupai manusia dengan keanehannya.

Menurut Murakami (2023:4), *yokai* memiliki reputasi sebagai makhluk horor, akan tetapi tidak berlaku bagi semua makhluk *yokai*. Banyak *yokai* yang menakutkan – pembunuh dan monster pemakan manusia – tapi itu hanya satu jenis di antara banyak jenis lain yang tidak ada habisnya. Selain itu ada banyak *yokai* yang lucu atau konyol (atau benar-benar bodoh).

Meskipun *yokai* sering dianggap sebagai makhluk horor dalam budaya Jepang, pandangan Murakami menunjukkan variasi yang luas dalam jenis *yokai*. Walaupun beberapa adalah monster menakutkan, namun banyak juga yang memiliki sisi lucu atau konyol dari jenis *yokai*.

Dalam hal yang sama, Murakami (2023:6-30) dalam bukunya *Strange Japanese Yokai* membahas kumpulan *yokai* yang paling tidak biasa atau yang paling aneh di antara *yokai* yang lainnya. Menurut Murakami, *yokai* yang paling terkenal disebut sebagai *yokai superstar*, yakni sebagai berikut:

a. *Oni*

Oni digambarkan sebagai sosok yang jelek dan menakutkan, *Oni* memakan orang dengan melakukan segala macam kekerasan, dan menyebarkan penyakit menular. Singkatnya *Oni* dikisahkan sebagai peneror manusia.

b. *Kappa*

Kappa adalah *yokai* yang hidup dalam lingkungan air (akuatik). Penampilan *Kappa* sedikit berbeda berdasarkan wilayah tertentu, tetapi *Kappa* umumnya seukuran anak manusia dengan kepala berbentuk mangkuk dikelingi poni. Beberapa dari *Kappa* mempunyai mulut berparuh dan cangkang di punggungnya.

c. *Kitsune* dan *Tanuki*

Kitsune dan *Tanuki* adalah *yokai* yang suka menjahili manusia dengan mengubah penampilan dan memberikan ilusi. Karena keduanya serupa, mereka cenderung menjadi rival.

d. *Tengu*

Tengu adalah *yokai* yang bertempat tinggal di pengunungan di seluruh Jepang. *Tengu* memiliki banyak kemampuan supernatural dan terus menerus menyebabkan kerusakan pada umat manusia. Ada dua jenis *Tengu,* yakni *Karasu Tengu* dengan wujud makhluk berwajah burung dan *Hanataku Tengu* dengan wujud goblin berwajah merah dan memiliki hidung panjang.

Dalam kajiannya mengenai *yokai*, Murakami menyoroti empat *yokai* yang paling mencolok dengan sebutan *yokai superstar*, yakni diantaranya: *Oni, Kappa, Kitsune serta Tanuki, dan Tengu.* Diantara *yokai* tersebut, *Oni* lebih menonjol sebagai peneror manusia yang menakutkan, sementara *Kappa* hidup di perairan dengan penampulan unik. Sedangkan *Kitsune* dan *Tanuki* suka menggoda manusia dengan ilusinya, dan *Tengu* dengan kemampuan supernatural yang melakukan kerusakan pada manusia. Dengan demikian, hal ini menggambarkan bahwa keberagaman dan keanehan *yokai* dalam budaya Jepang sebagai makhluk supernatural beragam jenisnya.

Sementara itu, dilansir dari nipponclub.net (2021), pada umumnya terdapat empat jenis *yokai* yang dikenal oleh masyarakat Jepang, yakni sebagai berikut:

a. *Abake* atau *bakemono, yokai* yang dikenal menakutkan, dan horor. Secara harfiah *abake* berarti hantu yang besar atau aneh dengan wujud yang mengambil banyak bentuk.
b. *Tsukumogami*, adalah *yokai* yang berbentuk benda mati terutama benda di sekitar rumah. Dalam kisahnya *tsukumogami* adalah perwujudan berbagai benda yang tercipta dari banyak kenangan atau perasaan dari pemiliknya. Lazimnya adalah benda yang sudah tidak digunakan pemiliknya, rusak, atau hilang.
c. *Yuurei*, adalah roh dari orang-orang yang telah meninggal karena tidak bisa pergi ke alam lain karena memiliki urusan yang belum

selesai. *Yuurei* bisa berbahaya tergantung bagaimana mereka meninggal. Umumnya *yuurei* mengganggu orang yang berkaitan dengan kematiannya.

