

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Dakwah dan Film

1. Pengertian Dakwah

Dakwah adalah pekerjaan mengomunikasikan pesan Islam kepada manusia. Secara lebih operasional. Dakwah secara Bahasa mempunyai makna yaitu panggilan, seruan atau ajakan. Bentuk perkataan tersebut disebut mashdar. Sedangkan bentuk kata kerja (fi'il)nya adalah berarti memanggil, menyeru atau mengajak (da'a, yad'u, da'watan). Orang yang berdakwah biasa disebut da'i dan orang yang menerima dakwah atau orang yang di dakwahi disebut dengan mad'u¹.

2. Tujuan dakwah

Tujuan dakwah adalah untuk menyelamatkan umat dari kehancuran dan untuk mewujudkan cita-cita masyarakat utama menuju kebahagiaan dan kesejahteraan hidup di dunia dan di akhirat .

3. Unsur-unsur dakwah

Dalam kegiatan atau aktivitas dakwah perlu diperhatikan unsur-unsur yang terkandung dalam dakwah atau dalam bahasa lain adalah komponen-komponen yang harus ada

¹ Wahidin Saputra, *Pengantar Ilmu Dakwah*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Jakarta Persada, 2012),h.1

dalam setiap kegiatan dakwah. Dan desain pembentuk tersebut meliputi ;

a. Da'i, adalah orang yang melaksanakan dakwah baik secara lisan maupun tulisan ataupun perbuatan baik secara individu, kelompok atau bentuk organisasi atau lembaga. Yang dikenal sebagai da'i atau komunikator dikelompokkan menjadi dua:

- Secara umum adalah setiap muslim atau muslimat yang mukallaf (dewasa) dimana bagi mereka kewajiban dakwah merupakan suatu yang melekat, tidak terpisahkan dari misinya sebagai penganut Islam, sesuai perintah: "sampaikanlah walau satu ayat".
- Secara khusus adalah mereka yang mengambil keahlian khusus dalam bidang agama Islam, yang dikenal dengan panggilan ulama.

b. Mad'u, adalah manusia yang menjadi mitra dakwah atau menjadi sasaran dakwah atau manusia penerima dakwah, baik secara individu, kelompok, baik yang beragama Islam atau tidak, dengan kata lain manusia secara keseluruhan. Muhammad Abdul membagi mad'u menjadi tiga golongan yaitu:

- Golongan cerdas cendekiawan yang cinta kebenaran dan dapat berfikir secara kritis, cepat menangkap persoalan.

- Golongan awam, yaitu kebanyakan orang yang belum dapat berfikir secara kritis dan mendalam, belum dapat menangkap pengertian-pengertian yang tinggi.
 - Golongan yang berbeda dengan golongan diatas adalah mereka yang senang membahas sesuatu, tetapi hanya dalam batas tertentu tidak sanggup mendalami benar:
- c. Materi , adalah isi pesan yang disampaikan da'i kepada mad'u. pada dasarnya pesan dakwah itu adalah ajaran Islam itu sendiri secara umum dapat dikelompokkan menjadi :
- Pesan akidah, meliputi iman kepada Allah Swt. Iman kepada malaikatnya, iman kepada kitab-kitabnya, iman kepada rasul-rasulnya, iman kepada hari akhir, iman kepada qadha-qadhar .
 - Pesan syariah meliputi ibadah taharah , shalat, zakat, puasa haji, serta muamalah.
 - Pesan akhlak meliputi akhlak terhadap Allah Swt., akhlak terhadap makhluk yang meliputi; akhlak terhadap manusia, diri sendiri, tetangga, dan sebagainya.
- d. Media Dakwah, alat-alat yang dipakai untuk menyampaikan ajaran Islam. Hamzah ya'qub membagi media dakwah itu menjadi lima:

