

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Pustaka

#### 2.1.1 Film dan Realitas Sosial dalam Masyarakat

Film merupakan salah satu alat komunikasi massa, tidak dapat kita pungkiri bahwa antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Film mencapai masa puncaknya diantara perang dunia I dan perang dunia II. Seiring dengan kebangkitan film, muncul film – film yang menggumbar seks, criminal dan kekerasan. Kekuatan dan Kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli melihat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya (Sobur, 2003, p.127).

Film memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang dan sebagian lagi didasari oleh alasan bahwa film memiliki kemampuan mengantar pesan secara unik. Ringkasnya, terlepas dari dominasi penggunaan film sebagai alat hiburan dalam sejarah film, tampaknya ada semacam aneka pengaruh menyatu dan mendorong kecendrungan sejarah film menuju ke penerapannya yang bersifat *didaktik-propagandis*, atau dengan kata lain bersifat manipulatif. Film pada dasarnya memang mudah dipengaruhi oleh tujuan manipulatif, karena film memerlukan penanganan yang lebih bersungguh – sungguh dan *konstruksi* yang lebih *artifisial* pula (melalui manipulasi) daripada media lainnya (McQuail, 1987, p.14).

Menurut Irwanto, dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibaliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang muncul terhadap *perspektif* ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar. Pada umumnya film dibangun dengan banyak tanda. Tanda – tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan (Sobur, 2003, p.127-128).

Dalam film, realitas direpresentasikan dengan menggunakan sistem tanda sehingga realitas dapat dihadirkan kembali dengan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaan. Jadi bukan sekedar refleksi dari realitas. Film bukan semata-mata terdiri dari gambar dan suara. Film tersusun dari banyak elemen dimana masing-masing merpresentasikan suatu pesan atau makna. Realitas pada film dikonstruksikan dalam sistem tanda yang bekerjasama baik dalam rangka mencapai efek yang diharapkan, yakni terdiri atas aspek-aspek "realitas" seperti individu, tempat, objek, peristiwa, identitas kultural dan konsep abstrak lainnya. "*Realism is typically narrative in form and this assumption hold good.*" (Realisme berciri naratif (cerita) pada bentuknya dan diasumsikan menyandang sebutan bagus). (Barthes, 1975, p.33). Film *Brokeback Mountain* adalah film yang tersaji ndalam arus realisme. Bilamana Film *Brokeback Mountain* ini realistik, bukan karena mereproduksi realitas, tetapi karena mereproduksi cita rasa dominan dari realitas (*the dominant sense of reality*). Jadi realisme yang dimaksud bukanlah perihal ketajaman pada realitas empirik, melainkan kesepakatan wacana dimana pengnderaan akan realitas terbangun. "Realisme itu mengacu baik pada bentuk maupun isinya." (Fiske, 1997, p.24)

### **2.1.2 Representasi dalam film sebagai proses penyampaian realitas melalui kode sosial**

Representasi adalah konsep yang mempunyai beberapa pengertian. Ia adalah proses sosial dari 'representing'. Ia juga produk dari proses sosial 'representing'. Representasi menunjuk baik pada proses maupun produk dari pemaknaan suatu tanda. Representasi juga bisa berarti proses perubahan konsep-konsep ideologi yang abstrak dalam bentuk-bentuk yang kongkret. Jadi, pandangan-pandangan hidup kita tentang perempuan, anak-anak, atau laki-laki misalnya, akan dengan mudah terlihat dari cara kita memberi hadiah ulang tahun kepada teman-teman kita yang laki-laki, perempuan dan anak-anak. Begitu juga dengan pandangan-pandangan hidup kita terhadap cinta, perang, dan lain-lain akan tampak dari hal-hal yang praktis juga. Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Secara ringkas,

representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Menurut Fiske, representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra atau kombinasinya (Fiske, 2004, p.282).

