

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Definisi Pesan Moral

1. Definisi Pesan

Komunikasi dalam kehidupan manusia sangat penting, karena komunikasi dapat menjembatani segala bentuk ide yang akan disampaikan kepada seseorang. Dalam melakukan komunikasi unsur penting diantaranya adalah pesan. Maka pesan bisa didefinisikan segala sesuatu (verbal atau non verbal) yang disampaikan komunikator kepada penerima pesan.¹

Pesan merupakan acuan dari berita atau peristiwa yang disampaikan melalui media-media. Suatu pesan memiliki dampak yang dapat mempengaruhi pemikiran khalayak pembaca dan pemirsa, karenanya pesan bisa bersifat bebas dengan adanya suatu etika yang menjadi tanggung jawab pesan itu sendiri. Misalnya pesan yang bersifat edukatif.²

Ketika kita berbicara dengan orang lain, kata-kata yang kita ucapkan merupakan pesan. Pada saat kita menulis, kata-kata yang kita tulis tersebut juga merupakan pesan. Bahkan saat kita tengah menonton sebuah film, tayangan film itu sendiri juga menyiratkan suatu pesan tertentu yang sengaja disisipkan didalamnya.

¹ Nurudin, *Ilmu Komunikasi: Ilmiah dan Populer*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), h.47

²Muhammad Mufid, *Etika dan Filsafat Komunikasi*, (Jakarta : Kencana, 2010) cetakan kedua, h. 246

Maka dapat penulis simpulkan jika pesan adalah segala sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima pesan. Pesan ini dapat berupa ide, gagasan, pendapat, pernyataan maupun sikap yang disampaikan dari individu kepada suatu kelompok ataupun sebaliknya.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, pesan dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu:

a. Pesan Verbal

Pesan verbal adalah semua jenis komunikasi lisan yang menggunakan satu kata atau lebih.³ Hampir semua rangsangan wicara yang kita sadari termasuk kedalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan.

Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas.⁴ Bahasa Verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual kita.⁵

Jadi dapat disimpulkan bahwa pesan verbal merupakan semua jenis komunikasi yang berupa kata-kata yang diucapkan secara lisan maupun tulisan. Contohnya seperti berbicara, tulisan dalam surat, koran, buku dan sebagainya.

³Stewart L. Lubis dan Sylvia Moss, *Human Communication: Prinsip-Prinsip Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008) cetakan kelima, h. 8

⁴ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017) cetakan kedua puluh satu, h. 260

⁵Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi,....*, h.238.

b. Pesan Nonverbal

Pengertian pesan non-verbal yaitu semua rangsangan dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima.⁶ Pesan ini meliputi seluruh aspek nonverbal dalam perilaku kita berupa : ekspresi wajah, sikap tubuh, nada suara, gerakan tangan, cara berpakaian, dan sebagainya.⁷

Dari apa yang disebutkan diatas dapat penulis simpulkan jika pesan non-verbal adalah bentuk komunikasi yang timbul dari diri seseorang karena adanya rangsangan pada saat berkomunikasi berupa isyarat tertentu seperti gerak-gerik (*gestures*), ekspresi wajah, nada suara dan lain sebagainya. Pesan non-verbal berkaitan erat dengan pesan verbal, karena biasanya saat berkomunikasi kita akan otomatis menyampaikan pesan verbal berupa kata-kata serta pesan non-verbal berupa gerakan tubuh, ekspresi wajah maupun nada suara dan sebagainya sebagai penguat dalam berkomunikasi.

Jadi kesimpulan dari pesan verbal dan non-verbal adalah dua elemen komunikasi yang merupakan satu kesatuan yang saling membutuhkan untuk tercapainya komunikasi yang efektif.

2. Definisi Moral

Perkata moral berasal dari bahasa latin *mores*. *Mores* berasal dari kata *mos* yang berarti kesusilaan, tabiat atau kelakuan. Moral dengan demikian dapat diartikan ajaran kesusilaan.

⁶Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi*,..., h.308

⁷Stewart L. Lubis dan Sylvia Moss, *Human Communication*,..., h. 9

Dari keterangan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan, memuat ajaran tentang baik buruknya perbuatan, Jadi, perbuatan itu dinilai sebagai perbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk. Penilaian itu menyangkut perbuatan yang dilakukan dengan sengaja. Memberikan penilaian atas perbuatan dapat disebut memberikan penilaian etis atau moral.⁸

Jenis dan wujud pesan moral⁹ :

- a. Hubungan manusia dengan diri sendiri;
- b. Hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial dan lingkungan alam;
- c. Hubungan manusia dengan Tuhannya.

Moral dalam karya sastra, atau hikmah yang diperoleh pembaca lewat sastra, selalu dalam pengertian yang baik. Dengan demikian, jika dalam sebuah karya ditampilkan sikap dan tingkah laku tokoh-tokoh yang kurang terpuji, baik mereka berlaku sebagai tokoh antagonis maupun protagonis, tidak berarti bahwa pengarang menyarankan pada pembaca untuk bersikap dan bertindak secara demikian. Sikap dan tingkah laku tokoh tersebut hanyalah model, model yang kurang baik, yang sengaja ditampilkan justru agar tidak diikuti, atau minimal tidak

⁸ Burhanudin Salam, *Etika Individual*, (Jakarta : Rineka cipta, 2012), h. 2

⁹Burhan Nurgianto, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1998), h. 441

dicenderungi, oleh pembaca. Pembaca diharapkan dapat mengambil hikmah sendiri dari cerita tentang tokoh “jahat” itu.¹⁰

Hal ini tentu berlaku pula untuk karya seni berupa film. Dimana tidak setiap film hanya menampilkan pesan moral berupa kebaikan dari para tokohnya saja. Namun juga menampilkan moral-moral buruk. Bahkan dalam film juga banyak terdapat seorang tokoh utama yang melakukan moral-moral buruk.

