

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### A. Landasan Teoritis

##### 1. Teori Semiotika Roland Barthes

Semiotika mempelajari bagaimana makna dibuat dan bagaimana realitas direpresentasikan dan dikonstruksi melalui tanda dan sistem tanda. Dalam buku Saussure *Course in General Linguistics* (1916, dalam Chandler, 2017:3), ia mengklaim ilmu yang mempelajari kehidupan tanda dalam masyarakat yang ia sebut semiologi, dari bahasa Yunani *sēmeîon* yang berarti tanda. Meskipun Saussure adalah seorang ahli bahasa, ia melihat linguistik sebagai cabang dari ilmu umum semiologi.

Bagi filsuf Charles Peirce (dalam Chandler, 2017), bidang studi yang ia sebut *semeiotic* atau *semiotic* adalah doktrin formal tanda yang erat kaitannya dengan logika. Istilah semiologi Saussure terkadang digunakan untuk merujuk pada tradisi Saussurean, sedangkan istilah semiotika terkadang merujuk pada tradisi Piercean. Namun saat ini istilah semiotika banyak digunakan sebagai istilah umum untuk mencakup seluruh bidang.

Tanda berbentuk kata, gambar, suara, aroma, rasa, tindakan, peristiwa, objek, dan sebagainya, tetapi tidak memiliki makna intrinsik dan menjadi tanda hanya ketika kita menginvestasikannya dengan makna. Apapun bisa menjadi tanda selama seseorang memaknainya sebagai penanda sesuatu. Ini adalah penggunaan tanda yang bermakna yang menjadi inti perhatian semiotika.

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

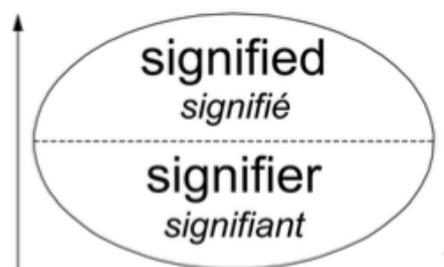
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

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.



Bagi Saussure (dalam Chandler, 2017), bahasa adalah sistem tanda dan tanda-tanda linguistik masuk akal hanya sebagai bagian dari sistem tanda bahasa. Dalam sistem seperti itu, sebuah tanda memiliki dua aspek yaitu, sebuah *signifiant* yang diterjemahkan sebagai ‘penanda’, dan sebuah *signifié* yang diterjemahkan sebagai ‘menandakan’. Saussure (dalam Chandler, 2017), ‘tanda linguistik menyatukan, bukan benda dan nama, tetapi sebuah konsep dan citra akustik’.



**Gambar 2.1**  
**Model Tanda Dua Unsur Dari Saussure**  
Sumber: Chandler, (2017:13)

Saussure (dalam Chandler, 2017) menyebut *signifier* sebagai bunyi atau coretan yang bermakna, sedangkan *signified* adalah gambaran mental atau konsep sesuatu dari *signifier*. Hubungan antara keberadaan fisik tanda dan konsep mental tersebut dinamakan *signification*. Dengan kata lain, *signification* adalah upaya dalam memberi makna terhadap dunia. Apa yang disebut *signifier* dan *signified* adalah produk kultural. Hubungan keduanya bersifat arbitrer (manasuka).

Secara tradisional dalam teori tanda, istilah arbitrer mengacu pada hubungan tanda-objek dimana secara konvensional dikontraskan dengan hubungan alami. Sementara hubungan antara penanda dan petandanya

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.

bersifat arbitrer ontologis, tidak berarti bahwa sistem penandaan bersifat arbitrer secara sosial atau historis.

Bahasa alami tentu tidak ditetapkan secara sewenang-wenang. Seperti dalam hal warna lampu lalu lintas, pilihan warna merah untuk ‘berhenti’ tidak sepenuhnya sembarangan karena sudah membawa asosiasi yang relevan dengan bahaya. Sejarawan seni Ernst Gombrich (dalam Chandler, 2017), “Merah, sebagai warna api dan darah, menjadikannya sebagai metafora untuk apapun yang melengking atau bersifat kekerasan”.

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama, eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Barthes berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.

Semiotika Roland Barthes mengacu kepada Saussure dengan menyelidiki hubungan antara penanda dan petanda pada sebuah tanda. Hubungan penanda dan petanda ini bukanlah kesamaan tetapi ekuivalen. Bukannya yang satu kemudian membawa pada yang lain, tetapi korelasilah yang menyatukan keduanya.

Roland Barthes menyatakan (dalam Chandler, 2017), bahwa model tanda Saussure berfokus pada denotasi dengan mengorbankan konotasi. Barthes menggunakan Hjelmslev untuk memberikan penjelasan tentang dimensi makna yang penting. Makna konotatif memerlukan pengetahuan tentang konteks sosial karena makna konotatif memerlukan interpretasi dan mungkin melebihi makna yang disengaja.

**© 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.



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.

**Tabel 2.1**  
**Peta Tanda Roland Barthes**

|  |  |
|--|--|
| 1. <i>Signifer</i><br>(Penanda)                        | 2. <i>Signified</i><br>(petanda)                       |
| 3. <i>Denotative Sign</i><br>(Tanda Denotatif)         |  |
| 4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i><br>(PENANDA KONOTATIF) | 5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i><br>(PETANDA KONOTATIF) |
| 6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)           |  |

Sumber: Wahyuningsih, (2019:79)

Dilihat dari peta tanda Roland Barthes, tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda dan pada saat bersamaan, tanda denotatif juga adalah penanda konotatif. Menurut Sobur (dalam Wahyuningsih, 2019), hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin. Dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif.

Makna meliputi denotasi dan konotasi. Dalam komunikasi dan representasi, makna denotatif dikaitkan dengan fungsi informasional dan makna konotatif dengan fungsi estetika. Denotasi cenderung digambarkan sebagai makna definisi, literal, jelas, dasar, atau akal sehat dari sebuah tanda. Dalam kasus tanda-tanda linguistik, makna denotatif adalah apa yang tertulis dalam kamus.

Diluar makna literalnya, kata atau gambar tertentu memiliki konotasi. Tidak ada denotasi tanpa konotasi; nada sekunder dapat dibaca menjadi tanda apapun terlepas dari niatnya. Dalam wacana sastra dan sehari-hari, konotasi sering mengacu pada asosiasi pribadi untuk individu, tetapi semiotika berfokus pada mereka yang secara luas diakui dalam

budaya atau subkultur. Tanda lebih polisemik (lebih terbuka untuk interpretasi) dalam konotasinya daripada denotasinya.

