

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Film Sebagai Medium Komunikasi Massa

1. Film Sebagai Konstruksi Simbol

Kehadiran media massa, termasuk melalui media film, memiliki peran yang sangat penting dalam proses pemberian makna terhadap realitas sekitar kita. Media telah berhasil membentuk realitas simbolik yang diadopsi secara luas oleh masyarakat, meskipun realitas tersebut mungkin tidak selalu mencerminkan kebenaran yang sebenarnya. Film, meskipun sering dianggap sebagai hiburan semata, sebenarnya memiliki kekuatan persuasif yang kuat. Film adalah salah satu bentuk komunikasi massa yang dapat mempengaruhi opini dan persepsi penontonnya. Meskipun film sering dianggap sebagai hiburan, sebenarnya film memiliki kekuatan persuasif yang signifikan. Di Indonesia, perkembangan film sebagai media komunikasi massa telah mengalami berbagai perubahan yang signifikan. Meskipun demikian, film tetap merupakan salah satu alat yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat (Rivers, 2008)

Film, sebagai medium komunikasi massa yang menciptakan konstruksi dan representasi sosial masyarakat, memiliki beberapa fungsi komunikasi yang penting:

- a.** Sebagai hiburan: Tujuan film adalah memberikan hiburan kepada penonton melalui isi ceritanya, gerakan visual, keindahan, dan aspek lainnya, sehingga memberikan kepuasan psikologis kepada mereka.

- b. Sebagai penerangan: Film juga berfungsi sebagai alat untuk menjelaskan atau memberikan pemahaman kepada penonton tentang suatu hal atau masalah tertentu. Ini membantu penonton untuk memahami topik yang dibahas dalam film.

- c. Sebagai propaganda: Film dapat digunakan sebagai sarana propaganda untuk mempengaruhi pandangan dan sikap penonton terhadap isu atau pesan tertentu. Dengan menggunakan berbagai elemen dalam film, pembuat film dapat mengarahkan penonton untuk menerima atau menolak pesan yang disampaikan sesuai dengan keinginan mereka.

Pada film digunakan tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu, ciri gambar-gambar dalam film adalah persamaan dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya (Sobur, 2009:128). Dalam fungsi film tidak hanya memberikan hiburan semata, tetapi juga berpotensi menjadi alat untuk menyampaikan informasi, memberikan pemahaman, dan mempengaruhi pandangan serta sikap penonton terhadap berbagai isu sosial.

2. Makna Dari Simbol Dalam Film.

Film, sebagai media seni yang kuat, menggunakan berbagai elemen visual, audio, dan naratif untuk menyampaikan pesan, cerita, dan gagasan. Konstruksi simbol dalam film mengacu pada penggunaan simbol-simbol yang merepresentasikan ide, konsep, atau

makna tertentu yang lebih dalam daripada makna literalnya. Berikut adalah beberapa cara di mana film menggunakan konstruksi simbol:

- a. **Simbol visual:** Film menggunakan simbol-simbol visual seperti warna, objek, setting, dan tata letak untuk menyampaikan makna tambahan. Contohnya, penggunaan warna merah sering dikaitkan dengan bahaya, cinta, atau kekuatan. Objek seperti jam tangan bisa menjadi simbol waktu yang berharga atau sia-sia, tergantung pada konteksnya.
- b. **Simbol audio:** Selain visual, film juga menggunakan simbol-simbol audio seperti musik, efek suara, dan dialog untuk menyampaikan makna tambahan. Musik yang mendalam dan misterius dapat membangun suasana tegang atau dramatis dalam adegan tertentu. Dialog atau suara karakter juga dapat memiliki makna simbolis, terutama jika terkait dengan tema atau motif dalam cerita.
- c. **Simbol naratif:** Plot dan karakter dalam film sering mengandung simbol-simbol yang merepresentasikan konsep atau tema yang lebih besar. Contohnya, karakter yang mengalami perjalanan fisik bisa mewakili perjalanan spiritual atau emosional yang mendalam. Plot non-linear atau struktur cerita yang kompleks juga bisa menjadi simbol dari kekacauan atau ketidakpastian dalam kehidupan.

d. Simbol budaya: Film sering menggunakan simbol-simbol budaya atau sejarah yang dikenal untuk menyampaikan pesan atau tema tertentu. Misalnya, lambang-lambang agama, politik, atau budaya tertentu digunakan untuk menggambarkan konflik atau konsep moral dalam cerita.

e. Simbol metaforis: Beberapa simbol dalam film bisa sangat metaforis, mewakili sesuatu yang lebih besar atau abstrak. Sebagai contoh, hujan bisa menjadi simbol keberuntungan atau keputusan, tergantung pada konteks dan interpretasi.

