

BAB II

FILM DAN MORAL

A. Kajian Media Elektronik

1. Pengertian Media Elektronik

Ada banyak pendapat di media. Ada juga banyak bentuk dan jenis media. Salah satunya adalah media elektronik. Media elektronik berasal dari dua kata yaitu media dan elektronik. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara, atau pengantar.¹

Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi dan penerima atau penerima informasi yang bertindak sebagai sumber atau sumber. Media merupakan salah satu komponen komunikasi. McLuhan mengatakan media adalah pesannya. Dalam pengertian ini, semua media, perantara dan alat untuk mengirimkan informasi atau mengirimkan informasi dan informasi adalah media.²

Elektronika adalah teknologi komunikasi baru yang menggunakan teknologi komputer, jaringan komputer, file multimedia (suara, gambar, animasi dan video) dan/atau

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003), hal. 3.

² Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 15.

internet.³ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, elektronika adalah alat yang dibuat menurut prinsip elektronika, benda atau benda dengan menggunakan alat yang dibentuk atau berfungsi atas dasar elektronika.⁴

Dapat disimpulkan bahwa media elektronik adalah suatu alat atau benda elektronik yang bekerja atas dasar elektronika yang membantu, menjembatani dan memajukan proses penyampaian informasi dalam terwujudnya pembelajaran, sehingga diperoleh hasil yang sebaik-baiknya.

2. Macam-macam Media Elektronik

a. Radio

Radio adalah alat elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita baik dan berita nyata, memahami beberapa peristiwa dan peristiwa penting dan baru, masalah kehidupan, dan sebagai sarana hiburan dan pendidikan.⁵

b. Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektronik dan mengkonversinya kembali ke

³ Mariyam Kristiyanti, *Internet sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*, Universitas AKI: Fakultas Ilmu Komputer, hal. 15.

⁴ <https://www.kbbi.web.id/elektronik> diakses pada tanggal 28 Juni 2021 pukul 17.00 WIB.

⁵ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012), hal. 90.

dalam cahaya yang dapat dilihat dan suaranya dapat didengar.⁶

B. Sejarah dan Perkembangan Film

1. Sejarah Perkembangan Film

Berawal dari mimpi “Aku ingin membuat gambar yang bergerak”, yang tersimpan kira-kira 17.000 tahun yang lalu di gua Altamira, Spanyol. Ditemukannya gambar hewan berkaki banyak. Para ahli sejarah menyatakan, bisa saja ini adalah sebuah impian manusia zaman purba untuk membuat gambar bergerak. “Aku ingin membuat gambar ini bergerak”.⁷

Selain itu para ahli sejarah menjelaskan bagaimana dahulu manusia zaman purbakala berkomunikasi dengan menggunakan obor, dari bukit satu ke bukit yang lain kepada kawannya. Obor yang diputar-putar sebagai tanda mengirim isyarat (pesan). Para ahli sejarah mendeskripsikan bahwa, jika obor digerakkan, maka akan terlihat seperti satu garis, sebagaimana lampu senter yang digerakkan di tempat yang gelap, akan membentuk suatu garis.⁸

Edward Muybridge mempopulerkan gagasan untuk membuat foto bergerak. Mahasiswa *Stanford University* yang mencoba membuat 16 foto atau frame kuda yang sedang

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, ...*, hal. 50

⁷ Seiichi Konishi & Keiji Nakamura, *Penemuan Film*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2002), cet-1, hal. 5.

⁸ Seiichi Konishi & Keiji Nakamura, *Penemuan Film,...*, cet-1, h. 7

berlari. Dari ke-16 foto kuda yang sedang berlari ini, Muybridge mencoba merangkai dan menggerakkan secara berurutan. Hasilnya, foto tersebut terlihat hidup dan berhasil menjadi foto bergerak pertama di dunia. Sekalipun pada saat itu teknologi perekam belum ada. Muybridge menggunakan kamera foto biasa untuk menghasilkan gerakan lari kuda. Dengan kata lain, diperlukan pengambilan gambar beberapa kali agar memperoleh gerakan lari kuda yang sempurna saat difilmkan. Sejarah mencatat peristiwa itu pada tahun 1878. Dari sinilah ide membuat film itu muncul.⁹