- Lisan, inilah media dakwah yang paling sederhana yang menggunakan lidah dan suara. Dapat berbentuk pidato, cearamah, kuliah, bimbingan dan sebagainya.
 - Tulisan , buku majalah, surat kabar, korespondensi (surat. E-mail, sms), spanduk dan lain-lain.
 - lukisan, gambar, karikatur, dan sebagainya.
 - Audio visual yaitu alat dakwah yang dapat merangsang indra pendengaran atau penglihatan dan kedua-duannya, bisa berbentuk televisi, slide, ohp, internet, dan sebagainya.
 - Akhlak, yaitu perbuatan-perbuatan nyata yang mencerminkan ajaran Islam, yang dapat di nikmati dan didengarkan oleh mad'u.
- e. Efek dakwah, efek dalam ilmu komunikasi bisa disebut feed back (umpan balik) dari reaksi proses dakwah. Dalam Bahasa sedrhanannya adalah reaksi dakwah yang ditimbulkan oleh aksi dakwah. Menurut jalaludin rahmat efek dapat terjadi pada tataran yaitu.
- Efek kognitif, yaitu terjadi jika ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, dan di persepsi oleh khalayak. Efek ini berkaitan dengan trasmisi pengetahuan, keterampilan, kepercayaan, atau informasi

- Efek efektif, yaitu timbul jika ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi, atau dibenci khalayak, yang meliputi segala yang berkaitan dengan emosi, sikap, serta nilai.
 - Efek behavioral, yaitu merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati, yang meliputi pola-pola tindakan, kegiatan, atau kebiasaan tindakan berperilaku.
- f. Metode dakwah, adalah cara-cara yang dipergunakan da'i untuk menyampaikan pesan dakwah atau serentetan kegiatan untuk menyampaikan pesan dakwah atau serentetan kegiatan untuk mencapai tujuan dakwah. Sementara itu dalam komunikasi metode lebih dikenal dengan approach, yaitu cara – cara yang digunakan oleh seseorang komunikator untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Secara terperinci metode dakwah dalam al-qur'an terekam pada QS An-Nahl ayat 105

إِنَّمَا يَفْتَرِي الْكٰذِبُ الَّذِيْنَ لَا يُؤْمِنُوْنَ بِآيٰتِ اللّٰهِ ۗ وَ اُوْلٰئِكَ هُمُ
الْكٰذِبُوْنَ

“sesungguhnya yang mengada adakan kebohongan, hanyalah orang yang tidak beriman kepada ayat-ayat allah, dan mereka itulah pembohong.” (Q.S An-Nahl 105).

Dari ayat tersebut, terlukiskan bahwa ada tiga metode yang menjadi dasar dakwah yaitu;

- Hikmah, yaitu berdakwah dengan memperhatikan situasi dan kondisi sasaran dakwah dengan menitik beratkan pada kemampuan mereka, sehingga di dalamnya menjalankan ajaran-ajaran Islam selanjutnya mereka tidak lagi merasa terpaksa atau keberatan.
- Maudhah hasanah, adalah berdakwah dengan memberikan nasihat-nasihat atau menyampaikan ajaran Islam dengan rasa kasih sayang, sehingga nasihat dan ajaran Islam yang disampaikan itu dapat menyentuh hati mereka.
- Mujadalah, yaitu berdakwah dengan cara bertukar pikiran dan membantah dengan cara sebaik-baiknya dengan tidak memberikan tekanan-tekanan dan tidak pula dengan menjelekkkan yang menjadi mitra dakwah.²

4. Hubungan film dan dakwah

Film bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan, bahkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi (*to influence*) massa dalam membentuk dan membimbing *public opinion*. Nelalui media film dan sinetron, informasi dapat disampaikan secara teratur sehingga menarik

² Wahyu Ilahi, *Komunikai Dakwah*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) cetakan kedua, h.14.

untuk di tonton. Hal ini karena persiapan yang begitu mantap mulai dari naskah, scenario *shooting*, *acting*, dan penyelesaiannya. Media film dapat dipergunakan sebagai media dakwah. Jika film digunakan sebagai media dakwah maka hal pertama yang harus diisi misi dakwah adalah naskahnya, kemudian diikuti scenario, *shooting*, dan *acting*-nya. Film sebagai media dakwah mempunyai kelebihan antaralain dapat menjangkau berbagai kalangan. Maka dari itu film dapat dijadikan media dakwah dengan kelebihannya sebagai audio visual. film sebagai media dakwah antaralain:

- 1) Secara psikologis, penyuguhan secara hidup dan tampak yang dapat berlanjut dengan *animation* memiliki keunggulan daya efektif terhadap penonton. Banyak hal yang abstrak dan samar-samar dan sulit diterangkan dengan kata-kata dapat disuguhkan kepada khalayak lebih baik dan efisien dengan media ini.
- 2) Media film yang menyuguhkan pesan hidup dapat mengurangi keraguan yang disuguhkan, lebih mudah diingat dan mengurangi kelupaan.

