

**REPRESENTASI FILM IT KARYA STEPHEN KING
(Analisis Semiotika Nilai Kekerasan Pada Film IT)**

SKRIPSI

Oleh:

REZA PAHLEVI
NPM: 1403110123

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Broadcasting**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

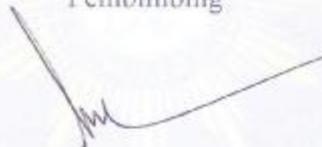
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh :

Nama : Reza Pahlevi
NPM : 1403110123
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : REPRESENTASI FILM IT KARYA STEPHEN KING
(Analisis Semiotika Nilai Kekerasan Pada Film IT)

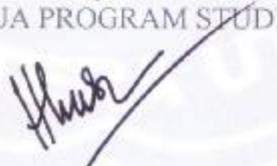
Medan, 29 Maret 2018

Pembimbing



Dr. ANANG ANAS AZHAR, MA

Disetujui Oleh
KETUA PROGRAM STUDI



NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom

Dekan



Dr. RUDIANTO, M.Si

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : Reza Pahlevi

NPM : 1403110123

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari : Rabu, 29 Maret 2018

Waktu : 08.00 s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. RUDIANTO, M.Si.

PENGUJI II : PUJI SANTOSO, S.S, M.SP

PENGUJI III : DR. ANANG ANAS AZHAR, MA

PANITIA UJIAN

Ketua



Dr. RUDIANTO, M.Si

Sekretaris



Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : REZA PAHLEVI
NPM : 1403110123
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Skripsi : REPRESENTASI FILM IT KARYA STEPHEN KING (Analisis Semiotika Nilai Kekerasan dalam Film IT)

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong Plagiat.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2018

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



REZA PAHLEVI



Ingatlah, Cerdas itu Berprestasi
 Sila menjabar surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
 Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: rektor@umsu.ac.id

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : KEZA PAHLEVI LUBIS
 NPM : 1403110123
 Jurusan : ILMU KOMUNIKASI (BROADCASTING)
 Judul Skripsi : Representasi Film IT karya STEPHEN KING
 (Analisa Semiotika Nilai Kekerasan pada Film IT)

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	26-12-17	Bimbingan Proposal	✓
2.	22-11-17	Revisi Bab 3	✓
3.	30-12-17	Revisi Daftar pustaka	✓
4.	20-12-17	ACC Proposal	✓
5.	27-01-18	Bimbingan Bab 4	✓
6.	29-01-18	Revisi penelitian	✓
7.	22-03-18	Revisi Abstrak	✓
8.	23-03-18	ACC Skripsi	✓

Medan, 23 Maret.....2018..

Dekan,

[Signature]
 (...Dr. RUDIANTO M.Si...)

Ketua Program Studi,

[Signature]
 (...NURNASIH M.Si...)

Pembimbing ke :

[Signature]
 (...Dr. ANANG ANAS...)

ABSTRAK
REPRESENTASI FILM IT KARYA STEPHEN KING
(ANALISIS SEMIOTIKA NILAI KEKERASAN PADA FILM IT)

Oleh :
REZA PAHLEVI
1403110123

Film merupakan salah satu media massa berbentuk audio dan visual yang bersifat sangat kompleks, film agar diminati penanonton harus tanggap terhadap perkembangan zaman, cerita harus lebih baik penggarapannya yang profesional dengan dengan teknik penyuntingan yang semakin canggih. Film ini bermula dengan anak-anak di kota Maine yang menghilang dan sekelompok anak lainnya lantas diteror oleh seorang badut bernama Penny Wishe merupakan iblis dengan kemampuan mengubah bentuk dan muncul diantara manusia setiap 27 tahun sekali. Penny Wise memburu korbannya dengan mengeksploitasi rasa takut dan fobia mereka dan mengubah wujudnya sesuai dengan ketakutan korban, namun ia lebih banyak muncul dalam bentuk badut untuk memburu korbannya yang masih anak-anak. Keberadaan Penny Wise membuat sekelompok anak yang menamai kelompoknya The Loser Club ingin melawan balik untuk membalaskan dendam karena saudara salah satu dari kelompok tersebut telah dibunuh oleh Penny Wise. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana film IT menampilkan nilai-nilai kekerasan yang terpresentasi dari adegan-adegan film tersebut. Penelitian ini menggunakan teori berkaitan dengan komunikasi, komunikasi massa, film, semiotika , komunikasi semiotika, teori semiotika Roland Barthes, media massa. Penelitian ini menggambarkan kekerasan yang diawali dengan memukul, membully, menusuk, berkelahi, mengancam, menyayat, melawan ibunya dan membunuh. Metode analisis yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. Sebagai sebuah penelitian kualitatif, penelitian ini hanya memaparkan scene kekerasan yang terdapat di Film IT. Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif (data yang bersifat tanpa angka-angka atau bilangan). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa film IT karya Stephen King telah mempresentasikan banyak adegan kekerasan dalam setiap adegan scene terdapat banyak perilaku yang tidak baik seperti melawan orangtuanya, membully, menusuk dengan pisau, berkelahi, mengancam, menyayat dengan pisau, membunuh dan memukul dengan tongkat besi yang seharusnya anak dibawah umur tidak boleh melakukan perilaku itu.

Kata kunci : Melawan orangtuanya, membully, menusuk, berkelahi, mengancam, menyayat, membunuh dan memukul.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur kehadiran Allah SWT, bahwa atas rahmat dan Izin-Nyalah maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “REPRESENTASI FILM IT KARYA STEPHEN KING (ANALISIS SEMIOTIKA NILAI KEKERASAN PADA FILM IT)”. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara . Segenap usaha dan tenaga telah dicurahkan untuk menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya uluran tangan dari berbagai pihak, Skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Mama Dan Ayah Tersayang Ibu Agustina AR. Dan Bapak Hadia mufti
2. Bapak Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Rudiantos S.Sos., M.Si selaku wakil rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Drs. Zulfahmi, M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

5. Dosen pembimbing saya Dr. Anang Anas Azhar MA yang kerap memberi masukan untuk menyusun skripsi ini.
6. Ketua Jurusan Prodi Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos.,M.I.kom.
7. Bapak-ibu Dosen dan Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang selalu memberikan masukan kepada peneliti
8. Seluruh Keluarga saya yang selalu mendukung dan memberi semangat saya agar dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Buat sahabat lama saya Deny, Fitri, Lilak, Oni, Suhaila dan Luis terima kasih udah mendukung saya dan mendoakan saya untuk menyelesaikan perkuliahan dan skripsi saya.
10. Teman-teman futsal bang Yopi, Pai, Dendi, Ijol, Danu, Surya, Arif, Yopi Ustad, Aga, Chairil, Athak, Ableh dan yang lainnya terima kasih atas dukungannya selama ini.
11. Buat teman-teman perempuan saya Elza, Mira, Putri, Inur, Tiara dan banyak lagi tidak bisa disebutkan yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu terimakasih atas doa kalian semuanya.
12. Buat teman-teman pria Mursal, Apis, Walul, Heri, Isan, Ardi , Mayora, Agus dan Risky Granada Emsod terimakasih atas doanya semoga kalian cepat mengerjai skripsi.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, semoga diberi balasan yang setimpal oleh Allah SWT.

14. Seluruh teman kelas Broadcasting D atas semua kritik dan sarannya
15. Terima kasih kepada Rena yang sudah memyampatkan waktunya untuk membantu saya mengerjakan skripsi ini.
16. Kepada Elza Zelmira sahabat saya yang tercinta terima kasih sudah memberi saya tempat untuk mengerjakan skripsi ini di kosnya
17. Teman-teman kos Deny, Kiki, Vira, Dwitia, Novi dan Rida atas doa dan dukungannya selama penulis mengerjakan skripsi ini

Medan, Maret 2018

Yang Menyatakan,

Reza Pahlevi

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABLE	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II. URAIAN TEORITIS	
2.1 Komunikasi	6
2.2 Komunikasi Massa	9
2.1.1 Pengertian Komunikasi Massa	9
2.1.2 Fungsi Komunikasi Massa	11
2.1.3 Ciri Komunikasi Massa	13
2.3 Film	14
2.3.1 Pengertian Film	14
2.3.2 Fungsi Film	16
2.3.3 Karakteristik Film	16
2.3.4 Jenis-jenis Film	17
2.4 Semiotika	18
2.5 Komunikasi Semiotika	22
2.6 Teori Semiotika Roland Barthes	25
2.7 Media Massa	28

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Teknik Pengumpulan Data	33
3.3 Teknik Analisis Data	34
3.4 Unit Analisis	36

BAB IV. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN DATA

4.1 Jenis Penelitian	37
4.2 Sinopsis Film	37
4.3 Tim Produksi Fil IT	51
4.4 Model Pengambilan Gambar dan Pemaknaannya	54
4.5 Analisis Tataran Pertama (Denotatif) Semiotika Roland Barthes ..	54
4.6 Analisis Tataran Kedua (Konotatif) Semiotika Roland Barthes ..	68
4.7 Pembahasan	75

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	77
5.2 Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Teknik-teknik pembuatan Flm dan Maknanya	51
Tabel 4.2 Analisis Tataran Pertama (Denotatif) Semiotika Roland Barthes	54
Tabel 4.3 Analisis Tataran Kedua (Konitativ) Semiotika Roland Barthes	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar peta tanda Roland Barthes	26
Gambar 4.1 Poster Film IT	41
Gambar 4.2 Tokoh Penny Wise dalam Film IT	41
Gambar 4.3 Tokoh Bill Denbrough Dalam Film IT	42
Gambar 4.4 Tokoh Beverly Marsh Dalam Film IT	43
Gambar 4.5 Tokoh Richie Tozier Dalam Film IT	44
Gambar 4.6 Tokoh Eddie Kaspbrak Dalam Film IT	45
Gambar 4.7 Tokoh Stan Uris Dalam Film IT	46
Gambar 4.8 Tokoh Mike Hanlon Dalam Film IT	47
Gambar 4.9 Tokoh Henry Bowers Dalam Film IT	48
Gambar 4.10 Tokoh Georgei Denbrough Dalam Film IT	49
Gambar 4.11 Tokoh Benjamin “Ben” Hanscom Dalam Film IT	50

**REPRESENTASI FILM IT KARYA STEPHEN KING
(Analisis Semiotika Nilai Kekerasan Pada Film IT)**

SKRIPSI

Oleh:

REZA PAHLEVI
NPM: 1403110123

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Broadcasting**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

ABSTRAK
REPRESENTASI FILM IT KARYA STEPHEN KING
(ANALISIS SEMIOTIKA NILAI KEKERASAN PADA FILM IT)

Oleh :
REZA PAHLEVI
1403110123

Film merupakan salah satu media massa berbentuk audio dan visual yang bersifat sangat kompleks, film agar diminati penanonton harus tanggap terhadap perkembangan zaman, cerita harus lebih baik penggarapannya yang profesional dengan dengan teknik penyuntingan yang semakin canggih. Film ini bermula dengan anak-anak di kota Maine yang menghilang dan sekelompok anak lainnya lantas diteror oleh seorang badut bernama Penny Wishe merupakan iblis dengan kemampuan mengubah bentuk dan muncul diantara manusia setiap 27 tahun sekali. Penny Wise memburu korbannya dengan mengeksploitasi rasa takut dan fobia mereka dan mengubah wujudnya sesuai dengan ketakutan korban, namun ia lebih banyak muncul dalam bentuk badut untuk memburu korbannya yang masih anak-anak. Keberadaan Penny Wise membuat sekelompok anak yang menamai kelompoknya The Loser Club ingin melawan balik untuk membalaskan dendam karena saudara salah satu dari kelompok tersebut telah dibunuh oleh Penny Wise. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana film IT menampilkan nilai-nilai kekerasan yang terpresentasi dari adegan-adegan film tersebut. Penelitian ini menggunakan teori berkaitan dengan komunikasi, komunikasi massa, film, semiotika , komunikasi semiotika, teori semiotika Roland Barthes, media massa. Penelitian ini menggambarkan kekerasan yang diawali dengan memukul, membully, menusuk, berkelahi, mengancam, menyayat, melawan ibunya dan membunuh. Metode analisis yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. Sebagai sebuah penelitian kualitatif, penelitian ini hanya memaparkan scene kekerasan yang terdapat di Film IT. Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif (data yang bersifat tanpa angka-angka atau bilangan). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa film IT karya Stephen King telah mempresentasikan banyak adegan kekerasan dalam setiap adegan scene terdapat banyak perilaku yang tidak baik seperti melawan orangtuanya, membully, menusuk dengan pisau, berkelahi, mengancam, menyayat dengan pisau, membunuh dan memukul dengan tongkat besi yang seharusnya anak dibawah umur tidak boleh melakukan perilaku itu.

Kata kunci : Melawan orangtuanya, membully, menusuk, berkelahi, mengancam, menyayat, membunuh dan memukul.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur kehadiran Allah SWT, bahwa atas rahmat dan Izin-Nyalah maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “REPRESENTASI FILM IT KARYA STEPHEN KING (ANALISIS SEMIOTIKA NILAI KEKERASAN PADA FILM IT)”. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara . Segenap usaha dan tenaga telah dicurahkan untuk menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya uluran tangan dari berbagai pihak, Skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Mama Dan Ayah Tersayang Ibu Agustina AR. Dan Bapak Hadia mufti
2. Bapak Dr. Agussani, M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Bapak Rudiantos S.Sos., M.Si selaku wakil rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak Drs. Zulfahmi, M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Dosen pembimbing saya Dr. Anang Anas Azhar MA yang kerap memberi masukan untuk menyusun skripsi ini.

6. Ketua Jurusan Prodi Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos.,M.I.kom.
7. Bapak-ibu Dosen dan Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang selalu memberikan masukan kepada peneliti
8. Seluruh Keluarga saya yang selalu mendukung dan memberi semangat saya agar dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Buat sahabat lama saya Deny, Fitri, Lilak, Oni, Suhaila dan Luis terima kasih udah mendukung saya dan mendoakan saya untuk menyelesaikan perkuliahan dan skripsi saya.
10. Teman-teman futsal bang Yopi, Pai, Dendi, Ijol, Danu, Surya, Arif, Yopi Ustad, Aga, Chairil, Athak, Ableh dan yang lainnya terima kasih atas dukungannya selama ini.
11. Buat teman-teman perempuan saya Elza, Mira, Putri, Inur, Tiara dan banyak lagi tidak bisa disebutkan yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu terimakasih atas doa kalian semuanya.
12. Buat teman-teman pria Mursal, Apis, Walul, Heri, Isan, Ardi , Mayora, Agus dan Risky Granada Emsod terimakasih atas doanya semoga kalian cepat mengerjai skripsi.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, semoga diberi balasan yang setimpal oleh Allah SWT.
14. Seluruh teman kelas Broadcasting D atas semua kritik dan sarannya

15. Terima kasih kepada Rena yang sudah memyampatkan waktunya untuk membantu saya mengerjakan skripsi ini.
16. Kepada Elza Zelmira sahabat saya yang tercinta terima kasih sudah memberi saya tempat untuk mengerjakan skripsi ini di kosnya
17. Teman-teman kos Deny, Kiki, Vira, Dwitia, Novi dan Rida atas doa dan dukungannya selama penulis mengerjakan skripsi ini

Medan, 10 Juli 2018

Yang Menyatakan,

Reza Pahlevi

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABLE	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II. URAIAN TEORITIS	
2.1 Komunikasi	6
2.2 Komunikasi Massa	9
2.1.1 Pengertian Komunikasi Massa	9
2.1.2 Fungsi Komunikasi Massa	11
2.1.3 Ciri Komunikasi Massa	13
2.3 Film	14
2.3.1 Pengertian Film	14
2.3.2 Fungsi Film	16
2.3.3 Karakteristik Film	16
2.3.4 Jenis-jenis Film	17
2.4 Semiotika	18

2.5 Komunikasi Semiotika.....	22
2.6 Teori Semiotika Roland Barthes	25
2.7 Media Massa.....	28

BAB III.

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Teknik Pengumpulan Data	33
3.3 Teknik Analisis Data	34
3.4 Unit Analisis	36

BAB IV.

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN DATA

4.1 Jenis Penelitian	37
4.2 Sinopsis Film	37
4.3 Tim Produksi Fil IT	51
4.4 Model Pengambilan Gambar dan Pemaknaannya	54
4.5 Analisis Tataran Pertama (Denotatif) Semiotika Roland Barthes	54
4.6 Analisis Tataran Kedua (Konotatif) Semiotika Roland Barthes ..	68
4.7 Pembahasan	75

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	77
5.2 Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Teknik-teknik pembuatan Flm dan Maknanya	51
Tabel 4.2 Analisis Tataran Pertama (Denotatif) Semiotika Roland Barthes	54
Tabel 4.3 Analisis Tataran Kedua (Konitatif) Semiotika Roland Barthes	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar peta tanda Roland Barthes	26
Gambar 4.1 Poster Film IT	41
Gambar 4.2 Tokoh Penny Wise dalam Film IT	41
Gambar 4.3 Tokoh Bill Denbrough Dalam Film IT	42
Gambar 4.4 Tokoh Beverly Marsh Dalam Film IT	43
Gambar 4.5 Tokoh Richie Tozier Dalam Film IT	44
Gambar 4.6 Tokoh Eddie Kaspbrak Dalam Film IT	45
Gambar 4.7 Tokoh Stan Uris Dalam Film IT	46
Gambar 4.8 Tokoh Mike Hanlon Dalam Film IT	47
Gambar 4.9 Tokoh Henry Bowers Dalam Film IT	48
Gambar 4.10 Tokoh Georgei Denbrough Dalam Film IT	49
Gambar 4.11 Tokoh Benjamin “Ben” Hanscom Dalam Film IT	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media massa audio dan visual yang sifatnya sangat kompleks, film biasanya dibuat untuk menampilkan sebuah karya sekaligus alat penyampaian pesan atau informasi yang bisa menjadi penghibur, propaganda, politik dan sarana edukasi, Disisi lain dapat pula sebagai penyebarluasan nilai-nilai budaya baru. Film bisa disebut sebagai sinema ataupun gambar hidup yang mana dapat diartikan sebagai sebuah karya seni, bentuk populer hiburan, juga sebagai produksi industri atau sebagai barang bisnis, film sebagai karya seni lahir dari proses kreativitas dan imajinasi yang menuntut kebebasan beraktiitas kehadiran film dikehidupan manusia semakin penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang dan pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini. Dalam perkembangannya, film cerita dan non cerita saling mempengaruhi dan melahirkan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya dan corak masing-masing

Film diminati penonton harus tanggap terhadap perkembangan zaman, cerita harus lebih baik, penggarapannya yang profesional dengan teknik penyuntingan yang semakin canggih sehingga penonton tidak merasa dibohongi dengan trik-trik tertentu bahkan seolah-olah justru penonton yang menjadi actor atau aktris didalam film tersebut. Dalam pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran dan proses teknis, yaitu berupa pencarian ide, gagasan atau cerita yang

digarap, sedangkan proses teknis berupa keterampilan aktristik untuk mewujudkan segala idea atau cerita menjadi film yang siap untuk ditonton, dizaman modern ini efek-efek visual yang terdapat dalam film sudah sangat canggih seperti film karya Stephen King yang berjudul IT yang bergenre horror.

IT adalah adaptasi paling anyar dari novel Stephen King yang terbit ditahun 1986. Penulis yang lekat dengan genre horror supernatural dan thriller psikologis ini kembali mengupas topik trauma masa kecil, kekuatan memori dan nilai-nilai tersembunyi dari ritual sebuah kota kecil. IT adalah salah satu dari sekitar 15 novel Stephen King yang diadaptasi menjadi film. Total ada lebih dari 50 adaptasi, baik dari novel maupun cerita pendek, yang muncul dalam bentuk film, serial televisi, hingga drama teater. Diantaranya yang terkenal adalah The Shining, Carrie, Misery, Cujo, Children of the Corn, The Shawshank, Redemption, The Green Mile dan yang dijadwalkan tayang lebih awal dari IT adalah adaptasi The Dark Tower dengan Idris Elba dan Matthew Mc Conaughey sebagai pemeran utama.

Film ini bermula dengan anak-anak dikota Maine yang menghilang dan sekelompok anak lainnya yang lantas diteror oleh seorang badut bernama Penny Wishe (Bill Skarsgard), yang sebenarnya merupakan iblis dengan kemampuan mengubah bentuk dan muncul diantara manusia setiap 27 tahun sekali. Penny Wishe memburu korbannya dengan mengeskplotasi rasa takut dan fobia mereka dan mengubah wujudnya sesuai dengan ketakutan korban, namun dia lebih banyak muncul dalam bentuk badut agar dapat dengan mudah mendekati dan memburu korbannya yang masih anak-anak. Keberadaaan Penny Wishe membuat

sekelompok anak yang tergabung dalam The Losers Club ingin melawan balik, terlebih karena saudara salah satu anak ini telah dibunuh oleh Penny Wishe. Mereka berhasil menemukan tempat Penny Wishe berdiam diri dan membalaskan dendam mereka, namun Penny Wishe berjanji tidak akan pergi selamanya dan akan kembali mencari ketujuh anak tersebut dimasa depan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menganalisis film IT lebih dalam, hal ini dikarenakan tayangan dalam film tersebut mengandung kekerasan pada anak baik secara fisik maupun psikis.