3. Makna Film Dalam Pekspektif Komunikasi

Komunikasi yaitu bentuk dari komunikasi manusia untuk menyampaikan suatu pesan dari komunikator kepada komunikan untuk bisa saling di pahami dan di mengerti, komunikasi juga termasuk dari komunikasi sosial karena terdapat hubungan antar manusia.

Menurut (Dr. Ir. Ratu Mutialela Caropeboka, 2017) komunikasi terjadi ketika terdapat kesamaan makna dalam sesuatu yang diucapkan atau disampaikan, kesamaan makna ini mencakup pada penggunaan kesamaan bahasa yang dipakai dalam menyampaikan kalimat atau kata ke dalam suatu bahasa tertentu.

Namun, dari hal tersebut tidak menjamin bahwa orang lain akan sepakat atau memiliki pemahaman yang sama karena adanya potensi kesalahan dari makna yang terkandung dalam bahasa tersebut. Terdapat pengertian definisi komunikasi menurut para ahli yaitu:

a. Menurut Carl. I. Hovland, ilmu komunikasi adalah bidang studi yang mempelajari serta meneliti secara sistematis dengan mempunyai prinsip dalam merumuskan secara jelas penyampaian informasi dan pembentukan pendapat serta sikap. Dalam konteks ini, melalui suatu proses guna mengubah perilaku orang lain. Oleh Karena itu, seorang komunikator dalam menyampaikan pesan atau informasi terlebih dahulu memahami aspek psikologis dari penerima pesan atau komunikan.

b. Menurut pendapat Harold. D. Laswell dalam proses komunikasi, terdapat unsur secara lengkap agar komunikasi efektif diterima. Unsur tersebut melibatkan:

- 1) Komunikator (*Source/Sender/Communicator*), yaitu individu atau lembaga yang memberikan atau menyampaikan pesan kepada audiens, baik secara langsung maupun tidak langsung disebut sebagai komunikator. Komunikator juga dapat berperan sebagai sumber informasi atau pengirim pesan.
- 2) Pesan (*Message*), yaitu isi materi yang disampaikan merupakan objek informasi yang menjadi topik bahasan dari pembicaraan.
- 3) Media (*Channel/Saluran*), merupakan alat yang digunakan oleh komunikator dan komunikan sebagai penghubung dan menerima pesan dalam proses komunikasi.
- 4) Komunikan (*Communicant*), merupakan individu atau lembaga yang menerima isi pesan atau informasi dari pihak komunikator.

5) Efek (*Impact/Effect/Influence*), merupakan hasil yang dapat dilihat baik dalam bentuk penerimaan atau penolakan dari suatu isi pesan atau informasi.

Menurut Hafied Cangara, para ahli komunikasi mempunyai pandangan yang berbeda dalam menetapkan bentuk dari komunikasi. Sebuah kelompok sarjana komunikasi di negara Amerika mengategorikan bentuk komunikasi menjadi lima jenis, yaitu komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*), komunikasi kelompok kecil (*small group communication*), komunikasi organisasi (*organization communication*), komunikasi massa (*mass communication*) dan komunikasi publik (*public communication*) (Cangara, 2007).

Pada film terdapat makna pesan komunikasi pesan komunikasi adalah proses komunikasi dengan cara menyampaikan pesan informasi yang akan disampaikan dengan kata, ucapan dan bisa berupa tulisan. Terdapat isi sifat pesan komunikasi dalam film, yaitu:

a. Pesan Verbal

Pesan verbal adalah perkataan, lisan, dan tulisan digunakan sebagai menyatakan menyampaikan pesan, perasaan, pemikiran, data, emosi, fakta, gagasan, informasi, berdebat. Terdapat beberapa unsur komunikasi verbal menurut (Cangara, 2007) yaitu kata dan Bahasa. Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang diantarai (*mediated form of communication*) (Widyo, 2010). Kata merupakan lambang terkecil dalam bahasa, mewakili berbagai hal, seperti: orang, benda, peristiwa, atau keadaan. Makna kata tidak ada dalam pikiran manusia. Tidak ada keterkaitan langsung antara kata dan objek yang direpresentasikannya. Yang terkait secara langsung adalah kata

dengan konsep atau pemahaman dalam pikiran manusia (Julia, 2009). Terdapat beberapa macam pesan verbal menurut (Cangara, 2007) yaitu:

a. Kata

Komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi yang diantarai (*mediated form of communication*) (Widyo, 2010). Kata merupakan simbol terkecil dalam bahasa yang merepresentasikan berbagai hal seperti orang, barang, kejadian, atau keadaan. Makna kata tidak secara intrinsik ada dalam pikiran manusia. Tidak ada keterkaitan langsung antara kata dan objek di dunia nyata. Yang terjadi adalah hubungan langsung antara kata dan konsep atau pemahaman dalam pikiran manusia (Julia, 2009). Jadi pilihan pada suatu kata akan digunakan dengan abstraksi yang sudah disepakati maknanya, maka komunikasi verbal memiliki sifat intensional dan “dibagi” kepada orang yang terlibat dengan komunikasi tersebut.

