

BAB II

PENDAHULUAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka memaparkan teori-teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Tinjauan pustaka berisi uraian tentang kajian-kajian yang berhubungan dengan penelitian, bisa diperoleh dari jurnal-jurnal ilmiah maupun hasil penelitian terdahulu.

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tinjauan penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menjadi perbandingan serta rujukan bagi peneliti yang diharapkan membantu menjawab masalah-masalah yang diajukan peneliti.

Tinjauan penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi yang diambil oleh peneliti. Melihat hasil karya ilmiah para peneliti terdahulu, yang mana ada dasarnya peneliti mengutip beberapa pendapat yang dibutuhkan oleh penelitian sebagai pendukung penelitian. Tentunya dengan melihat hasil karya ilmiah yang memiliki pembahasan serta tinjauan yang sama.

Pada tinjauan pustaka, peneliti mengawali dengan menelaah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan serta relevansi dengan penelitian yang dilakukan. Peneliti mendapatkan rujukan pendukung, pelengkap serta pembanding yang memadai sehingga penulisan skripsi ini lebih memadai. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat kajian pustaka berupa penelitian yang ada. Selain itu, karena

pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan 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 disinergikan untuk saling melengkapi. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang serupa dan sudah peneliti kaji, diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Tinjauan Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Peneliti	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Representasi Konflik dalam Film The Bang Bang Club (Analisis Semiotik Roland Barthes Mengenai Konflik dalam Film The Bang Bang Club)	Maorachmansyah Rinaldi Chika UNIKOM 2013	Analisis Semiotika Roland Barthes	Kesimpulan penelitian memperlihatkan bahwa konflik yang terjadi antara pendukung African National Congress (ANC) dengan Inkatha yang menggunakan kekerasan karena dianggap mampu menyelesaikan konflik, penggunaan kata-kata kasar dapat memicu konflik walaupun tidak bermaksud untuk menambah konflik yang	Objek penelitian berbeda.

				sedang terjadi. Peneliti memberikan saran bagi para sineas dapat lebih mengangkat apa yang masyarakat belum diketahui dengan representasi ke dalam sebuah film secara menarik. Film The Bang Bang Club sarat dengan pesan moral dan dapat dijadikan contoh serta pembelajaran bagi masyarakat Indonesia yang masih sangat rawan konflik.	
2.	Representasi Pesan-Pesan Dakwah dalam Film Ayat-Ayat Cinta (Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Representasi Pesan-Pesan Dakwah Verbal dan Nonverbal Dalam Film Ayat-Ayat Cinta)	Sri Wahyuningsih Universitas Padjajaran	Analisis Semiotika Roland Barthes	Film Ayat-Ayat Cinta merupakan film dakwah Islami yang merepresentasikan pesan-pesan dakwah melalui sembilan adegan pesan verbal dan empat adegan pesan nonverbal dengan berbeda scene yang dianalisis peneliti.	Objek penelitian berbeda.

3.	Mengungkap Makna Kepemimpinan Kim Jong-un dalam Film The Interview (Studi Analisis Semiotika John Fiske dalam Film The Interview)	Bella Olivia Utami, Telkom University	Analisis Semiotika John Fiske	Kepemimpinan otoriter pada level realitas ditunjukkan melalui tanda berupa kostum, ekspresi, dan gestur. Sedangkan pada level representasi, kepemimpinan otoriter ditunjukkan melalui pemaknaan tanda berupa kamera, setting, dialog, dan karakter. Alur cerita film The Interview memperlihatkan Korea Utara menganut ideologi komunisme.	Objek penelitian berbeda.
4.	Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film 3 Dara	Asnat Riwu, Tri Pujiati. Jurnal Riwu, Vol. 10. No. 3. 2018	Analisis Semiotika Roland Barthes	Hasil yang diperoleh dari penelitian ini pada film 3 Dara menemukan temuan-temuan sebagai berikut: (1) Makna denotasi dan konotasi pada film ini memberikan pemahaman kepada kita bahwa pentingnya bersikap sopan dan menghargai seorang	Objek penelitian berbeda.

