

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

Dalam ranah komunikasi, film merupakan salah satu bentuk media massa yang signifikan. Komunikasi massa merujuk pada proses komunikasi melalui media modern yang mencakup surat kabar dengan sirkulasi luas, siaran radio, televisi yang ditujukan kepada khalayak umum, dan film yang diputar di bioskop. Film tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga memiliki peran penting dalam penyuluhan dan pendidikan. Saat ini, film sering digunakan sebagai alat bantu dalam ceramah-ceramah yang bertujuan untuk memberikan penjelasan dan pencerahan kepada audiens.

Berdasarkan penjelasan tentang komunikasi massa, kita dapat mengkaji bagaimana film dapat dianggap sebagai salah satu bentuk komunikasi massa yang signifikan. Sebagai sebuah medium massa, film tidak hanya berfungsi sebagai cerminan dari realitas yang ada, tetapi bahkan mampu membentuk realitas itu sendiri. Definisi film menurut UU nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman menyatakan bahwa film merupakan sebuah karya seni budaya yang tidak hanya merupakan bagian dari struktur sosial, tetapi juga berperan sebagai media komunikasi massa yang diciptakan berdasarkan prinsip-prinsip sinematografi, baik dengan atau tanpa dialog suara, dan dapat dipertontonkan di berbagai tempat.

Film merupakan bagian dari media komunikasi massa yang sering digunakan untuk menggambarkan kehidupan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Sebagai salah satu alat media massa, film dianggap sebagai sarana komunikasi yang sangat efisien. Sebagai hasil kreativitas budaya, film sering kali memberikan gambaran kehidupan yang relevan dan bermakna bagi penontonnya.

Film, sebagai bentuk seni yang memiliki pengaruh yang sangat besar, memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman hidup individu dan menyampaikan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai aspek kehidupan. Film dapat dianggap sebagai sarana pendidikan yang efektif,

karena mampu mengajarkan nilai-nilai dan memperluas wawasan penontonnya. Namun demikian, film juga perlu selalui di waspadai karena adanya potensi dampak negatif yang dapat timbul, terutama jika tidak diatur dengan baik atau jika konten yang disajikan tidak sesuai dengan nilai-nilai atau standar etika yang berlaku.

Menurut Wibowo, film berperan sebagai medium untuk menyampaikan berbagai pesan kepada penonton melalui cerita visual. Film juga dianggap sebagai bentuk ekspresi seni yang digunakan oleh seniman dan praktisi perfilman untuk mengungkapkan ide-ide cerita mereka. Secara signifikan, film memiliki kekuatan yang dapat mempengaruhi komunikasi dalam masyarakat (allaili, 2020)

Secara karakteristik, film merupakan bagian integral dari komunikasi massa yang menghubungkan antara film dan masyarakat. Film merupakan salah satu bentuk media massa yang menggabungkan elemen suara dan gambar dalam narasi yang disusun. Lewat medium film, pesan yang dirancang oleh penulis skenario dapat diungkapkan kepada audiens. Sebagai sarana komunikasi massa, film memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan yang berkisar dari informasi, edukasi, hingga hiburan.

Sebagai media komunikasi, film memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pola pikir masyarakat dengan menyampaikan konten yang beragam. Selain sebagai sarana komunikasi, film juga berfungsi sebagai alat sosialisasi dan promosi budaya yang mampu mempengaruhi pandangan serta sikap penontonnya. Salah satu cara film melakukan ini adalah melalui berbagai festival film ini tidak hanya memamerkan karya-karya sinematik dari berbagai negara, tetapi juga menjadi wadah penting untuk pertukaran budaya, memperkaya pemahaman tentang kehidupan masyarakat di berbagai belahan dunia, serta menggambarkan dinamika yang terus berkembang dalam konteks global.

Sebagai alat komunikasi, film memiliki kekuatan yang besar dalam membentuk pandangan masyarakat melalui berbagai konten yang disajikan. Selain sebagai media komunikasi, film juga dapat digunakan sebagai alat

sosialisasi dan promosi budaya yang bersifat persuasif. Contohnya, festival film internasional menjadi platform untuk memperkenalkan dan memahami kehidupan serta dinamika budaya dari berbagai negara.

Dalam kehidupan sehari-hari, media massa berperan penting sebagai penyedia informasi, hiburan, dan alat komunikasi. Film, sebagai bagian dari media ini, dianggap dapat berkontribusi pada peningkatan pengetahuan bagi para penontonnya (allaili, 2020).

## 2.2 Film

Film merupakan sebuah bentuk media komunikasi modern yang memanfaatkan audio visual, memiliki sifat yang kompleks dan multifaset. Sebagai hasil karya seni yang unik dan menarik, film mampu menggambarkan gagasan-gagasan kompleks dalam bentuk gambar bergerak, serta berfungsi sebagai sumber informasi yang menghibur, alat propaganda, dan bahkan medium politik. Selain itu, film juga menjadi sarana rekreasi dan edukasi yang dapat dinikmati oleh masyarakat secara luas. Di sisi lain, film juga memainkan peran penting dalam penyebaran dan pemeliharaan nilai-nilai budaya. Dalam proses pembuatan film, penting bagi para pembuat film untuk memastikan bahwa karya mereka memiliki daya tarik yang kuat, sehingga pesan moral atau nilai-nilai yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas kepada para penonton.

Film, yang juga dikenal sebagai sinema atau gambar hidup, dianggap sebagai sebuah karya seni yang populer, merupakan hasil dari industri hiburan, serta sebagai produk bisnis komersial. Sebagai bentuk seni, film lahir dari proses kreativitas yang menghendaki kebebasan untuk berinovasi dan mengekspresikan ide-ide secara visual.

Film adalah salah satu teknologi modern yang masuk dalam kategori media dalam komunikasi massa. Dianggap sebagai media komunikasi massa karena kemampuannya untuk menyampaikan pesan secara massal, tersebar luas di berbagai tempat, dan menghasilkan efek tertentu. Selain sebagai medium gambar bergerak, film juga dikenal dengan istilah "intermittent movement," yaitu pergerakan yang muncul akibat keterbatasan mata dan otak manusia dalam menangkap pergantian gambar

dalam hitungan detik. Kombinasi elemen audio dan visual dalam film memberikan pengaruh yang signifikan, menjadikannya tidak hanya menarik tetapi juga memudahkan penonton untuk mengingat isi pesan.

Film juga dilihat sebagai susunan gambar dalam seluloid yang diputar menggunakan proyektor, yang memungkinkan berbagai interpretasi dan memberikan ruang bagi demokrasi dalam ekspresi budaya. Sebagai bentuk seni dan budaya, film adalah media audiovisual dalam komunikasi massa yang terekam dalam berbagai format teknologi seperti pita seluloid, pita video, atau piringan video, baik dengan atau tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan menggunakan berbagai sistem proyeksi.

Pendapat para ahli mengenai film menyimpulkan bahwa ini adalah media hiburan pertama yang berhasil menyampaikan cerita, baik yang bersifat fiksi maupun non-fiksi, dalam bentuk audiovisual. Dengan kemajuan teknologi yang semakin kompleks, film tetap menjadi media yang sangat populer untuk menghibur dan menyampaikan pesan kepada publik. Peran film sebagai hiburan telah terkenal sejak awal abad ke-20, mengangkat menonton film di bioskop sebagai aktivitas yang diminati oleh masyarakat, terutama di Amerika, dari tahun 1920-an hingga 1950-an (ardianto, komala, & karlinah, 2017).

Secara harafiah, film atau sinema bersal dari Cinemathographie yang menggabungkan kata Cinema + tho= phytos (cahaya) + graphie + grhap (tulisan = gambar = citra), yang artinya adalah menciptakan gerak menggunakan cahaya. Untuk dapat menciptakan gerak dengan cahaya, kita memerlukan perangkat khusus yang dikenal sebagai kamera.

