

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Film Sebagai Media Komunikasi Massa**

Komunikasi massa merupakan salah satu proses komunikasi yang berlangsung pada peringkat masyarakat luas, yang identifikasinya ditentukan oleh ciri khas institusionalnya. Proses lain yang kedudukannya hampir sama dalam pengertian ruang lingkup dan keberadaannya yang muncul di mana-mana adalah pemerintahan, pendidikan dan agama. Masing-masing memiliki jaringan institusional tersendiri yang kadangkala sangat banyak berkaitan dalam proses transmisi atau tukar-menukar informasi dan gagasan. Terlepas dari hal itu, dewasa ini komunikasi massa mungkin lebih banyak melibatkan orang untuk waktu yang lebih banyak pula meskipun intensitasnya lebih rendah, karena komunikasi tidak dapat melepaskan diri dari kehidupan masyarakat secara keseluruhan (McQuail. 1994:7)

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa karena menggunakan media massa untuk menyampaikan pesannya. Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. Upaya membaurkan pengembangan pesan dengan hiburan memang sudah lama diterapkan dalam *storyboard*, yaitu serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian penting dari cerita kemudian sketsa tambahan dipersiapkan untuk memberikan ilustrasi latar belakang, dekorasi serta tampilan dan karakter tokohnya ( Danesi. 2010:134)

Film dapat dikatakan media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan berbagai pesan. Dari aspek komunikasi, film memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media lain karena film tersaji dalam bentuk *audio-visual*. Film saat ini tidak hanya berfungsi sebagai *entertainment* (hiburan) semata, namun film juga memiliki fungsi lain yaitu mendidik, memberi informasi dan sebagai alat kontrol sosial. Melalui sebuah film, masyarakat disuguhkan tontonan yang secara tidak langsung “memaksa” penonton untuk merasakan realita kehidupan yang ada di dalamnya. Banyak pesan tersirat dari sebuah film yang dapat dijadikan sebagai pelajaran di dalam kehidupan. Bahkan, dalam kapasitasnya sebagai media komunikasi, film memiliki peran yang sangat besar dalam ‘mendidik masyarakat’. Disamping tugas utamanya sebagai ‘penghibur’(Sutirman. 2013:6)

Jenis-jenis film menurut Sumarno (1996) dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

## 2. Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya.

Film non cerita ini terbagi atas dua kategori, yaitu :

- Film Faktual : menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang, film faktual dikenal sebagai film berita (*news-reel*), yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.

- Film dokumenter : selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

Sedangkan Ardianto dan Erdinaya (2005: 134) mengklasifikasi film sebagai berikut:

### 1. Film cerita

Film cerita (*story film*) adalah jenis yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat dalam film cerita biasanya berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari segi alur ceritanya maupun dari segi gambar artistiknya. Misalnya film Janur Kuning, Serangan Umum 1 Maret dan lain sebagainya.

### 2. Film berita

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

harus mengandung nilai berita (*news value*). Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Jadi berita juga harus penting atau menarik atau penting sekaligus menarik. Film beritanya bisu, pembaca berita yang membicarakan narasinya. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, peran, kerusuhan, pemberontakan dan lain sebagainya film berita yang dihasilkan kurang baik. Dalam hal ini terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.

### 3. Film dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagaimana yang dikutip oleh Andianto dan Erdinaya (2004: 137-139) adalah karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut. Misalnya, seorang sutradara ingin membuat film dokumenter mengenai para pembatik di kota Pekalongan, maka ia akan membuat naskah yang ceritanya bersumber pada kegiatan para pembatik sehari-hari dan sedikit merekayasanya agar dapat menghasilkan kualitas film cerita dengan gambar yang lebih baik.

## 2.2 Sinematografi

Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut, sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita). Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan

cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar, penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar, penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar, jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (*montage*). Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai *genre* seni, film sebagai media penyimpanan adalah pias (lembaran kecil) *selluloid* yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpanan di awal pertumbuhan sinematografi dan film sebagai *genre* seni adalah produk sinematografi.