Film yang dapat memengaruhi emosi penonton ini memang amat mengesankan. Pada tahun 1970-an ribuan orang datang ke masing-masing gedung bioskop untuk menyaksikan film *the massage*. Penonton film dakwah tersebut amat terkesan bahkan seolah-olah

menyaksikan langsung perjuangan Rasulullah SAW, film teatrical memerlukan dana yang besar. Oleh karena itu media ini dapat dikembangkan dalam bentuk film video dengan biaya yang ringan. Pengajaran shalat, wudhu, tayamum, shalat jenazah, dan sebagainya. Akan lebih mudah dimengerti jika diajarkan dengan media film.

Dakwah melalui media film lebih komunikatif sebab materi dakwah dapat diproyeksikan dalam suatu scenario film yang memikat dan menyentuh keberadaan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Di lain pihak, film adalah medium dakwah yang ampuh sekali. Bukan saja untuk hiburan tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah-ceramah, pendidikan banyak digunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan. Bahkan film sendiri banyak berfungsi sebagai medium dakwah secara penuh bukan lagi alat bantu.³

5. Pengertian film dan sejarah film di Indonesia

Film adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Film atau *motion pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film di Indonesia sudah hadir sejak jaman Belanda. Indonesia sudah mulai mengenal film dan bioskop sejak abad ke 19, saat masih dijajah pemerintahan Hindia Belanda. Menurut catatan

³ Zikrullah, "film sebagai media dakwah; studi kasus pada komunitas film trieng" (skripsi fakultas Dakwah UIN AR-Raniry Banda Aceh, 2016)h. 36

sejarah, film Indonesia yang pertama adalah film bisu “Loenoeng Kasaroeng” karya G. Kruger dan L. Heuvelcorp yang diproduksi di Bandung pada tahun 1926. Walaupun dibuat oleh orang asing, film ini ditetapkan sebagai film cerita Indonesia pertama karena menampilkan cerita asli Indonesia. Industri perfilman Indonesia sendiri baru tumbuh akhir tahun 1920-an saat secara ekonomi orang-orang tionghoa mengambil alih industri film di Indonesia. Pada titik awal inilah, sebenarnya bisa dilihat bahwa pijakan awal industri film Indonesia lebih bersifat sosioekonomi, bukan sosiobudaya. Pembuat film adalah pedagang nonpribumi bukan pekerja seni pribumi. Pada awal lahirnya film di Indonesia hingga tahun 1940-an ini, hampir semua cerita film berasal dari legenda yang sudah merakyat dengan sdegan yang masih sangat elementer.

Di era pemerintahan Jepang, terjadi pemasangan yang luar biasa perfilman nasional. Produksi film yang diperbolehkan di Indonesia hanyalah film propaganda yang mengagungkan kehebatan dan manfaat hadirnya Jepang. Semua film asing dilarang masuk ke Indonesia. Pemasangan ini kemudian terhenti seiring dengan kemerdekaan Indonesia saat perfilman Indonesia mulai berkembang.

Selama tahun 1950 hingga 1959, tepatnya dibawah pemerintahan Negara Kesatuan RI, film difungsikan sebagai alat perjuangan bangsa mengisi kemerdekaan. Pada saat itu sudah mulai ada pendidikan di luar negeri untuk orang film untuk dapat bersaing dengan film asing yang masuk Indonesia. Organisasi profesi perfilman mulai muncul. Meski saat itu, ada aturan untuk setiap bioskop kelas I di Indonesia memutar sekurang-kurangnya satu judul film Indonesia sekali enam bulan, namun film Indonesia tetap saja belum mampu bersaing dengan film impor. Tujuh tahun setelah itu yaitu pada masa Orde Lama yang berlangsung tahun 1959 hingga 1966, perfilman mulai dibahas dalam sidang-sidang MPRS. Melalui berbagai perauran pemerintah, film tak lagi di anggap semata-mata barang dagangan, melainkan alat pendidikan dan penerangan. Selain itu film di fungsikan sebagai alat revolusi yang vital bagi *nation building* dan *character building* dan sebagai alat membentuk serta mengembangkan kebudayaan nasional.