b. Bahasa

Bahasa adalah suatu sistem lambang yang memungkinkan orang berbagi makna. Dalam komunikasi verbal, lambang bahasa yang dipergunakan adalah bahasa lisan, tertulis pada kertas, ataupun elektronik (Agus. M, 2003). Pada bahasa memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut:

1) Kebebasan Makna.

Ketika pada isyarat bahasa memiliki kebebasan makna, maka suatu kata terdapat arti atau makna yang tergambar, jadi kitalah yang bebas menentukan arti dan maknanya. Contohnya didalam suatu film terdapat isi cerita dengan

beberapa kata bijak didalamnya, maka kita sendiri yang akan mencari sendiri arti dan makna yang terkandung didalamnya.

2) Pengalihan (*Displacement*).

Bahasa terdapat karakteristik pengalihan dengan cara berbicara tentang hal yang jauh dari kita seperti tentang masa lalu maupun masa depan, serta berbicara mengenai hal yang tidak pernah kita temui seperti yang ada didalam film seperti makhluk luar angkasa, ufo, kuda terbang, dan sebagainya.

3) Pelenyapan.

Pada saat berbicara, suara pada perkataan tersebut akan hilang atau lenyap. Maka suara pada perkataan harus segera dikirim dan diterima oleh komunikan atau *audience* dengan segera. Pada film biasanya dari tokoh utama sedang merasa dendam karena suatu akibat tertentu sehingga pemeran utama tersebut segera membicarakan ke tokoh lainnya agar rasa dendam tersebut hilang.

4) Transmisi Budaya.

Bahasa yaitu juga sebagai budaya. Contoh dalam cerita film dari pemeran tokoh utama menjadi seorang anak yang dibesarkan dilingkungan Cina, maka pemeran tokoh utama yang menjadi anak tersebut dibesarkan dengan menguasai bahasa Mandarin.

b. Pesan Nonverbal

Pesan pada non verbal bisa dilihat dari cara mengetahui suasana emosi pada wajah seseorang, dengan cara melihat sedang merasa bahagia, bingung, marah dan sedih. Komunikasi non verbal juga bisa menjadi pendorong mengenal lebih jauh jati diri dari seseorang.

Pesan atau simbol nonverbal sangat sulit ditafsirkan daripada simbol verbal. Bahasa verbal sejalan dengan bahasa non verbal, contoh pada saat kita mengatakan “ya” pasti kepala kita mengangguk. Komunikasi non verbal lebih jujur mengungkapkan hal yang mau diungkapkan dengan cara spontan (Widyo, 2010). Pada film terdapat pesan non verbal menurut (Knapp, 1972) bahwa pesan non verbal didalamnya terdapat:

a. *Repeating* (Repetisi)

Repetisi adalah mengulang kembali pesan yang disampaikan secara verbal dapat terjadi melalui tindakan nonverbal seperti mengangguk kepala sebagai bentuk setuju atau menggelengkan kepala sebagai tanda tidak setuju.

b. *Substituting* (Substitusi)

Substitusi adalah Mengantikan lambang-lambang verbal dapat terjadi melalui tindakan nonverbal. Sebagai contoh, menggoyangkan tangan dengan telapak tangan menghadap depan dapat dianggap sebagai pengganti kata "tidak". Menunjukkan kemenangan bisa dilakukan dengan mengacungkan dua jari membentuk huruf "v" (victory). Ekspresi mata yang berlinang-linang dapat menggantikan verbalisasi untuk menyatakan rasa haru.

c. *Contradicting* (Kontradiksi)

Kontradiksi adalah menolak pesan verbal atau memberikan makna lain terhadap pesan verbal dapat terjadi dalam situasi seperti ketika seseorang mengatakan "bagus" sebagai tanggapan dia terhadap pertanyaan atau komentar, namun ekspresi nonverbalnya arah bola matanya terlalu terpaku pada koran yang sedang dibacanya, mengindikasikan tidak setuju atau kurangnya minat yang sesungguhnya.