Ada dua kaidah dasar moral, yaitu :¹¹

- a. Kaidah sikap baik. Pada dasarnya kita mesti bersikap baik terhadap apa saja. Bagaimana sikap baik itu harus dinyatakan dalam bentuk yang konkret tergantung dari apa yang baik dalam situasi konkret itu.
- b. Kaidah keadilan. Prinsip keadilan adalah kesamaan yang masih tetap mempertimbangkan kebutuhan orang lain. Kesamaan beban yang terpakai harus dipikulkan harus sama, yang tentu saja disesuaikan dengan kadar anggota masing-masing.

3. Definisi Pesan Moral

Berdasarkan dari konsep yang diuraikan di atas, pesan adalah suatu materi berupa pesan verbal atau non-verbal yang disampaikan oleh seorang komunikator kepada komunikan. Pesan yang disampaikan dapat berupa gagasan, pendapat, pernyataan

¹⁰Burhan Nurgianto, *Teori Pengkajian Fiksi*,..., h. 432

¹¹Muhamad Mufid, *Etika dan Filsafat*,..., h. 180-181

dan sebagainya yang dituangkan dalam suatu bentuk komunikasi tertentu yang kemudian diteruskan kepada penerima pesan.

Sedangkan kesimpulan dari pengertian moral yaitu suatu kebiasaan menyangkut perilaku baik dan buruknya seseorang mengenai sikap, perbuatan, kewajiban dan lain-lain yang dapat diterima oleh masyarakat umum. Moral juga merupakan bentuk nilai terhadap batasan aktivitas manusia yang menentukan baik dan buruk, benar dan salah dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi Pesan Moral adalah suatu ajaran berupa perilaku baik dan buruk yang disampaikan oleh pembuat pesan kepada penerima pesan yang bertujuan untuk memberikan suatu pembelajaran yang bermanfaat.

B. Film

1. Pengertian Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia¹², film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Kemudian menurut UU No. 23 Tahun 2009 tentang perfilman, pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi

¹²*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V*, Aplikasi luring resmi Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.

massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.¹³

Hingga saat ini kita mengenal dua macam bidang yang berkaitan dengan film, yakni film yang menggunakan pita seluloid dan film yang berkaitan dengan penggabungan beberapa film (video). Tak dapat dipungkiri bahwa teknologi film video berawal dari film yang menggunakan pita seluloid, yaitu suatu bentuk penangkapan gambar secara tunggal. Pada awalnya orang-orang mengenal film dengan bahan seluloid yang sangat mudah terbakar. Perkembangan jenis bidang itu pada akhirnya mengarah pada bidang fotografi. Sementara perkembangan dalam bentuk video berkaitan dengan penangkapan beberapa gambar atau beberapa film dan menggabungkannya dikenal dengan istilah sinematografi.¹⁴

Film sebagai media komunikasi berupa audio visual mempunyai pengaruh yang besar terhadap emosi atau perasaan manusia seperti tertawa, menangis, marah, kecewa, takut dan sebagainya. Karena pada dasarnya seseorang akan terbawa emosinya saat menonton film tergantung dari adegan apa yang tengah ia tonton. Jika suasana dalam film menegangkan maka penontonnya akan ikut merasa tegang. Begitupun saat tokoh dalam film sedang menangis atau berada dalam suasana sedih, biasanya beberapa orang akan ikut meneteskan air mata.

¹³Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), cetakan pertama, h. 1

¹⁴Ivan Masdudin, *Mengenal Dunia Film*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2011), h. 3

McLuhan menggambarkan film sebagai ruang kelas tanpa dinding. Menurutnya, Film adalah salah satu contoh media panas. Ketika seseorang menonton film di bioskop, misalnya, ia hanya duduk, menonton film bahkan sambil makan atau minum, tidak ada upaya keras untuk menerima dan memahami informasi dari media tersebut. Media panas memberikan *audience* apa yang dibutuhkannya dalam hal ini, hiburan. Media panas itu sendiri merupakan komunikasi definisi tinggi (*high definition communication*) yang menyediakan data sensoris lengkap yang dapat diterima indera manusia; dalam menggunakan media ini audiensi tidak dituntut untuk menggunakan daya imajinasinya, atau dengan kata lain sangat sedikit sekali daya imajinasi yang dibutuhkan. Dengan demikian, partisipasi audiensi dalam media panas sangatlah rendah karena makna dari informasi yang diterima audiensi sudah sangat lengkap dan jelas.¹⁵

Selain dapat mempengaruhi emosi para penontonnya, film juga merupakan potret kehidupan sehari-hari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar.¹⁶ Biasanya realitas masyarakat yang diangkat menjadi sebuah film ini dikombinasikan dengan hiburan serta pengetahuan berupa nilai-nilai kebudayaan, sosial maupun politik di dalamnya.

¹⁵ Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 491-492.

¹⁶Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003). h. 127

Jadi dapat dipahami bahwa film adalah suatu media gambar bergerak yang merupakan karya seni berupa hiburan serta pembelajaran yang dipertunjukkan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu agar dapat memberikan pengaruh pada manusia dalam kehidupan sehari-hari.