Roland Barthes meneruskan pemikiran Saussure yang tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “*Order of Signification*” yang mencakup denotasi (makna sebenarnya) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural personal).

Roland Barthes mengembangkan semiotika menjadi dua tingkatan dalam tanda, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat tanda yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi adalah tingkat tanda yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti.

Denotasi merupakan tanda tahap pertama yang terdiri dari penanda dan petanda. Sedangkan konotasi merupakan tanda tahap kedua yang termasuk di dalamnya adalah denotasi sebagai penanda konotatif dan petanda konotatif (dalam Chandler, 2017). Barthes tidak sebatas itu memahami proses penandaan tetapi juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu, mitos (*myth*) yang menandai suatu masyarakat.

Wacana individualisme merupakan salah satu kerangka budaya sebagai penjelasan, yang oleh beberapa ahli semiotika budaya ditafsirkan sebagai mitos atau mitologi. Seperti metafora, mitos budaya membantu kita

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

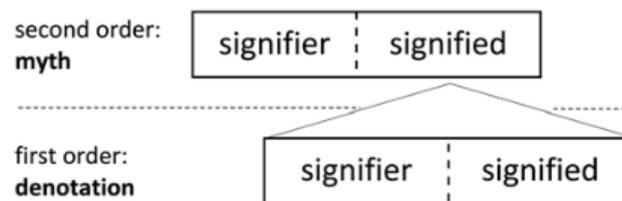
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**



memahami pengalaman kita dalam suatu budaya. Menurut Lakoff dan Johnson 1980 (Chandler, 2017:171) suatu budaya mengekspresikan dan berfungsi untuk mengatur cara bersama dalam mengkonseptualisasikan fenomena dalam suatu budaya.



**Gambar 2.2**  
**Model Bertingkat Mitos Barthes**  
Sumber: Chandler, (2017:172)

Mitos atau mitologi sebenarnya merupakan istilah lain yang dipergunakan oleh Barthes untuk ideologi. Mitologi ini merupakan level tertinggi dalam penelitian sebuah teks, dan merupakan rangkaian mitos yang hidup dalam sebuah kebudayaan. Mitos tidak hanya berfungsi sebagai pernyataan bagi kelompok yang menyatakan, tetapi merupakan kunci pembuka bagaimana pikiran manusia dalam sebuah kebudayaan bekerja.

Barthes (dalam Wahyuningsih, 2019) mitos berada pada tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem tanda-penanda-petanda, maka tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Konstruksi penandaan pertama adalah bahasa, sedangkan konstruksi penandaan kedua merupakan mitos dan konstruksi penandaan tingkat kedua ini dipahami oleh Barthes sebagai metabahasa (*metalanguage*).

Dalam pengamatan Barthes, hubungan mitos dengan bahasa terdapat pula dalam hubungan antara penggunaan bahasa literer dan estetis dengan



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.



bahasa biasa. Dalam fungsi ini yang diutamakan adalah konotasi, penggunaan bahasa untuk mengungkapkan sesuatu yang lain daripada apa yang diucapkan. Lapisan pertama adalah taraf denotasi dan lapisan kedua adalah taraf konotasi: penanda konotasi terjadi dari tanda-tanda sistem denotasi.

Pada tingkat denotatif, tanda-tanda mencuat terutama sebagai makna primer yang alamiah. Namun pada tingkat konotatif, di tahap sekunder, muncullah makna yang ideologis.

**Tabel 2.2**  
**Perbandingan antara Konotasi dan Denotasi**

| KONOTASI                    | DENOTASI                    |
|-----------------------------|-----------------------------|
| Pemakaian figure            | Literatur                   |
| Petanda                     | Penanda                     |
| Kesimpulan                  | Jelas                       |
| Memberi kesan tentang makna | Menjabarkan                 |
| Dunia mitos                 | Dunia keberadaan/eksistensi |

Sumber: Wahyuningsih, (2019:86)

## 2. Sinematografi

Pembuatan film adalah tentang bercerita secara visual. Sinematografi sebuah film adalah pusat dari ini. Kata sinematografi berasal dari kata Yunani *kinema* “gerakan” dan *gràphein* “menulis”. Sinematografi lebih dari sekedar fotografi, lebih dari sekedar merekam apa yang ada di depan kamera. Sinematografi adalah proses mengambil ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menerjemahkannya ke dalam istilah visual.

Teknik sinematik adalah seluruh rangkaian metode dan kerajinan yang digunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks pada isi



film seperti aktor, set, dialog, dan aksi. Mengilustrasikan subteks ini bisa saja hanya bidikan seorang pria yang memegang tengkorak, tetapi kombinasi pencahayaan, fokus, *depth-of-field*, dan komposisi yang terampil menjadikannya lebih dari itu.

Segala sesuatu dalam penceritaan visual saling terkait, set mungkin fantastis tetapi jika pencahayaan buruk, maka hasil akhirnya akan di bawah standar. Dalam penceritaan visual (*visual storytelling*) ada beberapa konseptual yang digunakan. Secara kasar diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori umum seperti, *the frame, light and color, lens, angle* kamera, *perspective, movement, texture, information, POV*, dan *visual metaphor*.

Memilih *frame* adalah tindakan dasar pembuatan film. Memilih *frame* memiliki banyak tujuan, tetapi yang utama adalah mengarahkan perhatian penonton atau audiens pada objek yang ditampilkan. Memilih *frame* tidak hanya mengenai menyampaikan cerita, tetapi juga mengenai komposisi, ritme, dan perspektif.

Pencahayaan atau *lighting* dan warna adalah beberapa alat yang paling kuat dan fleksibel dalam sinematografi. Sutradara fotografi sebagian besar menghabiskan waktunya untuk pengontrolan pencahayaan dan pengontrolan warna. *Lightning* dan warna dalam sinematografi memiliki kemampuan untuk menjangkau orang-orang pada tingkat emosi dan nyali.

*Lens* yang dibahas disini bukanlah lensa dalam bentuk fisik melainkan bagaimana berbagai lensa merender gambar dengan cara yang berbeda. Lensa disini adalah alat yang ampuh untuk bercerita secara visual.

### © 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.



Setiap lensa memiliki “kepribadian” yang ditambahkan ke dalam gambar.