d. *Complementing* (Komplemen)

Komplemen dalam komunikasi nonverbal yaitu melengkapi dan memperkaya pesan atau makna yang disampaikan. Sebagai contoh, menggoyangkan tangan dengan menghadap ke depan pada saat mengucapkan selamat jalan dapat menambah dimensi ekspresif dan emosional dalam komunikasi.

e. *Accenting* (Aksentuasi)

Aksentuasi adalah tindakan menegaskan atau memberikan penekanan pada pesan verbal dengan menggunakan tindakan atau perilaku nonverbal. Contohnya: mahasiswa membereskan buku-bukunya dengan melihat jam tangan pada saat jam kuliah berakhir merupakan bentuk aksentuasi yang menegaskan bahwa mereka ingin untuk meninggalkan kelas sehingga dosen menyadari tindakan tersebut akhirnya menutup kuliahnya.

f. Sentuhan (*haptic*)

Pada efek sentuhan menerima rangsangan oleh kulit termasuk dalam komunikasi non verbal dikarenakan pada efek sentuhan bisa membedakan emosi dari seseorang dan salah satunya memberi rasa sayang (*mothering*) serta punya khasiat pada kesehatan. Contoh pada film bergenre romance terdapat adegan isi cerita pemeran utama sedang berpacaran dengan menunjukkan *scene* bergandengan tangan.

g. Komunikasi Objek

Pada komunikasi objek biasanya yang paling diamati adalah ketika menggunakan pakaian dengan menilai jenis pakaian yang digunakan dengan berdasarkan persepsi. Seperti contohnya pada film isi cerita tersebut terdapat seorang pembantu menggunakan baju daster bolong-bolong yang menunjukkan ciri-ciri identitas pekerjaan tersebut.

h. Kronemik

Kronemik yaitu memiliki pesan non verbal menggunakan waktu sesuai dengan peranan budaya pada konteks tertentu. Seperti contohnya pada film isi ceritanya terdapat siswa dalam menghargai waktu biasanya kita menilai ketika siswa bisa memanfaatkan serta menggunakan waktunya secara bijak dan efektif.

i. Gerakan Tubuh (Kinesik)

Pada gerakan tubuh ini fungsinya adalah untuk menggantikan dari kata dan frasa. Terdapat berbagai macam bentuk gerakan tubuh yaitu:

1) Emblem.

Pada setiap gerakan tubuh gampang dipahami ke bentuk pesan verbal. Contohnya pada film terdapat pemeran film menunjukkan *scene* menggelengkan kepala berarti tidak setuju, mengacungkan tangan kedepan berarti menunjuk seseorang.

2) *Illustrator*

Ketika memberi pesan verbal dengan terdapat pesan sesuai dengan persyaratan tertentu untuk memperkuat pesan. Seperti pada film terdapat *scene* tokoh utama sedang ditilang oleh polisi maka harus menunjukkan SIM dan STNK.

3) *Affect displays*

Pada gerakan tubuh terutama wajah sering memberikan perasaan dan emosi. Contohnya pada film terdapat *scene* ketika sedang merasa sedih, gembira, semangat, kelelahan, lemah dan kuat. Maka secara sadar dan tidak sadar bisa terungkap dari raut wajah pemeran film.

4) Regulator

Ketika kita menggunakan gerakan non verbal untuk memantau, mengatur, memelihara serta mengatur pembicaraan orang lain. Contohnya pada film terdapat *scene* pemeran film sedang mendengarkan orang berbicara, biasanya orang tersebut merespon dengan mengkerutkan bibir, menganggukan kepala serta fokus dengan mata.

5) *Adaptor*

Ketika kita menggerakkan tubuh untuk memenuhi kebutuhan fisik untuk mengatur emosi. Contohnya pada film terdapat *scene* ketika pemeran film sedang menggaruk kepala pada saat bingung dan cemas, dan badan gemetar serta menggigit bibir karena kedinginan.

6) Gerakan Mata (*Gaze*)

Pada gerakan mata ketika melakukan komunikasi memberi informasi kepada seseorang dan terjadi umpan balik dari pembicara dan pendengar. Pada saat memberi informasi ke seseorang jika hubungan tersebut positif maka pandangan tersebut fokus serta penuh perhatian, justru sebaliknya jika hubungan tersebut berdampak negatif maka terjadi pengalihan pada kontak mata, dari gerakan mata juga menggunakan alat penginderaan. Contohnya pada pemeran film terdapat *scene* dari tokoh utama yang sedang bermaksud berbohong kepada tokoh kedua untuk menyembunyikan sesuatu secara rahasia kepada tokoh ketiga, maka pada tokoh utama akan mengedipkan mata untuk mengungkapkan perkataan yang bermaksud berbohong kepada tokoh kedua untuk menutupi kebohongan tersebut kepada tokoh ketiga.

