

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses dimana manusia berinteraksi dan menyampaikan pesan kepada penerima secara langsung, manusia saling memahami satu sama lain, punya medium masing-masing, dan biasa mengalami gangguan. Komunikasi adalah sebuah proses sistemis dimana orang berinteraksi dengan dan melalui simbol untuk menciptakan dan menafsirkan makna. Komunikasi adalah proses sistematis individu berinteraksi sesama lain melalui simbol untuk menciptakan serta menafsirkan makna. Komunikasi sebagai proses penyampaian pesan secara langsung, terus maju, dan mengalami perubahan secara berkelanjutan. Sulit untuk menentukan kapan komunikasi dimulai atau berakhir, karena peristiwa tersebut dimulai sebelum kita berbicara dengan seseorang, dapat mempengaruhi interaksi tersebut, dan apa yang terjadi dalam suatu pertemuan dapat berlanjut dimasa yang akan datang (Julia, 2009).

Ada beberapa definisi Komunikasi yang dikemukakan oleh para ahli yang dilengkapi oleh (Mulyana, 2007), yaitu:

- a. Menurut Bernard Berelson dan Gary A. Steiner, Komunikasi merupakan transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol, kata-kata, gambar, figure, grafik, dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang disebut komunikasi.

- b. Menurut Gerald R. Miller, Komunikasi terjadi saat suatu sumber menyampaikan pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima.
- c. Menurut Everret M. Rogers, Komunikasi merupakan proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud merubah tingkah laku mereka.
- d. Menurut Theodor M. Newcom, Setiap tindakan komunikasi dipandang sebagai suatu transmisi informasi, terdiri atas rangsangan yang diskriminatif, dari sumber kepada penerima.

Selain itu, dari pandangan Joseph de Vito, K. Sereno, dan Erika Vora unsur-unsur dalam melakukan proses komunikasi meliputi:

a) Sumber (Source)

Sumber adalah sebagai pembuat atau pengirim informasi yang dibuat oleh komunikator secara individu atau kelompok seperti lembaga atau organisasi, dan disampaikan kepada komunikan sebagai penerima pesan

b) Pesan (Message)

Pesan dimaksud sebagai proses komunikasi dimana komunikator menyampaikan suatu informasi kepada komunikan secara tatap muka atau melalui media komunikasi.

c) Media (Channel)

Media adalah alat komunikator untuk memindahkan pesan dari sumber kepada komunikan melalui media cetak dan elektronik.

d) Penerima

Penerima adalah komunikan yang menerima suatu pesan dari sumber tertentu yang disusun oleh komunikator.

e) Efek

Efek adalah perbedaan antara apa yang dirasakan, dipikirkan, dan dilakukan oleh komunikan saat menerima pesan komunikator.

Komunikator menyampaikan pesan juga berpengaruh pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku saat menyampaikan pesan

f) Umpan balik

Umpan balik adalah suatu tanggapan dari komunikan setelah mereka menerima pesan dari komunikator. Tanggapan

komunikan dalam menyampaikan kembali kepada komunikaotr bisa berupa tanggapan secara positif atau negatif jika pesan

komunikator tersebut sesuai atau tidak

g) Lingkungan

Lingkungan adalah suatu situasi saat komunikator dan komunikan menjalankan proses komunikasi. Lingkungan

mempunyai faktor saat komunikator dan komunikan menyampaikan pesan, yaitu lingkungan fisik, lingkungan sosial

budaya, lingkungan psikologis, dan dimensi waktu.

2.1.2 Macam-macam Komunikasi

Menurut Cangara, komunikasi memiliki berbagai jenis atau bentuk yang diidentifikasi oleh para ahli komunikasi. Sebuah kelompok pakar akademisi komunikasi dari Amerika membagi komunikasi menjadi lima tipe, yaitu Komunikasi Antarpribadi, Komunikasi

Kelompok Kecil, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Massa, dan Komunikasi Publik.