				<p>perempuan dan kepada siapapun. Karena apapun yang kita tabur di dunia ini, baik itu perkataan, sikap baik dan buruk kepada sesama, kita akan menuainya suatu hari nanti.</p> <p>(2) Mitos yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah di saat Affandy, Jay, dan Richard mendatangi seorang psikolog dan psikolog tersebut mengklaim bahwa mereka mengalami Gender Diasyphora Syndrome yaitu sebuah gejala dimana seorang pria secara perlahan memiliki perubahan sikap dan perilaku sebagai seorang wanita.</p>	
--	--	--	--	---	--

Sumber : Peneliti, 2019

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Tinjauan Tentang Komunikasi Massa

2.2.1.1 Definisi Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, 2003 : 188), yakni “Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*)”.

Ahli komunikasi lainnya, Joseph A. Devito merumuskan definisi komunikasi massa yang pada intinya merupakan penjelasan tentang pengertian massa serta tentang media yang digunakan. Ia mengemukakan definisinya dalam dua item, yakni :

“Pertama, komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada massa, kepada khalayak yang luar biasa banyaknya. Ini tidak berarti bahwa khalayak meliputi seluruh penduduk atau semua orang yang menonton televisi, tetapi ini berarti bahwa khalayak itu besar dan pada umumnya agak sukar untuk didefinisikan. Kedua, komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar yang audio dan/atau visual. Komunikasi massa barangkali akan lebih mudah dan lebih logis bila didefinisikan menurut bentuknya : televisi, radio siaran, surat kabar, majalah dan film” (Effendy, 2003 : 26).

Definisi dari Devito ini menjelaskan bahwa komunikasi massa itu ditujukan kepada massa dengan melalui media massa dibandingkan dengan jenis-jenis komunikasi lainnya. Maka komunikasi massa mempunyai ciri-ciri khusus yang disebabkan oleh sifat-sifat komponennya.

2.2.1.2 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur – unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi. (Sobur, 2013:126)

Pengaruh film itu besar sekali terhadap jiwa manusia. Penonton tidak hanya terpengaruh sewaktu atau selama duduk didalam gedung bioskop, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama.

Film adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah – ceramah penerangan atau pendidikan kini banyak menggunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan. Bahkan, film sendiri banyak yang berfungsi sebagai medium penerangan dan pendidikan secara penuh, artinya bukan sebagai alat pembantu dan juga tidak perlu dibantu dengan penjelasan, melainkan medium penerangan dan pendidikan yang komplit. (Effendy, 2003:209)

Sebagai salah satu bentuk dari komunikasi massa, film ada dengan tujuan untuk memberikan pesan – pesan yang disampaikan dari pihak kreator film. Pesan – pesan itu terwujud dalam sebuah cerita dan misi yang ingin dibawa film tersebut, serta terangkum dalam bentuk drama.

Film yang dipertunjukkan dalam gedung bioskop mempunyai persamaan yang sama dengan televisi dalam hal sifatnya yang audio-

visual, bedanya mekanik atau non elektronik dalam fungsinya. Dampak film pada khalayak sangat kuat untuk menanamkan kesan, layarnya untuk menayangkan cerita yang relatif besar, gambarnya jelas dan suaranya yang keras dalam ruangan yang gelap membuat penonton tercekam. (Effendy, 2003:315)

Film sebagai media massa merupakan sebuah informasi. Informasi yang lebih mudah ditangkap karena dari visualisasinya yang jelas. Film memiliki karakteristik yang dibutuhkan untuk menjadi media massa, gabungan dari faktor audio dan visual yang dengan segala isinya adalah sarana yang tepat untuk menyampaikan pesannya kepada penontonnya.

2.2.2 Tinjauan Tentang Film

2.2.2.1 Pengertian Film

Film dalam arti sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di TV (Cangara, 2002:135). Tan dan Wright berpendapat (dalam Ardianto & Erdinaya, 2005:3) film sebagai salah satu media komunikasi massa, memiliki pengertian yaitu merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu.

Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio dan televisi. Menonton film ke bioskop menjadi aktivitas populer bagi orang Amerika pada tahun 1920an sampai 1950an.

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang di produksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang – orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang – kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri (Dominick dalam Ardianto dkk, 2007:143)

2.2.2.2 Karakteristik Film

Faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah sebagai berikut:

1. Layar yang luas/Lebar

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran lebar. Layar film yang luas telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film. (Ardianto, 2007:145-146)

2. Pengambilan Gambar

Sebagai konsekuensi film memiliki layar lebar, maka pada sebuah film, pengambilan gambar atau shot memungkinkan adanya dari jarak jauh atau pengambilan pemandangan secara menyeluruh. Dengan adanya berbagai macam teknik pengambilan gambar ini, film akan lebih terkesan menjadi lebih menarik.

3. Konsentrasi Penuh

Saat menonton film, dibutuhkan konsentrasi yang penuh dari para penontonnya agar pesan yang diinginkan sutradara film tersebut dapat sampai kepada khalayak. Contohnya, ketika kita menonton di bioskop, bila tempat duduk sudah penuh atau waktu menonton sudah tiba, maka seluruh lampu di ruang bioskop pun dimatikan lalu pada layar bioskop tersebut muncul film yang akan ditonton. Kita semua terbebas dari gangguan hiruk pikuk diluar ruangan bioskop dan perlahan kita terbawa suasana film tersebut. Hal semacam itu dibutuhkan konsentrasi penuh agar perasaan kita seakan masuk ke dalam film tersebut.

4. Identifikasi Psikologis

Kita semua dapat merasakan bahwa suasana di gedung bioskop telah membuat pikiran dan perasaan kita larut dalam cerita yang disajikan. Karena penghayatan kita yang amat mendalam, seringkali secara tidak sadar kita menyamakan (mengidentifikasi) pribadi kita dengan salah seorang pemeran dalam film itu, sehingga seolah-olah kita lah yang sedang berperan. Gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut identifikasi psikologis (Effendy, 1981:192).

2.2.2.3 Jenis-Jenis Film

1. Film Cerita (*Story Film*)

Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan para bintang filmnya yang tenar. Film ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukkan semua publik dimana saja (Effendy, 2003:211). Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambar yang artistik (Ardianto, 2007:148). Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk kedalam kelompok Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*) karena berdurasi lebih dari 60 menit, atau lazimnya berdurasi antara 90-100 menit.

2. Film Berita (*News Reel*)

Film berita atau news reel adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*) (Effendy, 2003:212).

3. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

John Grierson mendefinisikan film dokumenter sebagai "karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*). "Titik berat film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi (Effendy, 2003:213).

4. Film Kartun (*Cartoon Film*)

Film kartun pada awalnya memang dibuat untuk konsumsi anak-anak, namun dalam perkembangannya kini film kartun telah diminati oleh semua kalangan termasuk orang tua. Effendy berpendapat (2003:216), titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis. Setiap lukisan memerlukan ketelitian. Satu per satu dilukis dengan seksama untuk kemudian dipotret satu per satu pula. Apabila rangkaian lukisan itu diputar dalam proyektor film, maka lukisan-lukisan itu menjadi hidup.

5. Film-Film Jenis Lain

a. Profil Perusahaan (*Corporate Profile*)

Film ini diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan. Film ini sendiri berfungsi sebagai alat bantu presentasi.

b. Iklan Televisi (*TV Commercial*)

Film ini diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk (iklan produk) ataupun layanan masyarakat (iklan layanan masyarakat atau *public service announcement/PSA*).

c. Program Televisi (*TV Program*)

Program ini diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Secara umum, program televisi dibagi menjadi dua yaitu cerita dan non cerita.

d. Video Klip (*Music Video*)

Dipopulerkan pertama kali melalui saluran televisi MTV pada tahun 1981. Sejatinya video klip merupakan sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi (Effendy, 2006:13-14).