d. *Oni*, adalah *yokai* makhluk kekar, sangat besar, dan memiliki kulit berwarna merah dengan ciri khas kepribadian pemarah, jahat, dan juga kasar. *Oni* adalah makhluk supernatural berbahaya bagi manusia karena sifat alaminya yang suka mengganggu dan melukai manusia.

Berdasarkan uraian diatas, menandakan bahwa sebagai bagian dari warisan budaya Jepang *yokai* menawarkan beragam jenisnya yang menghidupkan imajinasi. Dari yang menakutkan seperti *abake* dan *yuurei* hingga yang unik seperti *tsukumogami*, setiap jenisnya mencerminkan kompleksitas dan kekayaan budaya masyarakat Jepang. Meskipun dianggap menakutkan, keberadaan *yokai* juga memberikan pandangan lain mengenai hubungan manusia dengan alam dan spritualitas.

Disisi lain, menurut Meyer (2015: *Introduction Chapter)* keberadaan *yokai* di Jepang sempat memudar dan kembali eksis pada abad ke-20 yang dipopulerkan oleh seniman manga Mizuki Shigeru. Karya komiknya memperkenalkan kembali *yokai* dan menyebabkan ledakan minat terhadap monster supernatural dan hantu. Hal ini membawa kebradaan *yokai* keluar dari masa lalu dan memasuki Jepang modern, serta menjadi bagian penting dari sejarah aspek budaya populer. Pengaruh *yokai* dapat dirasakan dalam buku-buku Jepang, film, animasi, desain produk, video game, dan banyak lagi hingga *yokai* menjadi dikenal di seluruh dunia.

Seperti halnya karya film *anime,* banyak sekali yang mendagaptasi mengenai makhluk supernatural *yokai*. *Yokai* dalam tayangan yang disajikan *anime* sangatlah beragam. Akan tetapi *yokai* dalam industri *anime* kerapkali memunculkan jenis *yokai* dengan perpaduan desain budaya populer dan sentuhan seni lainnya.

Adapun *yokai* menurut Meyer (2015: *Chapter In the Wilds – In the House*) dalam bukunya *The Night Parade of One Hundred Demons* diantara beberapanya adalah sebagai berikut:

1. *Kodama*

   Merupakan *yokai* dengan jenis roh pohon yang memiliki habitat jauh dalam hutan yang belum terjamah dan berada di dalam pohon yang sangat tua. Yakni penampilan Kodama dianimasikan seperti jiwa pepohonan atau roh. Jiwa-jiwa ini berkeliaran di luar tempatnya, merawat hutan dan menjaga keseimbangan alam. *Kodama* dihormati sebagai dewa pohon dan pelindung hutan. Namun apabila pohon yang sangat tua ditebang dan berdarah dianggap sebagai dosa besar, dan dapat mendatangkan kutukan kuat yang menyebabkan lingkungan sekitar menjadi hancur.

2. *Onibi*

   Onibi merupakan jenis *yokai* dengan bola api yang berbahaya, *onibi* adalah fenomena yang indah namun mematikan. Nama lainnya disebut juga dengan “api iblis” dimana terlihat seperti bola api kecil yang biasanya berwarna biru, biru-putih, merah dan kuning yang biasa

muncul dalam kelompok yang terdiri dari dua puluh hingga tiga puluh bola.

3. *Nopperabo*

   Merupakan *yokai* yang menyerupai manusia biasa dan berbaur sempurna dengan masyarakat. Namun ilusi tersebut dengan cepat hancur ketika bertemu muka *nopperabo* yang tidak memiliki wajah sama sekali dengan tampilan kepala kosong tanpa mata, hidung, mulut, atau ciri apa pun.