Pada saat itu, banyak orang berbondong-bondong mulai membuat foto bergerak dan bergulat untuk memperbaiki mesin proyektor. Marey salah satunya, penemu asal Perancis yang mampu membuat foto bergerak (progresif), sehingga dengan adanya kamera ini teknologi film dan fotografi mengalami kemajuan yang pesat. Thomas Alva Edison “sang raja penemu” juga sedang berkutat dalam pembuatan film. Penemuan Edison kali ini berbeda dengan penemuannya yang lain, yaitu sebuah alat berbentuk kontak dinamakan kinetoscope (alat untuk memproyeksikan gerak), dan orang dapat mengintip melalui jendela kecilnya. Di dalamnya terdapat pita film endores sepanjang 17 m, sehingga film yang sama dapat dilihat berulang kali.

⁹ Sejarah Film, <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/sejarah-film>, diakses pada 15 Januari 2020, pukul 09.00 WIB.

Penemuan ini banyak digemari, sampai orang-orang rela mengantri untuk bisa menikmatinya.¹⁰

Ketika itu, di Perancis, Lumiere memiliki kaka dan adik, sang kaka bernama Aguste dan sang adik bernama Louis yang sedang berusaha keras menemukan film. Dan, pada tanggal 28 Desember 1895. Lumiere beserta kaka adiknya akhirnya berhasil menemukan dan mempertunjukkan film mereka untuk pertama kalinya kepada masyarakat Paris di area Boulevard Capucines Paris. Bercerita tentang kereta api yang tiba di stasiun, salah satu film pertama yang diputar dan durasinya sangat singkat. Para ahli sejarah menetapkan bahwa pertunjukkan perdana Lumiere beserta saudaranya saat itu, dideklarasikan sebagai hari kelahiran dunia perfilman.¹¹

Beberapa tahun kemudian, barulah Negara yang dikenal adidaya, Amerika Serikat memproduksi film pertamanya yang berjudul *Monkey Shines No.1*. Gambar orang yang 'blur' dengan latar hitam yang sedang melakukan gerakan-gerakan tangan dalam beberapa detik.¹² Demikian pada tahun 80-an dianggap sebagai tahun di mana film itu terlahir sampai saat ini.

¹⁰ Seiichi Konishi & Keiji Nakamura, *Penemuan Film*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2002), cet-1, hal. 21.

¹¹ Sejarah Film, <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/sejarah-film>, diakses pada 15 Januari 2020, pukul 11.00 WIB.

¹² Sejarah Film, <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/sejarah-film>, diakses pada 04 Februari 2021, pukul 13.10 WIB.

2. Klasifikasi Film

Klasifikasi atau genre dalam film, secara umum terdapat menjadi tiga klasifikasi, yaitu film dokumenter, fiksi dan eksperimental. Selain itu juga dapat membaginya menjadi film dokumenter dan non dokumenter, film fiksi dan non fiksi, film hitam putih dan berwarna, film bisu dan bersuara serta film animasi dan non animasi.¹³

Seiring berkembangnya zaman dan dunia perfilman, genre dalam film pun mengalami sedikit perubahan. Namun tetap tidak menghilangkan keaslian dari awal pembentukannya. Sejarah ini diklasifikasikan menjadi 5 jenis, yaitu:¹⁴

- a. **Komedi**, film yang menggambarkan kelucuan, kekonyolan, kebanyolan pemain (*actor/actress*). Alur cerita dalam film ini tidak kaku, hambar, hampa, ada bumbu kejenaan yang dapat membuat penonton tidak bosan.
- b. **Drama**, film yang mendeskripsikan realita (kenyataan) di sekeliling kehidupan manusia. Di film drama, alur cerita ini terkadang dapat membuat penonton tersenyum, sedih, dan meneteskan air mata.

¹³Klasifikasi Genre Film, <https://www.csinema.com/klasifikasi-genre-film/>, diakses pada 04 Februari 2021, pukul 13.15 WIB.

¹⁴ Ekky Imanjaya, *Why Not: Remaja Doyan Nonton*, (Bandung: PT Mizan Bunaya Kreativa, 2004, cet-1, hal. 104.

