BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tinjauan penelitian terdahulu merupakan salah satu referensi yang diambil 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.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian analisis tekstual dengan pendekatan studi semiotika. Untuk pengembangan pengetahuan, peneliti akan terlebih dahulu menelaah penelitian mengenai semiotika. Hal ini perlu dilakukan karena suatu teori atau model pengetahuan biasanya akan diilhami oleh teori dan model yang sebelumnya. Selain itu, telaah pada penelitian terdahulu berguna untuk memberikan gambaran awal mengenai kajian terkait dengan masalah dalam penelitian ini.

Setelah peneliti melakukan tinjauan pustaka pada hasil terdahulu, ditemukan beberapa penelitian tentang representatif. Berikut ini adalah penelitian mengenai representatif :

Dari sekian banyak episode, ada tiga episode dalam film kartun spongebob squarepants yang mengandung kekerasan. Atas dasar tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana kekerasan direpresentasikan pada ketiga episode film kartun Spongebob Squarepants.

Penelitian Dwi Nur Buana meneliti adanya kekerasan yang terdapat dalam film *Spongebob Squarepants* edisi *Karate Island, The Bully, dan Krab Borg* yang terpresentasikan melalui tamparan, tendangan, lemparan, pukulan, menyingkirkan pihak lain dan konflik antar tokoh.

Nama	:	Dwi Nur Buana
Metode yang digunakan	:	Studi Semiotika
Judul Penelitian	:	Reprsentasi Kekerasan dalam Film *Spongebob Squarepants*

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung

Mengetahui representasi perempuan Jawa dan untuk menjelaskan gagasan-gagasan dominan yang ingin disampaikan oleh film R.A Kartini yang berkaitan dengan persoalan Ideologi.

Penelitian Edwina Ayu Dianingtyas lebih condong meneliti ketidakadilan gender dalam budaya Jawa yang identic dengan ideology patriaki. Ideologi patriaki dalam film R.A Kartini ditampilkan melalui budaya poligami, penggunaan bahasa dalam kebudayaan Jawa.

Nama	:	Edwina Ayu Dianingtyas
Metode yang digunakan	:	Kualitatif Studi Semiotika
Judul Penelitian	:	Representasi Perempuan Jawa

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Diponogoro 2010

Film ini menunjukan banyaknya bentuk perjuangan yang dilakukan perempuan Indonesia sebagai TKW di Hongkong. Dalam film ini objek utamanya adalah perempuan sebagai TKW yang kemudian ditampilkan dari sisi yang berbeda.

Penelitian Mia Steria cenderung pada permasalahan feminism dimana perempuan dalam film ini yaitu TKW, mereka merupakan seorang feminism yang mempunyai cita-cita untuk memperbaiki kondisi ekonomi keluarga.

Nama	:	Mia Steria
Metode yang digunakan	:	Studi Kualitatif Interpretatif pendekatan analisisSemiotika
Judul Penelitian	:	Representasi TKW dalam Film “Minggu Pagi di Victoria Park “

Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung 2011

2.1.1 Tinjauan Tentang Komunikasi

Secara etimologis istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin yakni *Communicare.* Artinya berbicara, menyampaikan pesan, informasi, pikiran, perasaan, gagasan dan pendapat yang dilakukan oleh seorang kepada yang lain dengan mengharapkan jawaban, tanggapan atau arus balik (*feedback)* dari orang yang diajak berbicara tersebut. Komunikasi menurut bahasa Latin yaitu *Communicati* (Inggris, *Communication),* artinya pemberitahuan. Kata sifatnya, *Communis* (Inggris, *Commonness,* berarti bersama-sama di antara dua orang atau lebih, yang berbicara mengenai kebersamaan, berbagi kepentingan, keinginan, pengetahuan, kepemilikan dan gagasan.

Berdasarkan arti kata komunikasi di atas lebih di pertegas lagi dengan pengertian komunikasi di bawah ini, yaitu

> "Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dalam bentuk lambing bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, imbauan, dan sebagainya, yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan dan perilaku".
> (Effendy, 1989:60)

Berdasarkan pengertian diatas, *Communicare* bisa berarti dua orang atau lebih, yang secara bersama-sama bertemu baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui media atau saluran tertentu (komunikasi antar pribadi), tukar menukar mengenai pengetahuan, pengalaman, pikiran, gagasan dan perasaan (*to make common, sharing).*

Schramm memberikan tambaan bahwa kesamaan pengalaman diantara komunikator dan komunikan, yang berlangsung secara *source* dan

receiver, komunikator dan komunikan akan mempunyai sudut pandang yang sama mengenai sesuatu pesan. Komunikasi akan efektir apabila komunikator mampu berkomunikasi sesuai dengan komunikannya.

Selain itu pula, seorang komunikator harus mempunyai rencana dan tujuan, tidak saja pesan itu tersampaikan, tapi juga dapat merubah sikap dan pendapat serta mempengaruhi komunikan, hal ini dipertegas dari definisi komunikasi, yaitu

> "komunikasi atau upaya-upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas penyampaian informasi serta pembentukan sikap dan pendapat".
>
> Secara khusus Hovland menjelaskan bahwa "*Communication is the process to modify the behavior of other individual",* (komunikasi adalah perubah perilaku orang lain). (Hovland dalam Effendy, 1988:113)

Dalam penyampaikan pesan, komunikasi dilakukan tidak terbatas pada komunikasi secara langsung, bisa juga dilakukan melalui media seperti televisi, radio, surat kabar. Sehingga pesan akan tersampaikan dan tersebar luas tidak terbatas ruang dan waktu, serta mempengaruhi khalayak secara luas pula. Hal ini berdasar pada pengertian komunikasi:

> "Komunikasi adalah pengoperan atau penyiaran (*transmitter)* lambing-lambang melalui sebagian besar media komunikasi massa seperti Surat Kabar, Radio, Majalah, Buku dan sebagian besar media komunikasi yang bersifat pribadi percakapan antar insan". (Barelson dalam Effendy, 1986:69).