4. *Kuchisake Onna*

   Kuchisake Onna (口裂け女) atau dapat diterjemahkan wanita berumulut celah adalah hantu seorang wanita yang dahulunya dimutilasi dan kembali untuk membalas dendam pada dunia. Namanya berasal dari luka dalam dan berdarah yang melintasi wajahnya yang menyeringai lebar. *Kuchisake Onna,* dalam cerita rakyat Jepang dan mitosnya, muncul di malam hari di hadapan para pelancong yang sendirian di jalan, menutupi mulut *grizzly*-nya dengan masker kain, kipas angin, atau sapu tangan. *Kuchisake Onna* memiliki habitat di jalanan dan gang yang remang-remang.

5. *Rokurokubi*

   Rokurokubi (轆轤首) atau diterjemahkan menjadi leher katrol merupakan *yokai* dengan wujud seperti wanita biasa, namun pada malam hari, tubuh mereka tertidur sementara leher mereka meregang hingga sangat panjang dan berkeliaran bebas. Terkadang kepala

mereka menyerang binatang kecil; terkadadang menjilat minyak lampu dengna lidahnya yang panjang; dan terkadang hanya membuat kerusakan dengan menakut-nakuti orang sekitar.

Oleh karenanya, *yokai* terdiri dari berbagai jenis makhluk supernatural. Seperti yang diungkapkan Meyer, *Kodama* adalah roh pohon yang menjaga keseimbangan alam dan dihormati sebagai pelindung hutan, *Onibi* adalah bola api berbahaya yang sering disebut "api iblis", dan *Nopperabo*, *yokai* yang menyerupai manusia tetapi tidak memiliki wajah, dengan kepala kosong tanpa ciri apa pun. Selain itu, ada juga *yokai* Kuchisake Onna dengan wujud wanita bermulut celah dan Rokurokubi yakni *yokai* dengan penampakan leher katrol yang memanjang.

Makhluk *yokai* lainnya berdasarkan basis data *online* cerita rakyat Jepang, dilansir dari yokai.com (2024), ada beberapa jenis *yokai* lainnya yang juga populer di Jepang. Diantaranya sebagai berikut:

a. *Tamamo no Mae*

Tamamo-no-mae (玉藻前) secara harfiah berarti "*Lady Duckweed*" atau diterjemahkan menjadi wanita bebek adalah salah satu Kitsune paling terkenal dalam mitologi Jepang. Sebagai rubah ajaib berekor sembilan, ia juga merupakan salah satu *yokai* terkuat yang pernah ada, dianggap sebagai salah satu dari *Nihon San Dai Aku Yokai* – Tiga *Yokai* Mengerikan di Jepang.

b. *Kamakiri*

Kamikiri (髪切) yang diterjemahkan pemotong rambut adalah sejenis artropoda ajaib, memiliki wujud dengan paruh seperti gunting dan tangan seperti pisau cukur. Makhluk *yokai* ini berwujud kecil, dan mampu menyelinap secara diam-diam melalui jendela dan pintu yang terbuka tanpa membuat korban waspada terhadapnya.

c. *Kasha*

Sejenis *bake-neko*, atau kucing monster. *Yokai* ini adalah kucing besar berkaki dua yang besarnya sama atau lebih besar dari manusia. Mereka sering kali disertai oleh api atau petir yang mengerikan di area tubuhnya. Sering kali muncul saat cuaca hujan atau badai dan paling sering pada malam hari. Nama mereka terkadang membingungkan diantara *yokai* lainnya; meskipun nama mereka bila diterjemahkan berarti "kereta api," mereka tidak menggunakan kendaraan apa pun.

d. *Jubokko*

Jubokko (樹木子) yang diterjemahkan menjadi anak pohon adalah *yokai* yang nampak seperti pohon biasa, namun memiliki ciri-ciri cabang yang menakutkan, atau tumpukan tulang manusia yang terkubur di semak-semak bawah pohonnya. Jubokko terlahir dari sejumlah besar darah manusia yang diserah melalui akarnya yang kemudian berubah menjadi *yokai*. Setelahnya, pohon-pohon itu hanya haus akan darah manusia.

e. *Hosogami*

Hosogami bepergian dari satu kota ke kota lain dan menulari seluruh komunitas orang dengan penyakit cacar. Makhluk ini memiliki kepribadian yang menakutkan, yang tercermin dalam keganasan penyakit cacar. Mereka takut pada anjing, dan mereka membenci warna merah, karena warna merah dianggap sebagai simbol kesehatan yang baik, dan ruam merah yang menutupi tubuh merupakan tanda pemulihan yang baik dari penyakit cacar.