7) *Paralinguistik*

Paralinguistik adalah pesan nonverbal ketika mendengarkan ucapan bisa dipahami dari aspek: volume, nada, kualitas suara, ritme dan kecepatan suara.

8) Proksemik

Proksemik adalah jarak ketika saat berkomunikasi kepada orang lain, serta tempat dan posisi pada saat sedang berkomunikasi. Pada *scene shooting* film dengan pengaturan jarak dengan seberapa dekat keakraban antar pemeran film dari tokoh utama dengan pemeran tokoh film yang lain. Menurut (Richard West, 2007) terdapat macam membagi zona proksemik yaitu:

- a) Jarak intim, berjarak 0-45 cm (fase dekat 0-15cm, fase jauh 15-45 cm), dengan jarak ini memiliki hubungan dekat yang tidak mungkin tidak dilakukan ditempat umum.
- b) Jarak Personal, berjarak 45-120 cm (fase dekat jarak 45-75 cm dengan menyentuh uluran tangan, serta fase jauh jarak 75-120 cm dengan menyentuh kedua uluran tangan. Pada jarak ini biasanya menandakan batas kendali fisik dengan orang lain. Bisa dilihat dari pakaian, gigi, muka, rambut.
- c) Jarak Sosial, berjarak 120-360 cm.
- d) Jarak Publik, berjarak lebih dari 360-750 cm.

e) Lingkungan

Lingkungan *scene* film digunakan sebagai penyampaian pesan tertentu dengan dukungan dari ruang, temperatur, jarak, warna dan penerangan.

f) Vokalik

Vokalik terdapat juga didalam *scene* film yang menunjukkan pesan non verbal dengan pemeran tokoh utama mempengaruhi ucapan pada saat berbicara, yaitu dengan melihat situasi dan kondisi. Pada saat berbicara terdapat emosi dengan nada bicara, nada suara lemas atau kerasnya suara, kualitas suara, kecepatan pada saat berbicara atau berdialog dengan antar tokoh, menentukan intonasi suara sesuai dengan emosi, dan lain sebagainya. Terdapat beberapa aspek vokalik pada film yaitu:

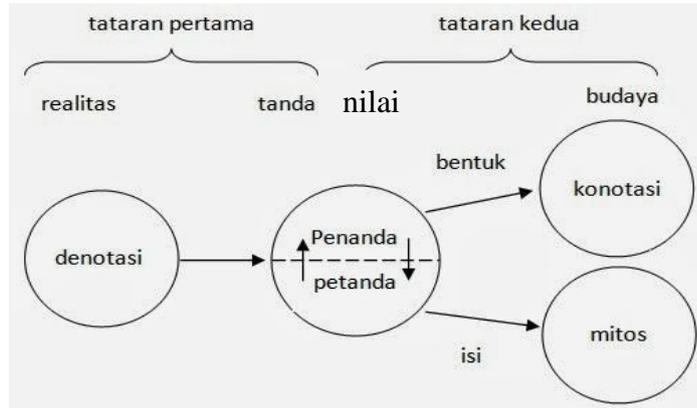
- a) Intonasi emosional: cara suara dan nada karakter digunakan untuk menyampaikan emosi tanpa kata-kata. Ini bisa mencakup suara tersedu, tertawa, atau ekspresi vokal lainnya yang mencerminkan perasaan.
- b) Efek suara: penggunaan suara sebagai bagian dari efek suara, termasuk suara latar, suara alam, atau suara-suara yang mendukung atmosfer atau suasana tertentu dalam adegan.
- c) Musik dan lagu: suara yang terkait dengan penggunaan musik atau lagu dalam film. Ini mencakup vokal penyanyi atau karakter yang menyanyikan lagu.

d) Suara latar dan ambient: suara vokal yang menciptakan latar belakang atau suasana di dalam film, seperti keramaian jalanan, bisikan, atau suara alam.

e) Voiceover dan narasi: penggunaan suara narator atau voiceover untuk memberikan informasi tambahan atau narasi dalam film.

