BAB II. KAJIAN TEORI

2.1 Studio Ghibli

Studio Ghibli adalah sebuah studio film animasi Jepang yang didirikan pada tahun 1985 oleh Miyazaki dan rekannya Isao Takahata. Kata "Ghibli" berarti "angin panas bertiup melalui Gurun Sahara", yang digunakan selama Perang Dunia II oleh pilot Italia mengacu pesawat pengintaian mereka. Miyazaki, sangat menyukai pesawat terbang, dan memutuskan untuk mengambil kata ini untuk nama Studio. Untuk logo dari studio Ghibli menggunakan karakter Totoro dari film Miyazaki yang berjudul *Neighbor Totoro.*



Gambar 2.1 Studio Ghibli
Sumber: http://www.nausicaa.net/wiki/Studio_Ghibli, diakses pada 22 Febuari 2008

Film animasi dari studio Ghibli adalah karya seni kontemporer yang juga menggabungkan tradisi seni dan budaya Jepang. Film-film yang bersangkutan biasanya berisikan tentang isu lingkungan hidup. Dua film animasi yang diproduksi studio Ghibli adalah *My Neighbor Totoro* dan *Grave of the Fireflies*. Direksi yang Miyazaki untuk *My Neighbor Totoro* dan Takahata untuk *Grave of the Fireflies*.

Peminat film *My Neighbor Totoro* dan *Grave of the Fireflies* tidak sebagus yang diharapkan, karena jeda waktu. Film ini tidak dirilis selama musim panas, ketika banyak sekali orang Jepang pergi ke teater. Namun, kedua film ini menerima penghargaan tinggi dari berbagai bidang untuk kualitas luar biasa. Untuk tahun itu, *My Neighbor Totoro* memenangkan sebagian besar penghargaan gambar di Jepang,

termasuk fotografi terbaik. *Grave of the Fireflies* sangat dipuji sebagai seni sastra yang benar. Dengan dua foto-foto ini, Studio Ghibli menjadi dikenal luas di industri film Jepang.



Gambar 2.2 Logo Studio Ghibli
Sumber: http://www.nausicaa.net/wiki/Studio_Ghibli, diakses pada 22 Febuari 2008

Berikut ini adalah film-film animasi yang dibuat oleh studio Ghibli:

1. *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984)
2. *Castle in the Sky* (1986)
3. *Grave of the Fireflies* (1988)
4. *My Neighbor Totoro* (1988)
5. *Kiki's Delivery Service* (1989)
6. *Only Yesterday* (1991)
7. *Porco Rosso* (1992)
8. *Ocean Waves* (1993)
9. *Pom Poko* (1994)
10. *Whisper of the Heart* (1995)
11. *On Your Mark* (1995)
12. *Princess Mononoke* (1997)
13. *My Neighbors the Yamadas* (1999)
14. *Shiki-Jitsu* (2000)
15. *Spirited Away* (2001)
16. *The Cat Returns* (2002)
17. *Ghiblies Episode 2* (2002)
18. *Innocence: Ghost in the Shell* (2004)

19. *Howl's Moving Castle* (2004)
20. *Tales from Earthsea* (2006)
21. *Ponyo on the Cliff by the Sea* (2008)
22. *The Secret World of Arrietty* (2010)
23. *From Up On Poppy Hill* (2011)
24. *The Wind Is Rising* (2013)
25. *When Marnie Was There* (2014)

2.2 Film

Film adalah gambar hidup dari sebuah gulungan seluloid dan dipertontonkan melalui proyektor. Di mana sekarang produksi film tidak hanya menggunakan pita seluloid tetapi memanfaatkan teknologi video, namun keduanya tetap sama yaitu merupakan gambar hidup (Sumarno, 1994: 4). Sedangkan definisi film menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang, dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi dan proses elektronik, dengan atau tanpa suara, yang dapat ditayangkan melalui sistem proyeksi mekanik, eletronik, dan lainnya. Namun secara umum, film dapat diartikan sebagai *cinematographie* yang berasal dari kata *cinema* yang berarti gerak, *tho* atau *phytos* yang berarti cahaya, dan *graphie* atau *grhap* yang berarti tulisan, gambar, atau citra. Jadi film dapat diartikan sebagai melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut dengan kamera.

2.2.1 Faktor Pembentuk Film

Film dibentuk oleh dua unsur pembentuk yaitu unsur naratif, dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tidak akan dapat membentuk film jika berdiri sendiri-sendiri. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara dan gaya untuk mengolahnya. (Pratista, 2008: 1)

Dalam buku *Memahami Film* Himawan Pratista menambahkan, unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif, setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah/konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk naratif secara keseluruhan.

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film, aspek-aspek tersebut adalah *Mise en scene*, sinematografi, editing, serta suara. Dalam beberapa kasus, sebuah film bisa saja tidak menggunakan unsur suara sama sekali, hal ini bisa ditemui pada film-film di era film bisu. Namun hal ini lebih disebabkan karena faktor teknologi yang belum memadahi pada waktu tersebut.