Regulasi perfilman kemudian semakin nyata sejak lahirnya orde baru. Perubahan diawali dengan penataan stuktur organisasi pemerintahan yang menangani perfilman, yang sebelumnya adalah Direktorat Perfilman menjadi Direktorat Perfilman Nasional. Lembaga baru ini berfungsi untuk memberi bimbingan terhadap produksi,

peredaran, pertunjukan, merencanakan pembuatan film berita, dokumenter, penyelenggaraan humas dan megupayakan peningkatan pengetahuan dan kemampuan kalangan perfilman.

6. Jenis-jenis film

Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokan pada jenis film cerita, film berita, film documenter dan film kartun.

- a. Film cerita, (story film), adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan.

Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita diktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya. Sejarah dapat diangkat menjadi film cerita yang mengandung inofasi akurat, sekaligus contoh teladan perjuangan para pahlawan. Cerita sejarah yang dapat diangkat menjadi fim adalah G.30 S PKI, Janur Kuning , Serangan Umum 1 Maret, dan yang baru-baru ini dibuat adalah Fatahillah. Sekalipun film cerita itu

fiktif, dapat saja bersifat mendidik karena mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi tinggi.

- b. Film Berita, atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada public 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 berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film berita bisu, pembaca yang membaca narasinya. Bagi peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan dan sejenisnya, film berita yang dihasilkan kurang baik. Dalam hal ini terpenting adalah peristiwanya terekam secara utuh.
- c. Film documenter, (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film documenter 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 merekayasannya agar dapat

menghasilkan kualitas film cerita dengan gambar yang baik. Banyak kebiasaan masyarakat Indonesia yang dapat diangkat menjadi film dokumenter, diantaranya upacara kematian orang Tojaya, upacara *ngamben* di bali. Biografi seseorang yang memiliki karya pun dapat dijadikan sumber bagi dokumenter.

- d. Film kartun, (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, kita mengenai tokoh Donal Bebek (Donal Duck), Putri Salju (Snow With), Miki Mouse (Mickey Mouse) yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney.

Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan para tokohnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun juga bisa juga mengandung unsur pendidikan. Minimal akan terekam bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang.⁴

⁴ Elvianaro Ardivanto, *Suatu Pengantar Komunikasi Massa*, (Bandung :Simbiosis Rekatama Media, 2017), h.143.

B. Film Animasi

1. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan, kekuatan,

2. Sejarah film Animasi

Berdasarkan tinjauan sejarah, film animasi telah berkembang pesat meskipun baru satu abad usianya. Yaitu sejak film animasi pendek dengan teknik stop motion pertama di dunia yang dibuat oleh Athur Melbourne-Cooper yang berjudul *Matches: An Appeal* pada tahun 1899, yang dilanjutkan dengan animasi berbasis gambar pertama yang dibuat oleh seorang kartunis Amerika James Stuart Blanton yang berjudul *Humorous Phases of Funny Faces* pada tahun 1906. Sedangkan film animasi panjang (*feature*) pertama yang tercatat dalam sejarah adalah animasi siluet *Adventures of Prince Achmed* yang diproduksi oleh Lotte Reiniger dari Jerman pada tahun 1926. Animasi kemudian dikenal diseluruh dunia dan menjadi industri besar yang menandai era emas animasi tradisional (*golden age of animation*), dimana puncaknya terutama berkat ketekunan dan kerja keras Walt Disney

dan timnya dengan memproduksi film animasi panjang berwarna pertama di dunia pada tahun 1937 yang berjudul *Snow White and Seven Dwarfft*.