Konsep representasi bisa berubah-ubah. Selalu ada pemaknaan baru pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, ia selalu berada dalam proses negoisasi dan disesuaikan dengan situasi baru. Intinya adalah : makna tidak inheren dalam sesuatu di dunia ini, ia selalu dikonstruksikan, diproduksi lewat proses representasi. Ia adalah hasil dari praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu. Film merupakan salah satu produk representasi sosial. Film tidak mewakili realitas sosial yang terjadi, tetapi memberikan gambaran mengenai realitas itu sendiri. Graeme Turner menolak perspektif yang melihat film hanya sekedar refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. Film tidak mencerminkan atau bahkan merekam realitas; seperti medium representasi yang lain ia menkonstruksi dan “menghadirkan kembali” gambaran dari realitas melalui kode-kode, konvensi-konvensi, mitos dan ideology-ideologi dari kebudayaannya sebagaimana cara praktis signifikansi yang khusus dari medium. Film dibuat berdasarkan pandangan atau *point of view* dari sang creator film, sehingga film merupakan seni dimana dunia direpresentasikan sebagaimana yang diinginkan pembuatnya. Representasi-representasi tersebut dituangkan sedemikian rupa sehingga terlihat natural dan sistem-sistem yang ada pada representasi adalah inti dari yang termuat oleh ideologi-ideologi tertentu. Film menuturkan ceritanya dengan cara khususnya sendiri. Kekhususan film adalah mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya. “Sebuah film pada dasarnya melibatkan bentuk-bentuk symbol visual dan linguistic untuk mengkodekan pesan yang sedang disampaikan.” (Sobur, 2006, p.127)

### 2.1.3 Mitologi Roland Barthes

Roland Barthes merupakan salah satu penganut teori semiotika Saussure yang berasal dari Perancis. Gagasan-gagasannya memberi gambaran yang luas mengenai media kontemporer. Boleh jadi Barthes merupakan orang terpenting kedua dalam tradisi semiotika Eropa setelah Saussure. Melalui sejumlah karyanya ia tidak hanya melanjutkan pemikiran Saussure tentang hubungan bahasa dan makna, pemikirannya justru melampaui Saussure terutama ketika ia menggambarkan tentang makna ideologis dari bahasa yang ia ketengahkan sebagai mitos.

Ketika mempertimbangkan sebuah berita atau laporan, akan menjadi jelas bahwa tanda linguistik, visual dan jenis tanda lain mengenai bagaimana berita itu direpresentasikan (seperti tata letak atau *layout*, rubrikasi, dan sebagainya) tidaklah sesederhana mendenotasikan sesuatu hal, tetapi juga menciptakan tingkat konotasi yang dilampirkan pada tanda. Barthes menyebut fenomena ini membawa tanda dan konotasinya untuk membagi pesan tertentu sebagai penciptaan mitos. Pengertian mitos di sini tidaklah menunjuk pada mitologi dalam pengertian sehari-hari –seperti halnya cerita-cerita tradisional melainkan sebuah cara pemaknaan; dalam bahasa Barthes: tipe wicara. Pada dasarnya semua hal dapat menjadi mitos; satu mitos timbul untuk sementara waktu dan tenggelam untuk waktu yang lain karena digantikan oleh pelbagai mitos lain. Mitos menjadi pegangan atas tanda-tanda yang hadir dan menciptakan fungsinya sebagai penanda pada tingkatan yang lain (Barthes, 2004).

Mitos oleh karenanya bukanlah tanda yang tak berdosa, netral; melainkan menjadi penanda untuk memainkan pesan-pesan tertentu yang boleh jadi berbeda sama sekali dengan makna asalnya. Kendati demikian, kandungan makna mitologis tidaklah dinilai sebagai sesuatu yang salah ('mitos' diperlawankan dengan 'kebenaran'); cukuplah dikatakan bahwa praktik penandaan seringkali memproduksi mitos. Produksi mitos dalam teks membantu pembaca untuk menggambarkan situasi sosial budaya, mungkin juga politik yang ada disekelilingnya. Bagaimanapun mitos juga mempunyai dimensi tambahan yang disebut naturalisasi. Melaluinya sistem makna menjadi masuk akal dan diterima

apa adanya pada suatu masa, dan mungkin tidak untuk masa yang lain (Tolson, 1996, p.7).