2. Jenis-Jenis Film

Jenis-jenis film antara lain:

- a. Film Cerita, adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang ditulis oleh penulis skenario, dan dimainkan oleh aktor dan aktris.
- b. Film Noncerita, merupakan kategori film yang diproduksi dengan mengambil peristiwa nyata sebagai subyeknya. Jadi film ini merekam realitas bukan fiksi tentang kenyataan.¹⁷
- c. Film Dokumenter, adalah film yang menceritakan suatu kejadian tertentu atau realitas tertentu dengan pengambilan cerita suatu kejadian yang benar-benar pernah terjadi di suatu tempat.¹⁸

3. Genre Film

Pada dasarnya genre film terbagi menjadi beberapa jenis, tergantung karakter dan isi yang ditampilkan dalam film.¹⁹ Beberapa genre tersebut diantaranya:

- a. *Action*, istilah ini selalu dikaitkan dengan adegan berkelahi, kebut-kebutan, dan tembak-menembak. Film ini secara

¹⁷Teguh Trianton, *Film Sebagai...*, h. 28-29

¹⁸Ivan Masdudin, *Mengenal...*, h. 14

¹⁹Teguh Trianton, *Film Sebagai...*, h. 30-35

sederhana disebut sebagai *action* yang berisi pertarungan fisik antara tokoh protagonis dan antagonis.

- b. Drama, film ini menyuguhkan adegan-adegan yang menonjolkan sisi *human interest* atau rasa kemanusiaan. Tujuannya adalah menyentuh perasaan simpati dan empati penonton sehingga meresapi kejadian yang menimpa tokohnya.
- c. Komedi, Tema ini selalu menawarkan sesuatu yang membuat penontonnya tersenyum bahwa tertawa. Biasanya adegan dalam film komedi berupa sindiran dari suatu kejadian atau fenomena yang sedang terjadi.
- d. Tragedi, tema yang diangkat dalam film ini menitikberatkan pada nasib manusia. Biasanya konflik yang muncul kerap sekali berakhir menyedihkan. Salah satu tokoh akan mengalami sebuah penderitaan yang tragis. Adakalanya akhir cerita pada film ini, sang tokoh selamat dalam kekerasan, perampokan, bencana alam atau tragedi kemanusiaan lainnya.
- e. Horor, film horor adalah sebuah film yang menyuguhkan suasana yang menakutkan atau menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding.
- f. Komeditragis, Film jenis ini menggabungkan tragedi dan komedi. Disebut demikian karena alur film ini akan membawa emosi penonton pada dua situasi sekaligus, yaitu situasi sedih karena tragedi dan situasi lucu. Atau sebaliknya,

pada awal cerita akan dimunculkan dan ditonjolkan adegan-adegan komedial yang jenaka, kemudian disusul dengan adegan-adegan tragis.

- g. *Science Fiction* atau cerita ilmiah, disebut cerita fiksi lantaran cerita yang dimunculkan adalah fiksi belaka, disebut ilmiah karena cerita fiksi tersebut dibuat dengan sedekat mungkin dapat diterima dengan logika ilmiah. Penulis cerita fiksi ilmiah biasanya berusaha menggabungkan antara realitas yang fiksional dengan logika ilmu pengetahuan. Dengan demikian adegan-adegan dan cerita dalam film ini seolah-olah benar-benar dapat terjadi secara nyata.

Sementara itu, film *Parasite* yang akan penulis teliti termasuk kedalam jenis film cerita. Karena film ini merupakan cerita fiksi yang skenarionya dibuat dan disutradarai oleh Bong Joon-Ho. Sedangkan genrenya adalah komeditragis, yang mana dalam film ini ada penggabungan antara dua genre yang bertolak belakang yaitu komedi dan tragedi. Di awal film banyak ditonjolkan adegan-adegan yang cukup membuat penonton tertawa. Namun mulai memasuki setengah bagian akhir dari film kita akan disuguhkan beberapa adegan yang cukup tragis dan ngeri yang bahkan tidak pernah penonton bayangkan di awal film.

4. Sinematografi

Sinematografi adalah bidang ilmu yang membahas teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar tersebut

sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan.²⁰ M. Bayu dan Winastwan dalam bukunya yang berjudul “Bikin Film Indie Itu Mudah” menyebutkan teknik pengambilan gambar terbagi menjadi Type of Shot dan Camera Angle.

a. *Type of Shot*

Ukuran framing lebih merujuk pada seberapa besar ukuran objek yang mengisi komposisi ruang frame kamera. Ukuran framing dibagi menjadi beberapa ukuran standar berdasarkan jauh dekatnya objek. Bagian-bagian dari *Type of Shot*/teknik pengambilan gambar yang disebutkan oleh M. Bayu dan Winastwan antara lain :²¹

- 1) *Big Close Up* (BCU) atau *Extreme Close Up* (ECU) adalah ukuran close up dengan framing lebih memusat/detail pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi dalam jalinan alur cerita.
- 2) *Close Up* (CU) adalah tehnik pengambilan gambar di mana kamera berada dekat atau terlihat dekat dengan objek sehingga gambar yang dihasilkan atau gambar objek memenuhi layar. Fungsinya untuk memberi gambaran yang jelas terhadap objek.
- 3) *Medium Close Up* (MCU) adalah pengambilan gambar dengan komposisi objek lebih jauh dari close up, tetapi

²⁰Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi & Film*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 53

²¹M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S, *Bikin Film Indie Itu Mudah*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2007), h. 54

lebih dekat dari medium shot. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga penonton menjadi jelas.