Dengan demikian, Dalam basis data *online* cerita rakyat Jepang, beberapa yokai yang juga populer antara lain Tamamo-no-Mae, Kitsune berekor sembilan yang kuat; Kamikiri, artropoda ajaib pemotong rambut; dan Kasha, kucing monster besar yang disertai api atau petir. Ada juga Jubokko, pohon yang haus darah manusia, dan Hosogami, yokai pembawa penyakit cacar yang takut pada anjing dan membenci warna merah. Setiap yokai ini memiliki karakteristik unik dan sering muncul dalam berbagai mitos dan legenda Jepang.

Lain daripada itu, menurut Murakami (2023:4) dalam waktu yang lama makhluk supernatural *yokai* hanya dipelajari secara serius oleh orang yang memiliki ketertarikan, namun dalam beberapa tahun terakhir *yokai* telah mendapatkan perhatian di bidang akademis.

Pendapat Murakami menggambarkan bahwa minat terhadap makluk supernatural *yokai* meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun

terakhir di bidang akademis. Meskipun sebelumnya hanya diminati oleh sebagian kecil orang, sekarang *yokai* menjadi subjek penelitian yang serius. Perbahan ini menunjukkan pergeseran dalam cara masyarakat dan akademisi memandang dan mempelajari fenomena budaya yang kompleks seperti *yokai*.

2.2.6 Konsep "Anime" sebagai Karya Budaya Jepang

Anime adalah salah satu daya tarik Jepang sejak tahun 1963 bahkan sampai sekarang. *Anime* Jepang telah digemari oleh banyak orang di berbagai penjuru dunia (Yamane, 2020:68). Sementara menurut Budianto (2015:179), *anime* di negara Jepang merujuk pada semua jenis karya film animasi tanpa mengindahkan dari negara mana animasi tersebut berasal. Sedangkan di luar Jepang, kata *anime* lebih sering diasosiasikan secara spesifik dengan sebutan "animasi Jepang".

Anime adalah istilah bahasa Jepang yang diterjemahkan dalam bahasa inggris menjadi *animation*. Sementara dalam bahasa indonesia kata *anime* diserap menjadi animasi. Kata animasi, dilansir dari kbbi.web.id, adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Dapat diinterpretasikan bahwa, *anime* merupakan fenomena budaya Jepang yang telah menarik perhatian global. Istilah *anime* mencakup semua

jenis animasi yang berasal dari Jepang, begitu pula untuk istilah negara lain yang menyebut animasi sebagai “anime” untuk produksi animasi Jepang.

Dilansir dari katadata.co.id (2022), *anime* secara bahasa adalah sebutan orang Jepang untuk animasi. Animasi yang dimaksud merujuk pada animasi yang dibuat oleh tangan secara manual maupun menggunakan teknologi komupter yang diproduksi Jepang.

Dalam hal yang sama, *anime* sangat berbeda dengan serial animasi buatan negara lain karena memiliki desain karakter yang khas. Menurut Yamane (2020:70) *Anime* lazimnya memiliki ciri-ciri dengan gambar warna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh. Tokoh-tokoh tersebut memiliki keragaman karakter, seperti tokoh yang berperan antagonis, protagonis, hingga figuran. *Anime* juga sangat dipengaruhi gaya gambar *manga* yaitu komik khas Jepang.

Dilansir dari enterprisetoday.com (2023), *anime* dan kartun adalah dua media paling menghibur bagi anak-anak diseluruh dunia. Meskipun konten tersebut tampak serupa, namun berbeda satu sama lain. *Anime* lebih cenderung didasarkan pada karakter mirip manusia sedangkan kartun memvisualisasikan karakter.