1.2 Rumusan Masalah

Maka rumusan masalah yang akan diangkat oleh peneliti sebagai berikut:
“Bagaimana representasi nilai kekerasan pada film IT” ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “ Bagaimana film IT menampilkan nilai-nilai kekerasan yang terpresentasi dari adegan-adegan film tersebut”.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Secara Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah penelitian komunikasi, khususnya mengenai komunikasi massa.

b. Secara Teoretis

Kemajuan dan pengembangan Ilmu Pengetahuan dalam bidang Komunikasi, khususnya mengenai ilmu Analisis Semiotika.

c. Secara Praktis

Penelitian ini di harapkan mampu memberikan deskripsi dalam membaca makna-makna yang terkandung dalam sebuah film melalui semiotika, sertamenambah pengetahuan dalam dunia perfilman atau sinematografi dan sebagai skripsisalah satu syarat kelulusan dari Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial danPolitik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk membahas sistematika yang ada, maka penulisan dibagi dalam beberapa bab sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Uraian Teoretis

Berdasarkan tentang teori komunikasi , komunikasi massa, film, semiotika, komunikasi semiotika, teori semiotika Roland Barthes, Media Massa.

BAB III : Metode Penelitian

Persiapan dan pelaksanaan penelitian, berisikan tentang metode penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Merupakan pembahasan yang menguraikan tentang ilustrasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : Penutup

Merupakan uraian yang berisikan kesimpulan dan saran

BAB II

URAIAN TEORETIS

2.1 Komunikasi

Istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Communis* artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan dua orang atau lebih. Komunkasi juga berasal dari akar kata dalam bahasa latin *Communico* yang artinya membagi (Cherry dalam Stuart,1983).

Defenisi singkat dibuat ooleh Harold D. Laswell bahwa cara tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, apa pengaruhnya”.

Everett M. Rogers seorang pakar Sosiologi Pedesaan Amerika telah banyak memberi perhatian pada Studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat defenisi bahwa: “Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.” Defenisi ini kemudian dikembangkan oleh Rogers berssama D. Lawrence Kincaid (1981) sehingga melahirkan suatu defenisi baru yang menyatakan bahwa: “Komunikasi adalah suatu proses dimana ada dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian mendalam.”

Rogers mencoba menspesifikasikan hakikat suatu hubungannya dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), di mana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan slang

pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

Komunikasi adalah proses penyampain pesan dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan untuk mempengaruhi pengetahuan atau perilaku seseorang. Dari pengertian sederhana ini kita bisa mengatakan bahwa suatu proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung tanpa didukung oleh unsur-unsur: pengirim (*source*), pesan (*message*), saluran/media (*channel*), penerima (*receiver*), dan akibat/pengaruh (*effect*). Unsur-unsur ini bisa juga disebut komponen atau elemen komunikasi.

1. Sumber

Suatu peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat dan pengirim informasi. Dalam komunikasi antar manusia, sumber bisa terdiri dari satu orang tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi atau lembaga. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa inggrisnya disebut *source sender* atau *encoder*.

2. Pesan

Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah suatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda.

3. Media

Media yang dimaksudkan disini adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Terdapat beberapa pendapat

tentang saluran atau media. Ada yang menilai bahwa media massa bermacam-macam bentuknya, misalnya dalam komunikasi antarpribadi pancaindra dianggap sebagai media komunikasi.

4. Penerima

Perima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau negara.

5. Pengaruh

Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tindakan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan.

6. Tanggapan Balik

Beberapa pendapat beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk dari pada pengaruh yang berasal dari penerima. Akan tetapi sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima.

7. Lingkungan

Lingkungan atau situasi adalah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis, dan dimensi waktu.

Setiap unsur-unsur ini memiliki peranan yang sangat penting dalam

membangun proses komunikasi. Bahkan ketujuh unsur ini saling bergantung satu sama lainnya. Artinya, tanpa keikutsertaan satu unsur akan memberi pengaruh pada jalannya komunikasi. (Canggara, 2012: 27-29)

2.2 Komunikasi massa

2.2.1 Pengertian Komunikasi Massa

Defenisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat,2003:188), yakni: *komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people)*. Dari defenisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan media massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah: radio siaran dan televisi keduanya dikenal sebagai media elektronik: surat kabar dan majalah keduanya disebut sebagai media cetak: serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop. (Elvinaro, dkk, 2014 : hal 3)

Defenisi komunikasi massa yang lebih perinci dikemukakan oleh ahli komunikasi lain, yaitu Gerbner. Menurut Gerbner (1967) "*Mass communication is the tehnologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies*". (Komunikasi massa adalah *produksi* dan *distribusi* yang berdasarkan *teknologi*

dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri (Rakhmat, 2003:188).

Defenisi Gerbner tergambar bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunika. Produk tersebut disebarkan, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jarak waktu tetap, misalnya harian, mingguan, dwimingguan atau bulanan. Proses memproduksi pesan tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus oleh lembaga, dan membutuhkan suatu teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa akan banyak dilakukan oleh masyarakat industri.(Rakmat, 2003:188)

Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Jay black and Fredrick C.Whitney (Nurudin, 2014:14) mendefenisikan komunikasi sebagai sebuah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal atau tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim dan heterogen.

Sumber komunikasi massa bukanlah satu orang, melainkan suatu organisasi formal dan sang pengirim yang merupakan komunikator profesional. Pesan juga suatu produk dan komoditi yang mempunyai nilai tukar serta acuan simbolik yang mengandung nilai kegunaan. Hubungan antara pengirim dan penerima bersifat satu arah dan jarang sekali bersifat interaktif. Hubungan tersebut juga bersifat impersonal, bahkan sering kali bersifat non moral dan kalkulatif, dalam pengertian bahwa sang pengirim biasanya tidak bertanggung jawab atas konsekuensi yang terjadi pada para individu dan pesan yang diperjual belikan dengan uang atau ditukar dengan perhatian tertentu. (Cangara, 2014:41).

2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa

Sean MacBride ketua komisi masalah-masalah komunikasi UNESCO 1980 (Cangara, 2014:70-71) mengemukakan bahwa komunikasi juga bisa diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, tetapi juga sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai pertukaran data, fakta dan ide. Oleh karena itu, komunikasi massa dapat berfungsi sebagai berikut:

- 1) Informasi, yakni kegiatan untuk mengumpulkan, menyimpan data, fakta dan pesan, opini dan komentar, sehingga orang bisa mengetahui yang terjadi diluar dirinya, apakah itu lingkungan daerah, nasional ataupun internasional.
- 2) Sosialisasi, yakni menyebarkan dan mengajarkan ilmu pengetahuan bagaimana orang bersikap sesuai nilai-nilai yang ada, serta bertindak sebagai anggota masyarakat secara efektif.
- 3) Motivasi, yakni mendorong orang untuk ikut kemajuan orang lain melalui apa yang mereka baca, lihat dan dengar lewat media massa.
- 4) Bahan diskusi, menyediakan informasi sebagai bahan diskusi untuk mencapai tujuan dalam hal perbedaan pendapat mengenai hal-hal yang menyangkut orang banyak.
- 5) Pendidikan, yakni membuka kesempatan untuk memperoleh pendidikan secara luas, baik untuk pendidikan formal disekolah maupun untuk diluar sekolah. Juga meningkatkan kualitas penyajian materi yang baik, menerima dan mengesankan.

- 6) Memajukan budaya, media masa menyebarluaskan hasil-hasil kebudayaan melalui pertukaran program siaran radio dan televisi, ataupun bahan cetak seperti buku dan penerbitan lainnya.
- 7) Hiburan, media massa telah menyita banyak waktu luang untuk semua golongan usia dengan di fungsikannya sebagai alat hiburan dalam rumah tangga. Sifat estetika yang dituangkan dalam bentuk lagu, lirik dan bunyi maupun gambar dan bahasa, membawa orang pada situasi menikmati hiburan seperti halnya kebutuhan pokok lainnya.
- 8) Integrasi, banyak bangsa di dunia dewasa ini diguncangkan oleh kepentingan-kepentingan tertentu karna perbedaan etnis dan ras. Komunikasi seperti satelit dapat dimanfaatkan untuk menjembatani perbedaan-perbedaan itu dalam memupuk dan memperkokoh persatuan bangsa.

Wilburn Schramm (Wahyuni. 2004:1) menyatakan, komunikasi massa berfungsi sebagai *decoder*, *interpreter* dan *encoder*. Komunikasi massa mendecode lingkungan sekitar untuk kita mengawasi kemungkinan timbulnya bahaya, mengawasi terjadinya persetujuan dan juga efek dari hiburan. Komunikasi massa menginterpretasikan hal-hal yang dicode sehingga dapat mengambil kebijakan terhadap efek, menjaga berlangsungnya interaksi serta membantu anggota masyarakat menikmati kehidupan. Komunikasi juga meng*decode* pesan yang memelihara hubungan kita dengan masyarakat lain sehingga menyampaikan kebudayaan baru terhadap masarakat.

Fungsi komunikasi massa yang diungkapkan oleh *Devito* (Wahyuni,

2004:5) ada beberapa fungsi yang sangat penting yaitu :

- Menghibur
- Meyakinkan : mengukuhkan atau mengubah pemikiran
- Menggerakkan pemirsa untuk berbuat sesuatu (membeli yang diiklankan), menawarkan etika atau sistem nilai baru
- Menginformasikan
- Menginformasikan
- Membius
- Menciptakan rasa kebersamaan.

2.2.3 Ciri Komunikasi Massa

Dibandingkan dengan bentuk-bentuk komunikasi sebelumnya komunikasi massa memiliki ciri tersendiri. Sifat pesannya terbuka pada khalayak yang variatif, baik dari segi usia, agama, suku, pekerjaan, maupun dari segi kebutuhan. Ciri lain yang dimiliki komunikasi massa ialah sumber dan penerima yang dihubungkan oleh saluran yang telah diproses secara mekanik. Sumber juga merupakan suatu lembaga atau institusi yang terdiri dari banak orang misalnya reporter, penyiar, teknisi dan sebagainya. Oleh karna itu proses penyimpanannya lebih formal, terencana, terkendali oleh redaktur atau lebih rumit dengan kata lain melembaga.

Ciri komunikasi massa menurut *Elizabeth Neuman* (Wahyuni. 2004: 4) adalah sebagai berikut:

- Bersifat tidak langsung artinya harus melalu media teknis.
- Bersifat satu arah artinya tidak ada interaksi antara peserta peserta

komunikasi.

- Bersifat terbuka artinya ditunjukkan pada publik yang tidak terbatas.

2.3 Film

2.3.1 Pengertian Film

Film atau *motion pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan pada publik Amerika Serikat adalah *The Live of an American fireman* dan *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903 (Heibert, Ungurait, Bohn, 1975:246). Tetapi film *The Great Train Robbery* yang hanya masa putarnya hanya 11 menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, dan menjadi peletak dasar teknik editing yang baik. (Elvinaro, dkk, 2014 : 143)

Tahun 1906 sampai tahun 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film *feature*, lahir pula bintang film serta pusat perfilman yang kita kenal sebagai *Hollywood*. Periode ini juga disebut sebagai *the age of Griffith* karena David Wark Griffithlah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventure of Dolly* (1908) dan puncaknya film *The Birth of Nation* (1915) serta film *Intolerance* (1916). Griffith memelopori gaya berekting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik dan yang paling utama mengangkat film sebagai media yang memiliki karakteristik yang unik, dengan gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik dan teknik editing yang baik (Hiebert, Ungurait, Bohn, 1975:246)

Periode ini perlu dicatat nama Mack Sennet dengan Keystone Company, yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie Chaplin. Apabila film permulaannya merupakan film bisu, maka pada tahun 1927 di *Broadway* Amerika Serikat muncul film bicara yang pertama meskipun belum sempurna (Effendy, 1993: 188)

Undang-undang nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman pada bab 1 pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Defenisi film berbeda di setiap negara; di Perancis ada perbedaan antara film dan sinema. "*Filmis*" berarti berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Kalau di Yunani, film dikenal dengan istilah *cinema*, yang merupakan singkatan *cinematograph* (nama kamera dari Lumiere bersaudara). *Cinematograph* secara harfiah berarti *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, sedangkan *graphie* berarti tulisan atau gambar. Jadi, yang dimaksud *cinemathograpie* adalah melukis gerak dengan cahaya. Ada juga istilah lain yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *movies*; berasal dari kata *move*, artinya gambar bergerak atau gambar hidup. (Vera, 2014, 91)

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara masal, dalam arti jumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu. Film dan

televisi memiliki kemiripan, terutama sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampain pada khalayak dan proses produksinya agak sedikit berbeda (Tan dan Wright, dalam Ardianto & Erdinaya,2005:3).

2.3.2 Fungsi Film

Tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building* (Effendy,1981:212). Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang.

2.3.3 Karakteristik Film

Karakteristik film yang spesifik, yaitu layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis.

- Layar yang luas. Kelebihan media film dibandingkan dengan televisi adalah layar yang digunakan untuk pemutaran film lebih berukuran besar atau luas. Dengan layar film yang luas, telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film.
- Pengambilan Gambar. Dengan kelebihan film, yaitu layar yang besar, maka teknik pengambilan gambarnya pun dapat dilakukan atau dapat memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot*

dan *panoramic shot*. Pengambilan seperti gambar ini dapat memunculkan kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya.

- **Konsentrasi Penuh.** Karena kita menontong film di bioskop, tempat yang memiliki ruangan kedap suara, maka pada saat kita menonton film, kita akan fokus pada alur cerita yang ada di dalam film tersebut. Tanpa adanya gangguan dari luar.
- **Identifikasi Psikologis.** Konsentrasi penuh pada saat kita menonton di bioskop, tanpa kita sadari dapat membuat kita benar-benar menghayati apa yang ada di dalam film tersebut. Penghayatan yang dalam itu membuat kita secara tidak sadar menyamakan diri kita sebagai salah seorang pemeran dalam film tersebut. Menurut ilmu jiwa sosial, gejala seperti ini disebut sebagai identifikasi psikologis.

2.3.4 Jenis-Jenis Film

Film dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu film cerita atau disebut juga fiksi dan film noncerita, disebut juga nonfiksi. Film cerita atau fiksi adalah film yang dibuat berdasarkan kisah fiktif. Film fiktif dibagi menjadi dua, yaitu film cerita pendek dan film cerita panjang. Perbedaan yang paling spesifik dari keduanya adalah durasinya. Film cerita pendek berdurasi 60 menit, sedangkan film cerita panjang pada umumnya berdurasi 90-100 menit, ada juga yang sampai 120 menit atau lebih.

Film nonfiksi contohnya adalah film dokumenter, yaitu film yang menampilkan tentang dokumentasi sebuah kejadian, baik alam, flora, fauna ataupun manusia. Perkembangan film berpengaruh pula pada jenis film

dokumenter, muncul jenis dokumenter lain yang disebut *dokudrama*. Dalam dokudrama terjadi redaksi realita demi tujuan-tujuan estetis, agar gambar dan cerita lebih menarik (Effendy,2009:3).

Genre adalah klasifikasi tertentu pada sebuah film yang memiliki ciri tersendiri, dalam fiksi atau film cerita terdapat banyak *genre*, antara lain seperti berikut.

- i. Film drama.
- ii. Film laga (*action*)
- iii. Film komedi
- iv. Film horor
- v. Film animasi
- vi. Film *science fiction*
- vii. Film musikal
- viii. Film kartun

2.4 Semiotika

Daniel Chandler mengatakan, “*The shortest defenition is that it is the study of sign*” (defenisi singkat dari semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda). Ada juga yang menyatakan, “ *The study of how a society produces meainings and values in a communication system is called semiotics from the greek term semion, “sign”.*” Studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi makna dan nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi disebut semiotika, yang berasal dari kata *semion*, istilah Yunani, ang berarti “tanda”. Disebut juga sebagai *semiotikos*, yang berarti

“teori tanda”. Menurut Paul Colbey, kata dasar semiotika diambil dari kata dasar *seme* (Yunani) yang berarti “penafsir tanda” (Rusmana,2005:4).

Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimnya dan penerimanya oleh mereka yang mempergunakannya (Van Zoest, 1978, dalam Rusmana,2005). Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaiman tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (John Fiske,2007:282).

Priminger berpendapat bahwa semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu yang menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Pradopo, 2003:119), semiotika mengeksplorasi bagaiman makna yang terbangun oleh teks telah diperoleh melalui penataan tanda dengan cara tertentu melalui penggunaan kode-kode budaya (Barker,2004). Menurut Culler (1981), semiotika adalah instrumen pembuka rahasia teks dan penandaan, karena semiotika adalah puncak logis dari apa yang disebut Derrida sebagai “logosentrisme”. Budaya barat: rasionalitas yang memerlukan makna sebagai konsep atau respresentasi logis yang merupakan fungsi tanda sebagai ekspresi (dalam Kurniawan,2001:12). Dari beberapa pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa semiotika adalah

ilmu tentang tanda dan merupakan cabang filsafat yang mempelajari dan menelaah”tanda”.

Menurut Kriyantono semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Semiotika mempelajari tentang sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (kriyantono, 2006: 261).

Pendapat yang hampir sama disebutkan bahwa semiotika adalah studi tentang bagaimana bentuk-bentuk simbolik diinterpretasikan.kajian ilmiah mengenai pembentukan makna. Secara substansia, semiotika adalah kajian yang concern dari dunia symbol. alasannya seluruh isi media massa pada dasarnya adalah bahasa (verbal), sementara itu bahasa merupakan dunia simbolik (sobur, 2009: 81).

Semiotika seperti yang kita kenal dapat dikatakan baru karena berkembang sejak awal abad ke-20. memang pada abad ke-18 dan ke-19 banyak ahli teks (khususnya Jerman) berusaha mengurai berbagai masalah yang berkaitan dengan tanda, namun mereka tidak menggunakan pengertian semiotis (Christomy, 2004: 81).

Semiotika didefinisikan oleh Ferdinand de Saussure didalam *course in general linguistic*, sebagai “ilmu yang mengkaji tentang tanda” sebagai bagian dari kehidupan social. Sedangkan semiotika menurut Roland Barthes adalah ilmu mengenai bentuk (*form*). studi ini mengkaji signifikasi yang terpisah dari sisinya (content). Semiotika tidak hanya meneliti mengenai *signifier* dan *signified*, tetapi juga hubungan yang mengikat mereka, tanda yang berhubungan secara keseluruhan (Sobur, 2001: 123).

Semiotika modern memang mempunyai dua bapak, yaitu yang satu Charles Sanders Peirce (1857-1914), yang lain Ferdinand de Saussure (1857-1913). Mereka tidak saling mengenal. kenyataannya bahwa mereka tidak saling mengenal, menurut Zoest, menyebabkan adanya perbedaan-bedaan yang penting, terutama dalam penerapan konsep-konsep, antara hasil karya para ahli semiotic yang berkiblat pada Peirce di satu pihak dan hasil karya pengikut Saussure dipihak lain. ketidaksamaan itu, kata Zoest, mungkin terutama disebabkan oleh perbedaan yang mendasar. Peirce ahli filsafat dan logika sedangkan Saussure adalah cikal bakal linguistic umum (Sobur, 2004: 110).

Tugas utama peneliti semiotika adalah mengamati (observasi) terhadap fenomena-gejala di sekelilingnya melalui berbagai “tanda” yang dilihatnya. Tanda sebenarnya representasi dari gejala yang memiliki sejumlah kriteria seperti: nama (sebutan), peran, fungsi, tujuan, keinginan. Tanda tersebut berada pada kehidupan manusia dan menjadi sistem tanda yang digunakan sebagai pengatur kehidupannya. Oleh karenanya tanda-tanda itu (yang berada pada sistem tanda) sangatlah akrab dan bahkan melekat pada kehidupan manusia yang penuh makna (*meaningfull action*) seperti teraktualisasi pada bahasa, religi, seni sejarah, ilmu pengetahuan (Budianto, 2001: 16).

Tanda terdapat dimana-mana kata adalah tanda, demikian pada gerak isyarat, lampu merah lalu lintas, bendera dan sebagainya. Struktur karya sastra, struktur film, bangunan dan nyanyian burung dapat dianggap sebagai tanda. karya sastra yang besar, misalnya, merupakan produk strukturisasi dari subjek kolektif (Faruk, 1999: 17).

Menurut pandangan Saussure, makna sebuah tanda sangat dipengaruhi oleh tanda yang lain. Semiotika berusaha menggali hakikat sistem tanda yang beranjak keluar kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang mengatur arti teks yang rumit, Tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan, hal ini kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukan (*denotative*) kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. Pelaksanaan hal itu dilakukan dengan mengakui adanya mitos, yang telah ada dan sekumpulan gagasan yang bernilai yang berasal dari kebudayaan dan disampaikan melalui komunikasi.

Seorang pengikut de Saussure, Roland Barthes, membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*) (Sobur, 2004: 127).

2.5 Komunikasi Semiotika

Berbicara kajian ilmu komunikasi, khususnya tentang analisis teks media maka tidak akan pernah lepas membahas tentang semiotika. Kajian ini populer digunakan oleh akademisi/ ilmuwan komunikasi sebagai pisau analisis dalam penelitian penelitian yang berkaitan dengan media massa.

Istilah semiotika sendiri berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti tanda. Para pakar mempunyai pengertian masing-masing dalam menjelaskan semiotika. John Fiske (2007) berpandangan bahwa semiotika adalah studi tentang tanda dan cara tanda itu bekerja.

Sedangkan Preminger (Sobur, 2006) menyebutkan semiotika merupakan ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti.

Pierce(Sobur, 2006) berpendapat bahwa dasar semiotika konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia sendiri pun, sejauh terkait dengan pikiran manusia-seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena, jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Kajian semiotika sampai sekarang telah membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem kerja), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan) (Jakobson, 1963, dalam Hoed, 2001, Hal.140). Semiotika signifikasi memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu.

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut “tanda” dengan demikian semiotika mempelajari hakekat tentang keberadaan tanda, baik itu dikonstruksikan oleh simbol dan kata-kata yang digunakan dalam konteks sosial, Sobur (2003, Hal.87). Semiotika dipakai sebagai pendekatan untuk menganalisa suatu baik itu berupa teks gambar ataupun symbol di dalam media

cetak ataupun elektronik. Dengan asumsi media itu sendiri dikomunikasikan dengan simbol dan kata.

