



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

#### A. Landasan Teoritis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

##### 1. Teori Semiotika

Semiotika adalah cabang ilmu yang mengkaji persoalan tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti 26 sistem tanda dan proses yang berlaku bagi tanda, semiotik adalah tanda sebagai tindak komunikasi yang disempurnakan menjadi model sastra yang mempertanggungjawabkan semua faktor dan aspek substansi untuk pemahaman gejala kesusastraan sebagai alat komunikasi yang khas dalam masyarakat (Rusmana, 2014: 5).

Pada mulanya, istilah semiotik (*semieon*) digunakan oleh orang Yunani untuk merujuk pada sains, yang mengkaji sistem perlambangan atau sistem tanda dalam kehidupan manusia. Dari akar kata inilah terbentuk istilah semiotik, yaitu kajian sastra yang bersifat saintifik yang meneliti sistem perlambangan dan berhubungan dengan tanggapan dalam karya (Rusmana, 2014: 5). Istilah semiotikalazim dipakai oleh ilmuwan Amerika, sedangkan ilmuwan Eropa lebih banyak menggunakan istilah semiologi.

Semiotika Ferdinand de Saussure, Jika ada seseorang yang layak disebut sebagai pendiri linguistik modern dialah serial dan tokoh besar asal Swiss, Ferdinand de Saussure (Sobur, 2018: 43). Saussure dilahirkan di Jenewa pada tahun 1857 dalam sebuah keluarga yang sangat terkenal di kota itu karena keberhasilan mereka dalam bidang ilmu. Saussure juga seorang spesialis bahasa Indo-Eropa dan Sanksekerta yang menjadi sumber pembaruan intelektual dalam ilmu sosial dan kemanusiaan (Sobur, 2018: 45).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Sedikitnya, ada lima pandangan dari Saussure yang dikemudian hari menjadi

peletak dasar dari strukturalisme Levi-Strauss, yaitu pandangan tentang *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda), *form* (bentuk) dan *content* (isi), *language* (bahasa) dan *parole* (tuturan/ajaran), *synchronic* (sinkronik) dan *diachronic* (diakronik) serta *syntagmatic* (sintakmatik) dan *associative* (paradigmatik) (Sobur, 2018: 46).

Pertama. *Signifier dan Signified*, Yang cukup penting dalam upaya menangkap hal pokok pada teori Saussure adalah prinsip yang mengatakan bahwa bahasa itu adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) (Sobur, 2018: 46). Kedua. *Form dan Content* Istilah *form* (bentuk) dan *content* (materi, isi) oleh Gleason diistilahkan dengan *expression* dan *content*, satu berwujud bunyi dan yang lain berwujud idea.

Ketiga. *Langue dan Parole*, Dalam konsep Saussure, *langue* dimaksudkan bahasa sejauh merupakan milik bersama dan suatu golongan bahasa tertentu. Akibatnya, *langue* melebihi semua individu yang berbicara bahasa itu. Berkebalikan dengan *langue*, *parole* merupakan bagian dari bahasa yang sepenuhnya individual (Sobur, 2018: 52).

Keempat. *Synchronic dan Diachronic*, Linguistik sinkronis mempelajari bahasa tanpa mempersoalkan urutan waktu. Perhatian ditujukan pada bahasa sezamanyang diajarkan oleh pembicara. Jadi, dapat dikatakan bersifat horizontal. Linguistik diakronik merupakan subdisiplin linguistik yang menyelidiki perkembangan suatu bahasa dari masa ke masa. Dapat dikatakan bahwa studi ini bersifat vertikal (Sobur, 2018: 53)

Kelima, *Syntagmatic dan Associative*, Satu lagi struktur bahasa yang dibahas dalam konsepsi dasar Saussure tentang sistem pembedaan di antara tanda-tanda