Sementara itu, menurut Nurani, komunikasi terdiri dari empat bentuk, yaitu Komunikasi Intrapersonal, Komunikasi Interpersonal, Komunikasi Kelompok, dan Komunikasi Massa.

a. Komunikasi Intrapersonal

Menurut Blake dan Haroldsen (dalam Jurnal Peurawi), komunikasi intrapersonal adalah peristiwa komunikasi yang berlangsung di dalam diri seseorang. Setiap individu berkomunikasi dengan dirinya sendiri karena dapat menjadi objek bagi dirinya sendiri melalui simbol-simbol yang digunakan dalam proses komunikasi. Hafied Cangara mendefinisikan komunikasi intrapersonal sebagai proses yang terjadi dalam diri individu. Proses komunikasi seperti ini muncul karena seseorang menyampaikan makna pada objek yang diamati atau yang tercermin dalam pikirannya. Objek tersebut bisa berupa benda, fenomena alam, peristiwa, pengalaman, dan fakta yang memiliki makna bagi manusia.

b. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan interaksi antara seorang individu dengan individu lainnya, dimana simbol-simbol pesan tersebut digunakan secara efektif, terutama dalam konteks komunikasi antar manusia melalui bahasa. Komunikasi interpersonal menjadi lebih efektif ketika berlangsung secara

dialogis, yaitu ketika dua orang saling menyampaikan dan menerima pesan secara timbal balik. Dengan komunikasi dialogis, interaksi menjadi lebih dinamis karena masing-masing pihak tersebut berfungsi sebagai pembicara dan pendengar secara bersamaan. Seseorang berkomunikasi satu sama lain secara Interpersonal dapat membangun suatu hubungan secara bersama atau yang disebut dengan mutual understanding dan empati lebih besar karena keduanya saling berdekatan, bisa melihat mimik muka, tatapan mata, serta bahasa tubuh. (Buku Nurani)

c. Komunikasi Kelompok

Komunikasi kelompok merupakan komunikasi yang penyampaian pesan berlangsung kepada beberapa orang dalam bentuk kelompok kecil seperti kelompok rapat, pertemuan, konferensi, dan lain sebagainya.

Dalam melakukan Komunikasi Kelompok, komunikator dan komunikan saling berinteraksi secara bertatap muka dengan jumlah orang yang terlibat dalam interaksi dengan maksud dan tujuan masing-masing komunikator untuk mampu mengembangkan karakter personal bagi anggota-anggota lain.

d. Komunikasi Massa

Menurut Gebner (1967), komunikasi massa adalah proses produksi dan distribusi suatu pesan yang didasarkan pada teknologi lembaga, menghasilkan arus pesan yang terus-menerus dan dapat diakses oleh masyarakat Indonesia. Dalam definisi ini, Gebner

menjelaskan bahwa komunikasi massa menciptakan produk berupa pesan-pesan yang didistribusikan dengan menggunakan teknologi kepada khalayak yang luas secara berkelanjutan dalam waktu yang tetap.

Menurut Devito dalam (Nurudin, 2016) Komunikasi massa mempunyai ciri khusus yang disebabkan oleh sifat-sifat komponennya, yaitu:

- a. Komunikasi massa berlangsung satu arah, cara komunikator berkomunikasi dengan komunikan dalam komunikasi massa berbeda dengan komunikasi antarpersonal dan komunikasi dua arah. Cara tersebarnya komunikasi massa kepada khalayak adalah mereka bisa ditemukan di berbagai platform (media), maka khalayak bisa membaca pesan tersebut di platform yang sudah tersebar dari komunikator.
- b. Komunikator pada komunikasi massa melembaga, atau dalam bahasa asing sering disebut *institutional communicator* (Komunikator Institusional) atau *organized communicator* (Komunikator Organisasi). Masing-masing lembaga yang membuat/menyusun pesan untuk khalayak tertentu, mereka punya keputusan atau mengambil resiko dalam menyebarkan suatu pesan secara informatif agar khalayak bisa menerima pesan tersebut dengan baik.

Komunikasi massa mempunyai beberapa konteks, dikutip dari (Winarni) menurut De Vito (1978) konteks komunikasi massa dibagi menjadi 4 yaitu:

- 1) **Aspek fisik** mengacu pada lingkungan fisik yang mempengaruhi setiap proses komunikasi. Komunikasi dilakukan dalam suatu lingkungan dan khalayak dapat menerima pesan tersebut melalui lingkungan yang luas atau sempit dan tergantung pada kondisi di lingkungan tersebut seperti iklim, cuaca, suhu udara, bentuk ruangan, dan lain sebagainya.
- 2) **Aspek psikologis** mengacu pada emosi, sikap, kecenderungan, dan prasangka pada komunikan. Karena kandungan dalam pesan komunikasi massa mempengaruhi dan menghasilkan persahabatan dan kebencian, konflik, sopan santun, dan kebiadaban, suasana yang formal maupun informal, dan serius atau sebaliknya suasana humor.
- 3) **Aspek sosial** adalah komunikasi yang berada dalam situasi, status, dan peran yang dimiliki oleh komunikan ketika berkomunikasi. Norma kelompok, nilai sosial, dan karakteristik budaya akan mempengaruhi komunikasi.
- 4) **Aspek waktu** mengacu pada kapan berkomunikasi yang meliputi hari atau jam, komunikasi massa dapat dilihat

kapanpun secara langsung atau belakangan tergantung pada kemauan komunikan.