Interprestasi terhadap sesuatu hal yang ada dalam suatu realitas kehidupan yang didalamnya terdapat simbol-simbol atau tanda, kemudian akan diapresiasi dan dikonstruksikan ke dalam suatu media pesan bisa berupa teks, gambar ataupun film. Dalam mempersepsikan realitas di dunia akan sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman seseorang, hal tersebut nantinya akan banyak menentukan hasil interprestasi terhadap suatu hal.

Delapan Analisis semiotika modern dikembangkan oleh Ferdinand De Saussure, ahli linguistik dari benua Eropa dan Charles Sanders Pierce, seorang filosof asal benua Amerika. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkannya semiologi yang membagi tanda menjadi dua komponen yaitu penanda (signifier) yang terletak pada tingkatan ungkapan dan mempunyai wujud atau merupakan bagian fisik seperti huruf, kata, gambar, dan bunyi dan komponen yang lain adalah petanda (signified) yang terletak dalam tingkatan isi atau gagasan dari apa yang diungkapkan, serta sarannya bahwa hubungan kedua komponen ini adalah sewenang-wenang yang merupakan hal penting dalam perkembangan semiotik. Sedangkan bagi Pierce, lebih memfokuskan diri pada tiga aspek tanda yaitu dimensi ikon, indeks dan simbol, (Berger 2000, Hal.3-4).

Semiotika merupakan ilmu yang membahas tentang tanda. Terbentuk dari sistem tanda yang terdiri dari penanda dan petanda. Meskipun bahasa adalah bentuk yang paling mencolok dari produksi tanda manusia, diseluruh dunia sosial kita juga didasari oleh pesan-pesan visual yang sama baiknya dengan tanda

linguistik, atau bahkan bersifat eksklusif visual. Mayoritas film memberikan setting arti simbolik yang penting sekali. Dalam setiap bentuk cerita sebuah simbol adalah sesuatu yang konkret yang mewakili atau melambang.

2.6 Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Ini merupakan sebuah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang terhenti pada penandaan dalam tataran denotatif. Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem kedua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang di dalam *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama (Sobur,2004: 69).

Fokus perhatian Barthes tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of significations*). Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified (makna denotasi). Pada tatanan ini menggambarkan relasi antara penanda (objek) dan petanda (makna) di dalam tanda, dan antara tanda dan dengan referannya dalam realitasnya eksternal. Hal ini

mengacu pada makna sebenarnya (riil) dari penanda (objek) dan signifikasi tahap kedua adalah interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu (makna konotasi). Dalam istilah yang digunakan Barthes, konotasi dipakai untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda (konotasi, mitos dan simbol) dalam tatanan pertanda kedua (signifikasi tahap kedua). Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung saat bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Bagi Barthes, faktor penting dalam konotasi adalah penanda dalam tatanan pertama (4) dalam peta Ronald Barthes.

Tradisi semiotika pada awal kemunculannya cenderung berhenti sebatas pada makna-makna denotatif alias semiotika denotasi. Sementara bagi Barthes, terdapat makna lain yang justru bermain pada level yang lebih mendalam, yakni pada level konotasi. Pada tingkat inilah warisan pemikiran Saussure dikembangkan oleh Barthes dengan membongkar praktik pertandaan di tingkat konotasi tanda. Konotasi bagi Barthes justru mendenotasikan sesuatu hal yang ia nyatakan sebagai mitos dan mitos ini mempunyai konotasi terhadap ideologi tertentu. Skema pemaknaan mitos itu oleh Barthes digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1.

Gambar peta tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (pertanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
2. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

(sumber: copley and jasnz dalam sobour, 2004)

Peta Barthes di atas, akan terlihat tanda denotative (3) yang terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Pada saat bersamaan juga, denotatif adalah penanda konotatif (4). Jadi menurut konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaanya. Bagi Barthes, semiotika bertujuan untuk memahami sistem tanda, apapun substansi dan limitnya, sehingga seluruh fenomena sosial yang ada dapat ditafsirkan sebagai 'tanda' alias layak dianggap sebagai sebuah lingkaran linguistik. Penanda-penanda konotasi, yang dapat disebut sebagai konotator, terbentuk dari tanda-tanda (kesatuan penanda dan petanda) dari sistem yang bersangkutan. Beberapa tanda boleh jadi secara berkelompok membentuk sebuah konotator tunggal. Dalam iklan televisi, susunan tanda-tanda verbal dan

non verbal dapat menutupi pesan yang ditunjukkan. Citra yang terbangun di dalamnya meninggalkan ‘pesan lain’, yakni sesuatu yang berada di bawah citra kasar alias penanda konotasinya. Sedangkan untuk petanda konotasi, karakternya umum, global dan tersebar sekaligus menghasilkan fragmen ideologis.

2.7 Media Massa

Zaman sekarang ini kita sering menggunakan jasa media massa untuk mengetahui berbagai macam informasi yang terbaru, tapi apakah itu media masa? Pada kesempatan kali ini kita akan mempelajari mengenai definisi media masa dan menurut para ahli. Serta lengkap dengan jenis, karakteristik dan fungsi media massa. Media Massa berasal dari istilah bahasa Inggris.

Media massa merupakan singkatan dari mass media of communication atau media of mass communication. Media massa adalah “komunikasi dengan menggunakan sarana atau peralatan yang dapat menjangkau massa sebanyak-banyaknya dan area yang seluas-luasnya”. “Komunikasi massa tak akan lepas dari massa, karena dalam komunikasi massa, penyampaian pesannya adalah melalui media” (McQuail 2005, Hal.03) menyatakan bahwa media massa merupakan sumber kekuatan alat kontrol, manajemen, dan inovasi dalam masyarakat yang dapat didayagunakan sebagai pengganti kekuatan atau sumber daya lainnya.

Bukan hanya itu, media juga dapat menjadi sumber dominan yang dikonsumsi oleh masyarakat untuk memperoleh gambaran dan citra realitas sosial baik secara individu maupun kolektif, dimana media menyajikan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dibaurkan dengan berita dan hiburan.

Menurut beberapa para ahli, media massa adalah sebagai berikut : Menurut (Cangara, 2002) – Media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan-pesan dari sumber kepada khalayak (menerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, TV.

Sedangkan menurut (Rakhmat,2001) Media massa adalah faktor lingkungan yang mengubah perilaku khalayak melalui proses pelaziman klasik, pelaziman operan atau proses imitasi (belajarsosial). Dua fungsi dari media massa adalah media massa memenuhi kebutuhan akan fantasi dan informasi.

Selanjutnya, media massa memiliki beberapa karakteristik sebagaimana diungkapkan oleh Cangara sebagai berikut (2003, Hal.134):

1. Bersifat melembaga: pihak yang mengelola media terdiri atas banyak orang, yakni mulai dari pengumpulan, pengelolaan, sampai pada penyajian informasi.
2. Bersifat satu arah: komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dengan penerima. Kalau misalnya terjadi reaksi atau umpan balik maka biasanya memerlukan waktu dan tertunda.
3. Meluas dan serempak: dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak karena memiliki kecepatan. Bergerak secara luas dan simultan, di mana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang pada saat yang sama.
4. Memakai peralatan teknis atau mekanis: seperti radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya.
5. Bersifat terbuka: pesan dapat diterima oleh siapa saja dan di mana saja tanpa mengenal usia, jenis kelamin, agama, dan suku bangsa. Beberapa

bentuk media massa meliputi alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, dan televisi.

Media massa terdiri dari media cetak (surat kabar, majalah, dan lain-lain) dan media non cetak atau elektronik (radio, TV, internet, film). Media elektronik (film, radio, dan televisi) sendiri memiliki sejarah yang sangat berbeda dari media cetak. Sebagai produk revolusi industri dan teknologi, media elektronik muncul ketika alam demokrasi di AS sudah berkembang secara penuh dan urbanisasi sudah berlangsung lama, lengkap dengan berbagai persoalan yang dibawanya.

Sejak awal media elektronik sudah bersifat demokratis dan khalayaknya adalah masyarakat luas secara keseluruhan, bukan kalangan tertentu saja. Dahulu tidak seperti media cetak, media elektronik menuntut khalayaknya memberikan perhatian secara penuh karena apa yang disiarkannya tidak akan diulang. Kita bisa membaca tentang plato sekarang, lalu meneruskannya sepuluh tahun kemudian. Kita tidak dapat menikmati siaran radio dan televisi seperti itu, namun teknologi audio dan video kemudian mengubahnya, karena kita bisa merekam secara tertentu untuk kita nikmati pada saat kapan saja diluar pada saat acara itu disiarkan.

Teknologi sifat dasar elektronik, dan kebutuhan akan dukungan yang besar mengharuskan film, radio dan televisi memiliki khalayak luas atau massal. Program acara radio atau film pendekpun memerlukan biaya yang besar dan menuntut bermacam keahlian mulai dari penulis naskah, produser, sutradara, pemain, insinyur dan teknisi yang menangani berbagai peralatan. Untuk menutup semua biaya itu diperlukan khalayak yang besar, Rivers dkk (2003:59).

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Secara lebih luas lagi dijelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian dengan menggunakan analisis semiotika merupakan teknik penelitian bagi kajian komunikasi yang cenderung lebih banyak mengarah pada sumber maupun penerima pesan. Karena sangat mengandalkan kemampuan peneliti dalam menafsirkan teks ataupun tanda yang dikaitkan dengan nilai-nilai ideologi, budaya, moral dan spiritual. Pendekatan penelitian ini mengedepankan penyajian data secara terstruktur serta memberikan gambaran terperinci objek penelitian beberapa pesan komunikasi dalam bentuk tanda-tanda. Analisis semiotika yang digunakan mengacu pada semiologi Roland Barthes signifikasi dua tahap denotasi dan konotasi.

Penelitian kualitatif ini menghasilkan data deskriptif yang ditulis melalui kata-kata dari suatu fenomena atau kejadian. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Lexy J. Moleong :2011:4). Pendapat di atas menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang hasil datanya adalah data deskriptif, selain itu menurut Syaodih penelitian kualitatif adalah cara untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual, maupun kelompok (Syaodih, Nana'2012:60).

Analisis semiotika dikembangkan oleh Roland Barthes dikenal sebagai seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean, ia berpandangan bahwa sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Semiotik, 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 dikomunikasikan, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.

Menurut 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, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat.

Semiotika merupakan ilmu yang membahas tentang tanda. Terbentuk dari sistem tanda yang terdiri dari penanda dan petanda, meskipun bahasa adalah bentuk yang paling mencolok dari produksi tanda manusia, diseluruh dunia sosial kita juga didasari oleh pesan-pesan visual yang sama baiknya dengan tanda linguistik atau bahkan bersifat eksklusif visual.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti ingin mencoba untuk membahas tiap gambar dan simbol yang dimunculkan dalam tayangan film IT, hal ini dikarenakan gambar atau simbol disetiap tayangan film IT mengandung sisi kekerasan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Langkah pengumpulan data adalah satu tahap yang sangat menentukan terhadap proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan tersebut. Kesalahan dalam melaksanakan pengumpulan data dalam satu penelitian, akan berakibat langsung terhadap proses dan hasil suatu penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian analisis simiotika ini adalah sebagai berikut :

- a) Studi pustaka adalah mencari dengan cara penelusuran terhadap literatur untuk mencari data mengenai teori-teori seperti semiotika, film, rasis yang dapat mendukung penelitian ini.

- b) Objek penelitian adalah variabel atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, sedangkan subjek penelitian merupakan tempat dimana variabel melekat. Objek penelitian kali ini adalah film IT. Film karya Stephen King yang dirilis pada tahun 2017. Pada film ini, penulis akan menelaah lebih jauh tentang nilai-nilai kekerasan pada film terhadap anak secara fisik maupun psikis yang terdapat dalam film tersebut.

3.3 Teknik Analisis Data

Pengertian teknik analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti bahwa menggolongkannya di dalam pola atau tema. Tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna terhadap analisis, menjelaskan kategori atau pola, serta mencari hubungan antara berbagai konsep.

Teknik analisa data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes, yaitu dilihat dari peta Barthes bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif juga penanda konotatif (4). Berdasarkan konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dipahami oleh Barthes. Menurut semiologi Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua.

Denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna, sebagai reaksi untuk melawan keharfiahan denotasi yang bersifat opresif ini, Barthes

mencoba menyingkirkan dan menolaknya. Baginya yang ada hanyalah konotasi, ia lebih lanjut mengatakan bahwa makna “harfiah” merupakan sesuatu yang bersifat alamiah, dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai ‘mitos’ dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Penulis dalam melakukan penelitian, melalui tahapan sebagai berikut: peneliti melihat keseluruhan film IT, menganggap bahwa tanda-tanda yang terdapat dalam film tersebut merupakan topik yang menarik untuk diteliti, kemudian memotong adegan-adegan tersebut untuk dianalisis, potongan gambar yang ada dipindahkan kedalam lembar kerja (*work sheet*). Setelah dipindahkan, penulis mulai membuat pernyataan penelitian sebagai berikut : Bagaimana mitologi kekerasan dalam film IT ini.

Metode yang penulis gunakan adalah kualitatif dengan teknik semiotika. Penulis membagi data-data dalam beberapa klasifikasi dengan mengidentifikasi gambar yang ada dan memilihnya dikarenakan sesuai dengan focus penelitian yaitu tanda-tanda kekerasan. Setelah mengklasifikasikan, data tersebut dianalisis berdasarkan pola atau model semiotika Roland Barthes dan juga interpretasi penulis terhadap objek yang diteliti dengan data-data yang diperoleh. Pada akhirnya membuat kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan. Teknik analisa data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis semiotik. Hasil analisa akan disajikan secara deskriptif kualitatif yang merupakan paparan peneliti tentang tanda-tanda kekerasan dalam film “IT”.

3.4 Unit Analisis

Unit analisis adalah pesan yang akan diteliti melalui analisis isi pesan yang dimaksud berupa gambar, judul, kalimat, paragraf, adegan dalam isi film atau keseluruhan isi pesan.

Sedangkan unit analisis dalam penelitian ini adalah visualisasi gambar dan teks dialog dalam film IT. (Dody, 2005:149).

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN DATA

4.1 Film IT karya Stephen King



Gambar 4.1

Poster film IT

4.2 SINOPSIS FILM

Pada bulan Oktober 1988, seorang remaja bernama Bill Denbrough ([Jaeden Lieberher](#)) memberikan sebuah perahu layar kertas kepada adiknya yang berusia tujuh tahun Georgie (Jackson Robert Scott). Georgie bermain perahu tersebut ketika hujan deras di luar rumahnya di sepanjang jalan di kota kecil Derry, namun Georgie kecewa ketika perahu tersebut jatuh ke selokan. Saat ia mencoba untuk mengambilnya Georgie melihat badut Penny Wise di selokan yang memegang perahu tersebut membujuk Georgie untuk mendekat lalu menggigit lengannya hingga putus dan menyeretnya ke selokan.

Musim panas berikutnya Bill dan tiga temannya, Richie Tozier ([Finn Wolfhard](#)), Eddie Kaspbrak ([Jack Dylan Grazer](#)) dan Stan Uris ([Wyatt Oleff](#)), menabrak Henry Bowers (Nicholas Hamilton) dan gengnya. Bill masih dihantui oleh hilangnya Georgie dan diabaikan oleh orang tuanya yang masih berduka menemukan bahwa tubuh adiknya mungkin terdampar di tanah tandus yang disebut Barrens. Ia dan tiga temannya berusaha menyelidikinya percaya bahwa Georgie mungkin masih hidup.

Ben Hanscom ([Jeremy Ray Taylor](#)) mengetahui bahwa kota Derry telah diteror oleh tragedi yang tidak dapat dijelaskan dan setiap anak menghilang selama berabad-abad. Ben menjadi sasaran geng Henry karena gemuk, kemudian ia melarikan diri ke Barrens dan bertemu dengan kelompok Bill. Mereka menemukan sepatu sneaker dari seorang gadis yang hilang, sementara salah satu anggota kelompok Henry, Patrick Hockstetter (Owen Teague), dibunuh oleh Penny Wise saat mengejar dan mencari Ben di selokan.

Beverly Marsh ([Sophia Lillis](#)), seorang gadis yang dikucilkan karena isu seksual juga bergabung dengan kelompok Bill. Baik Bill dan Ben memiliki perasaan terhadap Beverly. Kemudian, kelompok tersebut berteman dengan siswa homeschooling bernama Mike Hanlon ([Chosen Jacobs](#)) setelah mereka membelanya dari geng Henry. Sementara setiap anggota kelompok telah mengalami fenomena mengerikan dalam berbagai sosok termasuk badut yang mengancam anak laki-laki tanpa kepala, kucuran darah, pria penderita kusta yang membusuk, sebuah lukisan menyeramkan yang mulai hidup, orang tua Mike terbakar hidup-hidup dan hantu Georgie.

Ketika mereka menamai kelompok mereka "The Losers Club", mereka menyadari bahwa mereka semua diteror oleh sosok yang sama. Mereka menyebut bahwa Penny Wise (atau disebut "IT") dapat merubah penampilannya dari apa yang mereka takuti dan bangun setiap 27 tahun sekali untuk memakan anak-anak di kota Derry sebelum kembali berhibernasi lalu ia bergerak menggunakan saluran pembuangan, yang semuanya mengarah ke sumur yang saat ini berada di bawah rumah tua dan menyeramkan di 29 Neibolt Street. Setelah diserang oleh Penny Wise kelompok tersebut berusaha masuk ke rumah tersebut dan melawannya, namun mereka terpisah dan diteror. Lengan Eddie patah dan Penny Wise memberitahu Bill tentang Georgie. Saat mereka berkumpul kembali, Beverly menusuk kepala Penny Wise memaksa Penny Wise mundur, namun setelah serangan Penny Wise tersebut kelompok Bill mulai pecah hanya Bill dan Beverly yang mampu melawannya.

Beberapa minggu kemudian, setelah Beverly melawan dan melumpuhkan ayahnya yang kasar, ia diculik oleh Penny Wise. Mengetahui hal ini, The Losers Club berkumpul dan kembali ke rumah Neibolt untuk menyelamatkannya. Henry yang telah membunuh ayahnya setelah dipaksa menjadi gila oleh Penny Wise menyerang kelompok tersebut. Mike melawan dan mendorong Henry ke sumur hingga meninggal. The Losers Club turun ke selokan dan menemukan Penny Wise di sarang bawah tanah yang berisi tumpukan alat peraga sirkus yang membusuk dan barang-barang milik anak-anak di mana tubuh anak-anak yang hilang mengapung di udara. Beverly, yang saat ini kaku dan mentalnya terganggu karena disihir oleh Penny Wise kembali sadar saat Ben menciumnya.

Bill bertemu Georgie, namun ia menyadari bahwa Georgie adalah Penny Wise yang menyamar. Penny Wise menyerang kelompok tersebut dan membawa Bill sebagai sandera menawarkan pengampunan untuk mereka jika mereka membiarkan Penny Wise menahan Bill. Mereka menolak tawaran Penny Wise menegaskan kembali persahabatan mereka dan melawan semua ketakutan mereka. Setelah pertarungan brutal mereka mengalahkan Penny Wise dan memaksanya mundur. Bill menyatakan bahwa Penny Wise akan kelaparan selama hibernasinya. Kemenangan mereka sangat pahit karena Bill akhirnya mengetahui bahwa adiknya telah meninggal dan dihibur oleh teman-temannya.

Seiring berakhirnya musim panas Beverly memberitahu kelompok tersebut penglihatan yang dimilikinya ketika ia disihir oleh Penny Wise di mana ia melihat The Losers Club melawan makhluk itu ketika mereka dewasa. The Losers Club bersumpah dengan sumpah darah bahwa mereka akan kembali ke kota Derry sebagai orang dewasa jika Penny Wise kembali dan menghancurkan makhluk itu untuk selamanya. Stan, Eddie, Richie, Mike dan Ben berpamitan dan kelompok itu bubar. Beverly memberitahu Bill bahwa ia akan pergi keesokan harinya untuk tinggal bersama bibinya di Portland. Sebelum ia pergi, Bill mengungkapkan perasaannya kepada Beverly dan mereka berciuman.

