

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau 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 mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179 dalam Kurniawan, 2001;53).

Pada penelitian ini penulis menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes karena teorinya lebih kritis daripada teori semiotika lainnya. Menurut Barthes, semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai, dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana obyek-obyek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi

struktur dari tanda. Barthes, dengan demikian melihat signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi tidak terbatas pada bahasa, tetapi juga pada hal-hal lain di luar bahasa. Barthes menganggap kehidupan sosial, apapun bentuknya merupakan suatu sistem tanda tersendiri (Kurniawan, 2001: 53).

Teori semiotika Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut de Saussure. Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2003: 53). Selanjutnya, (Barthes 1957, dalam de Saussure yang dikutip Sartini) menggunakan teori *Signifiant-signifie* yang dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Istilah *signifiant* menjadi ekspresi (E) dan *signifie* menjadi isi (C). Namun, Barthes mengatakan bahwa antara E dan C harus ada relasi (R) tertentu sehingga membentuk tanda (sign, Sn). Konsep relasi ini membuat teori tentang tanda lebih dari satu dengan isi yang sama. Pengembangan ini disebut sebagai gejala meta-bahasa dan membentuk apa yang disebut kesinoniman (synonim) (Nyi wayan Sartini).

Pandangan Saussure, Barthes juga meyakini bahwa hubungan antara penanda dan pertanda tidak terbentuk secara alamiah, melainkan bersifat arbiter. Bila Saussure hanya

menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Roland Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat.

Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Pertanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
2. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	3. Connotative Signified (Pertanda konotatif)
4. Connotative Sign (Tanda Konotatif)	

Tabel 2.1 Peta Tanda Roland Barthes

Sumber : Paul Cobley & Lizzy Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*.
Ny: Totem Books, Hlm 51. (Dalam, Sobur 2013:69).

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan pertanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga tanda konotatif (4). Denotasi dalam pandangan Barthes merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup. Tataran denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenar-benarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas.

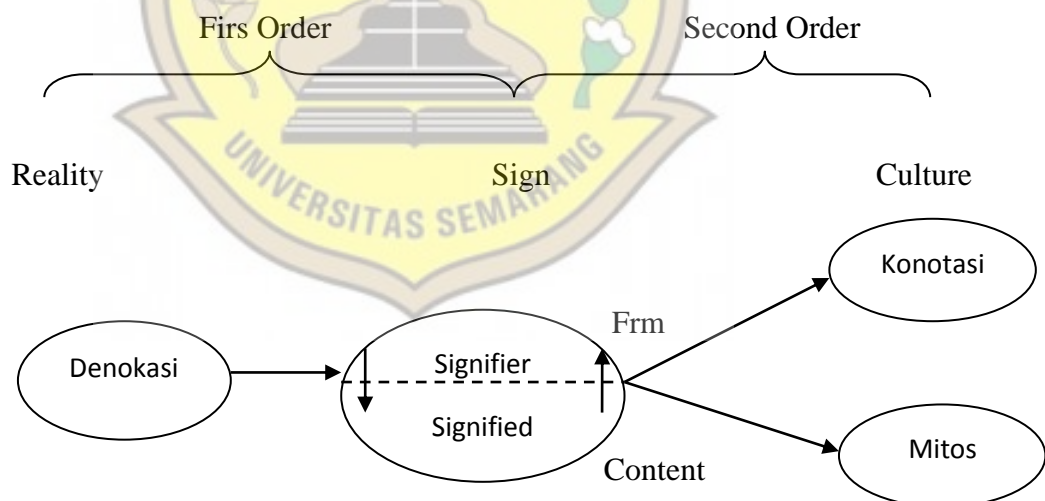
Tanda konotatif merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit, tidak langsung, dan tidak pasti, artinya terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru. Dalam semiologi Barthes, denokasi merupakan sistem signifikasi tingkat kedua. Denokasi dapat dikatakan merupakan makna objektif yang tetap, sedangkan konotasi merupakan makna subjektif dan bervariasi (Nawiroh Vera, 2014 : 26).

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebut sebagai “mitos” dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, pertanda dan tanda. Namun sebagai suatu sistem yang unik mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain, mitos adalah suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Di dalam mitos pula, sebuah pertanda dapat memiliki beberapa penanda (Budiman, 2001:28).

Dalam pandangan Barthes dengan konsep mitos dalam arti umum. Barthes mengemukakan mitos adalah Bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan. Dalam uraiannya, ia mengemukakan bahwa mitos dalam pengertian khusus ini merupakan perkembangan dari konotasi.

