

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Dalam bab ini, diawali dengan tinjauan penelitian terdahulu. Peneliti menganalisis penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan atau keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Maka dari itu, peneliti bisa menggunakan penelitian terdahulu sebagai suatu rujukan, referensi pendukung, pelengkap, penyempurna, dan pembanding yang dapat membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.

Hal tersebut ditujukan agar memperkuat tinjauan pustaka mengenai penelitian yang telah ada. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang dimana pendekatan ini sangat menghargai berbagai perbedaan yang ada dan cara pandang mengenai suatu objek tertentu, sehingga apabila terdapat persamaan maupun perbedaan dalam penelitian merupakan suatu hal wajar yang dapat membantu peneliti untuk lebih memahami tentang teori dan konsep yang akan diteliti serta untuk menggambarkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ingin dijalankan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini :

Tabel 2. 1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian	Perbedaan
1	Muhammad Sandi Maulana (Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta 2022)	Representasi Kegigihan dalam Film Josee, the Tiger and the Fish: Analisis Semiotika Roland Barthes.	Pendekatan kualitatif dengan teori semiotika Roland Barthes	Untuk mengetahui makna denotasi, konotasi dan mitos yang ada dalam film Josee the Tiger and the Fish dan untuk mengetahui representasi kegigihan dalam film Josee the Tiger and the Fish.	Penelitian ini meneliti film animasi Jepang, objek dan pendekatan yang digunakan pun sama, akan tetapi yang diteliti pada film ini adalah representasi dari kegigihan. Berbeda dengan peneliti yang meneliti representasi mitologi Jepang
2	Dimas Tri Andika (Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara, Medan 2021)	Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi Keluarga Dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini	Pendekatan kualitatif dengan teori semiotika Roland Barthes	Untuk mengetahui representasi keluarga dalam film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini ditinjau dari semiotika Roland Barthes	Pada penelitian ini, mengambil objek film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini dan berfokus dalam mencari representasi makna keluarga. Berbeda dengan penelitian ini dari segi objek dan representasi.
3	Ayat Maharsana, dkk (Universitas Pendidikan Ganesha.	Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon	Pendekatan kualitatif dengan teori semiotika Roland Barthes	Untuk mengetahui makna denotasi, konotasi dan mitos yang ada dalam film anime Barakamon	Penelitian ini memiliki persamaan dalam objek, pendekatan, dan representasi budaya Jepang dalam filmnya.

	Singaraja, 2020)				Akan tetapi perbedaannya terdapat pada judul film.
4	Muhammad Alif Agisa, dkk (Universitas Padjajaran, Bandung, 2021)	Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Pseudobulbar Affect Dalam Film Joker	Pendekatan kualitatif dengan teori semiotika Roland Barthes	Untuk mengetahui makna-makna dari pseudobulbar affect (PBA) dari tokoh Arthur Fleck pada film Joker.	Pada penelitian ini, mengambil objek film Joker dan berfokus dalam mencari representasi Pseudobulbar Affect. Berbeda dengan penelitian ini dari segi objek dan representasi.
5	Galih Pratama, Aziz Taufik Hirzi (Universitas Islam Bandung, 2017, Bandung)	Rasisme Dalam Film "Ngenest" (Studi Kualitatif Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film "NGENEST" Karya Ernest Prakasa)	Pendekatan kualitatif dengan teori semiotika Roland Barthes	Untuk mengetahui makna denotasi, konotasi dan mitos yang ada dalam film Ngenest	Penelitian ini meneliti film Ngenest dengan mencari makna dan representasi rasisme. Berbeda dengan penelitian ini dari segi objek dan representasi.
6	Sukma Rosalina (Universitas Komputer Indonesia, 2023, Bandung)	Representasi Keadilan Dalam Film Miracle In Cell No 7 Adaptasi Bahasa Indonesia (Analisis Semiotika John Fiske Tentang Representasi Keadilan Dalam Film Miracle In Cell No 7 Adaptasi Bahasa Indonesia)	Pendekatan kualitatif dengan teori semiotika John Fiske	Untuk mengetahui makna realitas, representasi dan ideologi yang ada dalam film Miracle in Cell No.7 Adptasi Bahasa Indonesia	Penelitian ini meneliti film Miracle in Cell No.7 Adptasi Bahasa Indonesia dengan mencari makna dan representasi keadilan. Berbeda dengan penelitian ini dari segi objek, teori, dan representasi.

Sumber : Peneliti, 2024

2.1.2 Tinjauan Mengenai Ilmu Komunikasi

2.1.2.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi merupakan salah satu aktivitas yang tidak bisa begitu saja dihilangkan dari kehidupan sosial manusia. Sifat utama manusia adalah makhluk sosial yang mana menjadi sebuah kewajiban bagi manusia untuk melakukan sebuah kegiatan interaksi yang melibatkan individu lainnya. Sifat lainnya yang melekat dalam diri manusia yang selalu menyampaikan keinginannya dan untuk mengetahui pemikiran orang lain, menjadi awal keterampilan manusia berkomunikasi secara otomatis melalui lambang-lambang isyarat yang kemudian disusul dengan kemampuan untuk mengartikan setiap lambang-lambang tersebut dalam bentuk bahasa verbal (Cangara, 2014).