- **Unsur-unsur Komunikasi**

Dalam melakukan komunikasi setiap individu berharap tujuan dari komunikasi itu sendiri dapat tercapai dan untuk mencapainya ada unsur-unsur yang harus di pahami, menurut Onong Uchjana Effendy dalam bukunya yang

berjudul *Dinamika Komunikasi*, bahwa dari berbagai pengertian komunikasi yang telah ada, tampak adanya sejumlah komponen atau unsur yang dicakup, yang merupakan persyaratan terjadinya komunikasi. Komponen atau unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

- Komunikator : Orang yang menyampaikan pesan.
- Pesan : Pernyataan yang didukung oleh lambang.
- Komunikan : Orang yang menerima pesan.
- Media : Sarana atau saluran yang mendukung pesan bila komunikan jauh tempatnya atau banyak jumlahnya.
- Efek : Dampak sebagai pengaruh dari pesan.

(Effendy, 2002: 6)

- **Sifat Komunikasi**

Onong Uchjana Effendy dalam bukunya "Ilmu Komunikas Teori dan Praktek" menjelaskan bahwa berkomunikasi memiliki sifat-sifat. Adapun beberapa sifat komunikasi tersebut, yaitu:

1. Tatap muka (*face to face)*
2. Bermedia (*Mediated)*
3. Verbal (*Verbal)*
   - Lisan (*oral)*
   - Tulisan
4. Non Verbal (*Non-verbal)*
   - Gerakan/isyarat badaniah (*gestural)*
   - Bergambar (*Pictorial)*

   (Effendy, 2002:7)

Komunikator (pengirim pesan) dalam menyampaikan pesan kepada komunikan (penerima pesan) dituntut untuk memiliki kemampuan dan pengalaman agar adanya umpan balik (*feedback)* dari si komunikan itu sendiri, dalam penyampaian pesan komunikator bisa secara langsung (*face to face)* tanpa menggunakan media apapun. Komunikator juga dapat

menggunakan bahasa sebagai lambing atau symbol komunikasi bermedia kepada komunikan, fungsi media tersebut sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesannya.

Komunikator dapat menyampaikan pesannya secara verbal dan non verbal. Verbal dibagi ke dalam dua macam, yaitu lisan (*Oral)* dan tulisan (*Written/printed).* Sementara non verbal dapat menggunakan gerakan atau isyarat badaniah (*gesturual)* seperti melambaikan tangan, mengedipkan mata, dan sebagainya, ataupun menggunakan gambar untuk mengemukakan ide atau gagasannya.

- **Tujuan Komunikasi**

Setiap individu dalam berkomunikasi pasti mengharapkan tujuan dari komunikasi itu sendiri, secara umum berkomunikasi adalah mengharapkan adanya umpan yang diberikan oleh lawan berbicara kita serta semua pesan yang kita sampaikan dapat diterima oleh lawan bicara kita adanya efek yang terjadi setelah melakukan komunikasi tersebut. Onong Uchjana dalam buku "Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek" mengemukakan beberapa tujuan berkomunikasi, yaitu:

a. Supaya gagasan kita dapat diterima oleh orang lain dengan pendekatan yang persuasive bukan memaksakan kehendak
b. Memahami orang lain, kita sebagai pejabat atau pemimpin harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkannya, jangan mereka menginginkan arah ke barat tapi kita memberi jalur ke timur.
c. Menggerakan orang lain untuk melakukan sesuatu, menggerakan sesuatu itu dapat bermacam-macam mungkin berupa kegiatan yang dimaksudkan ini adalah kegiatan yang banyak mendorong, namun yang penting harus diingat adalah bagaimana cara yang terbaik melakukannya.

d. Supaya yang kita sampaikan itu dapat dimengerti sebagai pejabat ataupun komunikator, kita harus menjelaskan kepada komunikan (penerima) atau bawahan dengan sebaik-baiknya dan tuntas, sehingga mereka dapat mengikuti apa yang kita maksudkan.
(Effendy, 1993: 18)

Jadi secara singkat dikatakan tujuan komunikasi itu adalah mengharapkan pengertian, dukungan, gagasan dan tindakan. Serta tujuan yang utama adalah agar semua pesan yang kita sampaikan dapat dimengerti dan diterima oleh komunikan.

Dalam komunikasi massa, yang memiliki otoritas tunggal adalah media massa yang memproduksi, menyeleksi, dan menyampaikan kepada khalayak. Oleh karena itu komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (surat kabar, majalah) atau elektronik (radio, televisi), yang dikelola oleh suatu lembaga yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan heterogen. Proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanik seperti; radio, televisi, surat kabar dan film. Pesan-pesan bersifat umum, disampaikan secara cepat, serentak dan selintas (khususnya media elektronik).

Komunikasi massa berasal dari istilah bahasa inggris, *mass communication*, sebagai kependekan dari mass media communication. Artinya, komunikasi yang menggunakan media massa atau komunikasi yang mass mediated. Istilah *mass communication* atau *communications* diartikan sebagai salurannya, yaitu media massa (*mass media*) sebagai kependekan dari

media of mass communication. Massa mengandung pengertian orang banyak, mereka tidak harus berada di lokasi tertentu yang sama, mereka dapat tersebar atau terpencar diberbagai lokasi, yang dalam waktu yang sama atau hampir bersamaan dapat memperoleh pesan-pesan komunikasi yang sama. Massa diartikan sebagai sesuatu yang meliputi semua orang yang menjadi sasaran alat-alat komunikasi massa atau orang-orang pada ujung lain dari saluran.

Menurut Cangara (2006:36) komunikasi dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar dan film.

- **Karakteristik komunikasi massa**

Karakteristik komunikasi massa menurut Ardiantio Elvinaro, dkk. Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Sebagai berikut:

1. Komunikator terlambangkan
2. Pesan bersifat umum
3. Komunikannya anonim dan heterogen
4. Media massa menimbulkan keserempakan
5. Komunikasi mengutamakan isi ketimbang hubungan
6. Komunikasi massa bersifat satu arah
7. Stimulasi alat indera terbatas
8. Umpan Balik Tertunda *(Delayed)* dan tidak langsung *(indirect)*, (Ardianto Elvinaro, dkk. 2007:7)

Komunikator terlambangkan, Ciri komunikasi massa yang pertama adalah komunikatornya, Komunikasi massa itu melibatkan lembaga dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks.

Pesan bersifat umum, Komunikasi massa itu bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk semua orang dan ditujukan untuk sekelompok orang tertentu.

Komunikannya anonim dan heterogen, Dalam komunikasi massa, komunikatornya tidak mengenal komunikan (anonim), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Disamping anonim, komunikan komunikasi massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda.

Media massa menimbulkan keserempakan, Effendy mengartikan keserempakan media massa itu sebagai keserempakan konteks dengan sejumlah besar penduduk dalam jumlah yang jauh dari komunikator, dan penduduk tersebut satu sama lainnya dalam keadaan terpisah.