2.2.3 Tinjauan Tentang *Mental Illness*

Mental Illness berasal dari bahasa Inggris yaitu *mental* yang berarti jiwa dan *illness* yang berarti penyakit.

Penyakit adalah terganggu atau tidak berlangsungnya fungsi-fungsi, psikis dan fisis, yaitu ada kelainan dan penyimpangan yang mengakibatkan kerusakan dan bahayanya pada organ atau tubuh, sehingga bisa mengancam kehidupan. (Kuiper dalam Kartono 2014:13).

Mental Illness atau penyakit mental, adalah pola perilaku atau mental yang menyebabkan tekanan signifikan atau gangguan fungsi pribadi. (Derek, 2008:6). *Mental Illness* berarti penyakit gangguan mental atau kumpulan penyakit gangguan kejiwaan yang mempengaruhi pikiran, perasaan dan perilaku seseorang. Gangguan kepribadian ini membuat penderita sulit untuk mengetahui perilaku yang dianggap normal dan tidak. Kumpulan penyakit kejiwaan ini dapat disebabkan oleh tidak sehatnya jiwa maupun fisik seseorang.

Kesehatan fisik telah lama menjadi perhatian manusia, tetapi jangan dilupakan bahwa manusia adalah makhluk yang holistik, terdiri tidak hanya fisik tapi juga mental dan sosial yang tidak dapat dipisahkan. Hubungan antara kesehatan fisik dengan mental dapat dibuktikan oleh Hall dan Goldberg tahun

1984 (Notosoedirjo, 2005 dalam Azizah, 2016:3), bahwa pasien yang sakit secara fisik menunjukkan adanya gangguan mental seperti depresi, kecemasan, sindroma otak organik, dan lain-lain. Terdapat tiga kemungkinan hubungan antara sakit secara fisik dan mental, pertama orang yang mengalami sakit mental karena sakit fisiknya. Karena kondisi fisik tidak sehat, sehingga tertekan dan menimbulkan gangguan mental. Kedua, sakit fisik yang diderita itu sebenarnya gejala dari adanya gangguan mental. Ketiga, antara gangguan mental dan fisik saling menopang, artinya orang menderita secara fisik menimbulkan gangguan secara mental, dan gangguan mental turut memperparah sakit fisiknya.

2.2.3.1 Penyebab *Mental Illness* atau Gangguan Jiwa

Munculnya gangguan psikis atau *mental illness* itu berasal dari tiga factor utama, yaitu factor organis, psikis dan sosial yang saling mempengaruhi satu sama lain.

1. Faktor Organik atau Fisik

Faktor pertama yang menyebabkan terjadinya gangguan jiwa atau gangguan psikis adalah faktor organis atau fisik.

Penyakit-penyakit jasmaniah, terutama yang tidak bisa disembuhkan, yang mengakibatkan kerusakan pada system syaraf otak, pasti menimbulkan akibat gangguan-gangguan berupa: perubahan karakter dengan gejala amnetis, anomali-anomali/abnormalitas tingkah laku, proses dementia dan menurun atau kehilangan kesadaran. (Kartono 2014:27).

Kartono menyebutkan bahwa terjadinya gangguan mental disebabkan oleh rusaknya sistem otak terutama yang tidak bisa disembuhkan.

2. Faktor Psikis dan Struktur Kepribadian

Faktor kedua yang menyebabkan terjadinya gangguan jiwa atau gangguan psikis adalah faktor psikis itu sendiri dan juga struktur kepribadian.