2.1.3 Macam-Macam Media Komunikasi Massa

Komunikasi massa tergolong menjadi dua macam kategori yaitu media massa cetak seperti Surat Kabar, dan media massa elektronik. Kedua kategori ini adalah sebuah platform untuk khalayak yang melihat atau menyaksikan pesan-pesan yang dirancang oleh komunikator pada kedua platform yang sudah ditentukan oleh komunikator.

Berikut ini adalah macam-macam kategori komunikasi massa:

1. Surat Kabar

Surat kabar atau sering disebut dengan koran/pers adalah media massa cetakan yang memuat pada laporan atau peristiwa yang sedang terjadi, pesan tersebut bersifat umum, informasi tersebut faktual, dan dapat disebar secara meluas untuk khalayak.

Peran surat kabar dibuat untuk khalayak adalah dapat memperluas cakrawala, orang-orang dapat mengetahui kejadian yang dialami di lingkungan sekitarnya. Surat kabar memusatkan perhatian khalayak dan meningkatkan aspirasi, dimana pesan-pesan yang tertulis dalam koran dapat membangun pemikiran khalayak saat membaca pesan tersebut.

2. Majalah

Majalah hampir mirip seperti surat kabar tetapi perbedaannya adalah isi pesan dalam media massa cetakan ini cukup singkat disertakan dengan gambar, grafik, ilustrasi, atau fitur lainnya.

Dalam penyebaran majalah untuk khalayak, mereka dibagi menjadi dua kategori yaitu Majalah umum mencakup isu-isu penting yang relevan bagi masyarakat seperti politik, ekonomi, pendidikan, budaya, dan ilmu pengetahuan yang memenuhi kebutuhan pembaca. Majalah khusus didorong pada informasi yang diperlukan guna, memenuhi kebutuhan informasi dengan peran spesifik bagi khalayak yang tertarik untuk membaca seperti majalah tentang perang dunia, permobilan, *fashion*, dan kategori lainnya.

3. **Internet**

Internet adalah media massa elektronik yang berisikan semua informasi seperti surat kabar/majalah tetapi tersebar secara luas dan cepat dimana khalayak bisa langsung membaca informasi tersebut dengan *gadget* mereka masing-masing. Mudahnya informasi tersebar secara cepat adalah hanya diutuhkan jaringan komputer untuk lembaga komunikator yang menyebarkan pesan tersebut dan dapat diterima oleh khalayak dengan cara yang sama untuk membaca informasi tersebut.

4. **Televisi**

Televisi adalah media massa elektronik berupa audio dan visual. Manfaat adanya televisi bagi khalayak adalah televisi menyiarkan suatu program dengan berbagai kategori dan dapat disebarkan secara samaran dengan saluran yang mereka tentukan

5. Film

Menurut Susanto (1982:60), Film merupakan suatu kombinasi antar usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera dan suara. Unsur-unsur tersebut dilatar belakangi oleh sutradara kepada khalayak film. Pada dasarnya, film merupakan sebuah karya dalam bentuk audio dan visual. Film termasuk media komunikasi massa, seseorang yang menciptakan sebuah pesan dalam bentuk suara dan gambar bergerak dan dapat disampaikan kepada khalayak secara umum.

2.2 Film Sebagai Industri

Industri kreatif pada umumnya merupakan proses penciptaan, kreativitas, ide, dan gagasan dari individu atau kelompok lalu dapat menghasilkan suatu karya atau produk. Film merupakan salah satu jenis industry kreatif yang berpotensi besar dalam pertumbuhan ekonomi nasional.

2.2.1 Jenis-jenis Film

Perkembangan film sampai saat ini mempunyai beberapa jenis tertentu, berikut adalah jenis-jenis film:

1. Film Cerita

Film cerita adalah jenis film yang dibangun di atas sebuah narasi. Durasi penayangannya bervariasi; film cerita yang berdurasi di bawah 60 menit, yang biasanya diproduksi oleh mahasiswa perfilman, disebut Film Cerita Pendek. Sementara itu, film cerita yang berdurasi lebih dari 60 menit dikenal sebagai film cerita

panjang. Film dengan durasi lebih lama ini, baik yang didasarkan pada realitas maupun imajinasi, membantu penonton untuk menyaksikan berbagai peristiwa, seperti dalam film aksi, petualangan, sci-fi, dan lain-lain.