Konotasi yang sudah terbentuk lama dimasyarakat itulah mitos. Barthes juga mengatakan bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yakni sistem tanda-tanda yang dimakna manusia (Hoed, 2008:59). Mitos barthes dengan sendirinya berbeda dengan mitos yang kita anggap tahayul, tidak masuk akal, ahistoris dan lain-lainnya, tetapi mitos menurut Barthes sebagai type of speech (gaya bicara) seseorang (Nawiroh Vera, 2014 : 26).

Rumusan tentang signifikansi dan mitos dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Bagan 2.1 Signifikansi dan mitos Roland Barthes

Sumber: Nawiroh Vera. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia, hlm 30

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified yang disebut denokasi, yaitu makna sebenarnya dari tanda. Sedangkan signifikansi kedua, digunakan istilah konotasi, yaitu makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif yang

berhubungan dengan isi, tanda kerja melalui mitos, mitos merupakan lapisan pertanda dan makna yang paling dalam (Nawiroh Vera, 2014 : 30).

Selain teori signifikansi dua tahap dan mitologi, Barthes mengemukakan lima jenis kode yang lazim beroperasi dalam suatu teks yaitu :

1. Kode Hermeuneutik ialah dibawah kode hermeuneutik, orang akan mendaftar beragam istilah (formal) yang berupa sebuah teka-teki (enigma) dapat dibedakan, diduga, diformulasikan, dipertahankan, dan akhirnya disikapi. Kode ini disebut pula sebagai suara kebenaran (*the voice of truth*).
2. Kode Proairetik merupakan tindakan naratif dasar (*basic narrative action*) yang tindakan-tindakannya dapat terjadi dalam berbagai sikuen yang mungkin diindikasikan. Kode ini disebut pula sebagai suara empirik.
3. Kode Budaya sebagai referensi kepada sebuah ilmu atau lembaga ilmu pengetahuan. Kode ini disebut sebagai suara ilmu.
4. Kode Semik merupakan sebuah kode relasi-penghubung (medium-relatic code) yang merupakan konotasi dari orang, tempat, obyek yang pertandanya adalah sebuah karakter (Sifat, atribut, predikat).

5. Kode Simbolik merupakan suatu yang bersifat tidak stabil dan tema ini dapat ditentukan dengan beragam bentuk sesuai dengan pendekatan sudut pandang (Prespektif) pendekatan yang digunakan (Kurniawan, 2001:69).

Dalam analisis data ini, Peneliti menggunakan sistem signifikasi tiga tahap milik Roland Barthes yaitu, denotasi, konotasi, dan mitos. Dalam semiologi Roland Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi (pemaknaan) tahap pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua, dan mitos yang terakhir. Denotasi menggunakan makna dari tanda sebagai definisi secara literal yang nyata. Konotasi mengarah pada kondisi sosial budaya dan asosiasi personal.

2.2 Film

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran atau media dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayak yang heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu. Film dan televisi memiliki kemiripan, terutama sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampaian pada khalayak dan proses produksinya agak sedikit berbeda (Tan dan Wright, dalam Ardianto & Erdinaya 2005: 3). Menurut Effendy (2000: 207)

mengemukakan bahwa teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar-gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam bioskop, penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar – benar terjadi dihadapannya.

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari – hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.

Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya *cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar - gambar yang mereka lukis. Dan lukisan – lukisan itu bias menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Si tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang menjadi besar atau menjadi kecil secara tiba – tiba (Effendy, 2000 : 211 – 216).

2.3 Film Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin *anima*, yang secara harfiah berarti jiwa, atau *animare* yang berarti nafas kehidupan. Dalam bahasa Inggris, *animation* yang berasal dari kata *animated* atau *to animate*, yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam obyek yang tidak bernyawa atau benda mati (gambar).

Animasi juga dikenal dengan istilah motion picture yang mempunyai pengertian gambar bergerak. Disebut gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya di gunakan gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak.

Film animasi berasal dari dua unsur, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Hal yang harus diketahui di dalam animasi yaitu masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Perkembangan teknik film animasi yang terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing-masing pembuat di berbagai Negara di Eropa, di Amerika sampai negara-

negara di Asia, terutama di Jepang, film kartun berkembang cukup pesat.