Film adalah sekumpulan gambar yang bergerak, di mana gerakannya disebut sebagai intermitten movement, yang muncul karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia untuk menangkap serangkaian gambar dalam waktu yang sangat singkat. Film menjadi sebuah media yang sangat berpengaruh karena mampu menyatukan audio dan visual dengan baik, sehingga membuat penontonnya tidak mudah bosan dan lebih mudah mengingat, berkat format yang menarik dan berdaya pikat.

### 2.2.1 Karakteristik Film

Film memiliki kriteria tertentu yang menentukan sifatnya sebagai sebuah medium. Oleh karena itu, karakteristik film dapat diuraikan sebagai berikut:

#### a. Dimensi Layar

Film dan televisi menggunakan layar untuk memproyeksikan gambar, meskipun film memiliki keunggulan dengan layar yang lebih besar, meskipun saat ini televisi juga tersedia dalam format layar lebar atau LED. Layar yang luas pada film memungkinkan penonton untuk menikmati adegan-adegan dengan lebih detail, terutama dengan adanya kemajuan teknologi seperti layar tiga dimensi di bioskop yang menciptakan pengalaman menonton yang realistis dan mendalam (ardianto, komala, & karlinah, 2017).

#### b. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar dalam film dapat beragam, dimulai dari pengambilan gambar dengan jarak jauh (*extreme long shot*) hingga panoramic shot yang menampilkan pemandangan secara keseluruhan. Teknik-teknik ini digunakan untuk menciptakan kesan artistik dan atmosfer yang khas, sehingga memperkaya pengalaman penonton. Sebagai contoh, dalam film "*The Shining*" karya Stanley Kubrick, pengambilan gambar yang dipilih secara khusus membantu dalam menciptakan atmosfer horor yang intens, meskipun tidak ada penggambaran langsung dari hantu dalam film tersebut (ardianto, komala, & karlinah, 2017).

#### c. Konsentrasi penuh

Pertunjukan film di bioskop seringkali dilakukan dalam kegelapan, memungkinkan penonton untuk sepenuhnya terfokus pada layar lebar yang menampilkan cerita film. Kontrasnya, pencahayaan yang terang di ruangan lain dapat mengganggu fokus penonton dan mengurangi intensitas pesan dan atmosfer yang ingin disampaikan oleh film (ardianto, komala, & karlinah, 2017).

#### d. Identifikasi psikologi

Pengaruh film terhadap psikologi manusia tidak hanya

berlangsung selama penontonan, tetapi juga bisa mempengaruhi perilaku sehari-hari dalam hal gaya berpakaian atau gaya rambut. Fenomena ini dikenal sebagai identifikasi psikologis, di mana penonton secara tidak sadar bisa mengidentifikasi diri dengan karakter atau situasi yang ada dalam film. Dengan demikian, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai medium yang mampu mempengaruhi pengalaman dan persepsi penonton melalui penggunaan teknik visual dan naratif yang cermat (ardianto, komala, & karlinah, 2017).

### 2.2.2 Jenis – Jenis Film

Film dapat digolongkan menjadi dua jenis utama, film cerita atau yang mengisahkan cerita fiktif, terbagi menjadi film pendek dengan durasi kurang 60 menit dan film panjang dengan durasi 90-120 menit atau lebih (vera, 2014).

Sementara film nonfiksi meliputi genre dokumenter yang mengabadikan kejadian alam, flora, fauna, atau manusia. Perkembangan dalam dunia film juga mempengaruhi jenis dokumenter, termasuk munculnya docudrama yang menggabungkan realitas dengan elemen estetis untuk menarik perhatian penonton (vera, semiotika dalam riset komunikasi, 2014)

Genre adalah klasifikasi yang membedakan satu film dari yang lain berdasarkan ciri-ciri khasnya. Dalam film fiksi atau film cerita terdapat berbagai genre yang berbeda, diantaranya :

- a. Film Drama
- b. Film Laga (*action*)
- c. Film Komedi
- d. Film Horor
- e. Film Animasi
- f. Film *science fiction*
- g. Film Musikal
- h. Film Kartun

### 2.2.3 Representasi

Representasi, mengacu pada proses pembentukan makna melalui

penggunaan bahasa sehari-hari. Representasi ini menghubungkan konsep dengan bahasa untuk memaknai orang, objek, atau situasi dalam dunia nyata atau fiksi. Hall mengidentifikasi tiga pendekatan dalam representasi: reflektif, intensional, dan konstruksionis, yang masing-masing menyoroti cara bahasa membentuk dan mengkomunikasikan makna. Terdapat suatu cara atau alat yang dapat digunakan untuk menggambarkan atau merepresentasikan sesuatu yaitu bahasa. Representasi adalah cara atau alat yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan sesuatu, khususnya melalui penggunaan bahasa. Hal ini menciptakan hubungan atau korelasi antara konsep dengan bahasa yang dipakai seseorang untuk memberikan makna kepada orang lain terhadap objek yang ada di dunia nyata atau dalam dunia fiksi. Bahasa memiliki banyak kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau merujuk pada objek di luar konteks kata itu sendiri. Stuart Hall dalam karyanya mengemukakan tiga pendekatan dalam representasi. Pendekatan pertama adalah pendekatan reflektif, yang menunjukkan bahwa makna suatu objek terletak pada objek itu sendiri serta bahasa yang digunakan. Namun, Hall menekankan bahwa bahasa tidak hanya memiliki satu bentuk atau jenis saja, tetapi bervariasi antar budaya dan masyarakat, di mana makna dapat dipahami oleh orang lain setelah dipelajari.

Bahasa merupakan bagian yang tak terpisahkan dari ekspresi budaya. Evolusinya telah memperluas produk bahasa dari sekadar bentuk tulisan dan lisan menjadi inklusif terhadap tanda-tanda, simbol, lagu, not musik, atau bahkan benda fisik itu sendiri. Semua ini digunakan manusia untuk menyampaikan gagasan dan informasi kepada sesama. Stuart Hall mengacu pada semua bentuk ini sebagai makna bersama (*shared meaning*), yang merupakan representasi bahasa yang luas dan beragam dalam konteks budaya.

Kedua ialah pendekatan intensional, yang berbeda dengan reflektif karena menciptakan makna unik dan berbeda untuk suatu objek. Hall juga menyatakan bahwa kata-kata yang digunakan seseorang untuk memberikan makna kepada sesuatu memiliki arti yang berbeda-beda, yang

harus sesuai dengan kode dan aturan yang berlaku agar dimengerti oleh orang lain. Pendekatan ketiga adalah pendekatan konstruksionis, di mana manusia menciptakan makna bagi suatu objek karena objek itu sendiri tidak memiliki makna tetapi diberi makna oleh manusia. Hall menegaskan bahwa objek tidak dapat memberikan makna atau pesan, melainkan bahasa yang digunakan akan menimbulkan makna bagi objek tersebut (Hall, 1997, p. 26).

Representasi adalah proses yang dinamis dan terus berubah, selalu berkembang seiring dengan peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Pengalaman-pengalaman yang dialami manusia memicu interpretasi baru terhadap berbagai tanda. Representasi tidak hanya mencerminkan pemahaman yang ada, tetapi juga mendorong munculnya pemikiran-pemikiran baru yang mengarah pada proses penandaan yang lebih kompleks.

Representasi merupakan produksi makna melalui penggunaan bahasa. Dalam proses representasi, seseorang menggunakan tanda atau simbol untuk mengorganisasi bahasa dan memberikan makna kepada orang lain terhadap berbagai objek yang berbeda. Bahasa dapat digunakan untuk melambangkan referensi objek tertentu, orang lain, atau bahkan konsep yang abstrak. Namun, bahasa juga mampu memberikan makna terhadap hal-hal yang bersifat imajinatif atau abstrak, meskipun dunia nyata yang ada dalam masyarakat tidak selalu tercermin dengan akurat dalam bahasa. Bahasa tidak hanya mencerminkan makna secara langsung, tetapi melalui berbagai sistem representasi, makna tersebut terbentuk melalui praktik representasi yang ada, yang melibatkan penggunaan tanda-tanda (Hall, 1997, p. 28).