Sebuah definisi singkat dibuat oleh Harold D. Lasswell yang kemudian menjadi ciri khasnya, bahwa cara yang tepat untuk menjelaskan inti dari suatu proses komunikasi ialah menjawab pertanyaan “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya (*Who says what in which channel to whom with what effect*).” (Mulyana, 2020, h.5).

Karena ciri khasnya, definisi dari Harold tersebut pada akhirnya menjadi sebuah barometer dan cara yang mudah untuk menyimpulkan proses komunikasi untuk seluruh civitas akademik yang mendalami ilmu komunikasi. Selain Harold, Carl I. Hovland mengemukakan pendapatnya mengenai definisi ilmu komunikasi. Dikatakan bahwa ilmu komunikasi adalah sebuah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-

dasar penyampaian informasi serta bentukan pendapat dan sikap (Effendy, 2013).

2.1.3 Tinjauan Mengenai Komunikasi Massa

2.1.3.1 Definisi Komunikasi Massa

Terdapat banyak sekali definisi mengenai Komunikasi Massa, namun dari banyaknya definisi tersebut terdapat penghubung kesamaan pengertian satu dan yang lainnya. Pada esensinya, Komunikasi Massa adalah sebuah komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media massa (seperti media cetak dan elektronik). Massa dalam konteks komunikasi massa memiliki arti merujuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa yang mana sasaran komunikannya lebih masif dan heterogen. Karena masih menjadi ruang lingkup komunikasi, maka seperti halnya 'induk'nya yang merupakan ilmu sosial dan ilmu yang banyak bersinggungan dengan disiplin ilmu lainnya, membuat Komunikasi Massa pun tidak luput dari banyaknya definisi yang telah dikemukakan para ahli komunikasi. Banyak ragam dan titik tekan yang dikemukakan oleh masing-masing ahli dari bidang keahlian yang berbeda. Namun seperti induknya, dari sekian banyak definisi itu terdapat benang merah kesamaan definisi satu sama lain (Nurudin, 2019).

Definisi Komunikasi Massa yang lebih spesifik juga dikemukakan oleh Gerbner dalam buku 'Komunikasi Massa' milik Ardianto. Menurut Gerbner, Komunikasi Massa adalah sebuah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang berkelanjutan

serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri (Rakhmat dalam Ardianto & Dkk, 2014).

Definisi lain pernah dikemukakan oleh Joseph A. Devito dalam buku 'Komunikasi Massa' karya Nurudin, pertama, komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada massa, kepada khalayak banyak dan sifatnya masif. Namun tidak berarti pula bahwa khalayak meliputi seluruh penduduk atau semua orang yang membaca atau semua orang yang menonton televisi. Kedua, komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar audio dan atau visual. Komunikasi massa barangkali akan lebih mudah dan lebih logis jika didefinisikan menurut bentuknya seperti televisi, radio, surat kabar, film, buku, dan pita (Nurudin, 2019).

2.1.3.2 Komponen Komunikasi Massa

Hiebert, Ungurait, dan Bohn (1975), dalam buku Komunikasi Massa milik Ardianto, dkk, (2014) mengemukakan komponen-komponen komunikasi massa meliputi: *communicators, codes and contents, gatekeepers, the media, regulators, filters, audience, dan feedback*.

1. Communicator

Komunikator dalam media massa berbeda dengan komunikasi antarpersonal. Pengirim pesan dalam komunikasi massa bukan seorang individu melainkan suatu institusi, gabungan dari berbagai pihak. Komunikator dalam komunikasi massa bersifat mencari keuntungan. Bukan semata-mata mencari keuntungan, tetapi orientasi keuntungan menjadi dasar pembentukan

organisasi. Media massa tentu tidak sekadar menyiarkan informasi semata, tetapi membutuhkan pemasukan bagi kelangsungan hidup lembaga itu sendiri (Nurudin, 2019).

2. *Codes and Content*

Codes adalah sistem simbol yang digunakan untuk menyampaikan pesan komunikasi, misalnya: kata-kata lisan, tulisan, foto, musik dan film (*moving pictures*). *Content* atau isi media merujuk pada makna dari sebuah pesan, sedangkan *codes* adalah simbol yang digunakan untuk membawa pesan tersebut, misalnya kata-kata yang diucapkan atau ditulis, foto, maupun gambar bergerak. Dalam komunikasi massa, *codes* dan *content* berinteraksi sehingga *codes* yang berbeda dari jenis media yang berbeda, dapat memodifikasi persepsi khalayak atas pesan, walaupun *content*-nya sama.

3. *Gatekeeper*

Gatekeeper seringkali diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia sebagai penjaga gawang. Gawang yang dimaksud dalam hal ini adalah gawang dari sebuah media massa, agar media massa tersebut tidak ‘kebobolan’. Kebobolan dalam pengertian media massa tersebut tidak diajukan ke pengadilan oleh pembacanya karena menyampaikan berita yang tidak akurat, menyinggung reputasi seseorang, mencemarkan nama baik seseorang, dan lain-

lain. Sehingga *gatekeeper* pada media massa menentukan penilaian apakah suatu informasi penting atau tidak.

4. *Regulator*

Dalam proses komunikasi massa, regulasi media massa adalah suatu proses yang rumit dan melibatkan banyak pihak. Peran regulator hampir sama dengan *gatekeeper*, namun regulator bekerja di luar institusi media yang menghasilkan berita. Regulator bisa menghentikan aliran berita dan menghapus suatu informasi, tapi ia tidak dapat menambah atau memulai informasi, dan bentuknya lebih seperti sensor.