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

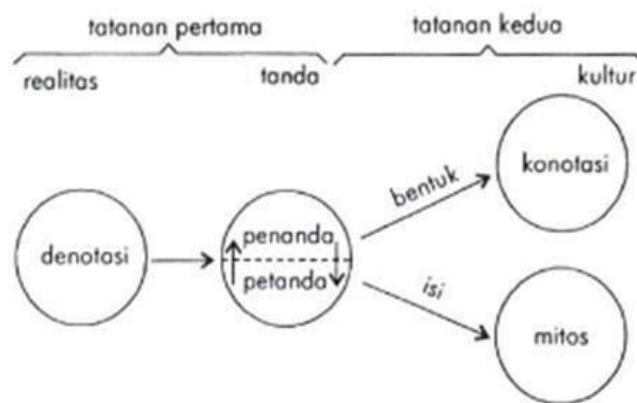
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



adalah mengenai syntagmatic dan *associative* (paradigmatic), atau antara sintagmatis dan paradigmatis. Hubungan-hubungan ini terdapat pada kata-kata sebagai rangkaian bunyi-bunyi maupun kata-kata sebagai konsep (Sobur, 2018: 54)

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama; eksponen penerapan 29 strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Bertens menyebutnya sebagai tokoh yang memainkan peranan sentral dalam strukturalisme tahun 1990-an dan 70-an. Barthes lahir pada tahun 1915 dari keluarga kelas menengah protestan di Cherbourg dan dibesarkan di Bayonne, kota kecil dekat pantai atlantik disebelah barat daya Prancis (Vera, 2014: 14).

Roland Barthes membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Barthes lebih memusatkan perhatiannya kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order signification*) sebagai berikut:



**Gambar 2.1**  
**Signifikasi Dua Tahap Barthes**  
Sumber: (Sobur, 2001: 127)

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Dari bagan diatas, Barthes menjelaskan signifikasi tahap pertama merupakan

hubungan antara signifier dan signified di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Konotasi mempunyai makna subyektif atau paling tidak intersubyektif (Sobur, 2001: 128).

Signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa, dan sebagainya. Sedangkan mitos masa 31 kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan (Sobur, 2001:128).

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-objektidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi terstruktur dari tanda. Dengan kata lain, kehidupan sosial, apa pun bentuknya, merupakan suatu sistem tanda tersendiri (Vera, 2014: 26).

Pada semiologi Roland Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tahap pertama, sementara konotasi merupakan sistem signifikasi tahap kedua. Dalam hal ini, denotasi lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna, dan dengan demikian, merupakan sensor atau represi politis. Sedangkan konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitologi (mitos), seperti yang telah diuraikan diatas, yang berfungsi untuk mengungkap dan memberikan pembenaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



baginilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu (Sobur, 2001: 70-71).



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Pada tahun 1956, Roland Barthes yang membaca karya Saussure: *Cours de linguistique générale* melihat adanya kemungkinan menerapkan semiotik ke bidang-bidang lain. Ia mempunyai pandangan yang bertolak belakang dengan Saussure mengenai kedudukan linguistik sebagai bagian dari semiotik. Menurutny, sebaliknya, semiotik merupakan bagian dari linguistik karena tanda- tanda dalam bidang lain tersebut dapat dipandang sebagai bahasa, yang mengungkapkan gagasan (artinya, bermakna), merupakan unsur yang terbentuk dari penanda-petanda, dan terdapat di dalam sebuah struktur.

Roland Barthes Roland, 1985 berpendapat bahwa di dalam teks setidaknya tidaknya beroperasi lima kode pokok (cing codes) yang di dalamnya terdapat penanda tekstual (baca: leksia) yang dapat dikelompokkan. Setiap atau tiap-tiap leksia dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari lima kode ini. Kode sebagai suatu sistem makna luar yang lengkap sebagai acuan dari setiap tanda, menurut Barthes terdiri atas lima jenis kode, yaitu (1) kode *hermeneutik* (kode teka-teki), (2) kode *semik* (makna konotatif), (3) kode *simbolik*, (4) kode *proaretik* (logika tindakan), (5) *kode gnomik* (kode kultural).

Kode *hermeneutik* atau kode teka-teki berkisar pada harapan pembaca untuk mendapatkan kebenaran bagi pertanyaan yang muncul dalam teks. Kode teka-teki merupakan unsur terstruktur yang utama dalam narasi tradisional. Di dalam narasi ada suatu kesinambungan antara pemunculan suatu peristiwa teka-teki dan penyelesaian di dalam cerita.

