

**ANALISIS ISI PESAN PERSAHABATAN DALAM  
FILM WARKOP DKI REBORN : JANGKRIK  
BOSS!**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**NUR FITRIA ANGGRAINI**

**NPM:1303110150**

**Program Studi Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi Penyiaran**



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

## **ABSTRAK**

### **ANALISIS ISI PESAN PERSAHABATAN DALAM FILM WARKOP DKI REBORN : JANGKRIK BOSS!**

**OLEH:**  
**NUR FITRIA ANGGRAINI**  
**1303110150**

Film sebagai salah satu media massa, kini banyak digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dengan variasi baru. Melalui film kita dapat mengetahui peristiwa atau permasalahan baru yang dikemas dengan lebih menarik. Salah satu judul film menarik bagi penulis adalah film “Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!”. Film Indonesia ini mengisahkan cerita dari seorang grup lawak zaman 80-an di Indonesia bernama Warkop DKI. Warkop DKI Reborn ini merupakan film yang sangat menarik karena Tak hanya terkenal dengan guyonan yang menggelitik ala Warkop DKI, pada film yang disutradarai oleh Anggy Umbara ini, Indro juga ingin menyampaikan pesan persahabatan dan persatuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan dan mendeskripsikan makna persahabatan dalam film “Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!”

Penelitian ini menggunakan teori yang berkaitan dengan komunikasi, komunikasi massa, film, persahabatan, analisis isi, semiotika serta semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggambarkan makna persahabatan mulai dari kesenangan, penerimaan, percaya, respek, saling membantu, menceritakan rahasia, pengertian, dan spontanitas.

Metode analisis yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. Sebagai sebuah penelitian kualitatif, penelitian ini hanya memaparkan makna dari *scene*(potongan adegan), tidak mencari hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif (data yang bersifat tanpa angka-angka atau bilangan).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! telah mempresentasikan banyak makna persahabatan yang ditampilkan pada setiap *scene*(potongan adegan). Kekompakan dan kebersamaan itu penting.

**Kata Kunci :** Pesan, Persahabatan, Film, Analisis Isi, Semiotika

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan serta rahmat dan hidayahnya kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ANALISIS ISI PESAN PERSAHABATAN DALAM FILM WARKOP DKI REBORN : JANGKRIK BOSS! sesuai dengan waktu yang telah ditentukan tidak terlepas dari hambatan dan rintangan yang menyertai dalam pembuatan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan program strata 1 (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Pada kesempatan ini penulis sertakan ucapan terima kasih yang tidak terhingga yang sangat teristimewah untuk kedua orang tua saya Ayahanda **SARNO** dan Ibunda **SURANI** yang saya sayangi dan cintai, mereka orang yang secara tidak langsung selalu mendukung saya dengan sepenuh hati nya, yang selalu memberikan doa nya kepada saya sehingga saya dapat melancarkan semuanya, karena doa merekalah penulis sampai ke tahap ini, dan untuk abang saya satu – satu nya **Deddy Arisaputra S.T** yang secara tidak langsung selalu setia ikut membantu saya dalam segala hal, baik dalam masalah proses perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

Disamping itu semua penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, MAP selaku Rektor di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Ribut Priadi, S.Sos., M.I.Kom selaku Humas Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara juga selaku Pembimbing I yang telah dengan sabar meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Tasrif Syam M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Zulfahmi Ibnu, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
5. Bapak Abrar Adhani, S.Sos. M.I.Kom selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
6. Ibu Nurhasanah Nasution,. S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Jurusan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Akhyar Anshori. S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Jurusan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak Muhammad Thariq., S.Sos., M.I.Kom selaku Pembimbing II yang telah begitu banyak meluangkan waktunya maupun tenaga dan pikirannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh dosen pengajar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sudah banyak memberi penulis ilmu yang bermanfaat.

10. Seluruh anggota Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang utama untuk Pak Naldi, Bang Lindung, Bang Ridwan, Bang Ucok dan Kak Ayu yang sudah membantu penulis dalam urusan perkuliahan.
11. Adik sepupu tercinta Yunda Miskhairuna Ramadhani yang selalu memberi semangat dan doa, yang selalu mau direpotkan, yang selalu ada dalam suka maupun duka, yang selalu mau gila bersama dalam hal apapun tidak pernah ada kata malu.
12. Sahabat-sahabatku ACIN, Putri Chaliska dan Anggi Sylvia yang selalu memberikan doa dan semangat walaupun kita beda kampus beda almamater dan walaupun kita semakin jarang ngumpul bareng akibat tugas-tugas dan tanggung jawab yang harus diselesaikan dan dikarenakan mempunyai banyak kesibukan yang berbeda-beda.
13. Sahabat-sahabat seperjuangan ku atas Sempro dan Kompri Veby Rizka, Nadya Putri Ranov, Windy Widyasmarani, dan Inka Apriani Fransiska yang telah banyak memberikan semangat dan banyak membantu mulai dari sibuk mencari judul dan pengajuan judul hingga sampai sekarang akhir penyelesaian skripsi, dan rela menunggu dari pagi hari hingga sore hari, dan selalu mendorong semangat agar segera selesai dalam membuat skripsi, walaupun di sidang kita tidak bersama.
14. Sahabat-sahabatku CECEBAR, Erni Puspita, Eka Safitri Dewi, R. Tania Dieva Agustian, Lilis Sumarti yang telah memberikan semangat dan doa dalam penyelesaian skripsi, dengan janji akan berkumpul tapi tidak jelas.

15. Teman-teman JABLAY 205, Yola Afrilla, Audina Kiki Farradila dan terutama Amira Rasyid yang dengan ikhlas membantu dalam proses penyelesaian skripsi yang rela meluangkan waktu dan rela mendengar keluh kesah penulis.
16. Teman satu dosen pembimbing, baik pembimbing I maupun pembimbing II, yang selalu menyemangati satu sama lain untuk membuat skripsi dan untuk mengejar wisuda bersama. Dan teman – teman Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara stambuk 2013, khususnya untuk kelas 7C IKO Pagi dan Penyiaran D sore.
17. Tidak Lupa kepada Crew TV One Biro Medan, Ibu Linova, Kak Wanasari, Kak Hepi, Bang Hasinu, Bang Fahir, Bang Ferarri, Bang Haris, Om Zul, Om Putra, Om Sis, Bang Yanda, Bang Chairil yang telah memberikan banyak pelajaran baru baik materi maupun praktek selama Praktek Kerja Lapangan. Terima kasih untuk doa dan semangatnya agar penulis dapat cepat menyelesaikan skripsi ini.
18. Anggy Umbara, terima kasih untuk film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!
19. Seluruh keluarga besar yang tidak dapat penulis cantumkan namanya satu per satu mengingat keterbatasan ruang, kakek, nenek, om, tante, pakde, bude, paklek, buklek, ayah, bunda, bapak, ibu, abang, kakak, adik dan sepupu-sepupu lainnya yang telah memberikan doa dan semangat serta mengingatkan penulis agar bersungguh-sungguh dalam penulisan skripsi agar selesai tepat pada waktunya.

20. Dan tidak lupa untuk pendamping hidup yang masih belum tau kapan halalnya Surya Nugraha Ramadhan Simanungkalit yang telah mendukung secara diam-diam dari kejauhan dan membantu dalam penyelesaian segala sesuatu yang tertunda.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga untuk sesuatu yang baik kedepannya.

Demikianlah penulisan skripsi ini penulis buat agar dapat bermanfaat bagi semua, penulis mengucapkan terimakasih.

***Wasalammu'alaikum Waramatullahi Wabarakatuh***

Medan , Maret 2017

Penulis

**Nur Fitria Anggraini**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB II URAIAN TEORETIS</b> .....	9
A. Komunikasi.....	9
1. Pengertian Komunikasi.....	9
2. Jenis-jenis Komunikasi.....	13
B. Komunikasi Massa .....	13
C. Film .....	20
1. Karakteristik Film.....	22
2. Unsur Film.....	24
3. Struktur Film.....	24
4. Jenis Film.....	25



D. Persahabatan .....	26
1. Pengertian Persahabatan.....	26
2. Perkembangan Persahabatan.....	27
3. Pentingnya Persahabatan.....	29
4. Karakteristik Persahabatan.....	30
5. Kualitas Persahabatan.....	31
E. Analisis Isi .....	32
F. Semiotika .....	35
1. Pengertian Semiotika.....	35
2. Analisis Semiotika Roland Barthes.....	40
G. Daftar Istilah Film.....	48
H. Deskripsi Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! .....	50
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>54</b>
A. Jenis Penelitian .....	54
B. Objek Penelitian.....	54
C. Kerangka Analisis .....	55
D. Kategorisasi .....	55
E. Teknik Pengumpulan Data .....	56
F. Teknik Analisis Data.....	57
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
A. Profil Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! .....	59
B. Model Pengambilan Gambar dan Pemaknaannya .....	70
C. Hasil Temuan.....	73

D. Analisis Semiotika Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!	75
E. Pembahasan .....	94
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>97</b>
A. Kesimpulan .....	97
B. Saran .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1.....	43
GAMBAR 2.2.....	53
GAMBAR 4.1.....	61
GAMBAR 4.2.....	62
GAMBAR 4.3.....	63
GAMBAR 4.4.....	64
GAMBAR 4.5.....	65
GAMBAR 4.6.....	66
GAMBAR 4.7.....	67
GAMBAR 4.8.....	68
GAMBAR 4.9.....	69
GAMBAR 4.10.....	70
GAMBAR 4.3.1.....	75
GAMBAR 4.3.2.....	76
GAMBAR 4.3.3.....	77
GAMBAR 4.3.4.....	78
GAMBAR 4.3.5.....	79
GAMBAR 4.3.6.....	80
GAMBAR 4.3.7.....	80
GAMBAR 4.3.8.....	82
GAMBAR 4.3.9.....	83
GAMBAR 4.3.10.....	84

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL 4.1</b> .....	70
<b>TABEL 4.2</b> .....	73
<b>TABEL 4.3</b> .....	75
<b>TABEL 4.4</b> .....	87

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi kini berjalan begitu pesat dengan ditemukannya berbagai macam sarana informasi seperti alat cetak, radio, televisi hingga internet. Semua itu bertujuan untuk menunjang keinginan manusia untuk mendapatkan suatu informasi yang dapat mereka gunakan untuk berbagai kepentingan yang sifatnya mendasar. Semakin pesatnya kemajuan teknologi informasi menimbulkan perkembangan untuk membangun dunia secara umum. Hal ini menyebabkan terbentuknya komunikasi massa yang merupakan suatu tipe komunikasi yang mampu memperbanyak pesan-pesan komunikasi.

Komunikasi massa dapat diartikan sebagai proses komunikasi yang menggunakan media massa untuk menyampaikan pesan atau menyebarkan pesan kepada khalayak banyak (*publik*). Dari komunikasi massa tersebut terdapat istilah media massa. Media massa merupakan sarana komunikasi massa di mana terjadinya proses penyampaian pesan, gagasan atau informasi kepada orang banyak (*publik*). Secara serentak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi. Media massa dapat mempengaruhi pikiran, perasaan dan perilaku seseorang serta secara perlahan dapat membentuk pandangan seseorang terhadap suatu hal. Setiap jenis media massa memiliki pengaruh yang berbeda. Salah satu jenis media massa yang cukup efektif adalah film. Film merupakan aktualisasi perkembangan kehidupan masyarakat pada masanya.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang sudah sangat terkenal. Dengan caranya sendiri, film memiliki kemampuan untuk mengantar pesan secara unik, dapat juga dipakai sebagai sarana pameran bagi media lain dan juga sebagai sumber budaya yang berkaitan erat dengan buku, film kartun, bintang televisi, film seri, serta lagu (Mc Quail's, 1996:14).

Pertama kali ditemukan pada abad ke-19, film hadir dengan fungsi yang sama dengan media lainnya, yakni mendidik (to educate), menginformasikan (to inform), dan menghibur (to entertain). Kehadiran film sendiri merupakan bagian dari kebudayaan massa populer yang muncul seiring dengan perkembangan masyarakat perkotaan dan industri.

Sebagai budaya populer, film tentu saja mengalami perkembangan dari zaman ke zaman, baik dari teknologi yang digunakan maupun tema yang diangkat. Bagaimanapun, film telah merekam unsur-unsur kebudayaan yang melatarbelakanginya, termasuk pemakaian bahasa yang tampak pada dialog antar tokoh pada sebuah film.

UU No.8 tahun 1992 tentang perfilman Nasional menjelaskan bahwa film adalah karya seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada oita seluloid, pita video, yang ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik dan elektronik (Dewan Film Nasional, 1994:15).

Dari catatan sejarah perfilman di Indonesia, film pertama yang diputar berjudul *Lady Van Java* yang diproduksi di Bandung pada tahun 1962 oleh David. Pada tahun 1927/1928 Krueger Corporation memproduksi film *Eulis Atjih*, dan

sampai tahun 1930, masyarakat disugahi film *Lutung Kasarung*, *Si Conat* dan *Pareh*. Film tersebut merupakan film bisu dan diusahakan oleh orang-orang Belanda dan Cina. Film bicara yang pertama berjudul *Terang Bulan* yang dibintangi oleh Roekiah dan R. Mochtar berdasarkan naskah seorang penulis Indonesia Saerun (Ardianto dkk, 2014:144).

Dalam perkembangan media komunikasi massa yang semakin pesat, film menjadi sebuah media yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan-pesan. Ketika seseorang melihat sebuah film, maka secara tidak langsung pesan yang disampaikan oleh film tersebut akan berperan dalam pembentukan persepsi pesan dalam film. Seorang pembuat film merepresentasikan ide-ide yang kemudian dikonversikan dalam sistem tanda atau lambang untuk mencapai efek yang diharapkan.

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Film juga dapat merefleksikan realitas atau bahkan membentuk realitas. Film mengkomunikasikan pesan dari pembuat film (*film maker*) kepada penonton (*audience*). Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building* (Effendy, 1981:212).

Seiring dengan kebangkitan perfilman Indonesia film merupakan gambaran perkembangan perfilman juga terjadi di Indonesia dengan munculnya berbagai

*genre* yang meramaikan variasi perfilman. Salah satunya yaitu *Warkop DKI Reborn* atau film yang berjudul "*Warkop DKI* " merupakan film Komedi yang berasal dari Indonesia. Film *Warkop DKI Reborn* 2016 mengisahkan cerita dari seorang grup lawak zaman 80-an di Indonesia bernama *Warkop DKI*. Namun di film ini yang berperan bukan anggota aslinya melainkan artist baru dan artist papan atas seperti Vino G. Bastian, Tora Sudiro, Abimana Aryasatya, Agus Kuncoro, Ence Bagus, Bintang Timur, Ingrid Widjanarko, Arie Kriting, Hengki Solaiman, Yudha Keling, Hannah Al Rasyid, Ge Pamungkas, Babe Cabita dan lain lain.

*Warkop DKI Reborn* adalah film Komedi yang disutradarai oleh sutradara kondang asal Indonesia bernama Anggy Umbara. *Warkop DKI Reborn* digarap oleh rumah produksi Falcon Pictures yang sebelumnya juga memproduksi film *Comic 8: Casino Kings Part 1 & 2*. Diprediksi film ini akan menjadi 10 Film terlaris di Indonesia pada tahun 2016.