Anime (アニメ: *Japanese animation*) kini tidak hanya dipandang sebagai sebuah karya seni dan media hiburan semata, namun juga sebagai sebuah fenomena global (Budianto, 2015:179). Dilansir dari katadata.co.id (2022), *anime* sebagai industri ternyata memakan biaya yang sangat besar, dalam

rata-rata 13-episode musim biasanya memiliki kisaran harga 250 juta *yen* atau setara $2 juta US.

Oleh karenanya, bila dibandingkan dengan animasi buatan di luar Jepang, *anime* memiliki ciri tersendiri dalam desain khas karakternya yang warna-warni dan beragam juga dipengaruhi oleh gaya *manga* Jepang. Meskipun serupa dengan kartun, *anime* lebih menonjolkan karakter manusia dan telah menjadi fenomena global yang tidak hanya dianggap sebagai hiburan, namun juga sebagai industri karya seni. Selain itu, produksi *anime* di era sekarang menuntut biaya yang besar dalam membuat satu musim serialnya hingga selesai. Hal ini menunjukkan bahwa popularitas *anime* dari waktu ke waktu terus meningkat di seluruh dunia.

2.3 Kerangka Pemikiran

Roland Barthes sebagai tokoh semiotika merupakan seorang pemikir strukturalis yang mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean (Sobur, 2009:63). Sebagai filsuf berkebangsaan Eropa sekaligus tokoh dalam ranah semiotik, Barthes mengembangkan pemikiran Saussure dan mengimplementasikannya dalam konsep budaya (Prasetya, 2019:12-13). Berikut adalah model semiotika Barthes yang dihasilkan dari pengembangan model semiotika Saussure:

Tabel 2. 3

Model Semiotika Barthes

1. SIGNIFIER (Penanda)	*2. SIGNIFIED* (Petanda)
3. DENOTATIVE SIGN (Tanda Denotatif)	
I. CONNOTATIVE SIGNIFIER (Penanda Konotatif)	*II. CONNOTATIVE SIGNIFIED* (Petanda Konotatif)
III. CONNOTATIVE SIGN (Tanda Konotatif)	

(Sumber: Diadaptasi Fiske, 1996 dalam Prasetya, 2019:12)

Dalam hal yang sama, tabel di atas menjelaskan tentang konsep pemaknaan dari objek yang diamati. Konsep narasi yang dikemukakan Barthes lebih menekankan terhadap pembentukan sebuah makna. Barthes mengawali konsep pemaknaan tanda dengan mengadopsi pemikiran Saussure, kemudian Barthes melanjutkan dengan tahapan konsep denotasi dan konotasi. *Denotative Sign* (tanda denotasi) hanya merupakan pada penglihatan fisik. Denotasi merupakan tingkatan dasar dari pemikiran Barthes. Sementara tingkatan berikutnya adalah penanda konotatif dan petanda konotatif, yang menunjukkan bentuk lanjut sebuah pemaknaan.

Dalam konsep Barthes, menurut Sobur (2009:69) tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Dlam hal yang sama, Sobur mengungkapkan

sumbangan Barhtes ini sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.

Dengan demikian, Barthes menguraikan konsep pemaknaan tanda yang diawali dari tataran denotasi yang dapat dilihat secara inderawi dan nyata, kemudian dilanjutkan pada tataran konotasi yang membawa lebih dalam dengan makna yang tersembunyi. Dengan membedakan antara tataran denotasi dan konotasi, Barthes menyoroti pemikiran sang pencipta tanda dalam menafsirkannya. Oleh karenanya, pemaknaan tanda tidak sekadar tentang pengamatan fisik, tetapi juga tentang interpretasi dan makna lebih lanjut yang terkandung dalam konteksnya.

Menurut Prasetya (2019:13-14) konsep pemikiran Barthes yang operasional dikenal dengan istilah Tatanan Pertandaan (*Order of Signification*). Secara sederhana, kajian semiotik Barthes dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Denotasi

   Denotasi merupakan makna yang sebenarnya, atau sebuah fenomena yang tampak melalui panca indera, atau bisa juga disebut sebagai deskripsi dasar.

b. Konotasi

   Konotasi merupakan makna-makna kultural yang timbul karena adanya konstruksi budaya sedemikian rupa sehingga terdapat suatu pergeseran makna, namun tetap melekat pada simbol atau tanda tersebut (Prasetya, 2019:14).