- c. **Horor**, film ini beraroma mistis, alam ghaib, dan supranatural. Dalam film horror ini alur ceritanya bisa membuat jantung penonton berdegup kencang, menegangkan, dan berteriak histeris.
- d. **Musikal**, film ini penuh dengan nuansa music. Alur cerita dari film ini seperti drama, hanya saja di beberapa bagian adegan dalam film para pemain (*actor/acress*) bernyanyi, berdansa, bahkan beberapa dialog menggunakan music (seperti bernyanyi).
- e. **Laga (action)**, film yang dipenuhi dengan aksi, perkelahian, tembak-menembak, kejar-kejaran, dan adegan-adegan berbahaya yang mendebarkan. Alur cerita ini sederhana, hanya saja dapat menjadi luar biasa setelah dibumbui aksi-aksi yang membuat penonton tidak beranjak dari kursi.

3. Struktur Film

Sehebat apa pun film nya tidak akan pernah menarik dan nyaman untuk dilihat, jika para kru (regu) film tidak menampilkan *angle* (sudut) kamera yang baik untuk ditonton. Diantara beberapa teknik pengambilan gambar yang mampu membuat penonton berdecak kagum terhadap film yang mereka lihat:¹⁵

¹⁵ Teknik Pengambilan Gambar, <https://masbos.com/teknik-pengambilan-gambar/>, diakses pada 08 Februari 2021, 11.00 WIB.

a) Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

1) Frog Eye

Pada pengambilan gambar ini diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar.

2) Low Angle

Pengambilan gambar ini diambil dari bawah objek, sudut pengambilan gambar ini adalah kebalikan dari high angle. Pengambilan gambar ini mengesankan dari sudut pandang keagungan atau kejayaan.

3) Eye Level

Pengambilan gambar ini diambil dari sudut sejajar dengan mata objek. Hanya memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri.

4) High Angle

Pengambilan gambar ini tepat diatas objek, pengambilan gambar seperti ini mengartikan unsur yang dramatik yaitu kecil atau kerdil.

5) Bird Eye View

Pengambilan gambar dengan teknik ini dilakukan dari atas ketinggian tertentu, sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawah

sedemikian kecil. Pengambilan gambar biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung-gedung tinggi.

6) Slanted

Teknik pengambilan gambar ini mengambil sudut yang tidak frontal dari depan ataupun dari samping objek. Pengambilan objek 45° terhadap objek. Hasilnya objek lain akan masuk dalam rekaman kamera.

7) Over Shoulder

Pengambilan gambar ini dari belakang bahu objek. Biasanya pengambilan gambar ini dipakai untuk menunjukkan bahwa objek sedang melihat sesuatu ataupun sedang berbincang-bincang.

b) Ukuran Gambar (*Frame Size*)¹⁶

1) Extreme Close Up (ECU)

Pengambilan gambar yang terlihat sangat detail seperti pori-pori kulit pun bisa terlihat. Tujuannya agar objek menjadi sangat-sangat jelas.

2) Big Close Up (BCU)

Sasaran pengambilan gambarnya adalah dari atas kepala hingga dagu. Tujuannya untuk menunjukkan ekspresi dari objek.

¹⁶ Pengambilan Gambar, <https://masbos.com/teknik-pengambilan-gambar/>, diakses pada 08 Februari 2021, pukul 11.00 WIB.

3) Close Up (CU)

Dilakukan pengambilan gambar dari jarak dekat, dari atas kepalaobjek hingga bawah leher. Tujuannya agar wajah objek terlihat lebih jelas.

4) Medium Close Up (MCU)

Pengambilan gambar dari kepala hingga dada. Bertujuan untuk mempertegas gambaran profil seseorang.

5) Medium Shot (MS)

Pengambilan gambar dari jarak sedang, jika objeknya orang maka yang terlihat hanya separuh badannya saja (dari kepala hingga pinggang).

6) Full Shot (FS)

Teknik pengambilan gambar ini memperlihatkan keseluruhan dalam objek, dari kepala hingga kaki.

7) Long Shoot (LS)

Pengambilan gambar ini diambil dari jarak jauh, bertujuan untuk memperlihatkan objek sekaligus latar belakangnya.

8) One Shoot (1S)

Pengambilan gambar satu objek saja.

9) Two Shoot (2S)

Menampilkan dua objek yang terlibat percakapan.