Adapun tokoh-tokoh dalam film IT yaitu:

a. Bill Skargard



Gambar 4.2

Tokoh Penny Wise Dalam Film IT

Tokoh Penny Wise Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Bill Skargard

Tempat Tanggal Lahir : Swedia, 9 Agustus 1990

Usia : 27 Tahun

Dalam film ini Bill Skargard berperan sebagai Penny Wise sang badut iblis dengan kemampuan mengubah bentuk dan muncul diantara manusia setiap 27 tahun sekali di kota Main.

b. [Jaeden Lieberher](#)



Gambar 4.3

Tokoh Bill Denbrough Dalam Film IT

Tokoh Bill Denbrough Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : [Jaeden Lieberher](#)

Tanggal Lahir : 4 Januari 2003

Usia : 15 Tahun

Dalam film ini Bill Denbrough sebagai tokoh utama dalam film IT yang di teror oleh Penny Wise sang badut iblis yang menyeramkan. Ia kakak dari Georgei.

c. Sophia Lillis



Gambar 4.4

Tokoh Beverly Marsh Dalam Film IT

Tokoh Beverly Marsh Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Sophia Lillis

Tanggal Lahir : 13 Februari 2002

Usia : 16 Tahun

Dalam film ini Beverly Marsh menjadi seorang gadis yang dikucilkan karena isu seksual, juga bergabung dengan kelompok Bill (The Losers Club).

d. Finn Wolfhard



Gambar 4.5

Tokoh Richie Tozier Dalam Film IT

Tokoh Richie Tozier Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Finn Wolfhard

Tanggal Lahir : 23 Desember 2002

Usia : 15 Tahun

Dalam film ini Richie Tozier berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam The Losers Club.

e. [Jack Dylan Grazer](#)



Gambar 4.6

Tokoh Eddie Kaspbrak Dalam Film IT

Tokoh Eddie Kaspbrak Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : [Jack Dylan Grazer](#)

Tanggal Lahir : 3 September 2003

Usia : 14 Tahun

Dalam film ini Eddie Kaspbrak berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam The Losers Club.

f. Wyatt Oleff



Gambar 4.7

Tokoh Stan Uris Dalam Film IT

Tokoh Stan Uris Dalam Film IT ini diperankan oleh:

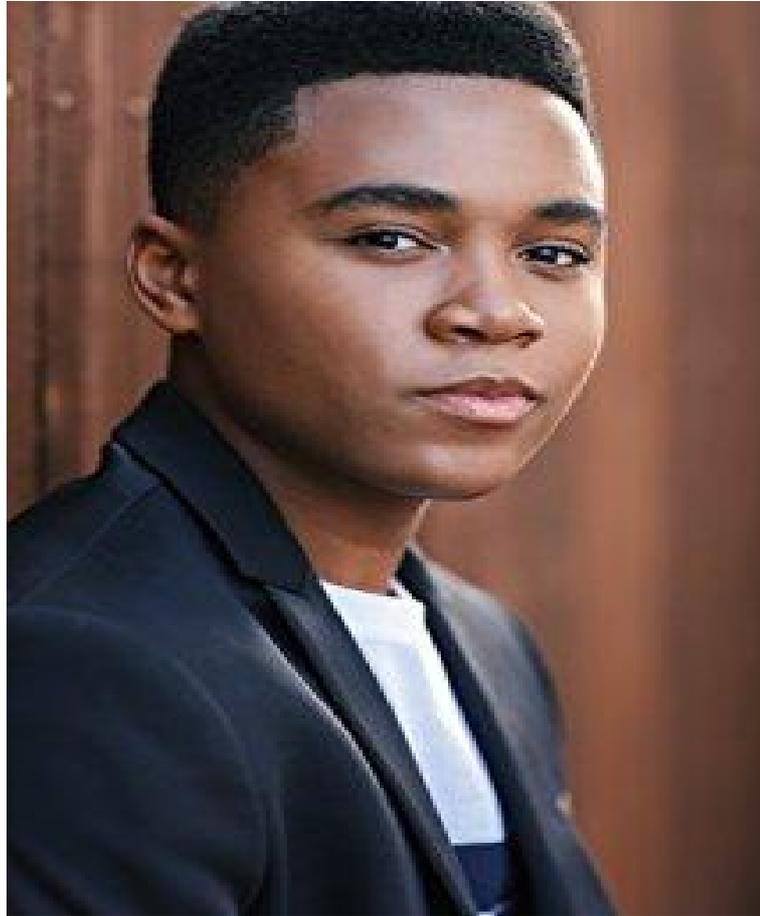
Nama Lengkap : Wyatt Oleff

Tanggal Lahir : 13 Juli 2003

Usia : 14 Tahun

Dalam film ini Stan Uris berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam The Losers Club.

g. Chosen Jacobs



Gambar 4.8

Tokoh Mike Hanlon Dalam Film IT

Tokoh Mike Hanlon Dalam Film IT ini diperankan oleh:

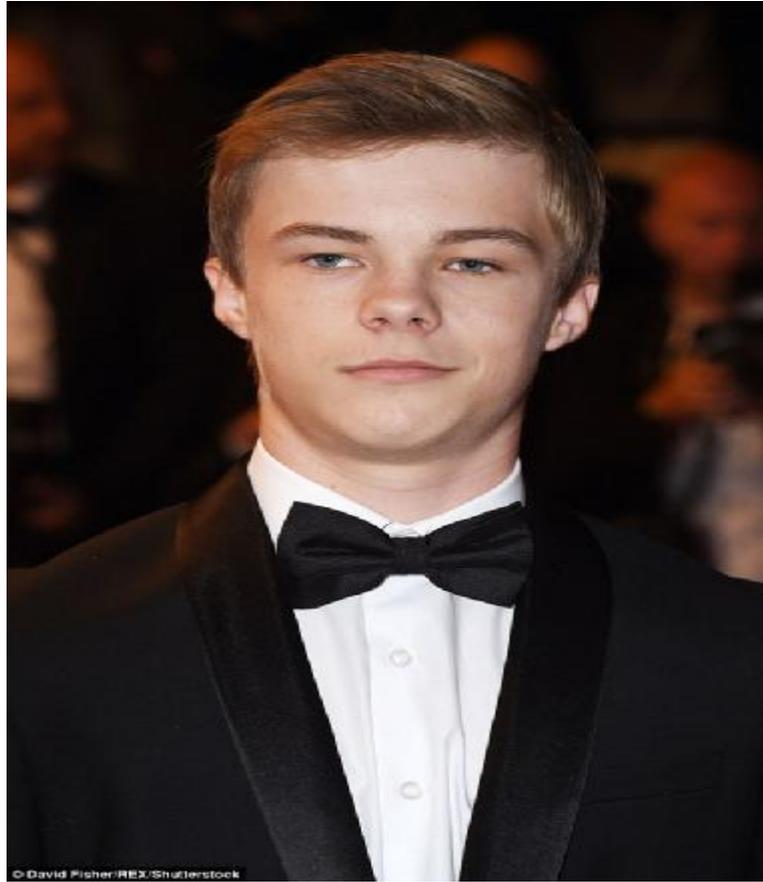
Nama Lengkap : Chosen Jacobs

Tanggal Lahir : 3 Juli 2001

Usia : 16 Tahun

Dalam film ini Mike Hanlon berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam The Losers Club.

h. Nicholas Hamilton



Gambar 4.9

Tokoh Henry Bowers Dalam Film IT

Tokoh Henry Bowers Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Nicholas Hamilton

Tanggal Lahir : 4 Mei 2000

Usia : 17 Tahun

Dalam film ini Henry Bowers berperan sebagai seorang pembully yang jahat bersama tiga orang temannya untuk mengganggu Losers Club.

i. Jackson Robert Scott



Gambar 4.10

Tokoh Georgei Denbrough Dalam Film IT

Tokoh Georgei Denbrough Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Jackson Robert Scott

Tanggal Lahir : 18 September 2008

Usia : 9 Tahun

Dalam film ini Georgei Denbrough berperan sebagai adik Bill yang hilang diculik oleh Penny Wise sang badut iblis yang menyeramkan.

j. Jeremy Ray Taylor



Gambar 4.11

Tokoh Benjamin “Ben” Hanscom Dalam Film IT

Tokoh Benjamin “Ben” Hanscom Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Jeremy Ray Taylor

Tanggal Lahir : 2 Juni 2003

Usia : 14 Tahun

Dalam film ini Benjamin “Ben” Hanscom berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam Losers Club.

4.3 TIM PRODUKSI FILM IT

Sutradara	: Andy Muschietti
Produser	: Roy Lee, Dan Lin, Seth Grahame-Smith, David Katzenberg, Barbara Muschietti
Tokoh/Pemeran Film	: Jeaden Lieberher Jeremy Ray Taylor
	Bill Skargard Sophia Lillis
	Finn Wolfhard Wyatt Oleff
	Chosen Jacobs Jack Dylan Grazer
	Nicholas Hamilton Jackson Robert Scott

4.4 Model Pengambilan Gambar dan Pemaknaanya

Tabel 4.1

Teknik-Teknik Pembuatan Film dan Maknanya

Penanda	Pertanda
1	2
Ukuran Pengambilan Gambar (shot size) Big Close up Close up Medium shot Long shot Full shot Sudut Pengambilan Gambar	Emosi, peristiwa penting, drama Keintiman Hubungan personal dengan subjek Konteks, jarak publik Hubungan sosial

(camera angle)	
High	Dominasi, kekuatan, kemenangan
Eye level	Kesetaraan
Low	Kelemahan
Jenis Lensa	
Wide angle	Dramatis
Normal	Keseharian, normalis
Tele	Dramatis, keintiman, kerahasiaan
Komposisi	
Simetris	Tenang, stabil, religius
Asimetris	Keseharian, alamiah
Statis	Ketiadaan konflik
Dinamis	Disorientasi, gangguan
Fokus	
Selective focus	Menarik perhatian penonton “lihatlah kesini”
Soft focus	Romantika, nostalgia
Deep focus	Semua elemen adalah penting “ lihatlah semuanya”
Pencahayaan	
High key	Kebahagiaan
Low key	Kesedihan
High contrast	Teatrikal, dramatis

Low contrast	Realistis, dokumenter
Kode Sinematik	
Zoom in	Observasi
Zoom out	Konteks
Pan (ke kiri atau ke kanan)	Mengikuti, mengamati
Tilt (ke atas atau ke bawah)	Mengikuti, mengamati
Fade in	Mulai, awal
Fade out	Selesai, akhir
Dissolve	Jarak, waktu, hubungan antara adegan
Wipe	Kesimpulan yang menghentak
Iris out	Film tua
Cut	Kesamaan waktu, perhatian
Slow motion	Evaluasi, apresiasi keindahan

Keith Selby dan Ron Cowdery, How To Study Television, London :

Macmillam Press, 1995, hal 57-58

4.5 ANALISIS TATARAN PERTAMA (DENOTATIF) SEMIOTIKA

ROLAND BARTHES

Tabel 4.2

Analisi Tataran Pertama (Denotatif) Semiotika Roland Barthes

No	Shot	Dialog/Suara/Teks	Visual
1.	Medium Close Up	Georgie : arghhhhh!	 <p>Menit 08.45</p> <p>Gambar 4.4.1</p> <p>Penny Wise (badut) menggigit tangan Georgie</p>
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Penny Wise (badut) menangkap tangan Georgie dan menggigitnya dengan gigi yang panjang dan tajam.	Georgie sedang meraih kapal kertasnya yang terjatuh di selokan lalu Penny Wise (badut) menggigit tangannya hingga putus dan menariknya kedalam selokan.

2.	Medium Shot	Gretta : kami ingin ingat kan pecundang, setidaknya sekarang bau mu lebih baik.	 <p data-bbox="1123 696 1283 725">Menit 12.27</p> <p data-bbox="1114 770 1292 799">Gambar 4.4.2</p> <p data-bbox="948 844 1458 947">Baverly melindungi dirinya dari siraman air kotor</p>
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Baverly duduk dicloset sambil menahan siraman air kotor dengan tasnya dari atas toilet.	Baverly sedang dibully oleh Gretta dan teman-temannya dengan cara menyiramkan air yang kotor ke atas kepala Baverly.
3.	Medium Shot	Richie : arghhh!	 <p data-bbox="1123 1749 1283 1778">Menit 13.38</p> <p data-bbox="1114 1823 1292 1852">Gambar 4.4.3</p> <p data-bbox="948 1897 1273 1926">Henri menarik tas Richie</p>

		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Henri menarik tas Richie yang berwarna hitam ke belakang sehingga ia terjatuh dan mengenai Stan	Henry dan teman temannya mengganggu Richie yang hendak pulang bersama Stan, Bill dan Eddie namun ayah Henry melihat ke arahnya dan Henry pun bergegas pergi meninggalkan mereka
4.	Medium Close Up	Ben : Kumohon, Henry Henry : Diam! Akan kuukir nama lengkapku di gelambir keju ini.	 <p>Menit 29.39</p> <p>Gambar 4.4.5</p> <p>Henry menyayat perut Ben menggunakan pisau</p>
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry mencoba menyakiti Ben dengan membuka bajunya secara paksa dan menyayat perut Ben menggunakan pisau yang tajam hingga mengeluarkan	Ben diculik oleh Henry dan teman-temannya sepulang sekolah lalu membawanya ke jemabatan yang sepi. Henry mencoba menyakiti Ben dengan menulis namanya diperut menggunakan pisau.

		darah.	
5.	Medium Close Up	Henry : makan! makan ini!	 <p>Menit 01.05.26</p> <p>Gambar 4.4.6</p> <p>Henry menginjak kepala Mike</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry menginjak kepala Mike hingga ia kesakitan dan memaksanya untuk memakan daging domba mentah yang sudah jatuh ke tanah.	Henry dan teman-temannya mengajari Mike dan membawanya ketepi sungai, disana Henry menyiksa Mike dengan menginjak kepalanya, hingga ia meringis kesakitan dan menyuruhnya untuk memakan daging mentah yang ada di bawahnya.
6.	Medium Shot	Teman-teman Henry : Ayo, Henry, Hajar dia!	

			Menit 01.05.58 Gambar 4.4.7 Henry mengarahkan batu ke arah kepala Mike
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry menduduki badan Mike dan mencoba memukul kepalanya dengan batu.	Henry memberi pelajaran kepada Mike yang kabur dari kejarannya lalu ia ingin memukul Mike dengan batu, kemudian teman-teman Mike datang untuk menolongnya
7.	Medium Shot	Bill : selamatkan Eddie!	 Menit 01.25.38 Gambar 4.4.8 Beverly menusuk kepala Penny Wise (badut) menggunakan besi.
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Baverly menusuk kepala Penny Wise (badut) dengan	Eddie yang sudah ditahan dan ingin dimakan oleh Penny Wise (badut)

		besi dan mencoba menyelamatkan Eddie dari kejaran Penny Wise (badut).	diselamatkan oleh Bill dan Richie namun sang badut justru menyerang mereka berdua lalu Beverly datang menusuk kepala sang badut menggunakan besi.
8.	Medium Close Up	Penny Wise (badut) : bunuh dia Henry. Bunuh.	 <p>Menit 01.34..21</p> <p>Gambar 4.4.9</p> <p>Henry menusuk leher ayahnya menggunakan pisau.</p>
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry menusuk leher ayahnya yang sedang tidur dikursi dengan pisau yang tajam. Henry terpengaruh oleh Penny Wise (badut) agar ia membunuh ayahnya.	Henry yang kesal dengan ayahnya karena ia selalu dibentak dan dimarahi. ia mencoba membalaskan dendam dengan cara menusuk leher ayahnya menggunakan pisau, ia dipengaruhi oleh suara Penny Wise (badut) dari dalam TV.

9.	Medium Close Up		 <p data-bbox="1123 701 1283 734">Menit 54.09</p> <p data-bbox="1107 775 1299 808">Gambar 4.4.10</p> <p data-bbox="948 848 1458 958">Baverly memukul Ayah angkatnya menggunakan closet WC.</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Baverly yang ketakutan karena akan disakiti oleh Ayah angkatnya. ia memukul Ayah angkatnya menggunakan Closet WC.	Ayah Angkat Baverly ingin Baverly jujur padanya, namun ia tidak mau berbicara. Ayah angkatnya mencoba untuk memaksa Baverly dan ia ketakutan lalu ia berlari ke kamar mandi, tapi ketika ayah angkatnya menghampiri, Baverly langsung memukul ayah angkatnya menggunakan closet WC hingga tewas.

10.	Long shot	<p>Baverly: aku tidak takut padamu!</p> <p>Penny Wise (badut) : kau akan takut</p>	 <p>Menit 01.46.01</p> <p>Gambar 4.4.11</p> <p>Penny Wise (badut) mencekik Baverly sampai keatas</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		<p>Penny Wise (badut) mencekik Baverly sampai keatas yang membuat Baverly susah untuk bernafas.</p>	<p>Baverly mencoba kabur dari kejaran Penny Wise (badut) dengan berlari kencang namun ia ditangkap oleh Penny Wise (badut) dan mencekiknya ke atas hingga membuat Baverly susah untuk bernafas.</p>

11.	Long shot		 <p data-bbox="1098 696 1305 730">Menit 01.46.43</p> <p data-bbox="1106 768 1297 801">Gambar 4.4.12</p> <p data-bbox="946 840 1445 947">Henry memukul Mike dengan tongkat besi.</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Mike sedang memegang tali dan Henry memukulnya dari belakang menggunakan besi.	Mike ingin turun kebawah sumur untuk menyelamatkan Beverly bersama teman-temannya lalu Henry muncul dari belakang memukul punggung Mike hingga ia terjatuh.

12.	Close up	<p>Henry : kau tidak mendengarkanku, harusnya kau menjauh dari derry. Orang tuamu tidak patuh, lihat akibatnya. Aku masih teringat setiap kali aku menginjak tumbukan abu itu. Sedih, tapi aku tidak bisa berbuat sendirian</p> <p>Teman-teman Mike : Mike!!!!</p>	 <p>Menit 01.48.01</p> <p>Gambar 4.4.13</p> <p>Henry menodongkan pistol paku kepada Mike</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry menodongkan pistol paku ke arah kening Mike dan mencoba untuk membunuhnya.	Henry dan Mike terlibat dalam baku hantam kemudian Henry merebut pistol paku dari tangan Mike, lalu menodongnya ke arah kening Mike dan mencoba untuk membunuhnya.
13.		Henry : matilah!!	

			Menit 01.48.08 Gambar 4.4.14 Mike memukul Henry dengan batu
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Mike memukul kepala Henry dengan batu yang ada disampingnya dan membuat Henry terjatuh ke tanah.	Mike mencoba melawan kembali dengan memukul kepala Henry menggunakan batu yang ada disampingnya dan membuat Henry terjatuh ke tanah.
14.		Bill, Eddie, Richie, Mike, Ben : Stan? Stanley! Stan	 <p>Menit 01.50.01 Gambar 4.4.15 Penny Wise (badut) menggigit wajah Stan</p>
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Penny Wise (badut) menyamar sebagai sosok wanita yang menyeramkan	Stan terpisah dari teman-temannya. Mereka menemukan tubuh Stan yang digigit oleh Penny Wise (badut) yang

		dengan gigi yang tajam, ia mengigit wajah Stan yang terbaring ditanah hingga	menyamar sebagai sosok wanita yang menyeramkan
15.		Georgie : aku menyangimu Billy Bill : aku juga menyangimu Bill : tapi kau bukan Georgie	 <p>Menit 01.56.11</p> <p>Gambar 4.4.16</p> <p>Bill menodongkan pistol paku kepada Georgie</p>
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Bill menangis saat menodongkan pistol paku ke arah kening Georgie. Ia menyadari itu bukanlah Georgie tetapi Penny Wise (badut) yang menyamar menjadi adiknya	Bill menangis melihat Georgie yang telah lama menghilang, tapi ia menyadari itu bukanlah adiknya melainkan Penny Wise (badut) yang menyamar menjadi Georgie lalu ia menodongkan pistol paku ke arah kening Georgie dan menembaknya

16.		<p>Richie : sudah kubilang, Bill. Aku sudah bilang aku tidak mau mati ini salahmu kau tinju wajahku, kau membuat ku berjalan di kubangan, kau bawa aku kerumah pecandu. Sekarang aku harus membunuh badut bodoh ini. Selamat datang di klub pecundang, bodoh!</p>	 <p>Menit 01.59.45</p> <p>Gambar 4.4.17</p> <p>Richie memukul wajah Penny Wise (badut) dengan tongkat baseball</p>
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		<p>Richie berada di tempat kubangan sampah dan sedang memukul wajah Penny Wise (badut) dengan tongkat baseball.</p>	<p>Penny Wise (badut) ingin membawa Bill bersamanya tapi Richie dan teman-temanya tidak ingin membiarkan Bill dibawa pergi oleh Penny Wise (badut) lalu Richie memukul wajahnya dengan tongkat baseball.</p>

17.		Penny Wise (badut) : hai Bevvie, apa kau masih hidup.	 <p data-bbox="1059 696 1262 730">Menit 02.00.54</p> <p data-bbox="1062 770 1259 804">Gambar 4.4.18</p> <p data-bbox="962 844 1362 1025">Baverly menusuk mulut Penny Wise (badut) yang menyamar jadi ayah angkatnya</p>
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Penny Wise (badut) menyamar menjadi ayah angkat Baverly yang membuat ia menjadi marah dan menusuk mulutnya dengan menggunakan tongkat besi.	Baverly menghampiri Penny Wise (badut) yang menyamar menjadi ayah angkatnya dan mencoba untuk mempengaruhi Baverly, namun ia sadar bahwa itu bukanlah ayah angkatnya tetapi Penny Wise (badut) dan menusuk mulutnya dengan menggunakan tongkat besi.

4.6 ANALISIS TATARAN KEDUA (KONOTATIF) SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Tabel 4.3

Analisis Tataran Kedua (Konotatif) Semiotika Roland Barthes

No	Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
1.	 <p style="text-align: center;">Menit 08.45 Gambar 4.5.1 Penny Wise (badut) menggigit tangan Georgie</p>	<p>Penny Wise (badut) menggigit tangan Georgie dengan giginya yang tajam sehingga mengakibatkan tangannya putus dan mengeluarkan banyak darah lalu membawanya pergi dan hilang untuk selamanya.</p>
2.	 <p style="text-align: center;">Menit 12.27 Gambar 4.5.2 Baverly melindungi dirinya dari siraman air kotor</p>	<p>Gretta dan teman-temannya mengeroyok Baverly yang berada didalam toilet dengan menyiramkan air kotor kearah kepalanya yang mengakibatkan ia menjadi basah dan kotor.</p>

3.	 <p>Menit 13.38</p> <p>Gambar 4.5.3</p> <p>Henry menarik tas Richie</p>	Henry dan teman-temannya memberi pelajaran kepada Richie yang hendak pulang bersama teman-temannya dengan menarik tas Richie ke belakang yang membuat Richie jatuh dan mengenai Stan.
4.	 <p>Menit 29.39</p> <p>Gambar 4.5.1</p> <p>Henry menyayat perut Ben menggunakan pisau</p>	Henry ingin Ben takut kepadanya, dengan cara menyakiti dan membully Ben membuat Henry puas. Henry mencoba menyayat perut Ben dengan pisau agar Ben tahu dan takut kepada Henry.
5.	 <p>Menit 01.05.26</p>	Henry marah dan kesal kepada Mike karna ia tidak mau memakan daging domba mentah yang sudah jatuh ke tanah dan menginjak kepala mike yang membuat ia meringis kesakitan.