Cerita film ini akan mengisahkan kehidupan sehari hari dari seluruh anggotanya yang dikutip dengan masa kini. Film *Warkop DKI Reborn* bercerita tentang kehidupan sehari hari adalah komedian era 80-an yang bernama *Dono*, *Kasino*, dan *Indro*. Mereka tergabung ke dalam grup lawak yang bernama *Warkop DKI*. Namun artis yang memerankan adalah artis muda Indonesia namun ciri khas dari masing masing tokoh tersebut tidak akan dilupakan dan akan disajikan dalam bentuk zaman modern. Film ini juga memiliki pesan tentang persahabatan.

Film garapan Anggy Umbara ini telah berhasil mencetak dua rekor sekaligus versi Museum Rekor Indonesia (MURI). Dua kategori itu adalah Film



dengan Jumlah Penonton Terbanyak dan Film dengan Jumlah Penonton Tercepat. Penghargaan tersebut diberikan berdasarkan pencatatan jumlah penonton yang dihimpun datanya dari seluruh bioskop di Indonesia.

Film yang berjudul *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1* ini mengambil kisah tentang petugas CHIPS (Cara Hebat Ikut-ikutan Penanggulangan Sosial) yang tayang pada tanggal 8 september 2016. Kisah yang pernah difilmkan Warkop pada tahun 1982 diramu kembali dengan pendekatan yang lebih kekinian. Kisah yang diangkat seputar tiga petugas lembaga swasta yang memiliki niat baik, namun selalu sial. Dalam menjalankan tugas kerap kali CHIPS: Dono (Abimana Aryasatya), Kasino (Vino G Bastian), Indro (Tora Sudiro) justru membuat kekacauan yang tak terduga, sehingga membuat Bos CHIPS (Ence Bagus) jengkel. Kemudian Dono cs pun diperintah oleh si Boss untuk menangkap begal yang meresahkan warga dengan dibantu dengan CHIPS cantik, Sophie (Hannah Al Rasyid).

Secara keseluruhan film Warkop DKI Reborn ini merupakan film yang sangat menarik karena Tak hanya terkenal dengan guyonan yang menggelitik ala Warkop DKI, pada film yang disutradarai oleh Anggy Umbara ini, Indro juga ingin menyampaikan pesan persahabatan dan persatuan. Hal tersebut adalah target yang ingin dicapai untuk film tersebut. Kata Indro Warkop "Kita ingin membangkitkan memori dan ingin sampaikan pesan yg paling kuat adalah pesan persahabatan golnya ini adalah sebuah persatuan". Pemilik nama lengkap Indrodjojo Kusumonegoro ingin target itu tercapai karena dirinya menyayangkan kurangnya persatuan walaupun Indonesia adalah negara demokrasi. Dengan film

bergenre komedi yang membangkitkan kembali Warkop DKI, Indro berharap agar film ini dapat terus berkesinambungan seperti layaknya film 007. "Kita beda milih pemimpin aja ribut padahal negara demokrasi tapi enggak siap. Kalau orang sana bisa punya James Bond yang jalan terus kenapa Indonesia enggak bisa punya Warkop yang akan ada terus," ujar Indro.

Persahabatan dan persatuan itu penting. Persahabatan itu natural dan penuh keriang. Sahabat merupakan salah satu anugerah terindah yang pernah ada di dalam dunia kita, seseorang pasti akan membutuhkan teman yang bisa berbagi di saat susah maupun senang, saat suka maupun duka. Sahabat memiliki peran penting, selain bisa membuat hidup menjadi lebih berwarna, sahabat juga dapat membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi atau hanya sekedar membicarakan masalah pekerjaan atau kehidupan yang ada di sekitar kita. Dengan begitu perasaan bisa menjadi lebih tenang.

Berdasarkan wacana di atas, peneliti tertarik untuk meneliti sebuah analisis isi sebagai syarat penting untuk kelulusan pengambilan program Strata-1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Peneliti akan meneliti sebuah analisis isi yang berjudul “ **ANALISIS ISI PESAN PERSAHABATAN DALAM FILM WARKOP DKI REBORN : JANGKRIK BOSS!** ”. Untuk itu peneliti menggunakan metode analisis semiotik sebagai alat analisis. Sebuah metode yang mempelajari tentang tanda dan lambang. Penggunaan metode ini didasarkan atas kenyataan bahwa film adalah suatu bentuk pesan komunikasi. Komunikasi sendiri adalah suatu proses simbolik, yakni penggunaan tanda dan lambang yang diberika makna.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat dikemukakan suatu perumusan masalah sebagai berikut:  
“ Bagaimanakah pesan dan makna persahabatan dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! ”

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan dan mendeskripsikan makna persahabatan dalam film “Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!”

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah pendidikan dan sumber bacaan dilingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

### 2. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai komunikasi terutama mengenai analisis isi yang menggunakan analisis semiotika.

### 3. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dalam kajian studi ilmu sosial/komunikasi mengenai analisis isi pada film dengan kajian semiotika mengenai sebuah pemaknaan yang ada didalam sebuah film.

## **E. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan tugas sarjana ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I :       Pendahuluan, berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
2. BAB II :       Uraian Teoretis, menguraikan tentang teori-teori yang mendasari tentang analisis isi pesan dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!, seperti teori komunikasi, komunikasi massa, film, persahabatan, analisis isi, semiotika Roland Barthes, dan Deskripsi Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!.
3. BAB III :       Metode Penelitian, berisikan tentang metode dan cara pengumpulan data bagaimana yang digunakan dan dilakukan, seperti jenis penelitian, objek penelitian, kerangka analisis, kategorisasi, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. BAB IV :       Hasil dan Pembahasan, berisikan tentang profil film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!, sinopsi film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!, analisis film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!, Hasil dan pembahasan.
5. BAB V :       Penutup, berisikan tentang kesimpulan dan saran secara garis besar hasil analisis isi pesan.
6. Daftar Pustaka.

## **BAB II**

### **URAIAN TEORITIS**

#### **A. Komunikasi**

##### **1. Pengertian Komunikasi**

Komunikasi adalah topik pembahasan yang amat sering diperbincangkan, bukan hanya dikalangan ilmuwan komunikasi, melainkan juga dikalangan awam, sehingga kata komunikasi itu sendiri memiliki terlalu banyak arti yang berlainan.

Kata *komunikasi* atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico, communicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip (Mulyana, 2011:46).

Berbicara tentang definisi komunikasi, tidak ada definisi yang benar ataupun salah. Seperti juga model atau teori, definisi harus dilihat dari kemanfaatannya untuk menjelaskan fenomena yang didefinisikan dan mengevaluasinya. Komunikasi secara luas didefinisikan sebagai “berbagi pengalaman”. Sampai batas tertentu, setiap makhluk dapat dikatakan melakukan komunikasi dalam pengertian berbagi pengalaman.

Frank Dance menemukan tiga dimensi konseptual penting yang mendasari definisi-definisi komunikasi. Dimensi pertama adalah tingkat observasi (*level of observation*), atau derajat keabstrakannya, dimensi kedua

adalah kesenjangan (*intentionality*) dan dimensi ketiga adalah penilaian normatif (Mulyana, 2011:60)

Harold Laswell mengemukakan bahwa cara terbaik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut, “*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*” atau Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana? Berdasarkan definisi Lasswell tersebut dapat diturunkan lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu: *Pertama*, sumber (*source*), sering disebut juga sebagai pengirim (*sender*), penyaji (*encoder*), komunikator (*communicator*), pembicara (*speaker*) atau *originator*. *Kedua*, pesan, yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. *Ketiga*, saluran atau media, yakni alat atau wacana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. *Keempat*, penerima (*receiver*), sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*) atau khalayak (*audience*), pendengar (*listener*), penafir (*interpreter*), yakni orang yang menerima pesan dari sumber. *Kelima*, efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut. (Mulyana, 2011:69)

Komunikasi merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia dalam kaitannya dengan hubungan antar individu. Komunikasi merupakan sarana vital untuk mengerti diri sendiri, orang lain dan memahami apa yang dibutuhkannya maupun apa yang dibutuhkan orang lain serta untuk mencapai pemahaman tentang dirinya dan sesama.

Harold D. Laswell menyebutkan tiga fungsi dasar yang menjadi penyebab, mengapa manusia perlu berkomunikasi:

*Pertama*, adalah hasrat manusia untuk mengontrol lingkungannya. Melalui komunikasi manusia dapat mengetahui peluang-peluang yang ada untuk dimanfaatkan, dipelihara, dan menghindar pada hal-hal yang mengancam alam sekitarnya. Melalui komunikasi, manusia dapat mengetahui suatu kejadian atau peristiwa. Bahkan melalui komunikasi manusia dapat mengembangkan pengetahuannya, yakni belajar dari pengalamannya, maupun melalui informasi yang mereka terima dari lingkungan sekitarnya.

*Kedua*, adalah upaya manusia untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Proses kelanjutan suatu masyarakat sesungguhnya tergantung bagaimana masyarakat itu bisa beradaptasi dengan lingkungannya. Penyesuaian di sini bukan saja terletak pada kemampuan manusia memberi tanggapan terhadap gejala alam seperti banjir, gempa bumi, dan musim yang memengaruhi perilaku manusia, tetapi juga lingkungan masyarakat tempat manusia hidup dalam tantangan. Dalam lingkungan seperti ini diperlukan penyesuaian, agar manusia dapat hidup dalam suasana yang harmonis.

*Ketiga*, adalah upaya untuk melakukan transformasi warisan sosialisai. Suatu masyarakat yang ingin mempertahankan keberadaannya, maka anggota masyarakatnya dituntut untuk melakukan pertukaran nilai, perilaku, dan peranan. Misalnya bagaimana orang tua mengajarkan tata

krama bermasyarakat yang baik kepada anak-anaknya. Bagaimana sekolah difungsikan untuk mendidik warga negara.

Ketiga fungsi ini menjadi patokan dasar bagi setiap individu dalam berhubungan dengan sesama anggota masyarakat. Profesor David K. Berlo dari Michigan State University menyebutkan secara ringkas bahwa komunikasi sebagai instrumen dari interaksi sosial berguna untuk mengetahui dan memprediksikan sikap orang lain, juga untuk mengetahui keberaddaan diri sendiri dalam menciptakan keseimbangan dengan masyarakat (Cangara, 2014: 2-3).

Theodornoson and Theodornoson (1969) memberi batasan lingkup communication berupa penyebaran informasi, ide-ide, sikap-sikap, atau emosi dari seseorang atau kelompok kepada yang lain (atau lain-lainnya) terutama simbol-simbil. Garbner (1967) mengatakan communication dapat didefinisikan sebagai *social interaction* melalui pesan-pesan. (Bungin, 2013:30-31)

Onong Uchyana mengatakan komunikasi sebagai proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran, atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keraguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati. (Bungin, 2013:31). Lingkup komunikasi menyangkup persoalan-persoalan yang ada kaitannya dengan substansi



interaksi sosial orang-orang dalam masyarakat: termasuk konten interaksi (komunikasi) yang dilakukan secara langsung maupun menggunakan media komunikasi.

## 2. Jenis-Jenis Komunikasi

Jenis-jenis komunikasi dapat dikelompokkan menjadi empat macam (Widjaja, 2000: 98) yaitu:

### a. Komunikasi Tertulis

Komunikasi tertulis adalah komunikasi yang disampaikan secara tertulis.

### b. Komunikasi Lisan

Komunikasi lisan adalah komunikasi yang dilakukan secara lisan. Contohnya adalah Telepon.

### c. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan mimik wajah atau bahasa isyarat.

### d. Komunikasi Satu Arah

Komunikasi satu arah adalah komunikasi yang bersifat koersif dapat berbentuk perintah, instruksi, dan bersifat memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi.

## B. Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, 2003:188), yakni: *komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass*

*communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Definisi komunikasi massa yang lebih perinci dikemukakan oleh ahli komunikasi lain, yaitu Gerbner, Menurut Gerbner (1967) “*Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies*”. (Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri) (Rakhmat, 2003:188)

Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dengan demikian, maka unsur-unsur penting dalam komunikasi massa adalah:

1. Komunikator
2. Media Massa
3. Informasi (*Pesan*) Massa
4. *Gatekeeper*
5. Khalayak (*Publik*), dan
6. Umpan Balik (*feedback*)

Para pakar mengemukakan tentang sejumlah fungsi komunikasi, kendati dalam setiap item fungsi terdapat persamaan dan perbedaan. Pembahasan fungsi komunikasi telah menjadi diskusi yang penting terutama konsekuensi komunikasi melalui media massa.

Fungsi komunikasi massa memiliki berbagai proses dalam mempengaruhi dan mengawasi khalayak. Fungsi komunikasi massa dapat mempengaruhi aktivitas sosial seseorang di berbagai aspek kehidupan salah satunya aspek kehidupan. Adapun fungsi-fungsi dari komunikasi massa secara umum (Bungin, 2008 : 79-81), sebagai berikut.

#### 1. Fungsi Pengawasan.

Media massa merupakan sebuah medium di mana dapat di gunakan untuk pengawab terhadap aktivitas masyarakat pada umumnya. Fungsi pengawasan ini bisa berupa peringatan dan control sosial maupun kegiatan persuasive.

#### 2. Fungsi Sosial *Learning*.

Fungsi utama dari komunikasi massa melalui media massa adalah melakukan guiding dan pendidikan sosial kepada seluruh masyarakat. Media massa bertugas untuk memberikan pencerahan-pencerahan kepada masyarakat di mana komunikasi massa itu berlangsung. Komunikasi massa dimaksudkan agar proses pencerahan itu berlangsung efektif dan efisien dan menyebar secara bersamaan di masyarakat secara luas.

#### 3. Fungsi Penyampaian informasi.

Komunikasi massa yang mengandalakan media massa, memiliki fungsi utama, yaitu menjadi prose penyampaian informasi kepada masyarakat luas. Komunikasi massa memungkinkan informasi dari institusi publik tersampaikan kepada masyarakat secara luas dalam waktu cepat sehingga fungsi informative tercapai dalam waktu cepat dan singkat.

#### 4. Fungsi Transformasi Budaya.

Fungsi informatif adalah fungsi-fungsi yang bersifat statis, namun fungsi-fungsi lain yang lebih dinamis adalah fungsi transformasi budaya. Komunikasi massa sebagaimana sifat-sifat budaya massa, maka yang terpenting adalah komunikasi massa menjadi proses transformasi budaya yang dilakukan bersama-sama oleh semua komponen komunikasi massa, terutama yang didukung oleh media massa.

#### 5. Hiburan.

Fungsi lain komunikasi adalah hiburan, bahwa seiring dengan fungsi-fungsi lain, komunikasi massa juga digunakan sebagai medium hiburan, terutama karena komunikasi massa menggunakan media massa, jadi fungsi-fungsi hiburan yang ada pada media massa juga merupakan bagian dari fungsi komunikasi massa.

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

##### 1. *Surveillance* (Pengawasan)

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)

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.