5. Media

Media massa terdiri dari media cetak (surat kabar dan majalah), media elektronik (radio siaran dan televisi), dan media online (internet).

6. *Audience*

Media mendistribusikan informasi yang merasuk pada masing - masing individu. *Audience* hampir tidak bisa menghindar dari media massa, sehingga beberapa individu menjadi anggota *audience* yang besar, yang menerima ribuan pesan media massa.

7. Filter

Filter adalah kerangka pikir melalui mana audiens menerima pesan. Filter ibarat sebuah bingkai kacamata tempat audiens bisa melihat dunia. Hal ini berarti dunia riil yang diterima dalam memori sangat tergantung dari bingkai tersebut. Ada beberapa

filter, antara lain fisik, psikologis, budaya, dan yang berkaitan dengan informasi (Nurudin, 2019).

8. Umpan Balik

Bentuk respon dalam komunikasi massa hampir sama dengan komunikasi interpersonal. Audiens bisa saja memberikan respon dengan cara tertawa saat menonton suatu program komedi di televisi atau ikut berkomentar suatu berita pada surat kabar. Namun yang membedakan adalah respon yang dikeluarkan oleh audiens tidak terlihat oleh komunikator dalam komunikasi massa.

2.1.3.3 Fungsi Komunikasi Massa

Sebagai salah satu jenis komunikasi, komunikasi massa memiliki fungsi tersendiri, antara lain:

1. Fungsi Informasi

Fungsi memberikan informasi ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar, atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya. Khalayak sebagai makhluk sosial akan selalu merasa haus akan informasi yang terjadi.

2. Fungsi Pendidikan

Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayak. Karena media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu cara mendidik yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang

berlaku kepada pemirsa atau pembaca. Media massa melakukannya melalui drama, cerita, diskusi, dan artikel.

3. Fungsi Mempengaruhi

Fungsi mempengaruhi dari media massa secara implisit terdapat pada tajuk atau editorial, features, iklan, artikel, film, dan sebagainya. (Ardianto & Dkk, 2014)

2.1.4 Tinjauan Mengenai Film

2.1.4.1 Definisi Film

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman pada BAB I Pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Definisi film berbeda di setiap negara, di Perancis ada perbedaan antara film dan sinema. 'Filmis' berarti berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Sedangkan di Yunani, film dikenal dengan istilah *cinema*, yang merupakan singkatan *cinematograph* (nama kamera dari Lumiere bersaudara). *Cinematographie* secara harfiah berarti *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, sedangkan *graphie* berarti tulisan atau gambar. Jadi, yang dimaksud *cinematographie* adalah melukis gerak dengan cahaya. Ada juga istilah lain yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *movies*; berasal dari kata *move*, artinya gambar bergerak atau gambar hidup (Vera, 2014).

Pengertian film yang lain yaitu, film adalah hasil cipta karya seni yang mempunyai kelengkapan dari beberapa unsur seni guna melengkapi kebutuhan yang bersifat spiritual. Unsur seni yang ada dan menunjang sebuah film diantaranya seni rupa, seni fotografi, seni arsitektur, seni tari, seni puisi sastra, seni teater, seni musik, seni pantomin dan juga novel.

2.1.4.2 Karakteristik Film

Karakteristik film yang spesifik meliputi beberapa aspek, yaitu :

a. Layar yang luas.

Kelebihan media film dibandingkan dengan televisi adalah layar yang digunakan untuk pemutaran film lebih berukuran besar atau luas. Dengan layar film yang luas, telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan - adegan yang disajikan dalam film.

b. Pengambilan gambar.

Dengan kelebihan film, yaitu layar yang besar, maka Teknik pengambilan gambarnya pun dapat dilakukan atau dapat memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot* dan panoramic shot. Pengambilan gambar yang seperti ini dapat memunculkan kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya.

c. Konsentrasi penuh.

Karena menonton film di bioskop, tempat yang memiliki ruangan kedap suara, maka pada saat menonton film, kita akan fokus pada alur cerita yang ada di dalam film tersebut. Tanpa adanya gangguan dari luar.

d. Identifikasi psikologis.

Konsentrasi penuh saat menonton di bioskop, tanpa disadari dapat membuat benar-benar menghayati apa yang ada di dalam film tersebut. Penghayatan yang dalam itu membuat secara tidak sadar menyamakan diri kita sebagai salah seorang pemeran dalam film tersebut. Menurut ilmu jiwa sosial, gejala seperti ini disebut sebagai identifikasi psikologis (Vera, 2014).

2.1.4.3 Unsur dalam Film

Bambang Supriadi (2010) dalam buku *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, Vera (2014) menyatakan unsur film berkaitan erat dengan karakteristik utama, yaitu *audio visual*. Unsur *audio visual* dikategorikan dalam dua bidang, yaitu sebagai berikut :

a. Unsur naratif

Unsur naratif yaitu materi atau bahan olahan, dalam film cerita unsur naratif adalah penceritannya.

b. Unsur sinematik

Unsur sinematik yaitu cara atau dengan gaya seperti apa bahan olahan itu digarap.

