

**REPRESENTASI FILM GANGSTER KARYA FAJAR
NUGROS
(Analisis Semiotika Nilai Kekerasan Pada Film)**

SKRIPSI

*Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komunikasi pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*

Diajukan Oleh :

**Ade Iftira
1303110048**

Program Studi Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Broadcasting



**FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN 2017**

**REPRESENTASI FILM GANGSTER KARYA FAJAR
NUGROS
(Analisis Semiotika Nilai Kekerasan Pada Film)**

SKRIPSI

*Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komunikasi pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*

Diajukan Oleh :

Ade Iftira
1303110048

Program Studi Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Broadcasting



**FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN 2017
PERNYATAAN**

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini  saya, **ADE IFTIRA. NPM 1303110048,** menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa melakukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat, atau menjiplak, atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain atau karya plagiat maupun karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai ujian saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 07 April 2017

Yang Menyatakan

ADE IFTIRA

ABSTRAKSI

REPRESENTASI FILM GANGSTER KARYA FAJAR NUGROS

(Analisis Semiotika Nilai Kekerasan Pada Film)

Ade Iftira

1303110048

Film yang baru-baru ini menarik perhatian adalah film Gangster karya Fajar Nugros. Menurut penulis Film ini menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Jamroni yang diangkat oleh seorang pasangan suami istri. Kehidupan barunya tidak juga membuat ia menjadi pribadi yang baik. Perilaku keras dari sang ayah dan ibu sering ia dapati. Kandang kambing adalah tempat dimana ia mendapat hukuman dari sang Ayah dan Ibu. Tetapi tekad jamroni untuk hidup cukup kuat. Didalam kandang kambing, ia giat berlatih bela diri pencak silat sampai setelah dewasa dan ia (jamroni) menguasai bela diri tersebut. Akhirnya memutuskan untuk mencari orang tua kandungnya. Ia pergi ke Kota besar Jakarta. Di Jakarta ia banyak bertemu dengan orang-orang jahat dan kasar. Banyak perkelahian, banyak penjahat, mafia Ormas dan baku hantam dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut : Bagaimana adegan atau *scene* yang mempresentasikan nilai-nilai kekerasan pada film Gangster. Tujuan penelitian ini adalah Bagaimana film Gangster mengkonstruksikan nilai-nilai kekerasan yang terepresentasi dari adegan-adegan film tersebut. Penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian dengan paradigma interpretatif untuk memahami fenomena sosial yang memfokuskan pada alasan tindakan sosial. Oleh karena itu penelitian ini juga disebut dengan penelitian yang bersifat Subjektif, dengan tujuan untuk mengeksplorasi obyek penelitian sehingga nantinya akan didapatkan pesan dan maksud pada setiap bagian dari obyek yang diteliti.

Pierce mengemukakan teori segitiga makna atau *triangle meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), *object*, dan *interpretant*. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Pierce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan *Indeks* (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak adegan yang mengandung nilai kekerasan pada film Gangster. Tindak kejahatan di publish di film ini. Kemudian adanya perkelahian antar sesama wanita dan antar wanita dengan pria, kemudian komunitas-komunitas yang tergabung kedalam geng-geng mafia, kekerasan perilaku kepada anak dan memakai alat-alat yang seharusnya tidak digunakan untuk berkelahi seperti payung, meja, kursi dan lain sebagainya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kekuatan Rahmad dan Karunia Nya serta telah memberikan kekuatan dan kesehatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“REPRESENTASI FILM GANGSTER KARYA FAJAR NUGROS (Analisis Semiotika Nilai Kekerasan Pada Film)”**.

Ucapan terima kasih terdalem peneliti persembahkan kepada kedua orang tua saya, **Ayahanda saya Musnaidi & Ibunda saya Ina Ifrina Nasution seta Abangda M. Yudha Wiradinata**, yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan perkuliahan selama ini. Terima kasih banyak telah memberikan banyak nasehat, dukungan moral, dukungan materil serta doa yang tidak putus-putusnya kepada saya serta selalu mensupport saya hingga saya bisa menyelesaikan perkuliahan dan skripsi saya.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, nasihat serta dukungan dari banyak pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara
2. Bapak Rudianto S.Sos., M.Si selaku Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Bapak Drs. Tasrif Syam, M.Si.

4. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Bapak Drs. Zulfahmi M.I.Kom.
5. Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Bapak Abrar Adhani S.Sos., M.I.Kom.
6. Ketua Jurusan Prodi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos., M.I.Kom.
7. Bapak Lutfi Basit, S.Sos., M.I.Kom selaku selaku Dosen pembimbing I saya yang telah begitu banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini
8. Bapak M. Said Harahap, S.Sos., M.I.Kom selaku Dosen pembimbing II saya yang juga telah begitu banyak memberikan masukan, waktu, tenaga, pikiran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada M. Arif Hidayat, terima kasih telah menjadi penyemangat, selalu mendukung dan mensupport saya.
10. Buat teman-teman seperjuangan saya di kampus Oxy Dwi Apriani, Selfi Yandani serta teman seperjuangan saya di satu kontrakan Ade Dwi Fadillah, Elsi Fazlianda dan Trias Windi Agustina. Terima kasih banyak selalu membantu dan mendukung saya menyelesaikan perkuliahan dan skripsi saya.
11. Dan yang terakhir, Terima Kasih untuk kelas Broadcasting D siang stambuk 2013 (tidak dapat penulis sebutkan satu persatu) yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi ini dan telah banyak memberikan informasi kepada penulis dalam segala hal.

Medan, 07 April 2017

Yang Menyatakan

ADE IFTIRA

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. PERUMUSAN MASALAH.....	3
C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	4
D. SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II URAIAN TEORITIS.....	7
A. KOMUNIKASI.....	7
1. Pengertian Komunikasi.....	7
2. Unsur Komunikasi.....	13
3. Fungsi Komunikasi.....	14
4. Proses Komunikasi.....	17
5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi	
Komunikasi.....	19
6. Efek Komunikasi.....	21
7. Hambatan Komunikasi.....	22
B. KOMUNIKASI SEMIOTIKA.....	24
C. TEORI SEMIOTIK.....	26
D. MODEL DALAM SEMIOTIKA C.S. PIERCE.....	36
E. KOMUNIKASI MASSA.....	39
1. Pengertian Komunikasi Massa.....	39
2. Fungsi Komunikasi Massa.....	42
F. MEDIA MASSA.....	45
G. FILM.....	49

	1. Sejarah Film.....	49
	2. Pengertian Film.....	50
	3. Sifat Film.....	53
BAB III	METODE PENELITIAN.....	55
	A. JENIS PENELITIAN.....	55
	B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	56
	C. TEKNIK ANALISIS DATA.....	58
BAB IV	HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN DATA.....	61
	A. DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....	61
	B. SINOPSIS FILM.....	62
	C. TIM PRODUKSI FILM GANGSTER.....	64
	D. ANALISIS DATA FILM GANGSTER.....	65
	E. PEMBAHASAN DATA.....	82
BAB V	PENUTUP.....	83
	A. KESIMPULAN.....	85
	B. SARAN.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dimasa era modern sekarang ini, zaman sudah berkembang pesat. Kemampuan orang-orang untuk memberikan hiburan dan lain sebagainya melalui media massa juga sudah berkembang. Salah satunya pada media massa. Semua orang (kalangan bisnis), membuat beragam tayangan yang berjenis iklan, film, sinetron, talkshow, komedi show dan masih banyak lagi untuk ajang bisnis dan meraup keuntungan serta memberikan tontonan yang segar kepada khalayak masyarakat melalui televisi.

Selain pada acara-acara di televisi, para (kalangan bisnis) juga membuat film. Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut.

Semakin berkembangnya zaman, maka film-film karangan sutradara dari Indonesia juga semakin meningkat. Cerita yang diangkat dari kisah nyata, novel dan masih banyak lagi dikemas sedemikian baik sesuai seperti aslinya. Efek-efek visual, seperti adegan-adegan drama, action, komedi dan lainnya juga dikemas dengan bagus, sehingga sampai pada saat ini film Indonesia mulai diakui dimata dunia (internasional). Bahkan tidak jarang, sebagian dari pemain film (aktris dan actor) dari Indonesia diajak bekerja sama oleh pihak luar (Asing) untuk beradegan di film mereka.

Sebuah film bisa menjadi sebuah komunikator atau sebagai perantara dalam komunikasi, hal ini dikarenakan sebuah film bisa berhubungan langsung dengan masyarakat penontonnya.

Bahkan dalam era sekarang ini film bisa dibuat untuk segala macam tujuan, terlebih lagi dengan teknologi yang ada membuat film menjadi media yang menarik dan mudah dipahami. Film merupakan juga sarana komunikasi yang mampu mempengaruhi nilai dan perilaku masyarakat dengan mengandalkan kekuatan visual gambar yang menarik untuk disimak.

Film yang baru-baru ini menarik perhatian adalah film Gangster karya Fajar Nugros. Menurut penulis Film ini menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Jamroni yang diangkat oleh seorang pasangan suami istri. Kehidupan barunya tidak juga membuat ia menjadi pribadi yang baik. Perilaku keras dari sang ayah dan ibu sering ia dapati. Kandang kambing adalah tempat dimana ia mendapat hukuman dari sang Ayah dan Ibu. Tetapi tekad jamroni untuk hidup cukup kuat. Didalam kandang kambing, ia giat berlatih bela diri pencak silat sampai setelah dewasa dan ia (jamroni) menguasai bela diri tersebut.

Jamroni dekat dengan seorang gadis dikampungnya bernama sari. Sarilah penyemangat Jamroni dikala ia selalu mendapatkan perlakuan kasar oleh kedua orang tuanya. Semakin beranjak dewasa, jamroni akhirnya memutuskan untuk mencari orang tua kandungnya. Ia pergi ke Kota besar Jakarta. Di Jakarta ia banyak bertemu dengan orang-orang jahat dan kasar. Banyak perkelahian, banyak penjahat, mafia Ormas dan baku hantam dan lain sebagainya.

Uraian cerita singkat diatas, mengungkapkan banyaknya tindak kekerasan yang ada di film Gangster tersebut. Mulai dari kekerasan pada anak, kemudian kejahatan geng-geng mafia, pertarungan antar mafia, perkelahian dengan wanita dan lain sebagainya.

Dari penjelasan sinopsis diatas, banyak yang dapat dijadikan pelajaran hidup dari film Gangster tersebut. tentang nilai moral sampai kekerasan. Kekerasan pada anak sampai realita hidup yang penuh dengan kekejaman. Seperti begal dan bentrok Ormas yang banyak meresahkan

masyarakat. Dalam film Gangster juga terdapat adegan-adegan kasar seperti pemukulan dan lain sebagainya, yang jika ditonton oleh anak-anak, maka bisa menimbulkan dampak negatif.

Disini penulis ingin menguraikan apa saja nilai-nilai kekerasan yang terkandung dalam film Gangster tersebut serta memberikan penjelasan apakah itu berdampak baik atau tidaknya untuk nilai moral. Maka dari hal itu, penulis tertarik untuk menjadikan uraian diatas sebagai latar belakang dari permasalahan skripsinya dengan judul **“Representasi Film Gangster Karya Fajar Nugros. (Analisis Simiotika Nilai Kekerasan Pada Film)”**.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana adegan atau *scene* yang mempresentasikan nilai-nilai kekerasan pada film Gangster.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “Bagaimana film Gangster mengkonstruksikan nilai-nilai kekerasan yang terepresentasi dari adegan-adegan film tersebut”.

2. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Secara akedemis, hasil penelitian ini dapat disumbangkan kepada FISIP UMSU khususnya jurusan Ilmu Komunikasi dalam rangka memperkaya literatur bacaan dan khasanah penelitian bagi Mahasiswa.

- Secara teoritis, diharapkan untuk menerapkan teori komunikasi yang didapat penulis selama menjadi Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP UMSU serta memperkaya wawasan penulis.
- Secara praktis, hasil penelitian ini dapat diharapkan memberi masukan kepada berbagai pihak khususnya kepada lembaga-lembaga yang terkait dalam hal pendidikan dan pada masyarakat khususnya Mahasiswa

D. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, yaitu dengan membagi menjadi beberapa bab dimana masing-masing dibagi kedalam sub-sub dengan rincian sebagai berikut:

BAB I (PENDAHULUAN)

Bab ini membahas: Latar Belakang Masalah, Pembatasan dan Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, dan Sistematika Penulisan.

BAB II (URAIAN TEORITIS)

Bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan peneliti dalam penelitiannya. Uraian teoritis tersebut berkisar seputar pengertian dari Komunikasi, Komunikasi Massa, Komunikasi Semiotika, Media Massa dan Film.

BAB III (METODE PENELITIAN)

Bab ini membahas tentang Metodologi penelitian, Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Kerangka Konsep, Defenisi Konsep, Teknik pengumpulan data serta teknik analisis data

BAB IV (ANALISIS HASIL PENELITIAN)

Bab ini membahas mengenai hasil temuan penelitian yang kemudian di analisis dari kegiatan Anasis semiotika pada film Gangster.

BAB V (PENUTUP)

Bab terakhir ini penulis berharap dapat mendeskripsikan hasil dari penelitian dan menguraikan data secara baik. Adapun beberapa uraian penting yang penulis berikan dari hasil penelitian ini akan dirangkum dalam bahasan kesimpulan. Selanjutnya untuk menyempurnakan penelitian ini penulis memberikan saran-saran agar menjadi bahan pertimbangan tentang penulisan yang telah di angkat sebagai pokok permasalahan.

BAB II

URAIAN TEORITIS

Uraian Teoritis adalah suatu penelitian merupakan uraian sistematis tentang teori (bukan sekedar pendapat pakar atau penulis buku) dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan variabel yang diteliti. Berapa jumlah kelompok teori yang perlu dikemukakan, akan tergantung pada luasnya permasalahan dan secara teknis tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Bila dalam suatu penelitian terdapat tiga variabel independen dan satu dependen, maka kelompok teori yang perlu dideskripsikan ada empat kelompok teori, yaitu kelompok teori yang berkenaan dengan variabel independen dan satu dependen. Oleh karena itu, semakin banyak variabel yang diteliti, maka akan semakin banyak teori yang dikemukakan.

A. KOMUNIKASI

1. Pengertian Komunikasi

Istilah *komunikasi* atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti *sama*. Sama disini maksudnya adalah sama makna Effendy,(2011, Hal.09). Menurut Effendy komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media).

Komunikasi memiliki sejumlah arti. Para pakar telah membuat banyak upaya untuk mendefinisikan komunikasi. Namun, menetapkan satu definisi

tunggal terbukti tidak mungkin dan berguna. Defenisi mana yang dipilih, tergantung pada kegunaannya dan dalam hal apa defenisi diperlukan. Berikut tiga kategori defenisi komunikasi, Daryanto, (2010, Hal.10) adalah sebagai berikut :

- a) Tingkat observasi yakni bersifat umum adalah defenisi yang menyatakan bahwa komunikasi adalah proses yang menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya dalam kehidupan. Dalam hal yang lebih khusus, defenisi komunikasi adalah alat untuk mengirimkan pesan militer, perintah dan sebagainya melalui telepon, telegraf, radio, kurir dan lainnya.
- b) Tingkat keberhasilan yakni menekankan keberhasilan dan diterimanya pesan yaitu defenisi yang menyatakan bahwa komunikasi adalah proses pertukaran informasi untuk mendapatkan saling pengertian. Sementara itu, yang tidak menekankan keberhasilan misalnya defenisi yang menyatakan bahwa komunikasi adalah proses transmisi informasi.
- c) Tingkat kesengajaan yakni yang mengisyaratkan kesengajaan yaitu defenisi yang menyatakan bahwa komunikasi adalah situasi-situasi yang memungkinkan suatu sumber mentransmisikan suatu pesan kepada seorang penerima dengan disadari mempengaruhi perilaku penerima.

Beberapa definisi menurut para pakar menurut bidang ilmunya Cangara, (2012, Hal.21-22):

- a) Definisi singkat menurut Harold D. Lasswell.

Bahwa cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya”.

- b) Menurut Steven

Bahwa komunikasi terjadi kapan saja suatu organisme memberi reaksi terhadap suatu objek atau stimuli.

- c) Everett M. Rogers pakar sosiologi

Komunikasi adalah sebuah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

- d) Rogers mengembangkan definisi tersebut bersama D. Lawrence Kincaid (1981).

Melahirkan suatu definisi baru yang menyatakan bahwa, komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk dan melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian mendalam Cangara, (2012, Hal.22)

- e) Menurut Weaver (1949)

Bahwa komunikasi adalah manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak sengaja Cangara, (2012, Hal.22)

Secara terminologis komunikasi berarti penyampaian suatu pernyataan seseorang kepada orang lain. Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap menurut Effendy, (2011, Hal.11-17) yaitu :

a) Proses Komunikasi secara primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambing (*symbol*) sebagai media. Lambing sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu “menerjemahkan” pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan. Bahwa *bahasa* yang paling banyak dipergunakan dalam komunikasi adalah jelas karena hanya bahasa yang mampu “menerjemahkan” pikiran seseorang kepada orang lain.