3. Faktor Sosio Budaya

Pengaruh-pengaruh lingkungan sosial dan lingkungan budaya berdampak sangat besar terhadap gangguan mental seseorang. Selama masyarakat modern ini masih digenangi oleh banyak ketidakadilan, kesewenang-wenangan, pemerasan, dan tindakan kekerasan, dan selama orang-orang muda tidak mampu mengembangkan harapan yang memberikan bobot dan arti dalam hidupnya, selama masih banyak anak-anak dan orang muda yang dicampakkan atau diabaikan secara afektif, maka selama itu akan bertambah banyak jumlah orang-orang muda yang kebingungan lalu kecanduan obat-obat bius. Juga semakin banyak yang menjadi neurotis dan psikotis.

2.2.3.2 *Mental Illness* atau Gangguan Jiwa Pada Fungsi Pengenalan

Menurut Kartono (2014:69), gangguan pada fungsi pengenalan berupa ilusi, halusinasi dan delusi. Melalui pengamatan kita, kita mengenal dunia, menerima kesan-kesan dari luar, lalu mencernakannya dalam kejiwaan kita. Dunia yang kita amati dan kita terima itu adalah nyata. Dengan pengamatan itu kita mencoba menembus realitas nyata.

1. Ilusi

Kartono (2014:73) mengatakan bahwa, Ilusi adalah pengamatan yang keliru, yaitu peristiwa objektif yang diterima indera yang ternyata ditangkap secara salah. Misalnya tiang listrik terlihat seperti monster yang menakutkan pada malam. Jika orang yang bersangkutan kemudian melakukan pengamatan lebih teliti dan sudah menemukan interpretasi yang tepat, maka ilusi tersebut akan hilang dengan sendirinya.

2. Halusinasi

Halusinasi adalah pengamatan tanpa objektifitas penginderaan, dan tanpa disertai perangsang-perangsang fisik yang bersangkutan. (Kartono, 2014:75). Halusinasi merupakan pengamatan yang sebenarnya tidak ada, namun dialami sebagai suatu realitas. Dalam hal ini mempunyai ciri realitas nyata yang betul-betul dialami atau dihayati oleh subjek. Halusinasi tersebut dialami sebagai suatu pengamatan. Orang mengalami halusinasi itu melihat dan mendengar peristiwa-peristiwa tertentu; namun perangsang fisik dari peristiwa tadi sama sekali tidak ada. Halusinasi biasanya berlangsung pada: orang-orang yang sakit berat, terkena racun-racun tertentu (candu alcohol, bahan narkotika), dan penderita psikosa berat.

3. Pseudo-Halusinasi

Pseudo-halusinasi ini sering muncul sendiri diluar kontrol kemauan kita, dengan bagian-bagian detail indriawi yang sangat jelas. Pseudo-halusinasi itu pada umumnya dimuati oleh emosi-emosi yang kuat. Jadi padanya ada nilai perasaan yang tinggi sekali.

Pseudo-halusinasi adalah peristiwa yang dihayati sebagai tanggapan, dan bukan sebagai “sepertinya satu pengamatan” (pengamatan semu); merupakan satu tanggapan spontan. (Kartono, 2014:76)

Seorang penderita pseudo-halusinasi itu mengetahui bahwa sesuatu yang dilihat atau didengar itu bukanlah kenyataan. Akan tetapi dia tidak bisa melepaskan diri dari belunggu-belunggu tanggapan tersebut. Contohnya, seorang pasien depresif dengan kecemasan-kecemasan kronis, selalu melihat iringan-iringan keranda mati, melihat api neraka yang berkobar-kobar yang akan membakar dirinya, dan lainnya. Dia menyadari bahwa gambaran-gambaran tanggapan tadi tidak ada, dan bukan merupakan kenyataan; akan tetapi dia tidak bisa melepaskan diri dari gambaran tersebut. Semua gambaran itu segaris dengan fantasi-fantasi keemasannya. Maka apabila penderita menjadi sembuh, akan hilanglah semua halusinasi dan pseudo-halusinasinya.

4. Delusi

Delusi adalah gambaran tipuan dari pengamatan, semu atau gambar yang memperdayai kita, dengan kesesatan-kesesatan yang tidak bisa dibetulkan, dan tidak cocok sama sekali dengan pikiran serta pendapat sendiri. Delusi ini pada umumnya ditimbulkan oleh

pengalaman-pengalaman masa lampau yang diliputi oleh perasaan-perasaan berdosa dan bersalah, serta harapan-harapan yang tidak atau belum tercapai.