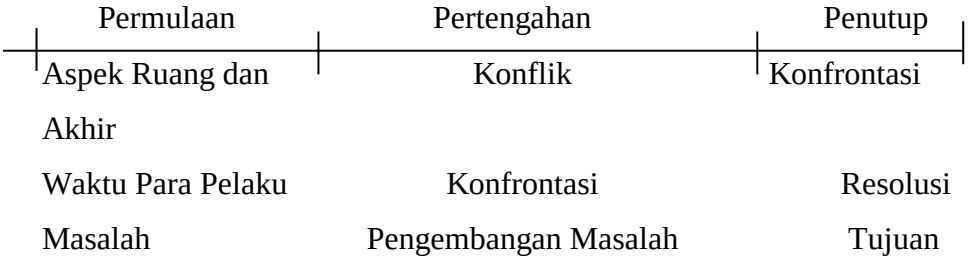
Film seperti halnya karya literatur lainnya mempunyai struktur fisik, adapun struktur tersebut dapat dipecah meliputi *shot*, merupakan proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga dihentikan (*off*), atau sering diistilahkan sebagai satu kali *take* (pengambilan gambar). *Scene* (adegan), adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi cerita, tema, karakter, atau motif, secara sederhana adegan bisa diartikan sebagai sekumpulan beberapa shot. *Sequence*, adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa utuh. Satu *sequence* terdiri dari beberapa *scene*/adegan yang saling berhubungan.

2.2.1.1 Unsur Naratif

Pengertian naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Salah satu bagian dari naratif adalah *plot, plot* adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara audio maupun visual dalam film. *Plot* dalam film digunakan untuk memanipulasi sebuah cerita sehingga sutradara bisa menyajikan dan mengarahkan alur cerita sesuai

dengan apa yang ia inginkan. Hal ini sekaligus digunakan untuk mempermudah *sineas* jika film diangkat berdasarkan novel, tanpa meninggalkan keterikatan ruang dan waktu sehingga film bisa dinikmati penonton. (Pratista, 2008: 33-34).

Naratif mempunyai beberapa elemen pokok yang membantu berjalannya sebuah alur cerita, elemen-elemen tersebut adalah pelaku cerita. Pelaku cerita adalah motivator utama yang menjalankan alur cerita, pelaku cerita biasanya terdiri dari tokoh protagonis (utama/jagoan) dan antagonis (pendukung/musuh, rival). Permasalahan/konflik bisa diartikan sebagai penghalang tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya, permasalahan bisa muncul dari tokoh protagonis maupun antagonis. Tujuan yang ingin dicapai pelaku cerita, bisa berupa fisik seperti mengalahkan musuh atau berupa non fisik seperti kebahagiaan dan sebagainya. Secara umum naratif mempunyai tiga pola struktur yakni, permulaan, pertengahan serta penutupan (Pratista, 2008: 44-45). Dari penjelasan tersebut bisa dilihat bahwa fungsi naratif dalam penelitian ini adalah sebagai acuan untuk menjelaskan tema dan alur cerita dari sebuah film.



Gambar 2.3 Pola Struktur Naratif
Sumber: Himawan Pratista 2008

Melalui tiga tahapan inilah karakter, masalah, tujuan, aspek ruang dan waktu masing-masing ditetapkan dan berkembang menjadi alur cerita secara keseluruhan.

1. Tahapan Permulaan

   Tahap permulaan atau pendahuluan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film. Pada tahap ini biasanya telah ditetapkan pelaku utama dan pendukung, masalah dan tujuan. Kadang pada tahap ini terdapat sekuen pendahuluatau prolog yang merupakan bagian dari alur cerita utama, namun adalah peristiwa yang terjadi sebelum cerita sebenarnya terjadi.

2. Tahap Pertengahan

   Tahap pertengahan sebagianbesar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonist untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Pada tahap inilah alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Pada tahap ini tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita, dan pada akhir tahap menjelang klimaks, tokoh utama seringkali mengalami titik terendah (putus asa) baik dari segi fisik maupun mental.

3. Tahap Penutupan

   Tahap penutupan adalah klimaks cerita, yakni puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Tokoh utama bisa mencapai tujuannya ataupun sebaliknya. Mulai titik inilah tempo cerita makin menurun hingga cerita film berakhir.

Ketiga tahapan tersebut tidak harus saling terkait seperti aturan-aturan diatas. Cerita dapat berkembang dan berubah sesuai dengan tuntutan naratif atau campur tanagan sineas. Masalah kadang belum ditetapkan secara jelas hingga tahap penutupan. Bahkan sulit untuk mengerti inti cerita film hingga akhir, karena tahap penutupan bisa terletak di bagian

depan atau di tengah. Namun bagaimanapun bentuknya, seberapapun pendek dan kompleks cerita filmnya, cerita film selalu memiliki tahap permulaan, pertengahan, dan penutupan.