Wilbur schramm, seorang ahli komunikasi, dalam karyanya, “*Communication Research in the United States*”, menyatakan bahwa komunikasi akan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan *kerangka acuan (frame of reference)*, yakni paduan pengalaman dan pengertian (*collection of experiences and meanings*) yang pernah diperoleh komunikan. Effendy, (2011, Hal.13)

b) Proses Komunikasi secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambing sebagai media pertama.

Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relative jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.

Pentingnya peranan media, yakni media sekunder, dalam proses komunikasi, disebabkan oleh efisiensinya dalam mencapai komunikan. Surat kabar, radio, atau televisi misalnya, merupakan media yang efisien dalam mencapai komunikan dalam jumlah yang amat banyak. Akan tetapi, oleh para ahli komunikasi diakui bahwa keefektifan dan efisiensi komunikasi bermedia hanya dalam menyebarkan pesan-pesan yang bersifat informatif. Menurut mereka, yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan persuasive adalah komunikasi tatap muka karena kerangka acuan (*frame of reference*) komunikan dapat diketahui oleh komunikator, sedangkan dalam proses komunikasinya, umpan balik berlangsung seketika, dalam arti kata komunikator mengetahui tanggapan atau reaksi komunikan pada saat itu juga. Ini berlainan dengan komunikasi bermedia. Seperti halnya dengan menggunakan media massa, yang tidak memungkinkan komunikator mengetahui kerangka acuan khalayak yang menjadi sasaran komunikasinya, umpan balik berlangsung tidak pada saat itu.

Karena proses komunikasi sekunder ini merupakan sambungan dari komunikasi primer untuk menembus ruang dan waktu, maka dalam menata lambing-lambang untuk memformulasikan isi pesan komunikasi, komunikator harus memperhitungkan ciri-ciri atau sifat-sifat media yang digunakan. Penentuan

media yang akan dipergunakan sebagai hasil pilihan dari sekian banyak alternative perlu didasari pertimbangan mengenai siapa komunikan yang akan dituju. Komunikan media surat, poster, atau papan pengumuman akan berbeda dengan komunikan surat kabar, radio, televisi, atau film. Setiap media memiliki ciri atau sifat tertentu yang hanya efektif dan efisien untuk dipergunakan bagi penyampaian suatu pesan tertentu pula.

Menurut Sahnnon dan Weaver Fisher, (2007, Hal.61) komunikasi juga menerima unsur penyampaian ini akan tetapi mereka menambahkan unsur lainnya pada waktu mereka mendefinisikan komunikasi sebagai semua prosedur melalui makna fikiran seseorang dapat mempengaruhi orang lainnya.

Menurut Shacter Fisher, (2007, Hal.61) yang menulis bahwa komunikasi merupakan mekanisme untuk melaksanakan kekuasaan. Definisi semacam itu menempatkan komunikasi sebagai unsur kontrol sosial dimana seseorang mempengaruhi perilaku, keyakinan, sikap dan seterusnya menyadarkan orang lain dalam suatu suasana sosial.

Menurut Wilbur Scharm Fisher, (2007, Hal.29) pengertian komunikasi bukan hanya berkisar soal mengerti atau tidak mengerti. Kalau lingkupnya hanya sesempit itu saja, komunikasi hanyalah merupakan aspek sosiologi. Proses komunikasi hakekatnya adalah proses penyampaian fikiran atau perasaan oleh orang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Dalam kegiatan tersebut, setidaknya memerlukan dua orang yg berpartisipasi dalam hubungan pertukaran informasi melalui seperangkat komunikasi interpersonal sebagai lat dan proses

komunikasi yang didasari pengambilan keputusan melalui proses berfikir dalam diri.

Untuk memahami pengertian komunikasi sehingga dapat dilancarkan secara efektif, para peminat komunikasi sering kali mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold D. Laswell dalam karyanya : *The Structure And Functions Of Communication In Society*. Dimana Laswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut : *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect*.

2. Unsur Komunikasi

Paradigma Laswell diatas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yakni :

- a. Komunikator adalah pihak yang bertindak sebagai pengirim pesan kepada komunikan (penerima pesan) dalam sebuah proses komunikasi. Dengan kata lain, komunikator merupakan seseorang atau sekelompok orang yang berinisiatif untuk menjadi sumber dalam sebuah hubungan.
- b. Pesan merupakan bagian dari unsur-unsur komunikasi, Hafied Cangara dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi menyatakan bahwa “Dalam proses komunikasi, pengertian pesan adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi.
- c. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut

mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan

- d. Komunikan adalah pihak penerima pesan dalam sebuah proses komunikasi. Sementara pengertian komunikator adalah pihak yang bertindak sebagai pengirim pesan.
- e. Efek adalah dampak atau perubahan komunikan setelah mendapatkan atau mendengar dan melihat informasi pesan dari komunikator.

3. Fungsi Komunikasi

William I. Loren Anderson Mulyana, (2005, Hal.5-30), mengategorikan fungsi komunikasi menjadi 4, yaitu:

- a) Sebagai komunikasi sosial

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tegangan dan tekanan, antara lain lain lewat komunikasi yang bersifat menghibur danb memupuk hubungan dengan orang lain.

Pembentukan konsep diri. Konsep diri adalah pandangan mengenai diri kita, dan itu hanya bisa kita peroleh lewat informasi yang diberikan oleh orang lain kepada kita. Melalui komunikasi dengan orang lain kita belajar bukan saja mengenai siapa kita, namun bagaimana kita merasakan siapa kita. George Herbert Mead (dalam Jalaluddin Rakhmat, 1994) mngistilahkan significant others (orang lain yang sangat penting) untuk

orang-orang di sekitar kita yang mempunyai peranan penting dalam membentuk konsep diri kita. Richard Dewey dan W.J Humber (19969) menamai affective others, untuk orang lain yang dengan mereka kita punya ikatan emosional. Dari merekalah perlahan-lahan kita membentuk konsep diri kita. Selain itu, terdapat juga yang disebut reference group yaitu kelompok yang secara emosioanal mengikat kiota, dan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri kita. Dengan ini, orang akan mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan diri dengan ciri-ciri kelompok.

Pernyataan eksistensi diri. Orang berkomunikasi untuk menunjukkan dirinya eksis. Fungsi komunikasi sebagai eksistensi diri terlihat jelas pada seorang pnanya pada sebuah seminar, walaupun sudah diperingati oleh moderator untuk brbicara singkat dan langsung ke pokok masalah, penanya atau komentator itu sering berbicara panjang kebar dengan argument-argumen yang kebanyakan tidak relevan.

Untuk kelangsungan hidup, memupuk hubungan, dan memperoleh kebahagiaan. Para psikolog berpendapat, kebutuhan utama kita sebagai manusia, dan untuk menjadi manusia yang sehat secara rohaniah, adalah kebutuhan akan hubungan sosial yang ramah, yang hany bisa dipenuhi dengan membina hubungan yang baik dengan orang lain. Komunikasi sangat dibutuhkan untuk memperoleh dan memberi informasi yang dibutuhkan, untuk mebujuk, dan mempengaruhi orang lain,

mempertimbangkan solusi alternatif atas masalah kemudian mengambil keputusan, dan tujuan-tujuan sosial serta hiburan.

b) Sebagai komunikasi ekspresif

Komunikasi berfungsi untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut terutama dikomunikasikan melalui pesan-pesan nonverbal. Perasaan sayang, peduli, rindu, simpati, gembira, sedih, takut dapat disampaikan lewat kata-kata, namun bisa disampaikan lebih ekspresif lewat perilaku nonverbal. Misalnya ibu menunjukkan rasa kasih sayangnya dengan membelai kepala anaknya.

c) Sebagai komunikasi ritual

Komunikasi ritual biasanya dapat terlihat pada suatu komunitas yang melakukan upacara-upacara yang disebut oleh para antropolog sebagai rites of passage, seperti upacara kelahiran, upacara pernikahan, siraman, dan lain-lain. dalam acara tersebut orang-orang biasanya mengucapkan kata-kata atau perilaku-perilaku simbolik.

d) Sebagai komunikasi instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum, yaitu: menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap, menggerakkan tindakan, dan juga menghibur.

Sebagai instrument, komunikasi tidak saja digunakan untuk menciptakan dan membangun hubungan, namun juga untuk menghancurkan hubungan tersebut. Komunikasi berfungsi sebagai instrument untuk mencapai tujuan-tujuan pribadi

dan pekerjaan, baik tujuan jangka pendek maupun jangka panjang. Berkenaan dengan fungsi komunikasi ini, seorang ahli bernama Harold D

Laswell memaparkan fungsi komunikasi sebagai berikut:

- Pengawasan lingkungan yaitu penyingkapan ancaman dan kesempatan yang mempengaruhi nilai masyarakat.
- Menghubungkan bagian-bagian penting yang tak terpisahkan bagi masyarakat untuk menanggapi lingkungan
- Menurunkan warisan social dari generasi ke generasi

(/pengertian-info.blogspot.co.id/dikutip/27-01-2017/)

4. Proses Komunikasi

Effendy (2003, Hal.33) mengemukakan proses komunikasi dalam perspektif mekanistik dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Proses Komunikasi Secara Primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan lambang sebagai media atau saluran.

a. Lambang Verbal

Effendy, (2003, Hal.33) mengemukakan bahwa proses komunikasi bahasa sebagai lambang verbal paling banyak dan paling sering digunakan. Hal ini disebabkan bahasa dianggap mampu mengungkapkan pikiran komunikator mengenai hal, peristiwa, baik yang konkret maupun yang abstrak yang terjadi masa kini, lalu dan masa yang akan datang.

b. Lambang Nonverbal

Lambang nonverbal adalah lambang yang dipergunakan dalam komunikasi yang bukan bahasa, misalnya kial, isyarat dengan anggota tubuh, antara lain kepala, mata, bibir, tangan dan jari. Penggunaan gambar adalah lambang lain yang dipergunakan dalam berkomunikasi nonverbal.

Mark Knap dalam Cangara, (2004, Hal.100) menyebutkan bahwa penggunaan kode verbal dalam berkomunikasi memiliki fungsi untuk:

- 1) Meyakinkan apa yang diucapkan (*Repetition*)
- 2) Menunjukkan perasaan dan emosi yang tidak bisa diutarakan dengan kata-kata (*Subtation*).
- 3) Menunjukkan jati diri sehingga orang lain bisa mengenalnya (*Identity*)
- 4) Menambah atau melengkapi ucapan yang dirasa belum sempurna

2. Proses Komunikasi Secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama Effendy, (2003, Hal.17). Komunikator menggunakan media kedua ini karena komunikan yang dijadikan sasaran komunikasinya jauh tempatnya atau jumlahnya banyak. Kalau komunikan jauh, dipergunakanlah surat atau telepon. Jika komunikan banyak, dipakailah perangkat penguat suara.

3. Proses Komunikasi Secara Linear

Proses komunikasi secara linear, sebagaimana dikemukakan oleh Effendy (2003, Hal.39) yaitu mengandung makna lurus. Jadi proses linear

berarti perjalanan dan satu titik ke titik lain secara lurus. Dalam konteks komunikasi, proses linear adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Biasanya berlangsung pada komunikasi bermedia.

4. Proses Komunikasi Secara Sirkular

Istilah sirkular sebagai terjemahan dan perkataan circular yang secara harfiah artinya bulat, bundar. Effendy (2003, Hal.39) penggunaan dalam komunikasi yang dimaksudkan yaitu proses sirkular itu adalah terjadinya *Feedback* yaitu terjadinya arus dari komunikan ke komunikator. Oleh karena itu, ada kalanya *Feedback* mengalir dan komunikan ke komunikator itu adalah *Response* atau tanggapan komunikan terhadap pesan yang ia terima dan komunikator.

5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi

Untuk mencapai komunikasi yang efektif perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi. Adapun faktor-faktornya adalah sebagai berikut :

- (a) Komunikasi Harus Tepat Waktu dan Tepat Sasaran
Ketepatan waktu dalam menyampaikan komunikasi harus betul-betul diperhatikan, sebab apabila penyampaian komunikasi tersebut terlambat maka kemungkinan apa yang disampaikan tersebut tidak ada manfaatnya lagi.
- (b) Komunikasi Harus Lengkap. Selain komunikasi yang disampaikan harus mudah dimengerti oleh penerima komunikasi, maka komunikasi tersebut harus lengkap sehingga tidak menimbulkan keraguan bagi penerima komunikasi. Hal itu perlu ditekankan, sebab meskipun komunikasi mudah

dimengerti tetapi apabila komunikasi tersebut kurang lengkap, maka hal itu menimbulkan keraguan bagi penerima komunikasi, sehingga pelaksanaan tidak sesuai denganapa yang diinginkan.

(c) Komunikasi Perlu Memperhatikan Situasi dan Kondisi

Dalam menyampaikan suatu komunikasi, apalagi bilamana komunikasi yang harus disampaikan tersebut merupakan hal-hal yang penting yang perlu pengertian secara mendalam, maka faktor situasi dan kondisi yang tepat perlu diperhatikan. Apabila situasi dan kondisi dirasakan kurang tepat bilamana komunikasi yang akan disampaikan tersebut dapat ditunda maka sebaiknya penyampaian komunikasi tersebut ditangguhkan.

(d) Komunikasi Perlu Menghindarkan Kata-kata Yang Tidak Enak

Agar komunikasi yang disampaikan mudah dimengerti dan diindahkan maka perlu dihindarkan kata-kata yang kurang baik. Dengan kata-kata yang kurang enak ini dimaksudkan adalah kata-kata yang dapat menyinggung perasaan penerima informasi, meskipun dalam kamus hal itu tidak salah dan cukup jelas.

(e) Adanya Persuasi Dalam Komunikasi. Seringkali manajer harus merubah

sikap, tingkah laku dan perbuatan dari orang-orangnya sesuai dengan yang diinginkan, untuk itu dalam pelaksanaan komunikasi harus disertai dengan persuasi.

(<http://fingah1.blogspot.co.id/2013/04/pengertian-komunikasi-menurut-para-ahli/dikutip/29-01-2017>)

6. Efek Komunikasi

Efek komunikasi diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan pesan komunikator dalam diri komunikannya. Terdapat tiga pengaruh dalam diri komunikan, yaitu kognitif (seseorang menjadi tahu tentang sesuatu), afektif (sikap seseorang terbentuk) dan konatif (tingkah laku yang membuat seseorang bertindak melakukan sesuatu, Daryanto (2010, Hal.27).

Efek komunikasi adalah dampak yang di ikuti dari beragam bentuk pesan atau content, komunikasi yang ditransformasikan dalam interaksi komunikasi atau komunikasi massa. target *audience* yang menjadi sasaran media dan saluran politik lainnya.

Efek komunikasi dalam proses dan tindakan politik ada tiga jenis atau tahap, yaitu :

1. Kognitif yaitu efek komunikasi politik yang berlangsung pada level pemikiran.
2. Afektif yaitu efek komunikasi pada level emotional/ perasaan/sikap.
3. Efek Perilaku (*behavior*) yaitu efek komunikasi politik pada level perilaku

Kemudian ada juga efek jangka pendek dan panjang, antara lain sebagai berikut :

- Short tern efek yaitu efek jangka pendek yang berlangsung pada individu, group, dan yang bersifat cepat dan sementara. misal : opini mengenai kasus politik.

- Long term efek yaitu efek komunikasi atau komunikasi massa yang bersifat lambat.

7. Hambatan Komunikasi

Berikut adalah macam-macam hambatan komunikasi yang terjadi dalam suatu organisasi atau perusahaan adalah sebagai berikut :

a) Gangguan

Ada dua jenis gangguan terhadap jalannya komunikasi yang menurut sifatnya dapat diklasifikasikan sebagai gangguan mekanik dan gangguan sematik.

Gangguan Mekanik adalah gangguan yang disebabkan saluran komunikasi atau kegaduhan yang bersifat fisik. Misalnya bunyi kendaraan yang lewat ketika pemimpin sedang berbicara dalam suatu pertemuan.