Kedua unsur ini tidak dapat dipisahkan, keduanya saling terikat sehingga menghasilkan sebuah karya yang menyatu dan dapat dinikmati oleh penonton. Unsur sinematik terdiri atas beberapa aspek berikut :

a. *Mise en scene*

Berasal dari Perancis, tanah leluhurnya bapak perfilman dunia Louis dan Auguste Lumiere, yang secara sederhana bisa diartikan

sebagai segala sesuatu yang berada di depan kamera. Ada empat elemen penting dalam *mise en scene* yaitu setting, tata cahaya, kostum dan make up, dan akting dan pergerakan pemain.

b. Sinematografi

Pemahaman tentang sinematografi sendiri mengungkap esensial tentang bagaimana perlakuan terhadap kamera serta bahan baku yang digunakan, juga bagaimana kamera digunakan untuk memenuhi kebutuhannya yang berhubungan dengan objek yang akan direkam.

c. Editing

Secara teknis merupakan aktivitas dari proses pemilihan, penyambungan dari gambar-gambar (*shots*). Melalui editing struktur, ritme serta penekanan dramatic dibangun atau diciptakan.

d. Suara

Di dalam film, suara adalah seluruh unsur bunyi yang berhubungan dengan gambar. Elemen-elemennya bisa dari dialog, musik ataupun efek.

2.1.4.4 Jenis Film

Pada dasarnya film dikategorikan menjadi dua jenis utama yaitu film cerita atau disebut juga fiksi dan film noncerita, yang disebut juga nonfiksi. Film cerita atau fiksi adalah film yang dibuat berdasarkan kisah fiktif. Film fiktif dibagi menjadi dua, yaitu film cerita pendek dan film cerita Panjang. Perbedaan yang paling spesifik dari keduanya terdapat pada durasi. Film cerita pendek berdurasi di bawah 60 menit, sedangkan film cerita panjang

pada umumnya berdurasi 90-100 menit, ada juga yang sampai 120 menit atau lebih.

Film nonfiksi contohnya adalah film dokumenter, yang mana film tersebut menampilkan tentang dokumentasi sebuah kejadian, baik alam, flora, fauna, ataupun manusia. Perkembangan film berpengaruh pula pada jenis film documenter, muncul jenis documenter lain yang disebut *docudrama*. Dalam docudrama terjadi reduksi realita demi tujuan-tujuan estetis, agar gambar dan cerita lebih menarik (Vera, 2014). Terdapat tiga kategori utama dalam film yaitu :

1. Film Fitur

Film fitur merupakan karya fiksi, yang strukturnya selalu berupa narasi yang dibuat dalam tiga tahap. Tahap praproduksi merupakan periode ketika scenario diperoleh. Scenario ini bisa berupa adaptasi dari novel, atau cerita pendek, atau karya cetakan lainnya; bisa juga yang ditulis secara khusus untuk dibuat filmnya. Tahap produksi merupakan masa berlangsungnya pembuatan film berdasarkan skenario tersebut. Tahap terakhir, post-produksi (*editing*) ketika semua bagian film yang pengambilan gambarnya tidak sesuai urutan cerita, disusun menjadi suatu kisah yang menyatu.

2. Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan film nonfiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata dengan setiap individu menggambarkan perasaannya dan pengalamannya dalam situasi yang apa adanya,

tanpa persiapan, langsung pada kamera atau pewawancara. Dokumenter seringkali diambil tanpa skrip dan jarang sekali ditampilkan di gedung bioskop yang menampilkan film-film fitur. Akan tetapi, film ini jenis ini sering tampil di televisi. Dokumenter dapat diambil pada lokasi pengambilan apa adanya atau disusun secara sederhana dari bahan-bahan yang sudah diarsipkan.

3. Film Animasi (Film Kartun)

Animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran beda dua atau tiga dimensi. Penciptaan tradisional dari animasi gambar-bergerak selalu diawali hampir bersamaan dengan penyusunan *storyboard*, yaitu serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian penting dari cerita. Sketsa tambahan dipersiapkan kemudian untuk memberikan ilustrasi latar belakang, dekorasi serta tampilan dan karakter tokohnya. Pada masa kini, hampir semua film animasi dibuat secara digital dengan komputer.

2.1.4.5 Sinematografi dalam Film

Pikturisasi dalam sinematografi adalah elemen dasar yang harus dipenuhi dalam pembuatan film. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sinematografi berasal dari bahasa Latin "sinema," yang berarti gambar atau visual. Dalam aplikasinya, sinematografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari teknik pengambilan gambar dan penyusunannya menjadi rangkaian gambar yang menyampaikan ide. Unsur-unsur yang diperlukan

dalam pikturisasi mencakup *shot*, *scene*, dan *sequence*, yang merupakan elemen dasar estetika film. Berfungsi seperti huruf-huruf yang disusun menjadi kata-kata, kemudian menjadi kalimat yang menceritakan cerita sesuai dengan maksud dan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

Shot, *scene*, dan *sequence* adalah fondasi untuk membangun teks yang lebih besar. Kualitas dan jumlah kata serta shot dalam film bervariasi dalam dimensi konstruksi tersebut. *Shot-shot* diposisikan menjadi sebuah *scene*, *scene* digabungkan menjadi *sequence*, dan *sequence* dikomposisikan menjadi satu kesatuan cerita utuh yang membentuk film. Terkait dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa fenomena dalam film eksperimental juga merupakan fenomena kebahasaan, yaitu bahasa visual, karena film berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan melalui *shot-shotnya*. Sebagai bentuk bahasa, sebuah film tentu memiliki struktur tertentu, mirip dengan struktur dalam bahasa verbal (Sasongko, 2017).