Komunikasi mengutamakan isi ketimbang hubungan, Salah satu prinsip komunikasi adalah bahwa komunikasi mempunyai dimensi isi dan dimensi hubungan. Dimensi isi menunjukan muatan atau isi komunikasi, yaitu apa yang dikatakan, sedangkan dimensi hubungan menunjukan bagaimana cara mengatakannya, yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu.

Komunikasi massa bersifat satu arah, Karena komunikasinya melalui media massa, maka komunikatornya dan komunikannya tidak dapat

melakukan kontak langsung. Komunikatornya aktif menyampaikan pesan, komunikan pun aktif menerima pesan namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog.

Stimulasi Alat Indera Terbatas, Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indera bergantung pada jenis media massa. Pada radio siaran dan rekaman auditif, khalayak hanya mendengar.

Umpan Balik Tertunda (*Delayed*) dan tidak langsung (*Inderect*), Komponen umpan balik atau yang lebih populer dengan sebutan *feedback* merupakan faktor penting dalam proses komunikasi massa. Efektivitas komunikasi sering dapat dilihat dari *feedback* yang disampaikan oeh komunikan

- **Fungsi komunikasi massa**

Fungsi komunikasi massa menurut Dominick dalam Ardianto, Elvinaro. Dkk. Komunikasi Massa Suatu Pengantar Terdiri dari:

1. *Surveillance* (Pengawasan)
2. *Interpretation* (Penafsiran)
3. *Linkage* (Pertalian)
4. *Transmission of Values* (Penyebaran nilai-nilai)
5. *Entertainment* (Hiburan)

(Dominick dalam Ardianto, Elvinaro. Dkk. 2007: 14).

Surveillance (pengawasan) Fungsi pengawasan komunikasi massa dibagi dalam bentuk utama: fungsi pengawasa peringatan terjadi ketika media massa menginformasikan tentang suatu ancaman, fungsi pengawasan

instrumental adalah penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

Interpretation (penafsiran) Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran terhadap kejadian-kejadian penting. Organisasi atau industri media memilih dan memutuskan peristiwa-peristiwa yang dimuat atau ditayangkan. Tujuan penafsiran media ingin mengajak para pembaca, pemirsa atau pendengar untuk memperluas wawasan.

Linkage (pertalian) Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk linkage (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

Transmission of Values (penyebaran nilai-nilai) Fungsi penyebaran nilai tidak kentara. Fungsi ini disebut juga socialization (sosialiasi). Sosialisasi mengacu kepada cara, di mana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan. Dengan kata lain, Media mewakili kita dengan model peran yang kita amati dan harapan untuk menirunya.

Entertainment (hiburan) Radio siaran. Siarannya banyak memuat acara hiburan, Melalui berbagai macam cara di radio siaran pun masyarakat dapat menikmati hiburan. Meskipun memang ada radio siaran yang lebih mengutamakan tayangan berita, fungsi dari media massa sebagai fungsi

menghibur tiada lain tujuannya adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalayak segar kembali.

2.1.2 Bahasan Film Transformers

Transformers 1

Optimus Prime, pemimpin Autobots kebajikan, menceritakan runtuhnya Transformers rumah dunia, Cybertron. Itu hancur oleh perang antara Autobost dan Decepticons jahat, dipimpin oleh Megatron dalam usahanya untuk mendapatkan All Spark. Autobots ingin mencari All Spark sehingga mereka dapat menggunakannya untuk membangun kembali Cybertron dan mengakhiri perang, sedangkan Decepticons ingin menggunakannya untuk mengalahkan Autobots dan mengambil alih alam semesta. Megatron berhasil menemukan All Spark di Bumi, namun mendarat lingkaran kutub utara dan membeku di dalam es. Setelah tersandung pada tubuh bekunya pada tahun 1897, penjelajah Kapten Archibald Witwicky sengaja di aktifkan sistem navigasi Megatron dan kacamata nya tercetak dengan kordinat lokasi All Spark, sebuah insiden yang membuatnya buta dan mental tidak stabil. Sector 7, sebuah organisasi rahasia pemerintah yang di buat oleh Presiden Herbert Hoover, menemukan All Spark di sungai Colorado dan membangun Hoover Dam disekitarnya untuk menutupi emisi energinya. Decepticon yang dikenal sebagai Blackout tiba di sebuah pangkalan militer Amerika Serikat di Qatar untuk menemukan lokasi Megatron dan All Spark. Nasib Bumi kini ada ditangan Sam untuk memutuskan nasib Bumi. Optimus

mendesak Sam untuk menempatkan All Spark di dadanya, yang akan menghancurkan mereka berdua, tetapi Sam malah memasukan kubus ke dada Megatron, yang membunuh dia dan menghancurkan All Spark. Semua mayat Transformer mati dibuang ke Laurentian Abyss di Samudera Atlantik untuk di sembunyikan, sector 7 akan ditutup oleh presiden Amerika Serikat, dan keluar Witwicky dilepaskan dari tahanan. Film ini berakhir dengan Optimus Prime mengatakan bahwa "nasib Autobots telah memberikan mereka rumah baru", dan mengirim pesan ke semua Autobots yang masih hidup untuk tiba di Bumi. [1]

Makna Sekuel Transformers menceritakan tentang konflik antara Autobots dan Decepticon dalam mencari keberadaan Allspark, yang menyimpan kekuatan untuk membangun kembali planet mereka dari kehancuran. Meski akibatnya kehidupan manusia akan binasa jika hal ini terjadi. Singkat cerita konflik ini dimenangkan oleh kelompok Autobots yang tentunya juga melibatkan campur tangan manusia, dalam hal ini pihak militer US, dalam aksi mereka melawan kelompok Decepticon. Allspark berhasil dihancurkan dan Megatron yang adalah pemimpin Decepticon berhasil dikalahkan, raganya yang berupa rangkaian besi dibuang ke dasar laut.

Transformers 2

Film Transformers "*Revenge of The Fallen*" merupakan film fiksi ilmiah yang dirilis pada tahun 2009, yang disutradarai oleh Michael Bay. Film ini merupakan film sekuel dari Transformers Movie 2007. Industri film

---

http://onefor-everythings.blogspot.com/2012/01/alur-cerita-transformer.html

adalah sebuah oligarki erat, yang dimiliki oleh sejumlah perusahaan media yang sangat terbatas. Hal ini telah menghasilkan aliran yang konstan untuk mempromosikan agenda tertentu atau mendorong perilaku tertentu. Transformers 2 adalah film benar-benar disesuaikan dengan konteks saat ini, dimana New World Order sedang dijual kepada masyarakat. Berikut ini adalah analisa mendalam oleh kolaborator Ustad Jee & Enigma.