*Angle* kamera adalah tempat kamera ditempatkan dalam kaitannya dengan pemandangan. Dapat berupa sudut tinggi (atas), sudut rendah (bawah, melihat ke atas), level mata, dan berbagai macam lainnya. *Angle* kamera menjadi bahan utama komposisi yang sangat mempengaruhi reaksi emosional penonton terhadap *shot*.

Aspek lain dari pembuatan film adalah perspektif. Perspektif dapat menjadi penting dalam membangun kesan *depth* dalam *frame*. Seperti film yang menggunakan perspektif kuat di seluruh film, membuat penonton merasakan intensitas rasa ancaman, memfokuskan penonton pada titik tertentu membuat para penonton bertanya-tanya apakah sesuatu akan terjadi.

*Movement* merupakan aspek ampuh untuk membuat film, pada kenyataannya film adalah salah satu dari sedikit bentuk seni yang menggunakan gerak dan waktu. Seperti dalam satu *shot*, film menunjukkan kepada penonton sebuah bom ditanam lalu memperkenalkan karakter utama, mengatur situasi mereka, dimana mereka berada, dan apa yang mereka lakukan.

Dalam film layar lebar, iklan, dan video musik, gambar dimanipulasi dengan cara tertentu dengan menambahkan tekstur visual ke dalamnya. Tekstur ini meliputi mengubah warna dan kontras gambar, menghilangkan saturasi warna gambar, filter, efek kabut, asap, dan hujan. Beberapa manipulasi gambar ini dilakukan dengan kamera, ada yang dilakukan dengan pencahayaan, mekanis efx, dan ada pula yang dilakukan di pascaproduksi.

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



Kamera dapat mengungkapkan atau menyembunyikan informasi. Seperti menceritakan sebuah cerita secara visual dengan membiarkan kamera menunjukkan kepada penonton informasi yang biasanya menggunakan cara yang lebih sinematik untuk menyampaikan informasi kepada penonton daripada dialog atau suara narator.

*Point-of-view* atau POV adalah alat utama dari *visual storytelling* untuk membuat kamera melihat sesuatu dengan cara yang sama seperti yang akan dilihat salah satu karakter, untuk melihat adegan dari sudut pandang karakter tersebut. Kamera disini menjadi “mata” penonton. *Shot* POV membuat penonton merasa lebih terlibat dalam cerita karena merasa apa yang mereka lihat adalah apa yang karakter lihat.

Aspek penting lainnya dalam pembuatan film adalah metafora visual yang merupakan kemampuan gambar untuk menyampaikan makna di samping kenyataan langsungnya. Seperti *shot flashback* yang ditampilkan dalam warna hitam-putih dan masakini yang diceritakan dalam warna. Perubahan warna dari adegan flashback ke adegan masa kini adalah metafora visual.

### 3. Teknik Pengambilan Gambar dalam Pembuatan Film

Pembuatan film tidak hanya menempatkan aktor di lokasi syuting dan merekamnya, tetapi penting untuk dipahami bahwa meskipun semua yang dilakukan hanyalah merekam apa yang ada di depan kamera. Film adalah tentang apa yang penonton dapatkan dari setiap adegan, tidak hanya secara intelektual tetapi juga secara emosional dan bagaimana hal tersebut berkontribusi pada pemahaman penonton tentang cerita.

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.



Mengatur *frame* adalah serangkaian pilihan yang memutuskan apa yang akan dilihat dan tidak dilihat oleh penonton. Keputusan pertama adalah dimana menempatkan kamera dalam kaitannya dengan pemandangan. Setelah itu adalah pilihan mengenai visi dan gerakan yang berpengaruh pada cara penonton melihat *scene* tersebut.

Hal ini berguna untuk “membangun” sebuah adegan dan menyusun elemen yang akan membuat adegan tersebut. Ini adalah aspek visual dari bahasa film. Dalam terminologi, ada dua jenis *shot* umum. *Framing shots* yang terdiri dari *wide shot*, *full shot*, *two shot*, *medium*, *close-ups*, *ECU*, *over-the-shoulder* dan *function shots* yang terdiri dari *establishing shots*, *cutaway*, *insert*, *connecting shot*, *transitional shot*.

*Wide shot* adalah setiap *frame* yang mencakup seluruh pemandangan dengan cukup jelas. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan hubungan antara pemeran dengan kondisi di sekitarnya. *Wide shot* menampilkan informasi mengenai dimana, kapan, dan siapa lebih detail (gender, pakaian, kegiatan).

*Full shot* menunjukkan karakter dari ujung kepala sampai ujung kaki. *Full shot* juga dapat merujuk ke objek. Dengan begitu, objek tersebut dideskripsikan secara jelas kepada penonton. *Two shot* adalah setiap *frame* menyertakan dua karakter. Interaksi antara dua karakter dalam sebuah adegan adalah salah satu bagian paling mendasar dari penceritaan. *Medium shot* mengambil gambar setengah bagian pada sebuah objek.

*Close-up* adalah pengambilan gambar terpenting dalam bahasa film. Ada beberapa variasi seperti, *close-up* sedang yang biasanya dianggap sebagai sesuatu seperti dari atas kepala ke pinggang atau sesuatu di area

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.



tersebut. *Medium close-up* meningkatkan fokus pada objek sekaligus menambahkan kedekatan personal terhadap objek tersebut. *Extreme close-up* (ECU) hanya mencakup mata dan mulut. *Shot* ini digunakan untuk memperlihatkan detail khusus dari sebuah bagian pada objek.

*Over-the-shoulder* (OTS) adalah variasi dari *close-up* shot. *Over-the-shoulder* melihat dari balik bahu satu aktor ke medium atau *close-up* dari aktor lain. *Over-the-shoulder* mengikat dua karakter bersama-sama dan membantu menempatkan kita pada posisi orang yang dituju. Saat aktor memiliki interaksi dengan aktor lainnya atau objek lainnya, *over-the-shoulder* digunakan untuk memperkuat hubungan interaksi antara objek tersebut.

Dilihat dari *function shot*, *establish shot* merupakan tipe pengambilan gambar yang berfungsi menceritakan keterangan latar tempat, waktu, dan situasi. Biasanya *shot* ini disisipkan di awal adegan agar latar adegan tersebut terwakilkan terlebih dahulu. Begitu pula halnya dengan *establish shot* untuk menjelaskan keterangan waktu. *Establish shot* dapat dilakukan dengan berbagai ukuran pengambilan gambar dari *long shot* hingga *close-up*.