- 4) *Medium Shot* (MS) adalah pengambilan gambar kurang lebih setengah badan. Hal itu dimaksudkan untuk memperlihatkan detail subjek dan sedikit memberi ruang pandang objek.
- 5) *Medium Full Shot* (MFS) adalah pengambilan gambar sampai kira-kira 3/4 ukuran tubuh pemain atau dari kepala hingga lutut. Pengambilan gambar semacam itu memungkinkan penonton untuk mendapatkan informasi sambungan peristiwa dari aksi tokoh tersebut.
- 6) *Full Shot* (FS) adalah pengambilan gambar dilakukan secara utuh dari kepala hingga kakinya. Fungsinya untuk memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar.
- 7) *Medium Long Shot* (MLS) adalah pengambilan gambar dengan mengikutsertakan setting sebagai pendukung suasana diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan setting tersebut.
- 8) *Long Shot* (LS) adalah pengambilan gambar objek akan terlihat keseluruhan. Dengan pengambilan gambar long shot bisa menimbulkan suatu suasana yang dapat memperlihatkan keseluruhan pemandangan.
- 9) *Extreme Long Shot* (ELS) adalah pengambilan gambar yang hampir tak terlihat membuat artis tampak berada di

kejauhan. Shot yang di ambil dari jarak yang sangat jauh, mulai dari kira-kira 200 meter sampai dengan jarak yang lebih jauh lagi.

b. Camera Angle

Camera angle diterjemahkan sebagai teknis pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengekspose adegan. Menentukan camera angle tidaklah semudah menata interior ruangan. Lebih dari itu, penentuan angle memerlukan gambaran kemungkinan dan efek tampilan gambar yang dihasilkan menggunakan peta ruang produksi tampak atas atau biasa disebut floor plan. Berikut pembahasan camera angle yang dikelompokkan dalam level ketinggian yang sama:²²

1) High Angle, Top Angle, Bird Eye View

High angle adalah merekam gambar dari sudut atas objek sehingga objek terekspose dari bagian atas. Demikian halnya dengan bird eye view. Namun perbedaan sederhana dari kedua teknik pengambilan gambar dari angle atas tersebut terletak pada point of view camera. Sementara top angle merupakan teknik pengambilan gambar secara tepat dari sudut atas subjek, seperti peta.

2) Low Angle, Frog Eye Level

Kebalikan dari high angle yang mengambil gambar dari sudut atas, low angle mengambil gambar dari sudut bawah.

²²M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S, *Bikin Film Indie Itu Mudah*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2007), h.58

Dalam level low angle terdapat pula istilah baru seperti frog eye level, dimana letak kamera berada kurang lebih dibawah paha.

3) *Eye Level, Profil Shot*

Eye Level dipahami sebagai standar pengambilan gambar dengan ketinggian relatif sedang, kurang lebih sejajar dengan tinggi badan kita. Banyak sutradara yang menemukan kekhasannya sendiri saat mengeksekusi gambar eye level. Salah satu contohnya adalah pengambilan gambar menggunakan eye level, tetapi sedikit miring dengan derajat tertentu untuk memberikan kesan dinamis.

4) *Over Shoulder*

Mengambil adegan dialog dari sudut belakang/punggung bahu salah satu subjek sinematik disebut juga over shoulder. Shot tersebut menjadi alternatif pengambilan gambar two shot subjek yang sedang berdialog.

5) *Walking Shot , Fast Road Effect*

Walking shot dianggap sebagai terjemahan dari *follow shot*, yakni mengikuti langkah talent saat berakting. Namun, *walking shot* lebih menitikberatkan perhatian pada gerak kaki sehingga gambar yang dihasilkan lebih menegangkan atau mengesankan ketergesaan. Terlebih lagi pada *fast road effect*. Konsepnya masih sama dengan *walking shot*, tetapi pergerakan kamera saat mengikuti objek lebih cepat lagi.

6) *Artificial Shot*

Pada prinsipnya, *artificial shot* dimaksudkan untuk lebih memperindah shot sehingga lebih bernuansa seni. Artificial shot

biasanya digunakan untuk mengambil adegan di alam terbuka, misalnya hutan.

7) *Reflection Shot*

Seorang aktris duduk atau berdiri di depan cermin sambil melakukan actingnya, tetapi angle pengambilan gambar mengarah ke cermin dengan bayangan diri aktris tersebut. Itulah pemahaman sederhana dari reflection shot.

8) *Tripod Transition*

Tripod Transition bisa diartikan sebagai pergerakan camera on tripod dengan framing yang terbatas, tetapi meliputi area yang luas, lebih luas dari framing lensa, sehingga camera secara aktif mencari kedudukan talent.

9) *Back Light Shot*

Pengertian dari Back Light Shot adalah pengambilan gambar yang dilakukan dengan posisi kamera berhadapan secara frontal dengan sumber cahaya di depannya sehingga memungkinkan terekamnya siluet talent yang ada di antara kamera dan sumber cahaya. Jika ingin mendapatkan gambar talent yang tidak siluet, tembakkan reflektor ke arah talent.

10) *Door Frame Shot*

Door Frame Shot merupakan cara pengambilan gambar untuk mendapatkan footage. Gambar diambil dari arah luar pintu yang agak terbuka. Gambar tersebut bisa memperkuat adegan atau mengantisipasi monotonnya gambar dalam editing.

11) One Shot, Two Shot, Group Shot

One shot adalah pengambilan gambar dengan objek gambar hanya seorang talent saja. Sementara two shot adalah pengambilan gambar dengan objek 2 orang talent. Sementara itu disebut grup shot jika kamera merekam objek gambar yang terdiri dari sekelompok orang

C. Analisis Semiotika

1. Semiotika

a. Pengertian Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda.²³ Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Sedangkan secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda²⁴.

Tradisi semiotika mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan dan sebagainya yang berada diluar diri.²⁵ Manusia tentu

²³Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003). h. 15

²⁴Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002), h. 95

²⁵Morissan, *Teori Komunikasi...*, h. 32

mempunyai keanekaragaman tanda-tanda dalam berbagai aspek di kehidupannya. Dimana tanda tersebut dapat mewakili suatu pesan tertentu yang dapat diinterpretasikan oleh orang lain. Dalam teori semiotika ini fungsi dan kegunaan dari suatu tanda itulah yang menjadi pusat perhatian.