4. Semiotika Model Roland Barthes

Roland Barthes mendefinisikan mengenai tanda (*sign*) sebagai suatu sistem yang terdiri dari tiga komponen, yaitu (E) ekspresi atau *signifier*, (R) hubungan, dan (C) konten atau *signified*: ERC. Dalam pandangan Barthes, tanda terbentuk melalui keterkaitan antara elemen ekspresi dengan kontennya. Barthes berpendapat bahwa: “sistem tanda yang seperti itu dapat menjadi elemen dari sistem tanda yang lebih *komprehensif*, jika *ekstensi* adalah sebuah konten, tanda *primer* (E1 R1 C1) menjadi ekspresi dari sistem tanda sekunder : $E2=(E1 R1 C1) R2 C2$.”⁹ Oleh karena itu, tanda primer merujuk pada denotatif, sementara tanda sekunder terkait dengan konotatif. Konsep konotatif ini menjadi elemen sentral dalam kerangka semiotika Roland Barthes (Wahjuwibowo, 2018).



Gambar 3.1

Signifikansi tahapan Roland Barthes

Dalam ilustrasi ini, Barthes menjelaskan bahwa tahap pertama signifikansi melibatkan hubungan antara signifier (ekspresi) dan signified (konten) dalam suatu tanda terkait dengan realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yang merupakan makna paling konkret dari tanda (sign). Sementara itu, tahap kedua, konotasi, mencerminkan interaksi antara tanda denotasi dengan perasaan atau emosi pembaca serta nilai-nilai budayanya. Dengan kata lain, denotasi menggambarkan apa yang secara langsung digambarkan oleh realitas tanda terhadap objek, sedangkan konotasi menunjukkan cara objek pada petanda tersebut digambarkan. Pada tahap kedua signifikansi yang berkaitan dengan isi, tanda beroperasi melalui mitos. Mitos di sini adalah tradisi lisan yang tumbuh dan diyakini oleh masyarakat untuk memberikan makna nilai dan budaya agar dapat memahami aspek-aspek tertentu (Sobur, Analisis Teks Media, 2018).

Jadi dalam Semiotika Roland Barthes adalah ilmu yang akan mempelajari tentang keberadaan suatu tanda dalam signifikansi antara *signifier* (ekspresi) dan *signified*

(konten) terhadap realitas eksternal. Juga terdapat makna denotasi merupakan makna yang paling nyata pada tanda (*sign*) dan konotasi merupakan signifikansi pada tahap kedua dengan cara menggambarkan tanda dalam interaksi melalui perasaan atau emosi dari pembaca, sehingga muncul nilai dan kebudayaannya.

Penulis menggunakan semiotika Roland Barthes dengan mengambil tanda dari sikap *bullying* disebabkan oleh budaya maskulinitas di Korea Selatan dalam film *series* animasi *lookism*. Beberapa kajian yang akan diamati yaitu studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara-cara tanda tersebut menyampaikan makna, serta sistem atau kode studi yang mencakup berbagai cara kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya tertentu.

5. Makna Konstruksi Simbol Pada Film Dalam Model Semiotika Roland Barthes

Teori semiotika Roland Barthes, penelitian tentang cara simbol dirangkai dalam film menarik untuk diteliti. Barthes memandang tanda sebagai hasil dari interaksi sosial yang membawa makna, dan dalam konteks film, tanda-tanda tersebut membentuk teks yang mengandung makna.

- a. **Makna Literal:** Ini adalah makna yang langsung terkandung dalam simbol-simbol dalam film. Sebagai contoh, jika ada adegan dengan seorang pria yang berpakaian hitam dan memakai topi, itu secara langsung menunjukkan bahwa karakter tersebut mungkin seorang agen rahasia.

b. Makna Simbolis: Ini adalah makna yang lebih dalam atau tersembunyi dari simbol-simbol dalam film. Simbolisme dalam film dapat dinyatakan melalui penggunaan warna atau objek untuk menyampaikan konsep atau emosi tertentu. Sebagai contoh, pencahayaan biru dalam sebuah adegan mungkin melambangkan kesepian atau kegelapan batin karakter.

c. Mitologisasi: Barthes juga menyebutkan konsep mitologisasi, di mana simbol-simbol tertentu dalam budaya dianggap sebagai "kebenaran alamiah". Dalam konteks film, hal ini terjadi ketika simbol-simbol tertentu secara konsisten digunakan untuk mewakili ide atau nilai tertentu dalam masyarakat.

Dengan menggunakan pendekatan semiotik Barthes, kita dapat mengidentifikasi simbol-simbol dalam film, memahami makna literal dan simbolis di baliknya, serta bagaimana interaksi antara simbol-simbol tersebut membentuk narasi dan memberikan pengalaman yang kaya bagi penonton.