2.2.1.2 Unsur Sinematik

Jika naratif adalah pembentuk cerita, maka unsur sinematik adalah semua aspek teknis dalam produksi sebuah film. Dengan kata lain jika naratif adalah nyawa sebuah film, maka unsur sinematik adalah tubuh fisiknya. Namun bukan berarti sinematik kalah penting dari naratif, karena unsur sinematik inilah yang membuat sebuah cerita menjadi sebuah karya audio visual berupa film (Pratista, 2008: 2). Unsur sinematik meliputi:

1. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam proses produksi film, berasal dari bahasa perancis yang memiliki arti *"putting in the scene"*. Hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam film dalah bagian dari unsur *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* memiliki empat apek utama yakni setting atau latar, kostum dan *make-up* (tata rias meliputi wajah dan efek khusus), *lighting* atau tata cahaya, serta pemain dan pergerakannya.

2. Sinematografi merupakan unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera dan film, *framing*, durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera.

3. Editing: Terdiri dari dua pengartian; editing produksi: proses pemilihan gambar serta penyambungan gambaryang telah

diambil, editing paska produksi, teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot.

4. Suara: Seluruh suara yang keluar dari gambar (film) yakni dialog, musik, dan efek suara. (Pratista, 2008. hal: 1-2)

2.2.2 *Genre* atau Tema Film

Setiap film pasti mempunyai *genre*nya masing-masing, biasanya *genre* berfungsi untuk membantu kita memilah-milah film tersebut sesuai dengan spesifikasinya, *genre* juga berfungsi sebagai antisipasi penonton terhadap film yang akan mereka lihat. Jika seseorang telah menentukan untuk melihat film dengan *genre* tertentu, maka sebelumnya ia telah mendapatkan gambaran umum dikepalanya tentang film yang akan ia tonton. Vincent Lo Brutto dalam bukunya yang berjudul *The Filmmaker's Guide to Production Design* (2002: 111), mengklarifikasikan film menjadi sembilan *genre*, yaitu *The Western, The Gangster Film, The Prison Film, Film Noir, Film Neo-Noir, Horror, Science Fiction, The War Film* dan *Musical.*

2.2.3 Jenis Film

Menurut Onong Uchjana Effendy (2003: 210-217) dalam buku *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, film dibedakan menurut sifatnya yang umum terdiri dari jenis-jenis sebagai berikut:

1. Film cerita

   Film cerita merupakan jenis film yang mengandung suatu cerita, yaitu yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan para bintang filmnya yang tenar.

2. Film berita

   Film berita adalah film yang mengenai fakta atau peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita.

3. Film dokumenter

   Film dokumenter merupakan film yang menceritakan fakta atau peristiwa yang benar-benar terjadi. Bedanya dengan film berita adalah bahwa film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita untuk dihidangkan kepada penonton apa adanya dan dalam waktu sesingkat-singkatnya. Film berita sering dibuat dalam waktu yang sangat tergesa-gesa karena itu mutunya sering tidak memuaskan. Sedangkan untuk membuat film dokumenter dapat dilakukan dengan pemikiran dan perencanaan yang matang.

4. Film kartun atau film animasi

   Film kartun merupakan film animasi seni lukis. Setiap lukisan memerlukan ketelitian satu persatu dilukis dengan seksama untuk kemudian dipotret satu persatu pula dan apabila rangkaian lukisan yang 16 buah itu setiap detiknya diputar dalam proyektor film, maka lukisan-lukisan itu menjadi hidup. Sebuah film kartun tidaklah dilukis oleh satu orang, tetapi oleh pelukis-pelukis dalam jumlah yang banyak.

2.3 Film Animasi

Film animasi digemari hampir semua kalangan diberbagai Negara termasuk Indonesia, biasanya deretan film animasi seperti *Transformers, Iron Man,* serta *Upin dan Ipin* sudah menjadi tontonan wajib yang tidak boleh dilewatkan oleh beberapa kalangan, dan itu terjadi dilingkungan sekitar.

Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya yang berjudul Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide, animasi definisikan sebagai berikut;

*"Animation is the process of recording and playing back a sequence of still*s *to achieve the illusion of continues motion"*
(Ibiz Fernandez, 2002)

Yang artinya adalah:

“Animasi sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan”.

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *countine* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda & Adjie, 2011).

2.1.1 Jenis Animasi

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam (Djalle, 2007). Menjelaskan jenis animasi yang sering diproduksi.

1. Animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital.

2. Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada 2D.

3. Animasi *stop motion*, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak. Maka dapat disimpulkan bahwa jenis film animasi sekarang ini merupakan penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D.

2.4 Karakter

Terdapat sembilan aspek penting dalam membuat film yang sempurna, yaitu komunikasi, waktu, struktur, kredibilitas karakter, *realisme*, *storytelling*, ruang, karakter dan suara/musik (Pikkov dalam Ekawardhani dan Rochmawati, 2015: 7). Berdasarkan sembilan aspek tersebut, yang membuat film menjadi sempurna adalah aspek karakter dan kredibilitas karakter. Kredibilitas karakter mempunyai arti kemampuan karakter dalam menimbulkan kepercayaan. Karakter mempengaruhi keberhasilan dari suatu film, dan mebuat penonton secara tidak langsung menerima komunikasi dari suatu karakter.