Dalam kedua film Transformers, ada tampilan yang konsisten dari kekuatan militer, kerjasama dan kehadiran di negara-negara di seluruh dunia. Karena tujuan dari film ini untuk perlahan-lahan mengindoktrinasi massa dan membuat mereka lebih menerima ide tertentu, hal itu menunjukkan tepat ide-ide ini secara positif. Konsep pertama adalah pemerintahan dunia dan kekuasaan militer. Ide di bukan hal baru. Telah ada sejak waktu Romanum Imperium (Kekaisaran Romawi Suci – 27 SM-AD 476) dan juga dibandingkan dengan bentuk pemerintahan fasis kontemporer seperti Fasisme Italia, Nazisme, Garda Besi di Rumania, Falangism di Spanyol . Sebuah aspek kunci dari bentuk seperti pemerintah adalah meningkatkan bentuk Nasionalisme yang universal. Jelas untuk mencapai tujuan pemerintah dunia pertama akan memerlukan bentuk dari filsafat politik demokrasi yang gagal baik dalam tatanan ekonomi dan sosial sehingga dapat diatasi dengan kebutuhan pemerintah dunia.

Kedua, perlunya pemerintah dunia akan menuntut keberadaan sumber daya militer untuk menegakkan keputusan politik pemerintah. Hal ini ditunjukkan dalam film dengan kehadiran AS dan pasukan sekutu lainnya

militer di seluruh dunia dari adegan pembuka di Qatar ke berbagai negara di Timur Tengah dan penggunaan kekuatan Angkatan Laut dan udara di seluruh wilayah hukum internasional dengan impunitas.

Komponen ketiga pemerintahan dunia akan membutuhkan sosok otoriter untuk menggantikan pejabat terpilih yang dipilih dalam proses demokrasi. Hal ini secara halus mengisyaratkan kepada massa dengan menunjukkan Presiden Amerika Serikat dalam film-film baik tidak membuat keputusan atau tidak mampu karena otoritas tokoh-tokoh dalam menimpa militer didirikan protokol dan membuat 'hidup' keputusan untuk melindungi populasi manusia.

Film Transformers bekerja keras untuk menjual kepada massa tentang ide-ide sekuler *New World Order*. Penanganan hati-hati untuk film memberikan norma kehidupan alien di planet lain, saudara-saudara kami yang disebut dan takdir kami yang saling terkait. Robot organisme yang memiliki ikatan yang kuat keberadaan Planet di bumi, kehidupan Aos.[2]

Makna Sekuel Transformers "*Revenge of The Fallen*" dimana pertempuran antara *The Fallen*, seorang *Decepticon* pertama yang sangat berambisi untuk mendapatkan energon dengan cara apapun. *The Fallen* juga sebenarnya para makhluk planet *Cybertron* ribuan tahun lalu mengunjungi bumi. Merea mengetahui bahwa bumi merupakan planet potensial penghasil energon karena planet ini memiliki matahari yang merupakan bahan baku utama energon. Akan tetapi, jika matahari benar-benar dibuat dari energon,

[2] Http://yorachinfo.blogspot.com/2011/04/transformers-2-pesan-new-world-order.html?m=1

maka matahari akan padam dan kehidupan bumi akan musnah. Mengetahui ini, para Prime memutuskan untuk menolak mengekspoitasi matahari, kecuali *The Fallen*. Ia bersikeras menjadikan matahari padam untuk membuat energon. Para Prime mencegah rencana tersebut dengan mengorbankan diri mereka untuk menyembunyikan mesin pembuat energon beserta kuncinya yang disebut *Matrix of Leadership*.

Transformers 3

Selepas kekalahan Decepticons dalam Transformer 2 "*Revenge of The Fallen*", mereka datang untuk menuntut bela dari Autobots. Transformer 3 "Dark of The Moon", Autobots dan Decepticons telah terlibat dengan pergelutan di ruang angkasa yang sangat berbahaya melibatkan U.S dan Russia. Sam Witwicky dan kawan robotnya diperlukan untuk menyelesaikan pergelutan tersebut. Krisis tercetus apabila Optimus Prime membawa pulang mentor beliau yang terkandas di bulan. Malangnya Sentinel Prime lebih berminat membina semua planet Cybertron lalu rela bersekongkol dengan Decepticons semata-mata mau mengembalikan era planet Cybertron. Ini menyebabkan kekacauan berlaku di badara Chicago apabila Optimus Prime gagal mengawal Sentinel Prime yang membawa masuk prajurit beliau yang berjumlah ratusan robot dan kapal perang yang terkandas di bulan untuk turun ke bumi. Autobots di persalahkan oleh pihak tentara U.S lalu di arah menaiki roket untuk di antar ke angkasa dengan harapan apabila Autobots tiada maka Decepticons juga akan meninggalkan bumi. Ketika roket dilancarkan, Starscream mengambil kesempatan membeli roket itu. Keadaan di bumi

bertambah buruk ketika ketiadaan Autobots. Ketika Sam Witwicky di ancam oleh Decepticons, Autobots datang menyelamatkan keadaan. Sebenarnya Autobots tak mati karena mereka mengaburi mata Starscream. Pertempuran antara Decepticons yang Autobots yang di sokong oleh tentara U.S pun tercetus.[3]

Makna Sekuel Transformers "*Dark of The Moon*" Maih mengusung inti konflik yang sama, yakni perseteruan antara Autobots dan manusia melawan Decepticon. Di sekuel ini diceritakan Sam yang adalah tokoh utama manusia dalam film ini telah selesai menamatkan pendidikannya dan mulai memasuki dunia kerja. Meskipun merasa telah terbebas dari kehidupan bersama para robot, ternyata perannya belum usai karena perjuangan terus berlanjut. Kini konflik datang juga dari pihak manusia, pemerintah ingin agar Autobots keluar dari bumi sesuai dengan peringatan Megatron. Namun untunglah para autobots berhasil mengelabui mereka dengan berpura-pura keluar dari bumi, padahal sebenarnya mereka tidak. Dan seperti yang sudah-sudah, bumi kembali aman karena Decepticon lagi-lagi berhasil dikalahkan.