Simbol tersebut untuk dikaji dari adegan *bullying* dari film series lookism terdiri dari *bullying* fisik (*bullying* yang dilakukan secara langsung pada tubuh orang yang lemah), *bullying* verbal (*bullying* melalui ucapan yang tertangkap oleh indra pendengaran), *bullying* sikap (*bullying* yang dilakukan secara non-verbal misal gestur tubuh, ekspresi wajah, dan sikap merusak barang), *bullying* eksklusifitas (membedakan pergaulan berdasarkan fisik atau materi), *bullying* pemerasan (*bullying* yang dilakukan dengan memaksa atau

mengancam seseorang agar memberikan uang, barang, atau layanan tertentu secara paksa dan *cyberbullying* (*bullying* dari teknologi media sosial dengan melakukan penghinaan, pelecehan dan mengintimidasi pada seseorang).

Pada penelitian ini dilakukan dengan mencari pesan dari suatu tanda pada *scene* adegan *bullying* dalam film *series* animasi *lookism*. Contohnya seperti pada *scene* Park Hyeong-Seok menolong korban *bullying* di kantin sekolah. *Bullying* yang dilakukan disebabkan karena tindakan eksklusifitas yang tidak mau menerima pertemanan dengan seseorang yang tidak memiliki kriteria tertentu, yaitu tidak memiliki wajah tampan dan bentuk badan proporsional. Pencarian pesan *bullying* dilakukan dengan mengambil makna pesan dalam film dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

6. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah batasan tentang pengertian yang menjelaskan karakteristik konstruksi tanda *bullying* dalam film seri animasi "*Lookism*". Konstruksi tanda *bullying* dalam konteks penelitian ini merujuk pada representasi dan penyajian fenomena pelecehan dalam animasi "*Lookism*", dengan mempertimbangkan tanda semiotika dan aspek yang terkait dengan proses konstruksi makna.

a. Konstruksi Tanda

Konstruksi tanda semiotika menurut (Sobur, Analisis Teks Media, 2018) metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Penelitian ini menggunakan teori analisis semiotika dari:

Semiotika Model Roland Barthes

Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk mengambil makna pesan dari hasil konstruksi tanda, dengan mengambil makna petanda serta penanda dari denotasi dan konotasi beserta mitos dari film *series* animasi *lookism*.

b. *Bullying*

Definisi *bullying* menurut (Ela Zain Zakiyah, 2017) pendapat dari Ken Rigby tentang *bullying* merupakan "sebuah hasrat untuk menyakiti". Hasrat ini diterjemahkan ke dalam tindakan yang menyebabkan penderitaan bagi seseorang. Tindakan tersebut umumnya dilakukan secara langsung oleh individu atau kelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, cenderung bersifat berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang. Rigby menyoroti elemen kekuatan, sikap tidak bertanggung jawab, dan kecenderungan berulang, serta menekankan bahwa tindakan *bullying* dapat memberikan kepuasan bagi pelakunya. Penelitian ini menggunakan film *series* animasi *lookism* terdapat beberapa *bullying* didalamnya, yaitu:

- 1) *Bullying* fisik, terdapat adegan teman-teman di sekolahnya sering memukul, menonjok dan menampar Park Hyeong Seok di toilet laki-laki.
- 2) *Bullying* Verbal, terdapat adegan temani-teman di sekolahnya sering membentak, menyoraki dan memfitnah korban kepada Park Hyeong-Seok di lapangan sepakbola pada saat pelajaran olahraga.

- 3) *Bullying* Non-Verbal, terdapat adegan teman-teman sekolahnya yang bersikap sinis dan menyepelkan Park Hyeong Seok karena memiliki fisik yang tidak sempurna.
- 4) *Bullying* Pemerasan, terdapat adegan teman-teman sekolahnya sering diancam dan diintimidasi, Park Hyeong Seok menjadi pembantu temannya supaya tidak *bully*.
- 5) *Bullying* Eksklusivitas, terdapat adegan teman-teman sekolahnya sering mengabaikan dan mengucilkan Park Hyeong Seok karena memandang fisik yang tidak sempurna dan perekonomian yang buruk.
- 6) *Cyberbullying/ Bullying* Melalui Media Sosial, terdapat adegan teman-teman sekolahnya merekam *bullying* Park Hyeong Seok jadi korban yang terjadi di kelas, dengan mengirim pesan sindiran dan hinaan di jejaring sosial.