Menurut DeVito dalam bukunya *Komunikasi Antar Manusia* (1996), fungsi komunikasi secara khusus adalah meyakinkan (*to persuade*), menganugerahkan status, membius (*narcotization*), menciptakan rasa kebersatuan, privatisasi, dan hubungan parasosial.

Selain dalam prosesnya, perbedaan komunikasi massa dan komunikasi tatap muka juga dapat terlihat dari karakteristiknya, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Komunikator Terlembagakan

Ciri komunikasi massa yang pertama adalah komunikatornya. Sebagaimana pendapat Wright bahwa komunikasi massa itu melibatkan lembaga dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks.

## 2. Pesan Bersifat Umum

Komunikasi massa itu bersifat *terbuka*, artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk semua orang dan tidak ditujukan untuk sekelompok orang tertentu. Oleh karenanya, pesan komunikasi massa bersifat *universal* (umum).

## 3. Komunikannya Anonim dan Heterogen

Komunikannya pada komunikasi massa bersifat anonim dan heterogen. Pada komunikasi antarpersonal, komunikator akan mengenal komunikannya, mengetahui identitasnya, maka dalam komunikasi massa komunikator tidak mengenal komunikannya (*anonim*), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Di samping anonim, komunikasi massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda.

## 4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan

Effendy (1981) mengartikan keserempakan media massa itu sebagai keserempakan kontak dengan sejumlah besar penduduk dalam jarak yang jauh dari komunikator, dan penduduk tersebut satu sama lainnya berada dalam keadaan terpisah.

## 5. Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan

Salah satu prinsip komunikasi adalah bahwa komunikasi mempunyai dimensi isi dan dimensi hubungan (Mulyana, 2000:99). Dalam komunikasi massa, komunikator tidak harus selalu kenal dengan komunikannya, dan sebaliknya. Yang penting bagaimana seorang komunikator menyusun pesan

secara sistematis, baik, sesuai dengan medianya, agar komunikannya bisa memahami isi pesan tersebut. Dengan demikian komunikasi yang dilakukan berjalan dengan lancar.

#### 6. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah

Selain ada ciri yang merupakan keunggulan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya, ada juga ciri komunikasi massa yang merupakan kelemahannya. Karena komunikasinya melalui media massa, maka komunikator dan komunikannya tidak dapat melakukan kontak langsung. Komunikator aktif menyampaikan pesan, komunikan pun aktif menerima pesan, namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog atau interaksi secara langsung sebagaimana halnya terjadi dalam komunikasi antarpersonal. Dengan kata lain, komunikasi massa itu bersifat satu arah.

#### 7. Stimulasi Alat Indra Terbatas

Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indra bergantung pada jenis media massa. Pada surat kabar dan majalah, pembaca hanya melihat. Pada radio siaran dan rekaman auditif, khalayak hanya mendengar, sedangkan pada media televisi dan film, kita menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

#### 8. Umpan Balik Tertunda (*Delayed*) dan Tidak Langsung (*Indirect*)

Dalam proses komunikasi massa, umpan balik bersifat tidak langsung (*indirect*) dan tertunda (*delayed*). Artinya, komunikator komunikasi massa tidak dapat segera langsung mengetahui bagaimana reaksi khalayak terhadap pesan yang disampaikannya.

### C. Film

Media komunikasi merupakan media yang banyak digunakan oleh komunikator dalam menyampaikan pesan. Media yang sering digunakan salah satunya adalah film yang memiliki keunggulan tersendiri dalam menyampaikan pesan melalui kaidah sinematografi. Komunikasi audio visual ini memiliki tingkat keefektifan tertentu dalam menyampaikan pesan kepada khalayak.

Film pertama kali lahir di pertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar *seluloid* yang sangat mudah terbakar bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi dan enak ditonton.

Menurut UU No.8 tahun 1992 tentang Perfilman Nasional film adalah karya seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, yang ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik dan elektronik. (Dewan Film Nasional, 1994:15)

Saat itu setidaknya ada tiga macam jenis film yang diproduksi secara massal yakni 35mm, 16mm, dan 8mm. Angka-angka tersebut menunjukkan lebarnya pita seluloid. Semakin lebar pita seluloid, semakin baik pula kualitas gambar yang dihasilkan. Untuk keperluan khusus, film 65mm dan 70mm bisa digunakan. Film yang ditayangkan di Teater IMAX Taman Mini Indonesia Indah (TMII) adalah contoh film yang diproduksi dan ditayangkan dalam format 65mm yang telah disempurnakan. *Hamlet* (1966) karya sutradara Kenneth Branagh diproduksi



dengan film format 65mm. Kualitas gambar yang dihasilkan lebih baik ketimbang format 35mm yang lazim ditayangkan di gedung bioskop. (Effendy, 2014:11-12)

Menurut Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman mengatakan bahwa, Film merupakan karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayak heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu (Tan dan Wright, dalam Vera, 2014 : 92)

Film merupakan kajian yang amat relevan bagi analisa struktural. Seperti dikemukakan oleh van Zoest (van Zoest, 1993:109), film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Karena itu, menurut van Zoest, bersamaan dengan tanda-tanda arsitektur, terutama indeksikal, pada film menggambarkan sesuatu (van Zoest, 1993:109).

Memang, ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya. Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik

dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film.

Film juga sebenarnya tidak jauh beda dengan televisi. Namun, film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda (Sandar & Loon, 2001:156). Tata bahasa itu terdiri atas semacam unsur yang akrab, seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak dekat (*close up*), pemotretan dua (*two shot*), pemotretan jarak jauh (*long shot*), pembesaran gambar (*zoom in*), pengecilan gambar (*zoom out*), memudar (*fade*), pelarutan (*dissolve*), gerakan lambat (*slow motion*), gerakan yang dipercepat (*speeded-up*), efek khusus (*special effect*). Namun, bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah hingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbitrer serta metafora. Metafora visual sering menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta menonotaskan makna-makna sosial budaya.

### **1. Karakteristik Film**

Film memiliki karakteristik yang menjadi ciri melekat dalam film, antara lain :

#### **a. Layar yang luas**

Dalam melihat dan menonton film, layar yang luas menjadi keuntungan media ini. Alat pemutar film yang luas, berukuran besar membuat siapa saja yang melihatnya akan terpana melalui alur dan cerita yang dramatis.

b. Pengambilan gambar

Dalam hal ini, teknik pengambilan gambar menjadi bagian yang paling penting, untuk menceritakan visual gambar cerita. Teknik pengambilan gambar bisa menggunakan teknik yang memungkinkan pengambilan jarak jauh atau *long shot* dan *panoramic shot*, yaitu pengambilan gambar menyeluruh. Dengan adanya teknik pengambilan gambar tersebut, para penonton akan diberikan gambar pemandangan dan memberi kesan artistik.

c. Konsentrasi penuh

Dalam menikmati sebuah cerita film, para penonton akan dibawa pada suasana ruangan yang tenang dari hiruk pikuknya suara yang melintas dan salah satu tempat yang cocok adalah bioskop. Disamping itu dalam menikmati sebuah film para penonton harus menuangkan semua alat indra untuk menikmati penggalan cerita dari sebuah film. Tak jarang para penonton ikut merasakan sedih, senang, bahagia, dan seolah-olah para penonton yang memerankan itu.

d. Identifikasi psikologi

Setelah seorang penonton mengalami konsentrasi tinggi yang didapat dalam ruangan bioskop saat menonton sebuah film. Penonton akan mengalami sebuah kontak rasa dalam sebuah film, seolah-olah pemeran, adegan, dan cerita merupakan sebuah bagian yang dialami penonton. Menurut Vera, penghayatan yang dalam itu, membuat kita secara tidak sadar menyamakan diri, kita sebagai salah seorang pemeran film tersebut.

## 2. Unsur-unsur film

Unsur media audio visual film dikategorikan menjadi dua bidang yaitu:

- a. Unsur naratif yaitu, materi atau bahan olahan dalam film cerita unsur, naratif penceritaanya. Dalam hal ini seperti masalah, tokoh, lokasi, konflik dan elemen-elemennya.
- b. Unsur sinematik yaitu, cara atau dengan gaya seperti apa bahan olahan itu digarap. Dalam hal ini, seperti *misi en scene* (latar,tata cahaya, kostum, *make up*), sinematografi, editing (penggambungan gambar, edit gambar), suara.

Dalam proses pengerjaan film, kedua unsur ini memiliki satu proses yang berurutan dan tidak bisa sembarangan dalam pengerjaanya demi sebuah karya yang bernilai tinggi, memiliki nilai seni drama, dan tentunya pesan yang disampaikan sampai pada penonton.

## 3. Struktur Film

### a. *Shot*

*Shot* adalah satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang, yang hanya direkam dalam satu *take* saja. Secara teknis, shot adalah ketika kameramen mulai menekan tombol *record* hingga menekan tombol *ricord* lagi.

### b. *Scene*

*Scene* adalah adegan satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu keseimbangan yang diikat oleh ruang, waktu

isi,(cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari berbagai *shot* yang saling berhubungan.

c. *Sequenece*

*Sequenece* adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu peristiwa yang utuh. Satu sikuen umumnya terdiri dari berbagai adegan yang saling berhubungan.

#### 4. Jenis Film

Dalam pembuatan film, terdapat beberapa jenis-jenis film yang biasa diproduksi untuk berbagai keperluan, antara lain:

a. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890 an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata ‘dokumenter’ kembali digunakan untuk pembuatan film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat, dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (Susan Hayward, 1996: 72) dalam buku *Key Concepts in Cinema Studies*. Intinya, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran, pendidikan, propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.(Effendy, 2014 :2).

b. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Durasi film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film

cerita pendek disajikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga orang yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

c. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar dibioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dances With Wolves* yang berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India yang cukup banyak beredar di Indonesia, rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

## **D. Persahabatan**

### **1. Pengertian Persahabatan**

Persahabatan merupakan hubungan pertemanan yang lebih akrab. Sahabat adalah sesuatu yang paling berharga dalam hidup ini. “We never can forgotten our friends” (Kita tidak pernah dapat melupakan sahabat-sahabat kita), Buku *When Friendship Hurts* meneliti dan menulis mengenai persahabatan dan menyaksikan minat untuk belajar mengenai persahabatan meningkatkan. Dari topik yang jarang dibahas oleh para psikologi, psikiatris dan sosiologi yang lebih sering berfokus pada hubungan antar anak-orang

tua dan antara suami-istri, artikel mengenai persahabatan sekarang ini merupakan sajian pokok banyak majalah dan surat kabar harian di berbagai situs internet juga terdapat banyak sekali buku mengenai hubungan indah antar teman yang kita kenal sebagai persahabatan.( yager , 2006 : 21).

Persahabatan adalah hubungan dimana dua orang menghabiskan waktu bersama, berinteraksi dalam berbagai situasi, dan menyediakan dukungan emosional. (Baron & Bryne, 2006). Menurut Rubin (2004), persahabatan adalah multidimensi dalam sifat dan melayani manusia dalam berbagai cara (seperti kesenangan, harapan dan ketakutan, menyediakan afeksi, dukungan dan keamanan emosi).

Dalam buku *Child and Adolescent Development*, Owens (2002) mengartikan persahabatan sebagai hal berkenaan dengan dibangunnya hubungan dyadic antara dua anak yang dikarakteristikkan dengan perasaan saling suka yang kuat. Menurut Shaffer (2005), persahabatan diartikan sebagai sebuah hubungan yang kuat dan bertahan lama antara dua individu yang dikarakteristikkan dengan kesetiaan, kekariban, dan saling menyayangi. Persahabatan adalah suatu bentuk hubungan yang dekat yang melibatkan kesenangan, penerimaan, percaya, respek, saling membantu, menceritakan rahasia, pengertian, dan spontanitas (Santrock, 2002).

## **2. Perkembangan Persahabatan**

Pada anak usia di bawah 8 tahun, prinsip dasar untuk persahabatan adalah *common activity* (aktivitas bersama), dimana anak-anak memandang teman adalah seseorang yang menyukai mereka dan senang dengan aktivitas

bermain yang sama. Pada anak usia 8-10 tahun, sudah ada kemampuan role-taking skill (keahlian mengambil peran), mulai melihat teman sebagai individu yang mempunyai psikologis yang mirip dengannya, dapat dipercaya, setia, baik, kooperatif, dan sensitif terhadap perasaan dan kebutuhan satu sama lain (Berndt dalam Shaffer, 2005).

Walaupun pemikiran mengenai kesetiaan dan atribut psikologis yang sama yang ditunjukkan kepada teman juga terdapat pada remaja, tapi konsepsi remaja mengenai persahabatan lebih fokus pada reciprocal emotional commitment (saling berkomitmen secara emosional). Teman dipandang sebagai teman karib yang benar-benar memahami kekuatan satu sama lain, dapat menerima kelemahan satu sama lain, dan bersedia berbagi pemikiran dan perasaan mereka (Hartup dalam Shaffer, 2005).

Walaupun anak-anak mempunyai banyak teman, tapi sedikit dari pertemanan ini yang menjadi teman dekat. Dalam observasi Gottman (1983), beliau menemukan beberapa perbedaan penting ketika bermain antara eventual friends (sahabat) dan nonfriends (bukan teman).

Pertama, walaupun sahabat tidak selalu setuju terhadap permainan mana yang akan dimainkan, tapi mereka dapat mengatasi konflik dengan lebih baik dari pada yang bukan teman. Sahabat lebih berhasil dalam mengkomunikasikan sesuatu dan bertukar informasi satu sama lain. Beberapa informasi yang disampaikan sahabat bersifat personal, dan sahabat lebih mampu melibatkan self-disclosure (pengungkapan diri). Pada remaja, yang ditekankan adalah kesetiaan mereka dalam persahabatan. Mereka



percaya bahwa teman harus membela satu sama lain dan teman tidak boleh menipu atau meninggalkan satu sama lain. Penekanan pada kesetiaan dalam persahabatan remaja nampaknya juga sejalan dengan penekanan pada keakraban dimana jika teman tidak setia, remaja merasa takut akan terhina karena pemikiran dan perasaan karib mereka akan diketahui oleh banyak orang. Munculnya keakraban dalam persahabatan remaja menunjukkan bahwa teman adalah sumber dari dukungan sosial dan emosi (Kail & Cavanaugh, 2000).

### **3. Pentingnya Persahabatan**

Persahabatan mempunyai enam fungsi (Gottman dan Parker, 1987):

- a. Companionship adalah persahabatan memberikan anak pasangan yang familier, seseorang yang mau menghabiskan waktu dengan mereka dan ikut dalam kegiatan yang memerlukan kerja sama.
- b. Stimulation adalah persahabatan memberikan remaja informasi yang menyenangkan, kesenangan dan hiburan.
- c. Physical support adalah persahabatan memberikan waktu, sumber, dan bantuan.
- d. Ego support adalah persahabatan memberikan dukungan, dorongan, dan umpan balik yang dapat membantu anak-anak menjaga kesan mereka sebagai orang yang kompeten, menarik, dan individu yang berharga.
- e. Social comparison adalah persahabatan memberikan informasi mengenai kapan mereka berhadapan sebagai lawan dan kapan mereka mengerjakan sesuatu dengan baik.

f. Intimacy/affection adalah persahabatan memberikan hubungan yang hangat, dekat, dapat mempercayai individu lain, sebuah hubungan yang mempunyai pengungkapan diri (self-disclosure).