2.1.3 Pengertian Representasi

Representasi berasal dari kata "*Represent*" yang bermakna *stand for* artinya "berarti" atau juga "*act as delegent for*" yang bertindak sebagai perlambangan atas sesuatu (Kerbs, 2001, p.456). "Representasi juga dapat diartikan sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau mempresentasikan

[3] http://akudansesuatuz.blogspot.com/2011/07/sinopsis-dan-review-filem-transformers.html

sesuatu yang diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau symbol" (Piliang, 2003, p.21).

> Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Lewat bahasa (symbol-simbol dan tanda tertulis, lisan, atau gambar) tersebut itulah seseorang yang dapat mengungkapkan pikiran, konsep, dan ide-ide tentang sesuatu (Juliastuti,2000)
>
> Isi atau makna dari sebuah film dapat dikatakan dapat mempresentasikan suatu realitas yang terjadi karena menurut Fiske, representasi ini merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi atau kombinasinya" (Fiske, 2004, p.282)
>
> "*They focus on the mode of representation, on film or television as a machine producing illusion of the real, they draw attention to the (televisual) process and use techniques to break the illusion that we aren't watching television, but "reality*" (Fiske, 1987, p.138)
>
> Mereka fokus pada model representasi, film atau televisi sebagai mesin penghasil sesuatu yang nyata, mereka menarik perhatian terhadap proses (televisual) dan menggunakan teknik untuk mematahkan bahwa kita tidak menonton televisi tetapi "realita".

2.1.4 Pengertian Semiotika

Semiotika menurut pandangan Saussure adalah dikaitkan dengan teori-teori linguistik. Karena melihat latar latar belakangnya Ia sendiri adalah seorang ahli Linguistik Swiss yang sangat tertarik pada bahasa.Baginya, tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna, yang diistilahkan sebagai "penanda" (*signifier*) dan "petanda" (*signified*). Penanda merupakan citra tanda seperti yang kita persepsi, contohnya suara di udara atau tulisan diatas kertas. Sedangkan petanda merupakan konsep mental yang diacukan penanda.

Konsep mental ini secara luas sama pada semua anggota kebudayaan yang sama yang menggunakan bahasa yang sama.

Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu objek atau idea dan suatu tanda (Littlejohn, 1996:64). Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika.

> Dengan semiotika, kita lantas berurusan dengan tanda. Semiotika, seperti kata Lecthe (2001:191 dalam Sobur, 2003:16) adalah teori tentang tanda dan penandaan. Lebih jelasnya lagi, semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan *sign* "tanda-tanda" dan berdasarkan pada *sign system* (code) "sistem tanda" (Seger, 2000:4 dalam Sobur, 2003:16)

> Semiotika bertujuan untuk menggali hakikat sistem tanda yang beranjak kelauar kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang smengatur arti teks yang rumit, tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan. Hal ini kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukan (*denotatif*) atau kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. (Sobur, 2002: 126-127)

> Tanda tidak mengandung makna atau konsep tertentu, namun tanda memberi kita petunjuk-petunjuk yang semata-mata menghasilkan makna melalui interpretasi. Tanda menjadi bermakna mana kala diuraikan isi kodenya (*decoded*) menurut konvensi dan aturan budaya yang dianut orang secara sadar maupun tidak sadar (Sobur, 2003:14).

Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau triangle meaning yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (sign), object, dan interpretant. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk

(merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek.Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

Semiotika menurut Roland Barthes (1915-1980), dalam teorinya tersebut Barthes mengembangkan semiotika menjadi 2 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 (Yusita Kusumarini,2006).

> "Semiotic or cultural critism decontructs this unity and exposes it's "naturalness" as a highly ideological contruct".(Fiske, 1987, p.138)
>
> Analisis semiotika atau budaya mendekonstruksi persatuan dan mengekspos "ke alamian" sebagai konstruksi sangat ideologis.

Film *Transformers " Revenge of The Fallen"* dibangun dengan tanda. Tanda di sini terdiri dari simbol yang dipergunakan, sehingga pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan seputar "Bagaimana Representasi Simbol Hieroglif dalam Film Transformers "Revenge of The Fallen**" ?**".

2.1.5 Pengertian Simbol

Ketika masyarakat majemuk berinteraksi dengan masyarakat lain yang berbeda budaya, maka tatkala proses komunikasi dilakukan, simbol-simbol verbal atau nonverbal secara tidak langsung dipergunakan dalam proses tersebut. Penggunaan simbol-simbol ini acapkali menghasilkan makna-makna yang berbeda dari pelaku komunikasi, walau tak jarang pemaknaan atas simbol akan menghasilkan arti yang sama, sesuai harapan pelaku komunikasi tersebut. Maka, simbol yang diartikan Pierce sebagai tanda yang mengacu pada objek itu sendiri, melibatkan tiga unsur mendasar dalam teori segi tiga makna : simbol itu sendiri, satu rujukan atau lebih dan hubungan antara simbol dengan rujukan (Sobur, 2003 : 156). Di sini dapat dilihat, bahwa hubungan antara simbol sebagai penanda dengan sesuatu yang ditandakan (petanda) sifatnya konfensional. Berdasarkan konvesi tersebut, Alex Sobur (2003 : 156) memaparkan, masyarakat pemakainya menafsirkan ciri hubungan antara simbol dengan objek yang diacu dan menafsirkan maknanya.

Sedangkan dalam “bahasa” komunikasi, simbol ini seringkali diistilahkan sebagai lambang. Di mana simbol atau lambang dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya, berdasarkan kesepakatan kelompok/masyarakat (Sobur, 2003:157). Lambang ini meliputi kata-kata (berupa pesan verbal), perilaku nonverbal, dan objek yang maknanya disepakati bersama. Kemampuan manusia menggunakan lambing verbal dan non verbal. Memungkinkan perkembangan bahasa dan menangani

hubungan antara manusia dan objek (fisik, abstrak dan sosial) tanpa kehadrian manusia dan objek tersebut. Inilah yang dilakukan masyarakat suku Amungme, di mana dalam kebudayaan masyarakat tersebut, simbol-simbol/lambang digunakan untuk menunjuk objek fisik dan objek abstrak dalam kehidupan mereka, yang telah mereka yakini secara turun-temurun. Gunung dan tanah disimbolkan sebagai ibu mereka yang memberikan kehidupan dan kematian pada nantinya. Air-air sungai yang membelah perkampungan masyarakat suku Amungme ini dimaknai sebagai air susu yang mengalir melalui payudara sang ibu. Dapat dikatakan, bahwa masyarakat tersebut telah melakukan simbolisasi yang maknanya telah disepakati bersama.