Banyak ahli memiliki berbagai definisi mengenai representasi. Salah satu definisi menyatakan bahwa representasi adalah bentuk atau model yang menggantikan suatu situasi atau aspek dari situasi tersebut, yang digunakan untuk menemukan solusi atau menggamabarkan masalah dengan objek, gambar, kata-kata, atau simbol matematis (Jones & Knuth, 1991). Definisi lain menyebutkan bahwa representasi adalah aktivitas atau



hubungan di mana satu hal mewakili hal lain hingga pada tingkat tertentu, yang dilakukan oleh subjek untuk tujuan interpretasi pikiran (Parmentier dalam Ludlow, 2001:39)

Representasi juga diartikan sebagai proses pengemban mental yang memungkinkan konsep-konsep untuk diungkapkan dan divisualisasikan dalam berbagai model matematis, seperti verbal, gambar, objek konkret, tabel, model-model manipulative atau kombinasi dari kesemuanya.

Berdasarkan beberapa definisi dari representasi yang diberikan oleh para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa representasi adalah gambaran atau model dari suatu keadaan atau situasi yang telah terjadi, yang digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan suatu upaya. Analisis evaluasi representasi tersebut. Representasi pada dasarnya menghubungkan konsep menggunakan bahasa yang memungkinkan seseorang untuk mengertikulasikannya.

Konsep merupakan kunci dalam pemahaman representasi, karena arti dari representasi bergantung pada sistem konsep yang terbentuk melalui konsep tersebut. Konsep-konsep yang ada harus dapat di terjemahkan ke dalam bahasa yang universal untuk menghubungkan ide-ide dan konsep tersebut melalui tulisan, gambar, visual, dan simbol-simbol lainnya. Tanda-tanda ini di sebut sebagai representasi dari konsep yang telah dipikirkan, yang digunakan untuk mencari solusi terhadap masalah melalui konsep-konsep yang telah dirumuskan.

### **2.3 Pergaulan Bebas dan Remaja**

Pergaulan adalah istilah gabungan yang berasal dari kata dasar “gaul” yang mengindikasikan campuran dalam kehidupan sehari-hari. Secara terminologi, pergaulan mengacu pada nilai-nilai kebersamaan, persahabatan, dan solidaritas, dimana individu cenderung mengutamakan hedonisme dan afatisme, yang berarti mereka siap melakukan segala cara untuk mencapai tujuan mereka. (Syahraini Tambak, 2016). Fenomena pergaulan bebas tidak lepas dari konteks budaya sosial pada saat itu, yang signifikan mempengaruhi perilaku dan norma perilaku. Iskandar dalam sebuah jurnal (Andika Bonde, et al, 2019) menjelaskan bahwa pergaulan

bebas mengacu pada interaksi bebas antara laki-laki dan perempuan dalam kegiatan bersama, meskipun tidak selalu berujung pada hubungan seksual. Istilah ini muncul seiring dengan peningkatan kesadaran seksual pada remaja, yang berdampak pada gaya hidup yang lebih terbuka terhadap perilaku seksual (Iskandar and Farida, 2021).

Pergaulan bebas merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang dimana konsep “bebas” mengacu pada pelanggaran terhadap norma-norma sosial yang umumnya dianut. Isu mengenai pergaulan bebas sering kali menjadi topik yang diperbincangkan baik di lingkungan sehari-hari maupun melalui media massa. Remaja yang merupakan individu yang emosionalnya rentan dan sering kali memiliki pengetahuan yang terbatas, rentan terhadap ajakan teman atau tekanan dari lingkungan sekitar untuk terlibat dalam pergaulan bebas. Hal ini dapat mengurangi potensi generasi muda dalam menghadapi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang dinamis.

Pergaulan bebas merupakan fenomena yang menjadi kebutuhan esensial bagi makhluk sosial yang bergantung pada interaksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Ini melibatkan hubungan interpersonal yang memungkinkan individu untuk berinteraksi, berbagi, dan membangun koneksi dengan sesama manusia.

Remaja merupakan generasi yang akan mewarisi tanggung jawab membangun masa depan bangsa menuju ke arah yang lebih baik, dengan visi yang jauh ke depan dan kegiatan yang bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, serta lingkungan sekitar. Oleh karena itu, perhatian khusus terhadap remaja sangat penting, baik dari diri mereka sendiri, orang tua, maupun masyarakat secara luas.

Remaja mengalami fase transisi dari ketergantungan terhadap orang tua menuju kemandirian, yang mencakup minat terhadap seks, refleksi diri, dan penerimaan terhadap nilai-nilai moral dan estetika. Pergaulan merupakan interaksi interpersonal yang terjadi di berbagai, dan memainkan peran vital dalam membentuk perilaku dan kebiasaan individu. Lingkungan pergaulan yang kurang baik dapat berdampak

negatif pada perkembangan psikologis seseorang, mendorong mereka untuk melanggar norma sosial yang berlaku. Remaja seringkali lebih memilih teman sebaya sebagai teman dekat dan tempat berbagi, walaupun peran orang tua dalam menjadi pendamping bicara tetaplah penting (Iskandar and Farida, 2021).

### 2.3.1 Tahap- Tahap Remaja

Tahap/fase remaja merupakan tahap perkembangan individu yang dimulai dengan kedewasaan fisik. Masa remaja terbagi menjadi:

a. Awal remaja 12-15 tahun

Pada fase ini, remaja mengalami perubahan fisik yang mencolok, disertai dengan dorongan yang berhubungan dengan perubahan tersebut. Mereka cepat dalam membentuk pola pikir baru, mulai menunjukkan minat terhadap lawan jenis, merasakan rangsangan erotis, dan menghadapi kesulitan dalam mengendalikan ego mereka. Hal ini sering kali menyebabkan kesulitan dalam pemahaman dari orang dewasa terhadap remaja (Dianada,2019).

b. Remaja madya 15-18 tahun

Ketika memasuki usia 15-18 tahun, remaja sangat membutuhkan interaksi sosial. Mereka menikmati pembentukan hubungan pertemanan yang kuat. Ada kecenderungan untuk mencintai diri sendiri, yang dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam membuat pilihan di berbagai situasi, seperti kepekaan terhadap lingkungan atau pengabaian terhadapnya, serta preferensi untuk berada bersama orang lain (teman atau keluarga) atau menghabiskan waktu sendiri. Mereka juga mungkin menunjukkan sifat optimis atau ragu-ragu, menjadi idealis atau materialis, dan sebagainya (Dianada,2019).

c. Remaja akhir 19-22 tahun

Pada tahap ini, remaja secara tidak sadar berusaha memperkuat diri menuju dewasa. Hal ini tentunya ditunjukkan dengan adanya hal-hal pencapaian seperti berikut:

- Minat yang semakin kokoh atau teguh terhadap fungsi-fungsi intelektual..

- Mengurangi tingkat ego dalam usaha mengejar kesempatan, dengan tujuan dapat berintegrasi dengan orang lain dan menemukan pengalaman baru.
- Tidak adanya perubahan pada identitas seksual yang sudah terbentuk.
- Sikap yang cenderung egosentris berubah menjadi lebih seimbang dengan memperhatikan kepentingan orang lain, memungkinkan untuk memahami masalah-masalah yang tidak dapat dibagikan secara publik.

### 2.3.2 Karakteristik Masa Remaja

#### 1. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan fisik pada remaja berlangsung sangat drastis, melampaui kecepatan pertumbuhan saat masih anak-anak dan dewasa. Agar bisa menyesuaikan dengan pertumbuhan yang pesat ini, remaja memerlukan konsumsi makanan dan istirahat yang lebih banyak (Mawoko, 2019).

#### 2. Perkembangan Seksual

Perkembangan seksual pada remaja menunjukkan perbedaan gejala antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki mengalami peristiwa seperti mimpi basah, pertumbuhan kelenjar pada leher yang disebut buah jakun yang mempengaruhi suara, dan pertumbuhan rambut di sekitar bibir dan area kemaluan. Sementara itu, anak perempuan mengalami proses seperti kemampuan rahim untuk dibuahi atau menstruasi, pertumbuhan jerawat di wajah, penimbunan lemak yang mempengaruhi perkembangan dada, pelebaran pinggul, dan peningkatan ukuran paha (Marwoko, 2019).