Karakter adalah bahasa lain dari tokoh dalam film animasi, yaitu perwujudan visual tokoh dalam cerita (Ekawardhani dan Rochmawati, 2015). Tokoh yang diartikan sebagai orang-orang yang ditampilkan dalam sebuah cerita naratif atau drama, yang oleh pembaca ditampilkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu, seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam perbuatan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1995: 85).

Subandi (1978) mengatakan, karakterisasi merupakan pola pelukisan dari gambar seseorang yang dapat dipandang dari segi fisik, psikis dan sosiologi. Segi fisik menggambarkan wajah, raut wajah, rambut, bibir, hidung, bentuk kepala, warna kulit dan lain-lain. Untuk segi psikis berupa pemikikiran, perasaan dan kemauannya dengan melalui ini penonton bisa mengetahui watak tokoh. Sedangkan segi sosiologis yaitu watak tokoh dapat dilihat dari bagaimana ia berinteraksi dengan 20 lingkungannya. Satoto (1993), aspek-aspek itu akan saling berhubungan dalam upaya membentuk dan membangun permasalahan dan konflik.

Dalam film animasi merujuk pada realita keberadaan manusia, karakter adalah representasi makhluk yang dibuat hidup dan berjenis kelamin. Visualisasi karakter dalam film animasi mengalami penyederhanaan yang ditujukan agar visualisasi karakter ini dapat memenuhi aspek-aspek pada model perwatakan yaitu, tingkah laku, ekspresi dan motivasi. Visualisasi karakter menumbuhkan emosi dalam

gambar-gambar yang digerakkan. Karakter juga membangun interaksi dengan penontonnya, dijelaskan sebagai pertunangan, identifikasi, simpati dan empati (Leslie dalam Ekawardhani dan Rochmawati, 2015: 9).

Pada tahun 1930, Walt Disney Studio mengembangkan prinsip-prnsip dasar animasi tradisional. Prinsip-prinsip tersebut telah dikembangkan untuk membuat animasi, terutama karakter animasi, yang lebih realistis dan menghibur. Prinsip-prinsip ini juga diterapkan pada animasi tiga dimensi. Adapun kedua belas prinsip tersebut antara lain:

1. Pose dan gerakan antara (*Pose-To-Pose Action and Inbetween*)
2. Pengaturan waktu (*Timing*)
3. Gerakan sekunder (*Secondary Action*)
4. Akselerasi gerak (*Ease In and Out*)
5. Antisipasi (*Anticipation*)
6. Gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak (*Follow Through and Overlapping Action*)
7. Gerak melengkung (*Arcs*)
8. Dramatisasi gerakan (*Exaggeration*)
9. Elastisitas (*Squash and Stretch*)
10. Penempatan di bidang gambar (*Staging*)
11. Daya tarik karakter (*Appeal*)
12. Penjiwaan peran (*Personality*)

Dalam jurnal penelitian yang berjudul Prinsip Antropomorfisme dan Personifikasi dalam Karakter Film Animasi Kartun Anak (Ekawardhani dan Rochmawati, 2015: 16) menyatakan, pada dua belas aspek ini mempunyai keterkaitan dengan perwatakan dan estetika, yaitu daya tarik karakter (*Appeal*) dan penjiwaan peran (*Personality*). Dapat diketahui bahwa prinsip penciptaan desain karakter pada film animasi mengacu pada aspek-aspek sebagai berikut:

a. Penyederhanaan objek
b. Ekspresi

c. Tingkah laku
d. Motivasi
e. Simpati dan empati
f. Daya tarik karakter
g. Penjiwaan peran (*Personality*)

2.5 Gestur

Bahasa tubuh merupakan gerakan tubuh yang berperilaku nonverbal yang disampaikan melalui simbol komunikasi kepada orang lain (Liliweri, 1994). Melewati bahasa tubuh, seseorang bisa mempelajari emosi, kemauan, dan perasaan orang lain melalui pesan-pesan visual.

Pesan nonverbal yang menggunakan gerakan tubuh terdiri dari tiga komponen utama (Rakhmat dalam Ramdhani, 2015: 6-7) yaitu:

1. *Fasial*

   Pesan wajah menyampaikan pesan tertentu seperti marah, sedih, muak, takut dan sebagainya.
2. *Gestural*

   Pesan ini berkaitan dengan gerakan-gerakan anggota tubuh yang ternyata dapat mengkomunikasikan berbagai makna.
3. *Postural*

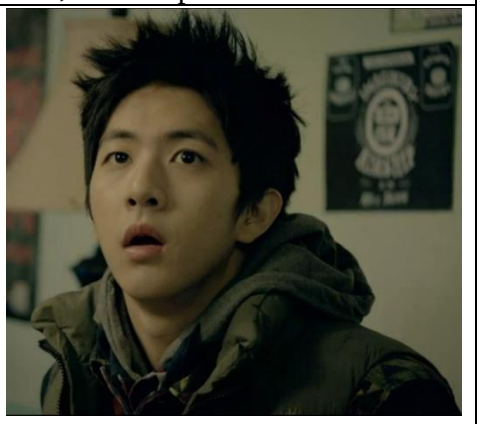
   Postur adalah tubuh, jadi pesan ini berkaian dengan anggota tubuh.