Dalam buku *Child and Adolescent Development* (2002), disebutkan bahwa fungsi persahabatan adalah:

- a. Persahabatan adalah tempat dimana anak-anak memperoleh keahlian sosial dasar seperti komunikasi dan kerjasama.
- b. Persahabatan memberi pengetahuan mengenai diri sendiri seperti halnya memberi pengetahuan mengenai orang lain dan dunia.
- c. Persahabatan memberi dukungan emosional ketika menghadapi stres.
- d. Persahabatan adalah awal untuk hubungan selanjutnya (percintaan, pernikahan, dan menjadi orang tua) dimana persahabatan memberikan pengalaman mengenai cara mengatasi kekariban dan saling mengatur (Hartup dalam Owens, 2002).

#### **4. Karakteristik Persahabatan**

Parlee (dalam Santrock, 2002) mengkarakteristikan persahabatan sebagai berikut:

- a. Kesenangan yaitu kita suka menghabiskan waktu dengan teman kita.
- b. Penerimaan yaitu kita menerima teman kita tanpa mencoba mengubah mereka.
- c. Percaya yaitu kita berasumsi bahwa teman kita akan berbuat sesuatu yang sesuai dengan kesenangan kita.

- d. Respek yaitu kita berpikiran bahwa teman kita membuat keputusan yang baik.
- e. Saling membantu yaitu kita menolong dan mendukung teman kita dan mereka juga melakukan hal yang demikian.
- f. Menceritakan rahasia yaitu kita berbagi pengalaman dan masalah yang bersifat pribadi kepada teman.
- g. Pengertian yaitu kita merasa bahwa teman kita mengenal dan mengerti kita dengan baik seperti apa adanya kita.
- h. Spontanitas yaitu kita merasa bebas menjadi diri kita ketika berada di dekat teman kita.

## **5. Kualitas Persahabatan**

Ciri-ciri persahabatan adalah atribut atau karakteristik dari persahabatan itu sendiri. Beberapa contoh ciri-ciri persahabatan adalah keakraban (intimacy), persahabatan (companionship) dan konflik. Setiap persahabatan memiliki ciri-ciri yang beragam. Pada teman yang sama terdapat keakraban, terdapat juga kebersamaan dalam aktivitas dan terdapat juga konflik di dalamnya. Contoh persahabatan tersebut memberi gambaran bahwa persahabatan mempunyai ciri-ciri positif dan negatif sekaligus (Bukowski, Newcomb, & Hartup)

Berikut ini adalah aspek dari kualitas persahabatan (Bukowski dalam Cilleses, Jiang, West, Laszkowski, 2005):

### **a. Companionship**

Menghabiskan waktu bersama antar sahabat.

b. Conflict

Seseorang berselisih dan berargumen dengan temannya, mereka merasa jengkel satu sama lain dan ada ketidaksepakatan dalam hubungan persahabatan mereka.

c. Help/aid

Saling membantu, menolong dan melindungi.

d. Security

Kepercayaan bahwa mereka dapat mempercayai, bersandar pada temannya.

e. Closeness

Perasaan kasih sayang atau pengalaman spesial yang dialami oleh seseorang dengan temannya dan memperkuat ikatan orang tersebut dengan temannya.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persahabatan. Huyck (dalam Kail & Cavanaugh, 2000) mengatakan bahwa ada empat faktor yang dapat meningkatkan hubungan persahabatan, yaitu :

- a. Kedekatan mereka satu sama lain (proximity)
- b. Kesamaan akan minat dan sikap mereka (similarity)
- c. Saling melengkapi kepribadian mereka (complementarity)
- d. Ketertarikan fisik (physical attractiveness)

## **E. Analisis Isi**

Analisis isi (content analysis) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa.

Analisis ini biasanya digunakan pada penelitian kualitatif. Pelopor analisis isi adalah *Harold D. Lasswell*, yang memelopori teknik symbol coding, yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis.

Ada beberapa definisi mengenai analisis isi. Analisis isi secara umum diartikan sebagai metode yang meliputi semua analisis mengenai isi teks, tetapi di sisi lain analisis isi juga digunakan untuk mendeskripsikan pendekatan analisis yang khusus.

Analisis isi terutama dipakai untuk menganalisis isi media baik cetak maupun elektronik. Di luar itu, analisis isis juga dipakai untuk mempelajari isi semua konteks komunikasi, baik komunikasi antarpribasi, kelompok, ataupun organisasi. Asalkan terdapat dokumen yang tersedia, analisis isi dapat diterapkan. Analisis isi adalah metode ilmiah untuk mempelajari dan menarik kesimpulan atas suatu fenomena dengan memanfaatkan dokumen (teks).

Menurut Holsti, metode analisis isi adalah suatu teknik untuk mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalis.

Objektif berarti menurut aturan atau prosedur yang apabila dilaksanakan oleh orang (peneliti) lain dapat menghasilkan kesimpulan yang serupa. Sistematis artinya penetapan isi atau kategori dilakukan menurut aturan yang diterapkan secara konsisten, meliputi penjaminan seleksi dan pengkodean data agar tidak bias. Generalis artinya penemuan harus memiliki referensi teoritis. Informasi yang didapat dari analisis isi dapat dihubungkan dengan atribut lain dari dokumen dan mempunyai relevansi teoritis yang tinggi.

Holsti menunjukkan tiga bidang yang banyak mempergunakan analisis isi, yang besarnya hampir 75% dari keseluruhan studi empirik, yaitu penelitian sosioantropologis (27,7 persen), komunikasi umum (25,9%), dan ilmu politik (21,5%). Namun, analisis isi tidak dapat diberlakukan pada semua penelitian sosial.

Analisis isi dapat dipergunakan jika memiliki syarat berikut:

1. Data yang tersedia sebagian besar terdiri dari bahan-bahan yang terdokumentasi (buku, surat kabar, pita rekaman, naskah/manuscript).
2. Ada keterangan pelengkap atau kerangka teori tertentu yang menerangkan tentang dan sebagai metode pendekatan terhadap data tersebut.
3. Peneliti memiliki kemampuan teknis untuk mengolah bahan-bahan/data-data yang dikumpulkannya karena sebagian dokumentasi tersebut bersifat sangat khas/spesifik.

Deskripsi yang diberikan para ahli sejak Janis (1949), *Berelson* (1952) sampai *Lindzey* dan *Aronson* (1968) yang dikutip Albert Widjaya dalam disertasinya (1982) tentang Content Analysis menampilkan tiga syarat, yaitu: objektivitas, dengan menggunakan prosedur serta aturan ilmiah; generalitas, dari setiap penemuan studi mempunyai relevansi teoritis tertentu; dan sistematis, seluruh proses penelitian sistematis dalam kategorisasi data.

Kelebihan Analisis Isi:

1. Tidak dipakainya manusia sebagai objek penelitian sehingga analisis isi biasanya bersifat non-reaktif karena tidak ada orang yang diwawancarai, diminta mengisi kuesioner ataupun yang diminta datang ke laboratorium.

2. Biaya yang dikeluarkan lebih murah dibandingkan dengan metode penelitian yang lain dan sumber data mudah diperoleh (misal di perpustakaan umum).
3. Analisis isi dapat digunakan ketika penelitian survey tidak dapat dilakukan.

Kekurangan Analisis Isi:

1. Kesulitan menentukan sumber data yang memuat pesan-pesan yang relevan dengan permasalahan penelitian.
2. Analisis isi tidak dapat dipakai untuk menguji hubungan antar variabel, tidak dapat melihat sebab akibat hanya dapat menerima kecenderungan (harus dikombinasikan dengan metode penelitian lain jika ingin menunjukkan hubungan sebab akibat).

## **F. Semiotika**

### **1. Pengertian Semiotika**

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Disebut juga *semeiotikos*, yang berarti teori tanda. Tradisi semiotika mencakup bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi yang berada diluar diri.

Teori moderen pertama yang membahas tanda dikemukakan oleh ahli filsafat dari abad kesembilan belas Charles Sanders Peirce yang dianggap sebagai pendiri semiotika moderen. Iya mendefenisikan semiotika sebagai suatu hubungan tanda(simbul), objek dan makna. Tanda mewakili objek

(*referent*) yang ada dalam pikiran orang yang menginterpretasikan (Morrisan, 2013 : 32-33).

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. (Sobur, 2003:15)

Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas dan objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Pada dasarnya, analisis semiotika merupakan sebuah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi/ wacana tertentu. Analisisnya bersifat paradigmatic dalam arti berupaya menemukan makna termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah teks (Wibowo, 2013: 7-8).

Dengan semiotika, kita lantas berurusan dengan tanda. Semiotika, seperti kata Lechte (2001:191), adalah teori tentang tanda dan penandaan. Lebih jelasnya lagi semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana *signs* 'tanda-tanda' dan berdasarkan pada *sign system (code)* 'sistem tanda' (Sengers, 2000:4).

Charles Sanders Peirce mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimanya oleh mereka yang mempergunakannya. Menurut Fiske,



semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda ; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam :teks”, media; atau studi tentang bagaimana tandan dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna. Preminger berpendapat bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda.

Semiotika mengeksplorasi bagaimana makna yang tergabung oleh teks telah diperoleh melalui penataan tanda dengan cara tertentu dan melalui penggunaan kode-kode budaya. Sementara menurut Culler (1981), Semiotika dalam instrumen pembukaan rahasia teks dan penandaan, karena semiotika adalah puncak logis yang merupakan fungsi tanda sebagai ekspresi (Vera,2014 : 2).

Diistilah berbeda untuk menyebut studi tentang tanda, yakni semiologi, dan semiotik menurut Aart van Zoest (1966 : 2), tidak memiliki perbedaan signifikan, kecuali pada persoalan orientasi yang berbeda. Akan tetapi menurut Alex Sobur (2011:110), kedua istilah ini sering diartikan sebagai dialektika antara dua kubu semiologi moderen, yaitu kubu Ferdinand de Saussure dan kubu Charles Sanders Peirce. Keduanya menyiratkan versi-versi penting dalam penerapan kosep antara kedua kiblat semiotik, dan proses pengaplikasian analisis semiotik. Sebagian besar pakar semiotik berkiblat pada Saussure, terutama dalam penerapan semiotik dan konsep-konsep filsafat pragmatisme dan logika. Ada pula pakar yang menggabungkan konsep semiotik Peirce dan Saussure, dalam menelan disiplin ilmu pengetahuan lain seperti Umberto (Rusmana, 2014 : 21).

Pengembangan semiotika sebagai bidang studi ditetapkan dalam pertemuan *Vienna Circle* yang berlangsung di universitas wina tahun 1922. Semiotik dikelompokkan menjadi tiga bagian atau tiga cabang ilmu tentang tanda:

- a. Sintaktik (syntactic) merupakan suatu cabang penyelidikan semiotika yang mengkaji “hubungan formal diantara satu tanda dengan tanda-tanda yang lain”. Dengan begitu hubungan-hubungan formal ini merupakan kaidah- kaidah yang mengendalikan tuturan dan interpretasi, pengetahuan sintaktik kurang lebih adalah semacam ‘gramatika’.
- b. Semantik (semantics) merupakan cabang penyelidikan semiotika yang mempelajari “hubungan di antara tanda-tanda dengan designata atau objek- objek yang diacunya”. Designata adalah tanda-tanda sebelum digunakan di dalam tuturan tertentu.
- c. Pragmatik (pragmatics) merupakan suatu cabang penyelidikan semiotika yang mempelajari pemakaian tanda-tanda. Pragmatik secara khusus berurusan dengan aspek-aspek komunikasi, khususnya fungsi-fungsi situasional yang melatari tuturan.

Umberto Eco salah satu ahli semiotika membedakan semiotika menjadi 2 jenis yaitu :

- a. Semiotika komunikasi, semiotika ini menekankan teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima kode atau sistem tandam pesan, saluran komunikasi dan acuan yang dibicarakan.

- b. Semiotika signifikasi, semiotika ini tidak mempersoalkan adanya tujuan berkomunikasi. Pada jenis ini, yang lebih diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan daripada prosesnya.

Ahli lain membagi semiotika berdasarkan lingkup pembahasannya, semiotika tersebut dibagi menjadi 3 macam yaitu sebagai berikut :

- a. Semiotika murni (*pure*)

Merupakan semiotika yang membahas dasar filosofis semiotika dimana pembahasan ini berkaitan dengan metabahasa yang artinya membahas bahasa secara keseluruhan.

- b. Semiotika deskriptif

Merupakan semiotika yang membahas semiotika tertentu, seperti sistem tanda atau bahasa tertentu secara deskriptif.

- c. Semiotika terapan

Merupakan semiotika yang membahas penerapan semiotika pada bidang atau konteks tertentu, misalnya kaitannya dengan sastra, komunikasi, periklanan dan sebagainya (kaelan, 2009 :164).

Menurut John Fiske, terdapat tiga area penting dalam studi semiotik, yakni:

- a. Tanda itu sendiri. wilayah ini meliputi kajian mengenai berbagai jenis tanda yang berbeda, cara-cara yang berbeda dari tanda-tanda didalam menghasilkan makna, dan cara tanda-tanda tersebut berhubungan dengan orang yang menggunakan. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya

bisa dipahami didalam kerangka penggunaan/konteks orang-orang yang menempatkan tanda-tanda tersebut (Fiske, 2012 :67) .

- b. Kode atau sistem di mana lambang-lambang disusun. Studi ini meliputi bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun untuk mempertemukan dengan kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksploitasi saluran-saluran komunikasi yang tersedia bagi pengirim kode-kode tersebut. (Fiske, 2012 :67).
- c. Kebudayaan tempat dimana kode dan lambang itu beroperasi. Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan dari kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri (Fiske, 2012 :67).

## **2. Analisis Semiotika Roland Barthes**

Menurut Barthes, semiologi hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (Humanity) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai, dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem struktur dari tanda. Barthes dengan demikian, melihat signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang terstruktur. signifikasi tak terbatas pada bahasa, tetapi hal-hal lain diluar bahasa. Barthes menganggap kehidupan sosial sebagai sebuah signifikasi (vera, 2014 : 26-27).

Dalam terminologi Saussurean, penanda dan pertanda merupakan komponen dari tanda. Sekarang istilah tanda ini, yang dipakai dan diartikan sangat berbeda dalam berbagai disiplin ilmu( mulai dari teologi sampai

kedokteran dan sejarahnya sangat panjang (mulai dari zaman Kitab suci sampai sibernetik), bersifat sangat ambigu karena alasan ini (Barthes 2012 : 27).

Berpijak pada pemilihan istilah yang beragam dari berbagai pengarang, tanda ditempatkan sejajar dengan istilah yang memiliki kedekatan dan perbedaan dengannya :sinyal, indeks, ikon, simbol, alegori, adalah rival utama tanda. Terlebih dahulu kami mengungkapkan elemen umum pada semua istilah ini : semua istilah ini selalu mengacu pada relasi antara dua realita. Karena itu, keadaan seperti ini membuat kita tidak dapat membedakan istilah-istilah tersebut diatas; agar mendapatkan variasi makna, kita harus beralih ke keistimewaan lain, yakni keistimewaan yang ditampilkan disini sebagai sebuah alternatif (ada/tak ada), relasi mengisyaratkan atau tidak mengisyaratkan analogi antara respon-nya, bersifat segera atau tidak, dua relata berada berdampingan, atau sebaliknya, yang selalu melampaui yang keterhubungan yang eksistensial dengan pengguna (Barthes 2012 : 27-28).