*Cutaway* adalah setiap *shot* sesuatu atau orang dalam adegan selain karakter utama yang kita liput tetapi masih terkait dengan adegan tersebut. Misalnya saat dua aktor sedang bertengkar, ditampilkan sebuah *cutaway shot* berisikan keadaan orang-orang di sekitarnya yang bingung karena melihat pertengkar tersebut.

*Insert* adalah bagian yang terisolasi dari adegan yang lebih besar. *Insert* kadang disebut *cut-in shot*. Dibandingkan memasukkan *cutaway* pada

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.



*insert*, harus menggunakan sesuatu yang terdapat pada *wider shot*. *Insert* cenderung masuk ke dalam beberapa kategori umum seperti, *insert* informasi, *insert* penekanan, dan *insert* suasana.

*Insert* informasi yang memberikan informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penontonnya, kemudian *insert* penekanan yang terkait erat dengan tindakan utama tetapi tidak mutlak penting, dan yang terakhir *insert* suasana seperti sentuhan-sentuhan kecil yang berkontribusi pada suasana hati, kecepatan, atau nada suatu adegan.

Pada adegan yang menampilkan orang atau objek yang tidak dapat dalam *frame* yang sama di beberapa titik adegan, *connecting shot* mungkin merupakan ide yang bagus meskipun sama sekali tidak mutlak diperlukan. *Connecting shot* adalah *shot* yang menunjukkan kedua karakter dalam satu *shot*.

Beberapa *shot* bukan merupakan bagian dari sebuah *scene* tetapi berfungsi untuk menyatukan dua *scene* bersamaan dan hal ini disebut dengan *transitional shot*. Beberapa diantaranya ada *cutaway*: adegan berakhir, dipotong ke *shot* matahari terbenam dan kemudian adegan berikutnya. *Transitional shot* adalah semacam kode visual bagi penonton bahwa adegan berakhir.

#### 4. Gerakan Kamera dalam Pembuatan Film

Gerakan kamera lebih dari sekedar berpindah dari satu *frame* ke *frame* lainnya. Gerakan itu sendiri, *style*, lintasan, kecepatan, dan waktu yang terkait dengan aksi, semuanya berkontribusi pada suasana hati dan

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

nuansa *shot*. Semua aksi ini menambahkan subteks dan konten emosional yang terlepas dari subjek.

Keputusan paling kritis tentang penggunaan kamera adalah dimana peletakkannya. Penempatan kamera adalah keputusan kunci dalam mendongeng. Tidak hanya sekedar “tempat yang terlihat bagus”, penempatan kamera dan gerakan kamera menentukan apa yang dilihat penonton dan perspektif apa yang mereka lihat.

Menurut Brown (dalam Brown, 2022) penggunaan pertama gerakan kamera terjadi pada awal 1900-an. Ada berbagai macam cara untuk menggerakkan kamera. Gerakan kamera yang paling mendasar ada *pan* (poros kiri atau kanan) dan *tilt* (poros atas atau bawah). Selain itu, ada juga gerakan kamera *move in/move out*, *zoom*, dan *punch-in*.

Diambil dari kata panorama, istilah *pan* berlaku untuk gerakan horizontal kiri atau kanan kamera. *Pan* cukup mudah dioperasikan dengan kepala kamera yang berada di atas tripod atau dolly. Ada batasan operasional yang harus dihadapi, jika kamera di *panning* terlalu cepat maka akan terjadi efek *strobing* yang sangat mengganggu.

*Tilt* adalah rotasi vertikal ke atas atau ke bawah kamera tanpa mengubah posisi kamera. *Cranes*, *steadicams*, *stabilizer rigs*, dan *aerial mounts* sebagian besar digunakan untuk mengatasi masalah ruangan yang terbatas dan membuat pemandangan lebih tiga dimensi. Alat-alat bantu ini dapat membantu pembuatan film menjadi tiga dimensi dan membuat penonton merasa bersama dengan karakter saat karakter tersebut bergerak.

*Moving in / moving out* secara terminologi adalah *push-in* ataupun *pull-out* untuk menggerakkan kamera ke arah pemandangan atau

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE  
SCHOOL OF BUSINESS

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.



menjauhinya. Pindah ke dalam atau keluar dari adegan adalah cara menggabungkan *wide shot* dari suatu adegan dengan *shot* yang lebih spesifik untuk menampilkan tampilan pada penonton dengan cara yang lebih dramatis. *Moving in / moving out* memiliki efek memfokuskan perhatian penonton.

*Zoom in* atau *zoom out* adalah perubahan dari panjang fokus. Hal ini mengubah *framing* tanpa menggerakkan kamera. Menurut Brown (2022:348), penggunaan *zoom* dapat membuat penonton sadar bahwa mereka sedang menonton film dan hal itu adalah hal yang ingin dihindari oleh pembuat film. Untuk itu, pembuat film dapat menyembunyikan *zoom* dengan mengkombinasikannya dengan sedikit gerakan kamera atau bergerak bersama aktor sehingga tidak terlalu mencolok.

## 5. Elemen dalam Gambar

Teknik-teknik pengambilan gambar dalam film ditujukan untuk menghasilkan kualitas, mutu, dan keindahan gambar. Selain itu juga untuk memperkuat kesan, pesan, dan adegan dalam film. Melalui teknik pengambilan gambar yang dilakukan, pembuat film berharap penontonnya mampu menangkap maksud yang hendak disampaikan meskipun tanpa suara sama sekali.

Cara atau teknik pengambilan gambar ini adalah penanda (*signifier*) yang memproduksi petanda atau makna yang ditangkap oleh orang yang melihat gambar tersebut. Cara penonton menangkap makna inipun berbeda-beda tiap orangnya karena ada latar belakang budaya, *frame of reference*, dan *field of experience* yang berbeda-beda. Makna-makna yang

dapat dihasilkan dengan sejumlah teknik pengambilan gambar tersebut umumnya telah disepakati dan menjadi standar bagi industri film.