Teori induk dari sinematografi adalah estetika media. Ketika membaca film dan televisi, biasanya diberitahu oleh para kritikus apakah karakter-karakter dan aksinya dapat dipercaya atau tidak, apakah plot memiliki perkembangan logis, apakah itu terlalu sederhana atau terlalu rumit, dan apakah *setting* sesuai dengan cerita. Kadang-kadang, kita belajar tentang keterampilan atau kelemahan sutradara, dan kreatif atau tidaknya teknik kamera. Kita perlu ingat bahwa terapan estetika media sebagai suatu sistem yang berpusat terutama pada penggunaan unsur-unsur nonverbal, seperti cahaya, warna dan suara (Herbert 2005:382).

Secara khusus, estetika media memeriksa elemen dasar estetika gambar yang menyediakan materi estetika (bahan mentah) televisi, film, dan gambar yang dihasilkan

komputer. Sebuah pemeriksaan dekat dari elemen dasar estetika gambar menunjukkan sifat yang melekat dari mereka, fungsi dasar dan penggunaan potensi mereka. Bidang estetika yang sesuai, memberikan pengaturan teoritis dimana unsur-unsur yang dianalisis atau terstruktur, sesuai dengan persyaratan teknis produksi berbagai media. Bidang estetika ini juga mempromosikan penggunaan kontekstual dari unsur-unsur dasar sehingga efek gabungan estetika tersebut, bisa lebih mudah dideteksi dan setidaknya sampai batas tertentu, diprediksi pada tahap praproduksi dan produksi. Bidang estetika, pada akhirnya akan menentukan tingkat klarifikasi dan intensifikasi dari acara yang ditampilkan dan hasil *meta-messages* menetapkan konteks untuk interpretasi mereka dengan penonton (Herbert, 2005:366).


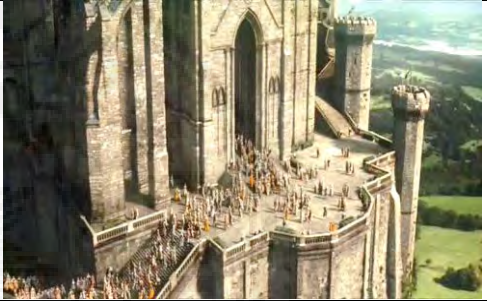


Ada beberapa elemen penting yang mendasari proses pembuatan sebuah film, yaitu :

1. *Scene*, adalah adegan cerita sebagai runtunan alur peristiwa dalam suatu skenario.
2. *Blocking*, adalah penempatan atau posisi kamera dalam mengambil gambar.

*Blocking* dibagi menjadi dua unsur, yaitu :



- a. *Shoot*, pengambilan gambar yang dapat diartikan sebagai unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, yang mana nanti akan terlihat sebuah pesan yang ingin di sampaikan. Beberapa jenis *shoot* yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

**Tabel 1: Table Jenis *Shoot***

| <b>Jenis <i>Shoot</i></b>      | <b>Keterangan</b>  | <b>Visualisasi</b>   |
|--------------------------------|--|--|
| <i>Long Shoot</i><br>(LS)      | Untuk pengambilan gambar keseluruhan. Bila objeknya orang maka seluruh tubuh dan latar belakang akan tampak semua.                             |    |
| <i>Total shoot</i><br>(TS)     | Shot yang menampilkan keseluruhan objek.   |   |
| <i>Medium Long Shoot</i> (MLS) | Disebut juga <i>Knee Shoot</i> , bila objeknya manusia maka yang tampak hanya dari kepala sampai lutut. Bagian-bagian belakang terlihat rinci. |  |
| <i>Medium shoot</i><br>(MS)    | Disebut juga <i>Waist Shoot</i> . Bila objeknya manusia maka yang tampak hanya dari kepala sampai pinggang.                                    |  |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   | Untuk objeknya benda dapat terlihat seluruhnya.  |  |
| <i>Medium Close up/ Shoot (MCU/MCS)</i> | Sering juga disebut <i>Chest/ Bust Shoot</i> . Untuk objek manusia tampak kepala sampai dada atas, bila benda tampak seluruh bagiannya.            |    |
| <i>Close up/ Shoot (CU/CS)</i>          | Untuk objek manusia hanya tampak wajah, sedangkan untuk benda tampak jelas bagian-bagiannya.   |   |
| <i>Big Close up/ Shoot (BCU/BCS)</i>    | Sering juga disebut <i>Very Close Shoot</i> . bila objeknya manusia tampak bagian tertentu, seperti mata dengan bagian-bagian yang terlihat jelas. |  |
| <i>Group Shoot</i>                      | Pengambilan gambar untuk sekelompok orang (bila objeknya manusia).   |  |






|   |  |  |
|---|--|--|
| <p><i>Two Shoot</i><br/>(TS)</p>        | <p>Bila objeknya manusia, pengambilannya difokuskan kepada dua orang.</p>  |  |
| <p><i>Over Shoulder Shoot</i> (OSS)</p> | <p>Biasanya digunakan untuk meliput dua orang yang sedang bercakap-cakap. Pengambilannya melalui belakang bahu orang (membelakangi kamera) secara bergantian</p> |  |