Teori semiotik Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut de Saussure. Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Barthes menggunakan teori *significant-signifie* yang dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Istilah *significant* menjadi ekspresi (E) dan *signifie* menjadi isi (C). Namun, Barthes mengatakan bahwa antara E dan C harus ada relasi

(R) tertentu, sehingga membentuk tanda (*sign, SN*). Konsep ini membuat teori tentang tanda lebih mungkin berkembang karena relasi ditetapkan oleh pemakai tanda (Vera, 2014 :27).

Salah satu wilayah penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*The reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara lugas mengulas apa yang sering disebutnya sebagai sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem kedua ini oleh Barthes disebut dengan *konotatif*, yang di dalam buku *Mythologies*nya secara tegas ia bedakan dari *denotatif* atau sistem pemaknaan tataran pertama.

Sebagaimana pandangan Saussure, Barthes juga meyakini bahwa hubungan antara penanda dan pertanda tidak terbentuk secara alamiah, melainkan bersifat *arbiter* sehingga tidak adanya keharusan apapun pada sifat dasar tanda itu sendiri untuk mengikat penanda tertentu pada satu penanda saja. Bila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat (Vera, 2014 :27).

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign (tanda denotatif)</i>	
4. <i>Connotative Signifier (penanda konotatif)</i>	5. <i>Connotative Signified (pertanda konotatif)</i>
6. <i>Connotative Sign (tanda konotatif)</i>	

Gambar 2.1 Peta Tanda Roland Barthes

Sumber : Paul Cobley & Litza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*. NY: Totem Books, hlm. 51.

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

Pada dasarnya ada perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum serta denotasi dan konotasi yang dimengerti oleh Barthes. Dalam pengertian umum denotasi dimengerti sebagai makna yang harafiah. Akan tetapi, didalam semiologi Roland Barthes dan para pengikutnya, denotasi lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan dengan demikian sensor atau represi politis. Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos,

dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku di dalam suatu periode tertentu. (Sobur, 2004: 70).

Barthes melontarkan konsep tentang *konotasi* dan *denotasi* sebagai kunci dari analisisnya. Barthes menjelaskan bahwa *signifikasi* tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* (ekspresi) dan *signified* (content) didalam sebuah tanda terhadap realitas external. Itu yang disebut barthes sebagai denotasi yaitu makna paling nyata dari tanda (*sign*). Sedangkan konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukan signifikasi tahap kedua (Wibowo, 2013 : 21).

Tanda konotatif merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit, tidak langsung dan tidak pasti, artinya terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru. Dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama sedangkan konotasi merupakan signifikasi tingkat kedua. Denotasi dapat dikatakan merupakan makna objektif yang tetap sedangkan konotasi merupakan makna subjektif dan bervariasi. (Vera, 2014 :28).

Dalam kerangka Barthes konotasi identik dengan operasi ideologi yang dinamakan “mitos” dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Didalam mitos ini juga terdapat pola tiga dimensi yaitu penanda, petanda dan tanda. Namun, sebagai suatu sistem yang unik mitos terdiri dari suatu pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain, mitos



merupakan suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Mitos juga didalamnya terdapat petanda yang memiliki beberapa penanda (Sobur, 2004:71 dalam Vera, 2014 :28).

Mitos dari Barthes mempunyai makna yang berbeda dengan konsep mitos dalam arti umum. Sebaliknya dari konsep mitos tradisional, mitos dari Barthes memaparkan fakta. Mitos adalah murni sistem ideografis. Bagi Barthes, mitos adalah bahasa: *le mythe est une parole*. Konsep *parole* yang diperluas oleh Barthes dapat berbentuk verbal (lisan dan tulis) atau non verbal: *n'importe quelle matière peut être dotée arbitrairement de signification* „materi apa pun dapat dimaknai secara arbitrer. Seperti kita ketahui, *parole* adalah rea-lisasi dari *langue* (Barthes, 2007:16).

Oleh karena itu, mitos pun dapat sangat bervariasi dan lahir di dalam lingkup kebudayaan massa. Mitos merupakan perkembangan dari konotasi. Konotasi yang menetap pada suatu komunitas berakhir menjadi mitos. Pemaknaan tersebut terbentuk oleh kekuatan mayoritas yang memberi konotasi tertentu kepada suatu hal secara tetap sehingga lama kelamaan menjadi mitos: makna yang membudaya. Barthes membuktikannya dengan melakukan pembongkaran (*démontage sémiologique*).

Ciri-ciri mitos (Barthes, 1991:121):

- a. Deformatif. Barthes menerapkan unsur-unsur Saussure menjadi *form* (*signifier*), *concept* (*signified*). Ia menambahkan *signification* yang merupakan hasil dari hubungan kedua unsur tadi. *Signification* inilah yang menjadi mitos yang mendistorsi makna sehingga tidak lagi

mengacu pada realita yang sebenarnya: *The relation which unites the concept of the myth to its meaning is essentially a relation of deformation*. Pada mitos, *form* dan *concept* harus dinyatakan. Mitos tidak disembunyikan, mitos berfungsi mendistorsi, bukan untuk menghilangkan. Dengan demikian, *form* dikembangkan melalui konteks linear (pada bahasa) atau multidimensi (pada gambar). Distorsi hanya mungkin terjadi apabila makna mitos sudah terkandung di dalam *form*.

- b. Intensional. Mitos merupakan salah satu jenis wacana yang dinyatakan secara intensional. Mitos berakar dari konsep historis. Pembacalah yang harus menemukan mitos tersebut.
- c. Motivasi. Bahasa bersifat arbitrer, tetapi, kearbitreran itu mempunyai batas, misalnya melalui afiksasi, terbentuklah kata-kata turunan: *baca-membaca- dibaca-terbaca-pembacaan*. Sebaliknya, makna mitos tidak arbitrer, selalu ada motivasi dan analogi. Penafsir dapat menyeleksi motivasi dari beberapa kemungkinan motivasi. Mitos bermain atas analogi antara makna dan bentuk. Analogi ini bukan sesuatu yang alami, tetapi bersifat historis.

Menurut Roland Barthes, di dalam teks beroperasi lima kode pokok (*five major code*) yang di dalamnya terdapat penanda teks (leksia). Lima kode yang ditinjau Barthes yaitu: (Vera, 2014 : 30)

- a. Kode Hermeneutik (kode teka-teki)

Berkisar pada harapan pembaca untuk mendapatkan “kebenaran” bagi pertanyaan yang muncul dalam teks, kode teka-teki merupakan unsur

struktur yang utama dalam narasi tradisional. Di dalam narasi ada suatu kesinambungan antara pemunculan suatu peristiwa teka-teki dan penyelesaiannya di dalam cerita.

b. Kode Proaretik (kode tindakan/perlakuan)

Kode yang di anggap sebagai perlengkapan utama teks yang dibaca orang, yang artinya antara lain semua teks bersifat naratif. Barthes melihat semua lakuan dapat dikodifikasi. Pada praktiknya ia menerapkan beberapa prinsip seleksi. Kita mengenal kode lakuan atau peristiwa karena kita dapat memahaminya.

c. Kode Simbolik

Merupakan aspek pengkodean yang paling khas bersifat struktural, atau tepatnya menurut konsep Barthes pascastruktural. Pemisahan dunia secara kultural dan primitif menjadi kekuatan dan nilai-nilai yang berlawanan yang secara mitologis dapat dikodekan.

d. Kode Ginomik (kode kultural)

Kode ini merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui dan sudah dikodifikasi oleh budaya. Menurut Barthes, realisme tradisional didefenisi oleh acuan kepada apa yang telah diketahui. Rumusan suatu budaya atau subbudaya adalah hal-hal kecil yang telah dikodifikasi yang di atasnya para penulis bertumpu.

e. Kode Semik (kode konotatif atau kode semantik)

Menawarkan banyak sisi, dalam proses pembacaan, pembaca menyusun tema suatu teks. Ia melihat bahwa konotasi kata atau frase tertentu dalam

teks dapat dikelompokkan dengan konotasi kata atau frase yang mirip. Jika kita melihat suatu kumpulan satuan konotasi, kita menemukan suatu tema di dalam cerita.

### **Penanda dan Petanda**

Hakikat penanda mengisyaratkan catatan yang kurang lebih sama dengan catatan untuk petanda karena penanda merupakan suatu *relatum* yang didefinisikan tidak bisa dipisahkan dari definisi petanda. Satu satunya perbedaan adalah bahwa penanda merupakan penghubung/moderator ia membutuhkan materi. Namun, disisi lain , dalam semiologi, penanda dapat juga dipancarkan oleh materi tertentu yakni kata. Materialitas penanda ini menunjukan kita untuk sekali lagi membedakan dengan tegas material( seperti tanda dari isi), oleh karea itu, yang bisa dikatakan hanya substansi dari penandaan selalu material (bunyi, objek, citra) (Barthes 2012 :42- 43).

Petanda bukan aktivitas kesadaran maupun benda nyata, tetapi iya dapat didefinisikan hanya lewat proses penandaan atau dengan cara yang sifatnya kuasai-tautologis: petanda iyalah sesuatu yang dimaksudkan oleh orang yang menggunakan tanda tertentu. Hal ini membawa kita sepenuhnya fungsional. Petanda adalah salah satu dari *realita* pada tanda satu-satunya yang membedakan dari penanda, bahwa penanda adalah moderator (Barthes 2012 : 36- 37).

### **G. Daftar Istilah Film**

1. *Fade in*, ketika suatu adegan dimulai.
2. *Fade out*, yaitu akhir dari cerita secara keseluruhan.

3. *Establishing shot*, sebuah shot secara umum. *Long shot* yang berada di awal babak/adegan/scene atau juga bisa di akhir yang melibatkan keseluruhan lokasi dengan teknik pengambilan gambar dalam jarak jauh.
4. *In/Ex*, yaitu menerangkan lokasi atau adegan lebih spesifik. *IN* adalah adegan di dalam ruangan. *OUT* adalah adegan di luar ruangan.
5. *Pemain*, adalah siapa-siapa saja yang bermain atau berperan dalam adegan tersebut.
6. *Penampil dan ekspresi*, menerangkan bagaimana para pemain dalam satu adegan serta ekspresi wajah dalam adegan tersebut.
7. *Clouse-up (CU)*, cara pengambilan gambar lewat kamera terhadap objek dalam jarak dekat, sehingga detail objek tertangkap jelas misalnya raut wajah.
8. *Medium close up (MCU)*, cara pengambilan gambar lewat kamera terhadap objek dalam jarak relatif dekat, namun lebih berjarak dibandingkan CU.
9. *Medium shot*, cara pengambilan gambar lewat kamera terhadap objek yang berada pada ketinggian mata.
10. *Cut to*, untuk perpindahan dari satu adegan ke adegan lain, atau memotong gambar adegan.
11. *Vo (Voice over)*, suara yang menyertai jalannya suatu adegan yang beda.
12. *SOT (sound on tape)*, yaitu rekaman suatu wawancara satu narasumber yang biasanya digunakan untuk pemberitaan.
13. *Bird angle(hight angle)*, teknik pengambilan gambar dimana kamera lebih tinggi dari pada objek yang akan di ambil gambar.

14. *Frog angle(low angle)*, teknik pengambilan gambar dimana kamera lebih tinggi dari pada objek yang akan di ambil gambar.
15. *Background*, yaitu teknik pengambilan gambar dengan menggunakan latar di belakang objek yang akan diambil.
16. *Foreground*, yaitu teknik pengambilan gambar dengan menggunakan latar di depan objek dengan kata lain objek berada di belakang layar.
17. *Perspective*, yaitu teknik pengambilan gambar yang membentuk satu sudut pandang .
18. *Lense tele*, adalah lensa panjang untuk mengambil gambar dari jarak jauh.
19. *Dolly in (track in)*, kamera mendekati objek.
20. *Crap/truck left*, kamera mengarah dan bergerak kekiri.
21. *Crap/truck right*, kamera mengarah dan bergerak kekanan.
22. *Pedestal*, adalah gerakan kamera berada diatas pedestal, landasan kamera yang bisa di naik dan turunkan.
23. *We crene brown*, gerakan kamera naik turun diatas katrol.
24. *Zoom*, gerakan kamera mendekati atau menjauhi objek secara optic, dengan mengubah panjang focal lensa zoom dari pandangan sudut sempit kesudut lebar atau sebaliknya.
25. *Survening*, yaitu memberikan kesempatan kepada pemirsa untuk mengetahui objek yang akan diliput.

#### **H. Deskripsi Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!**

Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! part 1 kembali hadir. Kehadiran film ini untuk melestarikan film-film Warkop DKI yang kita kenal sejak era 1980-

an hingga 1990-an. Film ini adalah film komedi yang tayang pada tanggal 8 September 2016 lalu yang menghadirkan trio kocak: Dono, Kasino, dan Indro dengan pemeran baru. Film yang disutradarai oleh Anggy Umbara, film ini dibintangi oleh aktor Abimana Aryastya sebagai Dono, Vino G Bastian sebagai Kasino, dan Tora Sudiro sebagai Indro. Rumah produksi Falcon Pictures juga mendapat Indro bermain peran dalam Warkop DKI versi kekinian dengan peran yang berbeda tentunya.

Film komedi ini merupakan rangkuman dari tiga film Warkop DKI terdahulu antara lain Setan Kredit (1981), IQ Jongkok (1981), dan Chips (1982). Dono, Kasino, dan Indro adalah tiga orang sahabat yang bekerja sebagai petugas keamanan di organisasi CHIPS. CHIPS adalah singkatan dari cara hebat ikut penanggulangan masalah sosial, sebuah organisasi atau lembaga swasta keamanan yang unik juga CHIPS adalah pembantu penertiban dan menjaga keamanan masyarakat. Namun, tingkah mereka Dono, Kasino, dan Indro sangat konyol dan selalu mengocok perut, mereka selalu bermasalah ceritanya ceroboh dan selalu membuat jengkel bos mereka. Walaupun begitu mereka tetap berhasil lolos dari ancaman pemecatan si Bos, masalah yang selalu ditimbulkan oleh mereka bertiga mungkin sangking semangatnya dalam menjalani tugas.

Hingga pada suatu hari, saat mereka sedang mengejar seorang penjahat yang sedang melarikan diri. Mereka berhasil membuat kekacauan yang cukup rumit, sehingga Dono, Kasino, dan Indro ditangkap dan dibawa ke pengadilan. Kemudian Bos (Ence Bagus) dari Dono, Kasino, atau Indro mendatangkan Sophie (Hannah Al Rasyid) seorang anggota CHIPS lainnya. Sophie petugas CHIPS

cantik yang sangat profesional ini berasal dari Perancis yang sengaja datang untuk membantu trio DKI(Dono, Kasino, dan Indro) dalam permasalahan penangkapan para pelaku Begal. Tidak disangka dipengadilan Dono, Kasino, dan Indro dituntut untuk mengganti rugi dengan membayar denda dengan sebesar delapan miliar rupiah atau mereka akan segera dipenjarakan. Mereka bertiga pun kebingungan mencari uang lalu tidak sengaja mereka melihat pria ditabrak oleh mobil misterius, mereka bertiga kemudian membawa pria itu ke rumah sakit. Saat sekarat pria itu menyerahkan sebuah peta hartakarun kepada mereka bertiga, Dono, Kasino, dan Indro pun akhirnya menerima peta tersebut dan berniat untuk mencari harta agar bisa membayar denda delapan miliar rupiah.