Gangguan Sematik adalah bersangkutan dengan pesan komunikasi yang pengertiannya menjadi rusak. Gangguan sematik tersaring ke dalam pesan melalui penggunaan bahasa. Lebih banyak kekacauan mengenai pengertian suatu istilah atau konsep yang disampaikan komunikator yang diartikan lain oleh komunikan sehingga menimbulkan salah pengertian.

b) Kepentingan

Interest atau kepentingan akan membuat seseorang selektif dalam menanggapi atau menghayati suatu pesan. Orang hanya akan memperhatikan prasangka yang ada hubungannya dengan kepentingannya, karena kepentingan bukan hanya mempengaruhi perhatian, tetapi juga menentukan daya tanggap, perasaan, pikiran dan tingkah laku kita akan

merupakan sikap reaktif terhadap segala perangsang yang tidak bersesuaian atau bertentangan dengan suatu kepentingan.

c) Motivasi Terependam

Motivasi akan mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu yang sesuai benar dengan keinginan, kebutuhan dan kekurangannya. Semakin sesuai komunikasi dengan motivasi seseorang, maka semakin besar kemungkinan komunikasi itu dapat diterima dengan baik oleh pihak yang bersangkutan, begitu juga sebaliknya.

d) Prasangka

Prasangka atau prejudice merupakan salah satu hambatan bagi suatu kegiatan komunikasi. Orang yang mempunyai prasangka bersikap curiga dan menentang komunikator yang hendak melancarkan komunikasi sehingga sulit bagi komunikator untuk mempengaruhi komunikan. Prasangka mengakibatkan komunikan menjadi berfikir tidak rasional dan berpandangan negatif terhadap komunikasi yang sedang terjadi.

B. 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 signifikan 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 di apresiasikan 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 Peirce, 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.

Hal-hal yang memiliki arti simbolis tak terhitung jumlahnya dalam sebuah film. Kebanyakan film memberikan setting arti simbolik yang penting sekali. Dalam setiap bentuk cerita sebuah simbol adalah sesuatu yang konkret yang mewakili atau melambang.

C. TEORI SEMIOTIK

Semiotik (*semiotic*) adalah teori tentang pemberian 'tanda'. Secara garis besar semiotik digolongkan menjadi tiga konsep dasar, yaitu semiotik pragmatik (*semiotic pragmatic*), semiotik sintaktik (*semiotic syntactic*), dan semiotik semantik (*semiotic semantic*) (Wikipedia,2007).

Semiotik Pragmatik (*semiotic pragmatic*), Semiotik Pragmatik menguraikan tentang asal usul tanda, kegunaan tanda oleh yang menerapkannya, dan efek tanda bagi yang menginterpretasikan, dalam batas perilaku subyek. Dalam arsitektur, semiotik pragmatik merupakan tinjauan tentang pengaruh arsitektur (sebagai sistem tanda) terhadap manusia dalam menggunakan bangunan. Semiotik Pragmatik Arsitektur berpengaruh terhadap indera manusia dan perasaan pribadi (kesinambungan, posisi tubuh, otot dan persendian). Hasil karya arsitektur akan dimaknai sebagai suatu hasil persepsi oleh pengamatnya, hasil persepsi tersebut kemudian dapat mempengaruhi pengamat sebagai pemakai dalam menggunakan hasil karya arsitektur. Dengan kata lain, hasil karya arsitektur merupakan wujud yang dapat mempengaruhi pemakainya.

Semiotik Sintaktik (*semiotic syntactic*), Semiotik Sintaktik menguraikan tentang kombinasi tanda tanpa memperhatikan ‘makna’nya ataupun hubungannya terhadap perilaku subyek. Semiotik Sintaktik ini mengabaikan pengaruh akibat bagi subyek yang menginterpretasikan. Dalam arsitektur, semiotik sintaktik merupakan tinjauan tentang perwujudan arsitektur sebagai paduan dan kombinasi dari berbagai sistem tanda. Hasil karya arsitektur akan dapat diuraikan secara komposisional dan ke dalam bagian-bagiannya, hubungan antar bagian dalam keseluruhan akan dapat diuraikan secara jelas.

Semiotik Semantik (*semiotic semantic*), Semiotik Semantik menguraikan tentang pengertian suatu tanda sesuai dengan ‘arti’ yang disampaikan. Dalam arsitektur semiotik semantik merupakan tinjauan tentang sistem tanda yang dapat sesuai dengan arti yang disampaikan. Hasil karya arsitektur merupakan

perwujudan makna yang ingin disampaikan oleh perancang yang disampaikan melalui ekspresi wujudnya. Wujud tersebut akan dimaknai kembali sebagai suatu hasil persepsi oleh pengamatnya. Perwujudan makna suatu rancangan dapat dikatakan berhasil jika makna atau ‘arti’ yang ingin disampaikan oleh perancang melalui rancangannya dapat dipahami dan diterima secara tepat oleh pengamatnya, jika ekspresi yang ingin disampaikan perancang sama dengan persepsi pengamatnya.

1) **Teori C.S Pierce**

Pierce mengemukakan teori segitiga makna atau *triangle meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), *object*, dan *interpretant*. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Pierce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan *Indeks* (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek. Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. Interpretant atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi. Contoh:

Saat seorang gadis mengenakan rok mini, maka gadis itu sedang mengomunikasi mengenai dirinya kepada orang lain yang bisa jadi memaknainya sebagai simbol keseksian. Begitu pula ketika Nadia Saphira muncul di film Coklat Strowberi dengan akting dan penampilan fisiknya yang memikat, para penonton bisa saja memaknainya sebagai icon wanita muda cantik dan menggairahkan.

2) **Teori Ferdinand De Saussure**

Teori Semiotik ini dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure (1857-1913). Dalam teori ini semiotik dibagi menjadi dua bagian (dikotomi) yaitu penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*). Penanda dilihat sebagai bentuk/wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedang pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nilai yang terkandung didalam karya arsitektur. Eksistensi semiotika Saussure adalah relasi antara penanda dan petanda berdasarkan konvensi, biasa disebut dengan signifikasi. Semiotika signifikasi adalah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut. Menurut Saussure, tanda terdiri dari: Bunyi-bunyian dan gambar, disebut *signifier* atau penanda, dan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar, disebut *signified*. Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Objek bagi Saussure disebut "*referent*". Hampir serupa dengan Pierce

yang mengistilahkan interpretant untuk *signified* dan *object* untuk *signifier*, bedanya Saussure memaknai “objek” sebagai referent dan menyebutkannya sebagai unsur tambahan dalam proses penandaan. Contoh: ketika orang menyebut kata “anjing” (*signifier*) dengan nada mengumpat maka hal tersebut merupakan tanda kesialan (*signified*). Begitulah, menurut Saussure, “Signifier dan signified merupakan kesatuan, tak dapat dipisahkan, seperti dua sisi dari sehelai kertas.” (Sobur, 2006).

3) **Teori Roland Barthes**

Teori ini dikemukakan oleh Roland Barthes (1915-1980), dalam teorinya tersebut Barthes mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (Yusita Kusumarini, 2006). Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang berbeda situasinya. Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural

penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “*order of signification*”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah *signifier-signified* yang diusung Saussure. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. “Mitos” menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem *signifier-signified*, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut akan menjadi mitos. Misalnya: Pohon beringin yang rindang dan lebat menimbulkan konotasi “keramat” karena dianggap sebagai hunian para makhluk halus. Konotasi “keramat” ini kemudian berkembang menjadi asumsi umum yang melekat pada simbol pohon beringin, sehingga pohon beringin yang keramat bukan lagi menjadi sebuah konotasi tapi berubah menjadi denotasi pada pemakaian tingkat kedua. Pada tahap ini, “pohon beringin yang keramat” akhirnya dianggap sebagai sebuah Mitos.

4) **Teori Baudrillard**

Baudrillard memperkenalkan teori simulasi. Di mana peristiwa yang tampil tidak mempunyai asal-usul yang jelas, tidak merujuk pada realitas yang sudah ada, tidak mempunyai sumber otoritas yang diketahui. Konsekuensinya, kata Baudrillard, kita hidup dalam apa yang disebutnya hiperrealitas (hyper-reality). Segala sesuatu merupakan tiruan, tepatnya tiruan dari tiruan, dan yang palsu tampaknya lebih nyata dari kenyataannya (Sobur, 2006). Sebuah iklan menampilkan seorang pria lemah yang kemudian menenggak sebutir pil multivitamin, seketika pria tersebut memiliki energi yang luar biasa, mampu mengerek sebuah truk, tentu hanya 'mengada-ada'. Karena, mana mungkin hanya karena sebutir pil seseorang dapat berubah kuat luar biasa. Padahal iklan tersebut hanya ingin menyampaikan pesan produk sebagai multivitamin yang memberi asupan energi tambahan untuk beraktivitas sehari-hari agar tidak mudah capek. Namun, cerita iklan dibuat 'luar biasa' agar konsumen percaya. Inilah tipuan realitas atau hiperealitas yang merupakan hasil konstruksi pembuat iklan. Barangkali kita masih teringat dengan pengalaman masa kecil (entah sekarang masih ada atau sudah lenyap) di pasar-pasar tradisional melihat atraksi seorang penjual obat yang memamerkan hiburan sulap kemudian mendemokan khasiat obat di hadapan penonton? Padahal sesungguhnya atraksi tersebut telah 'direkayasa' agar terlihat benar-benar manjur di hadapan penonton dan penonton tertarik untuk beramai-ramai membeli obatnya.

5) Teori J. Derrida

Derrida terkenal dengan model semiotika Dekonstruksi-nya. Dekonstruksi, menurut Derrida, adalah sebagai alternatif untuk menolak segala keterbatasan penafsiran ataupun bentuk kesimpulan yang baku. Konsep Dekonstruksi –yang dimulai dengan konsep demistifikasi, pembongkaran produk pikiran rasional yang percaya kepada kemurnian realitas—pada dasarnya dimaksudkan menghilangkan struktur pemahaman tanda-tanda (*signifier*) melalui penyusunan konsep (*signified*). Dalam teori Grammatology, Derrida menemukan konsepsi tak pernah membangun arti tanda-tanda secara murni, karena semua tanda senantiasa sudah mengandung artikulasi lain (Subangun, 1994 dalam Sobur, 2006: 100). Dekonstruksi, pertama sekali, adalah usaha membalik secara terus-menerus hirarki oposisi biner dengan mempertaruhkan bahasa sebagai medannya. Dengan demikian, yang semula pusat, fondasi, prinsip, diplesetkan sehingga berada di pinggir, tidak lagi fondasi, dan tidak lagi prinsip. Strategi pembalikan ini dijalankan dalam kesementaraan dan ketidakstabilan yang permanen sehingga bisa dilanjutkan tanpa batas. Sebuah gereja tua dengan arsitektur gothic di depan Istiqlal bisa merefleksikan banyak hal. Ke-gothic-annya bisa merefleksikan ideologi abad pertengahan yang dikenal sebagai abad kegelapan. Seseorang bisa menafsirkan bahwa ajaran yang dihantarkan dalam gereja tersebut cenderung ‘sesat’ atau menggiring jemaatnya pada hal-hal yang justru bertentangan dari moral-moral keagamaan yang seharusnya, misalnya

mengadakan persembahan-persembahan berbau mistis di altar gereja, dan sebagainya. Namun, Ke-gothic-an itu juga dapat ditafsirkan sebagai 'klasik' yang menandakan kemurnian dan kemuliaan ajarannya. Sesuatu yang klasik biasanya dianggap bernilai tinggi, 'berpengalaman', teruji zaman, sehingga lebih dipercaya daripada sesuatu yang sifatnya temporer. Di lain pihak, bentuk gereja yang menjulang langsing ke langit bisa ditafsirkan sebagai 'fokus ke atas' yang memiliki nilai spiritual yang amat tinggi. Gereja tersebut menawarkan kekhidmatan yang indah yang 'mempertemukan' jemaat dan Tuhan-nya secara khusuk, semata-mata demi Tuhan. Sebuah persembahan jiwa yang utuh dan istimewa. Dekonstruksi membuka luas pemaknaan sebuah tanda, sehingga makna-makna dan ideologi baru mengalir tanpa henti dari tanda tersebut. Munculnya ideologi baru bersifat menyingkirkan ("menghancurkan" atau mendestruksi) makna sebelumnya, terus-menerus tanpa henti hingga menghasilkan puing-puing makna dan ideologi yang tak terbatas. Berbeda dari Baudrillard yang melihat tanda sebagai hasil konstruksi simulatif suatu realitas, Derrida lebih melihat tanda sebagai gunung realitas yang menyembunyikan sejumlah ideologi yang membentuk atau dibentuk oleh makna tertentu. Makna-makna dan ideologi itu dibongkar melalui teknik dekonstruksi. Namun, baik Baurillard maupun Derrida sepakat bahwa di balik tanda tersembunyi ideologi yang membentuk makna tanda tersebut.

6) Teori Umberto Eco

Stephen W. Littlejohn (1996) menyebut Umberto Eco sebagai ahli semiotika yang menghasilkan salah satu teori mengenai tanda yang paling komprehensif dan kontemporer. Menurut Littlejohn, teori Eco penting karena ia mengintegrasikan teori-teori semiotika sebelumnya dan membawa semiotika secara lebih mendalam (Sobur, 2006). Eco menganggap tugas ahli semiotika bagaikan menjelajahi hutan, dan ingin memusatkan perhatian pada modifikasi sistem tanda. Eco kemudian mengubah konsep tanda menjadi konsep fungsi tanda. Eco menyimpulkan bahwa “satu tanda bukanlah entitas semiotik yang dapat ditawarkan, melainkan suatu tempat pertemuan bagi unsur-unsur independen (yang berasal dari dua sistem berbeda dari dua tingkat yang berbeda yakni ungkapan dan isi, dan bertemu atas dasar hubungan pengkodean”. Eco menggunakan “kode-s” untuk menunjukkan kode yang dipakai sesuai struktur bahasa. Tanpa kode, tanda-tanda suara atau grafis tidak memiliki arti apapun, dan dalam pengertian yang paling radikal tidak berfungsi secara linguistik. Kode-s bisa bersifat “denotatif” (bila suatu pernyataan bisa dipahami secara harfiah), atau “konotatif” (bila tampak kode lain dalam pernyataan yang sama). Penggunaan istilah ini hampir serupa dengan karya Saussure, namun Eco ingin memperkenalkan pemahaman tentang suatu kode-s yang lebih bersifat dinamis daripada yang ditemukan dalam teori Saussure, di samping itu sangat terkait dengan teori linguistik masa kini.

7) Teori Ogden & Richard

Teori Semiotika C. K. Ogden dan I. A. Richard merupakan teori semiotika trikotomi yang dikembangkan dari Teori Saussure dan Teori Barthes yang didalamnya terdapat perkembangan hubungan antara Petanda (*signified*) dengan Penanda (*signifier*) dimana Penanda kemudian dibagi menjadi dua yaitu Peranti (*Actual Function/Object Properties*) dan Penanda (*signifier*) itu sendiri. Petanda merupakan Konotasi dari Penanda, sedangkan Peranti merupakan Denotasi dari Penanda. Pada teori ini Petanda merupakan makna, konsep, gagasan, sedang Penanda merupakan gambaran yang menjelaskan peranti, penjelasan fisik obyek benda, kondisi obyek/benda, dan cenderung (tetapi tidak selalu) berupa ciri-ciri bentuk, ruang, permukaan dan volume yang memiliki suprasegmen tertentu (irama, warna, tekstur, dsb) dan Peranti merupakan wujud obyek/benda/fungsi aktual (Christian).

(<http://junaedi2008.blogspot.co.id/2009/01/teori-semiotik/dikutip/-2-03-2017>)

D. MODEL DALAM SEMIOTIKA C.S. PIERCE

Analisis dalam semiotik berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Model-model dalam semiotik mengacu pada proses komunikasi yang disebut Fiske (1990) sebagai pembangkit makna (*the generation of meaning*), bukan model-model sebelumnya yang cenderung linear. Fiske menyebutnya sebagai „model-model struktural“, di mana setiap anak panah menunjukkan relasi di antara unsur-unsur

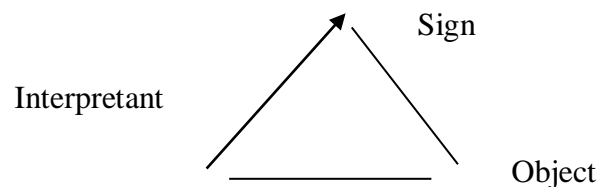
penciptaan makna. Model struktural ini tidak mengasumsikan adanya serangkaian tahap atau langkah yang dilalui pesan, melainkan lebih memusatkan perhatian pada analisis serangkaian relasi terstruktur yang memungkinkan sebuah pesan menandai sesuatu, Hartley (2009, Hal.265-266).

Dari terminologi di atas, peneliti dapat mengasosiasikan bahwa untuk menemukan makna tersebut, dibutuhkan sebuah model. Ada dua model makna yang sangat berpengaruh. Pertama, model dari filsuf dan ahli logika, CS Pierce, Ogden, dan Richard. Kedua, model dari ahli linguistik Ferdinand de Saussure. Namun, dalam penelitian ini kedua model tersebut tidak akan dibahas begitu mendalam, karena peneliti akan menggunakan model semiotik Roland Barthes, yang merupakan penerus pemikiran Saussure. Seperti telah disebutkan sebelumnya Pierce telah mengungkapkan tiga elemen semiotik yang utama, yaitu tanda, acuan tanda, dan pengguna tanda (*interpretant*). Tiga elemen ini disebut Pierce sebagai teori segitiga makna, atau *triangle of meaning* (Fiske, 1990 & Littlejohn, 1998). Maka, persoalannya adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi, Kriyantono (2006, Hal.265).