Sedangkan yang dimaksud kode *semik* adalah kode yang memanfaatkan isyarat, petunjuk, atau kilasan makna yang ditimbulkan oleh penanda-penanda

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



tertentu. Kode ketiga adalah kode *simbolik* merupakan kode pengelompokan atau konfigurasi yang gampang dikenali karena kemunculannya yang berulang-ulang secara teratur melalui berbagai macam cara dan saran tekstual, misalnya berupa serangkaian anitesis: hidup dan mati, di luar dan di dalam, dingin atau panas.

Kode selanjutnya yaitu kode *proaretik* atau kode tindakan dianggapnya sebagai perlengkapan utama teks yang dibaca orang. Mengimplikasi suatu logika perilaku manusia: tindakan-tindakan yang membuahkan dampak-dampak, dan tiap-tiap dampak memiliki nama generik tersendiri, semacam judul bagi sekuen yang bersangkutan. Yang terakhir adalah kode *gnomik* atau kode kultural banyak jumlahnya. Kode ini merupakan acuan teks ke benda-benda yang sudah diketahui dan dikodifikasi oleh budaya.

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

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## B. Landasan Konseptual

### 1. Komunikasi Massa dan Media Massa

Komunikasi massa merupakan proses yang sangat kompleks yang dilakukan dengan menggunakan mesin untuk memproduksi dan menyebarkan pesan yang ditujukan kepada khalayak yang besar, heterogen, dan terpecah (Dominick, 2005: 11). Media massa memiliki bentuk antara lain media elektronik (televisi, radio), media cetak (surat kabar, majalah, tabloid), buku dan film. Dalam perkembangan komunikasi massa yang sudah sangat modern dewasa ini, ada satu perkembangan tentang media massa, yakni ditemukannya internet (Nurudin, 2016: 5)

Pada dasarnya, komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media elektronik dan cetak). Sebab, awal perkembangannya saja, komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). Media massa menunjuk pada hasil produk teknologi modern sebagai saluran dalam komunikasi massa (Nurudin, 2016: 4).

Menurut Dominick (dalam Ardianto dkk, 2014: 17), Komunikasi massa memiliki fungsi yaitu: Pertama, Fungsi Pengawasan (*Surveillance*). Dalam fungsi pengawasan, Dominick membagi fungsi pengawasan menjadi dua yaitu fungsi pengawasan peringatan dan fungsi pengawasan instrumental. Fungsi pengawasan peringatan terjadi ketika media massa menginformasikan tentang ancaman insidental. Sedangkan fungsi pengawasan instrumental penyampaian informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, Fungsi Penafsiran (*Intepretation*) Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga membeberkan penafsiran terhadap kejadian-kejadian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





penting. Organisasi atau industri media memilih dan memutuskan peristiwa-

peristiwa yang dimuat atau ditayangkan. Ketiga, Fungsi Pertalian (*Linkage*). Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk linkage (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

Keempat, Fungsi Penyebaran Nilai-Nilai (*Transmission of Values*). Fungsi ini disebut juga SosIALIZATION (sosialisasi). Media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan. Dengan kata lain, media mewakili kita dengan model peran yang kita amati dan harapan untuk menirunya.

Kelima, Fungsi Hiburan (*Entertainment*). Sulit dibantah lagi bahwa pada kenyataannya hampir semua media menjalankan sebuah fungsi hiburan, seperti televisi, radio, dan lain-lain. Fungsi ini tiada lain tujuannya adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak.

Terdapat satu definisi komunikasi massa yang dikemukakan oleh Michael W. Gamble dan Teri Kwal Gamble yang semakin memperjelas apa itu komunikasi massa. Menurut mereka sesuatu dapat didefinisikan sebagai komunikasi massa jika mencakup hal-hal sebagai berikut (Nurudin, 2016: 8):

Pertama, Komunikator dalam komunikasi massa mengandalkan peralatan modern untuk menyebarkan atau memancarkan pesan secara cepat kepada khalayak yang luas dan tersebar. Pesan itu disebarkan melalui media modern pula antara lain surat kabar, majalah, televisi, film, atau gabungan di antara media tersebut.