2. Film Dokumenter

Menurut Onong (dalam buku Romli) film dokumenter berfokus pada fakta atau peristiwa yang benar-benar terjadi. Film dokumenter menggambarkan kejadian nyata, menuturkan kehidupan seseorang secara autentik, mengisahkan suatu periode dalam sejarah, atau menyajikan rekaman cerita. Dokumenter menyajikan rangkuman peristiwa secara fotografis dengan berlandaskan ada kejadian yang nyata dan akurat (Romli, 2016).

2.2.2 Macam-macam Genre Film

Film mempunyai banyak kategori bagi khalayak yang ingin menonton atau yang sering disebut dengan *genre* atau Aliran Film. Kategori seperti ini mudah dikenal bagi khalayak karena dapat mempengaruhi rasa penasaran atau kemenarikan khalayak untuk menonton.

Aliran film dibagi menjadi 8 kategori, yaitu:

a. Aksi

Genre Aksi merupakan kategori aliran film yang berhubungan aksi, meliputi adegan-adegan yang berhubungan dengan keseruan, keberanian, resiko, dan lain sebagainya. Film aksi lebih banyak terkenal untuk film superhero, kepolisian, *super-spy*, dan lain sebagainya.

b. Drama

Genre Drama dalam film menyeroti ke adegan yang berhubungan kementerian pada tokoh. Kategori ini memfokuskan pada sosok karakter mengenai hubungan antar manusia yang direfleksikan dalam kehidupan di masing-masing karakter. Ciri genre film drama lebih fokus pada emosional dan konflik antara peran tokoh dalam film

c. Komedi

Genre Komedi mempunyai banyak kategori dalam hiburan untuk khalayak, karena aliran komedi menyajikan humor-humor segar untuk menghibur khalayak tertentu. Aliran film komedi mudah dikenal bagi masyarakat lewat kategori tertentu seperti *dark comedy*, *slapsticks*, *romantic comedy*, dan *action comedy*.

d. Horror

Genre horror bagi khalayak mempengaruhi pada rasa keberanian mereka dalam menonton sebuah film yang berisikan berupa hantu-hantu mitos, supernatural, *thriller*, dan lainnya. Film horror juga punya beberapa kategori yang berbeda, agar khalayak dapat memilih film mereka ingin nonton berdasarkan kemauan, rasa penasaran, atau keberanian mereka, seperti horror komedi, horror psikologi, dan horror supernatural.

e. Petualangan

Genre ini menyajikan kisah perjalanan atau penjelajahan ke suatu tempat dengan membawa misteri tertentu. Genre Petualangan mempunyai fokus yang sama seperti genre aksi tetapi perbedaannya adalah film ini fokus pada mencari suatu benda, seseorang, atau jawaban atas sebuah peristiwa dalam film tersebut.

f. Animasi

Animasi adalah jenis film yang dibuat menggunakan teknik gambar dan animasi komputer dalam format dua dimensi, tiga dimensi, stop motion, dan berbagai metode lainnya.

g. Fantasi

Genre ini berupa film yang disajikan pada imajinasi untuk khalayak yang menyuguhkan pada mitologi, supernatural, dunia sihir, hingga dunia dongeng.

h. Fiksi Ilmiah

Genre ini menampilkan imajinasi berupa rekayasa ilmu pengetahuan diterapkan dalam kehidupan manusia. Genre ini sering menampilkan macam-macam varian seperti super, robot, monster, alien, kemampuan pada tokoh.

2.3 Sifat Pesan Komunikasi Dalam Film

Film termasuk komunikasi massa yang berisikan berupa pesan dalam bentuk audio dan visual. Dalam film, terdapat tokoh-tokoh dan bagaimana cara mereka berkomunikasi dalam berbagai adegan perfilman. Pesan komunikasi dalam film adalah proses penyampaian informasi melalui kata-kata, ucapan, dan tulisan.

Sifat pesan komunikasi dalam film mempunyai dua sifat tertentu yaitu:

2.3.1 Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah jenis komunikasi yang dilakukan pengirim pesan kepada penerima pesan dengan menggunakan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan ide, pemikiran, atau keputusan dari pengirim pesan, karena lebih mudah disampaikan dalam bentuk verbal. Hal ini memudahkan penerima untuk memahami pesan-pesan yang disampaikan oleh pengirim. (Nurudin, 2016).