2.1.5 Tinjauan Mengenai Mitologi

2.1.5.1 Definisi Mitologi

Mitologi adalah mitos-mitos kuno secara umum yang terdapat di suatu masyarakat, budaya, tertentu sebagai mitos. Selain itu, dalam mitologi juga diartikan sebagai ilmu mengenai mitos. Mitologi yang berasal dari bahasa Yunani, *mythos* yang berarti sebuah cerita naratif. *Logos* dalam konteks ini adalah usaha manusia untuk mengadakan pendekatan terhadap gejala alam yang lebih dititikberatkan pada hal-hal yang bersifat rasional. Maka, mitologi merupakan usaha manusia menjelaskan gejala alam dan

asal-usulnya yang belum diberi bobot ilmu pengetahuan yang rasional oleh manusia. Beberapa mitologi yang terkenal antara lain: mitologi Yunani (*Greek mythology*), mitologi Jepang (*Japanese mythology*). Keberagaman inilah yang menjadikan sumber ide dalam karya-karya seni grafis yang dibuat merupakan perwujudan dari beberapa bentuk visualisasi makhluk-makhluk mitologis (Wibowo, 2016).

Mitologi merupakan sebuah cerita prosa rakyat yang ceritanya dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita. Tokoh yang terdapat pada mitologi biasanya adalah dewa ataupun makhluk setengah dewa. Latar dari peristiwa terjadi di dunia lain, atau dapat dikatakan terjadi bukan di dunia yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Karena hal tersebut itu, dalam suatu mitologi seringkali ada tokoh pujaan yang dipuji dan atau sebaliknya, ditakuti (Wibowo, 2016).

2.1.5.2 Mitologi Jepang

Jepang memiliki hubungan panjang dengan mitos. Mitologi tidak pernah statis, meskipun sering kali tampak demikian jika dilihat dari sudut pandang masa lalu. Kebanyakan orang melihat mitologi-mitologi lama ini seolah-olah membeku dalam waktu, padahal sebenarnya itu adalah kumpulan cerita yang mungkin diceritakan pada waktu yang sangat berbeda dengan berbagai gambaran tentang dewa dan pahlawan yang sama. Namun di Jepang, agama-agama yang terkait dengan mitos masih mempraktikkan hal tersebut. Dewa-dewa mereka masih disembah dan pahlawan-pahlawan mereka masih relevan. Meskipun cara orang Jepang modern memahami mitos mereka sangat berbeda hari ini dibandingkan dengan seratus tahun

lalu, apalagi lebih dari seribu tahun, mitologi itu sendiri masih merupakan kekuatan hidup dalam masyarakat Jepang. Untuk memahami mitologi Jepang, perlu memahami konteks dari mitos-mitos tersebut seperti dari mana asalnya, mengapa digunakan di masa lalu, dan bagaimana mereka masih digunakan hingga kini.

Mitos berdiri di persimpangan berbagai bentuk narasi. Di satu sisi ada kategori cerita rakyat, yaitu cerita lisan yang diulang dalam format tradisional tertentu. Seringkali cerita rakyat ini bersifat mitologis berbicara tentang dewa-dewa, penyebab suatu hal, dan moral. Terkadang hanya sebagai hiburan semata. Banyak cerita rakyat semacam itu dikumpulkan oleh ahli folklore Jepang, terutama pada paruh pertama abad kedua puluh, saat tradisi lisan mulai menghilang dengan munculnya radio, televisi, dan bentuk hiburan lainnya. Bentuk narasi lain yang populer di Jepang adalah cerita hantu. Biasanya diceritakan di pertengahan musim panas untuk membuat pendengar merasakan hawa sejuk, cerita hantu sering kali berasal dari tradisi Buddha yang berhubungan dengan kehidupan setelah mati dan konsekuensi dari tindakan selama hidup seseorang. Bentuk narasi ketiga yang penting adalah mitos “resmi,” yang sering dicatat oleh, atau atas dorongan, orang-orang yang berkuasa dengan maksud untuk menciptakan piagam untuk keadaan politik dan sosial. Semua bentuk narasi ini berkontribusi pada mitologi suatu budaya (Frydman, 2022).

Mitos Jepang berkembang dalam budaya dengan campuran antara agama-agama asli dan agama-agama yang baru masuk ke Jepang, dipengaruhi juga oleh ideologi dan teologi mereka. Kami, misalnya, adalah

konsep yang secara inheren Shinto, tetapi sering kali diperlakukan menurut moral Buddha. Demikian juga, cerita rakyat Buddha dari Jepang sering mengaitkan kemurnian atau menggambarkan dewa-dewa Buddha bertindak seperti kami. Sihir dan penggunaannya dalam mitos Jepang sering kali bersifat Taois, atau setidaknya berasal dari folklore Cina. Tanpa pemahaman dasar tentang ide-ide yang terlibat, seorang pembaca yang tidak tumbuh dalam lingkungan budaya Jepang mungkin akan merasa bingung mengenai apa yang terjadi dalam mitos tertentu, bagaimana hal itu terjadi, dan mengapa.