Sumber: Sutisno, 1993 hal 34-35

Sumber gambar : Maleficent 2014

- b. *Camera Angle* adalah sudut pengambilan gambar oleh penata kamera yang akan memberikan kekuatan dari sebuah *Shoot* itu sendiri (Naratama, 2004:79). Berdasarkan karakteristik gambarnya, *Angle* kamera dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu :

**Table 2. Table Camera Angle**

| Jenis Angle                     | Keterangan  | Visualisasi  |
|---------------------------------|---|--|
| <i>Straight angle/eye level</i> | Sifatnya statis dan seimbang sehingga mempunyai nilai yang dramatik.                                  |    |
| <i>Low angle</i>                | Kamera relative lebih rendah dari <i>eye level</i> , pengambilan yang memperlihatkan kekuasaan        |   |
| <i>High angle</i>               | Pengambilan <i>shoot</i> ini dari atas sehingga efek yang diperlihatkan memperkecilkan arti si tokoh. |  |

Sumber : Muhartono, 2009

Sumber gambar : Film Maleficent

3. *Lighting*, adalah suatu tata cahaya yang dibuat pada suatu dekorasi atau pengambilan gambar atau hal-hal lainnya yang serupa, dalam suatu pembuatan acara televisi atau film. Ada beberapa jenis *lighting* sebagai berikut :

- a. *Key Light* adalah pencahayaan utama yang diarahkan pada objek. *Key light* merupakan sumber pencahayaan paling dominan. Biasanya *key light* lebih terang dibandingkan dengan *fill light*. Dalam desain 3 poin pencahayaan, *key light* ditempatkan pada sudut 45 derajat di atas subjek.
  - b. *Fill light* merupakan pencahayaan pengisi, biasanya digunakan untuk menghilangkan bayangan objek yang disebabkan oleh *key light*. *Fill light* ditempatkan berseberangan dengan subjek yang mempunyai jarak yang sama dengan *key light*. Intensitas pencahayaan *fill light* biasanya setengah dari *key light*
  - c. *Back light*, pencahayaan dari arah belakang objek, berfungsi untuk memberikan dimensi agar subjek tidak “menyatu” dengan latar belakang. Pencahayaan ini diletakkan 45 derajat di belakang subjek. Intensitas pencahayaan *back light* sangat tergantung dari pencahayaan *key light* dan *fill light*, dan tentu saja tergantung pada subjeknya. Misal *back light* untuk orang berambut pirang akan sedikit berbeda dengan pencahayaan untuk orang dengan warna rambut hitam.
4. *Setting*, adalah lokasi dan waktu dimana dilakukan pengambilan gambar. Tempat yang dibangun khusus untuk pembuatan film.
  5. *Audio*, memiliki peran penting dalam suatu film, bukan hanya sekedar sebagai pengiring gambar melainkan satu kesatuan dengan gambar/ *visual*. Beberapa bentuk dari *audio* antara lain:
    - a. *Voice*, jenis suara yang berasal dari makhluk hidup, seperti manusia dan binatang. Suara orang adalah media manusia untuk mengekspresikan bahasa agar dapat dipahami orang lain. Suara tersebut bisa menghidupkan bahasa, dan

sebaliknya juga bisa menjadikan bahasa justru tidak dipahami orang lain (Muhartono, 2009:96).