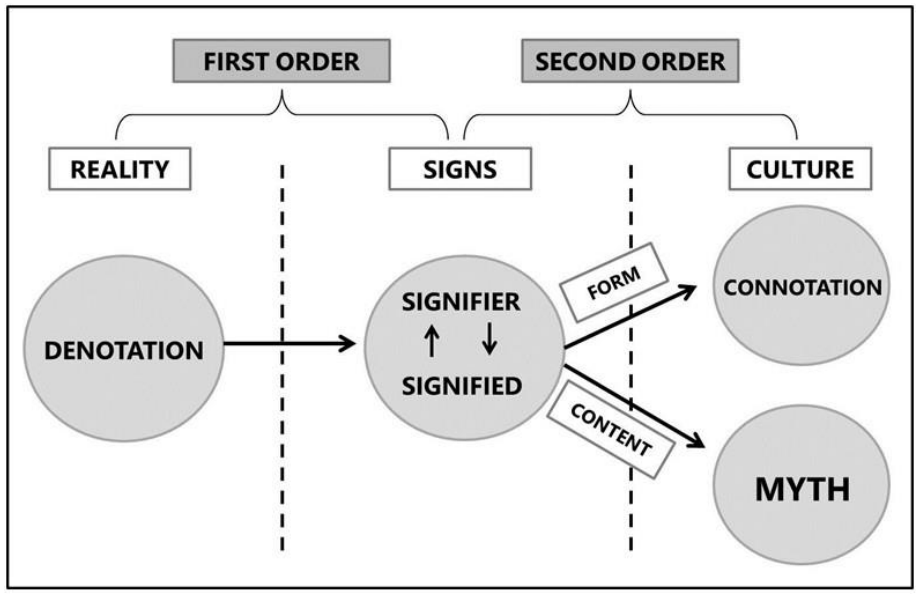
Dalam hal yang sama, kajian Barthes dalam ranah semiotik mengindikasikan tataran denotasi dan konotasi sebagai keterhubungan untuk menghasilkan pemaknaan. Denotasi diartikan sebagai tataran eksplisit, sedangkan konotasi berada dalam tataran implisit yang nantinya dapat memungkinkan timbul mitos.

Sementara menurut Rusmana, (2014:201) denotasi dalam tingkat pertama Barthes mengasosiasikan terhadap "ketertutupan makna", yakni suatu kata yang pertama mewakili ide atau gagasan atau sebenar-benarnya makna. sedangkan konotasi merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan petanda atau makna, yakni suatu makna yang dapat menghasilkan makna lapis kedua yang bersifat impisit atau tersembunyi.

Barthes menyoroti pentingnya tataran denotasi dan konotasi sebagai aspek utama dalam kajian semiotik. Dalam konteks masyarakat, popularitas konotasi dapat beranjak dan membentuk mitos terhadap suatu tanda. Pemikiran Barthes, menurut Prasetya (2019:14) dianggap paling operasional sehingga sering digunakan dalam penelitian ilmiah. Berikut adalah konsep pemikiran Barthes dalam bentuk gambar.

Gambar 2. 4

Two Order of Signification Roland Barthes



(Sumber: diadaptasi Fiske, J. 1996 dalam Prasetya, 2019:15)

Signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* yang disebut denotasi, yakni makna sebenarnya dari tanda. Sementara pada signifikansi tahap kedua, digunakan istilah "konotasi", yakni makna yang subjektif yang berimplikasi dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Dalam hal ini, mitos merupakan lapisan petanda dan makna yang paling dalam (Vera, 2022:39).

Pada model semiotika Roland Barthes, tahap pertama menyoroti denotasi sebagai makna yang sangat nyata dari suatu tanda, sedangkan tahap kedua menekankan konotasi yang merujuk pada makna tersembunyi yang terkait dengan mitos. Sementara konotasi yang sudah tetap dan mantap maka akan beranjak menjadi mitos. Hal ini menunjukkan bahwa tanda tidak hanya memiliki makna

langsung tetapi juga membawa implikasi yang lebih dalam melalui konotasi yang tercipta dalam masyarakat yang juga memungkinan menjadi mitos hingga ideologi.