**Tabel 2.3**  
**Elemen-Elemen dalam Gambar**

| Penanda ( <i>Signifier</i> )                 | Petanda ( <i>Signified</i> )                          |
|--|---|
| <i>Visual Language of Cinematography</i>     |   |
| <i>Framing</i>                               | Menyampaikan sebuah cerita                            |
| Lensa  | Kepribadian dalam gambar                              |
| Perspektif                                   | Membangun kesan mendalam pada gambar                  |
| Pencahayaan dan Warna                        | Menjangkau emosi dan nyali penonton                   |
| Informasi                                    | Bercerita tentang latar belakang film kepada penonton |
| Tekstur Visual                               | Membuat ilusi dan perspektif untuk mendukung adegan   |
| Metafora Visual                              | menyampaikan makna di samping kenyataan langsungnya   |
| Pengambilan gambar                           |   |
| <i>Big close-up</i>                          | Emosi, dramatik, momen penting                        |
| <i>Close-up</i>                              | Intim, dekat  |
| <i>Medium shot</i>                           | Hubungan personal dengan subjek                       |
| <i>Long shot</i>                             | Konteks, perbedaan publik                             |
| Sudut Pandang ( <i>Angle</i> )               |   |
| <i>High</i>                                  | Dominasi, kekuasaan, otoritas                         |
| <i>Eye-level</i>                             | Kesejajaran, kesamaan, sederajat                      |
| <i>Low</i>                                   | Didominasi, dikuasi, kurang otoritas                  |
| Warna  |   |
| <i>Warm</i> (kuning, oranye, merah, abu-abu) | Optimis, harapan, hasrat, agitasi                     |
| <i>Cool</i> (biru, hijau)                    | Pesimis, tidak ada harapan                            |
| <i>White and Black</i>                       | Realisme, aktualitas, faktual                         |
| Pencahayaan                                  |   |
| <i>High key</i>                              | Riang, cerah  |

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



**Tabel 2.3 (Lanjutan)  
Elemen-Elemen dalam Gambar**

|                        |   |
|------------------------|---|
| <i>Low key</i>         | Suram, muram  |
| <i>High contrast</i>   | Dramatik, teatrikal                                       |
| <i>Low contrast</i>    | Realistik, dokumenter                                     |
| Fokus                  |   |
| <i>Selective focus</i> | Meminta perhatian, memusatkan perhatian pada suatu gambar |
| <i>Soft focus</i>      | Romantis, nostalgia                                       |
| <i>Deep focus</i>      | Semua unsur adalah penting                                |
| Tipe Lensa             |   |
| Wide Angle             | Dramatis, memberikan pandangan pada keseluruhan keadaan   |
| Normal                 | Normalitas, keseharian                                    |
| Telephoto              | Tidak personal, <i>voyeuristic</i>                        |

Sumber: Wahyuningsih, (2019:25)

## 6. Komunikasi Nonverbal

Sebagai makhluk sosial, komunikasi merupakan aktivitas dasar. Komunikasi membentuk sistem sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Pengertian komunikasi dapat dilihat dari etimologi (bahasa) dan terminologi (istilah). Dari sudut etimologi, ilmu komunikasi adalah suatu penyampaian pesan yang bertujuan untuk membuat sama persepsi atau arti antara komunikator dan komunikan.

Sedangkan secara terminologi, menurut Laswell (dalam Ruben dan Stewart, 2020) komunikasi merupakan jawaban terhadap *who says what in which medium to whom with what effect*. Pendekatannya juga memberikan pandangan yang lebih umum tentang tujuan atau efek komunikasi. Laswell menyarankan bahwa mungkin ada berbagai hasil atau efek komunikasi seperti untuk menginformasikan, menghibur, dan memperburuk.



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.



Manusov dan Patterson (2016, dalam Ruben dan Stewart, 2020:76) mendefinisikan komunikasi nonverbal sebagai proses mengirim dan menerima informasi melalui penampilan, objek, lingkungan dan perilaku dalam *setting* sosial. Hal ini melibatkan perilaku wajah, tubuh, atau suara tanpa muatan linguistik.

Pesan nonverbal mungkin lebih berpengaruh ketika kita membentuk kesan pertama mereka atau ketika kata-kata seseorang berbeda dari tindakan mereka. Faktanya, peneliti Albert Mehrabian (1971, dalam Ruben dan Stewart, 2020:77) menyarankan bahwa ketika kita mencoba untuk memahami maksud pembicara, pesan verbal hanya 7% dari keseluruhan kesan kita dan sisanya dijelaskan oleh faktor nonverbal seperti nada suara dan ekspresi wajah.

Banyak ahli dan praktisi yang telah mengidentifikasi dan mengkategorikan ratusan objek, perilaku, visual, karakteristik, dan kejadian sebagai bentuk dari komunikasi nonverbal. Banyak pula komunikasi nonverbal yang tidak secara teknis meliputi komunikasi yang disengaja, tetapi berpotensi untuk memberi arti kepada penerima pesan (*receiver*). Berikut beberapa bentuk komunikasi nonverbal.

Beberapa aspek yang mempengaruhi komunikasi nonverbal adalah parabahasa yang meliputi bentuk vokal dan bentuk penulisan, ekspresi wajah yang meliputi tatapan mata dan pelebaran pupil, penampilan tubuh yang meliputi rambut, fisik, pakaian, dan artefak, kemudian gerak tubuh yang meliputi tindakan dan tipe-tipe gerak tubuh, sentuhan, proksemik, dan waktu yang meliputi ketepatan waktu.

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.



Parabahasa mengacu pada pesan yang menyertai dan melengkapi bahasa. Secara teknis, pesan nonverbal dapat dilihat sebagai contoh parabahasa. Bentuk dari parabahasa adalah bentuk vokal. Vokal adalah pesan pendengaran, selain kata-kata, yang diciptakan dalam proses berbicara. Vokal meliputi nada, kecepatan bicara, ritme, batuk, cekikikan, sengau, jeda, dan bahkan keheningan, merupakan sumber kesan yang sangat signifikan dalam komunikasi tatap muka.

Mehrabian (dalam Mehrabian, 2017:182), menemukan bahwa ketika orang mencoba untuk menentukan perasaan mereka tentang orang lain, vokal menyumbang hampir 40% dari kesan yang terbentuk. Menyertai bahasa lisan, isyarat paralinguistik seperti kenyaringan, kecepatan berbicara, nada, interjeksi, variasi nada, dan penggunaan jeda dapat memiliki pengaruh besar pada apakah dan bagaimana kita bereaksi terhadap verbalisasi seseorang.

$$\text{Total feeling} = 7\% \text{ verbal feeling} + 38\% \text{ vocal feeling} + 55\% \text{ facial feeling}$$

**Gambar 2.3**  
**Model Komunikasi Mehrabian 7-38-55**  
Sumber: Mehrabian, (2017:182)

Penggunaan isyarat paralinguistik terbukti dalam konvensi yang telah dikembangkan untuk komunikasi melalui *email*. Misalnya menggunakan huruf kapital dalam menulis *email* dianggap berteriak. *Emoticon* dan emoji dapat berguna dalam email dan teks, tetapi dapat menimbulkan kesan negatif jika disalahgunakan atau digunakan secara berlebihan.