- b. *Dialog*, adalah terjadinya komunikasi antara yang bicara dengan yang diajak bicara. Dialog berisikan kata-kata berfungsi untuk penjelasan, penyampaian informasi, dll. Didalam dialog juga memiliki aturan-aturan yang harus dikuasai oleh setiap tokoh, seperti dinamika atau tekanan ucapan, serta nada dalam pengucapan sehingga penonton paham dengan pesan yang disampaikan dalam film (Muhartono, 2009:98).
- c. *Sound effect*, suatu cara memperdaya telinga dengan merekam suara-suara yang sebenarnya atau suara-suara buatan dengan teknik-teknik tertentu hingga diperoleh hasil suara yang menyerupai suara aslinya (Sunaryo,2007:187).
- d. *Music*, merupakan elemen musik untuk mempertegas sebuah adegan agar lebih kuat maknanya. Musik dalam film di bagi menjadi dua, yaitu suatu ilustrasi music dan *thema song*. Ilustrasi musik adalah suara, baik dihasilkan melalui instrument music atau bukan, yang disertakan dalam suatu adegan guna memperkuat suasana. Sedangkan *thema song* merupakan lagu yang menjadi identitas sebuah film, biasa lagu yang ditulis khusus untuk film tersebut atau lagu sudah populer sebelumnya (Effendy,2009:69).
- e. *Narasi*, merupakan sebuah tayangan suara berupa kata atau kalimat (suara yang tidak kelihatan) untuk memperjelas atau menambah informasi pada tayangan gambar/ visual. Karena jika secara visual informasi belum lengkap, maka perlu ditambahkan narasi. Terkadang narasi juga berfungsi sebagai pengomentaran gambar (Semedhi,2011:78).

### 2.3 Penokohan dalam Film

Menurut Nurgiyantoro (2005:165), istilah tokoh merujuk pada orangnya dan pelaku cerita. Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca. Lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh.

Menurut Aminudin (2002:79) ‘tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu mampu menjalin satu cerita’. Lebih lanjut Sudjiman (1988:16) mengemukakan ‘tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan di dalam berbagai peristiwa cerita’. Dengan berdasarkan kedua teori tersebut di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tokoh adalah pelaku cerita rekaan yang mengalami dan dikenai suatu peristiwa dalam suatu cerita sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita.

Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan merupakan perwujudan dan perkembangan pada sebuah cerita. Tanpa adanya tokoh, suatu cerita tidak dapat tersampaikan dengan baik (Nurgiyantoro 2012:165). Unsur-unsur pembentukan tokoh dalam sebuah film antara lain:

1. Nama Tokoh

Pemilihan nama tokoh dalam sebuah film harus disesuaikan dengan banyak hal. Penamaan karakter tokoh dalam film harus sesuai dengan genre film yang akan dibuat, seperti halnya penamaan tokoh dalam film *Disney princess* menggunakan nama penokohan dengan kosa kata yang menarik dan mudah diingat. Dalam film “Maleficent” nama tokoh utama antagonis adalah Maleficent, yang dimana

sesuai dengan karakter sebagai penyihir jahat, kuat dan menjadi pelindung negeri Moors.

## 2. Usia Tokoh

Usia tokoh harus jelas dalam urusan *casting* (menentukan pemain). Apabila sang tokoh berperan sejak usia anak-anak hingga tua, maka jangan lupa mencantumkan usia ketika terdapat adegan *flashback*. Dalam film “Maleficent” tokoh utama Maleficent tidak dicantumkan usia yang jelas, namun dapat digolongkan sebagai kelompok masa dewasa awal dengan umur 18-40 tahun.

## 3. Ciri Khusus Tokoh

Setiap tokoh sebaiknya memiliki ciri-ciri khusus untuk menambah daya Tarik dalam sebuah cerita. Bisa dari segi fisik, penampilan ataupun perilaku yang menunjukkan kelebihan atau kekurangan tokoh tersebut. Dalam penentuan ciri khusus bukan tanpa tujuan yang jelas. Seperti halnya dalam film “Maleficent” tokoh utama antagonis Maleficent memiliki fisik kurus, bertanduk, bersayap bentuk muka yang lonjong serta tulang pipi yang tegas selain itu juga sosok Maleficent ditakuti oleh semua penghuni kerajaan Moors.

