

**ANALISIS SEMIOTIKA PESAN PELESTARIAN ALAM DALAM
FILM AVATAR *THE WAY OF WATER***

**MUH. DARUL ARQAM
E021201064**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**



**ANALISIS SEMIOTIKA PESAN PELESTARIAN ALAM
DALAM FILM AVATAR *THE WAY OF WATER***

**MUH. DARUL ARQAM
E021201064**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**



Optimized using
trial version
www.balesio.com

**ANALISIS SEMIOTIKA PESAN PELESTARIAN ALAM
DALAM FILM AVATAR *THE WAY OF WATER***

**MUH. DARUL ARQAM
E021201064**

*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Departemen Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : **ANALISIS SEMIOTIKA PESAN PELESTARIAN
ALAM DALAM FILM AVATAR *THE WAY OF
WATER* .**

Nama Mahasiswa : **Muh. Darul Arqam**

Nomor Pokok : **E021201064**

Makassar, Mei 2024

Menyetujui,

Pembimbing I



Prof. Dr. Tuti Bahfiarti, S.Sos., M.Si.
NIP. 197306172006042001

Pembimbing II



Dr. Kahar. M. Hum.
NIP. 195910101985031005

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hatanuddin



Dr. Sudirman Karnay, M.Si.
NIP. 196410021990021001



HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik Pada hari Tanggal Tahun 2024

Makassar, Juni 2024

Tim Evaluasi

Ketua : Prof. Dr. Tuti Bahfiarti, S.Sos., M.Si (.....)

Sekretaris : Nasakrsos Arya, S.Sos., M.I.Kom (.....)

Anggota : 1. Dr. Kahar, M.Hum. (.....)

2. Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si (.....)



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul ANALISIS SEMIOTIKA PESAN PELESTARIAN ALAM DALAM FILM *AVATAR THE WAY OF WATER*, ini sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan duplikasi dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Makassar, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Muh. Darul Arqam



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur atas Kheadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Analisis Semiotika Pesan Pelestarian Alam dalam Film *Avatar The Way of Water***” Shalawat dan salam tidak lupa dihantarkan kepada Nabi Muhammad SAW, nabi yang telah membawa umat manusia dari lembah kegelapan kezaman yang terang benderang seperti saat ini.

Selesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran banyak pihak yang sangat membantu dalam memberi motivasi dan dukungan kepada penulis sehingga tetap sabar dan semangat dalam melewati berbagai rintangan dan masalah saat proses penulisan skripsi.

Penulis dengan rasa gembira dan haru mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang Tua penulis, Terima Kasih kepada bapak dan ibu yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik atas kesuksesan dan masa depan penulis, terima kasih kepada kakak dan seluruh keluarga besar Paturusi yang selalu mendukung selama proses penyusunan skripsi.
2. Ibu Prof. Dr. Tuti Bahfiarti, S.Sos., M.Si. selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Kahar, M.Hum selaku pembimbing II yang selalu membimbing dengan sabar dengan saran dan petunjuk terbaik sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan sebaik-baiknya.



asakrsos Arya, S.Sos., M.I.Kom, Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si.
laku dosen penguji.

4. Dr.Sitti Murniati Muihtar, S.Sos., SH., M.I.Kom yang selalu memberi masukan, dukungan serta rekomendasi buku selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Ibu dosen beserta seluruh staf pengajar di Departemen Ilmu Komunikasi yang selama masa perkuliahan selalu memberi ilmu yang berguna.
6. Yamina Decomp, terimakasih sudah menjadi tempat langganan dalam mencetak semua revisian penelitian dan mendengar seluruh keluh kesah terkait revesian penulis.
7. Muh Sayqib Wahyudi dan seluruh teman-teman di angkatan 2020 Nalendra, yang juga sama-sama berproses di Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin selama kurang lebih empat tahun.
8. Safa Auliya yang telah membantu dalam memperbaiki pengaturan leptop jika terjadi masalah pada leptop penulis.
9. Teman seperjuangan dari awal perkuliahan hingga sekarang yang selalu berbagai kisah drama komedi saat mengerjakan skripsi, saudara dari grub *The Power of Macea* Andi Aksha Waqiandana, Nicholas Saputra, Ince Fachrul Islam, dan Alfin Naufal.
10. Teman-teman dari Posko KKN 110 Desa Baring, Muh Rifki Saputra, Muh Rijal Nur, Nabila Rabiah A.B., Nada Nugrayanti, Noer Aisyah Kamal, Nurhayati Syarifuddin, Santika Rahayu, Tri Wahyuni, Ulan Cahya Ramadani, Wandu Gunawan, Waldy Kamal. terima kasih yang sudah emberi warna baru terhadap kehidupan perkuliahan penulis dan membuat



penulis lebih sering tertawa dan menikmati masa perkuliahan. Ditunggu petualangan berikutnya.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk semua pihak baik yang disebutkan maupun tidak yang telah membantu penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Makassar, Juni 2024