2.5.1 Ekspresi Wajah

Dalam bahasa tubuh, yang paling banyak memberi informasi adalah ekspresi wajah. Pada ilmu psikologi dijelaskan bahwa ada dua jenis ekspresi yang ditunjukkan oleh wajah, yaitu makro dan mikro. Ekspresi makro adalah mimik wajah yang mudah diamati dan dibedakannya. Sedangkan ekspresi mikro adalah ekspresi yang tidak disadari dan terjadi dalam waktu singkat (Ramdani, 2015: 27).

Table 2.1 Penggambaran Ekspresi
Sumber: Ramdani (2015)

1. Senang/ bahagia Ekspresi singkat yang menunjukkan seseorang sedang senang atau bahagia biasanya ditunjukkan dengan senyuman. Terlitat dari otot pipi yang bergerak naik dan kedua sisi bibir membentuk senyuman.	 Gambar 2.4 Senang Sumber: http://blog.musashikosugi.child-land.jp/2014/09/rabbit-teams-soccer-practice-today-was.html, diakses pada September 2014
2. Marah/jengkel Ekspresi ini muncul karena ketidaknyamanan atau timbul ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dengan kenyataan. Terlihat dari sisi alis bagian dalam menyatu condong kebawah, bibir yang menyempit, dan pandangan mata menajam.	 Gambar 2.5 Marah/Jengkel Sumber: http://artimimpi.web.id/marah-pada-ibu-orang-atau-pacar, diakses pada 2016
3. Sedih Kesedihan muncul dari kekecewaan atau dikarenakan kehilangan sesuatu. Bisa terlihat dari mata yang kehilangan fokus, bibir tertarik kebawah, dan kelopak mata terkulai.	 Gambar 2.6 Sedih Sumber: https://afspot.net/forum/topic/632034-atashinchi-no-danshi/page-4, diakses pada 15 juni 2009

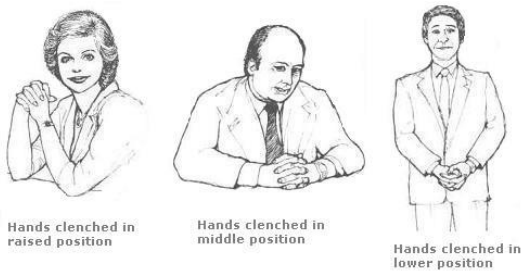
4. Takut Ekspresi takut biasanya muncul karena ketidak mampuan mengatasi suatu hal. Juga ketika berada pada suasana yang dianggap seram. Ekspresi takut ditunjukkan dengan kedua alis yang naik secara bersamaan, bibir terbuka mementuk horizontal, dan kelopak mata menegang.	 Gambar 2.7 Takut Sumber: http://s.kaskus.id/images/2014/02/21/2805907_20140221085244.jpg, diakses pada 21 Febuari 2014
5. Muak Rasa muak timbul karena melihat sesuatu yang tidak pada tempatnya atau mendengar apa yang tidak layak untuk didengar.	 Gambar 2.8 Muak Sumber: http://www.lintasnews.com/8557/dampak-negatif-jika-suka-membentak-anak/, diakses pada 27 Febuari 2016
6. Kaget/terkejut Ekspresi terkejut ditunjukkan dengan alis mata naik, mata terbuka lebar, dan mulut terbuka secara refleks.	 Gambar 2.9 Kaget/terkejut Sumber: http://twicsy.com/i/r2SgRb, diakses pada 30 Juni 2012

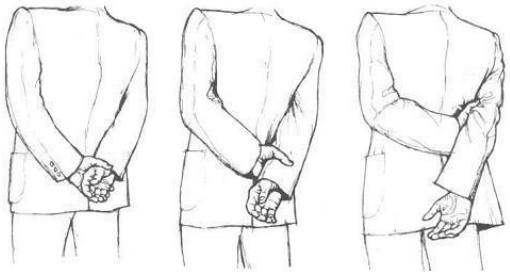
7. Menganggap remeh Terlihat dengan gerakkan menaikkan salah satu sudut bibir.	 Gambar 2.10 Menganggap Remeh Sumber: http://rijalseventh.blogspot.co.id/2016/01/penyampaian-wajah-saat-merendahkan.html \, diakses pada 7 Januari 2016

2.5.2 Gerakan Tubuh

Selain ekspresi, gerakan-gerakan tubuh lain juga memiliki makna tersendiri (Ramdani, 2015: 69)

Table 2.2 Gerak Tubuh
Sumber: Ramdani (2015)

1. Mengepalkan tangan. Gerakan tangan ini mengisyaratkan bahwa seorang sedang mencoba menahan sikap atau amarah. Ini bisa terjadi dikarenakan kegelisahan, putus asa atau frustasi.	 Gambar 2.10 Gerakan mengepal tangan Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/hand-and-arm-gestures/, diakses pada 2008-2016