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.



Tergantung pada konteks, tujuan, sumber, dan penerima, perhatian pada penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan kalimat lengkap mungkin tidak terlalu diperhatikan. Ketika sumber dan penerima memiliki hubungan yang berkelanjutan, isyarat paralinguistik memainkan peran yang kurang signifikan dalam menciptakan kesan daripada yang terjadi ketika komunikasi terjadi antara orang-orang yang tidak terlalu mengenal satu sama lain.

Menurut Knapp & Hall (dalam Ruben and Stewart, 2020:84), di luar signifikansi seseorang dalam berkontribusi pada penampilan seseorang secara keseluruhan, ekspresi wajah adalah sumber pesan dalam hak mereka sendiri, memberikan sumber informasi terbaik tentang keadaan emosi seseorang-kebahagiaan, ketakutan, kejutan, kesedihan, kemarahan, jijik, penghinaan, dan minat.

Harper, Weins & Matarazzo (dalam Ruben dan Stewart, 2020: 87) fungsi utama tatapan mata adalah untuk mengatur interaksi. kontak mata berfungsi sebagai sinyal kesiapan untuk berinteraksi, dan tidak adanya kontak mata, baik disengaja atau tidak disengaja, cenderung mengurangi kemungkinan interaksi. kontak mata sangat penting untuk interaksi sosial yang sukses. tatapan mata juga memainkan peran penting dalam ketertarikan pribadi.

Pupil mata dapat menjadi indikasi minat atau ketertarikan. Ketika seseorang melihat orang atau objek lain yang menurut mereka menarik, pupil mata orang tersebut cenderung membesar; dan pada akhirnya beberapa pengaturan eksperimental, ada bukti bahwa ukuran pupil dapat menjadi faktor ketika menilai daya tarik seseorang.

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.



Penampilan mungkin merupakan satu-satunya sumber informasi terpenting dalam pembentukan kesan awal. Knapp & Hall (dalam Ruben dan Stewart, 2020) menunjukkan tentang pentingnya penampilan berasal dari studi tentang preferensi kencan, di mana daya tarik yang dirasakan penting dalam menentukan seberapa baik orang akan saling menyukai. Daya tarik fisik tidak juga sering menjadi prediktor seberapa sukses, populer, mudah bergaul, kredibel, dan bahkan seberapa bahagia seseorang.

Beberapa faktor yang berkontribusi dalam penampilan adalah rambut, fisik, pakaian, perhiasan, dan artefak. Gaya rambut termasuk rambut wajah, panjang rambut, dan warna merupakan sumber pesan nonverbal yang penting. Faktor-faktor ini adalah hal yang kita anggap sebagai daya tarik dan mungkin juga berfungsi sebagai dasar kesimpulan tentang kepribadian, usia, pekerjaan, sikap, keyakinan, dan nilai seseorang.

Tampilan fisik meliputi tipe tubuh, ukuran, dan bentuk. Meskipun seringkali didasarkan pada stereotip, kita mungkin membuat kesimpulan tentang kepribadian seseorang berdasarkan bentuk dan ukuran tubuh *somatotype*. Bentuk dan ukuran tubuh di stereotip menjadi *endomorphs*, *mesomorphs*, dan *ectomorphs*.

Orang yang tampak lebih lembut atau bulat (*endomorphs*) mungkin dianggap oleh sebagian orang sebagai penyayang, tenang, ekstrovert, pemaaf, atau baik hati. Orang yang tampak berotot, kurus, dan tampak atletis (*mesomorphs*) mungkin distereotipkan sebagai aktif, tegas, kompetitif, percaya diri, dominan, optimis, atau sembrono. Dan orang yang berpenampilan tinggi dan kurus (*ectomorphs*), mungkin dianggap menyendiri, berhati-hati, dingin, teliti, sensitif, atau pemalu.

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.



Disengaja atau tidak, cara berpakaian sering kali berkontribusi pada kesan dan penilaian orang lain tentang identitas gender, usia, kemampuan untuk didekati, kesejahteraan finansial, kelas sosial, selera, nilai, latar belakang budaya, dan karakteristik lainnya. Selain pakaian, kosmetik, perhiasan, kacamata, rias wajah, tato, dan *piercing* memiliki fungsi yang sama.

Artefak memberikan pesan tambahan yang darinya orang lain dapat menarik kesimpulan tentang sumber daya keuangan, status, atau pekerjaan kita. Artefak ini meliputi teknologi, furnitur, barang-barang dekoratif, mobil, dan rumah. Kartu nama, tas kerja, merek ponsel, laptop, atau mobil tertentu dapat berfungsi sebagai isyarat artifaktual yang membuat orang lain bereaksi saat mereka membentuk kesan tentang kita.

Gerakan tubuh, kepala, lengan, atau kaki secara teknis disebut kinesik, memainkan peran penting dalam komunikasi manusia. Gerak tubuh dan isyarat lainnya, dapat berupa pesan yang memiliki tujuan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu, atau insidental dan tidak disengaja. Beberapa isyarat dapat digunakan sebagai pelengkap bahasa, seperti menggelengkan kepala sambil mengucapkan kata "tidak".

Desmond Morris (1977, dalam Ruben dan Stewart, 2020: 94) menyatakan bahwa orang memperoleh isyarat mereka melalui pewarisan, penemuan, peniruan, dan pelatihan. Gestur yang "diwariskan" meliputi respons bayi menghisap jempol. Gerakan "penemuan" seperti cara orang menyilangkan tangan dalam satu budaya ke budaya lain. Jabat tangan yang khas diperoleh melalui gerakan "imitasi". Tindakan mengedipkan mata, atau bersiul membutuhkan "pelatihan" aktif untuk menguasainya.

### **C 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.



Morris (1977, dalam Ruben dan Stewart, 2020: 94) mengklasifikasikan gerak tubuh menjadi *baton signals and guide signs*, *yes/no signals*, *greetings and salutation display*, *tie signs*, dan *isolation gesture*. Gerak tubuh lainnya juga berperan banyak seperti dalam praktek keagamaan, berlutut, membungkuk dan melipat atau mengulurkan tangan saat doa adalah sarana simbolis dalam pusat ritual suatu keyakinan.