	<p>Gambar 4.5.5</p> <p>Henry menginjak kepala Mike</p>	
6.	 <p style="text-align: center;">Menit 01.05.58</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.5.6</p> <p style="text-align: center;">Henry mengarahkan batu kearah kepala Mike</p>	<p>Henry sangat marah ketika Mike dipanggil dan langsung menghindari Henry. Terlihat Henry meluapkan kekesalannya dengan menghajar Mike yang sudah tidak bisa berbuat apa-apa.</p>
7.	 <p style="text-align: center;">Menit 01.25.38</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.5.7.</p> <p style="text-align: center;">Beverly menusuk kepala sang badut menggunakan besi.</p>	<p>Beverly menyelamatkan teman-temannya dari kejaran Penny Wise (badut) dan menusuk kepalanya dengan besi dan membuat Penny Wise (badut) pergi meninggalkan mereka</p>

8.	 <p>Menit 01.34..21</p> <p>Gambar 4.5.8.</p> <p>Henry menusuk leher Ayah nya menggunakan pisau</p>	<p>Penny Wise (badut) mempengaruhi Henry untuk menusuk leher ayahnya yang sedang tidur dengan menggunakan pisau yang tajam yang membuat ayahnya tewas.</p>
9.	 <p>Menit 54.09</p> <p>Gambar 4.5.9.</p> <p>Baverly memukul Ayah angkat nya menggunakan closet WC.</p>	<p>Baverly bersembunyi dari kejaran ayah angkatnya dikamar mandi karena merasa takut kepada ayah angkatnya yang kerap kali menyiksanya lalu memukul kepala ayah angkatnya dengan closet WC</p>

10.	 <p>Menit 01.46.01</p> <p>Gambar 4.5.10</p> <p>Penny Wise (badut) mencekik Beverly sampai keatas</p>	<p>Penny Wise (badut) mencekik Beverly yang mencoba kabur dari kejarannya yang mengakibatkan ia tidak bisa bergerak dan susah untuk bernafas.</p>
11.	 <p>Menit 01.46.43</p> <p>Gambar 4.5.11</p> <p>Henry memukul Mike dengan tongkat besi.</p>	<p>Henry muncul dari belakang Mike lalu langsung memukul punggungnya yang membuat Mike merintih kesakitan dan terjatuh ke tanah.</p>
12.		<p>Henry menodongkan pistol paku ke arah kening Mike dan berteriak untuk membunuhnya lalu Mike melawan balik untuk melindungi dirinya.</p>

	<p>Menit 01.48.01</p> <p>Gambar 4.5.12</p> <p>Henry menodongkan pistol paku kepada Mike</p>	
13.	 <p>Menit 01.48.08</p> <p>Gambar 4.5.13</p> <p>Mike memukul Henry dengan batu</p>	<p>Mike melindungi dirinya dari kekejaman Henry dan memukul kepalanya dengan batu yang ada di sampingnya dan membuat Henry terpental.</p>
14.	 <p>Menit 01.50.01</p> <p>Gambar 4.5.14</p> <p>Penny Wise (badut) menggigit wajah Stan</p>	<p>Penny Wise (badut) mengigit wajah Stan yang sudah terbaring ditanah dan mengakibatkan ia lemas tidak bisa bergerak lalu teman-temannya datang menolong Stan dan mengusir pergi Penny Wise (badut)</p>

15.	 <p style="text-align: center;">Menit 01.56.11</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.5.15</p> <p style="text-align: center;">Bill menodongkan pistol paku kepada Georgie</p>	<p>Penny Wise (badut) menyamar menjadi Geogie untuk menipu Bill tetapi ia menyadari bahwa itu bukanlah adiknya dan ia menodongkan pistol paku ke arah kepalanya lalu menembakannya.</p>
16.	 <p style="text-align: center;">Menit 01.59.45</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.5.16</p> <p style="text-align: center;">Richie memukul wajah Penny Wise (badut) dengan tongkat baseball</p>	<p>Richie memukul wajah Penny Wise (badut) dengan tongkat baseball dan membuatnya marah lalu Penny Wise (badut) menyerang Richie dan teman-temannya.</p>
17.		<p>Baverly menusuk mulut Penny Wise (badut) yang menyamar menjadi ayah angkatnya dengan menggunakan tongkat besi dan membuatnya kembali ke wujud</p>

	<p style="text-align: center;">Menit 02.00.54</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.5.17</p> <p style="text-align: center;">Baverly menusuk mulut Penny Wise (badut) yang menyamar jadi ayah angkatnya</p>	<p>aslinya.</p>
--	--	-----------------

4.7 PEMBAHASAN

Film IT karya Stephen King IT adalah film Amerika Serikat tahun 2017 yang di sutradarai oleh Andy Muschietti dan diproduksi oleh Roy Lee, Dan Lin, Seth Grahame-Smith, David Katzenberg dan Barbara Muschietti. Naskah film ini ditulis oleh Chase Palmer, Carry Fukunaga dan Gary Dauberman. Film ini dibintangi oleh Jaeden Lieberher dan Bill Skarsgard. Film IT ditayangkan secara perdana di [TCL Chinese Theatre](#) pada tanggal 5 September 2017 dan dirilis di Amerika Serikat pada tanggal 8 September 2017. Film ini mendapatkan review positif dari para kritikus. Sekuel film ini, yang diberi judul IT Chapter Two, akan dirilis pada tanggal 6 September 2019.

Film IT yang bergenre horror supernatural dan thriller psikologis yang menyerang trauma masa kecil, kekuatan memori dan nilai-nilai tersembunyi dari ritual sebuah kota kecil. Film ini bermula dengan anak-anak dikota Maine yang menghilang dan sekelompok anak lainnya yang diteror oleh seorang badut bernama Penny Wishe, yang sebenarnya merupakan iblis dengan kemampuan mengubah bentuk dan muncul diantara manusia setiap 27 tahun sekali. Penny Wishe memburu korbannya dengan mengeskplotasi rasa takut dan fobia mereka dan mengubah wujudnya sesuai dengan ketakutan korban, namun dia lebih

banyak muncul dalam bentuk badut agar dapat dengan mudah mendekati dan memburu korbannya yang masih anak-anak.

Bill, Beverly, Eddie, Richie, Mike, Stan dan Ben menamai grup mereka dengan The Losers Club yang ingin melawan balik Penny Wise karena salah satu saudara mereka telah dibunuh oleh Penny Wise dan berhasil menemukan tempat persembunyiannya dan membalaskan dendam mereka, namun Penny Wise berjanji tidak akan pergi selamanya dan akan kembali mencari ketujuh anak tersebut dimasa depan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap scene-scene yang mempresentasikan kekerasan pada film IT karya Stephen King, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Film IT karya Stephen King menggambarkan tentang kekerasan pada anak baik secara fisik maupun secara psikis. Gambar yang divisualisasikan oleh film IT tidak layak dikonsumsi anak dibawah usia 15 tahun ke bawah karena banyak terdapat adegan-adegan kekerasan yang ditampilkan.

Cerita film IT tidak hanya menggambarkan tentang sisi kekerasan saja , ada juga sisi positif yang tergambar di beberapa scene seperti saling tolong menolong satu sama lain dan persahabatan mereka yang kuat.

Dilihat dari sisi kekerasan dalam setiap adegan scene terdapat banyak perilaku yang tidak baik seperti melawan ibunya, membully, menusuk, berkelahi, mengancam, menyayat, membunuh dan memukul yang seharusnya anak dibawah umur tidak boleh melakukan perilaku itu.

5.2 SARAN

Adapun saran yang ditujukan untuk film IT karya Stephen King, adalah semata mata agar menambah masukan serta sebagai kelengkapan dari skripsi yang tulis oleh Penulis, antara lain sebagai berikut :

1. Film IT ini seharusnya tidak melibatkan anak-anak untuk melakukan tindakan-tindakan kekerasan atau perilaku yang tidak baik karna akan berdampak buruk apabila ditayangkan dan ditonton oleh anak dibawah umur 15 tahun.
2. Lebih mengusung genre film yang sifatnya mendidik agar anak-anak dibawah umur lebih terdidik moranya dan jauh dari tindak kekerasan
3. Penulis berharap agar nantinya akan banyak penelitian-penelitian yang menggunakan analisis isi pesan dengan menggunakan teori semiotika sebagai pisau analisis karena semiotika merupakan kajian kritis yang membutuhkan kemampuan yang memadai serta wawasan luas yang akan diteliti
4. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap bagi para pekerja seni film hendaknya memproduksi lebih banyak film yang mengandung unsur kebaikan dan mengurangi unsur kekerasan khususnya untuk anak dibawah umur 15 tahun

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala Erdinaya, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung:Simbiosis Rekataman media, 2005.
- Barker , Chris, *Cultural Studies*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004.
- Cangara Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta:RajaGrafindo Persada, 2012.
- Effendy, Heru, *Mari membuat Film*, Jakarta: Erlangga, 2009.
- Effendy, Onong, Uchjana, *Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi*, Bandung:Citra Aditya Bakti, 1993.
- Elvinaro Ardianto, dkk, *Komunikasi Massa*, Bandung:Simbiosis Rekatama Media, 2014
- Faruk. *Beberapa Masalah Dalam Metode Penelitian Sastra dalam Makalah Seminar Jurusan Sastra Indonesia*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gajah Mada. 1999.
- Ghozali M. Dody, *Communication Measurement; Konsep Dan Aplikasi Pengukuran Kerja Public Relation*, Bandung: Sembiosa Ekatama Media, 2005.
- Hiebert, Ray Eldon, Donald F. Ungurait, Thomas W. Bohn, *Mass Media: An Introduction to Mass Communication*, New York, David McKay Company.1975
- Hoed, Benny H. *Kajian Semiotik Komunikasi Periklanan*. Magelang. Indonesiatera. 2001.
- Krisyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2006.
- Kurniawan, *Semiologi Roland Barthes*, Magelang: Indonesiatera.2001.
- McQuail, Dennis. *Mc Quali's Mass Communication Theory 6th Edition*. London. Sage Publication. 2003
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* Bandung: Rosdakarya, 2011
- Rahayu Surtiati Hidayat, *Semiotik dan Bidang Ilmu: Fiske, John, Cultural and Communication Studies: Sebuah pengantar paling komprehensif*, Yogyakarta: Jalasutra,2007.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 1996

River, Peterson, Jensen. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta. Prenada Media. 2003

Stuart, Teresa M. *The Communication Process*. Institute of Development Communication. Urbana: University of The Illinois Press, 1987.

Syaodih, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2012

Vera, Nawiroh, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, Bogor: Ghalia Indonesia. 2015

Wahyuni, Isti Nursih, *Komunikasi Massa*, Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014

Sumber Lain :

<https://sinopsisfilmbioskoperbaru.com/it-2017/> (diakses pada tanggal 17-12-2017)

<http://staff.ui.ac.id/internal/130366487/material/RahayuSHidayat.pdf>

[https://id.wikipedia.org/wiki/It_\(film_2017\)](https://id.wikipedia.org/wiki/It_(film_2017))

BAB II

URAIAN TEORETIS

2.1 Komunikasi

Istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Communis* artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan dua orang atau lebih. Komunkasi juga berasal dari akar kata dalam bahasa latin *Communico* yang artinya membagi (Cherry dalam Stuart,1983).

Defenisi singkat dibuat ooleh Harold D. Laswell bahwa cara tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, apa pengaruhnya”.

Everett M. Rogers seorang pakar Sosiologi Pedesaan Amerika telah banyak memberi perhatian pada Studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat defenisi bahwa: “Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.” Defenisi ini kemudian dikembangkan oleh Rogers berssama D. Lawrence Kincaid (1981) sehingga melahirkan suatu defenisi baru yang menyatakan bahwa: “Komunikasi adalah suatu proses dimana ada dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian mendalam.”

Rogers mencoba menspesifikasikan hakikat suatu hubungannya dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), di mana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan slang

pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

Komunikasi adalah proses penyampain pesan dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan untuk mempengaruhi pengetahuan atau perilaku seseorang. Dari pengertian sederhana ini kita bisa mengatakan bahwa suatu proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung tanpa didukung oleh unsur-unsur: pengirim (*source*), pesan (*message*), saluran/media (*channel*), penerima (*receiver*), dan akibat/pengaruh (*effect*). Unsur-unsur ini bisa juga disebut komponen atau elemen komunikasi.

1. Sumber

Suatu peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat dan pengirim informasi. Dalam komunikasi antar manusia, sumber bisa terdiri dari satu orang tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi atau lembaga. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa inggrisnya disebut *source sender* atau *encoder*.

2. Pesan

Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah suatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda.

3. Media

Media yang dimaksudkan disini adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Terdapat beberapa pendapat

tentang saluran atau media. Ada yang menilai bahwa media massa bermacam-macam bentuknya, misalnya dalam komunikasi antarpribadi pancaindra dianggap sebagai media komunikasi.

4. Penerima

Perima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau negara.

5. Pengaruh

Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tindakan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan.

6. Tanggapan Balik

Beberapa pendapat beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk dari pada pengaruh yang berasal dari penerima. Akan tetapi sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima.

7. Lingkungan

Lingkungan atau situasi adalah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis, dan dimensi waktu.

Setiap unsur-unsur ini memiliki peranan yang sangat penting dalam

membangun proses komunikasi. Bahkan ketujuh unsur ini saling bergantung satu sama lainnya. Artinya, tanpa keikutsertaan satu unsur akan memberi pengaruh pada jalannya komunikasi. (Canggara, 2012: 27-29)

2.2 Komunikasi massa

2.2.1 Pengertian Komunikasi Massa

Defenisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat,2003:188), yakni: *komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people)*. Dari defenisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan media massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah: radio siaran dan televisi keduanya dikenal sebagai media elektronik: surat kabar dan majalah keduanya disebut sebagai media cetak: serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop. (Elvinaro, dkk, 2014 : hal 3)

Defenisi komunikasi massa yang lebih perinci dikemukakan oleh ahli komunikasi lain, yaitu Gerbner. Menurut Gerbner (1967) "*Mass communication is the tehnologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies*". (Komunikasi massa adalah *produksi dan distribusi* yang berdasarkan *teknologi*

dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri (Rakhmat, 2003:188).

Defenisi Gerbner tergambar bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunika. Produk tersebut disebarkan, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jarak waktu tetap, misalnya harian, mingguan, dwimingguan atau bulanan. Proses memproduksi pesan tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus oleh lembaga, dan membutuhkan suatu teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa akan banyak dilakukan oleh masyarakat industri.(Rakmat, 2003:188)

Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Jay black and Fredrick C.Whitney (Nurudin, 2014:14) mendefenisikan komunikasi sebagai sebuah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal atau tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim dan heterogen.

Sumber komunikasi massa bukanlah satu orang, melainkan suatu organisasi formal dan sang pengirim yang merupakan komunikator profesional. Pesan juga suatu produk dan komoditi yang mempunyai nilai tukar serta acuan simbolik yang mengandung nilai kegunaan. Hubungan antara pengirim dan penerima bersifat satu arah dan jarang sekali bersifat interaktif. Hubungan tersebut juga bersifat impersonal, bahkan sering kali bersifat non moral dan kalkulatif, dalam pengertian bahwa sang pengirim biasanya tidak bertanggung jawab atas konsekuensi yang terjadi pada para individu dan pesan yang diperjual belikan dengan uang atau ditukar dengan perhatian tertentu. (Cangara, 2014:41).

2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa

Sean MacBride ketua komisi masalah-masalah komunikasi UNESCO 1980 (Cangara, 2014:70-71) mengemukakan bahwa komunikasi juga bisa diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, tetapi juga sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai pertukaran data, fakta dan ide. Oleh karena itu, komunikasi massa dapat berfungsi sebagai berikut:

- 1) Informasi, yakni kegiatan untuk mengumpulkan, menyimpan data, fakta dan pesan, opini dan komentar, sehingga orang bisa mengetahui yang terjadi diluar dirinya, apakah itu lingkungan daerah, nasional ataupun internasional.
- 2) Sosialisasi, yakni menyebarkan dan mengajarkan ilmu pengetahuan bagaimana orang bersikap sesuai nilai-nilai yang ada, serta bertindak sebagai anggota masyarakat secara efektif.
- 3) Motivasi, yakni mendorong orang untuk ikut kemajuan orang lain melalui apa yang mereka baca, lihat dan dengar lewat media massa.
- 4) Bahan diskusi, menyediakan informasi sebagai bahan diskusi untuk mencapai tujuan dalam hal perbedaan pendapat mengenai hal-hal yang menyangkut orang banyak.
- 5) Pendidikan, yakni membuka kesempatan untuk memperoleh pendidikan secara luas, baik untuk pendidikan formal disekolah maupun untuk diluar sekolah. Juga meningkatkan kualitas penyajian materi yang baik, menerima dan mengesankan.

- 6) Memajukan budaya, media masa menyebarluaskan hasil-hasil kebudayaan melalui pertukaran program siaran radio dan televisi, ataupun bahan cetak seperti buku dan penerbitan lainnya.
- 7) Hiburan, media massa telah menyita banyak waktu luang untuk semua golongan usia dengan di fungsikannya sebagai alat hiburan dalam rumah tangga. Sifat estetika yang dituangkan dalam bentuk lagu, lirik dan bunyi maupun gambar dan bahasa, membawa orang pada situasi menikmati hiburan seperti halnya kebutuhan pokok lainnya.
- 8) Integrasi, banyak bangsa di dunia dewasa ini diguncangkan oleh kepentingan-kepentingan tertentu karna perbedaan etnis dan ras. Komunikasi seperti satelit dapat dimanfaatkan untuk menjembatani perbedaan-perbedaan itu dalam memupuk dan memperkokoh persatuan bangsa.

Wilburn Schramm (Wahyuni. 2004:1) menyatakan, komunikasi massa berfungsi sebagai *decoder*, *interpreter* dan *encoder*. Komunikasi massa mendecode lingkungan sekitar untuk kita mengawasi kemungkinan timbulnya bahaya, mengawasi terjadinya persetujuan dan juga efek dari hiburan. Komunikasi massa menginterpretasikan hal-hal yang dicode sehingga dapat mengambil kebijakan terhadap efek, menjaga berlangsungnya interaksi serta membantu anggota masyarakat menikmati kehidupan. Komunikasi juga meng*decode* pesan yang memelihara hubungan kita dengan masyarakat lain sehingga menyampaikan kebudayaan baru terhadap masarakat.

Fungsi komunikasi massa yang diungkapkan oleh *Devito* (Wahyuni,

2004:5) ada beberapa fungsi yang sangat penting yaitu :

- Menghibur
- Meyakinkan : mengukuhkan atau mengubah pemikiran
- Menggerakkan pemirsa untuk berbuat sesuatu (membeli yang diiklankan), menawarkan etika atau sistem nilai baru
- Menginformasikan
- Menginformasikan
- Membius
- Menciptakan rasa kebersamaan.

2.2.3 Ciri Komunikasi Massa

Dibandingkan dengan bentuk-bentuk komunikasi sebelumnya komunikasi massa memiliki ciri tersendiri. Sifat pesannya terbuka pada khalayak yang variatif, baik dari segi usia, agama, suku, pekerjaan, maupun dari segi kebutuhan. Ciri lain yang dimiliki komunikasi massa ialah sumber dan penerima yang dihubungkan oleh saluran yang telah diproses secara mekanik. Sumber juga merupakan suatu lembaga atau institusi yang terdiri dari banak orang misalnya reporter, penyiar, teknisi dan sebagainya. Oleh karna itu proses penyimpanannya lebih formal, terencana, terkendali oleh redaktur atau lebih rumit dengan kata lain melembaga.

Ciri komunikasi massa menurut *Elizabeth Neuman* (Wahyuni. 2004: 4) adalah sebagai berikut:

- Bersifat tidak langsung artinya harus melalu media teknis.
- Bersifat satu arah artinya tidak ada interaksi antara peserta peserta

komunikasi.

- Bersifat terbuka artinya ditunjukkan pada publik yang tidak terbatas.

2.3 Film

2.3.1 Pengertian Film

Film atau *motion pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan pada publik Amerika Serikat adalah *The Live of an American fireman* dan *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903 (Heibert, Ungurait, Bohn, 1975:246). Tetapi film *The Great Train Robbery* yang hanya masa putarnya hanya 11 menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, dan menjadi peletak dasar teknik editing yang baik. (Elvinaro, dkk, 2014 : 143)

Tahun 1906 sampai tahun 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film *feature*, lahir pula bintang film serta pusat perfilman yang kita kenal sebagai *Hollywood*. Periode ini juga disebut sebagai *the age of Griffith* karena David Wark Griffithlah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventure of Dolly* (1908) dan puncaknya film *The Birth of Nation* (1915) serta film *Intolerance* (1916). Griffith memelopori gaya berekting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik dan yang paling utama mengangkat film sebagai media yang memiliki karakteristik yang unik, dengan gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik dan teknik editing yang baik (Hiebert, Ungurait, Bohn, 1975:246)

Periode ini perlu dicatat nama Mack Sennet dengan Keystone Company, yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie Chaplin. Apabila film permulaannya merupakan film bisu, maka pada tahun 1927 di *Broadway* Amerika Serikat muncul film bicara yang pertama meskipun belum sempurna (Effendy, 1993: 188)

Undang-undang nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman pada bab 1 pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Defenisi film berbeda di setiap negara; di Perancis ada perbedaan antara film dan sinema. "*Filmis*" berarti berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Kalau di Yunani, film dikenal dengan istilah *cinema*, yang merupakan singkatan *cinematograph* (nama kamera dari Lumiere bersaudara). *Cinematograph* secara harfiah berarti *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, sedangkan *graphie* berarti tulisan atau gambar. Jadi, yang dimaksud *cinemathograpie* adalah melukis gerak dengan cahaya. Ada juga istilah lain yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *movies*; berasal dari kata *move*, artinya gambar bergerak atau gambar hidup. (Vera, 2014, 91)

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara masal, dalam arti jumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu. Film dan

televisi memiliki kemiripan, terutama sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampain pada khalayak dan proses produksinya agak sedikit berbeda (Tan dan Wright, dalam Ardianto & Erdinaya,2005:3).