2. Kedua tangan menempel di mulut. Gerakan tubuh ini merupakan tanda kaget, kagum, juga terkejut dengan suatu hal. Orang yang menempelkan tangan di sekitar mulut juga bisa dimaknai sebagai menahan diri untuk menerima atau tidak sepakat dengan pendapat orang lain.	 Child telling a lie Gambar 2.11 Kedua tangan menempel di mulut Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/basic-understanding/ diakses pada 2008-2016
3. Mencengkram tangan. Kondisi ini merupakan bentuk penyesuian diri terhadap perasaan yang gelisah.	 The superiority confidence gesture The hand-gripping wrist gesture The upper arm grip Gambar 2.12 Mencekram tangan Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/basic-understanding/ diakses pada 2008-2016
4. Memegang lengan. Hal ini menandakan bahwa orang sedang menyesuaikan diri dengan kondisi saat itu. Lebih tepatnya, menyesuaikan emosi.	 Partial arm barrier Gambar 2.13 Memegang lengan Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/basic-understanding/ diakses pada 2008-2016

5. Melipat dan menyilangkan lengan. Ada beberapa pesan yang bisa ditangkap dari bahasa tubuh ini. Petrama, adalah wujud dari kepercayaan diri. Kedua, merasa tak nyaman terhadap suatu interaksi. Hal ini merupakan wujud dari perlindungan dan proteksi diri, cenderung tertutup terhadap aktivitas komunikasi. Ketiga, ketidak sepakatan atas suatu keputusan.	 Standard arm cross Gambar 2.14 Melipat dan menyilangkan tangan Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/basic-understanding/ diakses pada 2008-2016
6. Mengangkat bahu. Menandakan ketidaktahuan dengan topik pembicaraan. Selain itu, mengandung arti tidak ingin terlibat dalam aktivitas yang telah direncanakan, dan memilih untuk menghindari serta menolak ajakan yang diajukkan.	 Figure 1 *The shoulder shrug gesture* Gambar 2.15 Mengangkat bahu Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/basic-understanding/ diakses pada 2008-2016

7. Berdiri sambil bertolak pinggang Bermakna kesiapan untuk bertindak. Selain itu, bisa bermakna agresivitas dan cenderung ingin mendominasi percakapan.	 Gambar 2.16 Berdiri sambil bertolak pinggang Sumber: http://www.indiabix.com/body-language/basic-understanding/ diakses pada 2008-2016

2.5.3 Sentuhan

Pada dasarnya, sentuhan adalah bahasa tubuh yang subjektif. Ada lima kategori sentuhan yang merupakan suatu rentang dari yang sangat impersonal hinga sangat personal. Kategori-kategori tersebut adalah sebagai berikut (Ramdani, 2015: 118):

1. Sentuhan Fungsional (Profesional)

   Sentuhan yang lebih berorientasi kepada pemberian jasa hingga bisnis. Contohnya, seorang dokter yang melakukan pemeriksaan kepada pasiennya.
2. Sentuhan Sosial (Kesopanan)

   Sentuhan ini bersifat membangun atau memperteguh harapan, aturan, serta praktik sosial yang berlaku di lingkungan sekitar. Contohnya, berjabat tangan sebagai bentuk penghormatan.
3. Sentuhan Persahabatan (Kehangatan)

   Sentuhan kehangatan meliputi setiap sentuhan yang menandakan hubungan erat atau akrab. Contohnya, kaka beradik yang begandengan tangan saat sedang berjalan.

4. Sentuhan Cinta (Keintiman)

   Sentuhan ini mengandung ketertarikan emosional. Contonya, mencium tangan orang tua, dan memeluk istri.
5. Rangsangan seksual

   Sentuhan ini erat kaitannya dengan sentuhan keintiman. Motifnya mengarah kepada pemenuhan hasrat biologis.

2.6 Moral

Moral dalam bahasa Latin *Mos* yang artinya kebiasaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 754) moral diartikan sebagai ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti; susila. Menurut Bertens (2001: 7) Moral adalah nilai-nilai yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Dan menurut Kaelan (2008: 93) moral merupakan ajaran-ajaran ataupun patokan-patokan, kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik.

2.6.1 Jenis dan Wujud Moral

Menurut Nurgiantoro (dalam Wicaksono, 2014: 272) secara garis besar jenis ajaran moral dapat dibedakan menjadi tiga macam:

1. Hubungan manusia dengan diri sendiri.
2. Hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial.
3. Hubungan manusia dengan Tuhannya.

2.6.2 Pesan Moral dalam Film

Pada dasarnya, studi media massa mencakup pencarian pesan dan makna-makna dalam materinya. Pesan menurut Effendy (1989: 224), suatu komponen dalam proses komunikasi berupa paduan dari pikiran dan perasaan seseorang dengan menggunakan lambang, bahasa/lambang-lambang lainnya disampaikan kepada orang lain. Pesan moral dalam film sama halnya dengan pesan moral dalam karya sastra.