#### **2.1.4 Mitos Koboï ; westernisasi dalam kultur Amerika**

Price (1996) menjelaskan bahwa pola yang menjelaskan mengenai mitos koboï sedikit kaitannya dengan sejarah koboï yang dimulai di Amerika Barat (*American West*). Kemudian ketika produksi film dan tayangan televisi mengenai koboï mulai merajalela, barulah masyarakat Amerika mulai mengkonstruksikan mengenai gambaran (*image*) mengenai koboï yang kemudian lebih terkenal dengan kebudayaan westernisasi. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa tradisi koboï juga ikut berperan serta dalam pengembangan mitos koboï yang beredar dalam kultur Amerika. Hal ini terjadi karena film – film seperti *Bonanza*, *Lucky Luke*, *The Magnificent Seven*, *Walker Texas Ranger*, karakter-karakter seperti *Wyatt Earp* dan *The Lone Ranger* serta aktor – aktor seperti John Wayne, Gary Cooper, dan Clint Eastwood; dalam pembuatan filmnya terinspirasi hampir 90% dari legenda asli koboï serta kebanyakan merupakan kejadian yang benar-benar terjadi (*actual events*). Jadi tidak dapat dipungkiri bahwa mitos koboï berangkat dari sejarah koboï itu sendiri.

Dalam bukunya, *The American Cowboy: The Myth and the Reality*, Franz dan Choate menuliskan bahwa mitos koboï berangkat dari sejarah koboï klasik (*Classical cowboy history*), dimana pada mulanya koboï merupakan pengembala sapi dengan beberapa keahlian khusus yang harus dimiliki antara lain : *bullriding*, pandai dalam menggunakan *lasso*, *roping*, *tying steers*, dan terakhir *shooting*. Selama perang Amerika, tenaga koboï sangat diperlukan, karena dengan keahlian mereka, ditambah kemampuan untuk *survive*, beradaptasi serta berkomunikasi dengan suku Indian. Hal ini kemudian menyebabkan munculnya legenda-legenda dari dunia koboï yang direpresentasikan dalam film seperti Billy "The Kid" , Tough Guy, Wyatt Earp, Doc Holliday, dan masih banyak lagi legenda koboï lainnya yang mempunyai nama besar dengan ciri khasnya masing – masing, seperti Billy "The Kid" yang jago naik ke punggung kuda dengan melompat dari belakang serta penembak tercepat di zamannya, kemudian Wyatt Earp sang Marshal paling terkenal sepanjang sejarah koboï dan sebagainya. Sampai saat ini,

hanya *rodeo* yang paling terkenal dan merupakan peninggalan dari satu sisi budaya zaman koboi untuk masa sekarang. (*The contribution from classical cowboy to modernitaiton era*). Keunikannya yang menunjukkan ketangguhan seorang koboi bertahan diatas punggung *rodeo* menjadi suatu suguhan tontonan yang menghibur dan menarik untuk disimak.

Franz dan Choate (1956) menambahkan bahwa koboi merepresentasikan dua hal yang kontras antara satu dengan yang lainnya yakni hasrat akan kekerasan serta sisi heroisme dan integritas (*the cowboy represents both a desire for violence and also the pursuit of heroism and integrity*). Nilai – nilai positif dari sisi heroisme dan kehidupan koboi (yang kemudian diartikan sebagai mitologi koboi) adalah sebagai berikut :

1. *Fair Play*, sangat menghormati keadilan (terlebih dalam perkelahian; adu senjata). Seorang koboi dilarang duluan menembakkan senjata; tidak boleh memukul orang yang lebih kecil atau duel secara tidak adil.
2. *Brotherhood*, mati satu mati semua, hidup satu hidup semua. Seorang koboi juga adalah pecinta tanah airnya.
3. *Survival*, dapat memanfaatkan apa saja untuk bertahan hidup.
4. *Honest*, harus selalu mengatakan kebenaran. Tidak boleh menjilat kata-kata yang telah terucap; tidak boleh membocorkan rahasia.
5. *Respect*, wajib menghormati perempuan, orangtua, dan kebijakan negara, harus bersikap baik pada anak-anak, orang yang lebih tua, dan binatang kecil, dilarang bersikap rasial dan anti-toleransi serta diwajibkan menolong orang yang sedang kesusahan.
6. *Leader*, seorang koboi wajib menjaga integritasnya sebagai kepala keluarga serta menjadi suami dan ayah yang baik bagi istri dan anaknya.
7. *Athleticism*, seorang koboi haruslah pekerja keras, serta harus bersikap, berpikir, dan berbicara dengan jelas dan tegas.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, peneliti akan melihat bagaimana representasi homoseksualitas terhadap mitos koboi yang telah disebutkan diatas pada film *Brokeback Mountain*.