Dalam sejarah linguistik terdapat dua istilah yang merujuk pada ilmu tentang tanda, yaitu semiotika dan semiologi. Sebenarnya kedua istilah ini mengandung pengertian yang persis sama, walaupun penggunaan salah satu dari kedua istilah tersebut biasanya menunjukkan pemikiran pemakainya: mereka yang bergabung dengan Charles Sanders Peirce menggunakan kata semiotika, dan mereka yang bergabung dengan Ferdinand de Saussure menggunakan kata semiologi. Namun yang terakhir jika dibandingkan dengan yang pertama, kian jarang dipakai (Van Zoest, 1993:2). Tommy Christomy (2001:7) menyebutkan, “Ada kecenderungan, istilah semiotika lebih populer daripada istilah semiologi sehingga para penganut Saussure pun sering menggunakannya.”

Baik semiotika maupun semiologi, keduanya kurang lebih dapat saling menggantikan karena sama-sama digunakan untuk mengacu kepada ilmu tentang tanda.²⁶ Jadi meskipun menggunakan teori dari Saussure, analisisnya tetap bisa disebut sebagai semiotika.

²⁶Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h. 12

Keputusan untuk hanya memakai istilah semiotika (*semiotics*), seperti dikatakan Umberto Eco adalah sesuai dengan resolusi yang diambil oleh Komite Internasional di Paris bulan Januari 1969. Pilihan ini kemudian dikukuhkan oleh *Association for Semiotics Studies* pada kongresnya yang pertama tahun 1974. Dalam konteks ini, *semiotics* (dan ekuivalensinya dalam bahasa Prancis *semiotique*) menjadi istilah untuk semua peristiahan lama *semiology* dan *semiotics*.²⁷

Semiotika sering kali dibagi ke dalam tiga wilayah yaitu: *Pertama Semantik*, semantik membahas bagaimana tanda berhubungan dengan referennya, atau apa yang diwakili suatu tanda. *Kedua Sintaktik*, secara umum dapat dipahami bahwa sintaktik sebagai aturan yang digunakan manusia untuk menggabungkan berbagai tanda ke dalam suatu sistem makna yang kompleks. *Ketiga Pragmantik*, bidang yang mempelajari bagaimana tanda menghasilkan perbedaan dalam kehidupan manusia, atau dengan kata lain pragmantik adalah studi yang mempelajari penggunaan tanda serta efek yang dihasilkan tanda.²⁸

Kajian semiotika sampai sekarang telah membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Yang pertama menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima

²⁷Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h. 13

²⁸Morissan, *Teori Komunikasi...*, h. 35-37.

kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan). Yang kedua memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu.

Pada jenis yang kedua, tidak dipersoalkan adanya tujuan berkomunikasi. Sebaliknya, yang diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan daripada proses komunikasinya.²⁹

2. Semiotika Ferdinand de Saussure

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa semiotika adalah ilmu yang membahas tentang tanda-tanda. Yang paling utama dalam semiotika adalah bagaimana tanda tersebut mewakili suatu objek atau keadaan tertentu. Tanda disini dapat berupa simbol-simbol yang terdapat dalam setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu contohnya adalah tanda dalam sebuah karya berupa teks maupun film. Semiotika telah digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam menelaah sesuatu yang berhubungan dengan tanda, misalnya karya sastra, dan teks berita dalam media.³⁰

Ferdinand de Saussure adalah salah satu tokoh semiotika yang menjadi rujukan para ahli tentang teori tanda. Menurut Saussure, tanda mengekspresikan gagasan sebagai kejadian mental yang berhubungan dengan pikiran manusia.³¹ Dimana

²⁹Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h. 15

³⁰Alex Sobur, *Analisis Teks...*, h. 122

³¹Alex Sobur, *Analisis Teks...*, h. 109

tanda-tanda ini disusun dari dua elemen, yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan sebuah konsep dimana citra bunyi disandarkan.³² Kemudian untuk memudahkan, Saussure menggantikan konsep dan citra-bunyi masing-masing dengan istilah petanda (*signified*) dan penanda (*signifier*).

Saussure dilahirkan di Jenewa pada tahun 1857 dalam sebuah keluarga yang sangat terkenal di kota itu karena keberhasilan mereka dalam bidang ilmu. Ia hidup sezaman dengan Sigmund Freud dan Emile Durkheim meski tidak banyak bukti bahwa ia sudah pernah berhubungan dengan mereka. Selain sebagai seorang ahli linguistik, ia juga adalah seorang spesialis bahasa-bahasa Indo-Eropa dan Sansekerta yang menjadi sumber pembaruan intelektual dalam bidang ilmu sosial dan kemanusiaan.³³

Selain sebagai pencetus teori tentang tanda, Saussure juga terkenal dengan teori Linguistik dan strukturalisme. Sedikitnya ada lima pandangan dari Saussure yang di kemudian hari menjadi peletak dasar dari strukturalisme Levi-Strauss, yaitu:

a. *Langue* (Bahasa) – *Parole* (Tuturan, ujaran)

Trio *langage-langue-parole* digunakan Saussure untuk menegaskan objek linguistik. Fenomena bahasa secara umum disebutnya *langage*, sedangkan *langue* dan *parole* merupakan bagian dari *langage*. *Parole* adalah manifestasi individu dengan bahasa yang mengindividukan makna; sedangkan *langue* adalah

³²Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h. 31

³³Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h.45

langage dikurangi *parole*, yakni bahasa dalam proses sosial. Saussure dalam hal ini lebih menitikberatkan studi linguistik pada *langue*.³⁴