Kedua, Komunikator dalam komunikasi massa dalam menyebarkan pesan-pesannya bermaksud mencoba berbagi pengertian dengan jutaan orang yang tidak saling mengenal satu sama lain. Anonimitas *audiens* dalam komunikasi massa

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





inilah yang membedakan pula dengan jenis komunikasi yang lain. Bahkan pengirim dan penerima pesan tidak saling mengenal satu sama lain.

**C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ketiga, Pesan adalah milik publik. Artinya bahwa pesan ini dapat diperoleh dan diterima oleh banyak orang. Karena itu, diartikan milik publik. Keempat, Sebagai sumber, komunikator massa biasanya berupa organisasi formal seperti jaringan, ikatan atau perkumpulan. Dengan kata lain, komunikatornya tidak berasal dari seseorang, tetapi lembaga. Lembaga ini pun biasanya berorientasi pada keuntungan, bukan organisasi suka rela atau nirlaba.

Kelima, Komunikasi massa dikontrol oleh *gatekeeper* (penapis informasi). Artinya, pesan-pesan yang disebarkan atau dipancarkan dikontrol oleh sejumlah individu dalam lembaga tersebut sebelum disiarkan melalui media massa. Beberapa individu dalam komunikasi massa itu ikut berperan dalam membatasi atau memperluas pesan yang disiarkan.

Keenam, Umpan balik dalam komunikasi massa sifatnya tertunda. Dengan demikian, media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang dapat menyebarkan pesan secara serempak serta cepat kepada *audiens* yang luas dan heterogen. Kelebihan media massa dibandingkan dengan jenis komunikasi lain adalah media massa dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu. Bahkan media massa mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tidak terbatas (Nurudin, 2016: 9).

Menurut Nurudin (2016: 19-32), komunikasi massa memiliki beberapa karakteristik diantaranya: pertama, Komunikator dalam komunikasi massa melembaga. Komunikator dalam komunikasi massa bukan satu orang, tetapi kumpulan orang. Artinya, gabungan antarberbagai macam unsur dan bekerja satu sama lain dalam sebuah lembaga. Lembaga yang dimaksud adalah menyerupai

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



sebuah sistem. Dalam sebuah sistem terdapat interdependensi, artinya komponen-komponen itu saling berkaitan dan berinteraksi secara keseluruhan (Nurudin, 2016: 19).

Komunikator dalam komunikasi massa merupakan lembaga karena elemen utama komunikasi massa adalah media massa. Media massa hanya bisa muncul karena gabungan kerja sama dengan beberapa orang. Dengan demikian, komunikator dalam komunikasi massa setidaknya mempunyai ciri yaitu kumpulan individu, kumpulan individu terbatas perannya dengan sistem dalam media massa dalam berkomunikasi (Nurudin, 2016: 21).

Kedua, Komunikasikan dalam komunikasi massa bersifat heterogen. Komunikasikan dalam komunikasi massa memiliki sifat heterogen/beragam (Nurudin, 2016: 22). Herbert Blumer memberikan ciri tentang karakteristik komunikasikan sebagai berikut: Komunikasikan dalam komunikasi massa sangatlah heterogen, Berisi individu-individu yang tidak tahu dan tidak mengenal satu sama lain, Mereka tidak mempunyai kepemimpinan atau organisasi formal.

Ketiga, Pesannya bersifat umum. Pesan-pesan dalam komunikasi massa tidak ditujukan kepada satu orang atau satu kelompok masyarakat tertentu. Dengan kata lain, pesan-pesannya ditujukan kepada khalayak yang plural. Oleh karena itu, pesan-pesan yang dikemukakan tidak dapat bersifat khusus (untuk golongan tertentu) (Nurudin, 2016: 24).

Keempat, Komunikasinya berlangsung satu arah. Dalam media massa, komunikasi yang berlangsung adalah komunikasi satu arah, yaitu dari media massa kepada audiens. Audiens tidak dapat langsung memberikan tanggapan terhadap isi dari media massa tersebut. Kalaupun dapat, maka sifatnya tertunda. Seperti contoh



koran, komunikasi yang berlangsung adalah komunikasi satu arah, yaitu dari media massa koran kepada pembaca.