#### 3. Cara Berfikiran Kausalitas

Kemampuan berfikir kausalitas pada remaja melibatkan kemampuan untuk memahami hubungan sebab-akibat. Remaja mulai mengembangkan pikiran kritis yang membuat mereka menentang pandangan bahwa mereka masih dianggap sebagai anak-anak oleh orang tua dan guru. Ketidakhahaman orang dewasa terhadap cara berfikir remaja

dapat mengakibatkan perilaku kenakalan remaja (Marwoko, 2019).

#### 4. Emosi Yang Meluap-Meluap

Emosi remaja seringkali tidak stabil karena dipengaruhi oleh hormon. Remaja dapat mengalami fluktuasi emosi yang signifikan, seperti kesedihan mendalam setelah putus cinta atau marah karena perasaan tersinggung, yang kadang-kadang menguasai pikiran mereka daripada realitas yang objektif (Marwoko, 2019).

#### 5. Mulai Tertarik Pada Lawan Jenis

Sudah mulai berani tertarik pada lawan jenis adalah tahapan biologis di mana remaja mulai menunjukkan minat terhadap lawan jenis mereka dalam konteks sosial. Jika orang tua tidak memahami hal ini dan melarangnya, dapat menimbulkan konflik dan membuat remaja cenderung menutup diri terhadap orang tua mereka (Marwoko, 2019).

#### 6. Menarik Perhatian Lingkungan

Pada masa ini, remaja mulai mencari perhatian dari orang-orang di sekitar mereka dan berupaya untuk mendapatkan status dan peran tertentu. Mereka akan berperilaku sesuai dengan peran yang diberikan, seperti dalam kegiatan di kampung halaman. Jika mereka tidak diberi peran, mereka mungkin mencari perhatian dengan cara-cara yang kurang positif, seperti terlibat dalam pertengkaran atau kenakalan lainnya. Remaja dapat mencari peran di luar rumah jika tidak mendapatkan pengakuan dari orang tua karena dianggap masih anak-anak (Marwoko, 2019).

#### 7. Terikat Dengan Kelompok

Remaja cenderung terikat pada kelompok sebaya mereka dalam kehidupan sosial mereka, di mana mereka mencoba untuk mengikuti perilaku kelompok mereka seperti berpacaran, bertengkar, atau bahkan mencuri. Mereka sering kali meniru pemimpin kelompok mereka tanpa mempertimbangkan baik buruknya tindakan tersebut. Kelompok ini menjadi tempat di mana remaja dapat melampiaskan tekanan emosional yang mungkin tidak mereka alami di rumah atau di sekolah (Marwoko, 2019).

Kelompok atau geng sebenarnya tidak berpotensi berbahaya

apabila dapat diarahkan dengan baik. Dalam lingkungan tersebut, remaja mencari pengakuan, pemahaman, pengalaman baru, kesempatan untuk mengekspresikan diri, diterima dalam status sosial, mengembangkan harga diri, dan merasa aman, hal-hal yang mungkin tidak selalu mereka dapatkan di rumah atau di sekolah (Marwoko, 2019).

Menurut Santrock, konsep pergaulan bebas merujuk pada sekumpulan perilaku remaja yang dianggap tidak dapat diterima dalam norma sosial yang berlaku, hingga perilaku tersebut dapat menimbulkan tindakan yang bersifat kriminal atau melanggar hukum.

Dalam pandangan Simanjuntak, pergaulan bebas didefinisikan sebagai suatu bentuk interaksi sosial yang terjadi antara individu dengan individu lainnya tanpa adanya batasan atau kepatuhan terhadap berbagai aturan formal, baik yang bersumber dari undang-undang, hukum agama, maupun adat kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat.

Sementara itu, menurut Gunarsa, pergaulan bebas diartikan sebagai bentuk interaksi sosial yang melibatkan hubungan antara banyak orang, baik pemuda maupun pemudi, di mana pengertian ini tidak terbatas pada hubungan yang bersifat intim antara dua individu, melainkan mencakup hubungan yang lebih luas di antara sejumlah muda-mudi. Secara umum, pergaulan bebas dapat dipahami sebagai perilaku individu atau kelompok yang menyimpang dari norma-norma sosial yang ada, melampaui batas-batas aturan, kewajiban, tuntutan, dan rasa malu, serta mencerminkan pelanggaran terhadap norma-norma sosial dan agama yang seharusnya dipegang oleh masyarakat.

### **2.3.3 Faktor Pergaulan Remaja**

Terdapat beberapa faktor dalam pergaulan remaja, di antaranya faktor lingkungan yang meliputi:

#### **1. Lingkungan Keluarga**

Lingkungan awal yang mempengaruhi anak adalah keluarganya, termasuk orang tua, saudara, atau anggota keluarga lain yang tinggal bersama mereka. Keluarga merupakan gambaran miniatur dari masyarakat dan kehidupan sosialnya, memberikan pandangan kepada anak tentang

kehidupan dalam masyarakat. Faktor-faktor kunci dalam lingkungan keluarga meliputi status ekonomi, keluarga, dinamika keluarga, gaya pengasuhan orang tua, dan dukungan yang diberikan oleh keluarga.

## 2. Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah tempat di mana anak belajar secara sistematis dan terencana. Interaksi dalam lingkungan sekolah mencakup hubungan antara guru dan siswa, termasuk kegiatan pembelajaran, interaksi sosial, dan komunikasi interpersonal di antara anggota sekolah. Dengan demikian, lingkungan sekolah merupakan arena dimana proses pembelajaran, interaksi sosial, dan komunikasi personal terjadi secara aktif.

## 3. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan sosial mencakup semua hal di sekitar individu yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan remaja. Baik remaja yang tinggal bersama orang tua mereka atau yang tinggal di kos-kosan, mereka tetap terlibat dalam interaksi dengan lingkungan sekitar, teman sebaya, dan media massa.

Pergaulan bebas yang sering dialami oleh remaja umumnya tidak disebabkan oleh pengetahuan bukan, tetapi lebih disebabkan oleh kurangnya pemahaman mendalam mengenai seks dan konsekuensinya. Ada beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi perilaku seksual remaja, antara lain:

- a) Kebutuhan akan keintiman (intimitas)
- b) Kebutuhan akan rasa memiliki dan dimiliki
- c) Motivasi untuk mengontrol situasi.
- d) Kehendak untuk patuh.
- e) Minat dan keinginan untuk mengeksplorasi.
- f) Nafsu dan dorongan seksual.
- g) Kebutuhan untuk mengidentifikasi dan meniru.
- h) Sikap memberontak dan pencarian identitas yang mungkin bersifat negatif.

### 2.3.4 Ciri-ciri Pergaulan Bebas

penting untuk mengetahui berbagai ciri-ciri yang menandai perilaku tersebut agar kita dapat lebih mudah mengidentifikasi dan memahami bentuk-bentuk pergaulan bebas yang ada di sekitar kita. Beberapa ciri khas dari pergaulan bebas dapat dikenali melalui berbagai tanda-tanda perilaku yang mencerminkan tindakan-tindakan yang menyimpang dari norma-norma sosial yang berlaku, seperti:

1. Ketidakmampuan untuk menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang telah diberikan, yang sering terlihat dari perilaku tidak konsisten dalam menyelesaikan kewajiban yang ada.
2. Perilaku tidak bijaksana dalam mengelola waktu, misalnya menghabiskan waktu bermain game hingga larut malam tanpa memperhatikan tanggung jawab atau kegiatan produktif lainnya.
3. Pengeluaran uang yang tidak bijaksana hanya untuk kepuasan sementara atau kesenangan pribadi yang tidak ada manfaatnya, serta penghamburan uang yang berlebihan untuk hal-hal yang bersifat sementara dan tidak produktif.
4. Terlibat dalam hubungan seksual di luar ikatan pernikahan, yang merupakan bentuk perilaku seks bebas yang sering menjadi salah satu indikasi pergaulan bebas.
5. Mengalami tekanan emosional atau gangguan kesehatan mental sebagai dampak dari gaya hidup yang tidak sehat, yang dapat muncul sebagai akibat dari ketidakstabilan emosi atau masalah psikologis lainnya.
6. Menunjukkan kurangnya penghargaan terhadap orang tua dan lingkungan keluarga, yang tampak dari sikap yang tidak menghormati atau meremehkan peran serta nasihat dari orang tua.
7. Terlibat dalam perilaku yang merugikan masyarakat, seperti tindakan-tindakan yang menyebabkan dampak negatif bagi lingkungan sosial sekitar.