## 4. Latar Belakang Tokoh

Maleficent adalah seorang peri yang hidup di kerajaan Moors. Orang tuanya meninggal sejak ia kecil. Maleficent tumbuh dewasa dan menjadi peri terkuat. Maleficent pada awalnya bukanlah peri yang jahat. Ia adalah peri baik hati sekaligus pelindung kerajaan Moors. Sampai pada akhirnya Ia dikhianati oleh orang yang ia cintai yaitu Stefan. Stefan yang berasal dari kerajaan manusia mencuri sayap Maleficent demi memenuhi ambisinya menjadi raja. Hal itu

menimbulkan kemurkaan dari Maleficent. Ia membalaskan dendamnya dengan mengutuk putri raja Stefan. Semenjak itu Ia hidup dalam dendam dan kebencian terhadap bangsa manusia.

#### **2.4 Teori Peran dan Teori Warna**

Teori peran memiliki fungsi membantu memfokuskan penelitian dalam membahas penggambaran Maleficent sebagai tokoh utama antagonis dalam film Maleficent. Teori Peran (*Role Theory*) adalah teori yang merupakan perpaduan berbagai teori, orientasi, maupun disiplin ilmu. Istilah “peran” diambil dari dunia teater. Dalam theater, seseorang aktor harus bermain sebagai seorang tokoh tertentu dan dalam posisinya sebagai tokoh itu ia diharapkan untuk berperilaku secara tertentu (Bruce J. Cohen, 1992: 25).

Film Maleficent juga berangkat dari berbagai fenomena yang ada dalam masyarakat tentang mitos-mitos penyihir. Peranan tokoh antagonis Maleficent adalah sosok penyihir yang mempunyai sifat pendendam dan memanfaatkan kekuatannya untuk membalaskan dendamnya. Disinilah teori peran membantu untuk ketajaman analisis. Teori peran apabila diaplikasikan dalam penelitian ini tujuannya untuk melihat bagaimana tokoh Maleficent digambarkan dalam film berdasarkan kisah-kisah yang telah menyebar luas dimasyarakat.

Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti dan suasana yang melihatnya. Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana dalam berkomunikasi. Warna menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang dan memunculkan rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, secara visual warna

memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologis.

Teori warna dapat menjelaskan suatu keadaan, dengan warna juga dapat memperoleh makna dari suatu situasi, kejelasan tanda akan tergambar dengan menafsirkan sesuatu, kejelasan warna dapat mengartikan sesuatu. Kemampuan untuk mempersepsikan warna dalam berbagai wujud, merupakan dasar dari berbagai aktifitas pembuatan dan penggunaan tanda di seluruh dunia. Seperti pada *level* denotatif, menafsirkan tanda sebagai gradasi rona pada spektrum cahaya. Rona adalah ciri yang menuntun kita dalam pemberian nama warna. (Danesi,2010:97).

Teori warna akan memperjelaskan kekuatan makna, konotasi menafsirkan tanda-tanda yang ada, dan mempertegas sesuatu dengan pencahayaan, gelap-terang merupakan tanda menafsirkan tentang sesuatu keadaan, dalam berbagai hal teori warna akan selalu masuk sebagai penjelas makna. Teori warna banyak mengandung arti, warna tunggal solid merupakan salah satu warna yang digunakan sebagai simbol, dalam dunia perfilman warna akan menjadi simbol sebagai latar utaupun penegasan dalam suatu adegan, perpaduan warna dan pencahayaan akan membuat para penonton mengerti tentang keadaan dalam film, makna tersebut akan tersirat tanpa perlu adanya keterangan lebih dalam.

Peran warna dalam film membantu memunculkan ciri khas atau identitas tertentu suatu karakter tokoh. Kategori warna spesifik yang kita peroleh dalam konteks kultural tidak mencegah adanya kemampuan untuk menangkap kategori warna yang digunakan dalam budaya lain (Danesi, 2010:99). *Maleficent* yang merupakan film produksi Amerika menggunakan representasi barat dalam memaknai sistem penentuan



warna dalam film. Berikut adalah beberapa konotasi warna yang disebutkan oleh Marcel Danesi dan dipakai untuk menyimbolkan sederet referen yang berlaku di dalam praktik representasi Barat:

- a. Putih : Kemurnian, ketidakberdosaan, kebajikan, kesucian, kebaikan dan kesopanan
- b. Hitam : Jahat, ketidakmurnian, keadaan bersalah, kejahatan, dosa, ketidaktulusan, dan keadaan tak bermoral.
- c. Merah : Darah, hasrat, seksualitas, ksuburan, berbuah, kemarahan, dan sensualitas
- d. Hijau : Harapan, rasa tidak aman, kenaifan, keterusterangan, kepercayaan, kehidupan, eksistensi, cemburu
- e. Kuning : Daya hidup, cahaya matahari, kebahagiaan, ketenangan, dan kedamaian
- f. Biru : harapan, langit, surga, ketenangan, mistisisme, dan misteri
- g. Cokelat : membumi, alami, suasana asli, dan keadaan konstan
- h. Abu-abu : hambar, berkabut, kabur dan misteri

## 2.5 Semiotik Dalam Film

Menurut Barthes, semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal

mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem yang terstruktur (Sobur, 2013:15).