2.3.2 Fungsi Film

Tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building* (Effendy,1981:212). Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang.

2.3.3 Karakteristik Film

Karakteristik film yang spesifik, yaitu layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis.

- Layar yang luas. Kelebihan media film dibandingkan dengan televisi adalah layar yang digunakan untuk pemutaran film lebih berukuran besar atau luas. Dengan layar film yang luas, telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film.
- Pengambilan Gambar. Dengan kelebihan film, yaitu layar yang besar, maka teknik pengambilan gambarnya pun dapat dilakukan atau dapat memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme long shot*

dan *panoramic shot*. Pengambilan seperti gambar ini dapat memunculkan kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya.

- **Konsentrasi Penuh.** Karena kita menontong film di bioskop, tempat yang memiliki ruangan kedap suara, maka pada saat kita menonton film, kita akan fokus pada alur cerita yang ada di dalam film tersebut. Tanpa adanya gangguan dari luar.
- **Identifikasi Psikologis.** Konsentrasi penuh pada saat kita menonton di bioskop, tanpa kita sadari dapat membuat kita benar-benar menghayati apa yang ada di dalam film tersebut. Penghayatan yang dalam itu membuat kita secara tidak sadar menyamakan diri kita sebagai salah seorang pemeran dalam film tersebut. Menurut ilmu jiwa sosial, gejala seperti ini disebut sebagai identifikasi psikologis.

2.3.4 Jenis-Jenis Film

Film dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu film cerita atau disebut juga fiksi dan film noncerita, disebut juga nonfiksi. Film cerita atau fiksi adalah film yang dibuat berdasarkan kisah fiktif. Film fiktif dibagi menjadi dua, yaitu film cerita pendek dan film cerita panjang. Perbedaan yang paling spesifik dari keduanya adalah durasinya. Film cerita pendek berdurasi 60 menit, sedangkan film cerita panjang pada umumnya berdurasi 90-100 menit, ada juga yang sampai 120 menit atau lebih.

Film nonfiksi contohnya adalah film dokumenter, yaitu film yang menampilkan tentang dokumentasi sebuah kejadian, baik alam, flora, fauna ataupun manusia. Perkembangan film berpengaruh pula pada jenis film

dokumenter, muncul jenis dokumenter lain yang disebut *dokudrama*. Dalam dokudrama terjadi redaksi realita demi tujuan-tujuan estetis, agar gambar dan cerita lebih menarik (Effendy,2009:3).

Genre adalah klasifikasi tertentu pada sebuah film yang memiliki ciri tersendiri, dalam fiksi atau film cerita terdapat banyak *genre*, antara lain seperti berikut.

- i. Film drama.
- ii. Film laga (*action*)
- iii. Film komedi
- iv. Film horor
- v. Film animasi
- vi. Film *science fiction*
- vii. Film musikal
- viii. Film kartun

2.4 Semiotika

Daniel Chandler mengatakan, “*The shortest defenition is that it is the study of sign*” (defenisi singkat dari semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda). Ada juga yang menyatakan, “ *The study of how a society produces meainings and values in a communication system is called semiotics from the greek term semion, “sign”.*” Studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi makna dan nilai-nilai dalam sebuah sistem komunikasi disebut semiotika, yang berasal dari kata *semion*, istilah Yunani, ang berarti “tanda”. Disebut juga sebagai *semiotikos*, yang berarti

“teori tanda”. Menurut Paul Colbey, kata dasar semiotika diambil dari kata dasar *seme* (Yunani) yang berarti “penafsir tanda” (Rusmana,2005:4).

Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimnya dan penerimanya oleh mereka yang mempergunakannya (Van Zoest, 1978, dalam Rusmana,2005). Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaiman tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (John Fiske,2007:282).

Priminger berpendapat bahwa semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu yang menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Pradopo, 2003:119), semiotika mengeksplorasi bagaiman makna yang terbangun oleh teks telah diperoleh melalui penataan tanda dengan cara tertentu melalui penggunaan kode-kode budaya (Barker,2004). Menurut Culler (1981), semiotika adalah instrumen pembuka rahasia teks dan penandaan, karena semiotika adalah puncak logis dari apa yang disebut Derrida sebagai “logosentrisme”. Budaya barat: rasionalitas yang memerlukan makna sebagai konsep atau respresentasi logis yang merupakan fungsi tanda sebagai ekspresi (dalam Kurniawan,2001:12). Dari beberapa pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa semiotika adalah

ilmu tentang tanda dan merupakan cabang filsafat yang mempelajari dan menelaah”tanda”.

Menurut Kriyantono semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Semiotika mempelajari tentang sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (kriyantono, 2006: 261).

Pendapat yang hampir sama disebutkan bahwa semiotika adalah studi tentang bagaimana bentuk-bentuk simbolik diinterpretasikan.kajian ilmiah mengenai pembentukan makna. Secara substansia, semiotika adalah kajian yang concern dari dunia symbol. alasannya seluruh isi media massa pada dasarnya adalah bahasa (verbal), sementara itu bahasa merupakan dunia simbolik (sobur, 2009: 81).

Semiotika seperti yang kita kenal dapat dikatakan baru karena berkembang sejak awal abad ke-20. memang pada abad ke-18 dan ke-19 banyak ahli teks (khususnya Jerman) berusaha mengurai berbagai masalah yang berkaitan dengan tanda, namun mereka tidak menggunakan pengertian semiotis (Christomy, 2004: 81).

Semiotika didefinisikan oleh Ferdinand de Saussure didalam *course in general linguistic*, sebagai “ilmu yang mengkaji tentang tanda” sebagai bagian dari kehidupan social. Sedangkan semiotika menurut Roland Barthes adalah ilmu mengenai bentuk (*form*). studi ini mengkaji signifikasi yang terpisah dari sisinya (content). Semiotika tidak hanya meneliti mengenai *signifier* dan *signified*, tetapi juga hubungan yang mengikat mereka, tanda yang berhubungan secara keseluruhan (Sobur, 2001: 123).

Semiotika modern memang mempunyai dua bapak, yaitu yang satu Charles Sanders Peirce (1857-1914), yang lain Ferdinand de Saussure (1857-1913). Mereka tidak saling mengenal. kenyataannya bahwa mereka tidak saling mengenal, menurut Zoest, menyebabkan adanya perbedaan-bedaan yang penting, terutama dalam penerapan konsep-konsep, antara hasil karya para ahli semiotic yang berkiblat pada Peirce di satu pihak dan hasil karya pengikut Saussure dipihak lain. ketidaksamaan itu, kata Zoest, mungkin terutama disebabkan oleh perbedaan yang mendasar. Peirce ahli filsafat dan logika sedangkan Saussure adalah cikal bakal linguistic umum (Sobur, 2004: 110).

Tugas utama peneliti semiotika adalah mengamati (observasi) terhadap fenomena-gejala di sekelilingnya melalui berbagai “tanda” yang dilihatnya. Tanda sebenarnya representasi dari gejala yang memiliki sejumlah kriteria seperti: nama (sebutan), peran, fungsi, tujuan, keinginan. Tanda tersebut berada pada kehidupan manusia dan menjadi sistem tanda yang digunakan sebagai pengatur kehidupannya. Oleh karenanya tanda-tanda itu (yang berada pada sistem tanda) sangatlah akrab dan bahkan melekat pada kehidupan manusia yang penuh makna (*meaningfull action*) seperti teraktualisasi pada bahasa, religi, seni sejarah, ilmu pengetahuan (Budianto, 2001: 16).

Tanda terdapat dimana-mana kata adalah tanda, demikian pada gerak isyarat, lampu merah lalu lintas, bendera dan sebagainya. Struktur karya sastra, struktur film, bangunan dan nyanyian burung dapat dianggap sebagai tanda. karya sastra yang besar, misalnya, merupakan produk strukturisasi dari subjek kolektif (Faruk, 1999: 17).

Menurut pandangan Saussure, makna sebuah tanda sangat dipengaruhi oleh tanda yang lain. Semiotika berusaha menggali hakikat sistem tanda yang beranjak keluar kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang mengatur arti teks yang rumit, Tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan, hal ini kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukan (*denotative*) kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. Pelaksanaan hal itu dilakukan dengan mengakui adanya mitos, yang telah ada dan sekumpulan gagasan yang bernilai yang berasal dari kebudayaan dan disampaikan melalui komunikasi.

Seorang pengikut de Saussure, Roland Barthes, membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*) (Sobur, 2004: 127).

2.5 Komunikasi Semiotika

Berbicara kajian ilmu komunikasi, khususnya tentang analisis teks media maka tidak akan pernah lepas membahas tentang semiotika. Kajian ini populer digunakan oleh akademisi/ ilmuwan komunikasi sebagai pisau analisis dalam penelitian penelitian yang berkaitan dengan media massa.

Istilah semiotika sendiri berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti tanda. Para pakar mempunyai pengertian masing-masing dalam menjelaskan semiotika. John Fiske (2007) berpandangan bahwa semiotika adalah studi tentang tanda dan cara tanda itu bekerja.

Sedangkan Preminger (Sobur, 2006) menyebutkan semiotika merupakan ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti.

Pierce(Sobur, 2006) berpendapat bahwa dasar semiotika konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia sendiri pun, sejauh terkait dengan pikiran manusia-seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena, jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Kajian semiotika sampai sekarang telah membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem kerja), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan) (Jakobson, 1963, dalam Hoed, 2001, Hal.140). Semiotika signifikasi memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu.

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut “tanda” dengan demikian semiotika mempelajari hakekat tentang keberadaan tanda, baik itu dikonstruksikan oleh simbol dan kata-kata yang digunakan dalam konteks sosial, Sobur (2003, Hal.87). Semiotika dipakai sebagai pendekatan untuk menganalisa suatu baik itu berupa teks gambar ataupun symbol di dalam media

cetak ataupun elektronik. Dengan asumsi media itu sendiri dikomunikasikan dengan simbol dan kata.

Interprestasi terhadap sesuatu hal yang ada dalam suatu realitas kehidupan yang didalamnya terdapat simbol-simbol atau tanda, kemudian akan diapresiasi dan dikonstruksikan ke dalam suatu media pesan bisa berupa teks, gambar ataupun film. Dalam mempersepsikan realitas di dunia akan sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman seseorang, hal tersebut nantinya akan banyak menentukan hasil interprestasi terhadap suatu hal.

Delapan Analisis semiotika modern dikembangkan oleh Ferdinand De Saussure, ahli linguistik dari benua Eropa dan Charles Sanders Pierce, seorang filosof asal benua Amerika. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkannya semiologi yang membagi tanda menjadi dua komponen yaitu penanda (signifier) yang terletak pada tingkatan ungkapan dan mempunyai wujud atau merupakan bagian fisik seperti huruf, kata, gambar, dan bunyi dan komponen yang lain adalah petanda (signified) yang terletak dalam tingkatan isi atau gagasan dari apa yang diungkapkan, serta sarannya bahwa hubungan kedua komponen ini adalah sewenang-wenang yang merupakan hal penting dalam perkembangan semiotik. Sedangkan bagi Pierce, lebih memfokuskan diri pada tiga aspek tanda yaitu dimensi ikon, indeks dan simbol, (Berger 2000, Hal.3-4).

Semiotika merupakan ilmu yang membahas tentang tanda. Terbentuk dari sistem tanda yang terdiri dari penanda dan petanda. Meskipun bahasa adalah bentuk yang paling mencolok dari produksi tanda manusia, diseluruh dunia sosial kita juga didasari oleh pesan-pesan visual yang sama baiknya dengan tanda

linguistik, atau bahkan bersifat eksklusif visual. Mayoritas film memberikan setting arti simbolik yang penting sekali. Dalam setiap bentuk cerita sebuah simbol adalah sesuatu yang konkret yang mewakili atau melambang.

2.6 Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Ini merupakan sebuah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang terhenti pada penandaan dalam tataran denotatif. Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem kedua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang di dalam *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama (Sobur,2004: 69).

Fokus perhatian Barthes tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of significations*). Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified (makna denotasi). Pada tatanan ini menggambarkan relasi antara penanda (objek) dan petanda (makna) di dalam tanda, dan antara tanda dan dengan referannya dalam realitasnya eksternal. Hal ini

mengacu pada makna sebenarnya (riil) dari penanda (objek) dan signifikasi tahap kedua adalah interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu (makna konotasi). Dalam istilah yang digunakan Barthes, konotasi dipakai untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda (konotasi, mitos dan simbol) dalam tatanan pertanda kedua (signifikasi tahap kedua). Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung saat bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Bagi Barthes, faktor penting dalam konotasi adalah penanda dalam tatanan pertama (4) dalam peta Ronald Barthes.

Tradisi semiotika pada awal kemunculannya cenderung berhenti sebatas pada makna-makna denotatif alias semiotika denotasi. Sementara bagi Barthes, terdapat makna lain yang justru bermain pada level yang lebih mendalam, yakni pada level konotasi. Pada tingkat inilah warisan pemikiran Saussure dikembangkan oleh Barthes dengan membongkar praktik pertandaan di tingkat konotasi tanda. Konotasi bagi Barthes justru mendenotasikan sesuatu hal yang ia nyatakan sebagai mitos dan mitos ini mempunyai konotasi terhadap ideologi tertentu. Skema pemaknaan mitos itu oleh Barthes digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1.

Gambar peta tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (pertanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
2. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

(sumber: coblely and jasnz dalam sobour, 2004)

Peta Barthes di atas, akan terlihat tanda denotative (3) yang terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Pada saat bersamaan juga, denotatif adalah penanda konotatif (4). Jadi menurut konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaanya. Bagi Barthes, semiotika bertujuan untuk memahami sistem tanda, apapun substansi dan limitnya, sehingga seluruh fenomena sosial yang ada dapat ditafsirkan sebagai ‘tanda’ alias layak dianggap sebagai sebuah lingkaran linguistik. Penanda-penanda konotasi, yang dapat disebut sebagai konotator, terbentuk dari tanda-tanda (kesatuan penanda dan petanda) dari sistem yang bersangkutan. Beberapa tanda boleh jadi secara berkelompok membentuk sebuah konotator tunggal. Dalam iklan televisi, susunan tanda-tanda verbal dan

non verbal dapat menutupi pesan yang ditunjukkan. Citra yang terbangun di dalamnya meninggalkan ‘pesan lain’, yakni sesuatu yang berada di bawah citra kasar alias penanda konotasinya. Sedangkan untuk petanda konotasi, karakternya umum, global dan tersebar sekaligus menghasilkan fragmen ideologis.

2.7 Media Massa

Zaman sekarang ini kita sering menggunakan jasa media massa untuk mengetahui berbagai macam informasi yang terbaru, tapi apakah itu media masa? Pada kesempatan kali ini kita akan mempelajari mengenai definisi media masa dan menurut para ahli. Serta lengkap dengan jenis, karakteristik dan fungsi media massa. Media Massa berasal dari istilah bahasa Inggris.

Media massa merupakan singkatan dari mass media of communication atau media of mass communication. Media massa adalah “komunikasi dengan menggunakan sarana atau peralatan yang dapat menjangkau massa sebanyak-banyaknya dan area yang seluas-luasnya”. “Komunikasi massa tak akan lepas dari massa, karena dalam komunikasi massa, penyampaian pesannya adalah melalui media” (McQuail 2005, Hal.03) menyatakan bahwa media massa merupakan sumber kekuatan alat kontrol, manajemen, dan inovasi dalam masyarakat yang dapat didayagunakan sebagai pengganti kekuatan atau sumber daya lainnya.

Bukan hanya itu, media juga dapat menjadi sumber dominan yang dikonsumsi oleh masyarakat untuk memperoleh gambaran dan citra realitas sosial baik secara individu maupun kolektif, dimana media menyajikan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dibaurkan dengan berita dan hiburan.

Menurut beberapa para ahli, media massa adalah sebagai berikut : Menurut (Cangara, 2002) – Media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan-pesan dari sumber kepada khalayak (menerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, TV.

Sedangkan menurut (Rakhmat,2001) Media massa adalah faktor lingkungan yang mengubah perilaku khalayak melalui proses pelaziman klasik, pelaziman operan atau proses imitasi (belajarsosial). Dua fungsi dari media massa adalah media massa memenuhi kebutuhan akan fantasi dan informasi.

Selanjutnya, media massa memiliki beberapa karakteristik sebagaimana diungkapkan oleh Cangara sebagai berikut (2003, Hal.134):

1. Bersifat melembaga: pihak yang mengelola media terdiri atas banyak orang, yakni mulai dari pengumpulan, pengelolaan, sampai pada penyajian informasi.
2. Bersifat satu arah: komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dengan penerima. Kalau misalnya terjadi reaksi atau umpan balik maka biasanya memerlukan waktu dan tertunda.
3. Meluas dan serempak: dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak karena memiliki kecepatan. Bergerak secara luas dan simultan, di mana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang pada saat yang sama.
4. Memakai peralatan teknis atau mekanis: seperti radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya.
5. Bersifat terbuka: pesan dapat diterima oleh siapa saja dan di mana saja tanpa mengenal usia, jenis kelamin, agama, dan suku bangsa. Beberapa

bentuk media massa meliputi alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, dan televisi.

Media massa terdiri dari media cetak (surat kabar, majalah, dan lain-lain) dan media non cetak atau elektronik (radio, TV, internet, film). Media elektronik (film, radio, dan televisi) sendiri memiliki sejarah yang sangat berbeda dari media cetak. Sebagai produk revolusi industri dan teknologi, media elektronik muncul ketika alam demokrasi di AS sudah berkembang secara penuh dan urbanisasi sudah berlangsung lama, lengkap dengan berbagai persoalan yang dibawanya.

Sejak awal media elektronik sudah bersifat demokratis dan khalayaknya adalah masyarakat luas secara keseluruhan, bukan kalangan tertentu saja. Dahulu tidak seperti media cetak, media elektronik menuntut khalayaknya memberikan perhatian secara penuh karena apa yang disiarkannya tidak akan diulang. Kita bisa membaca tentang plato sekarang, lalu meneruskannya sepuluh tahun kemudian. Kita tidak dapat menikmati siaran radio dan televisi seperti itu, namun teknologi audio dan video kemudian mengubahnya, karena kita bisa merekam secara tertentu untuk kita nikmati pada saat kapan saja diluar pada saat acara itu disiarkan.

Teknologi sifat dasar elektronik, dan kebutuhan akan dukungan yang besar mengharuskan film, radio dan televisi memiliki khalayak luas atau massal. Program acara radio atau film pendekpun memerlukan biaya yang besar dan menuntut bermacam keahlian mulai dari penulis naskah, produser, sutradara, pemain, insinyur dan teknisi yang menangani berbagai peralatan. Untuk menutup semua biaya itu diperlukan khalayak yang besar, Rivers dkk (2003:59).

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah. Secara lebih luas lagi dijelaskan bahwa metode penelitian adalah cara-cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian dengan menggunakan analisis semiotika merupakan teknik penelitian bagi kajian komunikasi yang cenderung lebih banyak mengarah pada sumber maupun penerima pesan. Karena sangat mengandalkan kemampuan peneliti dalam menafsirkan teks ataupun tanda yang dikaitkan dengan nilai-nilai ideologi, budaya, moral dan spiritual. Pendekatan penelitian ini mengedepankan penyajian data secara terstruktur serta memberikan gambaran terperinci objek penelitian beberapa pesan komunikasi dalam bentuk tanda-tanda. Analisis semiotika yang digunakan mengacu pada semiologi Roland Barthes signifikasi dua tahap denotasi dan konotasi.

Penelitian kualitatif ini menghasilkan data deskriptif yang ditulis melalui kata-kata dari suatu fenomena atau kejadian. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Lexy J. Moleong :2011:4). Pendapat di atas menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang hasil datanya adalah data deskriptif, selain itu menurut Syaodih penelitian kualitatif adalah cara untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual, maupun kelompok (Syaodih, Nana'2012:60).

Analisis semiotika dikembangkan oleh Roland Barthes dikenal sebagai seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikan model linguistik dan semiologi Saussurean, ia berpandangan bahwa sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Semiotik, 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 dikomunikasikan, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.

Menurut 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, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat.

Semiotika merupakan ilmu yang membahas tentang tanda. Terbentuk dari sistem tanda yang terdiri dari penanda dan petanda, meskipun bahasa adalah bentuk yang paling mencolok dari produksi tanda manusia, diseluruh dunia sosial kita juga didasari oleh pesan-pesan visual yang sama baiknya dengan tanda linguistik atau bahkan bersifat eksklusif visual.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti ingin mencoba untuk membahas tiap gambar dan simbol yang dimunculkan dalam tayangan film IT, hal ini dikarenakan gambar atau simbol disetiap tayangan film IT mengandung sisi kekerasan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Langkah pengumpulan data adalah satu tahap yang sangat menentukan terhadap proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan tersebut. Kesalahan dalam melaksanakan pengumpulan data dalam satu penelitian, akan berakibat langsung terhadap proses dan hasil suatu penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian analisis simiotika ini adalah sebagai berikut :

- a) Studi pustaka adalah mencari dengan cara penelusuran terhadap literatur untuk mencari data mengenai teori–teori seperti semiotika, film, rasis yang dapat mendukung penelitian ini.

- b) Objek penelitian adalah variabel atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, sedangkan subjek penelitian merupakan tempat dimana variabel melekat. Objek penelitian kali ini adalah film IT. Film karya Stephen King yang dirilis pada tahun 2017. Pada film ini, penulis akan menelaah lebih jauh tentang nilai-nilai kekerasan pada film terhadap anak secara fisik maupun psikis yang terdapat dalam film tersebut.