**C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Kelima, Komunikasi massa menimbulkan keserempakan. Dalam komunikasi massa, terdapat keserempakan dalam proses penyebaran pesan-pesannya. Serempak berarti khalayak dapat menikmati media massa tersebut secara hampir bersamaan (Nurudin, 2016: 28). Saat ini, keserempakan dapat kita rasakan apabila kita mengamati media komunikasi massa lain seperti internet. Melalui perantara media ini, pesan akan lebih cepat disiarkan (Nurudin, 2016: 29).

Keenam, Komunikasi massa mengandalkan peralatan teknis. Media massa sebagai alat utama dalam menyampaikan pesan dalam khalayak sangat membutuhkan bantuan peralatan teknis. Peralatan teknis yang dimaksud misalnya pemancar untuk media elektronik (mekanik atau elektronik). Komunikasi massa tanpa adanya peralatan teknis sulit terjadi (Nurudin, 2016: 30-31).

Ketujuh, Komunikasi massa dikontrol oleh *Gatekeeper*. *Gatekeeper* yang sering disebut sebagai penapis informasi/palang pintu/penjaga gawang merupakan orang yang sangat berperan dalam penyebaran informasi melalui media massa. *Gatekeeper* ini berfungsi sebagai orang yang ikut menambah atau mengurangi, menyederhanakan, mengemas agar semua informasi yang disebarkan lebih mudah dipahami (Nurudin, 2016: 31).

*Gatekeeper* juga berfungsi untuk menginterpretasikan pesan, menganalisis, menambah data, dan mengurangi pesan-pesannya. Intinya, *gatekeeper* merupakan pihak yang ikut menentukan pengemasan sebuah pesan dari media massa. Semakin kompleks sistem media yang dimiliki, semakin banyak pula *gatekeeping* (pemalangan pintu atau penapisan informasi) yang dilakukan. Bahkan dapat

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



dikatakan, gatekeeper sangat menentukan berkualitas tidaknya informasi yang akan disebar (Nurudin, 2016: 32).

C

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Menurut Cangara (2010) Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi. Jenis Media Massa terbagi menjadi dua yaitu Pertama, Media massa cetak: Surat kabar, majalah, dll. Kedua, Media elektronik: radio, televisi, film, music (Kuswandi 1996:98).

Karakteristik sebuah Media Massa. Sebuah media bisa disebut media massa jika memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik Media massa menurut Cangara antara lain: Pertama, Bersifat melembaga, Artinya pihak yang mengelola media terdiri dari banyak orang, yakni mulai dari pengumpulan, pengelolaan sampai pada penyajian informasi.

Kedua, Bersifat satu arah. Artinya komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dan penerima. Kalau pun terjadi reaksi atau umpan balik, biasanya memerlukan waktu dan tertunda. Ketiga, Meluas dan serempak, Artinya dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak, karena ia memiliki kecepatan. Bergerak secara luas dan simultan, dimana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Keempat, Memakai peralatan teknis atau mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya. Kelima, Bersifat terbuka artinya pesannya dapat diterima oleh siapa saja dan dimana saja tanpa mengenal batas usia, jenis kelamin, dan suku bangsa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## 2. Animasi

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Animasi berasal dari kata Yunani yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Animasi juga dapat didefinisikan sebagai proses perubahan bentuk properti objek yang ditampilkan dalam suatu pergerakan tansisi dalam suatu kurun waktu.

Animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi (Maestri & Adindha, 2006). Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

Menurut Munir (2013:340), animasi berasal dari bahasa inggris, animation dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera. Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi menurut Munir (2013:327) :

Pertama. Animasi 2 Dimensi, Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan namaflat animation. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun.Kartun berasal dari kata Cartoon,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, dan lain sebagainya.

**C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Semua frame digambar satu per satu, diawali dengan membuat key drawing lalu menyisipkan gambar inbetween masih berupa sketsa kasar. Tahap selanjutnya adalah melakukan clean up, dengan cara menjiplak ulang, dan merapikan garis setelah itu baru kita dapat mewarnainya. Zaman dahulu masih menggunakan cell, bentuknya seperti plastik mika transparan dengan outline garis di bagian depan, dan diberi warna pada bagian belakangnya. Namun zaman sekarang animasi 2D bisa dilakukan semuanya dalam computer.