Hubungan ketiga elemen ini digambarkan Pierce sebagai berikut:

Gambar 2.1

Model Semiotik Pierce



Gambar di atas menunjukkan panah dua arah yang menekankan bahwa masing-masing istilah dapat dipahami hanya dalam relasinya dengan yang lain. Sebuah tanda, yang salah satu bentuknya adalah kata, mengacu kepada sesuatu di luar dirinya sendiri –objek, dan ini dipahami oleh seseorang serta ini memiliki efek di benak penggunanya. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut, Suprpto (2011, Hal.97).

Sementara itu Saussure meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilihan antara apa yang disebut dengan *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Jadi, ide sentral dalam semiotik adalah konsepsi khusus (*particular*) dari struktur sebuah tanda (*sign*) yang didefinisikan sebagai ikatan antara yang menandai (*signifier*) dan yang ditandai (*signified*). Signifier adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan, ditulis, dan dibaca. Sedangkan *signified* adalah gambaran mental dari bahasa. Saussure menggambarkan tanda yang terdiri dari atas signifier dan signified, Adam dkk (2000, Hal.9585)

E. KOMUNIKASI MASSA

1. Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa menurut Bungin (2006, Hal.71) adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dengan demikian, maka unsur-unsur terpenting didalam komunikasi massa adalah sebagai berikut :

- Komunikator
- Media Massa
- Informasi
- *Gatekeeper*
- Khalayak/Publik
- Umpan balik

Komunikasi massa merupakan sejenis kekuatan sosial yang dapat menggerakkan proses sosial ke arah suatu tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner dalam Rakhmat, (2009, Hal.188) adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Definisi komunikasi massa yang lebih rinci dikemukakan oleh ahli komunikasi lain, yaitu Gerbner.

Menurut Gerbner dalam Rakhmat, (2009, Hal.188) komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. Sedangkan menurut Rakhmat (2009, Hal.189) komunikasi massa adalah jenis

komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat.

Komunikasi massa memiliki beberapa karakteristik yang dikemukakan oleh para ahli seperti menurut Wright dalam Ardianto, (2004, Hal.04) komunikasi dapat dibedakan dari corak-corak yang lama karena memiliki karakteristik utama yaitu:

1. Diarahkan kepada khalayak yang relatif besar, heterogen dan anonim
2. Pesan disampaikan secara terbuka
3. Pesan diterima secara serentak pada waktu yang sama dan bersifat sekilas (khusus untuk media elektronik)
4. Komunikator cenderung berada atau bergerak dalam organisasi yang kompleks yang melibatkan biaya besar.

Komunikasi dapat dipahami sebagai proses penyampaian pesan, ide, atau informasi kepada orang lain dengan menggunakan sarana tertentu guna mempengaruhi atau mengubah perilaku penerima pesan. Komunikasi Massa adalah (ringkasan dari) komunikasi melalui media massa (communicating with media), atau komunikasi kepada banyak orang (massa) dengan menggunakan sarana media. Media massa sendiri ringkasan dari media atau sarana komunikasi massa.

Studi tentang komunikasi massa termasuk dalam bidang ilmu pengetahuan yang lebih luas yang berkenaan dengan komunikasi manusia. Komunikasi massa sebenarnya hanya merupakan salah satu proses komunikasi yang berlangsung

pada peringkat masyarakat luas, yang identifikasinya ditentukan oleh ciri khas institusionalnya yaitu gabungan antara tujuan, organisasi dan kegiatan sebenarnya. Keberadaannya juga muncul dimana-mana seperti di Pemerintahan, Pendidikan, Agama dan lain sebagainya.

Menurut A. Devito dalam Effendy (2002, Hal.21) komunikasi massa adalah yang ditujukan kepada massa, kepada khalayak yang luar biasa banyaknya. Sedangkan menurut Rakhmat (2009, Hal.89) komunikasi dapat dilihat sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, melalui media cetak atau media elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Komunikasi massa adalah penyebaran pesan dengan menggunakan media yang ditujukan kepada massa yang abstrak, yakni sejumlah orang yang tidak tampak oleh si penyampai pesan.

Komunikasi massa dapat diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada khalayak yang tersebar, heterogen dan anonim melalui media cetak atau media elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Perkataan dalam definisi ini menekankan pengertian bahwa jumlah sebenarnya penerima komunikasi massa pada saat tertentu tidaklah esensial.

Komunikasi massa berfungsi untuk menyebarluaskan informasi, meratakan pendidikan, merangsang pertumbuhan ekonomi dan menciptakan kegembiraan dalam kehidupan seseorang. Tetapi dalam perkembangan teknologi komunikasi yang begitu cepat terutama dalam bidang penyiaran dan media

pandang dengan audio visual, menyebabkan fungsi media telah mengalami banyak perubahan.

2. Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa dikemukakan oleh Effendy dalam Ardianto, (2004, Hal.18) secara umum yaitu:

(a) Fungsi Informasi

Fungsi memberikan informasi ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi pembaca, pendengar atau pemirsa. Berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang bersangkutan sesuai dengan kepentingannya.

(b) Fungsi Pendidikan

Media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik seperti melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa, pendengar atau pembaca.

(c) Fungsi Memengaruhi

Media massa dapat memengaruhi khalayaknya baik yang bersifat pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*affective*), maupun tingkah laku (*conative*).

Pendapat lain dikemukakan oleh Dominick dalam Ardianto, (2007, Hal.14 - 17) yaitu fungsi komunikasi terdiri dari :

- 1) *Surveillance* (Pengawasan) yaitu Fungsi ini menunjuk pada pengumpulan dan penyebaran informasi mengenai kejadian-kejadian dalam lingkungan maupun yang dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

- 2) *Interpretation* (Penasiran) Fungsi ini mengajak para pembaca atau pemirsa untuk memperluas wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi antarpersona atau komunikasi kelompok.
- 3) *Linkage* (Pertalian) Fungsi ini bertujuan dimana media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk linkage (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.
- 4) *Transmission of values* (Penyebaran nilai-nilai), Fungsi ini artinya bahwa media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar, dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan.
- 5) *Entertainment* (Hiburan) yaitu Fungsi ini bertujuan untuk mengurangi ketegangan pikiran halayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalayak segar kembali.

San MacBride, ketua Komisi masalah-masalah Komunikasi UNESCO pada tahun 1980 dalam Cangara (2007, Hal.60) mengemukakan bahwa komunikasi tidak bisa diartikan sebagai pertukaran data, fakta dan ide. Oleh karena itu komunikasi massa dapat berfungsi sebagai :

- a. Informasi, yakni kegiatan untuk mengumpulkan, menyimpan data, fakta dan pesan sehingga orang bisa mengetahui keadaan yang terjadi diluar dirinya, apakah itu dalam lingkungan daerah, nasional maupun internasional.

- b. Sosialisasi, yakni menyediakan dan mengajarkan ilmu pengetahuan bagaimana orang bersikap sesuai dengan nilai-nilai yang ada bertindak sebagai anggota masyarakat secara efektif.
- c. Motivasi, yakni mendorong orang untuk mengikuti kemajuan orang lain melalui apa yang mereka baca, lihat dan dengar melalui media massa.
- d. Bahan diskusi, yakni menyediakan informasi sebagai bahan diskusi untuk mencapai persetujuan dalam hal perbedaan pendapat mengenai hal-hal yang menyangkut orang banyak.
- e. Pendidikan, yakni membuka kesempatan untuk memperoleh pendidikan secara luas, baik untuk pendidikan formal disekolah maupun diluar sekolah. Juga meningkatkan kualitas penyajian materi yang baik, menarik kesimpulan dan mengesankan.
- f. Memajukan kebudayaan, yakni massa menyebarkan hasil-hasil kebudayaan melalui pertukaran program siaran radio dan televisi, atau bahan tercetak seperti buku dan penerbitan-penerbitan lainnya. Pertukaran ini akan memungkinkan peningkatan daya kreatifitas guna memajukan kebudayaan nasional masing-masing negara serta mempertinggi kerja sama antar negara.
- g. Hiburan, yakni media massa yang telah menyita banyak waktu luang untuk semua golongan usia dengan difungsikan sebagai alat hiburan dan rumah tangga. Sifat estetika yang dituangkan ke dalam bentuk lagu, lirik dan bunyi maupun gambar dan membawa orang pada situasi menikmati hiburan seperti halnya kebutuhan pokok lainnya.

h. Intergasi, yakni banyak bangsa di dunia ini diguncangkan oleh kepentingan-kepentingan tertentu karena perbedaan etnis dan ras. Komunikasi seperti satelit dapat dimanfaatkan untuk menjembatani perbedaan-perbedaan itu dalam memupuk dan memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa.

F. MEDIA MASSA

Jaman 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 (belajar sosial). 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.

Karena itu media elektronik sejak awal sudah bersifat demokratis, dan sejak awal juga 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, Hal.59).

G. FILM

1. Sejarah Film

Perkembangan video art adalah solusi logis yang lahir dari pensiasatan mahal nya teknologi film yang mendesak film art, sekaligus menunjukkan bagaimana inovasi teknologi bisa mendorong muncul nya aliran seni baru, atau, betapa besarnya andil pekerja seni terhadap perkembangan teknologi. Pekerja seni tertarik pada media baru sebagai alat yang kapasitas dan batasannya ingin mereka coba sendiri. Keuntungan video terletak pada faktor ketersediaan dan reproduksinya yang irit. Format film termahal, yakni format 35-mm, tidak bisa dibeli oleh pembuat film eksperimental dari kalangan kelas miskin (underground) dan karena itu hanya dikuasai perusahaan-perusahaan produksi film besar. Setelah perang dunia ke-II pembuat film eksperimental terutama kali membuat film dengan format 16mm.

Pada tahun 1965 Kodak mengembangkan format amatir super-8. Meskipun di tahun 70-an dan 80-an terjadi booming gerakan super-8, film video yang secara kualitatif termasuk media kelas rendah masih tetap bertahan. Aspek yang menarik menyangkut berbagai jenis seni rupa media ini adalah, bahwa sebagian besar teknologi yang digunakan awalnya berasal dari perkembangan militer. Video misalnya, dikembangkan untuk pengawasan penerbangan, komputer untuk membaca sandi/kode pihak musuh dan untuk

mengevaluasi secara lebih cepat data-data radar, dan internet untuk memperbaiki kemungkinan- kemungkinan komunikasi militer.

Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama kali diperkenalkan kepada public Amerika Serikat adalah *The Life of an American fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S Porter pada tahun 1903. tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya sebelas menit dianggap film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, serta peletak dasar teknik editing yang baik.

Tahun 1906 sampai 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerik Serikat, karena pada decade ini lahir film Feature, lahir pula bintang film dan pusat perfilman yang kita kenal dengan Hollywood. Periode ini juga disebut dengan *The age of Griffith* karena David Wark Griffith-lah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* (1908) dan puncaknya film *The Birth of a Nation* (1915) serta film *Intolerance* (1916). Griffith memelopori gaya beraktig yang lebih alamiah, organisasi cerit yang makin baik, dan yang paling utama mengangkat film menjadi media yang memiliki karakteristik unik, dengan gerakan-gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yag baik.

Pada periode ini pula perlu di catat nama Mack Sennett dan Keystone Company- nya yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie Chaplin. Apabila film permulaannya adalah film bisu, maka pada tahun

1927 di Broadway Amerika Serikat muncul film bicara pertama meskipun belum sempurna (Ardianto, 2004:134).

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang di produksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberi keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang sering kali, demi uang keluar dari kaidah artistik film itu sendiri, Ardianto (2004, Hal.134) .

2. Pengertian Film

Film merupakan media elektronik paling tua daripada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar besar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi massa yang benar – benar disukai bahkan sampai sekarang. Lebih dari 70 tahun terakhir ini film telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam, Iliweri (2010, Hal.153)

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari, Film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak (Muving Picture). Film juga diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi

dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

Menurut Effendy, (2000, Hal.207) mengemukakan bahwa teknik perfilman, baik peralatannya maupun pengaturannya telah berhasil menampilkan gambar – gambar yang semakin mendekati kenyataan. Dalam suasana gelap dalam bioskop, penonton menyaksikan suatu cerita yang seolah-olah benar – benar terjadi dihadapannya.

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

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

Ada beberapa pengertian Film Menurut Para Ahli, yaitu sebagai berikut :

Film Menurut Marcel Danesi (2010, Hal.134) film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata.

Menurut Himawan Pratista (2008, Hal.01) sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen-elemen pokok pembentuk suatu narasi.

Michael Rabiger dalam Rabiger (2009, Hal.08) menggambarkan hal yang serupa tentang film. Setiap film bersifat menarik dan menghibur, serta membuat para audiens berpikir. Setiap hasil karya yang ada bersifat unik dan menarik sehingga ada banyak cara yang dapat digunakan dalam suatu film dokumenter untuk menyampaikan ide-ide tentang dunia nyata.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengertian film adalah merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh.

Menurut Danesi (2010, Hal.134), film memiliki tiga kategori utama, yaitu: film fitur, film animasi, dan dokumentasi. Film fitur merupakan karya fiksi yang strukturnya selalu berupa narasi. Film animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Film dokumentasi merupakan karya film nonfiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata yang terjadi di masyarakat dan setiap individu di dalamnya menggambarkan perasaannya dan pengalaman dalam situasi yang apa adanya, tanpa persiapan, dan langsung pada kamera atau pewawancara.

Pembagian film secara umum menurut Prastisa (2008, Hal.04), ada tiga jenis film, yakni: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film fiksi memiliki struktur naratif (cerita) yang jelas sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur naratif. Secara konsep, film dokumenter memiliki konsep realisme (nyata) yaitu sebuah konsep yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Film fiksi juga dapat dipengaruhi oleh film dokumenter atau film eksperimental baik secara naratif maupun sinematik (Prastisa).

3. Sifat Film

Tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada teknologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas. Berdasarkan sifatnya film dapat dibagi atas :

- 1) Film cerita (Story film)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukkan di gedung – gedung bioskop yang dimainkan oleh para bintang sinetron yang tenar.

Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukan untuk semua publik.

2) Film berita (*News film*)

Adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar – benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (*Newsvalue*).

3) Film dokumenter

Film documenter pertama kali diciptakan oleh John Giersonyang mendefinisikan bahwa film dokumenter adalah “Karya cipta mengarah kenyataan (*Creative treatment of actuality*) yang merupakan kenyataan – kenyataan yang menginterpretasikan kenyataan. Titik fokus dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, bedanya dengan film berita adalah film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita atau *newsvalue*.

4) Film cartoon

Walt Disney adalah perusahaan kartun yang banyak menghasilkan berbagai macam film karton yang terkenal samapai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya cinematografi telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar – gambar yang mereka lukis dan lukisan itu menimbulkan hal – hal yang bersifat lucu.

(www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-film-definisi-menurut-para.ahli/dikutip/09-12-2016)

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.

A. JENIS PENELITIAN

Penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian dengan paradigma interpretatif untuk memahami fenomena sosial yang memfokuskan pada alasan tindakan sosial. Oleh karena itu penelitian ini juga disebut dengan penelitian yang bersifat Subjektif, dengan tujuan untuk mengeksplorasi obyek penelitian sehingga nantinya akan didapatkan pesan dan maksud pada setiap bagian dari obyek yang diteliti.

Analisis semiotika modern dikembangkan oleh FerdinandDe Saussure, ahli linguistik dari benua Eropa dan Charles Sanders Peirce, 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.

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.

Hal-hal yang memiliki arti simbolis tak terhitung jumlahnya dalam sebuah film. Kebanyakan film memberikan setting arti simbolik yang penting sekali. Dalam setiap bentuk cerita sebuah simbol adalah sesuatu yang konkret yang mewakili atau melambangkan. Penelitian ini mencoba membahas bagian dalam tiap gambar dan simbol yang dimunculkan dalam film *Gangster*. Karena menurut peneliti dalam tiap gambar atau tulisan yang ada sangat menonjolkan sisi kekerasan.

B. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam suatu penelitian, 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 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 Gangster. Film karya Fajar Nugros yang dirilis pada tahun 2015-2016. Pada film ini, penulis akan mencari tahu nilai-nilai kekerasan yang berbentuk adegan/tindakan, musik dan dialog.

C. 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.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang dipakai adalah reduksi data. Reduksi data adalah memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian kita, kemudian mencari temanya. Reduksi data merupakan salah satu dari teknik analisis data. Data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam

mengenai hasil pengamatan dan mempermudah peneliti untuk mencarinya jika sewaktu-waktu diperlukan. reduksi data dapat juga membantu dalam memberikan kode-kode pada aspek-aspek tertentu.