Yang dimaksud dengan *parole* ialah keseluruhan apa yang diucapkan orang, termasuk konstruksi-konstruksi individu yang muncul dari pilihan penutur, atau pengucapan-pengucapan yang diperlukan untuk menghasilkan konstruksi-konstruksi ini berdasarkan pilihan bebas juga. Dengan singkat *parole* adalah manifestasi individu dari bahasa. Jadi, *parole* itu bukan fakta sosial karena seluruhnya merupakan hasil individu yang sadar. Fakta sosial harus meliputi seluruh masyarakat dan menjadi kendala terhadapnya dan bukan memberinya pilihan bebas. Dalam masyarakat tentulah banyak *parole* dan realisasi dari kendala-kendala gramatikal suatu bahasa— katakanlah kalau semua penutur memakai bahasa secara gramatikal. Gabungan *parole* dan kaidah bahasa oleh Saussure disebut *langage*. Walaupun meliputi seluruh masyarakat dan mengandung kendala sebagaimana terdapat dalam kaidah gramatikal, *langage* tidaklah memenuhi syarat sebagai fakta sosial karena terkandung di dalamnya faktor-faktor individu yang berasal dari pribadi penutur. Bila penutur pribadi dan perilakunya dimasukkan, selalu akan ada unsur kerelaan, yang merupakan unsur yang teramalkan. *Langage* tidak mempunyai prinsip keutuhan yang memungkinkan kita untuk menelitinya secara ilmiah.

³⁴Alex Sobur, *Analisis Teks...*, h. 112

Kalau kita dapat menyisihkan unsur-unsur individu dari *langage*, maka kita dapat membuang unsur-unsur yang tak teramalkan. Dan kemudian kita akan memperoleh konsep bahasa yang sesuai dengan konsep fakta sosial. Inilah yang disebut *langue*. Saussure menggambarkannya sebagai “*langage* dikurangi *parole*”. Jelasnya *langue* adalah keseluruhan kebiasaan yang diperoleh secara pasif yang diajarkan oleh masyarakat bahasa, yang memungkinkan para penutur saling memahami dan menghasilkan unsur-unsur yang dipahami penutur dalam masyarakat.³⁵

b. *Form* (bentuk) dan *Content* (isi)

Istilah *form* (bentuk) dan *content* (materi, isi) ini oleh Gleason (Pateda, 1994: 35) diistilahkan dengan *expression* dan *content*, satu berwujud bunyi dan yang lain berwujud idea. Memang demikianlah wujudnya. Saussure membandingkan *form* dan *content* atau *substance* itu dengan permainan catur. Dalam permainan catur, papan dan biji catur itu tidak terlalu penting. Yang penting adalah fungsinya yang dibatasi aturan-aturan permainannya. Jadi, bahasa berisi sistem nilai, bukan koleksi unsur yang ditentukan oleh materi, tetapi sistem itu ditentukan oleh perbedaannya.

Lalu masalahnya adalah, apa sebetulnya yang membuat suatu kata yang berbeda *phonic* dan *conceptual form*-nya?

³⁵Harimurti Kridalaksana, *Mongin-Ferdinand de Saussure (1857-1913) : Peletak Dasar Strukturalisme dan Linguistik Modern*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2016), h. 17

Dengan kata lain, bagaimana suatu kata itu memperoleh 'makna'-nya? Atas pertanyaan ini Saussure memberikan jawaban yang lain dengan jawaban yang biasa diberikan pada masa itu. Menurut Saussure, yang memberikan pada suatu kata *distinctive form*-nya, atau bentuk khasnya, tidak lain adalah *differensiasi sistematis* yang ada antara setiap kata dengan kata-kata yang lain. Kata *kalam*, misalnya, dibedakan menurut suaranya dengan kata *salam* dan *malam*, namun secara konseptual kata tersebut dibedakan dengan buku, pena, kertas, tinta, dan sebagainya. Perbedaan-perbedaan yang memisahkan suatu kata dengan kata-kata yang lain—terutama yang memisahkannya dengan kata-kata yang paling berdekatan (menurut suara maupun konsep)—itulah yang memberikan identitas pada kata tersebut. Jadi kata *padi* dalam bahasa Indonesia, umpamanya, tidak persis sama dengan kata *rice* dalam bahasa Inggris, karena kata Indonesia tersebut terpisah dari kata atau dibedakan dengan kata *rice*. Artinya, kata *padi* tidak masuk dalam differensiasi sistem arti dalam bahasa Inggris.³⁶

c. *Synchronic* (Sinkronis) dan *Diachronic* (Diakronis)

Menurut Saussure, linguistik harus memperhatikan sinkronis sebelum menghiraukan diakronis. Kedua istilah ini berasal dari kata Yunani *khronos* (waktu) dan dua awalan *syn-* dan *dia-* masing-masing berarti “bersama” dan “melalui”. Salah satu dari banyak perbedaan konsep dan tata istilah paling penting

³⁶Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h. 48

yang diperkenalkan ke dalam linguistik oleh Saussure adalah perbedaan antara studi bahasa sinkronis dan diakronis (perbedaan itu kadang-kadang digambarkan dengan membandingkan “deskriptif” dan “historis”).

Yang dimaksud dengan studi sinkronis sebuah bahasa adalah deskripsi tentang “keadaan tertentu bahasa tersebut (pada suatu “masa”). Sementara Bertens menyebut sinkronis sebagai “bertepatan menurut waktu”. Dengan demikian linguistik sinkronis mempelajari bahasa tanpa mempersoalkan urutan waktu. Perhatian pelayanan pada bahasa sezaman yang diujarkan oleh pembicara (Pateda, 1994: 34); jadi, bisa dikatakan bersifat *horizontal*, misalnya bahasa Indonesia yang digunakan pada tahun 1965. Penting untuk disadari bahwa deskripsi sinkronis pada dasarnya tidak terbatas pada analisis bahasa lisan modern. Seseorang dapat melakukan analisis sinkronisasi bahasa-bahasa "mati" (usang), asalkan ada cukup keterangan yang dilestarikan dalam naskah-naskah yang telah sampai kepada kita.