### 2.1.5 Homoseksualitas

Isitilah homoseks merupakan istilah yang diciptakan untuk mengacu pada psikoseksual yang berkonotasi klinis. Orang yang homoseks dimanifestasikan dari gaya hidup tertentu (seperti jalan-jalan ke alun-alun, berkumpul di taman, atau tempat eksklusif pilihan para kaum homoseks) (Oetomo, 2001, p.7).

Homoseksualitas adalah kesenangan yang terus menerus terjadi dengan pengalaman erotis yang melibatkan kawan sesama jenis, yang dapat atau mungkin saja tidak dapat dilakukan dengan orang lain atau dengan kata lain, homoseksualitas membuat perencanaan yang disengaja untuk memuaskan diri dan terlibat dalam fantasi atau perilaku seksual dengan sesama jenis (Olson, 2000, p.10). Homoseksualitas juga dapat didefinisikan sebagai orientasi atau pilihan seks yang diarahkan kepada seseorang atau orang-orang dari jenis kelamin yang sama atau ketertarikan orang secara emosional dan seksual kepada seseorang atau orang-orang dari jenis kelamin yang sama (Oetomo, 2001, p.6).

Homoseksual mengacu pada orang, baik laki-laki maupun perempuan yang memakai orientasi seksualnya sebagai kriteria pokok dalam mendefinisikan identitasnya. Kata ini berasal dari terminologi Yunani “homo” yang berarti sama. Kata ini digunakan untuk menyebut homoseksual pria. Ada juga istilah *gay* yang mengacu pada laki-laki homoseksual, dan sekarang lebih banyak digunakan oleh kalangan homoseksual sendiri, karena dianggap lebih mencerminkan gaya hidup mereka. Dibandingkan dengan istilah “homoseks” atau “homo” yang terkesan seksual. Di Indonesia sendiri, homoseksual laki-laki lazim disebut homo atau *gay*, sedangkan homoseksual perempuan lebih lazim disebut lesbian atau lesbi.

Dalam dunia perfilman, film bertema cinta antara pasangan sejenis (film *gay* atau *lesbi*) belum begitu banyak dibuat. Biasanya, unsur ini belum dieksplorasi secara lebih mendalam sebagai konsep tersendiri dan cenderung hanya bersifat pelengkap atau penegas. Namun sejak penerimaan kaum *gay* terlihat di Amerika ditandai dengan berdirinya *International Gay and Lesbian Human Rights Commission* (IGLHRC) di San Fransisco, Amerika Serikat, membuat para pembuat film mulai berani mengekspos film-film yang mengangkat isu homoseksualitas sebagai topik utamanya. Sebut saja film-film seperti

*Bishonen*, *Eating Out* dan *Edge Of Seventeen*. Film-film tersebut menceritakan mengenai realita kehidupan pasangan berjenis kelamin sama atau lebih dikenal dengan istilah homoseksualitas. Di film-film tersebut, karakter utamanya adalah pria-pria metroseksual dengan pakaian ketat dan dandanan yang *stylish* dengan tingkah laku cenderung kearah feminim. Dalam media film, hubungan homoseksualitas biasanya ditandai dengan lelaki yang keperempuan-perempuanan.

Namun tidak semua kaum homoseksual memiliki karakter lelaki yang keperempuan-perempuanan. Hal ini biasanya diukur dengan derajat kegiatan homoseksual yang dilakukan mereka. Derajat kegiatan homoseksual pun berbeda antara individu yang satu dengan lainnya, demikian pula halnya dengan derajat keterlibatan dalam lingkungan kebudayaan khusus homoseksual. Beberapa orang berbagi bersama secara terbuka dan mendalami kebudayaan khusus homoseksual dengan lebih banyak berhubungan sosial dengan homoseksual yang lain. Beberapa orang merupakan “kaum homoseksual yang tertutup”, yang menyembunyikan kegiatan homoseks mereka dan sering membangun suatu rumah tangga bersama dengan seorang pasangan dan anak-anak. Yang lain memperlihatkan tingkat keterlibatan menengah dalam “masyarakat homo” (Horton & Hunt, 1996, p. 152-153).