*Baton signals and guide signs* yang digunakan untuk menekankan suatu hal yang dibuat secara lisan, *yes/no signals* gerakan kepala yang mengangguk berarti “ya” dan gerakan horizontal kepala berarti “tidak”, *greetings and salutation display* menunjukkan keramahan dengan berdiri untuk menyambut tamu, *tie sign* isyarat yang menunjukkan bahwa seseorang berada dalam suatu hubungan, dan *isolation gesture* sebagai adaptor atau manipulator seiring meningkatnya tingkat kecemasan seseorang.

Ketika gerakan meliputi kontak fisik, pesan taktil yang dikenal sebagai haptics dibuat. Sentuhan adalah sarana utama yang digunakan anak-anak dan orang tua berhubungan satu sama lain. Pesan taktil memiliki berbagai kegunaan dan karena itu, pesan taktil dapat berpotensi menjadi sumber ambiguitas dan ketidaknyamanan dalam menerjemahkan makna perilaku taktil tertentu. Penting juga untuk mengenali bahwa tingkat kontak dan kenyamanan dengan sentuhan bervariasi antar budaya.

Penggunaan ruang atau *proxemics* memainkan peran penting dalam komunikasi manusia dalam dirinya sendiri dan dalam hubungannya dengan perilaku nonverbal dan verbal. Banyak ketidaknyamanan dan intensitas reaksi yang sering dikaitkan dengan pesan taktil terjadi karena kita

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.



masing-masing memiliki harapan yang jelas tentang seberapa banyak ruang pribadi yang akan kita miliki di sekitar kita, meskipun kita sering kurang menyadari sepenuhnya harapan ini.

Penggunaan ruang dan posisi kita relatif terhadap orang lain, baik dalam keheningan atau percakapan aktif, dan bagaimana, kapan, dan di mana kita berdiri atau duduk dapat menjadi faktor signifikan yang berkontribusi pada kesan orang lain tentang kita dan kesan kita terhadap mereka.

Penggunaan waktu dan pengaturan waktu atau *chronemics* adalah faktor penting lainnya dan sering diabaikan dalam komunikasi. Pada kenyataannya, reaksi terhadap kata-kata dan perbuatan kita mungkin jauh lebih bergantung pada saat kita berbicara atau bertindak daripada pada isi interaksi.

Cara membagi waktu dalam percakapan dapat menjadi sumber informasi yang bahkan lebih berpengaruh daripada isi diskusi tersebut. Ketepatan waktu, yang dianggap "terlambat" atau "awal" itu sendiri sebagai sumber informasi potensial dan variasi budaya yang substansial ada dalam cara kita memandang waktu.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai bentuk perbandingan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sebelumnya sudah pernah ada. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini, maka dalam bab ini,

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.

peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu dari beberapa jurnal dan skripsi dalam rentang tahun 2019 - 2021.

**Tabel 2.4**  
**Penelitian Terdahulu**

| No. | Nama, Tahun, Judul   | Teori  | Metode Penelitian | Hasil Penelitian  | Perbedaan   |
|-----|--|--|-------------------|---|---|
| 1   | Margaretha Debora Lala & Twin Agus Bramonodjati, S.Sos., M.Ds.<br><br>Jurnal e-proceeding of Management Vol.7, No.2 Desember 2020 (7133-7147)<br><br>Makna Komunikasi Antarpribadi dalam Film 27 <i>Steps of May</i> | Komunikasi Antarpribadi, Semiotika Roland Barthes, Ancangan Humanistik | Kualitatif        | Dari analisis dialog, warna, gestur tubuh, ekspresi, suara, kegiatan, dan sudut pengambilan gambar; korban kekerasan seksual dalam film 27 <i>Steps of May</i> memiliki cara berkomunikasi yang berbeda dan cenderung menutup diri dari orang lain dan lingkungannya. Dalam penelitian ini, terdapat komunikasi efektif yang ditunjukkan antara karakter pesulap dan karakter May. Dari karakter May yang menutup diri dengan traumanya, kemudian menjadi terbuka perlahan-lahan terhadap karakter pesulap. | Peneliti menganalisa dialog, warna, gestur tubuh, ekspresi, suara, dan sudut pengambilan gambar terhadap karakter-karakter dalam film 27 <i>Steps of May</i> untuk mengetahui pesan yang ingin disampaikan lewat film tersebut menggunakan analisis semiotika pada komunikasi nonverbal yang ditampilkan oleh karakter-karakter dalam film 27 <i>Steps of May</i> . |

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

**Tabel 2.4 (Lanjutan)  
Penelitian Terdahulu**

|   |   |  |                   |  |  |
|---|---|--|-------------------|--|--|
| <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> | <p>Yenny Aulia &amp; Mutia Rahmani Pratiwi<br/>Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan Vol. 24 No.2 Oktober 2020 (71-83)<br/><i>Narrative Analysis of the Impact of Traumatic on Film 27 Steps of May</i></p> | <p>Struktur Naratif, <i>Post Trauma Stress Disorder</i> (PTSD), Komunikasi Nonverbal, Film</p> | <p>Kualitatif</p> | <p>Berdasarkan lima unsur naratif, (1) film diawali dengan kondisi awal yang seimbang, (2) gangguan keseimbangan muncul ketika tokoh utama menjadi korban kekerasan seksual, (3) gangguan psikologis terhadap trauma May dan ayahnya, (4) perbaikan gangguan dengan muncul tokoh pesulap, (5) pemulihan keseimbangan terhadap tokoh utama. Kode nonverbal ditemukan pada adegan tokoh utama teringat dengan traumanya.</p> | <p>Peneliti menggunakan kode nonverbal sebagai acuan untuk melihat pesan-pesan apa yang disampaikan, dari penggambaran trauma hingga penggambaran tokoh utama yang akhirnya keluar dari traumanya.</p> |
|---|---|--|-------------------|--|--|

© Hak cipta milik IBIKKG (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.