3.3 Teknik Analisis Data

Pengertian teknik analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti bahwa menggolongkannya di dalam pola atau tema. Tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna terhadap analisis, menjelaskan kategori atau pola, serta mencari hubungan antara berbagai konsep.

Teknik analisa data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes, yaitu dilihat dari peta Barthes bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif juga penanda konotatif (4). Berdasarkan konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dipahami oleh Barthes. Menurut semiologi Barthes dan para pengikutnya, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua.

Denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna, sebagai reaksi untuk melawan keharfiahan denotasi yang bersifat opresif ini, Barthes

mencoba menyingkirkan dan menolaknya. Baginya yang ada hanyalah konotasi, ia lebih lanjut mengatakan bahwa makna “harfiah” merupakan sesuatu yang bersifat alamiah, dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai ‘mitos’ dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Penulis dalam melakukan penelitian, melalui tahapan sebagai berikut: peneliti melihat keseluruhan film IT, menganggap bahwa tanda-tanda yang terdapat dalam film tersebut merupakan topik yang menarik untuk diteliti, kemudian memotong adegan-adegan tersebut untuk dianalisis, potongan gambar yang ada dipindahkan kedalam lembar kerja (*work sheet*). Setelah dipindahkan, penulis mulai membuat pernyataan penelitian sebagai berikut : Bagaimana mitologi kekerasan dalam film IT ini.

Metode yang penulis gunakan adalah kualitatif dengan teknik semiotika. Penulis membagi data-data dalam beberapa klasifikasi dengan mengidentifikasi gambar yang ada dan memilihnya dikarenakan sesuai dengan focus penelitian yaitu tanda-tanda kekerasan. Setelah mengklasifikasikan, data tersebut dianalisis berdasarkan pola atau model semiotika Roland Barthes dan juga interpretasi penulis terhadap objek yang diteliti dengan data-data yang diperoleh. Pada akhirnya membuat kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan. Teknik analisa data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis semiotik. Hasil analisa akan disajikan secara deskriptif kualitatif yang merupakan paparan peneliti tentang tanda-tanda kekerasan dalam film “IT”.

3.4 Unit Analisis

Unit analisis adalah pesan yang akan diteliti melalui analisis isi pesan yang dimaksud berupa gambar, judul, kalimat, paragraf, adegan dalam isi film atau keseluruhan isi pesan.

Sedangkan unit analisis dalam penelitian ini adalah visualisasi gambar dan teks dialog dalam film IT. (Dody, 2005:149).

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN DATA

4.1 Film IT karya Stephen King



Gambar 4.1

Poster film IT

4.2 SINOPSIS FILM

Pada bulan Oktober 1988, seorang remaja bernama Bill Denbrough (Jaeden Lieberher) memberikan sebuah perahu layar kertas kepada adiknya yang berusia tujuh tahun Georgie (Jackson Robert Scott). Georgie bermain perahu tersebut ketika hujan deras di luar rumahnya di sepanjang jalan di kota kecil Derry, namun Georgie kecewa ketika perahu tersebut jatuh ke selokan. Saat ia mencoba untuk mengambilnya Georgie melihat badut Penny Wise di selokan yang memegang perahu tersebut membujuk Georgie untuk mendekat lalu menggigit lengannya hingga putus dan menyeretnya ke selokan.

Musim panas berikutnya Bill dan tiga temannya, Richie Tozier (Finn Wolfhard), Eddie Kaspbrak (Jack Dylan Grazer) dan Stan Uris (Wyatt Oleff), menabrak Henry Bowers (Nicholas Hamilton) dan gengnya. Bill masih dihantui oleh hilangnya Georgie dan diabaikan oleh orang tuanya yang masih berduka menemukan bahwa tubuh adiknya mungkin terdampar di tanah tandus yang disebut Barrens. Ia dan tiga temannya berusaha menyelidikinya percaya bahwa Georgie mungkin masih hidup.

Ben Hanscom (Jeremy Ray Taylor) mengetahui bahwa kota Derry telah diteror oleh tragedi yang tidak dapat dijelaskan dan setiap anak menghilang selama berabad-abad. Ben menjadi sasaran geng Henry karena gemuk, kemudian ia melarikan diri ke Barrens dan bertemu dengan kelompok Bill. Mereka menemukan sepatu sneaker dari seorang gadis yang hilang, sementara salah satu anggota kelompok Henry, Patrick Hockstetter (Owen Teague), dibunuh oleh Penny Wise saat mengejar dan mencari Ben di selokan.

Beverly Marsh (Sophia Lillis), seorang gadis yang dikucilkan karena isu seksual juga bergabung dengan kelompok Bill. Baik Bill dan Ben memiliki perasaan terhadap Beverly. Kemudian, kelompok tersebut berteman dengan siswa homeschooling bernama Mike Hanlon (Chosen Jacobs) setelah mereka membelanya dari geng Henry. Sementara setiap anggota kelompok telah mengalami fenomena mengerikan dalam berbagai sosok termasuk badut yang mengancam anak laki-laki tanpa kepala, kucuran darah, pria penderita kusta yang membusuk, sebuah lukisan menyeramkan yang mulai hidup, orang tua Mike terbakar hidup-hidup dan hantu Georgie.

Ketika mereka menamai kelompok mereka "The Losers Club", mereka menyadari bahwa mereka semua diteror oleh sosok yang sama. Mereka menyebut bahwa Penny Wise (atau disebut "IT") dapat merubah penampilannya dari apa yang mereka takuti dan bangun setiap 27 tahun sekali untuk memakan anak-anak di kota Derry sebelum kembali berhibernasi lalu ia bergerak menggunakan saluran pembuangan, yang semuanya mengarah ke sumur yang saat ini berada di bawah rumah tua dan menyeramkan di 29 Neibolt Street. Setelah diserang oleh Penny Wise kelompok tersebut berusaha masuk ke rumah tersebut dan melawannya, namun mereka terpisah dan diteror. Lengan Eddie patah dan Penny Wise memberitahu Bill tentang Georgie. Saat mereka berkumpul kembali, Beverly menusuk kepala Penny Wise memaksa Penny Wise mundur, namun setelah serangan Penny Wise tersebut kelompok Bill mulai pecah hanya Bill dan Beverly yang mampu melawannya.

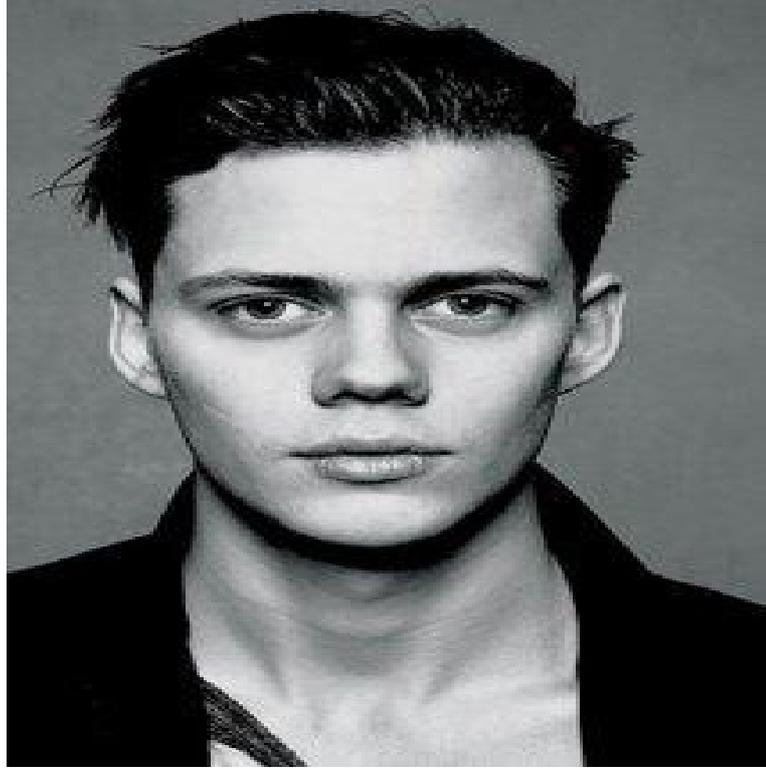
Beberapa minggu kemudian, setelah Beverly melawan dan melumpuhkan ayahnya yang kasar, ia diculik oleh Penny Wise. Mengetahui hal ini, The Losers Club berkumpul dan kembali ke rumah Neibolt untuk menyelamatkannya. Henry yang telah membunuh ayahnya setelah dipaksa menjadi gila oleh Penny Wise menyerang kelompok tersebut. Mike melawan dan mendorong Henry ke sumur hingga meninggal. The Losers Club turun ke selokan dan menemukan Penny Wise di sarang bawah tanah yang berisi tumpukan alat peraga sirkus yang membusuk dan barang-barang milik anak-anak di mana tubuh anak-anak yang hilang mengapung di udara. Beverly, yang saat ini kaku dan mentalnya terganggu karena disihir oleh Penny Wise kembali sadar saat Ben menciumnya.

Bill bertemu Georgie, namun ia menyadari bahwa Georgie adalah Penny Wise yang menyamar. Penny Wise menyerang kelompok tersebut dan membawa Bill sebagai sandera menawarkan pengampunan untuk mereka jika mereka membiarkan Penny Wise menahan Bill. Mereka menolak tawaran Penny Wise menegaskan kembali persahabatan mereka dan melawan semua ketakutan mereka. Setelah pertarungan brutal mereka mengalahkan Penny Wise dan memaksanya mundur. Bill menyatakan bahwa Penny Wise akan kelaparan selama hibernasinya. Kemenangan mereka sangat pahit karena Bill akhirnya mengetahui bahwa adiknya telah meninggal dan dihibur oleh teman-temannya.

Seiring berakhirnya musim panas Beverly memberitahu kelompok tersebut penglihatan yang dimilikinya ketika ia disihir oleh Penny Wise di mana ia melihat The Losers Club melawan makhluk itu ketika mereka dewasa. The Losers Club bersumpah dengan sumpah darah bahwa mereka akan kembali ke kota Derry sebagai orang dewasa jika Penny Wise kembali dan menghancurkan makhluk itu untuk selamanya. Stan, Eddie, Richie, Mike dan Ben berpamitan dan kelompok itu bubar. Beverly memberitahu Bill bahwa ia akan pergi keesokan harinya untuk tinggal bersama bibinya di Portland. Sebelum ia pergi, Bill mengungkapkan perasaannya kepada Beverly dan mereka berciuman.

Adapun tokoh-tokoh dalam film IT yaitu:

a. Bill Skargard



Gambar 4.2

Tokoh Penny Wise Dalam Film IT

Tokoh Penny Wise Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Bill Skargard

Tempat Tanggal Lahir : Swedia, 9 Agustus 1990

Usia : 27 Tahun

Dalam film ini Bill Skargard berperan sebagai Penny Wise sang badut iblis dengan kemampuan mengubah bentuk dan muncul diantara manusia setiap 27 tahun sekali di kota Main.

b. Jaeden Lieberher



Gambar 4.3

Tokoh Bill Denbrough Dalam Film IT

Tokoh Bill Denbrough Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Jaeden Lieberher

Tanggal Lahir : 4 Januari 2003

Usia : 15 Tahun

Dalam film ini Bill Denbrough sebagai tokoh utama dalam film IT yang di teror oleh Penny Wise sang badut iblis yang menyeramkan. Ia kakak dari Georgei.

c. Sophia Lillis



Gambar 4.4

Tokoh Beverly Marsh Dalam Film IT

Tokoh Beverly Marsh Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Sophia Lillis

Tanggal Lahir : 13 Februari 2002

Usia : 16 Tahun

Dalam film ini Beverly Marsh menjadi seorang gadis yang dikucilkan karena isu seksual, juga bergabung dengan kelompok Bill (The Losers Club).

d. Finn Wolfhard



Gambar 4.5

Tokoh Richie Tozier Dalam Film IT

Tokoh Richie Tozier Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Finn Wolfhard

Tanggal Lahir : 23 Desember 2002

Usia : 15 Tahun

Dalam film ini Richie Tozier berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam The Losers Club.

e. Jack Dylan Grazer



Gambar 4.6

Tokoh Eddie Kaspbrak Dalam Film IT

Tokoh Eddie Kaspbrak Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Jack Dylan Grazer

Tanggal Lahir : 3 September 2003

Usia : 14 Tahun

Dalam film ini Eddie Kaspbrak berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam The Losers Club.

f. Wyatt Oleff



Gambar 4.7

Tokoh Stan Uris Dalam Film IT

Tokoh Stan Uris Dalam Film IT ini diperankan oleh:

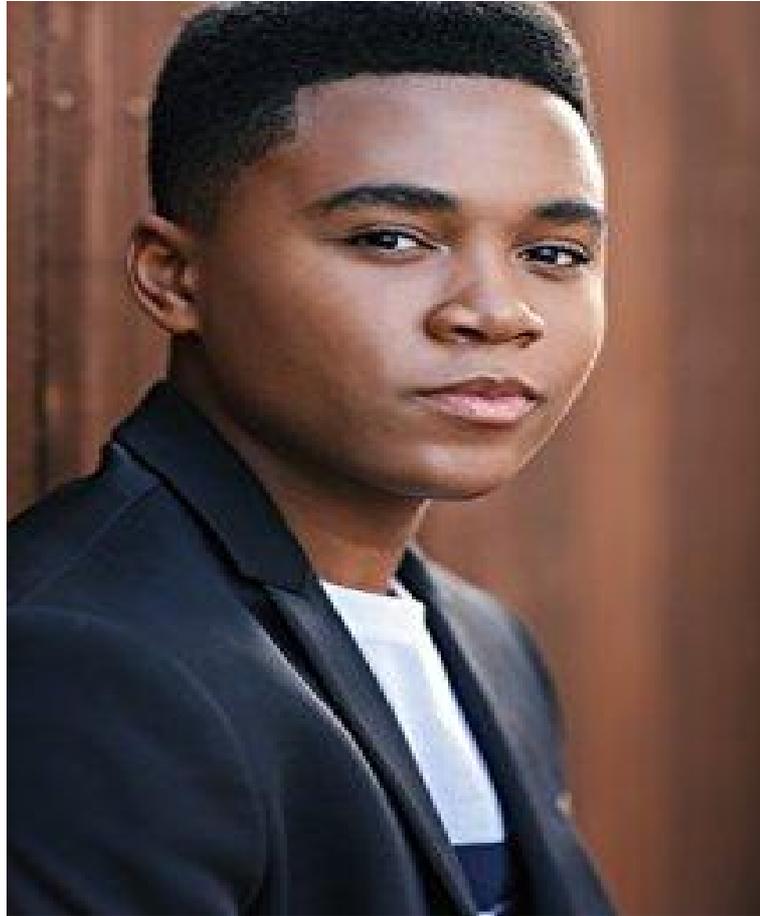
Nama Lengkap : Wyatt Oleff

Tanggal Lahir : 13 Juli 2003

Usia : 14 Tahun

Dalam film ini Stan Uris berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam The Losers Club.

g. Chosen Jacobs



Gambar 4.8

Tokoh Mike Hanlon Dalam Film IT

Tokoh Mike Hanlon Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Chosen Jacobs

Tanggal Lahir : 3 Juli 2001

Usia : 16 Tahun

Dalam film ini Mike Hanlon berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam The Losers Club.

h. Nicholas Hamilton



Gambar 4.9

Tokoh Henry Bowers Dalam Film IT

Tokoh Henry Bowers Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Nicholas Hamilton

Tanggal Lahir : 4 Mei 2000

Usia : 17 Tahun

Dalam film ini Henry Bowers berperan sebagai seorang pembully yang jahat bersama tiga orang temannya untuk mengganggu Losers Club.

i. Jackson Robert Scott



Gambar 4.10

Tokoh Georgei Denbrough Dalam Film IT

Tokoh Georgei Denbrough Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Jackson Robert Scott

Tanggal Lahir : 18 September 2008

Usia : 9 Tahun

Dalam film ini Georgei Denbrough berperan sebagai adik Bill yang hilang diculik oleh Penny Wise sang badut iblis yang menyeramkan.

j. Jeremy Ray Taylor



Gambar 4.11

Tokoh Benjamin “Ben” Hanscom Dalam Film IT

Tokoh Benjamin “Ben” Hanscom Dalam Film IT ini diperankan oleh:

Nama Lengkap : Jeremy Ray Taylor

Tanggal Lahir : 2 Juni 2003

Usia : 14 Tahun

Dalam film ini Benjamin “Ben” Hanscom berperan sebagai teman Bill yang tergabung dalam Losers Club.

4.3 TIM PRODUKSI FILM IT

Sutradara	: Andy Muschietti
Produser	: Roy Lee, Dan Lin, Seth Grahame-Smith, David Katzenberg, Barbara Muschietti
Tokoh/Pemeran Film	: Jeaden Lieberher Jeremy Ray Taylor
	Bill Skargard Sophia Lillis
	Finn Wolfhard Wyatt Oleff
	Chosen Jacobs Jack Dylan Grazer
	Nicholas Hamilton Jackson Robert Scott

4.4 Model Pengambilan Gambar dan Pemaknaanya

Tabel 4.1

Teknik-Teknik Pembuatan Film dan Maknanya

Penanda	Pertanda
1	2
Ukuran Pengambilan Gambar (shot size) Big Close up Close up Medium shot Long shot Full shot Sudut Pengambilan Gambar	Emosi, peristiwa penting, drama Keintiman Hubungan personal dengan subjek Konteks, jarak publik Hubungan sosial

(camera angle)	
High	Dominasi, kekuatan, kemenangan
Eye level	Kesetaraan
Low	Kelemahan
Jenis Lensa	
Wide angle	Dramatis
Normal	Keseharian, normalis
Tele	Dramatis, keintiman, kerahasiaan
Komposisi	
Simetris	Tenang, stabil, religius
Asimetris	Keseharian, alamiah
Statis	Ketiadaan konflik
Dinamis	Disorientasi, gangguan
Fokus	
Selective focus	Menarik perhatian penonton “lihatlah kesini”
Soft focus	Romantika, nostalgia
Deep focus	Semua elemen adalah penting “ lihatlah semuanya”
Pencahayaan	
High key	Kebahagiaan
Low key	Kesedihan
High contrast	Teatrikal, dramatis

Low contrast	Realistis, dokumenter
Kode Sinematik	
Zoom in	Observasi
Zoom out	Konteks
Pan (ke kiri atau ke kanan)	Mengikuti, mengamati
Tilt (ke atas atau ke bawah)	Mengikuti, mengamati
Fade in	Mulai, awal
Fade out	Selesai, akhir
Dissolve	Jarak, waktu, hubungan antara adegan
Wipe	Kesimpulan yang menghentak
Iris out	Film tua
Cut	Kesamaan waktu, perhatian
Slow motion	Evaluasi, apresiasi keindahan

Keith Selby dan Ron Cowdery, How To Study Television, London :

Macmillam Press, 1995, hal 57-58

4.5 ANALISIS TATARAN PERTAMA (DENOTATIF) SEMIOTIKA

ROLAND BARTHES

Tabel 4.2

Analisi Tataran Pertama (Denotatif) Semiotika Roland Barthes

No	Shot	Dialog/Suara/Teks	Visual
1.	Medium Close Up	Georgie : arghhhhh!	 <p>Menit 08.45</p> <p>Gambar 4.4.1</p> <p>Penny Wise (badut) menggigit tangan Georgie</p>
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Penny Wise (badut) menangkap tangan Georgie dan menggigitnya dengan gigi yang panjang dan tajam.	Georgie sedang meraih kapal kertasnya yang terjatuh di selokan lalu Penny Wise (badut) menggigit tangannya hingga putus dan menariknya kedalam selokan.

2.	Medium Shot	Gretta : kami ingin ingat kan pecundang, setidaknya sekarang bau mu lebih baik.	 <p data-bbox="1123 696 1283 725">Menit 12.27</p> <p data-bbox="1114 770 1292 799">Gambar 4.4.2</p> <p data-bbox="948 844 1458 947">Baverly melindungi dirinya dari siraman air kotor</p>
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Baverly duduk dicloset sambil menahan siraman air kotor dengan tasnya dari atas toilet.	Baverly sedang dibully oleh Gretta dan teman-temannya dengan cara menyiramkan air yang kotor ke atas kepala Baverly.
3.	Medium Shot	Richie : arghhh!	 <p data-bbox="1123 1749 1283 1778">Menit 13.38</p> <p data-bbox="1114 1823 1292 1852">Gambar 4.4.3</p> <p data-bbox="948 1897 1273 1926">Henri menarik tas Richie</p>

		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Henri menarik tas Richie yang berwarna hitam ke belakang sehingga ia terjatuh dan mengenai Stan	Henry dan teman temannya mengganggu Richie yang hendak pulang bersama Stan, Bill dan Eddie namun ayah Henry melihat ke arahnya dan Henry pun bergegas pergi meninggalkan mereka
4.	Medium Close Up	Ben : Kumohon, Henry Henry : Diam! Akan kuukir nama lengkapku di gelambir keju ini.	 <p>Menit 29.39</p> <p>Gambar 4.4.5</p> <p>Henry menyayat perut Ben menggunakan pisau</p>
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry mencoba menyakiti Ben dengan membuka bajunya secara paksa dan menyayat perut Ben menggunakan pisau yang tajam hingga mengeluarkan	Ben diculik oleh Henry dan teman-temannya sepulang sekolah lalu membawanya ke jemabatan yang sepi. Henry mencoba menyakiti Ben dengan menulis namanya di perut menggunakan pisau.

		darah.	
5.	Medium Close Up	Henry : makan! makan ini!	 <p>Menit 01.05.26</p> <p>Gambar 4.4.6</p> <p>Henry menginjak kepala Mike</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry menginjak kepala Mike hingga ia kesakitan dan memaksanya untuk memakan daging domba mentah yang sudah jatuh ke tanah.	Henry dan teman-temannya mengajari Mike dan membawanya ketepi sungai, disana Henry menyiksa Mike dengan menginjak kepalanya, hingga ia meringis kesakitan dan menyuruhnya untuk memakan daging mentah yang ada di bawahnya.
6.	Medium Shot	Teman-teman Henry : Ayo, Henry, Hajar dia!	