Adegan-adegan lucu komedi-slapstick yang konyol maupun komedi-satire yang kekinian terus terjadi memancing tawa di sepanjang film, menghadirkan Nostalgia kita pada film-film WARKOP DKI terdahulu. Ditambah lagi dengan dialog-dialog khas Warkop DKI yang ada di 8 film hits mereka seperti Dongkrak Antik (1982), Sama Juga Bohong (1986), Salah Masuk (1992), Tahu Diri Dong (1984), Setan Kredit (1981), IQ Jongkok (1981), Maju Kena Mundur Kena (1983), dan Gengsi Dong (1980) membuat layar lebar arahan Anggy Umbara ini menjadi lebih akrab untuk para penggemar setianya. Terlihat jelas kalau pihak Falcon Pictures mencoba melestarikan komedi dari trio legendaris itu dan bukan untuk menggantikannya.

Fans Warkop DKI klasik pasti sudah tidak asing dengan celetukan “Jangkrik Boss”. sama seperti cerita dalam film Warkop DKI terdahulu CHIPS(1982), istilah “jangkrik Boss” berawal ketika Kasino memergoki sang



Boss sedang berduaan dengan seorang wanita seksi (Nikita Mirzani) di kantor. Bedanya, di film tahun 1982 sang Boss dipergoki dengan berpacaran di semak-semak kebun.

Film ini juga memiliki pesan yang dituturkan oleh artis komedi Indrodjojo Kusumonegoro alias Indro. Pesan paling kuat dalam film ini adalah persahabatan. Goal-nya persatuan. Indro sangat berharap dari film tersebut kita dapat membangun persatuan bangsa Indonesia melalui kisah persahabatan yang kuat antara sahabat-sahabat. Ia menegaskan bahwa persatuan dan persahabatan itu penting. “Persahabatan itu natural dan penuh keriangn”.

(<http://www.harianbernas.com/berita-18058-Film-Warkop-DKI-Reborn->

Mengandung-Pesan-Persahabatan-dan-Persatuan.html diakses pada tanggal 15/12/16 jam 02.47 WIB)



Gambar 2.2

Objek Peneliti Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis isi dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes . Penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Sebatas hanya menggambarkan pesan, bukan untuk menguji hubungan antara variabel. Pendekatan kualitatif dalam komunikasi lebih menekankan bagaimana sebuah pendekatan dapat mengungkapkan makna-makna dalam konten komunikasi yang ada sehingga hasil-hasil penelitian yang diperoleh berhubungan pemaknaan dari sebuah proses komunikasi ( Bungin, 2008 :302). Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat, atau narasi, baik yang diperoleh dari wawancara maupun observasi (Kriyantono, 2006 :196).

Metodelogi digunakan untuk mengungkap makna tanda yang berada dalam sebuah film, dan mengumpulkan sebanyak-banyaknya informasi berkaitan dengan objek penelitian untuk memperoleh hubungan sebab akibat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes. Metode semiotika Roland Barthes digunakan untuk mengetahui secara detail isi pesan persahabatan dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!.

#### **B. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah apa yang menjadi pokok masalah dalam penelitian, selain itu objek adalah sumber data dari penelitian dimana data itu diperoleh.

Objek penelitian pada penelitian ini adalah scene pada film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! Part 1 yang menampilkan resepsi persahabatan dari ketiga aktor DKI (Dono, Kasino, dan Indro).

### **C. Kerangka Analisis**

Penelitian ini menggunakan kerangka analisis isi pesan dengan teori semiotika Roland Barthes dimana data diambil dari tanda-tanda, dialog, atau simbol yang mencakup penggambaran pesan persahabatan Dono, Kasino, dan Indro pada film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!. Kerangka analisis ini dibenarkan melakukan analisis hanya pada isi yang sesuai dengan perhatian dan minatnya, tetapi harus pada keseluruhan isi yang telah ditetapkan untuk diteliti ( yang telah ditetapkan untuk pemilihan populasi dan sampel) (Burhan Bungin, 2001:187).

Penelitian ini sebatas hanya menggambarkan pesan, bukan untuk menguji hubungan antara variabel, dengan kategori :

1. Kata, kalimat, paragraf, karakter, *scene* (potongan adegan) pada ketiga tokoh Dono, Kasino, dan Indro dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!
2. Gambaran/adegan yang digambarkan tokoh Dono, Kasino, dan Indro dalam hal persahabatan dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!

### **D. Kategorisasi**

Kategori diturunkan dari variabel, variabel diturunkan berdasarkan teori. Masing-masing bagian dari penelitian saling berkaitan, misalnya variabel tertentu yang dipakai dapat dilacak dari teori yang digunakan. Sistematis ini juga berarti

setiap kategori yang dipakai menggunakan suatu definisi tertentu, dan semua bahan dianalisis dengan menggunakan kategori dan definisi yang sama.

**Tabel 3.1 Kategorisasi**

<b>Konsepsi/Variabel</b>	<b>Indikator</b>
1) Kesenangan	1) Dialog
2) Penerimaan	2) Gambar
3) Percaya	3) Adegan
4) Respek	4) Scene (Potongan adegan)
5) Saling Membantu	
6) Menceritakan Rahasia	
7) Pengertian	
8) Spontanitas	

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik mengumpulkan data yang langsung diperoleh atau didapat dari sumber data yang relevan pada objek penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi dokumen (*document review*), yaitu mencari, menyimpan, dan meneliti dokumen yang relevan dengan objek penelitian. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2010:240).
2. Studi kepustakaan, yaitu dengan mengumpulkan data mempelajari literatur dan sumber bacaan yang relevan dengan topik penelitian.

3. Pengamatan langsung pada objek penelitian yaitu dengan mengamati dialog, gambar, adegan, dan *scene* (potongan gambar) pada film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! yang menggambarkan pesan persahabatan dari tokoh Dono, Kasino, dan Indro.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Dalam meneliti pesan persahabatan Dono, Kasino, dan Indro, penelitian ini menggunakan analisis isi dengan analisis semiotika Roland Barthes signifikasi dua tahap ( two order of signification) dengan sistem signifier (penanda) dan Signified (pertanda) yang juga disebut dengan makna denotasi. Kemudian digunakan pula signifikasi tahap kedua yaitu konotasi. Konotasi bekerja pada tingkat subjektif, yang berhubungan dengan isi, dan tanda bekerja melalui mitos. Mitos merupakan lapisan pertanda dan makna yang paling dalam(Wibowo, 2013: 2)

Analisis data dengan mengamati dialog, gambaran, adegan, dan *scene*(potongan adegan) pada tokoh Dono, Kasino, dan Indro serta objek lain yang menggambarkan persahabatan dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! yang masuk dalam analisis tataran pertama, yaitu penggambaran tokoh, digambarkan dalam bentuk, potongan gambar visual, cara pengambilan gambar, dialog, suara, dan teks serta penanda (*signifier*) dalam gambar dan penjelasannya langsung dijelaskan melalui pertanda (*signified*) berupa potongan gambar adegan dalam film serta penjelasan dan makna dari gambar tersebut dijelaskan langsung secara detail dikolom pertanda (*signified*), namun bisa terjadi penafisiran baru

atau berkaitan dengan mitos dan pengertian berdasarkan cerita atau budaya yang ada dimasyarakat.

Setelah objek penelitian didapati, barulah sebuah objek penemuan itu disusun sebagai sebuah makna pesan yang akhirnya dapat menjadi kesimpulan terhadap nilai-nilai pentingnya persahabatan Dono, Kasino, dan Indro yang di gambarkan dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil Film “Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!”**

Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! merupakan sebuah film lucu atau komedi Indonesia terbaru ditahun 2016, film Warkop DKI Reborn ini merupakan film remake dari film lawas, tak lain adalah film yang berjudul Warkop DKI yang dibintangi Dono, Kasino, dan Indro. Seperti yang kita ketahui bahwa film Warkop DKI sangat populer. Film komedi ini juga menggambarkan kekompakan atau persahabatan dimana kebersamaan yang mereka lalui tidak dinilai dari baik buruknya mereka, pintar bodohnya mereka, kaya miskinnya mereka, tetapi bagaimana mereka melewati apapun rintangan masalah bersama dalam suka maupun duka.

Film lama tapi hingga sekarang masih disebut-sebut namanya. Dan Film Warkop DKI ini kembali dibuat ditahun 2016 ini oleh rumah produksi Falcon Pictures, Falcon Pictures pun telah meminta ijin kepada Indro Warkop, selain itu Falcon Pictures tentunya juga meminta ijin kepada keluarga Dono dan Kasino, dan mereka telah mengijinkannya. Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! ini menampilkan bintang-bintang baru sebagai pemeran Dono, Kasino maupun Indro, ketiganya yaitu Abimana Aryasatya sebagai Dono, Vino G. Bastian sebagai Kasino, dan Tora Sudiro sebagai Indro, film ini juga didukung oleh pemain-pemain lainnya, Salah satu pelawak dari trio warkop DKI yang asli, yaitu Indro juga ikut muncul dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! ini, selain muncul dalam film, Indro bertugas sebagai Eksekutif Produser.

Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! ini masih mempunyai ciri khas yang sama dengan Film Warkop DKI jaman dulu, yaitu dengan menghadirkan wanita-wanita cantik sebagai daya tarik, penghibur dan penyemangat film ini, beberapa wanita cantik dalam film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! ini yaitu Hannah Al Rashid, Nur Fazura, dan Nikita Mirzani, jadi film ini tidak cocok ditonton oleh anak dibawah umur. Menurut informasi yang kami dapatkan, film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! ini akan terpecah menjadi beberapa bagian, dan untuk film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1 tayang perdana di bioskop pada tanggal 8 September 2016, memang belum lama ini rilisnya, jadi kalian bisa pergi ke bioskop untuk menontonnya, dan untuk Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! tayang di televisi belum jelas kapan waktunya.

Di luar itu film ini tidak melupakan tugasnya untuk menggambarkan kekompakan dari hubungan pertemanan Dono, Kasino, dan Indro. Cara penggambarannya pun digarap dengan aman dan cukup menyeluruh. Memang benar kekompakan dari ketiga tokoh tersebut mengalahkan kesetiaan seorang romeo dan juliet yang selalu setia bersama. Tingkah laku dan tindakan yang selalu mereka lakukan bersama membuat penonton dapat menilai kebersamaan dan kekompakan yang mereka miliki begitu besar. Begitu juga dengan berusaha menolong atau bekerja dengan sebaik mungkin justru malah membuat kekacauan dimanamana itu pun juga dilakukan bersama. Walaupun begitu mereka bertiga tetap bersama dalam menghadapi situasi yang runyam itu. Kebersamaan dan kekompakan kalian justru membuat penonton mudah untuk mengerti kenapa mereka bertiga layak disebut sahabat.





Gambar 4.1

Poster Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss!

Judul : Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss!

Genre : Comedy

Pembuat : Falcon Pictures

Format : Film

Produser : Hb Naveen, Frederica

Sutradara : Anggy Umbara

Penulis : Anggy Umbara, Andi Awe Wijaya, Bene Dion Rajagukguk

Negara/Bahasa : Indonesia

Tayang Perdana : 8 September 2016

Adapun tokoh-tokoh yang berperan dalam film “Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!” ini meliputi :

1. Abimana Aryasatya Berperan Sebagai Dono



Gambar 4.2

Tokoh Dono Dalam Film Warkop DKI Reborn ini diperankan oleh Abimana Aryasatya.

Nama Lengkap : Abimana Aryasatya

Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 24 Oktober 1982

Tahun aktif : 2011 hingga sekarang

Dalam film ini Dono sebagai anggota CHIPS dan dia adalah orang yang sabar walaupun dia lebih sering diledekin, tetapi nasibnya yang selalu beruntung dibandingkan daripada Kasino dan Indro.

## 2. Vino G. Bastian Berperan Sebagai Kasino



Gambar 4.3

Tokoh Kasino Dalam Film Warkop DKI Reborn ini diperankan oleh Vino G. Bastian

Nama Lengkap : Vino Giovani Bastian

Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 24 Maret 1982

Tahun aktif : 2004 hingga sekarang

Dalam film ini Kasino juga sebagai anggota CHIPS dan dia adalah orang yang sering mempunyai ide cemerlan untuk menipu bossnya dan dia juga yang mergokin boss nya sedang bersama wanita simpanannya.

### 3. Tora Sudiro Berperan Sebagai Indro



Gambar 4.4

Tokoh Indro Dalam Film Warkop DKI Reborn ini diperankan oleh Tora Sudiro

Nama Lengkap : Taura Danang Sudiro

Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 10 Mei 1973

Tahun aktif : 2001 hingga sekarang

Dalam film ini Indro juga sebagai anggota CHIPS dan dia adalah orang yang bisa melihat dirinya dimasa depan.

#### 4. Ence Bagus Berperan Sebagai Boss CHIPS



Gambar 4.5

Tokoh Boss CHIPS Dalam Film Warkop DKI Reborn ini diperankan oleh Ence Bagus

Nama Lengkap : Ence Bagus

Tempat Tanggal Lahir : -

Tahun aktif : -

Dalam film ini si Boss sebagai Boss CHIPS yang selalu menanggung kerugian akibat kelakuan dari ketiga anggotanya yaitu Dono, Kasino, dan Indro dan dia memiliki wanita simpanan.

## 5. Hannah Al Rashid Berperan Sebagai Sophie



Gambar 4.6

Tokoh Sophie Dalam Film Warkop DKI Reborn ini diperankan oleh Hannah Al Rashid

Nama Lengkap : Hannah Aidinal Al Rashid

Tempat Tanggal Lahir : London, Inggris, 25 Januari 1986

Tahun aktif : 2008 hingga sekarang

Dalam film ini Sophie sebagai wanita cantik jelita yang merupakan anggota CHIPS Profesional dari kantor pusat untuk membantu Dono, Kasino, dan Indro.



6. Nur Fazura Berperan Sebagai -?-



Gambar 4.7

Tokoh -?- Dalam Film Warkop DKI Reborn ini diperankan oleh Nur Fazura

Nama Lengkap : Nur Fazura Sharifuddin

Tempat Tanggal Lahir : Pekan, Pahang, 27 September 1983

Tahun aktif : 2002 hingga sekarang

Dalam film ini wanita cantik ini berperan sebagai sosok asing tidak dikenal yang telah membawa tas merah Dono yang tertukar pada saat pengambilan barang di Bandara Malaysia.