Sedangkan Saussuren berpendapat, simbol merupakan diagram yang mampu menampilkan gambaran suatu objek meskipun objek itu tidak dihadirkan. Sebuah simbol, dalam perspektif Saussuren, adalah jenis tanda di mana hubungan antara penanda dan petanda seakan-akan bersifat arbitrer. Konsekuensinya, hubungan antara kesejarahan mempengaruhi pemahaman pelaku komunikasi, yaitu individu/masyarakat (Sobur, 2003:158-62).

Hubungan antara simbol dengan komunikasi adalah simbol dan juga komunikasi, tidak muncul dalam suatu ruang hampa sosial, melainkan dalam suatu konteks atau situasi tertentu. Di mana pada dasarnya konteks merupakan suatu situasi dan kondisi yang bersifat lahir dan batin yang dialami para peserta komunikasi. Menurut Liliweri (2001 : 198) seperti yang dikutip Alex Sobur dalam Semiotika Komunikasi, konteks dikenal dalam

beberapa bentuk, antara lain : konteks fisik, konteks waktu, konteks historis, konteks psikologis dan konteks sosial budaya.

Dengan keunikan ini, maka manusia sebagai pelaku komunikasi dapat segera mengubah data tangkapan indra menjadi simbol-simbol, dan manusia dapat menggunakan simbol-simbol untuk menunjuk kepada simbol lain dan untuk mewariskan pengetahuan, wawasan, juga kebudayaan yang terpendam dari generasi ke generasi (Sobur, 2003:164). Maka, simbol dapat berdiri untuk suatu institusi, cara berpikir, ide, harapan dan banyak hal lainnya. Melalui simbolisasi ini pula, dapat dikatakan bahwa manusia sudah memiliki kebudayaan yang tinggi dalam berkomunikasi, seperti adanya bunyi, isyarat sampai kepada simbol yang dimodifikasi dalam bentuk sinyal-sinyal melalui gelombang udara dan cahaya (Sobur, 2003:164).

2.1.6 Pengertian Hieroglif

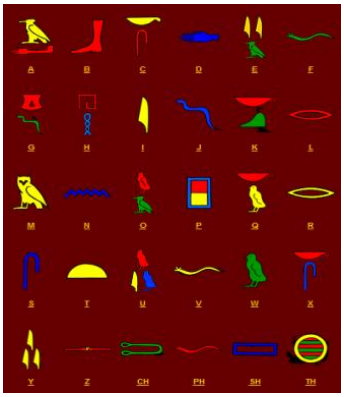
Hieroglif Mesir memiliki arti "ukiran suci/sakral". Hieroglyphs, dari kata Yunani purba ἱερογλυφικά (hieroglyphiká) yang terdiri dari kata ἱερός (hierós 'suci') dan γλύφω (glýphō 'mengukir'). Hieroglif adalah tulisan formal yang digunakan oleh orang Mesir Purba yang merupakan gabungan unsur-unsur logogram dan abjad. Diketahui lebih dari 700 aksara hieroglif yang sudah diketahui sejauh ini. Aksara adalah sebuah sistem penulisan suatu bahasa dengan simbol, atau sebuah alfabet, atau huruf. Dengan demikian, ada hieroglif yang berupa huruf atau sebuah pengunkapan kalimat.

Perkembangan Mesir hieroglif juga analog dengan script Mesopotamia. Sistem protosimbol hiroglif Mesir berkembang menjadi

hieroglif kuno oleh 3200 SM dan lebih luas oleh milennium ketiga pertengahan, yang saat Teks Piramida. Script Indus dikembangkan selama millennium ke tiga, baik sebagai bentuk proto-menulis, atau modus kuno menulis. Script Cina dikatakan berasal independen di sekitar abad 16 SM.[4]

Gambar 2.1

Hieroglif Mesir berupa huruf Alfabet



Gambar 2.2

Hieroglif Mesir simbol raja-raja Mesir kuno



[4] http://www.ryan-isra.net/hieroglif-mesir-egyptian-hieroglyphs/

2.2 Kerangka Pemikiran

2.2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis

Semiotika adalah studi mengenai tanda dan cara tanda-tanda tersebut bekerja, kedua kata tersebut memiliki definisi yang sama, walaupun penggunaan salah satunya biasanya menunjukan mengenai pemikiran penggunanya.

> "*Character on television are not just representation of individual people, but are encoding ideology*".
> Karakter dalam televisi tidak hanya representasi dari orang itu sendiri, tetapi penafsiran atau konsep dari orang yang melihat. (Fiske, 1987)

> "*A program or movie it self, is product by industries. A text by it's reader*".
> Sebuah program atau film itu sendiri, adalah produk dari industri. Proses pemaknaan oleh pembaca itu. (Fiske, 1987)

Menurut Fiske semiotika adalah studi tentang pertandaan dan pemaknaan dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun, dalam "teks" media, atau studi bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Fiske menuliskan bahwa dalam semiotika memiliki tiga studi utama, yaitu kode, kebudayaan tempat kode dan tanda itu bekerja. Tanda merupakan sesuatu yang yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indera kita, tanda mengacu pada sesutau di luar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh pengunaanya sehingga disebut sebagai tanda. Kode merupakan sistem pengorganisasian tanda. Sistem – sistem itu dijalankan oleh aturan – aturan yang disepakati oleh semua anggota komunitas yang menggunakan kode tersebut. Sementara kebudayaan tempat kode dan tand itu bekerja mengacu

pada pengertian budaya sebagai "sistem citra dan simbol" yang dipakai bersama oleh suatu kelompok; suatu pola simbol, interpretasi, premis, dan aturan yang dikonstruksi secara sosial dan ditransmisikan secara *histories*, atau jaringan makna bersama yang kompleks".

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah dienkode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut:

1. Level pertama adalah realitas (*Reality*)

   Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah penampilan (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (make-up), lingkungan (*environment*), kelakuan (*behavior*), dialog (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*), suara (*sound)*.

2. Level kedua adalah Representasi (*Representation*).

   Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting),* perevisian *(editing),* musik *(music),* dan suara *(sound)*. Level Representasi meliputi :

   a. Teknik kamera

      Jarak dan sudut pengambilan

      1. *Long shot* (LS) : Pengambilan yang menunjukkan semua bagian dari objek, menekankan pada background. Shot ini biasanya dipakai dalam tema-tema sosial yang memperlihatkan banyak orang dalam shot yang lebih lama dan lingkungannya dari pada individu sebagai fokusnya.