Dalam *Two Order of Signification*, sebuah makna harus dinarasikan lebih jelas dan lugas. Hal ini memerlukan pemahaman yang lebih mendalam, khususnya pada tataran konotasi. Pemahaman terkait narasi menjadi dasar dari pembentukan makna dalam tataran ini. Sebuah narasi merupakan teks yang telah dikonstruksikan dengan sedemikian rupa sehingga merepresentasikan rangkaian peristiwa atau tindakan yang dianggap saling berkaitan satu sama lain secara logis atau memiliki tautan tersendiri (Danesi, 2011 dalam Prasetya, 2019:15).

Dengan demikian, pada *Two Order of Signification*, makna yang jelas dan lugas membutuhkan pemahaman mendalam terutama dalam tataran konotasi. Pemahaman sebuah narasi menjadi landasan penting dalam membentuk makna. Oleh karena itu, pemahaman yang matang terhadap narasi sangatlah krusial dalam proses penafsiran dan pembentukan makna.

Menurut Barthes (2006: 151-152), mitos adalah suatu jenis wicara, yakni hal apapun bisa menjadi mitos asalkan disajikan dalam bentuk wacana. Mitos bukanlah sembarang jenis, bahasa memerlukan kondisi khusus agar bisa menjadi mitos. Oleh karenanya, mitos pada hakikatnya adalah sebuah sistem komunikasi, bahwa mitos ini adalah sebuah pesan.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi yang disebut juga sebagai ‘mitos’, dan berfungsi mengungkapkan dan memberikan

pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu (Budiman, 2001:28 dalam Sobur, 2009:71). Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya, dengan kata lain mitos juga adalah suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda.

Oleh karenanya, berdasarkan pendapat Barthes mitos adalah sistem komunikasi yang terbentuk melalui wicara, di mana apapun dapat menjadi mitos jika disajikan dalam bentuk wacana. Mitos bukan hanya mengandung isi pesan, tetapi juga cara penyampaian pesan tersebut. Dalam hal ini, mitos merupakan bagian dari sistem tanda-tanda yang diinterpretasikan oleh manusia. Dengan media massa, kini mitos semakin terpusat dalam masyarakat, memperkuat peran dan pengaruhnya dalam komunikasi dan pembentukan pemahaman secara kolektif.

Dalam hal lain, mitos pada hakikatnya sarat dengan suatu kebudayaan masyarakat. Layaknya budaya Jepang, negara ini memiliki hubungan yang lama dengan mitos. Dilansir dari funjapan.jp (2021), mitologi Jepang kompleks dengan kombinasi unik dari berbagai budaya, agama, dan sejarah. Ada unsur dari dua agama utama di Jepang yaitu Shinto dan Buddha, serta pengaruh dari Cina dan India. Seluruh kombinasi tersebut digabungkan dengan unsur-unsur asli dari penduduk tertua Jepang.