Menurut (Cangara, 2007) Komunikasi Verbal mempunyai unsur penting, yaitu:

A. Kata

Kata merupakan simbol yang mewakili berbagai hal seperti orang, benda, peristiwa, atau kondisi. Makna kata tidak langsung terhubung dengan objeknya, melainkan terletak dalam pikiran orang (Julia, 2009).

Pemilihan kata dilakukan dengan menggunakan abstraksi yang maknanya telah disepakati, sehingga komunikasi verbal memiliki sifat intensional dan maknanya dibagikan kepada mereka yang terlibat dalam komunikasi tersebut.

B. Bahasa

Bahasa adalah suatu sistem lambing yang memungkinkan orang berbagi makna. Dalam komunikasi verbal, lambing bahasa yang dipergunakan adalah bahasa lisan, tertulis pada kertas, ataupun elektronik (Agus. M, 2003).

Komunikasi verbal memiliki karakteristik:

1. Jelas dan Singkat

Komunikasi harus sederhana, jelas, singkat, dan langsung. Semakin sedikit kata yang digunakan, kemungkinan terjadinya kebingungan dalam menyampaikan pesan. Berbicara dengan lambat dan jelas akan memudahkan pemahaman penerima.

2. Perbendaharaan kata

Penggunaan kata-kata yang mudah dipahami oleh penerima untuk keberhasilan komunikasi. Pesan tidak akan efektif jika pengirim tidak dapat menyampaikan pesan berupa kata dan ucapan dengan baik.

3. Makna Konotatif dan Denotatif

Makna konotatif mencakup pada pemikiran, perasaan, atau ide yang terkandung dalam suatu kata, sedangkan makna denotatif memberikan definisi langsung dari kata tersebut.

4. Intonasi

Seorang komunikator dapat mempengaruhi arti pesan melalui nada suaranya. Emosi sangat berpengaruh pada nada suara dalam menyampaikan pesan.

5. Kecepatan Berbicara

Keberhasilan komunikasi dipengaruhi oleh kecepatan dan ritme berbicara. Perubahan cepat pada topik pembicaraan bisa menimbulkan kesan ada yang disembunyikan.

6. Humor

Humor dapat meningkatkan dukungan emosional dalam komunikasi. Tertawa membantu meredakan ketegangan pendengar, sehingga meningkatkan efektivitas komunikasi (Kurniati, 2016).

2.3.2 Komunikasi Nonverbal

Komunikasi Nonverbal adalah bentuk komunikasi yang mengandalkan pengamatan terhadap ekspresi emosi pada wajah seseorang, seperti kebahagiaan, kebingungan, kemarahan, kesedihan, dan lain sebagainya. Komunikasi nonverbal berlangsung tanpa kata-kata dan sering dianggap lebih jujur karena muncul secara spontan. Dalam proses komunikasi, komunikasi nonverbal terjadi hampir secara otomatis, sehingga selalu hadir dan tak terpisahkan dari interaksi sehari-hari (Kusumawati, 2016).

2.4 Konsep Diri Karakter Tokoh

Film mempunyai banyak komponen/konten dari proses filmnya dibuat hingga ditayang untuk khalayak yang menyaksikan. Komponen-komponen film meliputi; penulisan naskah, karakter tokoh, sinematografi, *composing*, *wardrobe*, dan lain sebagainya.

2.4.1 Pengertian Karakter dan Tokoh

Karakter atau tokoh dalam film umumnya memiliki pengertian yang serupa mencakup dalam karya sastra, terdapat unsur naratif serta penggambaran visual. Menurut Jones dan Burhan, karakter atau tokoh adalah representasi yang jelas

tentang seseorang yang muncul dalam sebuah cerita. Tokoh dalam cerita memegang peranan penting sebagai seorang penyampai pesan atau amanat moral yang ingin disampaikan kepada khalayak. (Burhan, 2005).

Tokoh dalam cerita diatur untuk membangun relevansi, yakni suatu pencapaian ketika penonton memberi reaksi emotif tertentu seperti mesra, akrab, simpati, empati, benci, antipati, atau berbagai reaksi afektif lainnya. Relevansi berkaitan dengan hubungan yang lebih personal antara tokoh yang dimunculkan dengan khalayak, misalnya penonton mengidentifikasi dirinya lewat karakter yang menarik perhatiannya. Bersimpati dan berempati lewat reaksi tawa, menangis, terharu, seolah-olah ikut merasakan apa yang dialami oleh tokoh tersebut dalam cerita.