2.2.3.3 Penyebab Gangguan Jiwa

Menurut Kartono dalam bukunya *Patologi Sosial: Gangguan-gangguan Kejiwaan* (2014:27), ada beberapa faktor penyebab terjadinya gangguan jiwa, yaitu faktor fisik, faktor psikis, faktor keluarga, dan faktor sosio budaya.

1. Faktor Fisik

Penyakit-penyakit jasmaniah terutama yang tidak bisa disembuhkan yang mengakibatkan kerusakan pada sistem syaraf otak, pasti menimbulkan akibat gangguan-gangguan berupa: perubahan karakter dengan gejala abnormalitas tingkah laku, dan menurunnya atau menghilangnya tingkat kesadaran.

2. Faktor Psikis

Gangguan-gangguan psikis dalam wujud neurosa, psikosa dan psikopat merupakan ekstrimitas dari tempramen-tempramen seperti aktifitas, emosionalitas, sentimentalitas, kepekaan terhadap warna dan unsur-unsur lainnya yang tidak hamper dapat diubah, dan dididik, serta tidak dapat dipengaruhi sehingga sifatnya relative konstan. Bentuk ekstrimitas inilah yang menyebabkan gangguan mental.

3. Faktor Keluarga

Faktor sosial paling utama yang memberikan pengaruh psikotis kepada anak-anak dan orang muda adalah keluarga. Misalnya keluarga dengan orang tua yang tidak mampu berfungsi sebagai pendidik, dan tidak berfungsinya keluarga sebagai lembaga psiko-sosial.

4. Faktor Sosio Budaya

Lingkungan sosial dan budaya berpengaruh terhadap gangguan jiwa seseorang. Selama masyarakat masih digenangi oleh ketidakadilan, kesewenang-wenangan, pemerasan, dan tindak kekerasan, maka selama itu akan bertambah banyak orang yang menjadi neurotis dan psikotis.

2.2.4 Tinjauan Tentang Semiotik

Semiotika berasal dari kata Yunani yakni semeion, yang berarti tanda. Sementara menurut Charles Sanders Peirce (Sobur, 2009:13), semiotika merujuk kepada “doktrin formal tentang tanda-tanda”. Yang menjadi dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun--sejauh terkait dengan pikiran manusia---seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena, jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Tanda-tanda (signs) adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn, 1996:64). Manusia dengan perantaraan tanda-tanda, dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. (Sobur, 2009:15)

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

Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu objek atau idea dan suatu tanda (Littlejohn, 1996:64). Semiotika, menurut Lechte (2001:191), adalah teori tentang tanda dan penandaan. Segers menambahkan (2000:4), semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana signs “tanda-tanda” dan berdasarkan pada sign system (*code*) sistem “tanda”.

Tanda-tanda itu hanya mengemban arti (*significant*) dalam kaitannya dengan pembaca. Pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signifie*) sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan.

2.2.5 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia juga

intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama; eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Bertens (2001:208) (Sobur, 2009:63) menyebutkan sebagai tokoh yang memainkan peranan sentral dalam strukturalisme tahun 1960-an dan 70-an.