8. Remaja yang terlibat dalam kebiasaan merokok dan mengonsumsi alkohol, yang sering kali menjadi tanda pergaulan bebas di kalangan anak muda.
9. Penggunaan obat-obatan terlarang seperti narkoba, yang merupakan salah satu bentuk perilaku berbahaya yang sering terkait dengan pergaulan bebas.
10. Mendapatkan uang atau barang dengan cara mencuri atau melakukan tindakan ilegal lainnya, yang menunjukkan adanya kecenderungan untuk melanggar hukum demi memenuhi keinginan pribadi.
- Kesebelas, mengenakan pakaian yang dianggap tidak pantas atau terlalu terbuka, yang mencerminkan kurangnya kesadaran akan norma-norma kesopanan dalam berpakaian.
11. Memiliki rasa ingin tahu yang berlebihan terhadap hal-hal negatif atau perilaku yang menyimpang, yang sering kali mendorong remaja untuk menjelajahi aktivitas-aktivitas berisiko yang dapat membawa mereka lebih dalam ke dalam pergaulan bebas.

### **2.3.5 Struktur Pesan**

Dalam proses komunikasi, pesan adalah salah satu komponen yang sangat esensial. Karena sifatnya yang abstrak, tidak semua pesan dapat dipahami dengan mudah, itulah sebabnya berbagai simbol komunikasi seperti bahasa lisan, bahasa tulis, suara, gerakan, dan lain-lain untuk menjelaskan makna pesan yang abstrak tersebut. Bahasa lisan dan tertulis termasuk dalam komunikasi verbal, sementara gerakan tubuh, suara, isyarat tangan, ekspresi wajah, sentuhan, dan warna termasuk dalam komunikasi nonverbal. Pesan dapat dibagi menjadi dua jenis berdasarkan maknanya: konotatif (makna kiasan) dan denotatif (makna sebenarnya) (Nurudin, 2017: 46).

Diskusi mengenai komunikasi sering kali berkaitan dengan bahasa, yang merupakan sistem simbol verbal. Bahasa verbal adalah saraa utama untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan seseorang. Komunikasi

baik lisan maupun tertulis mencerminkan berbagai aspek dari kehidupan individu. Selain menggunakan bahasa verbal, manusia juga bisa berkomunikasi tanpa kata-kata, hanya dengan menggunakan isyarat yang termasuk dalam komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal memainkan peran penting dalam proses komunikasi karena mengindikasikan ketulusan pembicara. Isyarat nonverbal dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berikut ini (Mulyana, 2016:351).

**a. Bahasa Tubuh (*kinesics*)**

Bahasa Tubuh (*kinesics*) mengacu pada gerakan atau posisi tubuh manusia dari kepala hingga kaki yang menyampaikan berbagai isyarat. Termasuk di dalamnya adalah isyarat tangan, postur tubuh, dan ekspresi wajah.

**b. Sentuhan**

Sentuhan (*haptics*) adalah studi tentang berbagai makna yang terkandung dalam interaksi sentuh-menyentuh, seperti keakraban, kasih sayang, kekuasaan, dan status sosial. Ada lima kategori sentuhan yang dapat diidentifikasi:

1. Sentuhan fungsional-profesional, bersifat dingin dan berorientasi bisnis.
2. Sentuhan sosial-sopan, membangun hubungan, menguatkan harapan, serta mengikuti aturan dan praktik sosial.
3. Sentuhan persahabatan-kehangatan, menunjukkan afeksi atau kedekatan dalam hubungan persahabatan.
4. Sentuhan cinta-keintiman, menggambarkan keterikatan emosional atau ketertarikan dalam hubungan romantis.
5. Sentuhan rangsangan seksual, memiliki motif seksual, yang tidak selalu mengandung makna cinta atau keintiman.

**c. Parabahasa**

Parabahasa atau *vocalics* merujuk pada berbagai aspek suara selain kata-kata yang dapat mengkomunikasikan emosi dan pikiran, seperti kecepatan berbicara, nada suara, intensitas, intonasi, dan lain-lain.

#### **d. Penampilan Fisik**

Penampilan fisik seseorang, termasuk busana dan ornament lainnya, memberikan persepsi yang berbeda-beda terhadap individu. Karakteristik fisik seperti bentuk tubuh, warna kulit, dan bentuk rambut juga dapat memberikan makna tertentu.

#### **e. Orientasi Ruang dan Jarak Pribadi**

Orientasi Ruang dan Jarak Pribadi (*proxemics*) mempelajari persepsi manusia terhadap ruang dalam komunikasi, termasuk ruang pribadi dan sosial yang mencerminkan status dan karakter seseorang.

#### **f. Konsep Waktu**

Konsep Waktu (*chronemics*) menunjukkan pola hidup manusia dalam waktu yang ditentukan oleh budaya, menghubungkan waktu dengan perasaan hati dan identitas individu.

#### **g. Diam**

Diam mencerminkan berbagai makna dalam komunikasi, seperti marah, memberikan kesempatan, atau merenung.

#### **h. Warna**

Warna sebagai bentuk komunikasi dapat menggambarkan suasana hati, afiliasi politik, dan lain-lain, seperti warna hijau yang sering dikaitkan dengan simbolisme dalam budaya tertentu.

#### **i. Artefak**

Artefak merujuk pada benda-benda hasil karya manusia yang memiliki nilai dan makna, seperti aksesoris atau perabotan rumah.

Bahasa dalam film mencakup teks audio (dialog, musik) dan visual (ekspresi pemeran, latar belakang). Film sebagai medium komunikasi audiovisual memiliki cara khusus untuk menyampaikan pesan melalui teks dalam alur cerita yang ditampilkan, yang dibangun dari kata-kata, gambar, suara, dan gerakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada penonton.

### **2.4 Film Dua Garis Biru**

Film dua garis biru merupakan film karya Ginatri S. Noer bergenre drama. Gina S. Noer mensutradari film ini dan sekaligus menulis film ini yang diproduksi oleh Chand Parwez Servia. Film Dua Garis Biru

merupakan produksi dari Wahana Kreator, Starvision. Film ini pertama dilakukan pemutaran secara bersamaan di bioskop pada 11 Juli 2019 dengan durasi 113 menit.

Film ini mengisahkan tentang Bima yang diperankan oleh (Angga Yunanda) dan Dara (Zara Adhity), sepasang kekasih SMA yang memiliki latar belakang akademis yang berbeda. Dara memiliki impian untuk melanjutkan kuliah di Korea karena keterpikatannya pada K-pop. Meskipun masih remaja, hubungan percintaan mereka melebihi batas yang membuat mereka belum siap secara fisik dan mental. Film ini dimulai dengan adegan dimana mereka bermain di rumah Dara yang dimana asisten rumah tangga serta orang tua Dara sedang tak berada di rumah. Kemudian mereka menuju ke atas menaiki tangga dan bermain ke kamar Dara. Seperti remaja biasanya, mereka bercanda, berbincang mengenai boyband Korea, kemudian Bima pasrah karena Dara merias wajahnya, hingga mereka berebutan ponsel. Karena mereka terbawa suasana, pasangan remaja ini berakhir melakukan seks bebas.

Ketidaksengajaan menyebabkan kejadian yang tidak pernah mereka duga sebelumnya, yakni perubahan besar dalam kehidupan orang tua mereka. Dimana memaksakan mereka membawa masalah berat yaitu menjadi orang tua, Padahal, mereka masih berstatus anak SMA. Awalnya, tidak ada yang mengetahui kejadian ini karena keduanya menyembunyikan rapat-rapat kehamilan Dara dengan berbagai cara. Di usia 10 (sepuluh) minggu kandungan, Dara memutuskan keinginannya untuk menggugurkan kandungannya dengan cara aborsi. Mereka sepakat untuk menggugurkan kandungan. Setibanya pada tempat aborsi yang Bima sarankan, tiba-tiba Dara mengurungkan niatnya dalam menggugurkan kandungannya.