2.4.1 Klasifikasi Karakter

Film sebagai karya fiksi memiliki karakter dengan peran yang spesifik. Menurut Burhan, dapat dilihat dari segi pentingnya dalam cerita, tokoh dibagi menjadi dua kategori:

- 1. Tokoh Utama,** yakni tokoh yang dianggap penting dalam cerita dan berada dalam peristiwa secara terus-menerus, sehingga mendominasi bagian besar dalam cerita. Tokoh utama berperan dalam berbagai kejadian dan memiliki hubungan dengan tokoh-tokoh lain baik secara visual maupun naratif yang berpengaruh pada perkembangan keseluruhan plot cerita.

2. Tokoh Tambahan, yakni tokoh yang dimunculkan sesekali dalam cerita. Tokoh tambahan hanya bisa dimunculkan dalam adegan film dalam waktu yang berbeda dengan porsi penceritaan yang relatif pendek.

2.4.2 Sifat Karakter dalam Film

Masing-masing tokoh dalam film, mereka bisa digambarkan pada sifat atau watak dalam cerita yang sudah ditentukan oleh para pembuat film. Berikut adalah jenis-jenis karakter yang membedakan peran tokoh dalam sebuah cerita:

a. Protagonis

Protagonis adalah jenis karakter tokoh yang menjadi fokus dalam cerita. Karakter ini digambarkan memiliki sifat-sifat baik seperti rendah hati, sabar, jujur, setia, dan suka menolong. Protagonis sering menjadi sasaran tokoh favorit khalayak karena tokoh tersebut mempunyai kualitas positif yang dimilikinya.

b. Antagonis

Antagonis adalah karakter tokoh yang berlawanan dengan karakter tokoh protagonis. Antagonis digambarkan dengan sifat-sifat negatif seperti pendendam, pembohong, sombong, kasar, dan suka membuat masalah. Dalam kejadian cerita, antagonis sering menjadi sosok tokoh yang menentang protagonis dan membawa konflik dalam cerita.

c. Tritagonis

Tritagonis adalah karakter yang berperan sebagai penengah dalam konflik antara protagonis dan antagonis. Tokoh seperti

digambarkan sebagai sosok yang bijak, berwibawa, dan mampu mendaimakan konflik yang muncul pada protagonis dan antagonis yang saling bertentangan.

d. *Skeptic*

Karakter *skeptic* lebih mendukung antagonis dalam cerita dan sering memusuhi protagonis. Walaupun tokoh seperti ini tidak sering muncul sepanjang cerita, tokoh *skeptic* membantu memperkuat konflik yang ada dalam cerita.

e. *Sidekick*

Sidekick adalah tokoh yang mendukung protagonis, terutama saat protagonis menghadapi konflik dengan antagonis dan *skeptic*. Peran *sidekick* dalam cerita membantu menjaga keseimbangan dalam konflik cerita, sering memiliki sifat yang serupa dengan tritagonis atau *skeptic* tergantung pada posisi tokoh dalam cerita.

2.4.3 Konsep Diri Tokoh

Konsep diri adalah persepsi seseorang tentang diri sendiri yang terbentuk interaksi dengan orang lain. Konsep diri merupakan faktor yang menentukan seseorang dalam komunikasi dengan orang lain mencakup penilaian tentang kemampuan, kelemahan, kelebihan, kekurangan, sikap, dan nilai-nilai yang dimiliki seseorang (Riswandi, 2013).

Menurut Pudjiyogyanti, konsep diri mempunyai empat dimensi, yaitu:

1. Pengetahuan Diri (*Self-Knowledge*)

Pengetahuan diri adalah kesadaran individu tentang siapa dirinya yang mencakup aspek fisik, psikologis, dan sosial yang diketahui oleh individu tentang dirinya.

2. Harapan Diri (*Self-Expectation*)

Harapan diri berkaitan dengan harapan yang diinginkan individu tentang dirinya di masa depan, termasuk tujuan hidup dan aspirasi yang ingin dicapai oleh dirinya.

3. Penilaian Diri (*Self-Evaluation*)

Penilaian diri merupakan proses penilaian yang dilakukan individu terhadap diri sendiri, melibatkan penerimaan atau penolakan aspek-aspek tertentu dari diri seseorang.