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang terdahulu sebagai panduan dalam menilai dan membandingkan informasi untuk memperoleh referensi yang berguna dalam menyusun penelitian ini. Penelitian sebelumnya memiliki peran sebagai sumber inspirasi dalam menyelesaikan penelitian. Oleh karena itu, peneliti juga dapat mengevaluasi kekurangan atau kelebihan yang dapat dikembangkan. Penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai landasan penulisan ini sebagai berikut:

Pertama, penelitian dari Fadhila Nurul Atika (2020) dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang berjudul: Representasi *Bullying* Dalam Film Joker (Analisis Semiotika Model Roland Barthes). Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatannya bersifat reflektif, dengan memakai metode analisis semiotika Roland Barthes. Hasil dari penelitian tersebut adalah mencerminkan fenomena *bullying* yang dapat terjadi di berbagai tempat, kapan saja, dan oleh siapa saja. Pelaku *bullying* dalam film ini menunjukkan perilaku agresif, baik secara verbal maupun fisik, dengan cenderung mendominasi korban yang dianggap "lemah" atau menghadapi masalah kesehatan mental sehingga terlihat berbeda dari orang pada umumnya. Fenomena *bullying* dalam film "Joker" diwakili melalui kekerasan fisik, terlihat pada adegan 2 dan 27, yang menunjukkan *bullying* fisik seperti pemukulan dan tendangan. *Bullying* verbal juga tercermin pada adegan 11, 44, 61 dan 62 dengan indikator seperti ancaman, perintah, ejekan, pelecehan, dan fitnah. Selain itu, eksklusivitas *bullying* tergambar pada adegan 10 dengan indikator merendahkan orang lain. Perilaku *bullying* ini mungkin dipicu oleh berbagai faktor termasuk kondisi keluarga, lingkungan sosial, dan hubungan dengan teman sebaya, di antara faktor-faktor lainnya. Penelitian tersebut mempunyai kemiripan dengan penelitian pada skripsi saya yaitu sama-sama meneliti tentang perilaku *bullying* dan sama memakai metode penelitian dengan analisis semiotika Roland Barthes, perbedaannya dari jenis film yang diteliti.

Kedua, penelitian dari Alfred Johanis Muhi (2021) dari Universitas Katolik Widayamandala Surabaya, yang berjudul: Representasi *Bullying* Dalam Video Klip Bondan Prakoso-Kau Tak Sendiri. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif, penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dari analisis

semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil dari penelitian tersebut dari konteks video klip "Bondan Prakoso-Kau Tak Sendiri," terdapat tiga jenis *bullying*, yaitu verbal, non-verbal dan fisik. *Bullying* verbal dalam klip ini terwujud dalam bentuk tulisan. *Bullying* non-verbal muncul melalui ejekan, ancaman, pemberian julukan, dan perilaku menggertak. Sementara itu, *bullying* fisik tercermin dalam tindakan memukul, mendorong, menjambak, mengarak dan mengangkat korban. Perilaku *bullying* timbul karena seseorang merasa lebih unggul dari orang lain, baik dari segi kekuatan maupun status sosial. Hal ini mendorong pelaku *bullying* untuk merendahkan orang lain dengan berbagai cara, termasuk mengolok-olok, mengancam, melakukan kekerasan fisik seperti pukulan dan dorongan, serta perilaku lainnya. Penelitian tersebut memiliki kemiripan dengan penelitian pada skripsi saya yaitu penelitian tersebut sama-sama dari peristiwa perilaku *bullying*, akan tetapi mempunyai perbedaan dengan menggunakan metode analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce melalui pendekatan interpretif, dari jenis objek yang diteliti yaitu dari video klip.

Ketiga, penelitian dari Habib Ali Akbar (2022), yang berjudul: Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Quarantine Tales. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan penjelasan deskriptif, penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dari analisis semiotika Roland Barthes. Hasil dari penelitian tersebut dari film "Quarantine Teles" berbagai penanda digunakan termasuk denotasi, konotasi dan mitos, baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Semua rangkaian tanda ini memberikan gambaran tentang Ketidaknyamanan yang dialami oleh masyarakat selama menghadapi konsekuensi pandemi COVID-19 tercermin dalam film ini melalui berbagai isu yang berbeda pada setiap subjudulnya. Meskipun film ini menggambarkan aspek negatif, namun terdapat banyak aspek positif yang dapat dipetik, seperti lima pesan moral yang mencakup nilai

jujur, kemandirian, tanggung jawab, keberanian moral, dan sikap kritis. Penelitian tersebut memiliki kemiripan dengan penelitian pada skripsi saya yaitu dari penelitian tersebut sama-sama dari menggunakan metode analisis semiotika dari Roland Barthes, akan tetapi mempunyai perbedaan dari penelitiannya tidak adanya unsur perilaku *bullying* karena perbedaan dari jenis film yang diteliti, perbedaan pendekatan penelitian tersebut berjenis deskriptif.