Dlaam Frydman (2022), sebagian besar dari apa yang disebut sebagai 'mitos Jepang' saat ini dapat ditelusuri kembali ke abad ke-7 dan ke-8 Masehi. Ini adalah periode tertua Jepang yang memiliki catatan tertulis. Cerita tentang dewa dan pahlawan dari periode ini masih diceritakan hingga hari ini dan menjadi dasar bagi cerita rakyat Jepang lainnya. Namun, disadari bahwa cerita-cerita yang digambarkan dalam teks-teks kuno ini dipahami dengan sangat berbeda pada saat mereka dibuat dibandingkan dengan saat ini. Meskipun rincian mitos ini telah berubah dan berkembang selama berabad-abad, beradaptasi dengan masyarakat Jepang dan berarti hal yang berbeda, inti cerita dari teks-teks kuno tersebut tetap bertahan.

Dua buku tertua yang masih ada yang ditulis di Jepang adalah kronik sejarah yang berasal dari awal abad ke-8. Kedua karya ini, Kojiki dan Nihonshoki, dimulai dengan penciptaan dunia dan menceritakan sejarah hingga waktu penulisan mereka. Masyarakat Jepang abad ke-8 menganggap kedua teks ini sebagai sejarah dan masing-masing menyajikan bagian

mitologisnya sebagai kebenaran sejarah yang dapat diverifikasi, bukan alegori atau cerita rakyat (Frydman, 2022).

Kojiki adalah karya sastra tertua yang masih ada dalam bahasa Jepang. Disusun pada tahun 712, nama Kojiki berarti 'Catatan Peristiwa Kuno'. Sebagai dokumen yang relatif singkat, Kojiki terbagi menjadi tiga buku. Buku pertama mengikuti para dewa langit yaitu Amatsukami saat mereka muncul dan akhirnya mengirim sepasang saudara, Izanagi dan Izanami dalam menciptakan Jepang. Anak-anak Izanagi dan Izanami termasuk Dewi Matahari Amaterasudan saudara laki-laknya Susanowo. Dari pasangan ini muncul garis keturunan dewa-dewa kesuburan, yang berpuncak pada Ninigi, Cucu Langit, yang turun ke dunia yang baru diciptakan, di mana keturunannya menjadi klan kekaisaran.

Nihonshoki menceritakan mitos yang serupa dengan cara yang sangat berbeda. Nihonshoki selesai disusun pada tahun 720. Sebuah karya besar yang terdiri dari 30 buku, Nihonshoki jauh lebih panjang dan lebih rinci dibandingkan Kojiki. Dua buku pertama membahas zaman dewa-dewa', sementara 28 buku lainnya mencakup pemerintahan dari 46 kaisar pertama. Dalam membahas pemerintahan para kaisar, Nihonshoki mengikuti format kronik dinasti Cina kuno secara tepat, dengan setiap catatan penguasa dibagi menjadi mulainya berdasarkan tahun, bulan, dan hari. Ini memberikan kesan sejarah pada karya tersebut, bahkan ketika membahas peristiwa legendaris, dan membuat Nihonshoki terdengar secara dangkal lebih 'akurat' dibandingkan Kojiki (Frydman, 2022).

2.1.6 Tinjauan Mengenai Representasi

Representasi merupakan konsep yang menghubungkan antara makna dan bahasa. Representasi juga dapat berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain. Representasi juga merupakan sebuah bagian esensial dari proses dimana makna dihasilkan dan diubah oleh anggota kultur tersebut (Hall, 1997).

Menurut Stuart Hall, representasi harus dipahami dari peran aktif dan kreatif orang memaknai dunia. Representasi adalah jalan dimana makna diberikan kepada hal-hal yang tergambar melalui citra atau bentuk lainnya pada layar atau pada katakata. Hall menunjukkan bahwa sebuah citra akan mempunyai makna yang berbeda dan tidak ada garansi bahwa citra akan berfungsi atau bekerja sebagaimana mereka dikreasi atau dicipta.

Representasi adalah peristiwa kebahasaan. Bagaimana seseorang ditampilkan, dapat dijelaskan dengan menggunakan sebuah bahasa. Melalui bahasalah berbagai tindakan representasi tersebut ditampilkan oleh media dan dihadirkan dalam pemberitaan. Maka yang patut dikritisi ialah pemakaian bahasa yang ditampilkan oleh media. Proses ini mau tidak mau sangat berhubungan dengan pemakaian bahasa dalam menuliskan realitas untuk dibaca khalayak (Hall, 1997).

Stuart Hall berargumentasi bahwa representasi ialah perwakilan budaya dan praktek yang signifikan, perwakilan menghubungkan makna dan bahasa atas kebudayaan, perwakilan merupakan bagian penting dari proses yang berarti dihasilkan dan ditukar diantara para anggota. Melalui representasi suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa representasi secara singkat adalah cara memproduksi makna.

2.1.7 Tinjauan Mengenai Semiotika

2.1.7.1 Definisi Semiotika

Semiotika adalah suatu bidang studi yang mempelajari tentang tanda dan cara tanda-tanda tersebut bekerja. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungan dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya. Menurut Preminger, ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial atau masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Sobur, 2013).

Manusia memiliki kemampuan yang lebih dibandingkan dengan makhluk lainnya dalam hal komunikasi, yaitu kemampuannya menciptakan bahasa simbolik. Setiap aktivitas manusia setiap harinya melakukan proses komunikasi, inilah yang menjadikan komunikasi hakikat yang pokok. Semiotika adalah suatu bidang studi atau metode analisis untuk mengkaji tentang tanda. Tanda-tanda yang merupakan bagian dari kehidupan manusia dalam mengungkapkan sesuatu. Tanda-tanda (*signs*) adalah basis dari seluruh komunikasi (Sobur, 2013).