4. Penghargaan Diri (*Self-Esteem*)

Penghargaan diri merujuk pada seberapa besar individu menghargai dan menghormati dirinya sendiri, yang berkaitan dengan rasa percaya diri dan keyakinan akan kemampuan yang dimiliki oleh diri sendiri (Pudjijoyanti, 1988).

2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Konsep Diri

Pudjijoyanti mengemukakan bahwa ada beberapa peran yang mempengaruhi perkembangan konsep diri, yaitu:

a. Peran citra fisik

Pandangan orang lain terhadap kondisi fisik individu didasarkan pada bentuk tubuh ideal, yang bervariasi antar budaya dan waktu. Masing-masing individu mendapatkan tanggapan

positif dari orang lain ketika seseorang berhasil standar bentuk tubuh ideal.

b. Peran jenis kelamin

Perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan mempengaruhi peran masing-masing gender. Perempuan sering kali terbatas pada peran domestik, sedangkan laki-laki memiliki kesempatan lebih besar untuk mengembangkan potensi diri secara optimal.

c. Peran Perilaku Orang Tua

Keluarga adalah lingkungan utama yang sangat berpengaruh terhadap perilaku individu. Peran penting orang tua dalam membentuk konsep diri seorang anak melalui pemenuhan kebutuhan fisik dan emosi mereka.

d. Peran Faktor Sosial

Interaksi sosial dengan orang lain dan lingkungan berperan dalam pembentukan konsep diri seseorang. Struktur peran dan status individu juga dipengaruhi oleh persepsi orang lain terhadapnya (Pudjijoyanti, 1988).

2.5 Teori Semiotika

Secara linguistik, istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani semion yang berarti “tanda”. Dalam konteks ini, tanda diartikan sebagai sesuatu yang mewakili atau merepresentasikan pada sesuatu yang lain, baik secara langsung maupun melalui konvensi atau kesepakatan sosial. Tanda pada prinsipnya dapat mengisyaratkan suatu makna yang dapat

dipahami oleh publik. Secara terminologi, semiotika didefinisikan sebagai ilmu yang dapat dipelajari dengan menggunakan objek besar, peristiwa, dan budaya sebagai tanda. Semiotika merupakan metode analisis untuk mempelajari makna dari tanda atau simbol. Dalam interpretasi tanda atau simbol, yaitu cara tanda dapat mewakili ide, situasi, keadaan, dan perasaan digunakan sebagai panduan. Tanda dapat dilambangkan selain diri sendiri dan makna dapat mengacu pada objek atau ide dari tanda tersebut. Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik serta dapat dipahami oleh indera manusia (Alex, 2013).

<i>Signifier</i> (Penanda)	<i>Signified</i> (Petanda)
<i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
<i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	<i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
<i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Gambar 2.1 Peta Model Semiotika Roland Barthes

(Alex, 2013)

Ferdinand de Saussure (1857-1913) dalam *Course in General Linguistics* mendefinisikan semiotika sebagai ilmu yang mempelajari peran tanda dalam kehidupan sosial. Definisi ini secara implisit menunjukkan adanya hubungan antara tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial yang berlaku. Ada dua sistem yang terlibat: sistem tanda (*sign system*) dan sistem sosial (*social system*), yang bersama-

sama mengatur penggunaan tanda secara sosial, termasuk bagaimana tanda-tanda dipilih, dikombinasikan, dan digunakan dengan cara tertentu sehingga memiliki makna dan nilai sosial. (Sobur A. , Filsafat Komunikasi, 2017).

Bretens (2001) dalam (Alex, 2013), mengemukakan bahwa teori Saussure berfokus pada prinsip bahasa atau sistem tanda yang terdiri dari dua komponen, yaitu penanda (signifier) dan petanda (signified). Penanda adalah elemen fisik dari sebuah tanda, yang bisa berupa kata, gambar, atau suara. Sementara petanda adalah konsep yang diwakili oleh penanda tersebut. Proses penandaan ini menggambarkan hubungan antara tanda dan realitas eksternal, yang disebut sebagai referen. Saussure memandang "objek" sebagai referen dan menganggapnya sebagai elemen tambahan dalam proses pembentukan makna.

Roland Barthes dikenal sebagai pemikir strukturalis yang tertarik dengan adanya model linguistik dan semiotika Saussure. Barthes juga merupakan seorang kritikus sastra yang berasal dari Perancis yang cerdas dan populer menerapkan strukturalisme dan semiotika (Alex, 2013).