**Tabel 2.4 (Lanjutan)  
Penelitian Terdahulu**

|   |   |   |                   |  |   |
|---|---|---|-------------------|--|---|
| <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> | <p>© Hak cipta milik IBI KGG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Dading Prasajo<br/>Jurnal The Messenger<br/>Vol.6 No.1<br/>Januari 2014<br/>(8-13)<br/>Analisis Semiotika Film '?</p> | <p>Semiotika Roland Barthez, Pluralisme, Film</p> | <p>Kualitatif</p> | <p>Dari analisis semiotika, pembuat film ingin membuat pemikiran baru tentang toleransi dan kerukunan antar umat beragama dalam kehidupan bermasyarakat. Namun ada beberapa adegan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata dalam bermasyarakat.</p> | <p>Peneliti ingin menyampaikan pesan apa yang terkandung dalam film <i>27 Steps of May</i> dengan menganalisa tanda-tanda di dalam film tersebut. Peneliti melakukan analisis semiotika dengan pendekatan komunikasi nonverbal yang menganalisa dialog, warna, gestur tubuh, ekspresi, suara, dan sudut pengambilan gambar terhadap karakter-karakter dalam film <i>27 Steps of May</i></p> |
|---|---|---|-------------------|--|---|

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 IBIKGG.

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



Tabel 2.4 (Lanjutan)  
Penelitian Terdahulu

|   |   |  |                   |  |   |
|---|---|--|-------------------|--|---|
| <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> | <p>Vanessa Salim &amp; Gregorius Genep Sukendro<br/>Jurnal Koneksi Vol.5 No.2, Oktober 2021 (381-386)<br/>Representasi Kritik Sosial dalam Film <i>Parasite</i> (Analisis Semiotika Roland Barthes)</p> | <p>Kritik Sosial, Semiotika Roland Barthes, Film</p>         | <p>Kualitatif</p> | <p>Dengan melakukan analisis semiotika, terdapat 22 <i>scene</i> yang merepresentasikan unsur-unsur kritik sosial mengenai kemiskinan, pengangguran dan inflasi yang menyebabkan orang miskin akan semakin miskin sedangkan orang kaya akan semakin kaya.</p>  | <p>Peneliti menggunakan analisis semiotika untuk menjelaskan pesan-pesan yang ditampilkan dalam bentuk komunikasi nonverbal dalam film mengenai trauma tokoh utama yang merambat ke orang sekelilingnya, proses pemulihan trauma, hingga akhirnya tokoh utama berhasil melalui traumanya.</p> |
| <p>5</p>                                  | <p>Tasya Dwi Andriany<br/>Skripsi tahun 2019<br/>Makna Pesan Cinta Keluarga Pada Film Action: Analisis Semiotika Film <i>Skyscraper</i></p>   | <p>Semiotika Christian Metz, Teori Cinta, Teori Keluarga</p> | <p>Kualitatif</p> | <p>Terdapat 13 <i>scene</i> yang menggambarkan cinta dalam keluarga pada kategori pengambilan gambar oleh Christian Metz yaitu, <i>The Large of Syntagmatic</i>. Hasil penelitian menunjukkan adanya komponen cinta yaitu komitmen untuk saling mencintai antara ayah dan anaknya, perhatian, tanggung jawab, adanya rasa aman, dan kehangatan keluarga.</p> | <p>Peneliti menganalisa komunikasi nonverbal dalam film dengan analisis semiotika Roland Barthes yang terbagi menjadi denotasi dan konotasi untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penontonnya dari film <i>27 Steps of May</i>.</p>                         |

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.

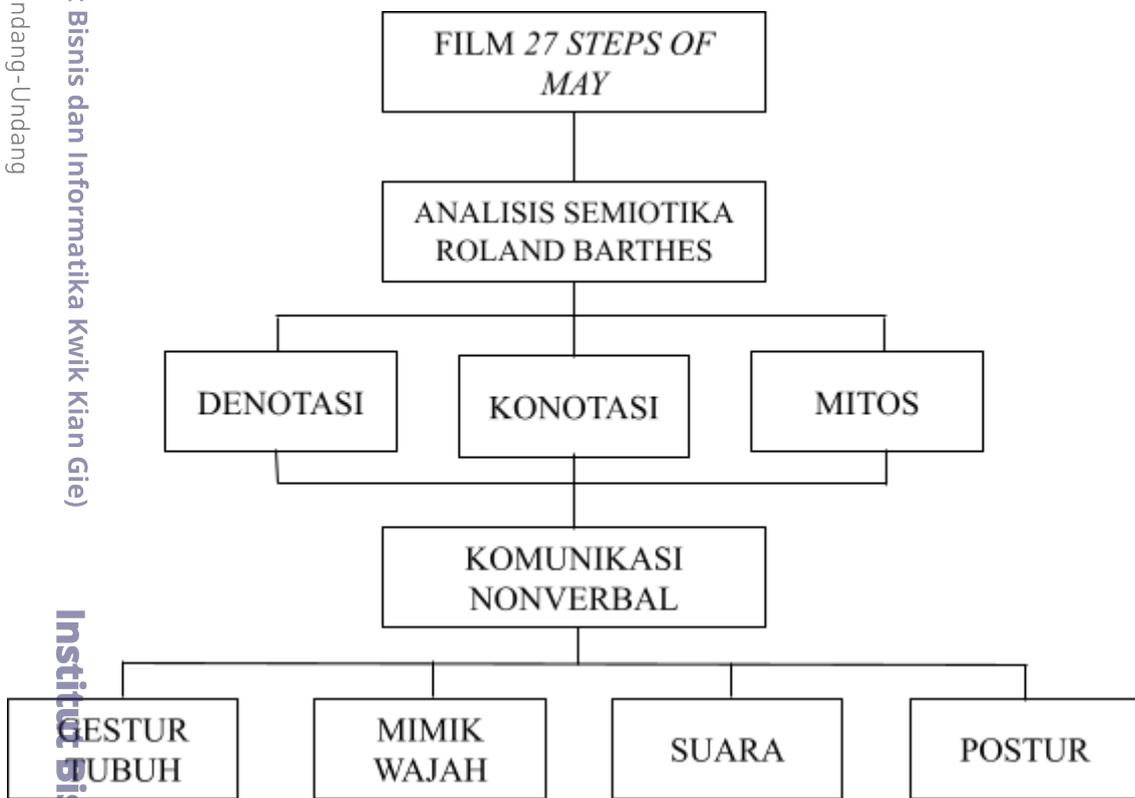
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



### C. Kerangka Pemikiran

Ⓒ Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis penanda, petanda, dan mitos dalam film *27 Steps of May* dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dengan melihat komunikasi nonverbal yang terdapat dalam film tersebut seperti, gestur tubuh, mimik wajah, suara, dan postur.



Gambar 2.4  
Kerangka Pemikiran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ⓒ Hak cipta milik IBIKKG (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.