Kartun merupakan cikal bakal terbentuknya film kartun. Kartun yang merupakan sebuah goresan menggunakan tangan, secara hakiki tidak dapat dilepas dari induknya, yaitu seni rupa. Sejak dahulu, seni yang satu ini terkenal diolah oleh tangan-tangan orang terampil, seperti Honer Dumier, Francisco da Goya, Leonardo Da Vinci, dan masih banyak lagi. Namun, yang dianugrahi gelar sebagai pelopor kartun adalah Honore Dumier. Gambar-gambar Dumier banyak dimuat di harian *La Carricature* dan *Le Charivari*. Dengan karya *masterpiece*-nya yang berjudul “Penumpang Kereta Kelas Tiga” yang muncul pada tahun 1865.

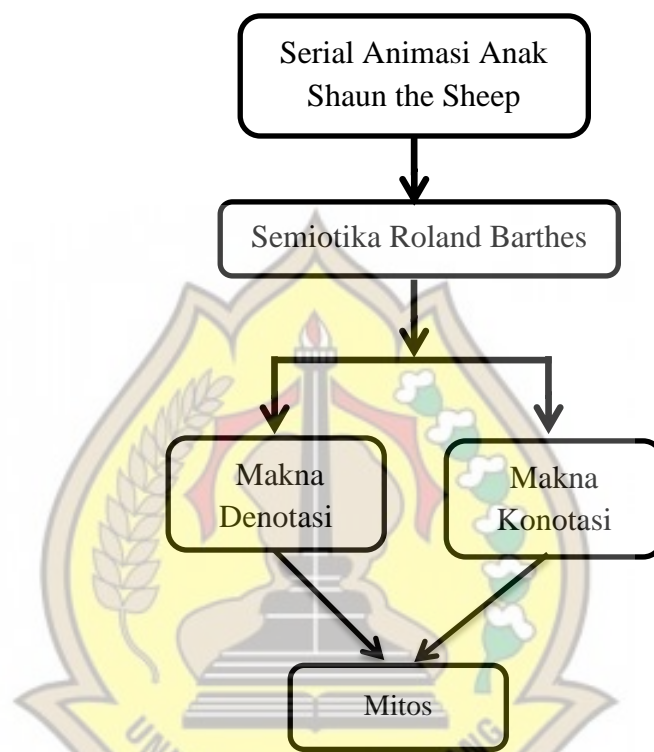
Banyak sekali definisi mengenai kartun, seperti yang terdapat di Ensiklopedia Indonesia yang dikutip oleh Setiawan G. Sasongko dalam bukunya yang berjudul *Kartun sebagai Media Dakwah*, kartun didefinisikan sebagai gambaran yang bersifat humoristis, kadang hanya bersifat lucu dan menarik, kadang dengan tujuan mencela atau mencemooh keadaan sosial atau seseorang. Namun lebih ditekankan lagi, bahwa kartun lebih merupakan pencerminan ciri-ciri kemanusiaan pada umumnya secara karikatural (Sasongko, 2005:9).

2.4 Seksualitas

Seksualitas adalah kebutuhan dasar manusia dalam manifestasi kehidupan yang berhubungan dengan alat reproduksi. (Stevens 1999: 274). Sedangkan menurut WHO seksualitas adalah suatu aspek inti manusia sepanjang kehidupannya dan meliputi seks, identitas dan peran gender, orientasi seksual, erotisme, kenikmatan, kemesraan dan reproduksi.

Seksualitas adalah komponen identitas personal individu yang tidak terpisahkan dan berkembang dan semakin matang sepanjang kehidupan individu. Seksualitas tidak sama dengan seks. Seksualitas ialah interaksi faktor-faktor biologis, psikologi personal, dan lingkungan. Fungsi biologis mengacu pada kemampuan individu untuk memberi dan menerima kenikmatan dan untuk bereproduksi. Identitas dan konsep diri seksual psikologis mengacu pada pemahaman dalam diri individu tentang seksualitas seperti citra diri, identifikasi sebagai pria atau wanita, dan pembelajaran peran-peran maskulin atau feminin. Nilai atau aturan sosio budaya membantu dalam membentuk individu berhubungan dengan dunia dan bagaimana mereka memilih berhubungan seksual dengan orang lain (Bobak, 2004:98).

2.5 Kerangka Berpikir



Bagan 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Penelitian ini meneliti tentang bagaimana tampilan seksualitas pada tayangan animasi anak mempengaruhi anak-anak. Dalam mengungkap hal tersebut peneliti menggunakan analisis Semiotika Roland Barthes sehingga pembaca dapat memahami tanda pada tayangan seksualitas dengan menganalisis simbol, pemaknaan, serta denotasi dan konotasi yang terkandung dalam tayangan seksualitas tersebut.