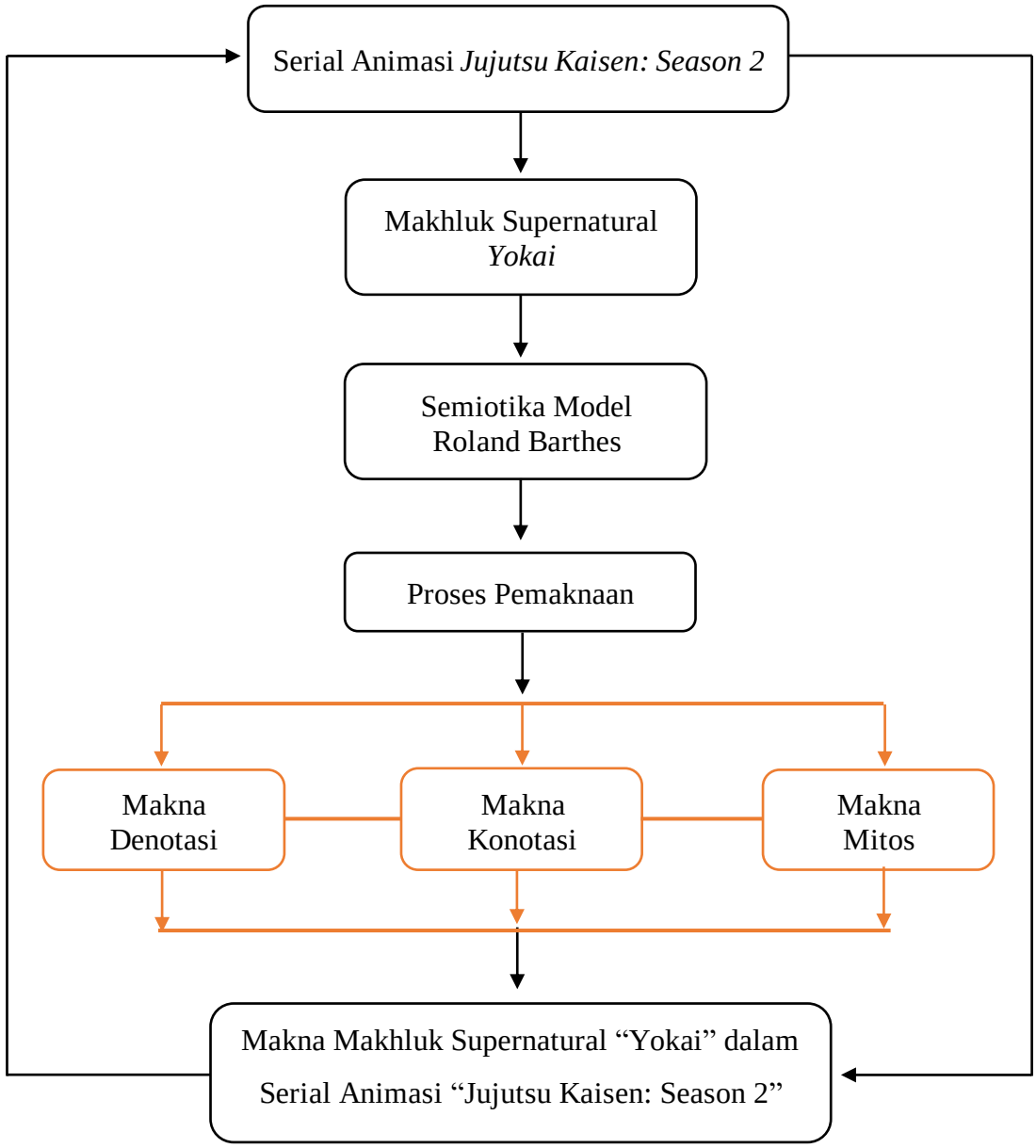
Sementara menurut Frydman (2022: *Chapter 7*) dalam bukunya *The Japanese Myths* mengemukakan, Mitologi Jepang menggabungkan berbagai agama yang berbeda, beberapa di antaranya datang dari tempat yang jauh. Mitos Jepang telah berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu dan terus berlanjut. Berisi lapisan-lapisan yang berasal dari 1.500 tahun lalu – tidak hanya cerita dan kepercayaan yang disetujui oleh pemerintah, tetapi juga cerita rakyat dan legenda orang-orang di berbagai bagian masyarakat.

Salah satu mitologi Jepang adalah mengenai makhluk supernatural, yakni merujuk pada suatu hal nomena yang melampaui hukum alam yang tidak dapat dijelaskan oleh sains, sering kali terkait dengan makhluk atau kekuatan yang tidak terlihat. Di Jepang, hal ini merupakan fenomena dalam kepercayaan terhadap makhluk seperti *yokai*, hantu, dan makhluk mistis lainnya yang memiliki karakteristik unik dan sering kali berfungsi sebagai simbol dari ketidakpastian atau ketakutan dalam kehidupan sehari-hari (kompas.id, 2022).

Adapun kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2. 5

Alur Pikir Penelitian



Sumber: Peneliti, 2024