#### **2.1.6 Semiotika dalam film**

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Semiotika sebagai suatu tipologi dari ilmu pengetahuan social memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’. Dengan demikian, “semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda.” (Sobur, 2006, p.15). Aart van Zoest mendefinisikan “semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya : cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya.” (Sudjiman, 1996, p.5)

Menurut John Fiske (2004), terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika yakni :

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksplorasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Dalam kajian semiotika, terdapat 2 pendekatan yang memiliki penekanan yang berbeda. Pendekatan semiotika signifikasi Saussure mengemukakan prinsip yang mengatakan bahwa bahasa itu adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dan sebuah ide atau petanda (*signified*). (Sobur, 2006).

Sedangkan pendekatan kedua mengenai semiotika komunikasi yang diungkapkan oleh Pierce pada intinya mendefinisikan semiotika sebagai suatu hubungan antara sebuah tanda, objek, dan makna. Semiotik Pierce ini terdiri atas tiga elemen yang saling berhubungan, yaitu : tanda (*sign*), objek (*object*), interpretan (*interpretant*). (Little John, 1996). Namun kedua aliran semiotika ini saling melengkapi satu sama lain.

Semiotika juga merupakan proses untuk menginterpretasi kode dan pesan yang direpresentasikan oleh media agar penonton dapat memahami makna yang tersimpan dalam sebuah teks. Teks menurut Roland Barthes memiliki arti yang luas. Teks tidak hanya berkaitan dengan aspek linguistik saja. Semiotik dapat meneliti teks dimana tanda – tanda terkodifikasi dalam sebuah sistem. Dengan demikian, semiotik dapat meneliti bermacam-macam teks seperti berita, film, iklan, *fashion*, fiksi, puisi, dan drama.

Film merupakan salah satu bidang penerapan semiotika. Film dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama baik dalam rangka mencapai efek yang diharapkan. Konstruksi film, terdiri atas aspek-aspek "realitas" seperti individu, tempat, objek, peristiwa, identitas kultural dan konsep abstrak lainnya. Representasi ini dapat dituangkan dalam bentuk *speech*, *writing*, atau bahkan *moving images* yakni film.

Yang paling penting dari film adalah gambar dan suara, yakni kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. (zoest, 1996). Ciri-ciri gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya. Selain gambar, musik film juga merupakan tanda ikonis, namun musik lebih memiliki cara yang jauh lebih misterius. Musik yang semakin keras, dengan cara tertentu "mirip" ancaman yang mendekati kita (ikonitas metaforis). Namun perlu dibedakan antara suara yang langsung mengiringi gambar (kata-kata yang diucapkan, derit pintu, dan sebagainya) dengan musik yang mengiringinya. Suara secara semiotika berfungsi tidak terlalu berbeda dengan gambar-gambarnya. "Suara, sama dengan gambar, merupakan unsur dalam cerita film yang dituturkan dan dapat disebutkan, dikategorisasikan dan dianalisis dengan cara yang juga sebanding." (Zoest, 1996, p.110)

Berkaitan dengan permasalahan maupun ruang lingkup penelitian ini, maka nantinya dalam penelitian akan dianalisis yakni berupa gambaran dan suara (kata yang diucapkan) serta musik. Adapun hal tersebut nantinya akan sesuai dengan unit – unit analisisnya.

### **2.1.7 Semiotika Roland Barthes (Semiologi)**

Semiologi diambil dari definisi tanda yang ada dalam karya – karya Ferdinand de Saussure. Bagi Saussure, sebuah tanda memiliki maknanya bukan karena hubungan langsung apapun dengan objek di dunia, tetapi karena posisinya dalam sebuah sistem tanda. Namun dalam bukunya "Mitos Dewasa Ini" Barthes memanipulasi dan mengolah lagi teori tanda dan penandaan Saussure. Barthes tertarik pada kemungkinan penerapan metodologi yang diturunkan dari linguistik

Saussurean ke wilayah budaya yang didefinisikan dalam pemahaman terluas dan paling inklusif. (Barthes, 2007). Barthes berupaya mengungkap bias mitos dan bahaya mitos ketika ia berada dalam bentuk tekstual sistem tanda dan kode-kode budaya. Di tangan Barthes, semiotika tidak hanya berhenti pada bahasa seperti cita – cita Saussure. Barthes condong mempraktekkan semiotika sebagai filsafat. Secara lebih praktis dan kreatif, Barthes dengan semiotika mampu menganalisis tren kehidupan sehari-hari masyarakat Perancis seperti film Perancis, selera istimewa seperti steak dan anggur, permainan anak – anak, iklan, sampai kehidupan klub malam Paris.