Di dalam terminologi Barthes, segala jenis budaya populer apapun dapat diuraikan kodenya dengan melalui membaca tanda-tanda dalam sebuah teks. Tanda tersebut merupakan hak independent bagi pembaca maupun penontonnya. Saat sebuah karya selesai dibuat, makna yang berada dalam karya tersebut sudah bukan milik pembuat, tetapi milik dari para penonton atau pembaca untuk mengidentifikasi. Model

pemikiran Ferdinand de Saussure diteruskan oleh Barthes dengan memberikan penekanan pada hubungan interaksi antar teks dengan kultur dan pengalaman pribadi masing-masing pemakaiannya antara interaksi konveksi dalam teks dengan konveksi dalam yang diinginkan dan dialami. Gagasan dari Barthes dikenal dengan “*two order of signification*” (signifikansi dua tahap).

Barthes menyatakan bahwa tanda denotatif terdiri atas dua signifikansi yaitu Signifier dan Signified. Akan tetapi dalam pemahaman yang sama, tanda denotatif dapat menunjukkan makna secara pasti dan langsung atau eksplisit. Denotatif adalah sebuah makna yang dapat disepakati bersama dan merujuk pada kenyataan yang terjadi, mitos merupakan pesan yang disampaikan oleh orang yang membuaunya namun bukanlah sebuah konsep, objek, ataupun gagasan. Tetapi mitos merupakan tradisi yang tercipta dan dipercaya oleh seseorang dalam membentuk makna hidup agar saling memahami aspek pada realita (Vera, 2015).

2.6 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep tersebut di lapangan (Singarimbun, 2001).

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Semiotika

Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk mengambil makna pesan dari hasil tabel analisis serta

tabel *signfier* dan *signified* kemudian mengemukakan makna denotasi, konotasi, dan mitos mengenai konsep diri karakter tokoh superhero pada film aksi Spider-Man No Way Home.

2. Konsep Diri

Konsep diri adalah persepsi seseorang tentang diri sendiri yang terbentuk interaksi dengan orang lain. Konsep diri merupakan faktor yang menentukan seseorang dalam komunikasi dengan orang lain mencakup penilaian tentang kemampuan, kelemahan, kelebihan, kekurangan, sikap, dan nilai-nilai yang dimiliki seseorang (Riswandi, 2013). Penelitian ini menggunakan film aksi Spider-Man No Way Home terdapat empat dimensi konsep diri didalamnya, yaitu:

1. Pengatahuan Diri
2. Harapan Diri
3. Penilaian Diri
4. Penghargaan Diri

2.7 Peneliti Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan panduan dalam mengambil beberapa penelitian yang bertema sama dengan judul yang berbeda. Peneliti akan menggunakan penelitian terdahulu sebagai sumber dan referensi agar dapat menggunakan teori yang relevan dan melakukan uji penelitian. Maka dari itu, peneliti akan mengajukan beberapa penelitian terdahulu yang sudah pernah melakukan penelitian dengan judul yang sama:

1. Penelitian terdahulu Kharen Stevie Wiguna (2022) dari Universitas Budhi Dharma Tangerang berjudul “Konsep Diri Karakter Mirabel Pada Film “Encanto” dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes” dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan Teknik Analisa data yaitu Semiotika Roland Barthes. Tokoh yang difokuskan dalam peneliti pendahulu mengenai konsep diri adalah Mirabel. Persamaan dari penelitian terdahulu adalah kedua peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dan topik konsep diri. Dari hasil penelitian terdahulu, tokoh mirabel mempunyai dua sisi konsep diri yaitu konsep diri terbuka dan konsep diri sembunyi. Sedangkan peneliti yang sedang berjalan, tokoh superhero Peter Parker memiliki empat dimensi konsep diri yaitu pengetahuan diri, harapan diri, penilaian diri, dan penghargaan diri.

2. Peneliti terdahulu bernama Nurul Dewi Prabawaningrum (2019) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul “Representasi Maskulinitas Dalam Film Aquaman (Analisis Semiotika Roland Barthes)” dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan teknik analisis data yaitu semiotika roland barthes. Persamaan dari peneliti terdahulu dengan sekarang sama-sama menggunakan model semiotika roland barthes dan menggunakan film aksi superhero sebagai sumber data penelitian tetapi dengan judul film yang berbeda. Perbedaan pada peneliti terdahulu dengan peneliti yang sedang berjalan

adalah peneliti terdahulu menganalisis representasi maskunilatas
sedangkan peneliti yang berjalan menganalisis konsep diri
karakter tokoh superhero.