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis structural atau semiotika. Film dibangun dengan tanda-tanda semata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama yang baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Bersamaan dengan tanda-tanda arsitektur, pada film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Van Zoest, 1993:109).

Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda yang menggambarkan sesuatu. Dalam salah satu penelitian permulaan mengenai gejala film yang berorientasi semiotika, yakni dalam disertai J.M. Peters *De taal van de film* (1950), dikutip Van Zoest (1993:109), sudah disinggung sebagai berikut; “Kita hampir dapat mengatakan bahwa semua penelitian kita telah menjadi suatu teori mengenai tanda ikonis”. Musik film juga merupakan tanda ikonis, namun dengan cara yang lebih misterius. Musik yang semakin keras, dengan cara tertentu, “Mirip” ancaman yang mendekati kita (ikonitas metaforis).

## **2.6 Semiotika dan Mitologi Roland Barthes**

### **2.6.1 Semiotika Roland Barthes**

Tanda-tanda (*signs*) adalah basis dari seluruh komunikasi seperti yang diungkapkan Littlejohn dalam Sobur (2013:15). Manusia dengan perantara

tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Banyak hal yang bisa dikomunikasikan di dunia ini.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini dapat dicampurkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes dalam Sobur, 2013:15).

Dalam istilah Roland Barthes semiotika diartikan sebagai semua sistem tanda, entah apapun substansi yang bisa ditemukan dalam ritus, protokol, dan tontonan sekurangnya merupakan sistem signifikasi (pertandaan), kalau bukan merupakan bahasa. Dapat disimpulkan bahwa semiotika adalah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda ditengah masyarakat (Martinet, 2010:2-3).

Roland Barthes meneruskan pemikiran pendahulunya Saussure dimana dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunaanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan penggunaanya. Roland Barthes berpendapat bahwa

bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Fiske 2011:117).

Barthes mengungkapkan pendapatnya bahwa tanda atau teks tidak hanya memiliki arti tunggal, melainkan pemaknaan yang luas, dimana dalam proses pemaknaan itu terdapat banyak variabel yang terlibat, diantaranya pemahaman subyek tentang tanda atau teks, budaya, referensi subyek, lingkungan, serta pengalaman pribadi dari subyek tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pemaknaan sangat luas dan tidak terbatas pada konvensi-konvensi yang disepakati.

Signifikasi tidak sesederhana sebagai relasi antara penanda dan petanda. Ada beberapa tingkat relasi, mulai dari yang sederhana sampai yang sangat kompleks. Barthes menjelaskan tingkat relasi dalam pertandaan ada dua yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkatan yang menggambarkan relasi antara penanda dan petanda didalam tanda serta antara tanda dengan referennya dalam realitas (Fiske 2011:118). Sedangkan konotasi adalah penanda yang menjelaskan hubungan antara penanda dengan petanda, yang ada dalam pemaknaan tidak eksplisit, tidak langsung. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung pada saat tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai budayanya (Fiske 2011:118).

Roland barthes mengungkapkan lima kode yang lebih dikenal dengan lima kode naratif Barthes (Sobur,2013:65-66), yaitu :