Dari teknik, visual, cerita, media, dan teknologi yang sederhana di awal tahun 1900an berkembang menjadi bentuk yang lebih kompleks di era Disney. Bentuk dan kompleksitas animasi terus bertambah terutama setelah ditemukannya televisi sebagai media elektronik baru pada tahun 50an yang menandai era baru dalam animasi yang disebut dengan era animasi televisi. Media baru ini menjadi medium bagi animasi terutama animasi serial yang mencapai puncak kejayaannya sehingga akhir tahun 70an. Puncak kimpleksitas berikutnya adalah setelah ditemukan teknologi digital yang lebih maju pada tahun 80an. Namun dampaknya baru terasa setelah 10 tahun kemudian (tahun 90an) terutama melalui *visual effect* pada film seperti *Terminator*, *Forest Gump*, danlainlain. Hingga awal puncaknya yang ditandai dengan dirilisnya film animasi panjang 3 dimensi pertama didunia “*Toy Story*” pada tahun 1995 oleh studio animasi Pixar. Munculnya *Toy Story* dianggap sebagai tonggak baru film animasi tiga dimensi di era digital.

Maka hingga saat ini, media, industri, teknologi, cerita. Dalam film animasi telah mengalami perubahan yang sangat luar bias ajika dibandingkan dengan awal film

animasi pertama diciptakan. Animasi muthakhir di era digital animasi global termasuk yang *hybrid* dengan film *live shot* seperti *Lord of the Ring*, *Transformer*, *Narnia*, dan animasi 3d seperti *Madgaskar* yang rilis hampir sepanjang tahun adalah bentuk kompleksitas animasi yang sudah jauh melampaui era-era sebelumnya, baik dari sisi bentuk atau rupa, gerak animasi, teknologi, media, cerita dan sebagainya.⁵

C. Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiology saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama; eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Barthes menyebutnya sebagai tokoh yang memainkan peranan sentral dalam strukturalisme tahun 1960-an dan 70-an.

Ia berpendapat Bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Ia mengajukan pandangan ini dalam *Writing Degree Zero* (1953; terj. Inggris 1977) dan *Critical Essa* (1964; terj. Inggris 1972).

⁵ Arik Kurnianto, "Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Animasi Dunia", *Jurnal Humaniora* Vol 6 No. 2 (April 2015) Visual Communication Design Binus University, h.241.

Barthes lahir tahun 1915 dari keluarga kelas menengah Protestan di Cherbourg dan dibesarkan di Bayonne, kota kecil dekat pantai Atlantik disebelah barat daya Prancis. Ayahnya, seorang perwira angkatan laut, meninggal dalam sebuah pertempuran di Laut Utara sebelum usia Barthes genap mencapai satu tahun. Sepeninggalan ayahnya, ia kemudian diasuh oleh ibu, kakek, dan neneknya.

Ketika berusia Sembilan tahun, dia pindah ke Paris bersama ibunya yang bergaji kecil sebagai penjilid buku. Antara tahun 1943 dan 1947, ia menderita penyakit Tuberkulosa (TBC) masa-masa istirahatnya di Pyrenees itu dimanfaatkan untuk membaca banyak hal, sehingga kemudian ia berhasil menerbitkan artikel pertamanya tentang Andre Gide.

Barthes telah banyak menulis buku, yang beberapa di antaranya, telah menjadi bahan rujukan penting untuk studi semiotika di Indonesia. Karya-karya pokok Barthes, antara lain: *Le degre zero de l'écriture* atau "Nol Derajat di Bidang Menulis". Kritik Barthes atas kebudayaan borjuis sangat menonjol dalam buku ini. Setahun kemudian Barthes menerbitkan *Michelet* (1945). Buku Barthes lain yang banyak mendapat sorotan adalah *mytologies* (mitodologi-mitodologi) (1957)

Dalam bukunya yang terkenal, yang oleh Barthes pantas disebut sebuah buku dengan judul cukup aneh, buku ini merupakan contoh bagus tentang cara kerja Barthes. Di sini ia

menganalisis sebuah novel kecil yang relative kurang dikenal, berjudul *Sarrasine*, ditulis oleh sastrawan Prancis abad ke-19, Honore de Balzac. Dalam penelitian John Lechte, buku ini ditulis Barthes sebagai upaya untuk mengeksplisitkan kode-kode narasi yang berlaku dalam suatu naskah realis. Barthes berpendapat bahwa *Sarassine*, ini terangkai dalam kode rasionalisasi, suatu proses yang mirip dengan yang terlihat dalam retorika tentang tanda mode. Lima kode yang ditinjau Barthes adalah *kode hermeneutic* (kode teka teki), *kode semik* (makna konotatif), *kode simbolik*, *kode proaretik* (lohika tindakan), dan *kode gnomik* atau *kode kultural* yang membangkitkan suatu badan pengetahuan tertentu.