Kedua. Animasi 3 Dimensi, Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney. Dalam animasi 3D, khusus untuk modelling karakter dibuat dalam satuan vertex, kemudian ditempel atau dibalut dengan tekstur sehingga penonton dapat melihat dengan jelas modelling karakter terbuat dari bahan apa, misal texture kulit, wajah, kain, bulu, rambut, manik-manik.

Ketiga. *Stop Motion Animation*, Animasi ini dikenali sebagai *claymation* karena menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet.

Keempat. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*), Jenis animasi ini jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali, bahkan bisa disebut nenek moyangnya animasi. Animasi ini menggunakan *plasticin*, yaitu bahan lentur seperti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat menggunakan rangka khusus

untuk kerangka tubuhnya.

Kelima. Animasi Jepang (*Anime*), *Anime* merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi Jepang. *Anime* mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. *Anime* menggunakan tokoh-tokoh karakter dan *background* yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari komputer. Keenam. Animasi GIF, Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





### C. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1  
Penelitian Terdahulu

No.	Judul, Nama Peneliti, Tahun Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Hasil Penelitian
1	Analisis Semiotik Representasi Kegigihan Dalam Serial Animasi <i>Hunter X Hunter</i> .	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna denotasi dan konotasi serta mitos yang terdapat pada serial animasi <i>Hunter X Hunter</i> dan untuk mengetahui bagaimana representasi kegigihan dalam serial animasi <i>Hunter X Hunter</i> .	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif.	Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, <i>document research</i> .	Dengan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa serial animasi <i>Hunter X Hunter</i> mengandung pesan moral, terutama pesan-pesan yang menunjukkan kegigihan baik personal maupun lebih, melalui visual maupun verbal di masing-masing jalan ceritanya.
2	Analisis Semiotik Nilai Persahabatan Pada Film Animasi <i>The Angrybird</i>	Tujuan penelitian ini yaitu peneliti ingin mengetahui bagaimana penggambaran nilai persahabatan di dalam film animasi <i>Angrybird</i>	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis Semiotika Roland Barthes	Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu observasi, dan dokumentasi.	Hasil yang didapat oleh peneliti dari penelitian ini bahwa persahabatan dalam film <i>The Angrybird</i> digambarkan melalui empat komponen persahabatan

© Hak cipta

milik IBI KKG Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu (lanjutan)**

<p>Analisis Semiotika Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Nussa Dan Rara Pada Film Animasi Nussa <i>Season Dua</i></p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan visualisasi karakter Nussa dan Rara pada Film Animasi Nussa <i>season dua</i>, mendeskripsikan hubungan tanda dan makna dalam visualisasi karakter Nussa dan Rara pada Film Animasi Nussa <i>season dua</i>, mendeskripsikan nilai pendidikan yang terdapat pada karakter Nussa dan Rara pada Film Animasi Nussa <i>season dua</i>.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.</p>	<p>Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.</p>	<p>Hasil analisis dari penelitian ini yaitu: Setiap episode visualisasi tokoh Nussa dan Rara selalu berbeda-beda disesuaikan dengan isi cerita yang ingin disampaikan, visualisasinyapun menarik dan mudah difahami oleh penonton, komponen tandatanda seperti postur dan gerak tubuh, ekspresi wajah, latar tempat dan waktu yang terdapat pada visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara pada setiap episode memiliki makna yang berhubungan dengan isi cerita yang disampaikan, Terdapat beragam nilai pendidikan karakter seperti nilai <i>respect, caring, responsibility, trustworthiness, citizenship.</i></p>
--	---	--	---	---