Yang dimaksud diakronis adalah "menelusuri waktu" (Bertens, 2001:184). Jadi, studi diakronis atas bahasa tertentu adalah deskripsi tentang perkembangan sejarah ("melalui waktu"); misalnya, studi diakronis bahasa Inggris mungkin mengalami perkembangan di masa catatan-catatan kita yang paling awal sampai sekarang ini, atau mungkin termasuk jangka waktu tertentu yang lebih terbatas. Atau dengan kata lain, linguistik diakronis adalah subdisiplin linguistik linguistik yang

menyelidiki perkembangan suatu bahasa dari masa ke masa. Dapatlah kita katakan bahwa studi ini bersifat vertikal.³⁷

d. *Syntagmatic* (sintagmatik) dan *Associative* (paradigmatik)

Satu lagi struktur bahasa yang dibahas dalam konsepsi dasar Saussure tentang sistem sistem pembedaan di antara tanda-tanda adalah mengenai *syntagmatic* dan *associative* (*paradigmatic*), atau antara sintagmatik dan paradigmatik. Hubungan-hubungan ini ada pada kata-kata sebagai rangkaian bunyi-bunyi atau kata-kata sebagai konsep.

Cobley dan Jansz (1999: 16-17) memberi contoh sederhana. Jika kita mengambil sekumpulan tanda "Seekor kucing berbaring di atas karpet": Maka satu elemen tertentu-kata "kucing", misalnya- menjadi sebab ia memang bisa dibedakan dengan "seekor", "berbaring", atau "karpet". Sekarang kita lihat, bagaimana kemudian kata "kucing" bergabung dengan elemen-elemen lainnya. Kini digabungkan dengan "seekor", "berbaring", "di", "atas", dan "karpet"—kata "kucing" menghasilkan rangkaian yang membentuk sebuah sintagma (kumpulan tanda yang berurut secara logis). Melalui cara ini, "kucing" bisa dikatakan memiliki hubungan *paradigmatik* (hubungan yang saling menggantikan) dengan "singa" dan "anjing".

Hubungan paradigmatik tersebut, menurut Cobley dan Jansz, harus selalu sesuai dengan aturan sintagmatiknya, bagaimana garis x dan garis y dalam sebuah sistem koordinat.

³⁷Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h. 53

Sejauh tetap memenuhi syarat hubungan sintagmatik, penggantian tersebut bersifat fleksibel. Misalnya, bisa saja kata "kucing" diganti dengan "anjing" karena memiliki hubungan paradigmatis. Perubahan ini tidak mempengaruhi hubungan sintagmatik, selain pertukaran dua kata benda.³⁸

e. Tanda (*Sign*), Penanda (*signifier*) dan Petanda (*signified*)

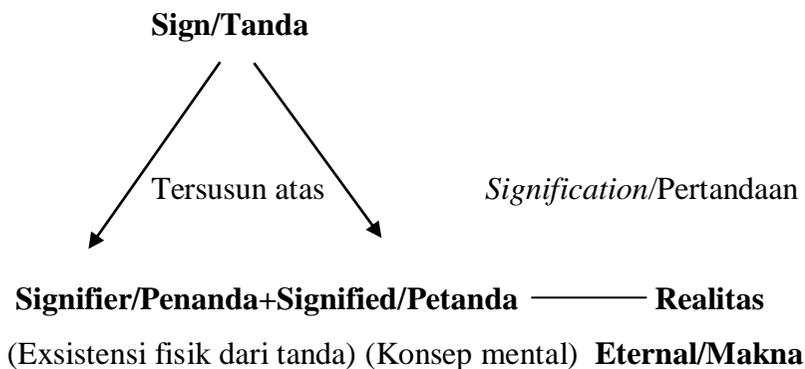
Pandangan Ferdinand de Saussure yang mendasar sehingga beliau terkenal adalah masalah hakikat tanda bahasa.³⁹ Yang cukup penting dalam upaya menangkap hal pokok dalam teori Saussure adalah prinsip yang mengatakan bahwa bahasa itu adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

Menurut Saussure, bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Suara-suara, baik suara manusia, binatang, atau bunyi-bunyian, hanya bisa dikatakan sebagai bahasa atau berfungsi sebagai bahasa bilamana suara atau bunyi tersebut mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan ide-ide, pengertian-pengertian tertentu. Untuk itu, suara-suara tersebut harus merupakan bagian dari sebuah sistem konvensi, sistem kesepakatan dan merupakan bagian dari sebuah sistem tanda.⁴⁰

³⁸Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h. 54

³⁹E. Zaenal Arifin, Yulia Agustin, Dewi Indah Susanti, Reni Rokhayati, *Asas-Asas Linguistik Umum*, (Tangerang : Pustaka Mandiri, 2015), h. 4

⁴⁰Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h. 46



Gambar 2.1 : Elemen-Elemen Makna Saussure

Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). *Signifier* adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis dan dibaca. *Signified* adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa.⁴¹

Berdasarkan dari konsep yang digambarkan diatas dapat penulis simpulkan bahwa tanda (*sign*) merupakan kesatuan dari penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Dimana penanda merupakan bentuk fisik atau hal-hal yang tertangkap oleh pikiran seperti citra bunyi, gambaran visual dan lain sebagainya. Petanda merupakan konsep mental atau kesan yang ada dalam pikiran terhadap apa yang menjadi penanda. Sedangkan pertandaan (*signification*) merupakan upaya pemberian makna.