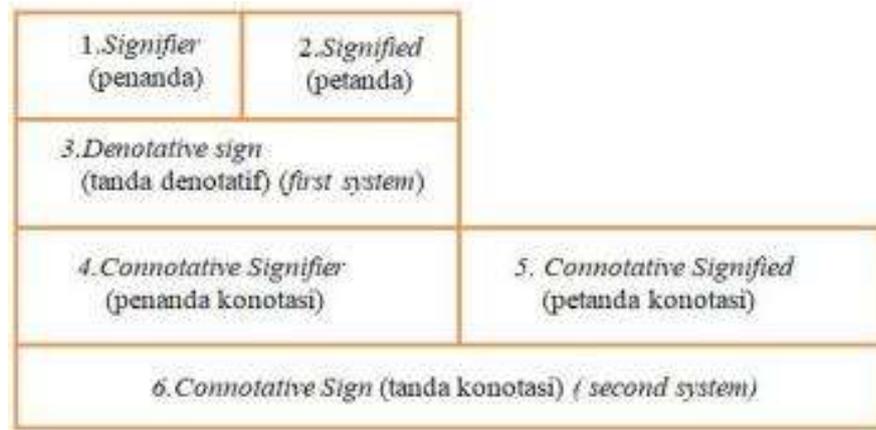
Pada esainya, Barthes, seperti dipaparkan Cobley & Jansz (1999:44), membahas fenomena sehari-hari yang luput dari perhatian. Barthes juga mengungkapkan adanya peran pembaca (the readers) dengan tanda yang dimaknainya. Dia berpendapat bahwa konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi.

Barthes secara lugas mengulas mengenai apa yang disebutnya sebagai sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang didalam *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama.

Barthes (Sobur, 2013:69) menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja.

Gambar 2.1

Peta Tanda Barthes



Sumber: Sobur, (2013:69)

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika Anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin (Cobley dan Jansz, 1999:51). Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotative yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif (Sobur, 2009:69).

Barthes mengembangkan semiotika menjadi dua tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai “mitos” , dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi 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 juga suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda. Pada dasarnya semua hal dapat menjadi suatu mitos; satu mitos timbul untuk sementara waktu dan tenggelam untuk waktu yang lain karena digantikan oleh berbagai mitos lain. Mitos menjadi pegangan atas tanda-tanda yang hadir dan menciptakan fungsinya sebagai penanda pada tingkatan yang lain.

Barthes mengartikan mitos sebagai “cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu hal. Barthes menyebut mitos sebagai rangkaian konsep yang saling berkaitan” (Sudibyo, 2001:245). Bagi Barthes, mitos bermain pada wilayah pertandaan tingkat kedua atau pada tingkat konotasi bahasa. Jika Saussure mengatakan

bahwa makna adalah apa yang didenotasikan oleh tanda, Barthes menambah pengertian ini menjadi makna pada tingkat konotasi. Konotasi bagi Barthes justru mendenotasikan sesuatu hal yang ia nyatakan sebagai mitos, dan mitos ini mempunyai konotasi terhadap ideologi tertentu.

Tanda konotatif tidak hanya memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotative yang melandasi keberadaannya. Tambahan ini merupakan sumbangan Barthes yang amat berharga atas penyempurnaannya terhadap semiologi Saussure, yang hanya berhenti pada penandaan pada lapis pertama atau pada tataran denotative semata.

Dengan membuka wilayah pemaknaan konotatif ini, pembaca teks dapat memahami penggunaan bahasa kiasan dan metafora yang tidak dapat dilakukan pada tingkatan denotatif. Lebih dari itu, semiotika ala Barthes ini memungkinkan penggunaannya pada wilayah lain selain teks, seperti fenomena sosial yang dapat ditafsirkan sebagai “tanda” alias layak dianggap sebagai sebuah lingkaran linguistik.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah pedoman yang dijadikan sebagai alur berpikir yang melatarbelakangi penelitian ini agar lebih terarah. Peneliti mencoba menjelaskan mengenai pokok masalah yang diupayakan mampu untuk menegaskan, meyakinkan, dan menggabungkan teori dengan masalah yang peneliti angkat dalam penelitian.