Dara menyembunyikan perutnya yang makin terlihat besar dengan bermacam metode, tetapi pada akhirnya pihak sekolah mengetahui dan memanggil orang tua Dara dan Bima. Dara pun dikeluarkan dari sekolah, orang tua Dara kecewa dan marah kepada Dara. Terjadilah perdebatan kedua keluarga. Pada akhirnya Dara dan Bima melangsungkan pernikahan

secara resmi di umur mereka yang masih 17 tahun. Berbagai masalah mereka berdua dan kedua keluarga hadapi. Meski di keluarkan oleh sekolah, Dara tidak putus asa untuk mengejar cita-citanya yakni menempuh pendidikan yang lebih tinggi di Korea. Dara terus melatih kemampuan berbahasa Korea serta belajar untuk mengejar ujian paket C, meski tengah mengandung anak dari Bima. Sementara, orang tua Dara bersikeras untuk memberi bayi yang dikandung Dara kepada keluarga terdekat dari orang tua Dara, karena orang tua Dara menganggap Dara dan Bima belum mampu mengurus bayi dikarenakan umur mereka yang masih sangat muda dan agar Dara bisa melanjutkan cita-citanya untuk kuliah di Korea. Sebelum melahirkan, Dara meminta kepada orang tuanya untuk mengurungkan niatnya memberikan anak mereka tersebut dibatalakan. Dara akhirnya melahirkan anak laki-laki yang dinamai Adam. Karena Dara hamil serta melahirkan pada umur yang sangat belia, maka Dara menanggung konsekuensi yang sangat berat, ia mengalami komplikasi dan mengharuskan operasi pengangkatan rahim. Hal ini membuat keluarga Dara mengalami kepedihan yang sangat mendalam. Di akhir cerita, Dara mempersiapkan kuliahnya ke Korea sementara Bima harus mengurus Adam.

## **2.5 Teori Semiotika**

Semiotika adalah studi tentang tanda-tanda, menginterpretasikan gambar, teks, dan adegan dalam film sebagai simbol-simbol yang memiliki makna. Ferdinand De Saussure, seorang ahli bahasa dari Swiss (1857-1913), dan Charles Sanders Peirce, seorang filsuf pragmatis Amerika (1839-1914), merupakan pionir dalam pengembangan semiotika, meskipun keduanya mengembangkan teorinya secara terpisah tanpa saling berkenalan (Vera, 2014).

Semiotika adalah sebuah pendekatan analisis yang digunakan untuk mengungkapkan makna yang tersembunyi dalam sebuah tanda. Menurut Susanne Langer, penilaian terhadap simbol atau tanda memiliki signifikansi penting, kehidupan binatang terutama dipandu oleh perasaan, sementara prasaan manusia dipandu oleh sejumlah konsep, simbol, dan bahas.

Semiotika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari cara-cara untuk memberikan makna pada tanda-tanda. Dengan demikian, semiotika dapat dianggap sebagai upaya untuk mengajarkan manusia cara memahami makna dari tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek spesifik.

Tanda juga mengindikasikan ke arah sesuatu yang lain, yang seringkali tersembunyi dibalik maknanya sendiri. Sebagai contoh, asap adalah tanda dari keberadaan api. Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semion* yang berarti tanda. Tanda dapat merepresentasikan hal lain yang masih terkait dengan objek spesifik tersebut. Objek-objek ini berfungsi sebagai penyampai informasi dan menjembatani komunikasi melalui bentuk-bentuk tanda. Menurut Komaruddi Hidayat, kajian semiologi adalah disiplin yang mengkaji fungsi dari teks-teks.

Teks memiliki peran krusial dalam memandu pembacanya untuk memahami pesan yang terkandung di dalamnya. Pembaca diibaratkan sebagai seorang pemburu harta karun yang membawa peta, yang digunakan untuk mengungkapkan pesan yang tersembunyi dibalik tanda-tanda yang mengandung makna sebenarnya. Namun, studi semiologi tidak hanya membatasi diri pada teks tertulis. Lingkup kajiannya mencakup analisis terhadap tanda-tanda dan maknanya dalam berbagai bentuk bahasa yang terdapat dalam seni, media massa, musik, dan segala bentuk produksi lainnya yang ditujukan untuk dikomunikasikan kepada publik.

Saussure membangun disiplin yang disebut semiologi, berdasarkan keyakinan bahwa setiap tindakan dan tingkah laku manusia berperan sebagai tanda yang memiliki makna inheren. Baginya, dimana pun ada tanda, ada pula sistem yang melingkupinya. Di sisi lain, Pierce di sisi lain, mengembangkan bidang studi disebut semiotika. Sebagai seorang filsafat dan logika, Pierce meyakini bahwa pengetahuan manusia hanya dapat diperoleh melalui tanda-tanda (Saussure dalam Nawiroh Vera, 2014).

Pada pertemuan *Vienna Circle* di Universitas Wina pada tahun 1922, sekelompok sarjana menyajikan karya yang termuat dalam "*International Encyclopedia*". Semiotika kemudian dikelompokkan menjadi tiga cabang ilmu tentang tanda:

1. Semantics : studi tentang hubungan antara berbagai tanda atau simbol.
2. Syntactics : studi tentang hubungan antara tanda-tanda dalam sebuah struktur yang membentuk tata bahasa
3. Pragmatics : studi tentang bagaimana penggunaan tanda-tanda dalam kehidupan sehari-hari dan maknanya bergantung pada kesepakatan dalam komunitas. (Little John, 2002).

Daniel Chandler menjelaskan bahwa semiotika adalah studi tentang tanda-tanda, yang melibatkan bagaimana masyarakat menghasilkan makna dan nilai dalam sistem komunikasi. Istilah "semiotika" berasal dari kata Yunani "semion" yang berarti "tanda", sering kali disebut sebagai semiotikos yang artinya "teori tentang tanda". Paul Cobey menambahkan bahwa akar kata "semiotika" berasal dari "seme" dalam bahasa Yunani yang merujuk kepada "penafsir tanda" atau "teori tanda") Rusmana, 2005:4 dalam Vera, 2014:2).

Tanda tidak hanya terbatas pada bahasa, tetapi juga ada dalam domain lain. Semua aspek kehidupan sosial merupakan tanda, yang berarti bahwa kehidupan sosial dalam semua bentuknya bisa dianggap sebagai sistem tanda yang unik. Kehidupan sosial seringkali direpresentasikan dalam film, sehingga tanda-tanda yang tersirat dalam film dapat dipahami oleh penonton dan di terapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam ruang lingkup pembahasannya, semiotika dibagi menjadi tiga jenis:

1. Semiotika Murni (*pure*)

*Pure Semiotic* membahas landasan filosofis semiotika yang berkaitan dengan meta-bahasa, yang mengungkapkan hakikat bahasa secara universal seperti yang dikembangkan oleh Saussure dan Pierce.

2. Semiotika Deskriptif (*Descriptive*)

*Descriptive semiotic* adalah lingkup semiotika yang membahas tentang semiotika tertentu, misalnya sistem tanda tertentu atau bahasa tertentu secara deskriptif.

3. Semiotika Terapan (*Applied*)

*Applied Semiotic* adalah lingkup semiotika yang membahas

tentang penerapan semiotika dalam bidang atau konteks khusus seperti sistem tanda sosial, sastra, komunikasi, periklanan, dan lain-lain (Kaelan, 2009:164 dalam Vera, 2014:4)

### 2.5.1 Semiotika Film

Secara etimologis, semiotika berasal dari kata Yunani "*semeion*" yang berarti "tanda". Tanda itu sendiri bisa dijelaskan sebagai sesuatu yang mempresentasikan atau mencerminkan sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika adalah ilmu yang mempelajari berbagai objek, peristiwa, dan keseluruhan budaya dari tanda-tanda.