Reduksi data analisis simiotika ini menggunakan teori analisis simiotik **C.S Pierce**. Pierce mengemukakan teori segitiga makna atau triangle meaning yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), *object*, dan *interpretant*. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek. Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

Pierce menyebut model sistem analisisnya dengan semiotik dan istilah tersebut telah menjadi istilah yang dominan digunakan untuk ilmu tentang tanda, tetapi keduanya berfokus pada tanda. Semiotik adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), berfungsinya tanda dan produksi makna (Tinarbuko, 2008, Hal.12). Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Ia mampu menggantikan suatu yang lain yang dapat dipikirkan atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semua berkembang dalam bidang bahasa kemudian berkembang pula dalam bidang seni rupa dan desain komunikasi visual, Tinarbuko (2008, Hal.16).

berdasarkan objeknya, Pierce membagi tanda-tanda dalam gambar dan dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Diantaranya : ikon, indeks, dan simbol, Budiman (2005, Hal.56), antara lain sebagai berikut :

- Dengan mengikuti sifat objeknya, ketika kita menyebut tanda sebuah ikon.
- Menjadi kenyataan dan keberadaannya berkaitan dengan objek individual, ketika kita menyebut tanda sebuah indeks.
- Kurang lebih, perkiraan yang pasti bahwa hal itu diinterpretasikan sebagai objek denotatif sebagai akibat dari suatu kebiasaan ketika kita menyebut tanda sebuah simbol

Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah, atau dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Dan Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan diantaranya bersifat arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat (Sobur. 2006).

Interpretant atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi. Contoh: Saat seorang gadis mengenakan rok mini, maka gadis itu sedang

mengomunikasi mengenai dirinya kepada orang lain yang bisa jadi memaknainya sebagai simbol keseksian. Begitu pula ketika Nadia Saphira muncul di film Coklat Strowberi dengan akting dan penampilan fisiknya yang memikat, para penonton bisa saja memaknainya sebagai icon wanita muda cantik dan menggairahkan.

(jaririndu.blogspot.co.id/2011/11/teori-semiotik-menurut-para-ahli/dikutip/11-12-2016)

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN DATA

A. DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN



B. SINOPSIS FILM

Film ini menceritakan “tentang seorang pemuda bernama Jamroni yang menjadi preman kampung pasar sapi di desa lembah gunung merapi, Yogyakarta. Sejak kecil ia bermimpi bisa selalu menjaga Sari, seorang wanita yang ia cintai dan kelak merajut kehidupan bersamanya. Biarpun ia selalu mendapat perlakuan kasar dari ayah dan ibunya, senyum Sari selalu menjadi semangatnya. Kandang kambing, yang biasanya selalu menjadi tempat ayah dan ibunya menghukum Jamroni, malah ia gunakan untuk berlatih silat. Pada akhirnya, mimpi-mimpi yang ia rajut, hilang ketika Sari dibawa pergi ke Jakarta oleh ayah ibunya.

Wangi uang selalu menarik para begal. Beruntung ada Jamroni, hingga para begal tumbang oleh akhi silat mautnya. Kesalahpahaman juga membuat jamroni harus berurusan dengan juragan sapi dikampungnya. Hingga Jamroni mendapat kabar dari Tohari, Ayahnya sedang sekarat. Jamroni juga harus mendengar kisah pahit bahwa ternyata ia bukan anak kandung dari ayah dan ibunya yang sekarang. Selain itu, Jamroni juga menerima setumpuk surat yang selalu dikirimkan Sari yang ditahan oleh Tohari.

Akhirnya Jamroni memutuskan ke Jakarta untuk mencari Sari dan kedua orang tua kandungnya yang mungkin masih saja hidup. Namun kerasnya hidup di Jakarta harus dia hadapi. Seperti gerombolan penjahat, Ormas dan juga baku hantam.

Jakarta - Sebuah film aksi drama yang diselengi adegan komedi akan menjadi jualan utama pihak rumah produksi Starvision di film terbarunya berjudul *Gangster*. Film ini bercerita tentang impian seorang jagoan kampung yang

merantau ke Jakarta demi mewujudkan cita-citanya, ternyata membawanya menjadi seorang pemimpin gangster.

Film ini adalah film *action* perdana yang diproduksi oleh pihak Starvision yang selama ini menyuguhkan film-film bergenre drama romantis. Meski berlatar belakang film *action*, kami pun mencoba menyuguhkan hal yang berbeda dengan menyelipkan adegan-adegan komedi situasi agar masyarakat yang menonton film ini tidak melulu harus tegang dengan adegan perkelahian dan perang antargeng," ungkap Parwez, di bilangan Kuningan, Jakarta Selatan, Selasa (25/8).

Dijelaskan Parwez, butuh waktu panjang baginya untuk bisa menyuguhkan film ber-*genre action* ini. Dirinya juga harus berhati-hati dalam pemilihan karakter pemainnya agar saat mereka melakukan adegan bisa sesuai dengan keinginan sang produser.

"Buat saya, membuat film ber-*genre action* memang membutuhkan kesabaran yang tinggi. Karena kita ingin menyuguhkan sesuatu yang baru dan lain dari yang biasa. Oleh sebab itu saya sangat detail sekali dalam pengerjaan skenarionya, pemilihan pemain-pemainnya serta melihat pasar yang berkembang," tuturnya.

Film *Gangster* sendiri memang dimainkan oleh sineas-sineas berbakat yang tentunya memiliki kemampuan ilmu bela diri. Karena dalam film ini menyuguhkan banyak sekali adegan-adegan perkelahian yang dibuat sutradaranya seatraktif mungkin sehingga tidak menimbulkan kesan *setting-an*.

"Dalam film ini, setiap pemainnya harus masuk *workshop* pelatihan bela diri yang relatif panjang. Pastinya menguras energi di luar proses *reading* para

pemainnya. Semua dilakukan untuk mendapatkan *feel* yang sesuai dengan apa yang diinginkan saya dan juga Fajar Nugros sebagai sutradaranya," katanya.

Film ini menceritakan perjalanan seorang laki-laki yang sejak kecil sudah hidup dengan kekerasan, dalam perantauanya ke Jakarta, Jamroni (Hamish Daud) harus terlibat konflik dengan gerombolan preman yang berlindung di balik organisasi masyarakat di bawah pimpinan Amsar (Dwi Sasono). Dalam perjalanan ceritanya, Jamroni bertemu dengan Retta (Nina Kozok) yang merupakan anak seorang gangster bernama Hastomo (Agus Kuncoro).

Dalam kelanjutannya, Retta yang tengah kabur dari rumah akibat dijodohkan dengan adik Amsar harus berhadapan dengan orang suruhan ayahnya dan juga orang suruhan Amsar. Jamroni pun mencoba terus melindungi Retta dari gangguan yang ditimbulkan oleh kedua kelompok tersebut. Sehingga menumbuhkan benih-benih cinta di hati Retta. Retta pun akhirnya kembali ke rumahnya dengan memperkenalkan Jamroni sebagai pacar sekaligus tunangan yang dipilihnya. Dari sanalah muncul konflik antara pihak Amsar dan Hastomo. Amsar menganggap Hastomo telah mengingkari janjinya untuk menjodohkan Retta dengan adiknya, sehingga kekacauanpun akhirnya tak terelakan.

C. TIM PRODUKSI FILM GANGSTER

Sutradara : Fajar Nugros

Produser : Chand Parwes Servia

Tokoh/Pemeran Film : Hamish Daud Agus Kuncoro,

Dwi Sasono Ganindra Bimo

Yayan Ruhian Kelly Tandiono

Dede Yusuf

Lukman Sardi

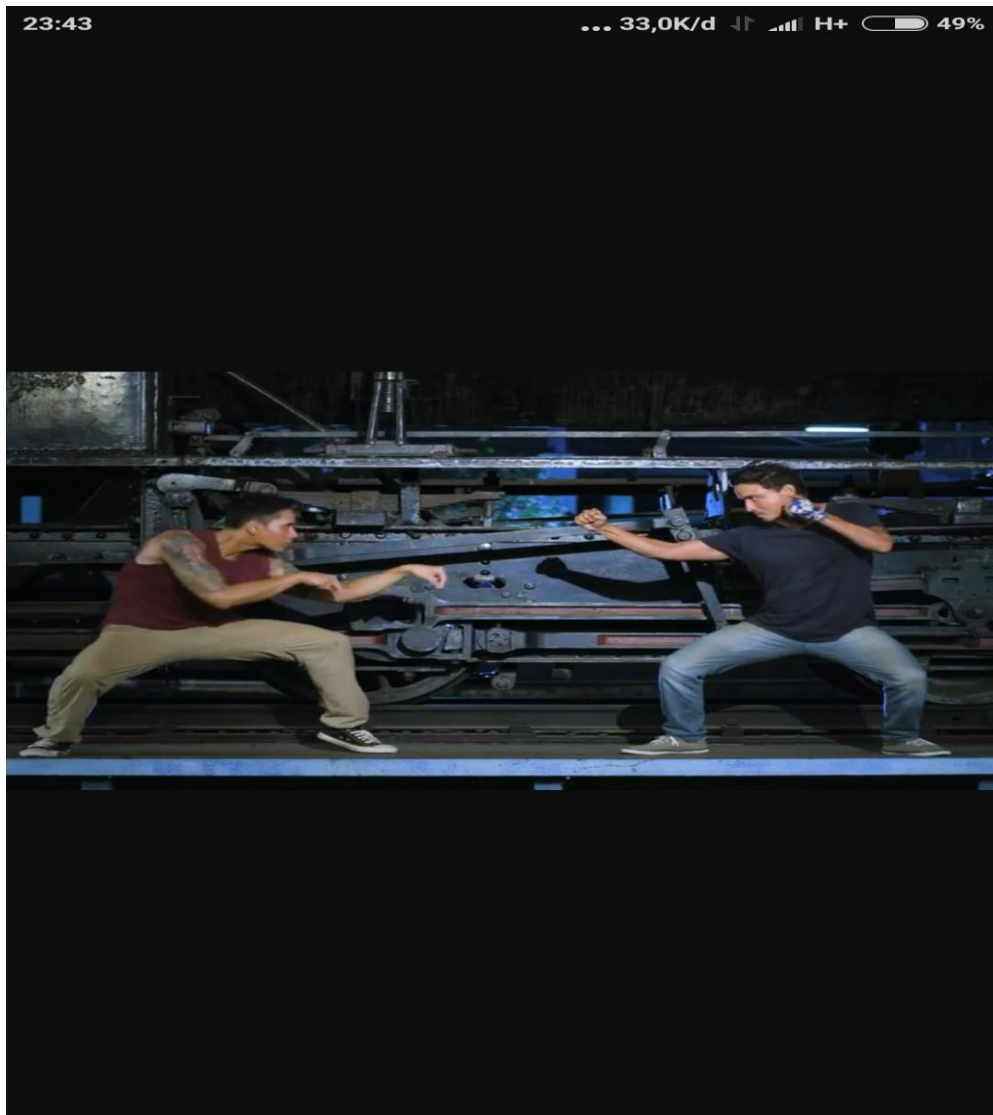
Dian Sastrowardoyo

D. ANALISIS DATA FILM GANGSTER**Gambar/adegan 4.1**

Keterangan Gambar :

Adegan ini menceritakan tentang Jamroni yang sedang berkelahi dengan pembunuh bayaran di stasiun kereta api di dekat rel dan gerbong kereta api yang sudah tua dan tidak beroperasi. Nilai kekerasan yang dapat dilihat adalah pemukulan dengan para preman. Hal ini dapat ditiru oleh sebagian masyarakat untuk adu jotos atau melakukan perkelahian yang dapat berakibat fatal.

Gambar/adegan 4.2



Keterangan Gambar :

Adegan Jamroni yang sedang berkelahi dengan pembunuh bayaran di gerbong kereta api. Nilai kekerasan yang didapat pada adegan ini adalah perkelahian antar dua orang pemuda di gembong stasiun kereta api.

Gambar/adegan 4.3



Keterangan Gambar :

Jamroni sedang dipaksa untuk mengakui suatu hal oleh pimpinan gangster memakai pisau belati. Nilai kekerasan yang dapat diambil dari adegan ini adalah memaksa seseorang dan mengancungkan pisau. Hal ini dapat ditiru oleh banyak orang.

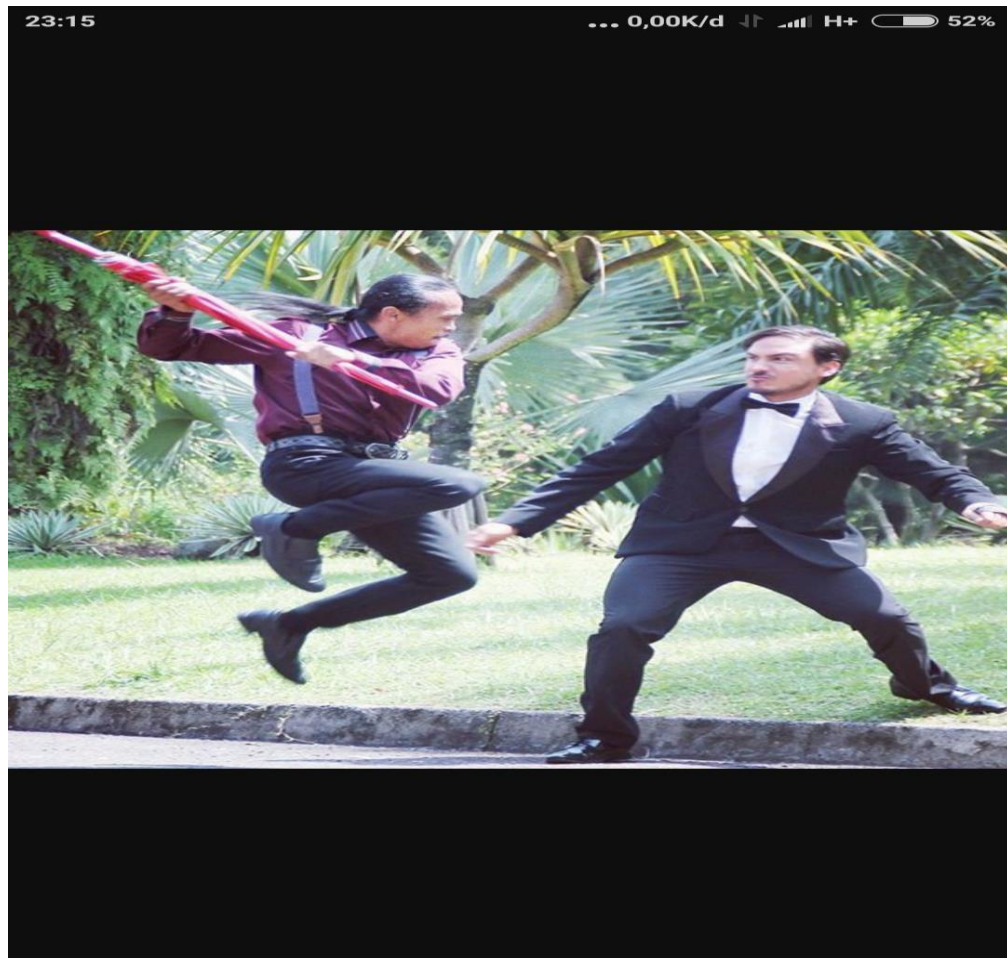
Gambar/adegan 4.4



Keterangan Gambar :

Lukman Sardi sedang mengacungkan senjata api kepada seseorang. Nilai kekerasan yang didapat dari adegan ini adalah bebasnya para aktor memegang senjata dan sembarang menembak. Hal ini dapat ditiru oleh banyak kalangan masyarakat khususnya kalangan Organisasi Masyarakat.