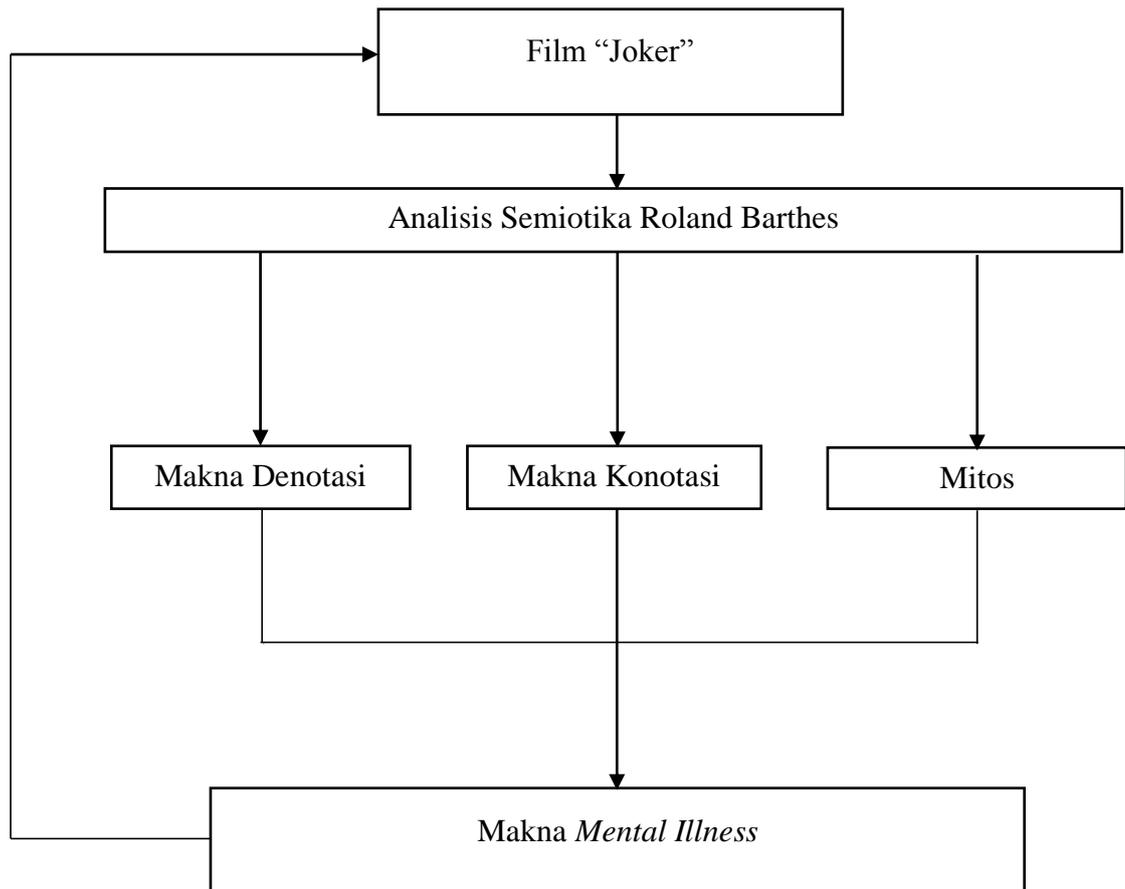
Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Karena dalam memaknai sesuatu, tiap orang memiliki perbedaan sesuai dengan apa yang mereka ketahui.

Peneliti hendak meneliti bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai berbagai hal (*things*) yang dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) sebuah tanda yang terdapat dalam *scenes* pada film Joker. Pada penelitian kali ini, peneliti merasakan bahwasannya model dari Roland Barthes dianggap mewakili pemikiran peneliti dalam menganalisis semiotik *Mental Illness* dalam film “Joker”.

Pada penelitian ini, peneliti juga mengambil beberapa *scenes* dari film “Joker” yang nantinya akan dianalisis menggunakan model Barthes sesuai dengan apa yang menjadi makna denotatif pada suatu objek, makna konotatif pada suatu objek, hingga mitos dalam objek yang nantinya peneliti akan teliti.

2.3.1 Alur Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka teoritis yang sudah dipaparkan diatas, maka gambar alur pemikiran peneliti adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1**Kerangka Pemikiran Analisis Semiotika “Makna Mental Illnes Dalam Film
“Joker”**

Sumber: Peneliti 2019