⁴¹Alex Sobur, *Analisis Teks...*, h. 125

Pada dasarnya apa yang disebut *signifier* dan *signified* tersebut adalah produk kultural. Hubungan diantara keduanya bersifat arbitrer dan hanya berdasarkan konvensi, kesepakatan, atau peraturan dari kultur pemakai bahasa tersebut. Hubungan antara *signifier* dan *signified* tidak bisa dijelaskan dengan nalar apapun, baik pilihan bunyi-bunyinya maupun pilihan untuk mengaitkan rangkaian bunyi tersebut dengan benda atau konsep yang dimaksud. Karena hubungan yang terjadi antara *signifier* dan *signified* bersifat arbitrer, maka makna *signifier* harus dipelajari, yang berarti ada struktur yang pasti atau kode yang membantu menafsirkan makna.⁴²

Cara pengombinasian tanda-tanda biasanya dilandasi oleh kode (*code*) tertentu yang berlaku di dalam sebuah komunitas bahasa. 'Kode' adalah seperangkat aturan atau konvensi bersama yang di dalamnya tanda-tanda dapat dikombinasikan, sehingga memungkinkan pesan dikomunikasikan dari seseorang kepada orang lain. 'Kode', menurut Umberto Eco, dalam *A Theory of Semiotics*, adalah “..aturan yang menghasilkan tanda-tanda sebagai penampilan konkritnya di dalam hubungan komunikasi” (Eco, 1979:48). Implisit dalam pengertian kode tersebut di atas adalah adanya "kesepakatan sosial" di antara 'anggota komunitas bahasa' tentang kombinasi seperangkat tanda- tanda dan maknanya.⁴³

⁴²Alex Sobur, *Analisis Teks...*, h. 126

⁴³Yasraf Amir Piliang, “*Semiotika Teks: Sebuah Pendekatan Analisis Teks*” dalam *Mediator: Jurnal Komunikasi* Vol. 5, No.2 (2004),

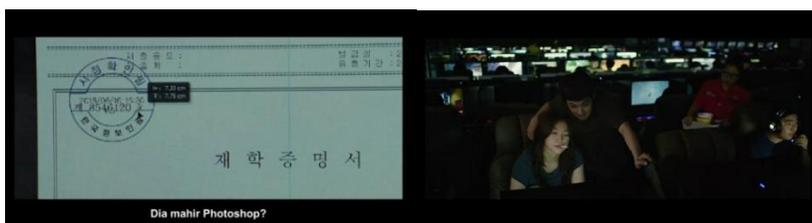
Petanda adalah aspek mental dari bahasa (Bertens, 2001:180). Yang mesti diperhatikan adalah bahwa dalam tanda bahasa yang konkret, kedua unsur tadi tidak bisa dilepaskan. Tanda bahasa selalu mempunyai dua segi: Penanda atau petanda; *signifier* atau *signified*; *signifiant* atau *signifie*. Suatu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya, suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda; petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistis. "Penanda dan petanda merupakan kesatuan, seperti dua sisi dari sehelai kertas," kata Saussure.

Jadi, meskipun antara penanda dan petanda tampak sebagai entitas yang terpisah-pisah namun keduanya hanya ada sebagai komponen tanda. Tandalah yang merupakan fakta dasar dari bahasa (Culler, 1976, dalam Ahimsa-Putra, 2001: 35). Maka itu, setiap upaya untuk memaparkan teori Saussure mengenai bahasa pertama-tama harus membicarakan pandangan Saussure mengenai hakikat tanda tersebut.

Setiap tanda kebahasaan, menurut Saussure, pada kenyataan menyatukan sebuah konsep (*concept*) dan suatu citra suara (*sound image*), bukan menyatakan sesuatu dengan sebuah nama. Suara yang muncul dari sebuah kata yang diucapkan sebagai penanda (*signifier*), sedang konsepnya adalah petanda

(*signified*). Dua unsur ini tidak bisa tidak bisa dipisahkan sama sekali. Pemisahan hanya akan menghancurkan ‘kata’ tersebut. Ambil saja, misalnya, sebuah kata apa saja, maka kata tersebut pasti menunjukkan tidak hanya suatu konsep yang berbeda (*distinct concept*), namun juga suara yang berbeda (*distinct sound*).⁴⁴

Sebagai contoh, dibawah ini penulis uraikan salah satu bentuk dan makna pesan moral dalam film Parasite yang di analisis dengan menggunakan teori Ferdinand de Saussure. Penulis mengidentifikasi pesan moral tindak kecurangan dalam salah satu scene yang terdapat pada film Parasite ini. Karena penanda (*signifier*) merupakan aspek yang berupa gambar fisik atau aspek material bahasa lainnya seperti apa yang dapat didengar dan dibaca. Maka dapat diidentifikasi bahwa penandanya adalah berupa gambar yang menunjukkan Ki-jung yang tengah mengedit dokumen pendidikan milik kakaknya dengan aplikasi photoshop.



Gambar 2.2 : Ki-jung memalsukan dokumen milik Ki-woo

⁴⁴Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi...*, h. 46-47

Seperti yang bisa dilihat pada gambar diatas, aspek penandanya adalah gambar monitor yang menunjukkan pengeditan yang dilakukan Ki-jung yang tengah berada dalam sebuah warnet ditemani kakaknya Ki-woo. Dalam percakapan diantara keduanya juga menunjukkan tindak kecurangan mereka. Dimana Ki-woo berkata jika Ki-jung mahir di bidang photoshop.

Sementara untuk petandanya (*signified*) adalah Tindakan yang dilakukan Ki-jung dan Ki-woo yang memalsukan dokumen merupakan tindak kecurangan yang merupakan moral buruk.