Tujuan analisis Barthes ini, menurut Lechte, bukan hanya untuk membangun suatu sistem klasifikasi unsur-unsur narasi yang sangat formal, namun lebih banyak untuk menunjukkan bahwa tindakan yang paling masuk akal, rincian yang paling meyakinkan, atau teka-teki yang paling menarik, merupakan produk buatan, dan bukan tiruan dari nyata.

Karya-karya Barthes memang sangat beragam. Pada 1954-1956, sebuah rangkaian tulisan muncul dalam majalah Prancis, *les Letters nouvelles*. Pada setiap penerbitannya Roland Barthes membahas "*Mythology of the Month*" (Mitologi Bulan Ini), sebagian besar menunjukkan bagaimana aspek denotatif tanda-tanda dalam budaya pop menyingkapkan konotasi yang

pada dasarnya adalah “mitos-mitos” yang dibangkitkan oleh tanda yang lebih luas yang membentuk masyarakat.

Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran kedua yang dibangun di atas Bahasa sebagai sistem yang pertama. Sistem kedua ini disebut Barthes dengan *konotatif*, yang di dalam *mythologies* nya secara tegas ia bedakan dari *denotatif* atau sistem pemaknaan tataran pertama. Melanjutkan Studi Hjelmslev, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja.

Tabel 2.1

Peta tanda roland barthes

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative sign (tanda denotatif)	
4. CONOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan tanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotative adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin.

Dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotative yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat tinggi bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.

Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang “sesungguhnya”, bahkan kadang kala juga dirancukan dengan referensi atau acuan. Proses signifikasi yang secara tradisional disebut sebagai denotasi ini biasanya mengacu pada penggunaan Bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap akan tetapi, didalam semiology Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan sistem signifikasi tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih di asosiasikan dengan keterutupan makna dan, dengan demikian sensor atau represi

politis. Sebagai reaksi yang paling ekstrem melawan keharfiahan denotasi yang bersifat opsif ini, Barthes mencoba menyingkirkan dan menolaknya. Baginya, yang ada adalah konotasi semata-mata penolakan ini terasa berlebihan, namun ia tetap berguna sebagai sebuah koreksi atas kepercayaan bahwa makna “harfiah” merupakan sesuatu yang bersifat alamiah.

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

Didalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun dari suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Didalam mitos juga sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda.

Apa yang menjadi alasan atau pertimbangan Barthes memampatkan ideologi dengan mitos? Ia memampatkan ideologi dengan mitos karena, baik di dalam mitos maupun ideologi, hubungan antara penanda konotatif dan petanda konotatif terjadi secara termotivasi. Barthes memahami ideologi sebagai kesadaran palsu yang membuat orang hidup didalam dunia yang imajiner dan ideal, meski realitas hidupnya tidak demikian. Barthes berbicara konotasi sebagai suatu ekspresi budaya. Kebudayaan mewujudkan dirinya didalam teks-teks dan,

dengan demikian, ideology pun mewujudkan dirinya melalui berbagai kode yang merembes masuk kedalam teks dalam bentuk penanda-penanda penting, seperti tokoh, latar, sudut pandang, dan lain-lain. ⁶

Simbol atau lambang Yang berarti tanda atau ciri yang memberitahukan suatu hal kepada seseorang, biasanya symbol terjadi berdasarkan metonimi , yakni nama untuk benda lain yang berasosiasi atau yang menjadi atributnya (misal nkan si kacamata untuk orang yang berkacamata) yaitu pemakaian kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan(misalnya kaki gunung, kaki meja, berdasarkan kias pada kaki manusia) symbol melibatkan tiga unsur : symbol itu sendiri satu rujukan atau lebih, dan hubungan antara symbol dengan rujukan.

⁶ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h.63.