			Menit 01.05.58 Gambar 4.4.7 Henry mengarahkan batu ke arah kepala Mike
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry menduduki badan Mike dan mencoba memukul kepalanya dengan batu.	Henry memberi pelajaran kepada Mike yang kabur dari kejarannya lalu ia ingin memukul Mike dengan batu, kemudian teman-teman Mike datang untuk menolongnya
7.	Medium Shot	Bill : selamatkan Eddie!	 Menit 01.25.38 Gambar 4.4.8 Beverly menusuk kepala Penny Wise (badut) menggunakan besi.
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Baverly menusuk kepala Penny Wise (badut) dengan	Eddie yang sudah ditahan dan ingin dimakan oleh Penny Wise (badut)

		besi dan mencoba menyelamatkan Eddie dari kejaran Penny Wise (badut).	diselamatkan oleh Bill dan Richie namun sang badut justru menyerang mereka berdua lalu Beverly datang menusuk kepala sang badut menggunakan besi.
8.	Medium Close Up	Penny Wise (badut) : bunuh dia Henry. Bunuh.	 <p>Menit 01.34..21</p> <p>Gambar 4.4.9</p> <p>Henry menusuk leher ayahnya menggunakan pisau.</p>
		Penanda(<i>signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry menusuk leher ayahnya yang sedang tidur dikursi dengan pisau yang tajam. Henry terpengaruh oleh Penny Wise (badut) agar ia membunuh ayahnya.	Henry yang kesal dengan ayahnya karena ia selalu dibentak dan dimarahi. ia mencoba membalaskan dendam dengan cara menusuk leher ayahnya menggunakan pisau, ia dipengaruhi oleh suara Penny Wise (badut) dari dalam TV.

9.	Medium Close Up		 <p data-bbox="1123 701 1283 734">Menit 54.09</p> <p data-bbox="1107 775 1299 808">Gambar 4.4.10</p> <p data-bbox="948 848 1458 958">Baverly memukul Ayah angkatnya menggunakan closet WC.</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Baverly yang ketakutan karena akan disakiti oleh Ayah angkatnya. ia memukul Ayah angkatnya menggunakan Closet WC.	Ayah Angkat Baverly ingin Baverly jujur padanya, namun ia tidak mau berbicara. Ayah angkatnya mencoba untuk memaksa Baverly dan ia ketakutan lalu ia berlari ke kamar mandi, tapi ketika ayah angkatnya menghampiri, Baverly langsung memukul ayah angkatnya menggunakan closet WC hingga tewas.

10.	Long shot	<p>Baverly: aku tidak takut padamu!</p> <p>Penny Wise (badut) : kau akan takut</p>	 <p>Menit 01.46.01</p> <p>Gambar 4.4.11</p> <p>Penny Wise (badut) mencekik Baverly sampai keatas</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		<p>Penny Wise (badut) mencekik Baverly sampai keatas yang membuat Baverly susah untuk bernafas.</p>	<p>Baverly mencoba kabur dari kejaran Penny Wise (badut) dengan berlari kencang namun ia ditangkap oleh Penny Wise (badut) dan mencekiknya ke atas hingga membuat Baverly susah untuk bernafas.</p>

11.	Long shot		 <p data-bbox="1098 696 1305 730">Menit 01.46.43</p> <p data-bbox="1106 768 1297 801">Gambar 4.4.12</p> <p data-bbox="948 840 1445 947">Henry memukul Mike dengan tongkat besi.</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Mike sedang memegang tali dan Henry memukulnya dari belakang menggunakan besi.	Mike ingin turun kebawah sumur untuk menyelamatkan Beverly bersama teman-temannya lalu Henry muncul dari belakang memukul punggug Mike hingga ia terjatuh.

12.	Close up	<p>Henry : kau tidak mendengarkanku, harusnya kau menjauh dari derry. Orang tuamu tidak patuh, lihat akibatnya. Aku masih teringat setiap kali aku menginjak tumbukan abu itu. Sedih, tapi aku tidak bisa berbuat sendirian</p> <p>Teman-teman Mike : Mike!!!!</p>	 <p>Menit 01.48.01</p> <p>Gambar 4.4.13</p> <p>Henry menodongkan pistol paku kepada Mike</p>
		Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
		Henry menodongkan pistol paku ke arah kening Mike dan mencoba untuk membunuhnya.	Henry dan Mike terlibat dalam baku hantam kemudian Henry merebut pistol paku dari tangan Mike, lalu menodongnya ke arah kening Mike dan mencoba untuk membunuhnya.
13.		Henry : matilah!!	

			Menit 01.48.08 Gambar 4.4.14 Mike memukul Henry dengan batu
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Mike memukul kepala Henry dengan batu yang ada disampingnya dan membuat Henry terjatuh ke tanah.	Mike mencoba melawan kembali dengan memukul kepala Henry menggunakan batu yang ada disampingnya dan membuat Henry terjatuh ke tanah.
14.		Bill, Eddie, Richie, Mike, Ben : Stan? Stanley! Stan	 <p>Menit 01.50.01 Gambar 4.4.15 Penny Wise (badut) menggigit wajah Stan</p>
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Penny Wise (badut) menyamar sebagai sosok wanita yang menyeramkan	Stan terpisah dari teman-temannya. Mereka menemukan tubuh Stan yang digigit oleh Penny Wise (badut) yang

		dengan gigi yang tajam, ia mengigit wajah Stan yang terbaring ditanah hingga	menyamar sebagai sosok wanita yang menyeramkan
15.		Georgie : aku menyangimu Billy Bill : aku juga menyangimu Bill : tapi kau bukan Georgie	 <p>Menit 01.56.11</p> <p>Gambar 4.4.16</p> <p>Bill menodongkan pistol paku kepada Georgie</p>
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Bill menangis saat menodongkan pistol paku ke arah kening Georgie. Ia menyadari itu bukanlah Georgie tetapi Penny Wise (badut) yang menyamar menjadi adiknya	Bill menangis melihat Georgie yang telah lama menghilang, tapi ia menyadari itu bukanlah adiknya melainkan Penny Wise (badut) yang menyamar menjadi Georgie lalu ia menodongkan pistol paku ke arah kening Georgie dan menembaknya

16.		<p>Richie : sudah kubilang, Bill. Aku sudah bilang aku tidak mau mati ini salahmu kau tinju wajahku, kau membuat ku berjalan di kubangan, kau bawa aku kerumah pecandu. Sekarang aku harus membunuh badut bodoh ini. Selamat datang di klub pecundang, bodoh!</p>	 <p>Menit 01.59.45</p> <p>Gambar 4.4.17</p> <p>Richie memukul wajah Penny Wise (badut) dengan tongkat baseball</p>
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		<p>Richie berada di tempat kubangan sampah dan sedang memukul wajah Penny Wise (badut) dengan tongkat baseball.</p>	<p>Penny Wise (badut) ingin membawa Bill bersamanya tapi Richie dan teman-temanya tidak ingin membiarkan Bill dibawa pergi oleh Penny Wise (badut) lalu Richie memukul wajahnya dengan tongkat baseball.</p>

17.		Penny Wise (badut) : hai Bevvie, apa kau masih hidup.	 <p data-bbox="1059 696 1262 730">Menit 02.00.54</p> <p data-bbox="1062 770 1259 804">Gambar 4.4.18</p> <p data-bbox="962 844 1362 1025">Baverly menusuk mulut Penny Wise (badut) yang menyamar jadi ayah angkatnya</p>
		Penanda(Signifier)	Pertanda(Signified)
		Penny Wise (badut) menyamar menjadi ayah angkat Baverly yang membuat ia menjadi marah dan menusuk mulutnya dengan menggunakan tongkat besi.	Baverly menghampiri Penny Wise (badut) yang menyamar menjadi ayah angkatnya dan mencoba untuk mempengaruhi Baverly, namun ia sadar bahwa itu bukanlah ayah angkatnya tetapi Penny Wise (badut) dan menusuk mulutnya dengan menggunakan tongkat besi.

4.6 ANALISIS TATARAN KEDUA (KONOTATIF) SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Tabel 4.3

Analisis Tataran Kedua (Konotatif) Semiotika Roland Barthes

No	Penanda(<i>Signifier</i>)	Pertanda(<i>Signified</i>)
1.	 <p data-bbox="608 1061 772 1095">Menit 08.45</p> <p data-bbox="603 1133 777 1167">Gambar 4.5.1</p> <p data-bbox="389 1211 991 1245">Penny Wise (badut) menggigit tangan Georgie</p>	<p data-bbox="1034 674 1372 1200">Penny Wise (badut) menggigit tangan Georgie dengan giginya yang tajam sehingga mengakibatkan tangannya putus dan mengeluarkan banyak darah lalu membawanya pergi dan hilang untuk selamanya.</p>
2.	 <p data-bbox="608 1673 772 1706">Menit 12.27</p> <p data-bbox="603 1744 777 1778">Gambar 4.5.2</p> <p data-bbox="405 1823 975 1924">Baverly melindungi dirinya dari siraman air kotor</p>	<p data-bbox="1034 1285 1372 1704">Gretta dan teman-temannya mengeroyok Baverly yang berada didalam toilet dengan menyiramkan air kotor kearah kepalanya yang mengakibatkan ia menjadi basah dan kotor.</p>

3.	 <p>Menit 13.38</p> <p>Gambar 4.5.3</p> <p>Henry menarik tas Richie</p>	<p>Henry dan teman-temannya memberi pelajaran kepada Richie yang hendak pulang bersama teman-temannya dengan menarik tas Richie ke belakang yang membuat Richie jatuh dan mengenai Stan.</p>
4.	 <p>Menit 29.39</p> <p>Gambar 4.5.1</p> <p>Henry menyayat perut Ben menggunakan pisau</p>	<p>Henry ingin Ben takut kepadanya, dengan cara menyakiti dan membully Ben membuat Henry puas. Henry mencoba menyayat perut Ben dengan pisau agar Ben tahu dan takut kepada Henry.</p>
5.	 <p>Menit 01.05.26</p>	<p>Henry marah dan kesal kepada Mike karna ia tidak mau memakan daging domba mentah yang sudah jatuh ke tanah dan menginjak kepala mike yang membuat ia meringis kesakitan.</p>

	<p>Gambar 4.5.5</p> <p>Henry menginjak kepala Mike</p>	
6.	 <p style="text-align: center;">Menit 01.05.58</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.5.6</p> <p style="text-align: center;">Henry mengarahkan batu kearah kepala Mike</p>	<p>Henry sangat marah ketika Mike dipanggil dan langsung menghindari Henry. Terlihat Henry meluapkan kekesalannya dengan menghajar Mike yang sudah tidak bisa berbuat apa-apa.</p>
7.	 <p style="text-align: center;">Menit 01.25.38</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.5.7.</p> <p style="text-align: center;">Beverly menusuk kepala sang badut menggunakan besi.</p>	<p>Beverly menyelamatkan teman-temannya dari kejaran Penny Wise (badut) dan menusuk kepalanya dengan besi dan membuat Penny Wise (badut) pergi meninggalkan mereka</p>

8.	 <p>Menit 01.34..21</p> <p>Gambar 4.5.8.</p> <p>Henry menusuk leher Ayah nya menggunakan pisau</p>	<p>Penny Wise (badut) mempengaruhi Henry untuk menusuk leher ayahnya yang sedang tidur dengan menggunakan pisau yang tajam yang membuat ayahnya tewas.</p>
9.	 <p>Menit 54.09</p> <p>Gambar 4.5.9.</p> <p>Baverly memukul Ayah angkat nya menggunakan closet WC.</p>	<p>Baverly bersembunyi dari kejaran ayah angkatnya dikamar mandi karena merasa takut kepada ayah angkatnya yang kerap kali menyiksanya lalu memukul kepala ayah angkatnya dengan closet WC</p>

10.	 <p>Menit 01.46.01</p> <p>Gambar 4.5.10</p> <p>Penny Wise (badut) mencekik Beverly sampai keatas</p>	<p>Penny Wise (badut) mencekik Beverly yang mencoba kabur dari kejarannya yang mengakibatkan ia tidak bisa bergerak dan susah untuk bernafas.</p>
11.	 <p>Menit 01.46.43</p> <p>Gambar 4.5.11</p> <p>Henry memukul Mike dengan tongkat besi.</p>	<p>Henry muncul dari belakang Mike lalu langsung memukul punggungnya yang membuat Mike merintih kesakitan dan terjatuh ke tanah.</p>
12.		<p>Henry menodongkan pistol paku ke arah kening Mike dan berteriak untuk membunuhnya lalu Mike melawan balik untuk melindungi dirinya.</p>

	<p>Menit 01.48.01</p> <p>Gambar 4.5.12</p> <p>Henry menodongkan pistol paku kepada Mike</p>	
13.	 <p>Menit 01.48.08</p> <p>Gambar 4.5.13</p> <p>Mike memukul Henry dengan batu</p>	<p>Mike melindungi dirinya dari kekejaman Henry dan memukul kepalanya dengan batu yang ada di sampingnya dan membuat Henry terpental.</p>
14.	 <p>Menit 01.50.01</p> <p>Gambar 4.5.14</p> <p>Penny Wise (badut) menggigit wajah Stan</p>	<p>Penny Wise (badut) mengigit wajah Stan yang sudah terbaring ditanah dan mengakibatkan ia lemas tidak bisa bergerak lalu teman-temannya datang menolong Stan dan mengusir pergi Penny Wise (badut)</p>

15.	 <p data-bbox="592 696 788 725">Menit 01.56.11</p> <p data-bbox="592 770 788 799">Gambar 4.5.15</p> <p data-bbox="392 844 994 873">Bill menodongkan pistol paku kepada Georgie</p>	<p data-bbox="1035 309 1370 779">Penny Wise (badut) menyamar menjadi Geogie untuk menipu Bill tetapi ia menyadari bahwa itu bukanlah adiknya dan ia menodongkan pistol paku ke arah kepalanya lalu menembakannya.</p>
16.	 <p data-bbox="592 1308 788 1337">Menit 01.59.45</p> <p data-bbox="592 1382 788 1411">Gambar 4.5.16</p> <p data-bbox="544 1456 842 1485">Richie memukul wajah</p> <p data-bbox="403 1529 983 1559">Penny Wise (badut) dengan tongkat baseball</p>	<p data-bbox="1035 913 1370 1279">Richie memukul wajah Penny Wise (badut) dengan tongkat baseball dan membuatnya marah lalu Penny Wise (badut) menyerang Richie dan teman-temannya.</p>
17.		<p data-bbox="1035 1597 1370 1962">Baverly menusuk mulut Penny Wise (badut) yang menyamar menjadi ayah angkatnya dengan menggunakan tongkat besi dan membuatnya kembali ke wujud</p>

	<p style="text-align: center;">Menit 02.00.54</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4.5.17</p> <p style="text-align: center;">Baverly menusuk mulut Penny Wise (badut) yang menyamar jadi ayah angkatnya</p>	<p>aslinya.</p>
--	--	-----------------

4.7 PEMBAHASAN

Film IT karya Stephen King IT adalah film Amerika Serikat tahun 2017 yang di sutradarai oleh Andy Muschietti dan diproduksi oleh Roy Lee, Dan Lin, Seth Grahame-Smith, David Katzenberg dan Barbara Muschietti. Naskah film ini ditulis oleh Chase Palmer, Carry Fukunaga dan Gary Dauberman. Film ini dibintangi oleh Jaeden Lieberher dan Bill Skarsgard. Film IT ditayangkan secara perdana di TCL Chinese Theatre pada tanggal 5 September 2017 dan dirilis di Amerika Serikat pada tanggal 8 September 2017. Film ini mendapatkan review positif dari para kritikus. Sekuel film ini, yang diberi judul IT Chapter Two, akan dirilis pada tanggal 6 September 2019.

Film IT yang bergenre horror supernatural dan thriller psikologis yang menyerang trauma masa kecil, kekuatan memori dan nilai-nilai tersembunyi dari ritual sebuah kota kecil. Film ini bermula dengan anak-anak dikota Maine yang menghilang dan sekelompok anak lainnya yang diteror oleh seorang badut bernama Penny Wishe, yang sebenarnya merupakan iblis dengan kemampuan mengubah bentuk dan muncul diantara manusia setiap 27 tahun sekali. Penny Wishe memburu korbannya dengan mengeskplotasi rasa takut dan fobia mereka dan mengubah wujudnya sesuai dengan ketakutan korban, namun dia lebih

banyak muncul dalam bentuk badut agar dapat dengan mudah mendekati dan memburu korbannya yang masih anak-anak.

Bill, Beverly, Eddie, Richie, Mike, Stan dan Ben menamai grup mereka dengan The Losers Club yang ingin melawan balik Penny Wise karena salah satu saudara mereka telah dibunuh oleh Penny Wise dan berhasil menemukan tempat persembunyiannya dan membalaskan dendam mereka, namun Penny Wise berjanji tidak akan pergi selamanya dan akan kembali mencari ketujuh anak tersebut dimasa depan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap scene-scene yang mempresentasikan kekerasan pada film IT karya Stephen King, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Film IT karya Stephen King menggambarkan tentang kekerasan pada anak baik secara fisik maupun secara psikis. Gambar yang divisualisasikan oleh film IT tidak layak dikonsumsi anak dibawah usia 15 tahun ke bawah karena banyak terdapat adegan-adegan kekerasan yang ditampilkan.

Cerita film IT tidak hanya menggambarkan tentang sisi kekerasan saja , ada juga sisi positif yang tergambar di beberapa scene seperti saling tolong menolong satu sama lain dan persahabatan mereka yang kuat.

Dilihat dari sisi kekerasan dalam setiap adegan scene terdapat banyak perilaku yang tidak baik seperti melawan ibunya, membully, menusuk, berkelahi, mengancam, menyayat, membunuh dan memukul yang seharusnya anak dibawah umur tidak boleh melakukan perilaku itu.

5.2 SARAN

Adapun saran yang ditujukan untuk film IT karya Stephen King, adalah semata mata agar menambah masukan serta sebagai kelengkapan dari skripsi yang tulis oleh Penulis, antara lain sebagai berikut :

1. Film IT ini seharusnya tidak melibatkan anak-anak untuk melakukan tindakan-tindakan kekerasan atau perilaku yang tidak baik karna akan berdampak buruk apabila ditayangkan dan ditonton oleh anak dibawah umur 15 tahun.
2. Lebih mengusung genre film yang sifatnya mendidik agar anak-anak dibawah umur lebih terdidik moranya dan jauh dari tindak kekerasan
3. Penulis berharap agar nantinya akan banyak penelitian-penelitian yang menggunakan analisis isi pesan dengan menggunakan teori semiotika sebagai pisau analisis karena semiotika merupakan kajian kritis yang membutuhkan kemampuan yang memadai serta wawasan luas yang akan diteliti
4. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap bagi para pekerja seni film hendaknya memproduksi lebih banyak film yang mengandung unsur kebaikan dan mengurangi unsur kekerasan khususnya untuk anak dibawah umur 15 tahun

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala Erdinaya, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung:Simbiosis Rekataman media, 2005.
- Barker , Chris, *Cultural Studies*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004.
- Cangara Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta:RajaGrafindo Persada, 2012.
- Effendy, Heru, *Mari membuat Film*, Jakarta: Erlangga, 2009.
- Effendy, Onong, Uchjana, *Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi*, Bandung:Citra Aditya Bakti, 1993.
- Elvinaro Ardianto, dkk, *Komunikasi Massa*, Bandung:Simbiosis Rekatama Media, 2014
- Faruk. *Beberapa Masalah Dalam Metode Penelitian Sastra dalam Makalah Seminar Jurusan Sastra Indonesia*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gajah Mada. 1999.
- Ghozali M. Dody, *Communication Measurement; Konsep Dan Aplikasi Pengukuran Kerja Public Relation*, Bandung: Sembiosa Ekatama Media, 2005.
- Hiebert, Ray Eldon, Donald F. Ungurait, Thomas W. Bohn, *Mass Media: An Introduction to Mass Communication*, New York, David McKay Company.1975
- Hoed, Benny H. *Kajian Semiotik Komunikasi Periklanan*. Magelang. Indonesiatera. 2001.
- Krisyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2006.
- Kurniawan, *Semiologi Roland Barthes*, Magelang: Indonesiatera.2001.
- McQuail, Dennis. *Mc Quali's Mass Communication Theory 6th Edition*. London. Sage Publication. 2003
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* Bandung: Rosdakarya, 2011
- Rahayu Surtiati Hidayat, *Semiotik dan Bidang Ilmu: Fiske, John, Cultural and Communication Studies: Sebuah pengantar paling komprehensif*, Yogyakarta: Jalasutra,2007.

Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 1996

River, Peterson, Jensen. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta. Prenada Media. 2003

Stuart, Teresa M. *The Communication Process*. Institute of Development Communication. Urbana: University of The Illinois Press, 1987.

Syaodih, Nana, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakarya, 2012

Vera, Nawiroh, *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, Bogor: Ghalia Indonesia. 2015

Wahyuni, Isti Nursih, *Komunikasi Massa*, Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014

Sumber Lain :

<https://sinopsisfilmbioskoperbaru.com/it-2017/> (diakses pada tanggal 17-12-2017)

<http://staff.ui.ac.id/internal/130366487/material/RahayuSHidayat.pdf>

[https://id.wikipedia.org/wiki/It_\(film_2017\)](https://id.wikipedia.org/wiki/It_(film_2017))