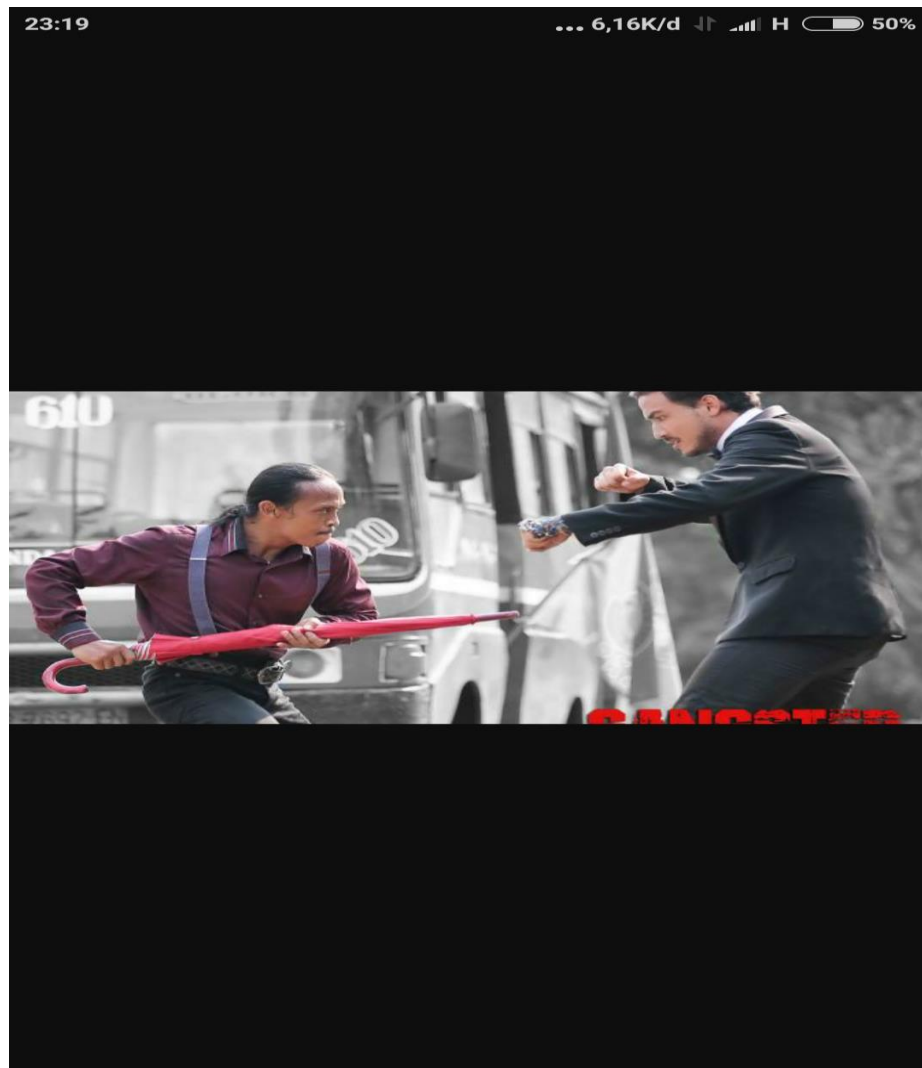
Gambar/adegan 4.5



Keterangan Gambar :

Jamroni sedang berkelahi (bertarung) dengan seorang pembunuh bayaran. Dapat dilihat disini, si pembunuh bayaran menggunakan alat payung sebagai senjata untuk membunuh. Nilai kekerasan pada adegan ini adalah payung yang seharusnya menjadi alat ketika hujan datang digunakan sebagai senjata. Hal ini dapat ditiru kalangan masyarakat khususnya anak-anak ketika mereka menonton film ini.

Gambar/adegan 4.6



Keterangan Gambar :

Jamroni sedang berkelahi (bertarung) dengan seorang pembunuh bayaran. Dapat dilihat disini, si pembunuh bayaran menggunakan alat payung sebagai senjata untuk membunuh. Nilai kekerasan pada adegan ini adalah payung yang seharusnya menjadi alat ketika hujan datang digunakan sebagai senjata. Hal ini dapat ditiru kalangan masyarakat khususnya anak-anak ketika mereka menonton film ini.

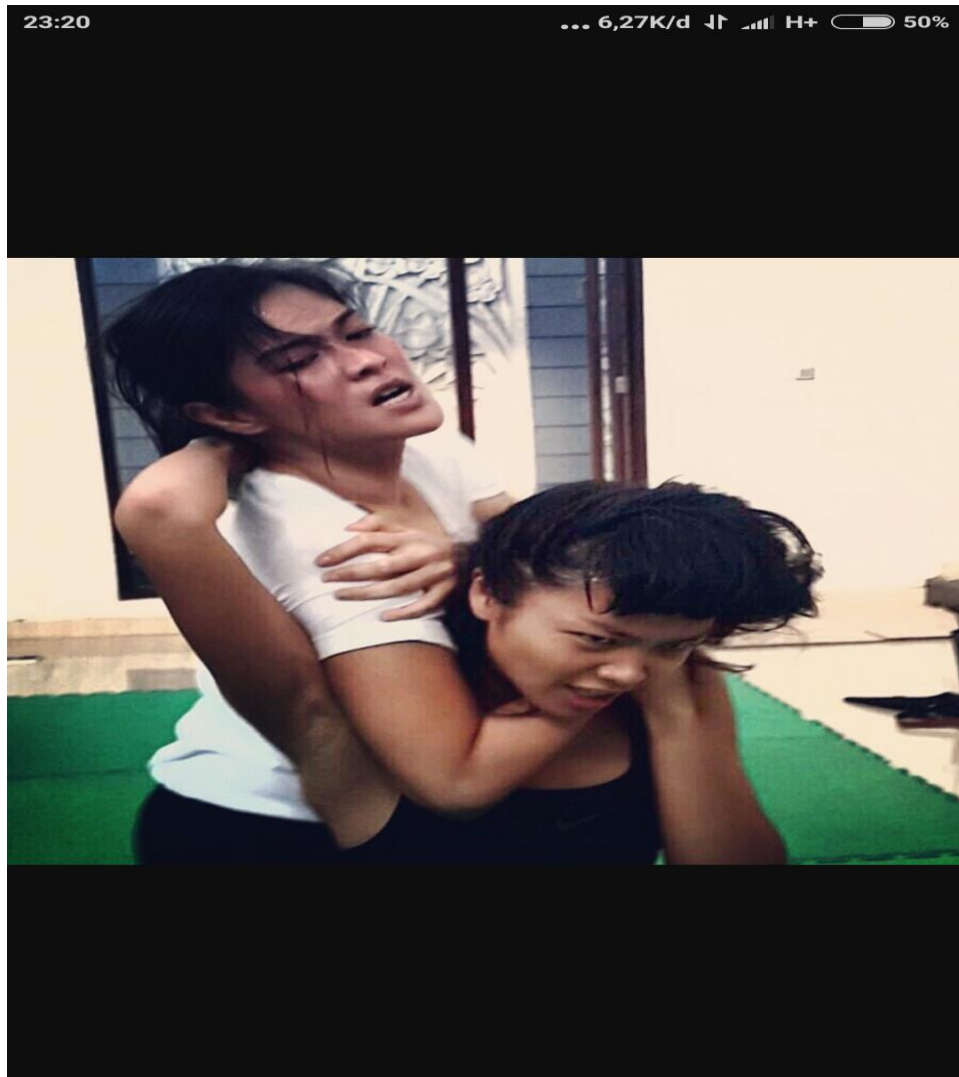
Gambar/adegan 4.7



Keterangan Gambar :

Pembunuh bayaran yang ingin membunuh Jamroni sedang meleraikan perkelahian antar dua orang wanita, tetapi berujung dengan keikutsertaannya berkelahi. Nilai kekerasan dalam gambar atau adegan ini adalah seorang pria berkelahi dengan seorang wanita. Yang notabennya biasanya pria tidak berkelahi dengan seorang wanita

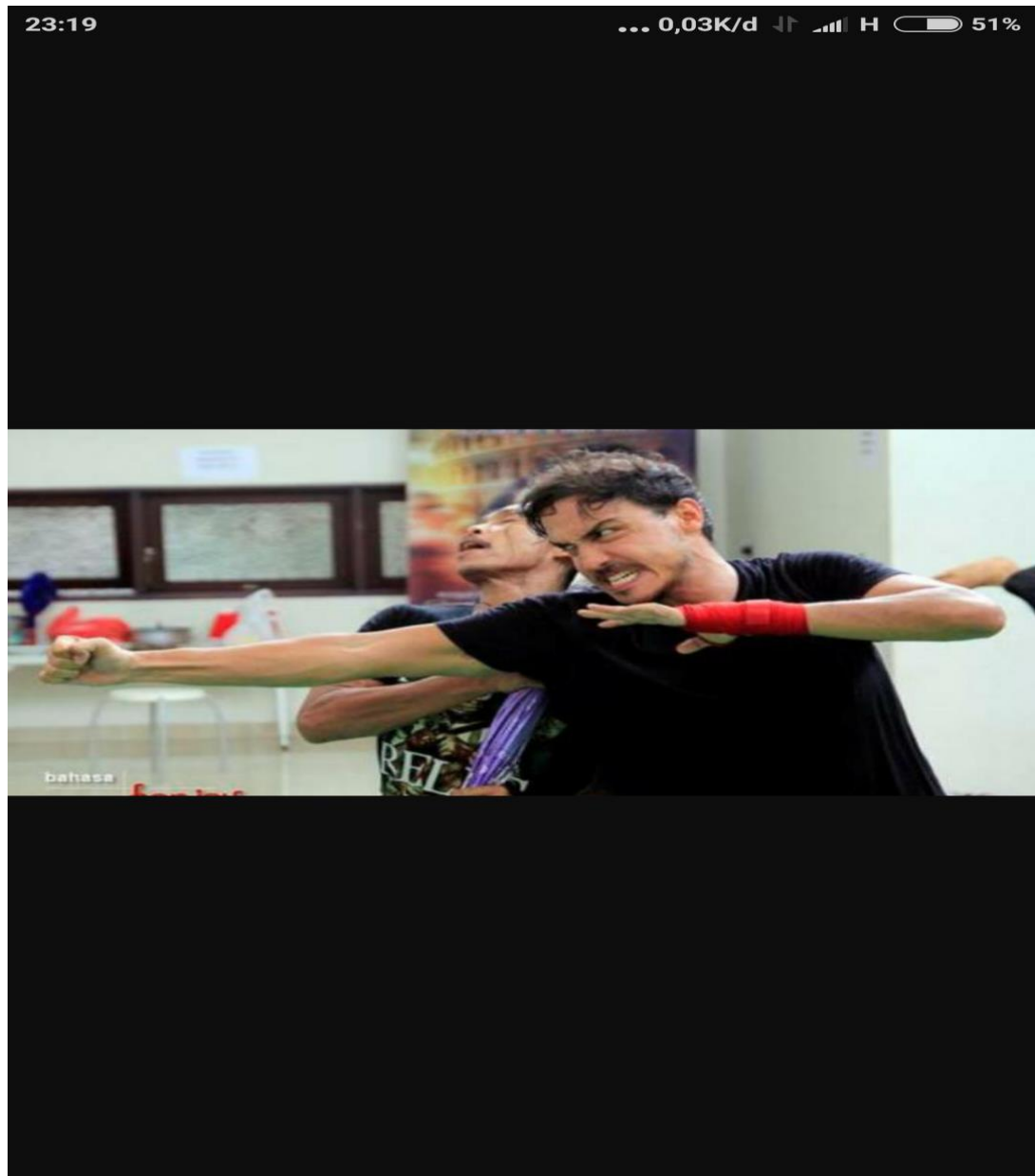
Gambar/adegan 4.8



Keterangan Gambar :

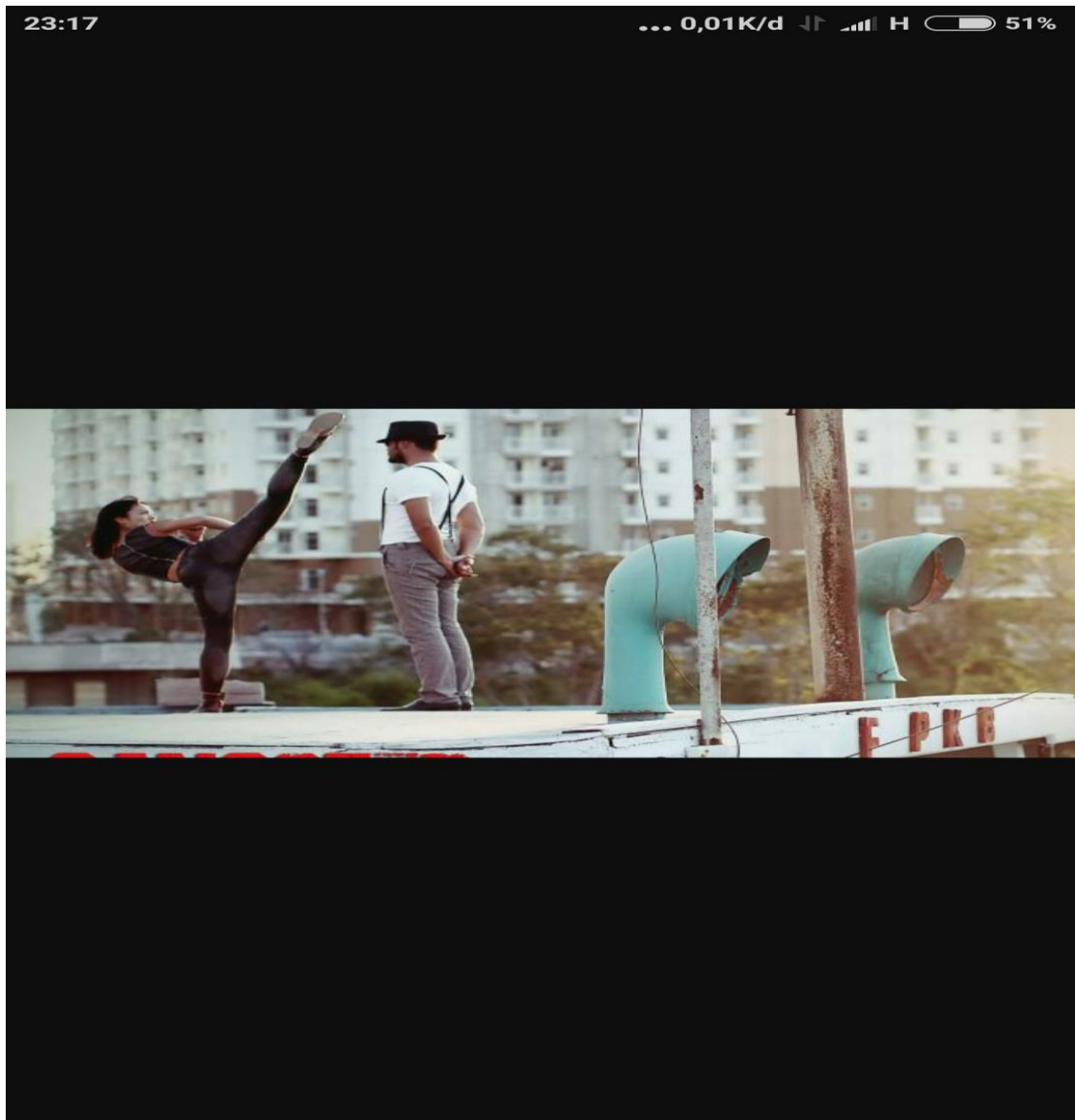
Adegan dua asisten para gangster tengah berkelahi. Nilai kekerasan yang dapat diambil dari adegan ini adalah perkelahian antar dua wanita, dimana seharusnya wanita tidak berkelahi dan menjadi asisten para gangster.

Gambar/adegan 4.9



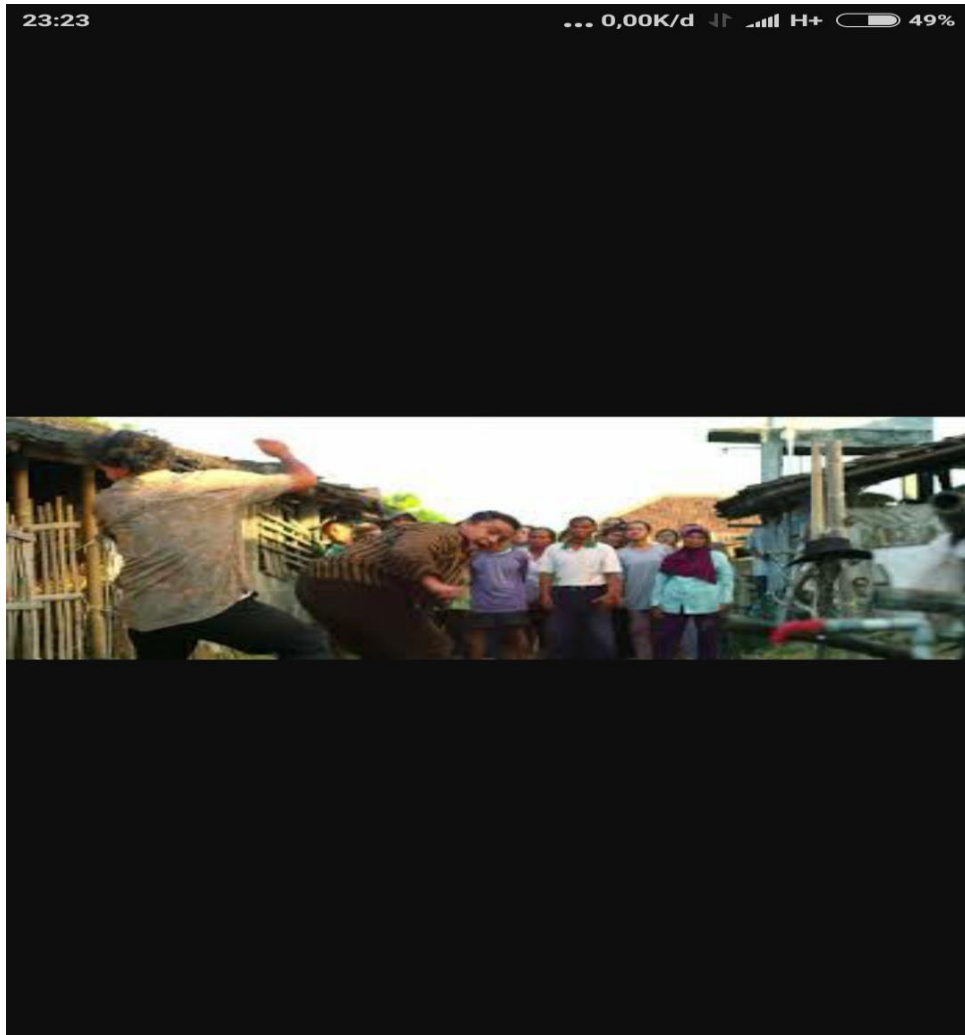
Keterangan Gambar :

Jamroni sedang berkelahi dengan seorang pembunuh bayaran. Nilai kekerasan yang ada pada adegan ini adalah perkelahian antar dua orang pemuda. Dimana kita sebagai masyarakat seharusnya tidak boleh mengambil pekerjaan sebagai pembunuh bayaran.