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal

(*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Vera, 2014).

Dalam kehidupan manusia, manusia dipenuhi dengan tanda-tanda, baik tanda-tanda alam, maupun tanda buatan. Manusia berkomunikasi pun di maknai banyak tanda. Di sinilah daya tarik semiotika untuk mengungkapkan makna-makna yang secara langsung atau tidak. Semiotika pun membantu dalam menemukan makna dari pesan-pesan yang disampaikan oleh orang lain, bisa disengaja atau tidak.

2.2 Kerangka Pemikiran

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes dalam Sobur, 2013).

Barthes, dengan demikian melihat signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi tidak terbatas pada

bahasa, tetapi juga pada hal-hal lain di luar bahasa. Barthes menganggap kehidupan sosial, apapun bentuknya merupakan suatu sistem tanda tersendiri (Vera, 2014).

Teori semiotika Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut de Saussure. Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2013).

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

Tabel 2. 2 Peta Tanda Roland Barthes

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

Sumber : Paul coblely & Litzza Jansz (1999) dalam Sobur, 2013

Dari peta Barthes diatas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga tanda konotatif (4). Denotasi dalam pandangan Barthes merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup. Tataran denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi merupakan makna yang

sebenar-benarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas.

Tanda konotatif merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit, tidak langsung, dan tidak pasti, artinya terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru. Dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat kedua. Denotasi dapat dikatakan merupakan makna objektif yang tetap, sedangkan konotasi merupakan makna subjektif dan bervariasi (Vera, 2014).

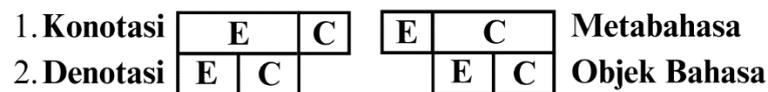
Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebut sebagai “mitos” dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda dan tanda. Namun sebagai suatu sistem yang unik mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain, mitos adalah suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Di dalam mitos pula, sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda (Budiman, dalam Vera 2014).

Menurut pandangan Barthes dengan konsep mitos dalam arti umum. Barthes mengemukakan mitos adalah bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan. Dalam uraiannya, ia mengemukakan bahwa mitos dalam pengertian khusus ini merupakan perkembangan dari konotasi. Konotasi yang sudah terbentuk lama dimasyarakat itulah mitos. Barthes juga mengatakan bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yakni sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia (Hoed, 2008). Mitos Barthes dengan sendirinya berbeda dengan

mitos yang kita anggap tahayul, tidak masuk akal, ahistoris dan lain-lainnya, tetapi mitos menurut Barthes sebagai *type of speech* (gaya bicara) seseorang (Vera, 2014).

Secara lebih jelas, linguistik atau bahasa pada dasarnya membedakan tingkat ekspresi (E) dan tingkat isi pesan (C) yang kemudian keduanya akan dihubungkan oleh sebuah relasi atau hubungan (R). Kesatuan dari Tingkat bahasa ini membentuk sebuah sistem Bernama (ERC). Mengacu pada Hjelmslev, Barthes sependapat bahwa bahasa dapat dipilih menjadi dua sudut artikulasi sebagai berikut :

Gambar 2. 1 Dua Sudut Artikulasi Barthes



Sumber : Barthes (1983), dikutip Kurniawan (2001), dalam Sobur (2013)

Pada artikulasi pertama (kiri), sistem (ERC) menetapkan tingkat ekspresi untuk sistem kedua, yaitu (ERC)RC. Di sini, sistem 1 mengkorelasi dengan tingkat denotasi, sedangkan sistem 2 dengan tingkat konotasi. Pada artikulasi kedua (kanan), sistem (ERC) menetapkan tingkat isi untuk sistem kedua, yaitu ER(ERC). Di sini sistem 1 mengkorelasi dengan objek bahan dan sistem 2 dengan metabahasa (Kurniawan dalam Sobur, 2013)

2.2.1 Alur Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka teoretis di atas, maka peneliti mengkaji menjadi alur pemikiran peneliti. Alur yang dipakai oleh peneliti sesuai dengan analisis Roland Barthes. Terdapat beberapa sequence yang akan dianalisis dalam film animasi "Suzume" dengan konsep pemikiran dari Roland Barthes. Dimulai pada saat menonton film "Suzume", peneliti

merasa adanya makna-makna mitologi yang terjadi dalam tayangan tersebut. Melihat fenomena sosial baik melalui internet maupun sosial media, sebagai peneliti merasa bahwa mitos merupakan yang mulai ditinggalkan padahal kaitannya erat dengan kehidupan manusia.

Melihat dari kejadian-kejadian yang terjadi sebagaimana dijelaskan di atas, maka peneliti meneliti film "Suzume" sebagai representasi mitologi khususnya mitologi Jepang dalam tayangan film. Makna-makna yang terdapat di dalam film yang akan menjadi makna denotatif, konotatif hingga bisa menghasilkan sebuah mitos atau ideologi akan dibahas dalam penelitian ini. Dalam film animasi "Suzume" terdapat beberapa *sequence* yang akan dimaknai langsung oleh para khalayak. Dalam penelitian ini khalayak bisa memaknai pesan yang tersirat dalam sebuah *sequence* dari film animasi "Suzume".