10) Group Shoot (GS)

Pengambilan gambar dengan sekumpulan orang. Seperti adegan pasukan, kerumunan orang, dan sebagainya.

c) Gerakan Kamera (*Moving Camera*)

1) Zoom In/ Zoom Out

Kamera bergerak menjauh dan mendekati objek dengan menggunakan tombol zooming yang ada di kamera.

2) Dolly

Kamera di tripod dan di atas landasan rodanya. Dolly In jika bergerak maju dan Dolly Out jika bergerak menjauh.

3) Panning

Gerakan kamera menoleh ke kiri (pan right) dan ke kanan (pan left) dari atas tripod.

4) Crab/ Crabing

Gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subjek yang sedang berjalan. Jika Dolly bergerak maju mundur maka crab bergerak kekiri (crab left) dan kekanan (crab right).

5) Tilt

Gerakan kamera secara vertikal ke atas dan ke bawah. Tilt Up jika kamera mendongak dan tilt down jika kamera mengangguk.

6) Pedestal (Ped)

Gerakan kamera di atas pedestal yang bisa di naik turunkan. Pedestal up untuk gerakan kamera yang dinaikan, sedangkan Pedestal down merupakan gerakan kamera yang diturunkan.

7) Arc

Gerakan kamera memutar mengitari objek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

8) Follow

Gerakan kamera mengikuti objek bergerak.

Demikianlah, di balik kematangan sebuah film, selain ada sutradara, D.O.P (Director of Photograph) atau penata fotografi, kameramen, editor, lighting (penata cahaya), wardrobe dan kru (regu) lainnya, ada juga teknik pengambilan gambar yang mampu menyihir penonton untuk hanyut dalam situasi adegan film.

C. Tinjauan Umum Semiotika

1. Konsep Semiotika

Istilah Semiotika atau semiotic dikeluarkan pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatic Amerika, Charles Sanders Peirce, merujuk pada “doktrin formal tentang tanda-tanda”. Dasar semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri. Terkait dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena

jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Dalam arti lain, semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini di mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.¹⁷

Berikut tokoh-tokoh yang menggeluti di bidang semiotika, di antaranya:¹⁸

a) Charles Sander Peirce

Peirce lahir dari sebuah keluarga intelektual pada tahun 1839. Ayahnya, Benyamin adalah seorang professor matematika di Universitas Harvard. Di dalam pendidikan Peirce berkembang pesat di Harvard. Peirce dikenal sebagai pemikir argumentative dan filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional. Dalam teorinya, Peirce seringkali disebut sebagai '*grand theory*' dalam

¹⁷ Dr. Alex Sobur, M.Si, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), cet-3, hal. 13-15.

¹⁸Wibowo, Indiawan Seto Wahyu, *Semiotika: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Penulisan Skripsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi*,..., h. 15-21

semiotika. Artinya, gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi structural dari semua sistem penandaan.

Sebuah tanda atau representamen menurut Charles S Peirce adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Klasifikasi yang dilakukan oleh Peirce terhadap tanda memiliki kekhasan meski tidak bisa dibilang sederhana. Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi tiga, yaitu; ikon (icon), indeks (index), dan simbol (symbol) yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya.

b) Ferdinand De Saussure

Ferdinand De Saussure dilahirkan di Jenawa pada tahun 1857, dan dia hidup di zaman yang sama dengan Sigmund Freud dan Emile Durkheim. Saussure sebagai seorang ahli linguistik dan juga seorang spesialis bahasa-bahasa Indo Eropa dan Sansekerta yang menjadi sumber pembaruan intelektual dalam bidang ilmu sosial dan kemanusiaan. Saussure terkenal dan banyak dibicarakan orang karena teorinya tentang tanda.