Dalam film, berbagai macam tanda diatur dengan cara tertentu. Tanda-tanda ini mencakup sistem-sistem tanda yang bekerja sama untuk mencapai efek yang diinginkan. Dalam konteks film, unsur-unsur kunci meliputi gambar-gambar, suara, dialog (dan suara-suara tambahan yang melengkapinya), serta musik film. Salah satu sistem semiotika yang penting dalam film adalah penggunaan tanda-tanda ikonis, yang secara langsung menggambarkan objek atau situasi.

Menurut definisi Saussure seperti yang dikutip oleh Sobur (2003), semiologi adalah kajian yang mempelajari kehidupan tanda-tanda di dalam masyarakat, yang menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial. Tujuan semiologi adalah untuk mengungkap bagaimana tanda-tanda terbentuk beserta aturan-aturan yang mengatur mereka. Sebaliknya, istilah semiotika, yang diperkenalkan pada akhir abad ke-19 oleh filsuf pragmatik Amerika Charles Sander Peirce, merujuk pada "doktrin formal tentang tanda-tanda". Dasar dari semiotika ini adalah konsep tanda, yang tidak hanya mencakup bahasa dan sistem komunikasi yang terdiri dari tanda-tanda, tetapi juga bahwa seluruh dunia, dalam sejauh terkait dengan pikiran manusia, terdiri dari tanda-tanda. Hal ini karena manusia tidak akan dapat menghubungkan dengan kenyataan.

Semiotika adalah studi ilmiah atau metode analisis yang mempelajari tanda-tanda dalam konteks skenario, gambar, teks, dan adegan dalam film, dengan tujuan untuk memahami makna yang tersirat



di dalamnya. Asal-usul kata “semiotika” berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” atau *seme*, yang artinya “penafsir tanda”. Semiotika memiliki akar dalam studi klasik dan skolastik tentang seni logika, retorika, dan etika.

Tanda-tanda adalah alat yang digunakan manusia untuk menjelajahi dunia, berinteraksi dengan sesama manusia, dan memahami lingkungan sekitarnya. Semiotika, atau seperti yang dikenal oleh Barthes, semiologi, pada dasarnya bertujuan untuk mempelajari bagaimana manusia memahami dan memberi makna pada hal-hal disekitarnya. Proses memberi makna (*to signify*) dalam konteks ini tidak hanya sekadar tentang mengkomunikasikan informasi dari satu objek ke objek lainnya, tetapi juga tentang bagaimana objek-objek tersebut membentuk dan mempertahankan sistem tanda yang terstruktur (Barthes, 1988; 179 dalam Kurniawan, 2001).

Tanda-tanda (*signs*) merupakan dasar dari setiap bentuk komunikasi. Setiap tanda menunjukkan sesuatu di luar dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) terbentuk dari hubungan antara objek atau gagasan dengan tanda yang mewakilinya.

### **2.5.2 Jenis Analisis Semiotika Dalam film**

#### **a. Analisis Semiotic Tanda (*sign*) dan Makna (*Meaning*)**

Analisis ini berfokus pada tanda-tanda dalam film dan makna yang mereka sampaikan. Tanda terdiri dari *signifier* (apa yang terlihat atau terdengar) dan *signified* (makna yang diwakili).

Memiliki komponen utama yaitu:

- *Signifier* : Unsur fisik dari tanda (misalnya, gambar, suara, warna).
- *Signified* : Konsep atau ide yang dikaitkan dengan *signifier*.

#### **b. Analisis Kode Budaya (*Cultural Codes*)**

Kode budaya (*cultural code*) merupakan struktur rahasia yang membentuk perilaku kita atau setidaknya mempengaruhi kita. Kode budaya adalah pemahaman terhadap latar kehidupan, konteks, dan sistem

sosial budaya. Sementara Barthes menjelaskan bahwa kode budaya atau acuan merupakan peranan metalingual. Latar sosial budaya yang terdapat dalam sebuah cerita rekaan memungkinkan adanya suatu kesinambungan dari budaya seluruhnya.

Kode budaya merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui dan dikondifikasi oleh budaya. Kode ini merupakan peranan metalingual. Hal ini terlihat faalnya bila yang terjadi dalam susastra itu dihubungkan dengan realitas budaya. Karena cerita rekaan memungkinkan adanya suatu kesinambungan dari budaya sebelumnya.

Menganalisis bagaimana kode budaya dalam film merefleksikan dan membentuk nilai-nilai sosial dan norma-norma budaya. Analisis kode budaya memiliki komponen utama yaitu, keterangan yang mencerminkan nilai-nilai budaya seperti pakaian, bahasa, dan perilaku

c. Analisis Naratif

Analisis naratif dalam film adalah pendekatan untuk memahami dan menilai struktur cerita dan cara penyampaian alur cerita di dalam film. Ini melibatkan kajian mendalam tentang bagaimana elemen-elemen cerita berinteraksi dan membentuk pengalaman penonton serta pesan yang ingin disampaikan. Berikut adalah penjelasan detail tentang analisis naratif, jenis-jenisnya, serta contohnya dalam film. Analisis naratif memiliki komponen utama yaitu, plot (alur cerita film) dan struktur (pengaturan elemen cerita seperti eksposisi, konflik, klimaks, dan resolusi)

d. Analisis Ideologi

Frans Magnis-Suseno mengungkapkan bahwa ideologi mencakup semua sistem gagasan, nilai-nilai, dan orientasi spiritual dari suatu gerakan sosial atau individu. Ideologi bisa dianggap sebagai cara menjelaskan keberadaan suatu kelompok sosial, sejarahnya, serta bagaimana kelompok tersebut mengantisipasi masa depan. Selain itu, ideologi juga memberikan alasan atau justifikasi untuk berbagai bentuk relasi kekuasaan (Suseno, 1991:230 dalam Vera,20140).

Mengidentifikasi ideologi yang tersirat dalam film, termasuk

bagaimana film ini mendukung atau menentang ideologi politik, sosial, atau ekonomi. Analisis ideologi memiliki komponen penting yaitu, ideologi (kumpulan ide atau keyakinan yang film sampaikan) dan pesan tersembunyi (bagaimana film mencerminkan atau mempromosikan pandangan dunia tertentu).

e. Analisis Semiotika Visual

Analisis semiotika visual dalam film adalah pendekatan untuk menganalisis elemen-elemen visual yang ada di dalam film guna mengungkap makna dan pesan yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini melibatkan identifikasi, interpretasi, dan evaluasi berbagai aspek visual dalam film seperti gambar, warna, komposisi, dan simbol untuk memahami bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi pada keseluruhan narasi dan tema film. Analisis semiotika visual memiliki komponen utama yaitu, Gambar (elemen visual yang digunakan dalam film) dan Komposisi (penataan elemen visual di dalam frame).

f. Analisis Simbolik

pendekatan untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan simbol-simbol yang digunakan dalam film untuk menyampaikan pesan, tema, atau makna yang lebih dalam. Pendekatan ini berfokus pada bagaimana simbol-simbol visual dan naratif menciptakan makna tambahan dalam cerita film. Memiliki komponen utama yaitu, Simbol (objek, warna, atau elemen visual yang memiliki makna lebih sekedar penampilannya).

### 2.5.3 Teori Semiotika Charles S. Peirce

Charles Sanders Peirce lahir di Cambridge, Massachusetts pada 10 September 1839 dan meninggal di Milford, Pennsylvania pada 19 April 1914. Meskipun latar belakang pendidikannya terutama dalam matematika dan fisika, Peirce lebih terkenal sebagai seorang filsuf dan ahli semiotika yang memberikan kontribusi signifikan dalam perkembangan ilmu pengetahuan, baik dalam ilmu eksak maupun ilmu sosial. Banyak ide, konsep, dan teori yang dikembangkan oleh Peirce digunakan oleh

akademisi untuk menganalisis fenomena di masyarakat. (Luh, Purnawan and Udayana, 2022).