1. Kode *hermeneutik* atau kode teka-teki berkisar pada harapan pembaca untuk mendapatkan “kebenaran” bagi pertanyaan yang muncul dalam teks. Kode teka-teki merupakan unsur struktur yang utama dalam narasi tradisional. Didalam narasi ada suatu kesinambungan antara pemunculan suatu peristiwa teka-teki dan penyelsaiannya didalam cerita.
2. Kode *semik* atau kode konotatif banyak menawarkan banyak sisi. Dalam proses pembacaan, pembaca menyusun tema suatu teks. Ia dengan konotasi kata atau frase yang mirip. Jika kita melihat bahwa konotasi kata atau frase tertentu dalam teks dapat dikelompokkan melihat suatu kumpulan satuan konotasi, kita menemukan suatu tema didalam cerita. Namun, ketika sejumlah konotasi melekat pada suatu nama tertentu, kita dapat mengenali suatu tokoh dengan atribut tertentu.
3. Kode *simbolik* merupakan aspek pengkodean fiksi yang paling khas bersifat struktural, atau tepatnya menurut konsep Barthes, pascastruktural. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa makna berasal dari beberapa oposisi biner atau pembedaan-baik dalam taraf bunyi menjadi fonem dalam proses produksi wicara, maupun pada taraf oposisi psikoseksual yang melalui proses. Taraf pemisahan dunia secara kultural dan primitif menjadai kekuatan dan nilai-nilai yang berlawanan yang secara mitologis dapat dikodekan. Dalam suatu teks verbal, perlawanan yang bersifat simbolik seperti ini dapat dikodekan melalui istilah-istilah retorik seperti antithesis, yang merupakan hal yang istimewa dalam sistem simbol Barthes.

4. Kode *proaretik* atau kode tindakan/lakuan dianggapnya sebagai perlengkapan utama teks yang dibaca orang; artinya, antara lain, semua teks yang bersifat naratif. Secara teoretis Barthes melihat semua lakuan dapat dikodifikasi, dari praktiknya, ia menerapkan beberapa prinsip seleksi. Kita mengenal kode lakuan atau peristiwa karena kita dapat memahaminya.
5. Kode *gnomik* atau kode kultural banyak jumlahnya. Kode ini merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui dan dikodifikasi oleh budaya. Menurut Barthes, realism tradisional didefinisi oleh acuan kea pa yang telah diketahui. Rumusan suatu budaya atau subbudaya adalah hal-hal kecil yang telah dikodifikasi yang di atasnya para penulis bertumpu.

### **2.6.2 Mitologi Roland Barthes**

Menurut Roland Barthes mitos adalah sebuah sistem komunikasi suatu pesan yang memungkinkan kita untuk memahami mitos bukanlah suatu objek, konsep atau gagasan, melainkan merupakan suatu penandaan. Mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau, dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Didalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identic dengan operasi ideology, yang disebutnya sebagai “mitos”, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu

periode tertentu (Sobur, 2013:71). Sehingga dengan kata lain, konotasi bagi Roland Barthes justru mendenotasikan sesuatu hal yang ia nyatakan sebagai mitos, mitos ini mempunyai konotasi terhadap ideology tertentu. Hal yang disebut dengan mitos adalah ketika konotasi diterima sebagai sesuatu yang “normal” dan “alami”, maka konotasi bertindak sebagai peta makna konseptual yang dengannya seseorang memahami dunianya (Chris, 2004:74).

Para pakar mitos menekankan bahwa tema-tema mitos asli begitu fundamental bagi kognisi manusia, sehingga tema-tema tersebut terus ada dalam simbolisme serta tradisi modern. Namun dalam membedakan mitos asli dengan versi modern, Roland Barthes menyebutkan mitos versi modern dengan sebutan mitologi. Kata mitologi itu sendiri berasal dari gabungan kata *mythos* (pemikiran mitos yang benar) dan *logos* (pemikiran rasional-ilmiah) (Marcel,2010:214). Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa mitologi merupakan pemikiran mitos yang benar sesuai dengan rasional atau ilmiah.