**©** Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

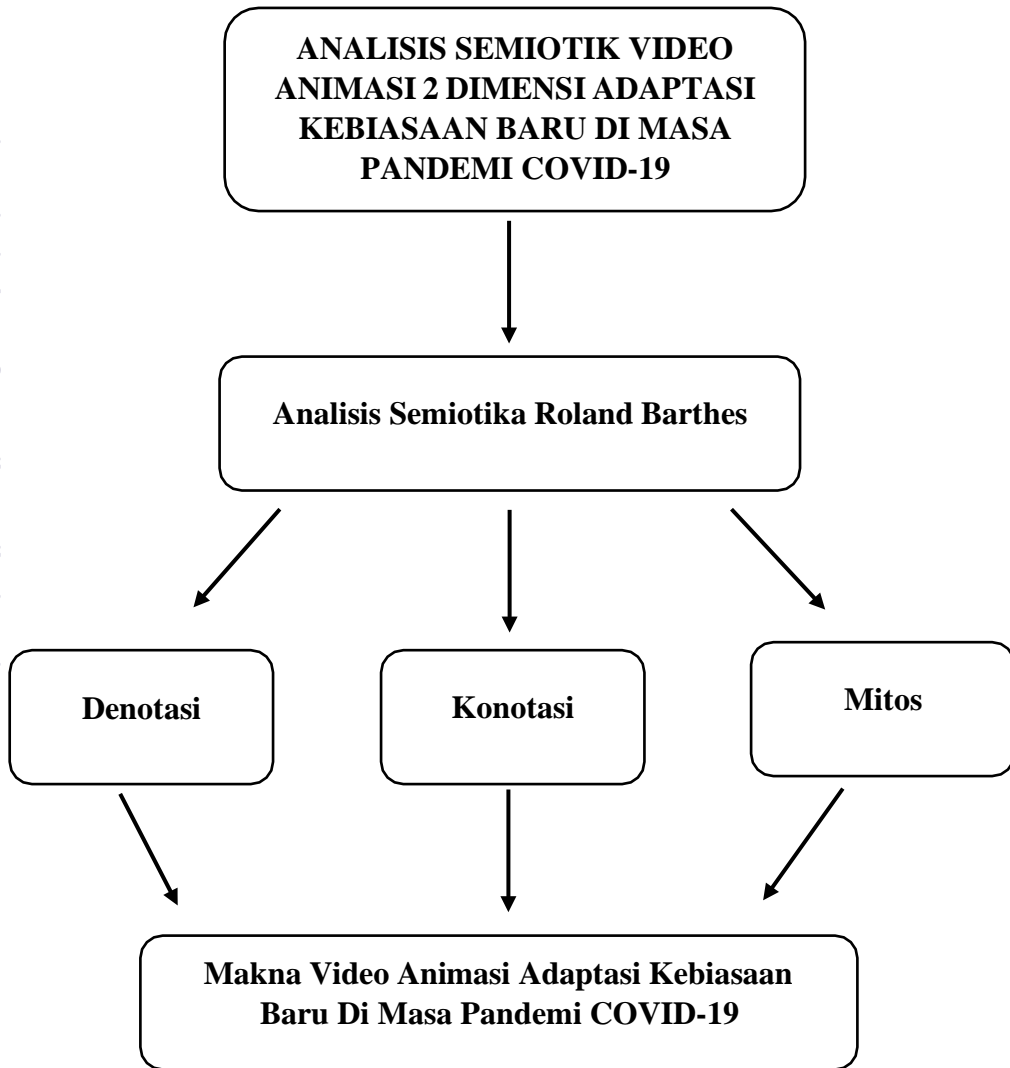
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



#### D. Kerangka Pemikiran

Ⓒ Kerangka pemikiran merupakan arah dari penelitian yang dibuat oleh penulis, diawali dari bagan pertama yang akan menjelaskan mengenai kerangka pemikiran yang dibuat dalam skripsi ini.



Gambar 2.2  
Bagan Kerangka Pemikiran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ⓒ Hak Cipta Milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Dimulai dari bagan pertama dan kedua yang merupakan fokus utama penelitian ini karena peneliti akan menjelaskan video animasi adaptasi kebiasaan baru di masa pandemi COVID-19 dan memberikan makna lewat analisis semiotika Roland Barthes, dengan ketiga elemen analisis dari Roland Barthes yaitu Denotasi, Konotasi dan Mitos, Peneliti akan menemukan dan membongkar makna dalam video animasi adaptasi kebiasaan baru di masa pandemi COVID-19.

**Hak Cipta Milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