Meski tak pernah dijadikan dalam sebuah buku, tetapi para muridnya mengumpulkan catatan-catatannya menjadi sebuah outline. Sedikitnya, ada lima pandangan Saussure yang terkenal yaitu; *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda), *form* (bentuk) dan *content* (isi),

langue (bahasa) dan *parole* (tuturan/ujaran), *synchronic* (sinkronik) dan *diachronic* (diakronik), serta *syntagmatic* dan *associative* atau paradigmatis.

c) Umberto Eco

Umberto Eco lahir pada 5 Januari 1932 di Alessandria, Piedmont Italia. Eco mengatakan bahwa semiotika adalah sebuah disiplin yang mempelajari sesuatu yang dapat digunakan untuk berdusta. Meskipun deskripsi ini agak aneh secara eksplisit menjelaskan berapa sentralnya konsep dusta di dalam wacana semiotika, sehingga dusta tampaknya menjadi prinsip utama semiotika. Menurut Eco tanda dapat digunakan untuk menyatakan kebenaran sekaligus juga untuk menyatakan suatu kebohongan: Semiotika menaruh perhatian pada apapun yang dapat dinyatakan sebagai tanda. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda yang mempunyai arti penting untuk menggantikan sesuatu yang lain.

2. Konsep Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang rajin mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussure. Barthes lahir pada tahun 1915 dari sebuah keluarga kelas menengah Protestan di Cherbourg dan dibesarkan di Bayonne, kota kecil dekat pantai Atlantik sebelah barat daya Prancis. Dalam menjalani hidupnya,

Barthes banyak menulis buku, di antaranya telah menjadi bahan rujukan penting untuk studi semiotika di Indonesia. Karya-karya Barthes antara lain: *Le degree zero de l'écriture* atau “Nol Derajat di Bidang Menulis”.

Salah satu area penting Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes mengulas dengan jelas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sastra merupakan contoh paling jelas dari sistem pemaknaan tataran ke-dua yang dibangun di atas bahasa sebagai sistem yang pertama. Barthes menyebut sistem ke-dua ini dengan *konotatif*, dalam *Mythologies*-nya secara tegas.

Barthes membuat peta tentang cara tanda bekerja.¹⁹

- a. *Signifier* (penanda)
- b. *Signified* (petanda)
- c. *Denotative Sign* (tanda denotatif)
- d. *Connotative Signifier* (penanda konotatif)
- e. *Connotative Signified* (petanda konotatif)
- f. *Connotative Sign* (tanda konotatif)

Barthes terlihat bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Tetapi pada saat bersamaan, tanda denotative juga penanda konotatif. Hal tersebut merupakan

¹⁹ Dr. Alex Sobur, M.Si, *Semiotika Komunikasi*,..., cet-3, h. 63-70

unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin.

Di dalam konsep Barthes terdapat tanda konotatif yang tidak hanya sekedar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Inilah pemberian Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.

Semiologi Roland Barthes mengungkapkan bahwa, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Dengan demikian reaksi yang paling ekstrem melawan keharfiahan denotasi. Barthes mencoba menyingkirkannya, baginya, yang ada hanyalah konotasi.

Makna konotasi adalah sebuah kata atau kalimat yang tidak sebenarnya atau kiasan yang umumnya bersifat sindiran. Denotasi adalah kata atau kalimat yang mengandung makna yang sesungguhnya terjadi dan bersifat faktual. Sedangkan mitos adalah sistem komunikasi dan sebuah pesan.²⁰

Dalam kerangka Barthes, konotasi identic dengan operasi ideologi yang disebut sebagai ‘mitos’ berfungsi untuk

²⁰ Makna Kotonasi, <https://brainly.co.id/tugas/28073965#:~:text=Intinya%2C%20makna%20konotasi%20adalah%20kata,kata%20yang%20sebenarnya%20terjadi%20freal>, diakses pada 17 Februati 2021, pukul 09.25 WIB.

mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos terdapat pola tiga dimensi yaitu penanda, petanda, dan tanda. Mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya dengan kata lain, mitos adalah suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Di dalam mitos juga sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda.

Sering dikatakan bahwa ideologi bersembunyi di balik mitos. Ungkapan ini ada benarnya, mitos menyajikan serangkaian kepercayaan mendasar yang terpendam dalam ketidaksadaran representator. Ketidaksadaran adalah sebetuk kerja ideologis yang memainkan peran dalam tiap representasi. Mungkin ini bernada paradoks, karena suatu tekstualisasi tentu dilakukan secara sadar, yang dibarengi dengan ketidaksadaran tentang adanya sebuah dunia lain yang sifatnya lebih imajiner. Sebagaimana halnya mitos, ideologi pun tidak selalu berwajah tunggal. Mekanisme kerja mitos dalam suatu ideologi adalah apa yang disebut Barthes sebagai naturalisasi sejarah. Nilai ideologis dari mitos muncul ketika mitos tersebut menyediakan fungsinya untuk mengungkap dan membenarkan nilai-nilai dominan yang ada dalam masyarakat.