Pierce merupakan salah satu tokoh sentral dalam pengembangan ilmu semiotika. Konsepnya tentang tanda sering menjadi dasar untuk menginterpretasikan berbagai tanda di dunia. Bagi Pierce, semiotika dapat dianggap identik dengan konsep tanda itu sendiri. Tanda hanya dapat diklasifikasikan sebagai tanda jika berfungsi sebagai tanda yang memfasilitasi hubungan komunikasi yang lebih efisien antara manusia, serta membantu dalam pemikiran dan pemahaman manusia tentang dunia. Pierce mengemukakan bahwa tanda adalah sesuatu yang dapat dikenali, mewakili sesuatu, dan dapat diinterpretasikan.

Teori Pierce merupakan sebuah *Grand Theory* dalam semiotika, yang mencangkup gagasan-gagasannya yang luas tentang struktur dari semua sistem penandaan. Pierce berusaha untuk mengidentifikasi unsur-unsur mendasar dari tanda dan mengintegrasikan semua komponen tersebut dalam satu struktur tunggal.

Pierce mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda serta semua aspek terkaitnya, termasuk bagaimana tanda berfungsi, hubungannya dengan tanda-tanda lain, proses pengirimannya, dan bagaimana tanda-tanda tersebut diterima oleh penerima-penerima yang menggunakannya. (Vera, 2014:2).

Bagi Pierce, semiotika melibatkan interaksi, pengaruh, atau kerjasama dari tiga elemen: representamen (tanda yang melakukan representasi), objek, dan interpretan. Elemen-elemen ini dalam semiotika Pierce bukanlah subjek-subjek manusia, melainkan entitas-abstrak yang telah disebutkan sebelumnya, yang tidak secara konkret dipengaruhi oleh kebiasaan komunikasi. Pierce melihat tanda (representament) sebagai bagian tak terpisahkan dari objek yang direpresentasikannya, serta pemahaman subjek terhadap tanda (*interpretant*).

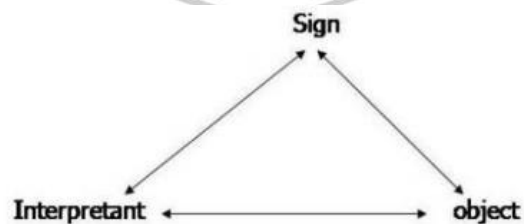
Menurut Alex Sobur (2001) dalam bukunya "Analisis Teks Media" semiotika adalah istilah yang merujuk pada ilmu yang sama, yaitu ilmu

yang mengkaji berbagai jenis tanda seperti kode, sinyal, isyarat, simbol, bahasa, dan sebagainya (Luh, Purnawan and Udayana, 2022).

Dengan perspektif yang serupa, Charles Sanders Peirce menjelaskan semiotika sebagai studi tentang bagaimana simbol-simbol diinterpretasikan, yaitu sebuah disiplin ilmiah yang mempelajari perubahan makna. Secara esensial, semiotika berfokus pada dua simbol. Menurut Peirce (Pateda, 2001:44, dalam Sobur, 2006:41), tanda "adalah sesuatu yang mewakili sesuatu bagi seseorang dalam beberapa aspek atau kapasitas tertentu." Untuk tanda dapat berfungsi, Peirce merujuk pada konsep dasar. Akibatnya, tanda (sign atau representamen) selalu terlibat dalam relasi triadik yang melibatkan dasar, objek, dan interpretan (Rorong, 2019).

Berdasarkan hubungan ini, Peirce mengklasifikasikan tanda menjadi tiga jenis berikut berdasarkan *ground* (Rorong, 2019) :

- a. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lemah, lembut, merdu.
- b. *Sinsign* adalah ksistensi aktual dari benda atau peristiwa yang tersirat dalam tanda; contohnya adalah kata "kabur" atau "keruh" yang muncul dalam urutan kata "air sungai keruh", mengindikasikan adanya hujan di hulu sungai.
- c. *Legisign* adalah norma yang tersemat dalam tand-tanda, seperti contohnya rambu-rambu lalu lintas yang menandakan halha yang boleh atau tidak boleh dilakukan manusia.



Gambar 2.1 Hubungan Tanda, Objek, dan Interpretan (Triangle of Meaning) (Rorong, 2019).

Secara umum, tanda memiliki dua bentuk yang berbeda. Pertama, tanda dapat berfungsi untuk menjelaskan sesuatu dengan makna tertentu,

baik secara eksplisit maupun implisit. Kedua, tanda juga dapat berkomunikasi atau menyampaikan maksud dari suatu makna yang ingin disampaikan. Dengan kata lain, setiap tanda memiliki keterkaitan langsung dengan objek yang direpresentasikan, dimana makna yang diberikan terhadap objek tersebut sering kali dihasilkan dari kesepakatan atau konvensi bersama dalam masyarakat. Dengan demikian, tanda secara inheren mewakili realitas atau objek yang ada di dunia nyata.

Teori Peirce diakui oleh para ahli sebagai salah satu teori besar dalam studi semiotika, karena dianggap memiliki cakupan yang luas dalam menjelaskan sistem penandaan secara menyeluruh. Teori ini memberikan deskripsi struktural yang komprehensif terhadap berbagai sistem penandaan yang ada.

Menurut Peirce, analisis tentang esensi tanda menekankan bahwa setiap tanda terkait erat dengan objek yang direpresentasikannya. Pertama, dalam konteks ikon, tanda tersebut mencerminkan sifat visual atau karakteristik langsung dari objeknya. Kedua, dalam konteks indeks, keberadaan atau keberadaannya terkait secara fisik dengan objek individual yang menjadi referensinya. Ketiga, dalam konteks simbol, tanda tersebut dikaitkan dengan objek denotatifnya melalui kesepakatan atau konvensi sosial yang telah mapan, di mana interpretasinya sebagai simbol tersebut menjadi kenyataan berdasarkan kebiasaan atau norma yang ada.

Pemahaman yang mendalam terhadap struktur semiosis merupakan fondasi esensial bagi penafsir dalam usahanya untuk memperluas kajian semiotika. Seorang penafsir berperan sebagai seorang peneliti yang mempelajari, sekaligus sebagai pengamat yang teliti terhadap objek yang sedang dia telaah. Dalam proses analisisnya, seorang penafsir harus menggunakan logika yang cermat dan bijaksana untuk memahami dan mengartikan setiap aspek objek yang menjadi fokus kajiannya.

### **2.6.3 Penelitian Terdahulu**

Sebelum penelitian ini dilakukan, telah ada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa peneliti, di antaranya:

1. Ahmad Toni dan Rafki Fachrizal, yang merupakan mahasiswa Universitas Budi Luhur di Fakultas Ilmu Komunikasi tahun 2017, melakukan penelitian dengan judul Studi Semiotika pada Film Dokumenter “*The look of Silence: Senyap*” penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pelanggaran hak procedural dipresentasikan dalam konteks dalam film dokumenter tersebut, khususnya dalam merekonstruksi pembunuhan yang terkait dengan tragedi G30S. Penelitian ini menyimpulkan bahwa film ini memberikan perspektif baru terhadap kejadian G30S bagi masyarakat.
2. Suwarto, seorang mahasiswa Universitas Bhayangkara Indonesia di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik tahun 2015. Telah melakukan penelitian dengan judul “Analisis Semiotika Gambar Peringatan Bahaya Merokok pada Semua Kemasan Rokok di Indonesia”. Penelitian ini mengadopsi metode semiotika Charles Sanders Pierce untuk mengungkap makna-makna yang terkandung dalam gambar-gambar peringatan tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gambar-gambar tersebut efektif dalam menyampaikan pesan tentang bahaya merokok.
3. Thia Rahma Fauziah, seorang mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2016 dengan judul “Representasi Sensualitas Perempuan dalam Iklan”. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengeksplorasi bagaimana daya rasa perempuan direpresentasikan dalam iklan Parfum Cassablanca dan mengungkap ideologi yang terkandung dalam iklan tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa iklan Parfum Cassablanca merepresentasikan strata sosial tertentu yang memandang sensualitas perempuan sebagai konsumsi publik.