Gambar/adegan 4.10

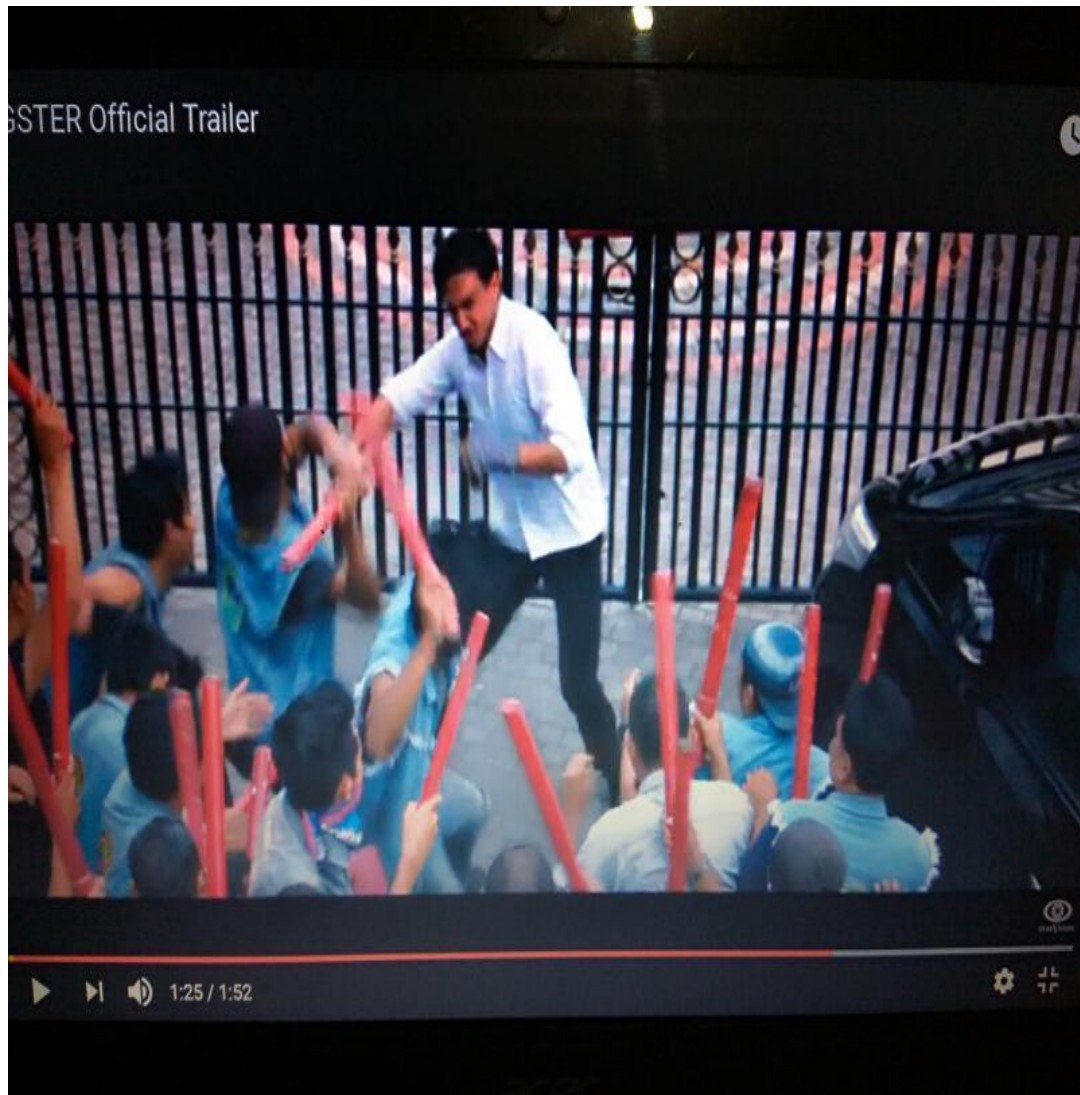
Keterangan Gambar :

Seorang pimpinan geng (gangster) sedang melihat asisten pribadinya (tangan kanan/orang kepercayaannya) sedang latihan bela diri yang notabennya adalah seorang wanita.

Gambar/adegan 4.11

Keterangan Gambar :

Seorang juragan sapi (Dede Yusuf) tengah menghajar dan memukul Jamroni yang pada saat itu dituduh sedang mencuri seekor sapi miliknya. Nilai kekerasan pada adegan ini dapat terlihat dari adegan perkelahian yang ditonton banyak orang, namun tidak ada satupun yang meleraikan. Hanya menjadi bahan tontonan. Hal ini dapat memberikan dampak negatif bagi kalangan masyarakat. Tidak adanya saling tolong menolong dan toleransi.

Gambar 4.12

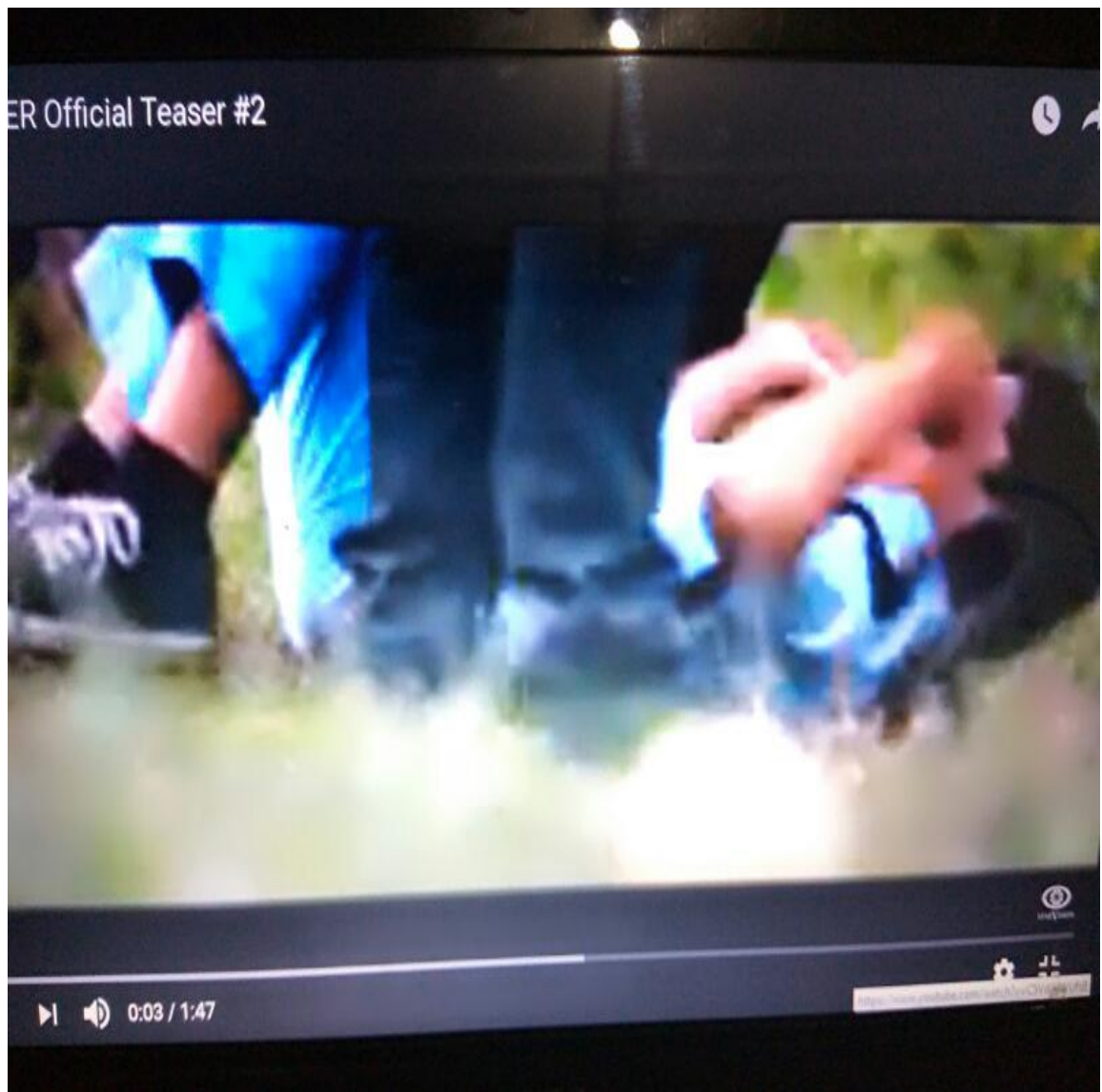
Keterangan Gambar :

Jamroni sedang dikepung oleh sekawanan preman yang hendak memukulinya. Nilai kekerasan disini adalah tindakan pengeroyokan kepada satu orang.

Gambar 4.13

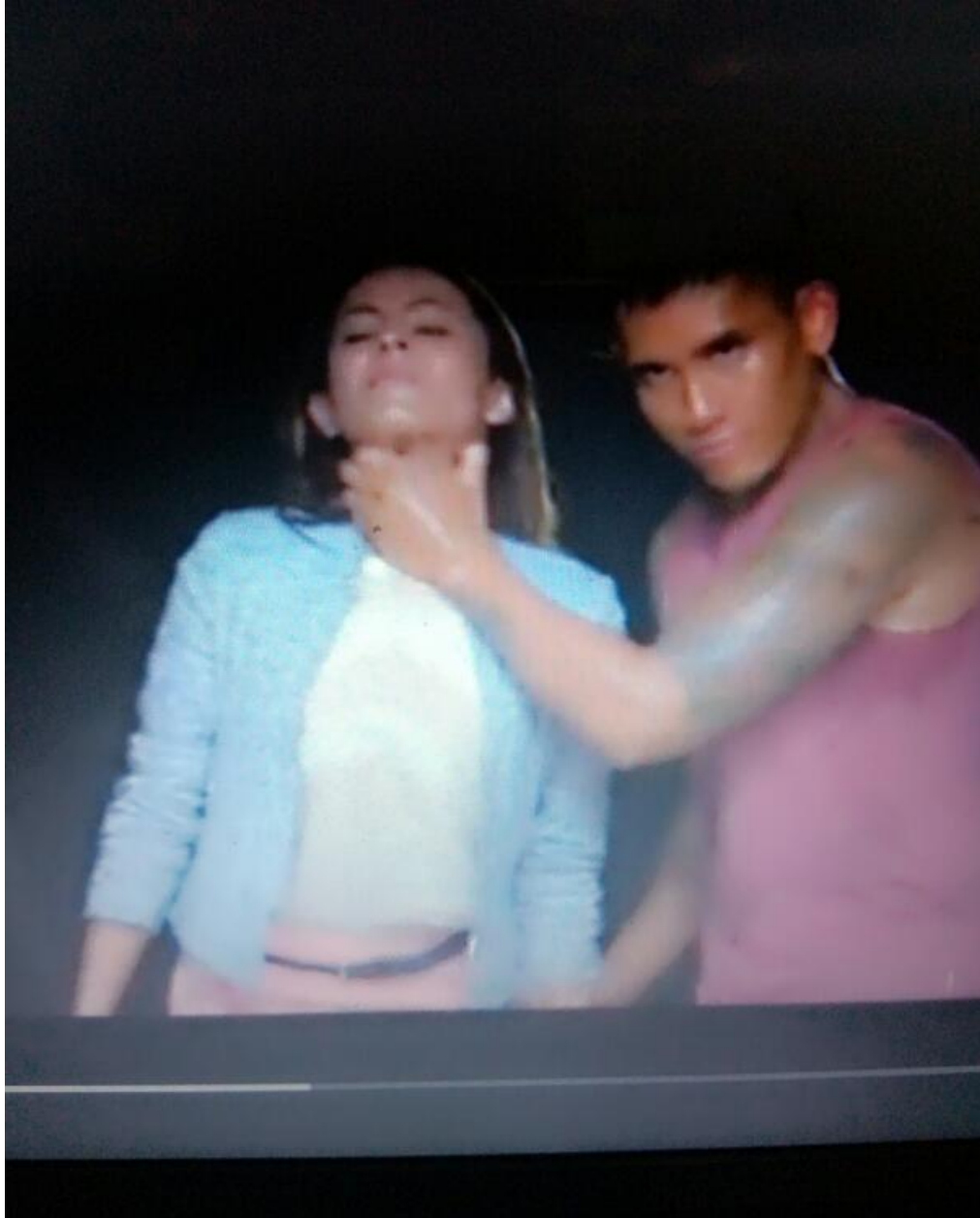
Keterangan Gambar :

Seorang pembunuh bayaran sedang mencoba mencekik leher Sari, teman Jamroni ketika Jamroni masih kecil. Nilai kekerasan pada adegan ini adalah seorang pria tanpa rasa kasihan akan mencekik leher seorang wanita. Hal ini dapat ditiru oleh banyak orang.

Gambar 4.14

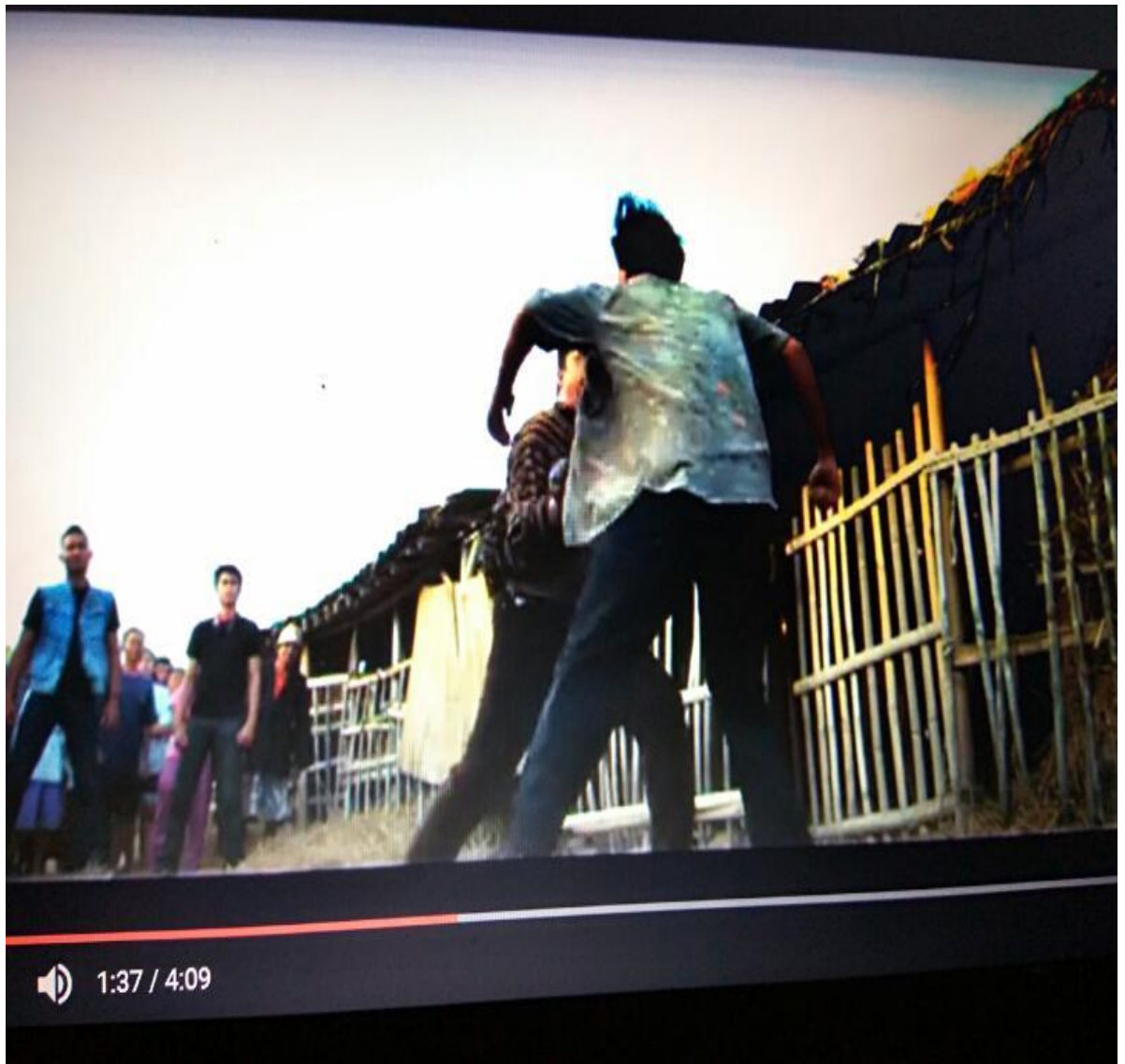
Keterangan Gambar :

Jamroni ketika masih kecil menjadi bahan ejekan dan kerap kali mendapat siksaan (bulli) dari teman-temannya. Nilai kekerasan pada adegan ini adalah membiarkan seorang anak kecil dipukuli sampai terjatuh seperti itu. Hal ini juga dapat ditiru oleh anak-anak.