Barthes mendefinisikan mitos dengan merujuk kepada teori tindakan kedua sistem tanda. Mitos ditemukan pada tingkatan kedua tanda atau pada level konotasi. Barthes membuat perbedaan antara denotasi dan konotasi. Denotasi digambarkan sebagai makna harafiah, sedangkan konotasi adalah makna parasitis dimana tanda historis berubah menjadi tanda atau "mitos" yang dinaturalkan. Terdapat kemungkinan untuk membaca tingkatan penandaan, baik yang muncul di permukaan maupun yang ada di balik tanda.

Nilai semiotika dapat dipakai untuk menunjukkan kemampuan suatu mitos 'ditukarkan' dengan suatu ide (ideologi) dan 'dibandingkan' dengan mitos – mitos lain. Suatu mitos dapat dipakai karena dia punya nilai. Kita bisa membandingkan dengan berbagai mitos (serupa atau yang berlawanan) yang ada dalam suatu masyarakat. Dia mempunyai nilai karena dia dapat kita tukarkan dengan ideologi tertentu.

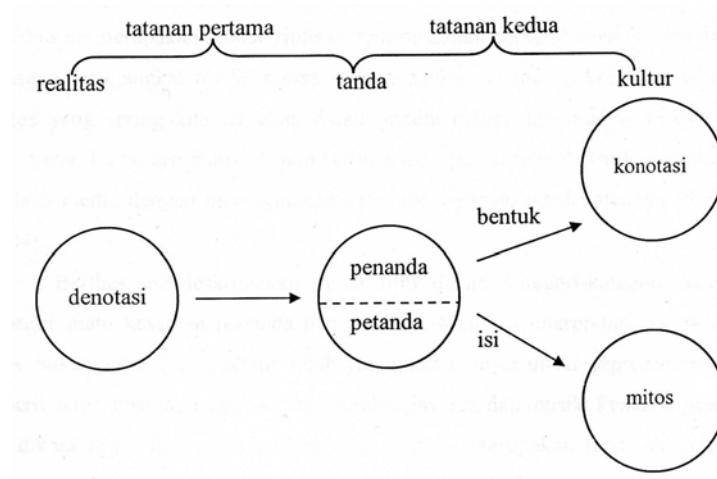
Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai 'mitos' dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda. Namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain mitos juga adalah suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Didalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda.

Barthes yang pertama kali menyusun tipologi sistematis untuk menganalisis negosiasi dan gagasan makna interaktif. Barthes mengembangkan

dua tingkatan pertandaan yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang bertingkat-tingkat atau yang lebih dikenal dengan gagasan tentang dua tingkat pertandaan (*order of signification*). Dalam sistem ini, terdapat dua tingkat dimana tingkat pertama menggambarkan relasi antara penanda dan petanda didalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Barthes menyebut tingkat ini sebagai denotasi. Sedangkan tingkat dua dibangun atas tingkat pertama dengan menggunakan makna atau *signification*. Dalam analisis semiotika, istilah *signification* biasanya hanya dipakai untuk sistem tanda tingkat kedua, karena pada tingkat ini tanda mencapai kita. Pada tingkat ini kita menghubungkan *signifier* dan *signified* sesuai dengan kondisi atau pengalaman kita; jadi melibatkan subjektivitas kita sebagai audiens atau pemakai.

Pada signifikasi tahap kedua, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas atau alam. Menurut Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Dengan mitos kita dapat menemukan ideologi dalam teks dengan jalan meneliti konotasi-konotasi yang terdapat dalam mitos itu sendiri. (Sobur, 2006).

Fokus perhatian Barthes lebih tertuju pada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*), seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Dua tatanan pertandaan Barthes.