Barthes menyatakan bahwa mitos merupakan sistem komunikasi, karena mitos merupakan sebuah pesan. Ia menyatakan mitos sebagai “modus pertandaan, sebuah

bentuk, sebuah tipe wicara” yang dibawa melalui wacana. Mitos tidak dapat digambarkan melalui objek pesannya, melainkan melalui cara pesan tersebut disampaikan. Apapun dapat menjadi mitos, tergantung dari caranya ditekstualisasikan. Dalam narasi berita, pembaca dapat memaknai mitos ini melalui konotasi yang dimainkan oleh narasi. Pembaca yang teliti dapat menemukan adanya asosiasi-asosiasi terhadap ‘apa’ dan ‘siapa’ yang sedang dibicarakan sehingga terjadi pelipatgandakan makna. Penanda bahasa konotatif membantu untuk menyodorkan makna baru yang melampaui makna asalnya atau dari makna denotasinya.²¹

D. Tinjauan Umum Pesan Moral

Secara semiotika pesan adalah penanda dan maknanya adalah petanda. Pesan adalah suatu yang dikirim secara fisik dari satu orang atau alat ke pasangannya. Pesan bisa dikirim secara langsung dari pengirim ke penerima melalui hubungan fisik atau bisa juga dikirimkan secara sebagian atau seluruhnya melalui media elektronik, mekanik, atau digital.²²

Moral berasal dari bahasa Latin yaitu *Mores*. *Mores* berasal dari kata *Mos* yang berarti kesusilaan, tabiat atau

²¹ Mengenal Semiotika Roland Barthes, <https://www.averroes.or.id/mitos-dan-bahasa-media-mengenal-semiotika-roland-barthes.html>, diakses pada 17 Februari 2021, pukul 10.00 WIB.

²² Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010) hal. 22.

kelakuan. Dengan demikian moral dapat diartikan ajaran kesusilaan. Moralitas berarti hal mengenai kesusilaan. Dalam kamus Bahasa Indonesia dari W. J. S. Poerwadarminto terdapat keterangan bahwa moral adalah ajaran tentang baik dan buruk perbuatan atau kelakuan. Dari beberapa keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan, memuat ajaran tentang baik dan buruknya perbuatan.²³

Ajaran moral adalah ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, khutbah-khutbah, patikan-patokan, kumpulan peraturan dan ketetapan, entah lisan atau tertulis, tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar ia menjadi manusia yang baik. Ajaran moral menjawab pertanyaan bagaimana kita harus hidup, apa yang boleh dan tidak boleh, dan apa yang wajib dan tidak wajib diperbuat. Jadi, ajaran moral mengajukan norma-norma padanya hidup harus mempunyai arahan.²⁴

Moral mempunyai tiga unsur yaitu disiplin, keterikatan pada kelompok, dan otonomi kehendak manusia. Disiplin membuat manusia lengkap dalam kesusilaannya, tindakan yang ditujukan kepada kepentingan dan kedamaian kehidupan bersama. Penilaian kejahatan didasarkan pada tidak terkacaunya suatu masyarakat dan tidak terhukumnya suatu tindakan. Jika suatu tindakan itu meskipun misalnya mencuri tetapi tidak

²³ Mohammad Zamroni, *Filsafat Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009)

²⁴ Zaprul Khan, *Filsafat Umum sebuah pendekatan Tematik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal. 169.

mengacau masyarakat atau tidak terhukum, ia bukan merupakan kejahatan. Makhluk bermoral adalah makhluk yang memiliki kesadaran kolektif. Unsur ketiga yaitu otonomi kehendak manusia, mencakup pengertian moral sangat penting, artinya sebagai proses sekularisasi dan kemajuan rasionalisme.²⁵

²⁵ Djuretna A. Imam Muhni, *Moral dan Religi: Menurut Emile Durkhem dan Henri Bergson*, (Yogyakarta: Kanisius, 1994), hal. 126.