## 7. Nikita Mirzani Berperan Sebagai -?-



Gambar 4.8

Tokoh -?- Dalam Film Warkop DKI Reborn ini diperankan oleh Nikita Mirzani

Nama Lengkap : Nikita Mirzani Binti Mawardi

Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 17 Maret 1986

Tahun aktif : 2010 hingga sekarang

Dalam film ini wanita cantik ini sebagai wanita simpanan si Boss yang tidak diketahui oleh siapapun.



## 8. Tarzan Berperan Sebagai Pakde Selamat



Gambar 4.9

Tokoh Pakde Selamat Dalam Film Warkop DKI Reborn ini diperankan oleh Tarzan

Nama Lengkap : Toto Muryadi

Tempat Tanggal Lahir : Malang, 24 April 1945

Tahun aktif : 1967 hingga sekarang

Dalam film ini Pakde Selamat sebagai temen dari bapaknya Dono, yang membantu memberi pinjaman sebanyak 8 M dan ternyata duit itu duit mainan.



Gambar 4.10

Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Dulu dan Sekarang

## B. Model Pengambilan Gambar Dan Pemaknaanya

Tabel 4.1

### Teknik-Teknik Pembuatan Film dan Maksudnya

Penanda	Petanda
1	2
<b>Ukuran Pengambilan Gambar (<i>shot size</i>)</b> Big Close up Close up Medium shot	Emosi, peristiwa penting, drama Keintiman Hubungan personal dengan subjek

Long shot	Konteks, jarak publik
Full shot	Hubungan sosial
<b>Sudut Pengambilan Gambar</b> <i>(camera angle)</i>	
High	Dominasi, kekuatan, kemenangan
Eye level	Kesetaraan
Low	Kelemahan
<b>Jenis Lensa</b>	
Wide angle	Dramatis
Normal	Keseharian, normalis
Tele	Dramatis, keintiman, kerahasiaan
<b>Komposisi</b>	
Simetris	Tenang, stabil, religius
Asimetris	Keseharian, alamiah
Statis	Ketiadaan konflik
Dinamis	Disorientasi, gangguan
<b>Fokus</b>	
Selective focus	Menarik perhatian penonton “lihatlah kesini”
Soft focus	Romantika, nostalgia
Deep focus	Semua elemen adalah penting “ lihatlah semuanya”
<b>Pencahayaan</b>	

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

**Sumber : Keith Selby dan Ron Cowdery, *How To Study Television*, London : Macmillam Press, 1995, hal 57-58**







### C. Hasil Temuan


Setelah menonton dan menelaah lebih dalam mengenai film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! ini maka penulis menemukan dialog, gambar, adegan, dan *scene* (potongan adegan) dalam film tersebut yang menunjukkan adanya persahabatan seperti kesenangan, penerimaan, percaya, respek, saling membantu, menceritakan rahasia, pengertian, dan spontanitas sebagai berikut.

**Tabel 4.2**

#### Gambar yang menunjukkan persahabatan

NO	KARAKTER PERSAHABATAN	DIALOG/GAMBAR/ADEGAN/SCENE
1	Kesenangan	-
2	Penerimaan	<div data-bbox="874 1115 1193 1294" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="938 1328 1129 1361" style="text-align: center;">Gambar 4.3.6</p>
3	Percaya	<div data-bbox="858 1402 1206 1592" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="938 1626 1129 1659" style="text-align: center;">Gambar 4.3.1</p> <div data-bbox="847 1697 1214 1899" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="938 1933 1129 1966" style="text-align: center;">Gambar 3.4.8</p>


4	Respek	 <p data-bbox="938 510 1129 546">Gambar 4.3.2</p>  <p data-bbox="938 790 1129 826">Gambar 4.3.10</p>
5	Saling Membantu	 <p data-bbox="938 1084 1129 1120">Gambar 4.3.3</p>  <p data-bbox="938 1375 1129 1411">Gambar 4.3.4</p>  <p data-bbox="938 1662 1129 1697">Gambar 4.3.5</p>  <p data-bbox="938 1926 1129 1962">Gambar 4.3.9</p>


6	Menceritakan  Rahasia	 <p data-bbox="938 539 1118 573">Gambar 4.3.7</p>
7	Pengertian	-
8	Spontanitas	-

**D. Analisis Semiotika Roland Barthes Film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!**


**Tabel 4.3**

**Analisis Tataran Pertama (Denotatif) Semiotika Roland Barthes**


No	Shot	Dialog/suara/teks	Visual
1	Medium  Shot	Backsound musik  khas Dono, Kasino, dan Indro.	 <p data-bbox="1018 1518 1198 1552">Menit : 03:32</p> <p data-bbox="1018 1592 1198 1626">Gambar 4.3.1</p> <p data-bbox="890 1666 1326 1771">Dono, Kasino, dan Indro sedang berjalan keluar dari dalam kantor</p> <p data-bbox="1058 1812 1158 1845">CHIPS</p>



		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		Dono, Kasino, dan Indro sedang keluar dari dalam kantor CHIPS untuk melakukan tugasnya dengan menggunakan seragam CHIPS yang berwarna coklat dan membawa pentungan berwarna hitam.	Dono, Kasino, dan Indro bergegas untuk melaksanakan tugas yang didapatkan dari Boss mereka, untuk segera membantu masyarakat yang membutuhkan pertolongan dari para anggota CHIPS (Cara Hebat Ikut Pelanggulangan Masalah Sosial).
2	Long shot	<p>Kasino : “Muke gile, yg begini kagak bisa dilawan. Maaf ya maaf maaf mari bu mari mari lagi iseng”</p> <p>Dono : “Maaf ya bu”</p> <p>Indro : “ini baru yang namanya maju kena mundur kena”</p> <p>Kasino : “Gile lu ndro, lanjut kita keymon”</p>	 <p>Menit : 04:33</p> <p>Gambar 4.3.2</p> <p>Dono, Kasino, dan Indro sedang memutar balik</p>




		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		Dono, Kasino, dan Indro kejabak macet sehingga memutar balik arah jalan dengan mengendarai sepeda motor yang berpapasan dengan segerombolan ibu-ibu pengendara sepeda motor.	Dono, Kasino, dan Indro yang ingin segera melaksanakan tugasnya dengan tepat waktu, namun di tengah perjalanan mereka terjebak kemacetan yang membuat mereka memutar balik arah jalan.
3	Long shot	<p>Boss : “Kalau begitu saya pamit.”</p> <p>Polisi : “Baik.”</p> <p>Boss : “Permisi.”</p> <p>Polisi : “Terimakasih.”</p>	 <p>Menit : 14:04</p> <p>Gambar 4.3.3</p> <p>Boss berjabat tangan dengan polisi.</p>
		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		Boss yang memakai Jas berwarna abu-abu sedang berbicara dan	Boss sedang berbicara dengan polisi. Namun, dengan nada kesal karena ulah anggotanya tetapi Boss tetap


		berjabat tangan dengan polisi yang mengenakan seragam dinas yang berwarna coklat.	menyelamatkan Dono, Kasino, dan Indro.  Dapat terlihat jelas dalam adegan ini bahwa si Boss sedang kesal dengan ketiga anggota CHIPSnya.
4	Medium Shot	Tukang Pos : “Ini ada surat tagihan kredit kulkas untuk mas Indro, tagihan kredit TV untuk mas Kasino, ini surat tagihan kredit taplak meja untuk mas Dono. Taplak meja kok dikredit mas?”	 <p>Menit : 21:33</p> <p>Gambar 4.3.4</p> <p>Tukang Pos sedang memberikan surat kepada Dono, Kasino, dan Indro.</p>
		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		Pada malam hari seorang Tukang Pos yang memakai topi, berbaju hitam, dan berkulit hitam sedang memberikan surat tagihan kredit kepada Dono, Kasino, dan	Tukang Pos yang menjelaskan surat tagihan kredit yang berisikan tagihan hutang Dono dengan tagihan taplak meja bekas katy perry, Kasino dengan tagihan kredit TV, dan Indro dengan tagihan kredit kulkas untuk segera dibayar.


		Indro.	
5	Medium Shot	<p>Dono : “Kas, Ndro, Laper nih, masa makan siang ngutang lagi.”</p> <p>Indro : “Ya gimana? Jatah kreditku juga udah over limit. Eh kas, kau ada uang gak kas?”</p> <p>Kasino : “alah lu pekara makan aja lu pusingin. Tenang gua hendle. Pucuk dicinta tokay pun tiba.”</p>	 <p>Menit : 23:45</p> <p>Gambar 4.3.5</p> <p>Dono, Kasino, dan Indro sedang berdiskusi.</p>
		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		Dono, Kasino, dan Indro sedang duduk diatas kursi sambil berdiskusi untuk makan siang namun tidak mempunyai uang dan Kasino	Dono, Kasino, dan Indro yang tidak mempunyai uang untuk makan, kemudian Kasino memiliki ide untuk mendapatkan uang dengan cara memalak si Boss, dengan alasan uang tutup mulut.

		mempunyai ide.	
6	Long Shot	Backsound musik Tik Tok Tik Tok	 <p>Menit : 42: 23</p> <p>Gambar 4.3.6</p> <p>Dono, Kasino, dan Indro yang sedang berada di ruang sidang pengadilan.</p>
		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		Dono, Kasino, dan Indro yang duduk sebagai tersangka dengan wajah tegang karena melakukan banyak kesalahan.	Dono, Kasino, dan Indro sedang menunggu hasil keputusan dari hakim atas berbagai macam kesalahan yang mereka perbuat ketika mereka sedang melaksanakan tugas sebagai anggota CHIPS.
7	Medium Shot	Dono : Kas, Ndro. Kalo gak bayar, kita bisa masuk penjara loh.  Indro : Udah taula aku tu, gak perlu kau	 <p>Menit : 43:25</p> <p>Gambar 4.3.7</p>

	<p>ulang-ulang.</p> <p>Kasino : Tau lu, bikin makin stres aja. Tau lu, bikin makin stres aja. Tau lu, bikin makin stres aja.</p> <p>Indro : ya, akukan udah bilang gak perlu kau ulang-ulang. Kenapa masih kau ulang-ulang juga ah. Paham gak sih kau, maksud dari arti kata jangan di ulang-ulang? Jadi terpaksa aku ulang-ulang ini. Eh, jangan sampek aku ulang-ulang ya.</p> <p>Kasino : ngeselin Ndro.</p> <p>Dono : hah, gimana kalo kita ngepet.(disembur</p>	<p>Dono, Kasino, dan Indro yang sedang berbicara didepan teras rumah.</p>
--	--	---

		Kasino pake kopi) muka loh ini Kas.”	
		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		Dono, Kasino, dan Indro yang sedang duduk didepan teras rumah sambil bersantai dengan Kasino yang memainkan gitar.	Dono yang terlihat panik dengan denda 8 Miliar dari hukuman yang mereka perbuat. Terlihat jelas pada adegan di atas bahwa kesalahan yang mereka perbuat harus mereka selesaikan bersama.
8	Long Shot	Backsound musik Chicken Dance.	 <p>Menit : 47:57</p> <p>Gambar 4.3.8</p> <p>Dono, Kasino, dan Indro yang masuk ke dalam poster Khong Guan.</p>
		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		Dono, Kasino, dan Indro yang sedang bersembunyi di dalam	Dono, Kasino, dan Indro berlari dikejar massa akibat uang palsu yang mereka berikan kepada pengemis,

		<p>poster berwarna merah yang bertuliskan Khong Guan.</p>	<p>kemudian mereka bertiga berlari dan sama-sama bersembunyi di dalam poster Khong Guan.</p> <p>Terlihat jelas pada adegan ini bahwa mereka bertiga sedang berdiam diri seperti patung untuk mengelabui massa yg sedang mengejar mereka.</p>
9	Medium Shot	<p>“Korban : Saya yakin ini bukan kecelakaan, ini pasti disengaja. Mereka pasti mau ngincar ini.</p> <p>Dono : Wah bakwan.</p> <p>Indro : Tempe ini namanya.</p> <p>Korban : Bukan itu, maksud saya ini, itu kode harta karun warisan kakek saya, saya belum sempat mencarinya.</p> <p>Sepertinya kalian ini orang baik, jadi saya</p>	 <p>Menit : 49:23</p> <p>Gambar 4.3.9</p> <p>Dono, Kasino, Indro, Sophie, Supir taxi dan korban kecelakaan berada di dalam mobil.</p>

		titip ya.”	
		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		Korban yang menggunakan kemaja berwarna hijau yang di penuh dengan cucuran darah di kepalanya akibat ditabrak mobil kemudian ditolong dan di bawa masuk kedalam mobil taksi yang ditumpangin oleh Dono, Kasino, Indro, dan Sopie.	Korban tabrak lari yang memberikan buku kode harta karun kepada Dono untuk segera mendapatkannya karena korban tidak ingin orang lain yang mendapatkannya.
10	Long Shot	<p>Kasino : Kita pecahin ni kode. Mulai dari mana? Kagak bisa dibaca ni Ndro.</p> <p>Indro : Kebalik</p> <p>Kasino : Kepala tanpa mahkota, sama tapi</p>	 <p>Menit : 50:20</p> <p>Gambar 4.3.10</p>






	<p>tak satu.</p> <p>Dono : Maksudnya apaya.</p> <p>Indro : Kepala tanpa mahkota.</p> <p>Shopie : eh, sebentar. Bukannya kata orang Indonesia rambut itu mahkota? Berarti kepala tanpa mahkota, kepala yang tidak ada rambut.</p> <p>Indro : botak?</p> <p>Shopie : iya, betul sekali. Botak.</p> <p>Kasino : Gue lanjutin, kodenya “sama tapi tak satu”.</p> <p>Dono : Dua Kas.</p> <p>Indro : Ada pandenya juga kau Don.</p> <p>Shopie : Saya rasa, maksudnya orang</p>	<p>Suasana di ruang tamu Dono, Kasino, dan Indro bersama dengan Shopie.</p>
--	--	---


		<p>kembar.</p> <p>Indro : Botak, kembar.</p> <p>Dono : Upin-Ipin</p> <p>Ndro.</p> <p>Kasino : Encer juga otak lu. Kalau begitu harta karunnya ada di Malaysia.”</p>	
		<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Pertanda (Signified)</b>
		<p>Keseriusan yang terlihat dari wajah Dono, Kasino, Indro, dan Shopie yang sedang duduk di ruang tamu untuk memecahkan kode harta karun yang diberikan korban tabrak lari.</p>	<p>Buku kode harta karun membuat Dono, Kasino, Indro, dan Shopie penasaran akan kebenaran dan keberadaannya. Akhirnya mereka memutuskan untuk memecahkan kode dan kemudian mencarinya.</p>



Tabel 4.4


## Analisis Tataran Kedua (Konotatif) Semiotika Roland Barthes

No	Penanda ( <i>Signifier</i> )	Pertanda ( <i>Signified</i> )
1	 <p data-bbox="539 842 719 875">Menit : 03:32</p> <p data-bbox="539 913 719 947">Gambar 4.3.1</p> <p data-bbox="416 987 842 1095">Dono, Kasino, dan Indro sedang berjalan keluar dari dalam kantor</p> <p data-bbox="584 1133 675 1167">CHIPS</p>	<p data-bbox="903 524 1359 1294">Warkop DKI adalah salah satu Group Komedian Legendaris yang dibentuk oleh Dono, Kasino, dan Indro. Awal permulaan group komedian ini mampu mempersatukan mereka menjadi sahabat. Terdapat kekompakan yang sangat kuat dalam persahabatan mereka, sehingga persahabatan mereka menjadi persahabatan yang legendaris.</p>
	<p data-bbox="592 1337 671 1370">Mitos</p>	<p data-bbox="903 1337 1359 1733">Tidak banyak orang atau group yang mampu membentuk kekompakannya. Hal itu terlihat saat seseorang lebih memikirkan egonya sendiri dari pada persahabatannya.</p>