Makna konotasi yang merupakan makna yang terkandung dalam tanda. Bahwa semua hal yang dianggap wajar di dalam masyarakat adalah hasil dari proses konotasi. Penandaan tersebut dikaji oleh Roland Barthes menjadi enam konsep penanda konotatif, yakni efek tiruan, pose/sikap, objek, fotogenia, estetisme, sitaksis.

1. Efek Tiruan

Efek tiruan yang merupakan tindakan manipulasi terhadap objek seperti mengurangi, menambah atau mengubah objek yang ada menjadi objek yang sama sekali lain dan juga memiliki arti yang lain.

2. Pose/Sikap

Merupakan gerakan tubuh yang berdasarkan *stock of sign* masyarakat tertentu dan juga memiliki arti tertentu pula.

3. Objek

Merupakan benda-benda yang dikomposisikan sedemikian rupa sehingga diasumsikan dengan ide-ide tertentu.

4. Fotogenia

Merupakan seni memotret sehingga foto yang dihasilkan telah dibumbui atau dihiasi dengan teknik-teknik *lighting*, *exposure*, dan hasil cetakan. Di dalam sebuah film, fotogenia sendiri digunakan untuk menghasilkan suatu suasana yang disesuaikan dengan kondisi cerita yang sesuai dengan cerita yang terdapat dalam *sequence* dari film itu sendiri.

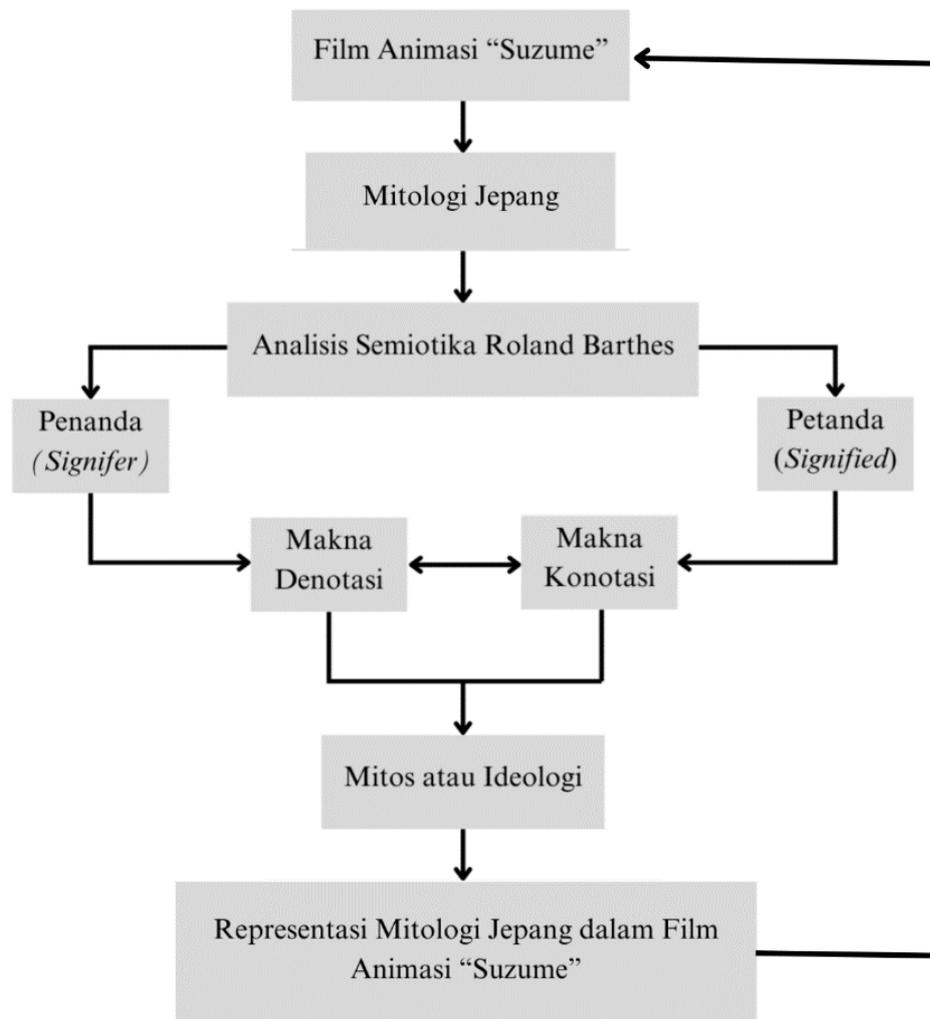
5. Estetisme

Estetisme dapat disebut juga sebuah estetika yang berkaitan dengan komposisi gambar untuk menampilkan sebuah keindahan sinematografi.

6. Sintaksis

Sintaksis biasanya hadir dalam rangkaian gambar yang ditampilkan dalam satu judul dimana waktu tidak muncul lagi apa masing-masing gambar, namun pada keseluruhan gambar yang ditampilkan terutama yang dikaitkan sesuai dengan judul utamanya.

Dalam penelitian ini tidak hanya makna denotatif dan konotatif yang akan diteliti. Roland Barthes yang dalam semiologinya membahas mengenai mitos menjadi salah satu ciri khas yang membuka ranah baru dalam penelitian semiotika. Mitos pun biasanya hadir dalam kehidupan sehari-hari yang hidup di dalam masyarakat. Berdasarkan konseptual di atas maka peneliti mengkaji melalui alur pemikiran sebagai berikut :

Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Sumber : Peneliti, 2024.