2. *Estabilishing shot* : Biasanya digunakan untuk membuka suatu adegan.
3. *Medium Shot* (MS) : Shot gambar yang jika objeknya adalah manusia, maka dapat diukur sebatas dada hingga sedikit ruang di atas kepala. Dan Medium Shot dapat dikembangkan lagi, yaitu Wide Medium shot (WMS), gambar medium shot tetapi agak melebar kesamping kanan kiri. Pengambilan gambar medium shot menggambarkan dan memberikan informasi kepada penonton tentang ekspresi dan karakter, secara lebih dekat lagi dibandingkan long shot.
4. *Close Up* : Menunjukkan sedikit dari scane, seperti karakter wajah dalam detail sehingga memenuhi layar, dan mengaburkan objek dengan konteksnya, Pengambilan ini memfokuskan pada perasaan dan reaksi dari seseorang, dan kadangkala digunakan untuk menunjukkan emosi seseorang.
5. *View Point* : Jarak dan sudut nyata darimana kamera memandang dan
6. *Point of View* : Sebuah pengambilan kamera yang mendekatkan posisinya pada pandangan seseorang yang ada, yang sedang memperlihatkan aksi lain.
7. *Selective Focus* : Memberikan efek dengan menggunakan peralatan optikal untuk mengurangi ketajaman dari image atau bagian lainnya.

8. *Eye Level View* : Pengambilan gambar dari level yang sejajar dari mata manusia biasa untuk memperlihatkan tokoh-tokoh yang ada di adegan tersebut.
9. *Full Shot* (FS) : Pengambilan gambar yang menunjukkan satu karakter penuh dari ujung kepala sampai dengan ujung kaki.
10. *Insert Frame* : Dimana salah satu karakter masuk ke dalam adegan tertentu yang sudah berjalan sebelumnya.

Perpindahan

1. *Zoom* :Perpindahan tanpa memindahkan kamera, hanya lensa difokuskan untuk mendekati objek. Biasanya untuk memberikan kejutan kepada penonton.
2. *Following pan* : Kamera berputar untuk mengikuti perpindahan objek. Kecepatan perpindahan terhadap objek menghasilkan mood tertentu yang menunjukkan hubungan dengan subjeknya.
3. *Tracking (dolling)* : Perpindahan kamera secara pelan maju atau menjauhi objek (berbeda dengan zoom). Kecepatan tracking mempengaruhi perasaan penonton, jika dengan cepat (utamanya *tracking in*) menunjukkan ketertarikan, demikian sebaliknya.

b. Pewarnaan

Warna menjadi unsure media visual, karena dengan warna lah informasi bisa dilihat. Warna ini pada mulanya hanya merupakan

unsure teknis yang membuat benda bisa dilihat. Dalm film animasi warna bertutur dengan gambar, yang fungsinya berkembang semakin banyak. Yakni mampu menjadi informasi waktu, menunjang mood atau atmosfir set dan bisa menunjang dramatik adegan.

c. Teknik editing

Meliputi:

1. *Cut* : Merupakan secara tiba-tiba dari suatu pengambilan, sudut pandang atau lokasi lainnya. Ada bermacam-macam cut yang mempunyai efek untuk merubah scane, mempersingkat waktu, memperbanyak point of view, atau membentuk kesan terhadap image atau ide.
2. *Jump cut* : Untuk membuat suatu adegan yang dramatis.
3. *Motivated cut* : Bertujuan untuk membuat penonton segera ingin melihat adegan selanjutnya yang tidak ditampilkan sebelumnya.

d. Penataan Suara

1. *Comentar / voice – over narration* : biasanya digunakan untuk memperkenalkan bagian tertentu dari suatu program, menambah informasi yang tidak ada dalam gambar, untuk menginterpretasikan kesan pada penonton dari suatu sudut pandang, menghubungkan bagian atau sequences dari program secara bersamaan.

2. *Sound effect* : untuk memberikan tambahan ilusi pada suatu kejadian.
3. *Music* : Untuk mempertahankan kesan dari suatu fase untuk mengiringi suatu adegan, warna emosional pada music turut mendukung keadaan emosional atau adegan.

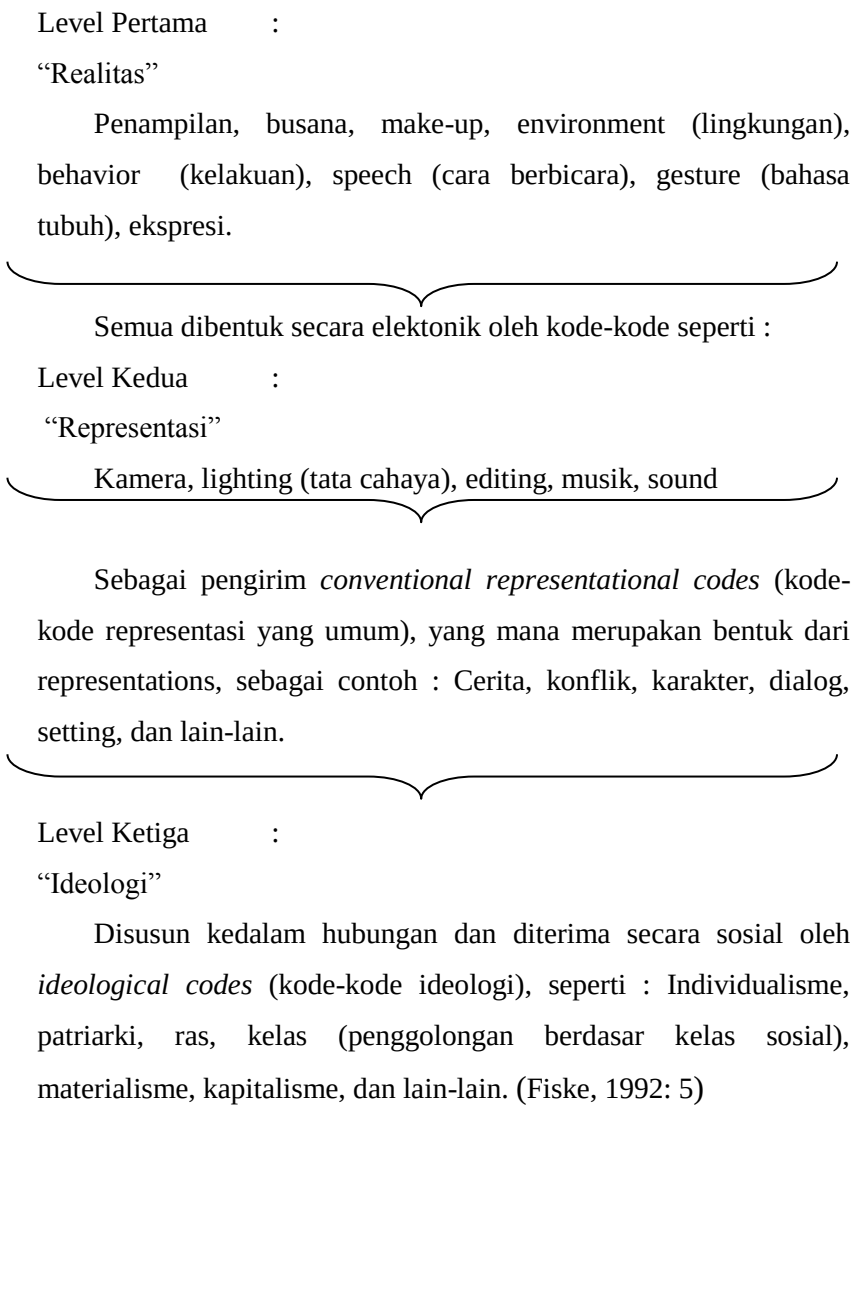
(Jurnal Daniel Chandler. *The Grammar of Television and Film* melalui http://www.aber.ac.uk/media/Document/short/gramtv.html)