Sumber : Fiske, 2004, p.122

Analisis mitos difokuskan pada sistem semiotika tingkat dua. Mitos atau sistem mitis dibuat dengan menggunakan sistem semiotika tingkat pertama sebagai *signifier* bagi sistem semiotika tanda tingkat kedua. *Signifier* baru disebut *form* dan *signified* disebut *concept*. Hubungan antara *form* dan *concept* disebut *signification* atau mitos itu sendiri.

Yang dilakukan pertama untuk membaca mitos adalah menganalisis sistem secara kritis. Barthes menyebut pembaca kritis sebagai pengurai (*dechiper*) mitos. Dengan membaca mitos secara kritis, maka kita sebenarnya mengupas mitos sampai kita tahu betul bagaimana mitos yang kita teliti menjalankan fungsinya, yaitu distorsi. Selanjutnya kita akan menemukan alibi ( istilah yang banyak dipakai Barthes) makna. Kemudian kedua kita dapat menjadi pembuat mitos dengan jalan mengembalikan *signification* ke makna literal dan, oleh karena itu, kita mengembalikan kekuatan simbol dari tanda tingkat pertama. Yang terakhir ketiga, kita bisa menjadi konsumen mitos dengan menikmati mitos sampai kita merasakan kehadiran, membiarkan mitos melakukan fungsinya. Perbedaan satu dengan yang lain dapat dijelaskan dengan kategori hubungan antara forma, kondep dan makna. (Sunardi, 2004).

Sebagai bidang penelitian, Barthes memilih budaya media. Langkah Barthes ini merupakan sebuah rintisan penting dalam perkembangan kajian media. Dengan mengangkat media massa sebagai kajian, ia memeriksa bentuk – bentuk mitos yang sering kita temukan dalam media massa dan muatan ideologis didalamnya. Ini berarti bahwa kajian Barthes merupakan sebuah kritik atas ideologi budaya media dengan menggunakan semiotika sebagai pendekatannya (Sunardi, 2004).

Barthes mendeskripsikan tanda film dalam kategori – kategori Saussure sebagai suatu kesatuan penanda dan pertanda. Menurut interpretasinya, penanda film bukan citra layar, tetapi lebih merupakan unsur-unsur representasi film, seperti aktor, kostum, layar, lanskap, gerakan isyarat dan musik. Penanda – penanda ini dikarakterisasikan oleh heterogenitas (karena merupakan tanda-tanda visual dan akustik), oleh polivalensi (mereka dapat memiliki banyak makna), dan oleh dimensi sintagmatiknya (North, 2006).

Tentang petanda dalam film, Barthes mendefinisikan sebagai dua sisi, yakni petanda sebagai entitas konseptual yang ada dalam pikiran penonton dan di sisi lain sebagai "setiap sesuatu yang ada dalam pikiran penonton". Dalam konteks Barthes, dia membedakan antara ekspresi film, yang "realitas" (yang diciptakan atau tidak) diperlihatkan langsung kepada penonton, atau signifikasi film dimana penonton memahami peristiwa-peristiwa yang terjadi di luar adegan film yang tampak. (North, 2006).