## **2.7 Kerangka Pemikiran**

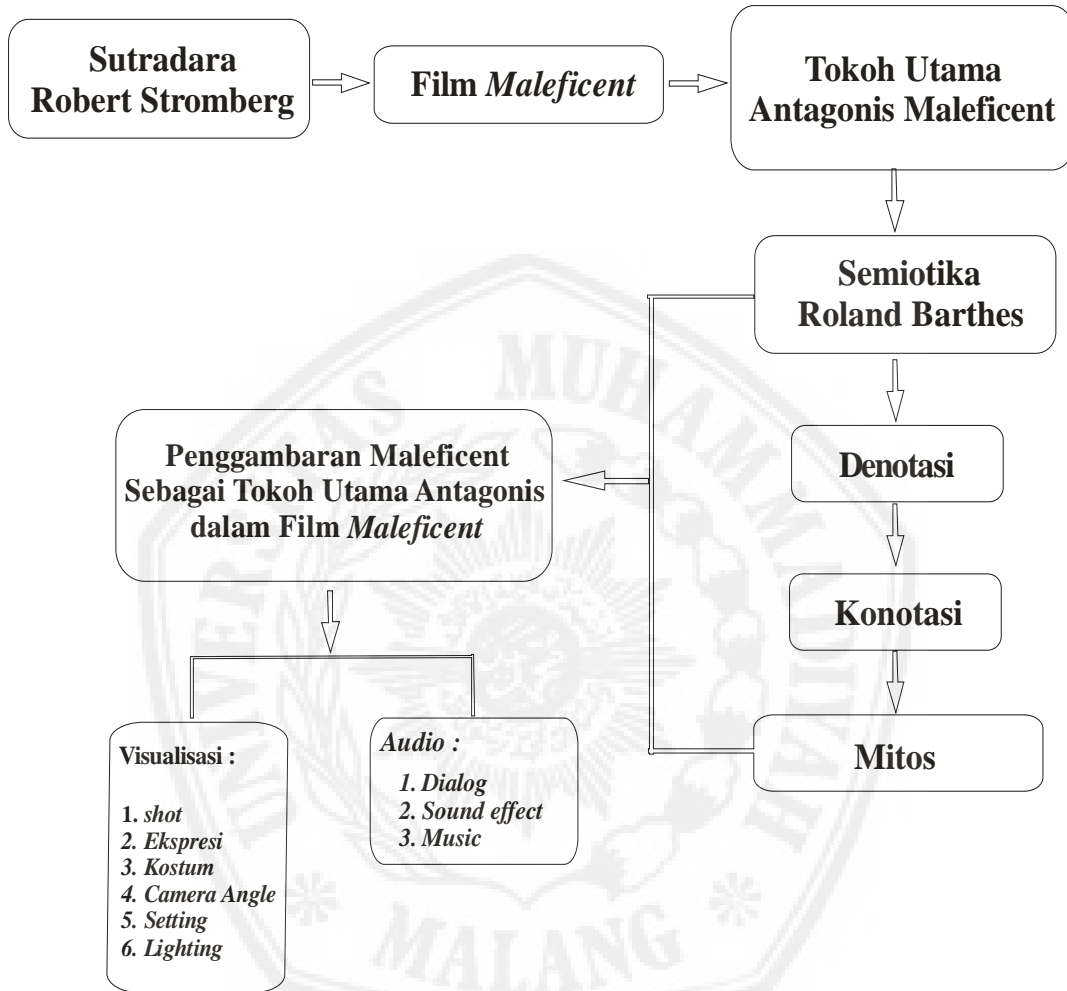
Kerangka pemikiran merupakan suatu gambaran terhadap apa yang akan diteliti, dalam kerangka pemikiran juga dapat digambarkan bagaimana proses analisis dan, menggunakan teori apa saja untuk membantu menganalisis penelitian tersebut, film adalah media komunikasi melalui gambar bergerak dari hasil pemanfaatan teknologi kamera, pencahayaan, warna, dan suara, serta banyak terdapat unsur informasi didalamnya untuk disampaikan kepada khalayak. Film selalu

mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan dibalikny. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, kemudian memroyeksinya ke atas layar.

Penelitian ini mengkaji bagaimana penggambaran tokoh utama antagonis yang bernama Maleficent dalam *shoot-shoot* yang terdapat didalam film “Maleficent” yang berdurasi 97 menit. langkah pertama adalah menganalisis tanda-tanda yang direpresentasikan oleh *shoot-shoot* tertentu yang sebelumnya telah dipilih. Unit analisisnya adalah setiap frame pada film ini, kemudian tanda-tanda yang diteliti adalah gesture, ekspresi wajah, penampilan, perilaku, ucapan atau dialog, lingkungan, dan suara. Film ini diteliti dengan menggunakan analisis semiotik milik Roland Barthes. Berawal dari fenomena film “Maleficent” dan digabungkan dengan definisi mengenai semiotika. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik sebuah kerangka pemikiran sebagaimana yang telah digambarkan sebagai berikut :



### Bagan 1. Kerangka Pemikiran



(sumber: diolah peneliti)