2	 <p>Menit : 04:33</p> <p>Gambar 4.3.2</p> <p>Dono, Kasino, dan Indro sedang memutar balik</p>	<p>Dono mengajak kedua sahabatnya untuk memilih memutar balik arah jalan mereka yang terjebak kemacetan. Hal ini mereka lakukan untuk segera melaksanakan tugas mereka sebagai anggota CHIPS. Dari kekompakkan mereka banyak sekali kecerobohan yang terjadi tanpa diduga-duga.</p>
	<p>Mitos</p>	<p>Kecerobohan yang Dono, Kasino, dan Indro lakukan dapat menimbulkan kelucuan bagi para penonton. Meski dengan kekonyolan yang dilakukan hal tersebut dapat menarik perhatian orang banyak.</p>
3	 <p>Menit : 14:04</p>	<p>Boss CHIPS datang ke kantor polisi untuk menyelesaikan masalah ketiga anggotanya yang baru saja berbuat onar ketika sedang melaksanakan tugas yang diberikan olehnya. Setelah selesai</p>



	<p>Gambar 4.3.3</p> <p>Boss berjabat tangan dengan polisi.</p>	<p>menyelesaikan permasalahannya, boss CHIPS malah menyuruh mereka untuk pulang dan beristirahat.</p>
	<p>Mitos</p>	<p>Kesalahpahaman sangat sering terjadi apalagi sekarang ini banyak orang memperlakukan hal yang kecil kemudian menjadi besar tanpa mengetahui apa yang sebenarnya terjadi.</p>
4	 <p>Menit : 21:33</p> <p>Gambar 4.3.4</p> <p>Tukang Pos sedang memberikan surat kepada Dono, Kasino, dan Indro.</p>	<p>Tukang pos memberikan surat kepada Dono, Kasino, dan Indro tentang tagihan kredit mereka masing-masing. Tak seharusnya tukang pos datang memberikan surat tagihan untuk segera melunasinya.</p>
	<p>Mitos</p>	<p>Hutang sebagai tanggung jawab dari diri seseorang untuk segera menepatinya. Tetapi, sekarang ini kebanyakan orang tidak</p>

		bertanggung jawab akan hutang yang mereka miliki. Justru malah melupakan akan hutang-hutang yang dimiliki.
5	 <p>Menit : 23:45</p> <p>Gambar 4.3.5</p> <p>Dono, Kasino, dan Indro sedang berdiskusi.</p>	Dono yang berbicara kepada dua orang sahabatnya tentang bagaimana makan siang hari ini tidak hutang, kemudian Kasino yang memiliki ide untuk mendapatkan uang. Tetapi uang tersebut didapat dengan cara memalak Boss mereka.
	Mitos	Di dalam persahabatan pasti ada pengorbanan. Begitu juga dengan Kasino yang mau rela berkorban demi kedua sahabatnya agar bisa makan bersama.
6	 <p>Menit : 42: 23</p>	Keadaan yang menegangkan bagi ketiga sahabat yang dianggap melakukan kesalahan besar. Salah satunya lukisan yang telah ditabrak Dono sehingga ruangan pameran lukisan ikut terbakar.

	<p>Gambar 4.3.6</p> <p>Dono, Kasino, dan Indro yang sedang berada di ruang sidang pengadilan.</p>	
	<p>Mitos</p>	<p>Apapun masalah yang Dono, Kasino, dan Indro dapatkan tidak mampu merubah atau memisahkan persahabatan mereka. Justru dengan adanya masalah yang mereka dapatkan semakin memperkuat persahabatan mereka.</p>
7	 <p>Menit : 43:25</p> <p>Gambar 4.3.7</p> <p>Dono, Kasino, dan Indro yang sedang berbicara didepan teras rumah.</p>	<p>Dono, Kasino, dan Indro merasa bingung atas denda yang harus mereka bayar. Sebagai anggota CHIPS mereka harus bertanggung jawab dan berusaha mendapatkan uang untuk membayar denda yang telah ditentukan.</p>
	<p>Mitos</p>	<p>Denda yang ternilai besar mampu meringankan hukuman mereka, namun hukuman yang mereka dapatkan tidak sesuai dengan</p>

		<p>kesalahan yang mereka perbuat.</p> <p>Ancaman hukuman penjara yang berat, selalu menghantui dalam setiap usaha, tetapi dengan bersama-sama mereka yakin mampu melewati tanpa rasa takut.</p>
8	 <p>Menit : 47:57</p> <p>Gambar 4.3.8</p> <p>Dono, Kasino, dan Indro yang masuk ke dalam poster Khong Guan.</p>	<p>Kelakuan dari ketiga sahabat yaitu Dono, Kasino, dan Indro dapat membuat para warga mencari mereka dengan cara mereka bersembunyi di balik poster Khong Guan.</p>
	Mitos	<p>Meyakinkan warga ditengah masalah yang mereka hadapi tidak dapat dilakukan oleh sembarangan orang. Butuh kekompakan untuk bisa menyelamatkan mereka bertiga dari masalah yang ada.</p>



9	 <p>Menit : 49:23</p> <p>Gambar 4.3.9</p> <p>Dono, Kasino, Indro, Sophie, Supir taksi dan korban kecelakaan berada di dalam mobil.</p>	<p>Dono, Kasino, dan Indro yang berusaha membantu korban tabrak lari kemudian mendapatkan buku kode wasiat dari korban. Bukti percaya korban kepada mereka bertiga ditunjukkan dengan korban memberi buku kode wasiat tersebut untuk mereka pecahkan.</p>
	<p>Mitos</p>	<p>Membantu seseorang tidak harus mengenal siapa dia. Karena sesama manusia harus saling tolong menolong. Tidak seperti sekarang ini kebanyakan orang tidak peduli akan musibah yang tertimpa orang lain.</p>
10	 <p>Menit : 50:20</p> <p>Gambar 4.3.10</p>	<p>Dono, Kasino, Indro, dan Shopie menganggap buku kode wasiat tersebut mampu membebaskan mereka dari denda hukuman yang mereka dapatkan. Jalan pikiran yang mereka lakukan untuk</p>

	Suasana di ruang tamu Dono, Kasino, dan Indro bersama dengan Shopie.	segera menemukan harta karun dengan cara memecahkan kode tersebut.
	Mitos	Kebanyakan orang larut dalam permasalahan. Namun, kebanyakan orang tidak menyadari bahwa dari setiap masalah pasti ada sebuah keberuntungan. Keberuntungan yang didapatkan adalah penyelesaian dari permasalahan.

### E. Pembahasan

Dari hasil analisis data berupa *scene-scene* dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! di atas, terlihat bahwa dalam film ini menceritakan tentang 3 orang sahabat yang gokil, yaitu Dono (yang diperankan oleh Abimana Aryasatya), Kasino (yang diperankan oleh Vino G. Bastian), dan Indro (yang diperankan oleh Tora Sudiro), mereka bertiga ini mempunyai semangat tinggi untuk melayani masyarakat, mereka tergabung dalam lembaga swasta yang bernama CHIPS (Cara Hebat Ikut Penanggulangan Masalah Sosial). CHIPS mempunyai tugas untuk membantu aparat pemerintah, misalnya untuk membantu menertibkan lalu lintas, membantu warga dll.

Namun karena mereka bertiga adalah orang yang gokil dan konyol, bukannya melayani masyarakat tetapi malah menimbulkan berbagai masalah, bahkan sebagai anggota CHIPS dia malah tertangkap polisi saat ingin membubarkan demonstrasi. Boss mereka sangat kesal dengan tingkah tiga orang ini. Dan karena itu, Boss atau Pimpinan CHIPS membawa salah satu wanita cantik jelita yang merupakan anggota CHIPS Profesional dari kantor pusat untuk membantu Dono, Kasino, dan Indro menangkap begal motor, yaitu Sophie (yang diperankan oleh Hannah Al Rashid), namun usaha untuk menangkap preman jalanan ini tidaklah berhasil, dan malah membuat kekacauan yang sangat besar.

Tetapi dengan kegokilan dan kekonyolan mereka, mereka tetap bersama dalam menghadapi segala sesuatu yang ada. Justru dengan begitu kebersamaan dan kekompakan yang mereka miliki tidak pernah pudar. Seperti pada saat Dono yang sedang lapar dan sibuk mengajak makan tetapi mereka bertiga tidak memiliki uang lagi dan Kasino mulai melabui si Boss untuk meminta tips uang tutup mulut agar rahasia si Boss yang memiliki wanita simpanan tidak terbongkar pun berhasil. Dan disitu terlihat kekompakan dan kebersamaan mereka, walaupun dengan tidak memiliki uang tetapi mereka tetap bersama. Bersama ingin membantu masyarakat dan bersama pula membuat kekacauan dimana-mana.

Mental persahabatan telah tumbuh dalam diri Dono, Kasino, dan Indro. Sikap kebersamaan dan kekompakan yang mereka miliki dalam melakukan segala sesuatu termasuk bertugas dalam bekerja sebagai anggota CHIPS sangat memberi contoh kepada masyarakat, agar kita tetap saling membantu satu dengan yang lain.

Karena kita hidup tidak sendirian tetapi hidup kita berkelompok dan bersama-sama saling membutuhkan satu dengan yang lain.

Kekompakan yang ada didalam diri Dono, Kasino, dan Indro muncul ketika masalah datang menghampiri mereka bertiga. Masalah yang muncul tidak hanya satu tetapi berkelanjutan hingga masalah selesai. Kekompakan dapat di lihat hingga mereka mampu menyelesaikan masalah tanpa ada pertengkaran dan permusuhan. Karena persahabatan lahir dari hati hingga kita merasakannya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis terhadap *scene-scene* yang menggambarkan pesan persahabatan Dono, Kasino, dan Indro dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss!, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam film Warkop DKI Reborn : Jangkrik Boss! Dono, Kasino, dan Indro digambarkan sebagai tiga orang sahabat. Bahwa persahabatan tidak digambarkan dari seharmonis apa hubungan persahabatan mereka, sebaik apa hubungan persahabatan mereka, namun persahabatan itu juga dilihat berdasarkan dari kekompakan dan kebersamaan yang mereka lalui, suka duka yang dihadapi bersama.
2. Dilihat dari unsur peran, persahabatan Dono, Kasino, dan Indro digambarkan dari kekompakan yang mereka lakukan bersama sebagai pesan persahabatan yang terkandung didalamnya tergambar dari kejailan dan keisengan yang mereka lakukan ketika bersama dan sampai profesi yang mereka miliki pun juga sama sebagai anggota CHIPS (Cara Hebat Ikut Pelanggungan Masalah Sosial).
3. Dari segi model persahabatan, pesan persahabatan Dono, Kasino, dan Indro menunjukkan kekompakan yang mereka lalui bersama tidak dapat dinilai dengan apapun, kekompakan bukan dilihat saat tertawa bersama melainkan duka pun juga dilalui bersama, sehingga dalam masalah apapun mereka tetap melalui dan menikmati bersama-sama.

## **B. Saran**

Berikut adalah beberapa saran yang ingin penulis sampaikan :

1. Penulis berharap agar nantinya akan banyak penelitian-penelitian yang menggunakan analisis isi pesan dengan menggunakan teori semiotika sebagai pisau analisis karena semiotika merupakan sebuah kajian kritis yang membutuhkan kemampuan yang memadai serta wawasan luas tentang objek yang akan diteliti.
2. Penulis berharap agar diadakannya mata kuliah khusus analisis semiotika komunikasi agar dapat lebih membantu mahasiswa-mahasiswa yang ingin mengangkat semiotika sebagai penelitiannya dan menambah pengalaman bagi mahasiswa lainnya tentang apa itu semiotika serta menghilangkan fikiran menakutkan yang ada pada mahasiswa ketika mendengar penelitian semiotika.
3. Penulis berharap bagi para pekerja seni film hendaknya memproduksi lebih banyak film yang mengandung unsur persahabatan, sehingga memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat ataupun para remaja agar tidak ada yang namanya pertengkaran melainkan persahabatan dan kekompakan itu lebih baik.
4. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap masyarakat akan semakin dekat dan semakin kompak dalam melakukan dan menghadapi masalah yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinanto, dkk. 2014. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Barthes, Roland. 2012. *Elemen-Elemen Sosiologi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Canggara, Hafied H. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Effendy, Onong Uchajana. 2005. *Ilmu Komunikasi dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Eriyanto. 2011. *Analisis Isi*. Jakarta: Kencana
- Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Mc Quail's, Dennis. 1996. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga
- Mulyana, Deddy. 2001. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nuruddin. 2014. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rakhmat, Jalaludin. 2003. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rusmana, Dadan. 2014. *Filsafat Semiotika*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabets
- Vera, Nawiroh. 2015. *Semiotika dalam Riset Komunikasi, Cet. 2*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Wibowo, Indiawan Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi – Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Edisi 2*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Zoes, Aart Van dan Panuti Sudjiman. 1991. *Serba-Serbi Semiotika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

**Internet:**

<http://skripsimahasiswa.blogspot.co.id/2011/10/analisis-isi-dalam-penelitian.html>

diakses 15/12/16 jam 6.20

<http://www.bukafilm.com/2016/05/warkop-dki-reborn-2016-film-sinopsis-trailer.html> diakses 15/12/16 jam 7.12

[http://jakcity.com/warkop-dki-reborn-jangkrik-boss-part-1-raih-rekor-muri\\_3887/](http://jakcity.com/warkop-dki-reborn-jangkrik-boss-part-1-raih-rekor-muri_3887/) diakses 15/12/16 jam 7.29

<http://celebrity.okezone.com/read/2016/07/01/206/1431044/pesan-indro-di-warkop-dki-reborn> diakses 15/12/16 jam 7.46

<http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-persahabatan-definisi.html> diakses 18/12/16 jam 12.15

<http://www.wartabahasa.com/2016/08/sinopsis-film-warkop-dki-reborn.html> diakses 18/12/16 jam 14.56



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama : NUR FITRIA ANGGRAINI  
NPM : 1303110150  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 20 Februari 1996  
Jenis kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Anak Ke : 2 Dari 2 Bersaudara

### **Nama Orang Tua**

Nama Ayah : Sarno  
Nama Ibu : Surani  
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta  
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Jl. Setiabudi Jl. Murni Gg. Murni 2 No. 8C, Tanjung Rejo Medan

### **Pendidikan**

2001 - 2007 : SD Madrasah Ibtidayah Swasta Al-Falah  
2007 - 2010 : SMP Negeri 18 Medan  
2010 - 2013 : SMA Swasta Kemala Bhayangkari 1 Medan  
2013 - 2017 : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi Penyiaran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.  
Terimakasih.

Hormat Saya

**NUR FITRIA ANGGRAINI**