3. Level ketiga adalah Ideologi (Ideology)

   Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah individualisme (*individualism*), patriarki (*patriarchy*), ras (*race*), kelas (*class*), materialisme (*materialism*), kapitalisme (*capitalism*).

Gambar 2.1

Bagan *The Codes of Television* John Fiske



2.2.2 Kerangka Konspetual

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengakaji tanda. Tanda – tanda adalah upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah – tengah manusia dan bersama – sama manusia.

Terdapat beberapa *sequence* yang akan di analisis dalam film Transformers "*Revenge of The Fallen*" dengan konsepsi John Fiske. Semiotika yang yang dikaji oleh Fiske antara lain membahas bahwa sebuah peristiwa yang digambarkan dalam sebuah gambar bergerak atau *moving picture* memiliki kode – kode sosial.

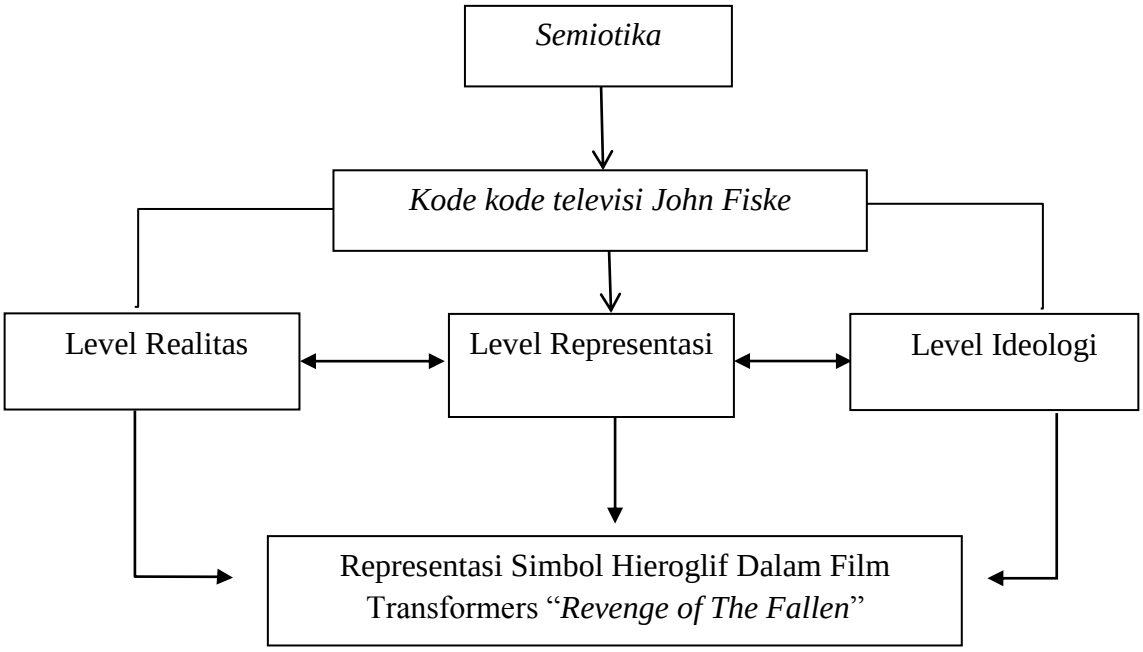
Dari *The Code of Television* Fiske di bawah diadaptasi bahwa kode – kode sosial pada level pertama adalah realitas dalam sequence dan realitas tersebut terdiri dari penampilan, busana, *make-up*, environment (lingkungan), behavior (kelakuan), speech (cara berbicara), gesture (bahasa tubuh), ekspresi. Kemudian realitas dalam *sequence* tersebut direpresentasikan melalui kamera, pencahayaan, *editing*, musik dan *sound*. Dan pada level ketiga hasil dari hubungan antara realitas dan representasi dalam *sequence* diterima secara social oleh *ideological codes* (kode-kode ideologi), seperti : individualisme, patriarki, ras, kelas (penggolongan berdasar kelas sosial), materialisme, kapitalisme, dan lain-lain.

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa Representasi adalah isi atau makna dari sebuah film dapat dikatakan dapat mempresentasikan suatu realitas yang terjadi. Dalam penelitian ini, peneliti mengetahui adanya representasi simbol dibalik film Transformers "*Revenge of The Fallen*".

Sebab, dalam film ini terkandung pesan-pesan tersenyumbunyi. Maka dari itu peneliti menggunakan model John Fiske sebagai teori pendukung dalam menganalisis Semiotik simbol Hieroglif Dalam film Transformers ”*Revenge of the Fallen*”.

Gambar 2.4

Kerangka Pemikiran Analisis Semiotika “Representasi Simbol Hieroglif dalam Film Transformers “Revenge of the Fallen”



Sumber : Peneliti, 2013