Gambar 4.15

Keterangan Gambar :

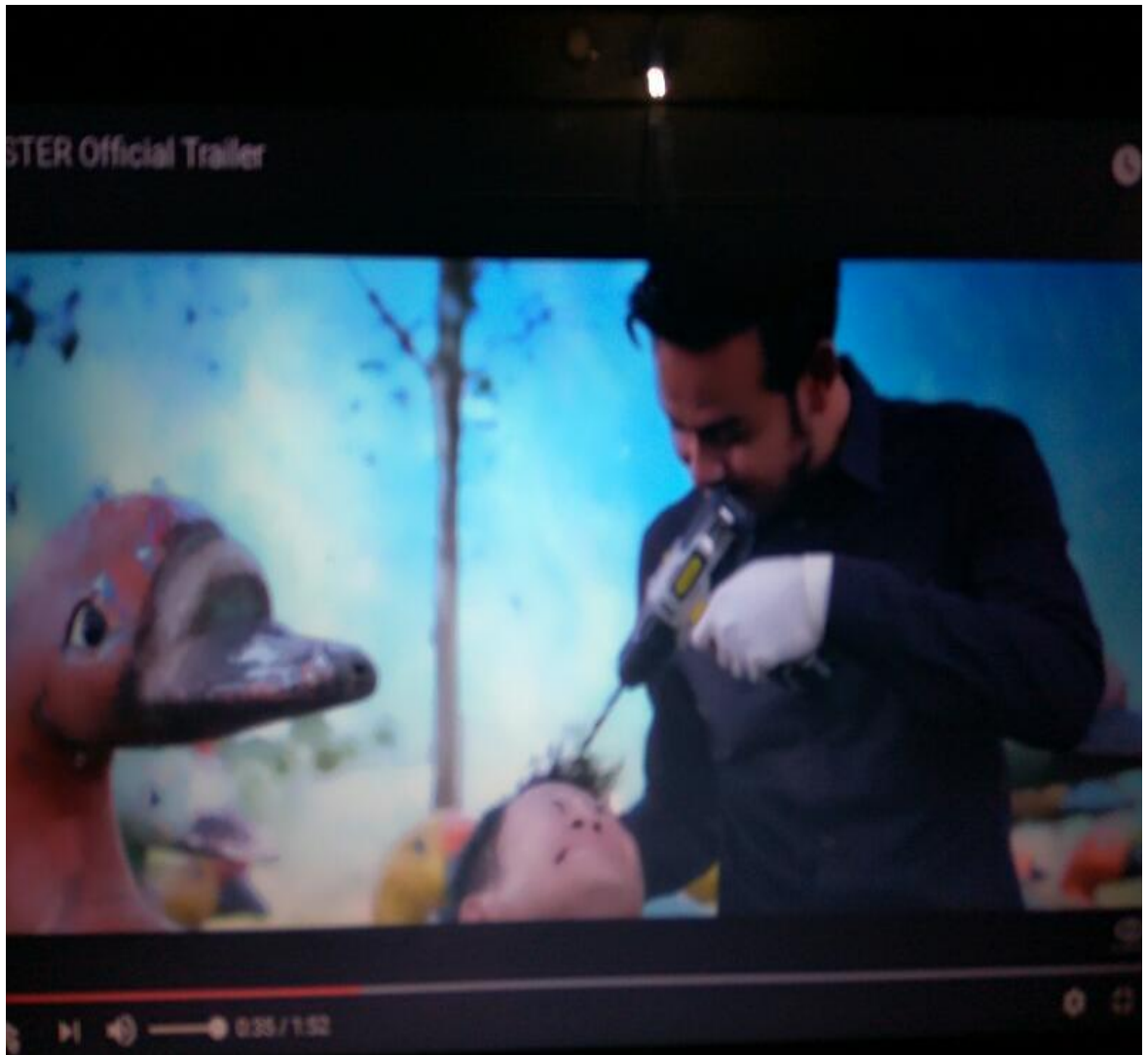
Ganindra Bimo, seorang pembunuh bayaran sedang mencekik leher seorang wanita. Nilai kekerasan pada adegan ini adalah seorang pria tanpa rasa belas kasihan menyiksa seorang wanita, membiarkannya terkecik dan menahan rasa sakit.

Gambar 4.16

Keterangan Gambar :

Jamroni sedang dihajar oleh seorang juragan sapi karena dituduh mencuri sapinya. Nilai kekerasan yang dapat diambil dari adegan ini adalah ketika ada seseorang yang sedang dihajar, para warga hanya diam dan menonton tanpa ada rasa kasihan untuk meleraikan perkelahian tersebut.

Gambar/adegan 4.17



Keterangan Gambar :

Pada adegan ini, Dwi Sasono yang seorang mafia gangster sedang ingin mengebor kepala seseorang dengan bor listrik. Nilai kekerasan pada adegan ini adalah alat bor yang biasanya dipakai untuk kebutuhan rumah tangga dijadikan sebagai senjata tajam untuk mengancam dan membunuh orang.

E. PEMBAHASAN DATA

Beberapa gambar dan potongan adegan diatas adalah sebagian dari adegan kekerasan dari film Gangster yang seharusnya tidak dilakukan dan tidak dipertontonkan. Karena bisa membuat dampak negatif bagi sebagian penontonnya, khususnya jika yang menonton anak-anak tanpa didampingi oleh orang tua mereka. Sebagian adegan di film Gangster ini juga menggunakan alat-alat yang seharusnya tidak digunakan untuk berbuat kekerasan dalam perkelahian, seperti payung, meja, kursi (bangku) dan lain sebagainya.

Kemudian, pada film Gangster juga melibatkan wanita sebagai pihak yang melakukan perkelahian. Dimana wanita seharusnya tidak melakukan hal itu, apalagi dikarenakan tujuan tertentu (ikutserta dalam geng mafia) untuk membunuh seseorang. Perkelahian wanita disini juga tidak hanya antar wanita dengan wanita saja, antar wanita dengan pria juga terjadi pada beberapa adegan. Seharusnya hal ini tidak terjadi dan dilakukan, karena perbedaan gender atau jenis kelamin dan perbedaan fisik antar pria dengan wanita.

Pada sisi awal film Gangster ini, juga menceritakan kisah jamroni kecil hingga besar yang mendapat perilaku kasar oleh kedua orang tuanya yang ternyata itu bukan orang tua kandung dari Jamroni (pemeran utama film Gangster). Jamroni sering dihukum dan dikurung di kandang kambing milik mereka. Hal ini juga memberikan sisi tidak baik jika penonton salah menilai dan bisa menjadi contoh di kehidupan nyata.

Kemudian jika dikaitkan dengan teori semiotika C.S Pierce yang digunakan penulis, ada tiga bagian yang menjadi poin utama menurut teori ini adalah sebagai berikut :

1. *Sign* (Tanda). Tanda yang dimaksud disini adalah kemungkinan rasa berfikir yang berhubungan dengan perilaku orang lain dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta.

Pada hasil penelitian ini, dapat dilihat dari analisis data pada gambar 4.1 sampai dengan 4.17, adanya tanda kekerasan setiap adegan film. Diketahui dengan tanda pemukulan, perkelahian, mencekik dan lain sebagainya. Tanda-tanda seperti itu, dapat digolongkan kedalam suatu tindak kekerasan. Seorang manusia dapat langsung mengetahui tanda tindak kekerasan dengan adanya tanda-tanda seperti tadi. Secara tidak langsung, manusia langsung menyimpulkan bahwa jika ada orang lain yang melakukan tindak seperti itu disebut dengan kekerasan.

2. *Interpretant*, adalah interpretasi terhadap kenyataan yang ada dalam tanda. Pada penelitian ini, yang menjadi *interpretant* adalah adanya gerakan atau percakapan (proses komunikasi tidak langsung) yang dilakukan pada gambar/adegan 4.1 sampai dengan 4.17 sebelum melakukan tindak kekerasan (tanda/*sign*) seperti menjerit, aba-aba sebelum memulai perkelahian, raut muka marah atau tidak senang, ekspresi menahan sakit karena berkelahi dan lain sebagainya yang ditujukan oleh subjek adegan (para aktor dan aktris pemeran film Ganster).

3. *Object*, adalah sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. Objek dapat berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata diluar tanda.

Pada penelitian ini, yang menjadi *object* pada adegan dari gambar 4.1 sampai dengan 4.17 adalah :

- Bor listrik pada adegan/gambar 4.17 (digunakan untuk mengancam dan menakut-nakuti lawan)
- Payung pada adegan/gambar 4.9, 4.6 dan 4.5 (digunakan sebagai senjata dan alat untuk berkelahi dan melukai lawan).
- Pistol pada adegan/gambar 4.4 (digunakan untuk mengancam lawan)
- Pisau belati pada adegan/gambar 4.5 (digunakan untuk mengancam dan membuat lawan takut).

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari hasil analisis film berjudul “Gangster” yang terkait dengan nilai-nilai kekerasan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, antara lain sebagai berikut :

- 1 Film Gangster karya Fajar Nugros memang mengandung makna nilai kekerasan. Dapat dilihat dari adegan-adegan perkelahian yang begitu banyak dan tanpa sensor.
- 2 Kemudian sisi moral pada Film ini juga bisa merusak mental dan moral anak-anak yang menonton tanpa didampingi oleh orang tua. Dikarenakan adanya hak bebas untuk memukul orang yang kita tidak sukai dan alat-alat yang seharusnya tidak dipakai untuk kekerasan, seperti payung dan lain sebagainya.
- 3 Dalam adegan kekerasan di Film Gangster tersebut, juga terlihat para perempuan (wanita) yang melakukan perkelahian dengan kasar seperti pria yang sedang berkelahi. Padahal seharusnya wanita tidak melakukan perkelahian serta berkelahi dengan pria yang notabennya tidak sama gender.
- 4 Dalam banyak adegan film Gangster karya Fajar Nugros ini, tidak banyak yang menunjukkan efek dari perkelahian seperti adanya bocor kepala yang diiringi dengan darah yang bercucuran dan lain sebagainya. Tetapi lebih menekankan tentang perkelahian biasa dengan luka-luka yang biasa saja, seperti memar, lecet, terguris dan lain sebagainya. Namun banyak kekurangan dari film ini adalah banyak memakai alat-alat kebutuhan sehari-hari masyarakat sebagai senjata tajam untuk membunuh, mengancam seseorang yang ada di film itu. Seperti payung, bor listrik, kayu, balok dan lain sebagainya. Hal ini

dapat ditiru masyarakat khususnya anak-anak karena alat-alat yang digunakan bisa ditemui dan dijumpai disekitar rumah dan lingkungan.

- 5 Menurut Teori Semiotika C.S. Pierce, adanya *Sign* (tanda) dapat dilihat dari adanya tindak kekerasan seperti memukul, mencekik, berkelahi dan lain sebagainya. Kemudian pada poin *Interpretant* (pola komunikasi tidak langsung/gerakan tubuh) dapat dilihat dari gerakan aba-aba ketika hendak memukul, ekspresi muka marah, kesakitan dan lain sebagainya ketika berkelahi dan poin yang terakhir *object*, dapat dilihat dari benda-benda apa saja yang dipakai pada saat perkelahian, seperti pada adegan/gambar 4.9, 4.6 dan 4.4, payung digunakan sebagai senjata untuk berkelahi dan sudah dirancang untuk membawa payung.

B. SARAN

Adapun saran yang ditujukan untuk Film Gangster, adalah semata-mata agar menambah masukan serta sebagai kelengkapan dari skripsi yang tulis oleh Penulis, antara lain sebagai berikut :

- 1 Agar para sutradara dan produser Film dapat memilah-milah mana adegan yang bisa menjadi konsumsi seluruh publik atau masyarakat (baik anak-anak, remaja dan dewasa).

Karena ketika film memasuki bioskop maka tidak ada batasan lapisan masyarakat untuk menjadikannya sebagai tontonan.

- 2 Agar hal-hal yang berbau negatif dan tindakan jahat, prosesnya tidak ditayangkan. Karena dapat ditiru oleh masyarakat kemungkinan besarnya.
- 3 Lebih mengusung genre film yang sifatnya mendidik agar Anak Bangsa lebih terdidik moralnya dan jauh dari tindak kekerasan.
- 4 Agar pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan film, baik sutradara, produser dan lain-lain membuat batasan umur dalam film yang mereka sajikan. Seperti pada tontonan di televisi-televisi swasta. Jadi ada batasan tontonan di bioskop. Kategori umur berapa film tersebut bisa dipertontonkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, E.L. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung, Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, komala, karlinah, 2007. *Komunikasi Massa*, Jatinagor. PT, Simbiosis Rekatama Media.
- Adam, Ibrahim dan Indra Wijaya. 2000. *Perilaku Organisasi*, Jakarta. Sinar Baru
- Budiman, Kris. 2005. *Ikonisitas: Semiotika Sastra dan Seni Visual*. Yogyakarta. Buku Baik.
- Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Cangara, Hafied, 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.
- _____, 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.
- _____, 2003. *Pengantar Ilmu Komunikasi (Cetakan Keempat)*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Ilmu Komunikasi*, Bandung, PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Simiotika Media*, Yogyakarta, Jalasutra.
- Effendy, Onong, Uchjana, 2011. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- _____, 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti.
- _____, 2002. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti.
- _____, 2000. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung, PT. Rosdakarya.
- Fisher, Aubrey. 2007. *Teori-Teori Komunikasi*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Fiske, John. 2007. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta, Jalasutra.
- Hoed, Benny H. 2001. *Kajian Semiotik Komunikasi Periklanan*, Magelang. Indonesiatera.
- Hartley, Jhon. 2009. *Communication, Cukturan and Media Studies*, Yogyakarta, Jalasutra.
- Kriyantono, Rakhmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta. Kencana Penada Media Group.
- Liliweri, Alo, 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, Jakarta, Kharisma Putra Utama.

McQuail, D. 2005. *Mass Communication Theory, Fifth Edition*, London, Sage Publication.

Pratista, Hilmawan. 2008. *Memahami Film*, Yogyakarta, Pustaka.

Rackmat, Jalaludin, 2009. *Metode Penelitian Kominikasi*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.

_____, 2001. *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.

Rabiger, Michael. 2009. *Directing The Documentary*, Oxford, Elsavier.

Rivers, Peterson, Jensen, 2003. *Media Massa dan Masyarakat Modern (Terjemahan)*, Jakarta, Prenada Media.

Sobur, Alex. 2006 : *Semiotika Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya.

_____, 2003. *Psikologi Umum*, Bandung, Pustaka Seti.

Suprpto, Tomy. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi Dan Peran Managemen Dalam Berkomunikasi*, Jakarta. Buku Seru.

Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta, Jalan Sutra.

Sumber-Sumber Lain/Internet :

- ([//filmbioskoop.blogspot.co.id/2015/08/sinopsis-film-gangster-2015/](http://filmbioskoop.blogspot.co.id/2015/08/sinopsis-film-gangster-2015/) dikutip /08-12-2016)
- (www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-film-definisi-menurut-para-ahli/ dikutip/09-12-2016)
- (jaririndu.blogspot.co.id/2011/11/teori-semiotik-menurut-para-ahli/ dikutip/11-12-2016)

PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini

saya, **ADE IFTIRA. NPM**

1303110048, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

4. Saya menyadari bahwa melakukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat, atau menjiplak, atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
5. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain atau karya plagiat maupun karya jiplakan dari orang lain.
6. Bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi :

3. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai ujian saya dibatalkan
4. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 07 April 2017

Yang Menyatakan

ADE IFTIRA