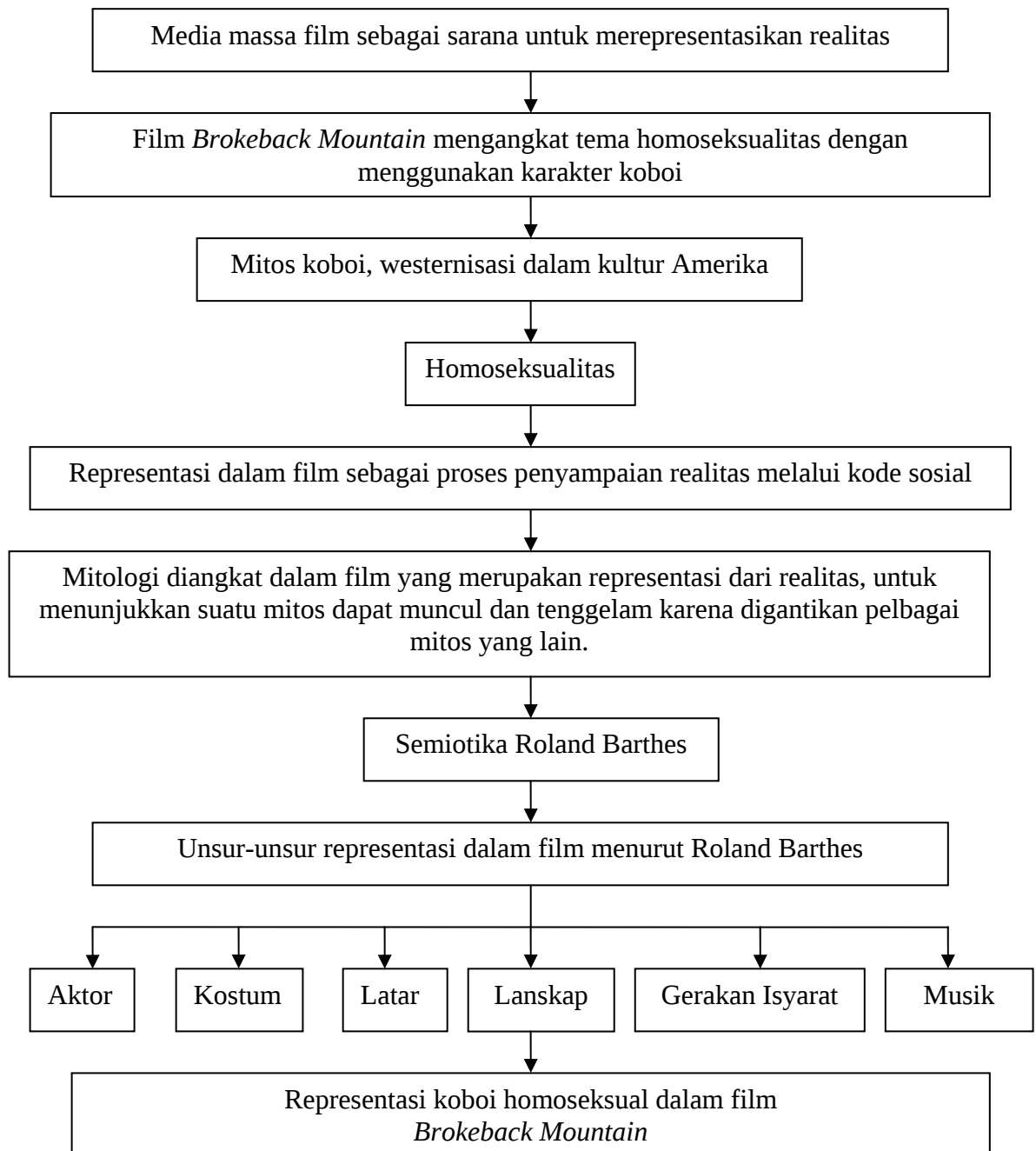
## 2.2 Nisbah Antar Konsep

Film merupakan media massa yang memiliki kemampuan menciptakan sensasi gambar yang bergerak dan suara sinema, yang didukung jenis film yang dipenuhi struktur plot yang penuh dengan keterkejutan (*shocked*) dan ketegangan (*suspended*) dalam imajinasi yang sangat kuat dalam format layar lebar. Film adalah representasi atau gambaran dari realitas yang ada dalam masyarakat. Dengan menggunakan tanda-tanda yang dikonstruksi oleh pembuat film, masyarakat yang melihatnya dapat mengetahui kenyataan – kenyataan yang selama ini tersembunyi.

Oleh karena itu, dalam memahami tanda dan makna dalam film maupun pesan-pesan yang terdapat dalam film, dipakai analisis semiotika. Sebab semiotika merupakan proses untuk menginterpretasi kode dan pesan yang direpresentasikan oleh media agar penonton dapat memahami makna yang tersimpan dalam sebuah teks. Film sendiri merupakan sebuah teks.

Dalam studi tentang semiotika dalam film, akan dilakukan analisis mitos sebagai analisis semiotik sesuai dengan unsur – unsur representasi film yang dikemukakan oleh Barthes, seperti aktor, kostum, layar, lanskap, gerakan isyarat dan musik.

### 2.3 Kerangka Pemikiran



Sumber : Olahan Peneliti