> Nilai moral dalam sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangannya tentang nilai-nilai kebenaran, dan hal itulah yang ingin disampaikan kepada pembaca (Wicaksono, 2014: 269). Moral dalam sastra hampir selalu dalam pengertian baik. Dengan demikian, jika sebuah cerita ditampilkan sikap dan tingkah laku tokoh yang terpuji baik, berperilaku sebagai antagonis atau protagonis. Dalam fiksi mengandung penerapan moral dalam sikap dan tingkah laku para tokoh sesuai dengan pandangannya tentang moral. Melalui cerita, sikap, tingkah laku tokoh-tokoh itulah yang diharapkan pembaca mengambil hikmah dan pesan-pesan moral yang disampaikan dan diamanatkan (Wicaksono, 2014: 272)

2.7 Tanggung Jawab

Tanggung jawab menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah, keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Sehingga bertanggung jawab menurut kamus umum bahasa Indonesia adalah berkewajiban menanggung, memikul, menanggung segala sesuatunya dan menanggung akibatnya. Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang sengaja maupun tidak disengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajiban. Tanggung jawab itu bersifat kodrati, yang artinya sudah menjadi bagian hidup manusia, bahwa setiap manusia dibebani dengan tanggung jawab. Apabila di kaji dengan tanggung jawab itu adalah kewajiban yang harus di pikul sebagai akibat dari perbuatan pihak yang berbuat. Tanggung jawab adalah ciri manusia beradap, manusia merasa bertanggung jawab karena menyadari akibat baik atau buruk perbuatannya itu, dan menyadari pula bahwa pihak lain memerlukan pengadilan atau pengorbanan.

Menurut MD. Susilawati, dalam Urgensi Pendidikan Moral (2009), tanggung jawab menyangkut dua hal yaitu, individu itu sendiri yang bertanggung jawab mempergunakan ruang yang telah disediakan oleh masyarakat dan putusan itu sendirilah yang harus dapat dipertanggungjawabkan, terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang merupakan kewajiban seorang individu terhadap harapan orang

lain. Kebebasan eksistensial dan kebebasan sosial berbeda, tetapi tetap pada ranah kebebasan yang dimiliki oleh masing-masing individu. Kebebasan sosial merupakan ruang gerak yang diberikan oleh masyarakat kepada individu, dengan batasan-batasan yang sudah ada, seperti norma-norma yang ada pada masyarakat.

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab itu bersifat kodrati, artinya sudah menjadi bagian hidup manusia, bahwa setiap manusia dibebani dengan tanggung jawab. Apabila di kaji tanggung jawab itu adalah kewajiban yang harus dipikul sebagai akibat dari perbuatan pihak yang berbuat. Tanggung jawab adalah ciri manusia yang beradab, manusia merasa bertanggung jawab karena menyadari akibat baik atau buruk perbuatannya itu, dan menyadari pula bahwa pihak lain memerlukan pengadilan atau pengorbanan, sehingga manusia tidak hanya bertanggung jawab pada dirinya sendiri, tetapi juga pada orang lain.

2.8 Semiotika

Semiotik adalah ilmu yang mempelajari tanda (*sign*) dalam kehidupan manusia. Bila berbicara semiotik, kita dapat tentang satu semiotik, tetapi semiotic diperkenalkan oleh sejumlah ilmuan. Secara garis besar, pandangan mereka tentang tanda dapat digolongkan menjadi dua, yaitu pandangan dikotomis dan trikotomis. Tanda dilihat sebagai modek diadik dan triadik atau semiotik struktural (Benny H. Hoed, 2011: 28).

Kata semiotik berasal dari bahasa Yunani, *Semeion* yang berarti "tanda" atau *seme* yang berarti "penafsir tanda". Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika. Semiotika pada dasarnya merupakan atas studi kode-kode, yaitu system ataupun yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna.

Menurut Charles S. Peirce semiotika yaitu "doktrin formal tentang tanda-tanda" (*the formal doctrine of signs*); sementara menurut Ferdinand de Saussure semiologi adalah ilmu umum tentang tanda "suatu ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda

di dalam masyarakat" (*a science that studies the life is signs within society*). Dengan demikian, bagi Peirce semiotika adalah suatu cabang dari filsafat; sedangkan bagi Saussre semiology adalah bagian dari disiplin ilmu social (Kris Budiman, 2011: 3)

Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*Ito sinify*) dalam hal ini tidak dapat dicampur adukan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) (Alex Sobur, 2009: 16). Tujuan analisi semiotik yaitu untuk menemukan tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Yang dimaksud dengan tanda ini sangat luas. Peirce membedakan tanda atas lambang (*symbol*) ikon (*icon*) dan indeks (*index*) (Rahmat Kriyantono, 2006: 264).

2.8.1 Semiotika Charles Sanders Peirce

Aart van Zoest seorang ahli filsuf Amerika menjelaskan bahwa Chales Sanders Peirce lahir dalam sebuah keluarga intelektual pada tahun 1839. Peirce memepunyai ayah seorang professor matematika di Harvard. Pada tahun 1859, 1862, dan 1863 secara berturut-turut Peirce menerima gelar B.A., M.A., dan B.Sc. dari Universitas Harvard.

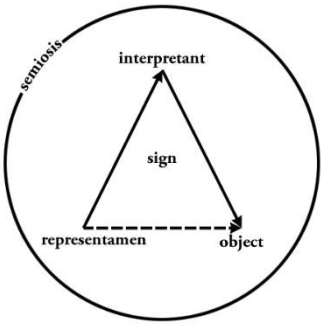
Dalam teori Peirce seringkali disebut sebagai *grand theory* dalam semiotika karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi structural, dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkannya kembali dengan semua komponen dalam struktur tunggal. Sebuah tanda atau *respresntamen* menurut Charles S Peirce adalah sesuatu yang mewakili seseorang untuk mewakili sesuatu yang lain, dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain oleh Peirce disebut dengan *interpretant* dinamakan *interpretant* dari tanda yang pertama, pada gilirannya akan mengacu pada objek tertentu. Dengan demikian menurut Peirce, sebuah tanda atau *respresntamen* memiliki relasi triadik langsung dengan *interpretant* dan objeknya. Apa yang dimaksud dengan proses semiosis merupakan suatu proses yang memadukan

entitas (berupa *respresntamen*) dengan entitas lain yang disebut dengan objek. (Indiwan Seto Wahyu Wibowo, 2013: 17-24).

Proses pemaknaan tanda pada Peirce mengikuti hubungan prosesual antara tiga titik, yaitu *respresentamen* (R), *object* (O), *interpretant* (I). R adalah bagian tanda yang dapat dipresepsi secara fisik atau mental yang merujuk pada suatu yang diwakili olehnya (O). Kemudian I adalah bagian dari proses yang menafsirkan hubungan R dengan O. Oleh karena itu, bagi Peirce, tanda tidak hanya *representative*, tetapi juga *interpretative*. Peirce membedakan tiga jenis tanda, yakni indeks, ikon, lambang (Benny H. Hoed, 2014: 46-47).

Dalam buku *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya* karya Benny H. Hoed yang dikutip dari W. Noth, membedakan tiga jenis tanda dalam kaitannya dengan objek, yaitu indeks, ikon, dan lambang. Indeks adalah tanda yang berhubungan antara *respresentamen* dengan objeknya yang bersifat langsung, bahkan didasari hubungan kontiguitas atau sebab akibat. Ikon adalah tanda *representamen* berupa tiruan identitas objek yang dirujuknya. Lambing adalah tanda yang hubungan *respresentamen* dengan objeknya didasari konvensi.

Semiotik bagi Peirce adalah suatu tindakan (*action*), pengaruh (*influce*), atau kerja sama tiga subjek, yaitu tanda (*sign*), objek (*object*), interpretan (*interpretent*).



Gambar 2.17 Model segitiga makna Peirce
Sumber: https://instagib.wordpress.com/category/lcdm/rhetoricnewmedia/, diakses pada 23 Mei 2011

1. *Representamen* adalah bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda. *Representamen* disebut juga dengan *sign*.
2. *Object*, sesuatu yang merujuk pada tanda. Atau sesuatu yang diwakili oleh *representamen* yang berkaitan dengan acuan.
3. *Interpretant*, lebih merujuk pada makna tanda.

Peirce dalam (Berger, 2004: 14) menyatakan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek yang menyerupai, keberadaannya memiliki hubungan sebab akibat dengan tanda-tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut. Peirce menggunakan istilah ikon untuk hubungan antara tanda dan acuan berupa hubungan kemiripan, bersifat bersamaan bentuk alamiah. Indeks untuk hubungan yang timbul karena kedekatan eksistensi. Hubungan antara penanda dan petanda yang bersifat kausal (sebab akibat), dan simbol untuk hubungan yang terbentuk secara konvensional.

Upaya klasifikasi yang dilakukan oleh Peirce terhadap tanda memiliki kekhasan tersendiri. Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) yang didasarkan atas relasi diantara *representamen* dan objeknya sebagai berikut:

1. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan rupa sehingga tanda itu mudah untuk dikenali oleh para pemakainya. Di dalam ikon hubungan antara *representamen* dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kausalitas. Contohnya gambar kuda sebagi penanda yang menandai kuda (petanda) sebagai artinya. (Jabrohim, 2001: 68)

2. Peirce dalam (Kris Budiman, 2003: 30-31) menjelaskan bahwa indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya. Di dalam indeks hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial/kausal.

Pendapat di atas menunjukkan bahwa indeks merupakan hubungan sebab akibat antara penanda dan petandanya, Indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan kausal (sebab-akibat) antara penanda dan petandanya misalnya asap menandai api, alat penanda angin menunjukkan arah angin dan sebagainya (Jabrohim, 2001: 68).

3. Tipe yang ke tiga merupakan bagian dari tipologi tanda yang bersifat *arbitrer* dan konvensional. Simbol adalah tanda yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan alamiah antara penanda dan petandanya, hubungan bersifat *arbitrer* (semau-maunya). Arti tanda itu ditentukan oleh konvensi." (Jabrohim, 2001: 68). Contoh dari tipe tanda jenis ini banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya adalah rambu lalu lintas yang sangat sederhana, yang hanya berupa sebuah garis lurus putih melintang di atas lata belakang merah. Rambu ini merupakan sebuah simbol yang menyatakan larangan masuk bagi semua kendaraan (Budiman, 2003: 33)