Penulis



ABSTRAK

MUH. DARUL ARQAM. Analisis Semiotika Pesam Pelestarian Alam dalam Film *Avatar The Way of Water*. Dibimbing oleh Prof. Dr. Tuti Bahfiarti S.Sos., M.Si. dan Dr. Kahar. M.Hum.

Skripsi ini bertujuan : (1) Untuk mengetahui makna denotatif dan makna konotatif dalam *scene* Film *Avatar The Way of Water*; (2) Untuk mengetahui bentuk pesan pelestarian alam dalam *scene* Film *Avatar The Way fo Water* .

Waktu penelitian ini akan dimulai pada bulan Januari, sampai bulan Februari 2024, objek pada penelitian ini adalah semua adegan yang mempersentasikan pesan pelestarian alam dalam Film *Avatar The Way of Water* dengan durasi tiga jam pada film tersebut dengan menggunakan beberapa platform atau media streaming seperti Disney plus, loklok, Idlix dan bistation.

Data primer diperoleh dari Film *Avatar The Way of Water* dengan format video. Sedangkan data skunder diperoleh dari kajian pustaka yang relevan dengan penelitian baik melalui buku, internet, jurnal serta penelitian- penelitian sebelumnya.

Hasil penelitian yang diperoleh : (1) Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan data yang diperoleh dari data primer dan data skunder dapat diketahui bahwa dalam menyampaikan pesan pelestarian alam Film *Avatar The Way of Water* tidak hanya membangun kisah imajinatif atau adegan yang nampaknya mustahil untuk terjadi didunia nyata, meskipun film ini bertema sci-fi atau petualangan di planet alien dengan berbagai teknologi imajinatif masa depannya film ini tetap menampilkan suatu adegan yang sangat realte dengan kejadian yang terjadi didunia nyata shingga bisa dengan mudah dipahami secara kultural oleh para penonton film atau masyarakat. (2) Film *Avatar The Way of Water* juga menyajikan pesan penting untuk melestarikan alam dengan cara menampilkan pesan tersebut secara berulang-ulang dalam *scene* yang berbeda dengan begitu para penonton akan dengan mudah memahami dan mengambil pelajaran dari pesan tersebut.

Kata Kunci : Semiotika, Film, Pelestarian Alam.



ABSTRACT

MUH. DARUL ARQAM. Semiotic Analysis of Nature Preservation Messages In The Film *Avatar The Way of Water*. Guided by. Prof. Dr. Tuti Bahfiarti S.Sos., M.Si. dan Dr. Kahar. M.Hum.

This thesis aims: (1) To find out the denotative meaning and connotative meaning in the *scene* of the film *Avatar The Way of Water*; (2) To find out the form of the nature conservation message in the *scene* of the film *Avatar The Way for Water*.

The time of this research will start in January, until February 2024, the objects of this research are all *scenes* that present the message of preserving nature in the film *Avatar The Way of Water* with a duration of three hours in the film using several platforms or streaming media such as Disney plus , loklok, Idlix and bistation.

Primary data was obtained from the film *Avatar The Way of Water* in video format. Meanwhile, secondary data was obtained from literature reviews that are relevant to research, whether through books, the internet, journals and previous research.

The research results obtained: (1) Based on research results using data obtained from primary data and secondary data, it can be seen that in conveying the message of nature conservation, the film *Avatar The Way of Water* does not only build imaginative stories or *scenes* that seem impossible to happen in the real world. , even though this film has a sci-fi or adventure theme on an alien planet with various imaginative future technologies, this film still shows *scenes* that are very real to events that occur in the real world so that they can easily be understood culturally by film viewers or the public. (2) The film *Avatar The Way of Water* also presents an important message to preserve nature by showing the message repeatedly in different *scenes* so that the audience will easily understand and learn from the message.

Keywords : Semiotic, Movie, Nature Preservation.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan dan Kegunaan.....	12
1. Tujuan Penelitian.....	12
2. Kegunaan Penelitian.....	12
D. Kerangka Konseptual.....	13
1. Film Sebagai Media Massa.....	13
2. Film <i>Avatar The Way of Water</i>	17
3. Metode Semiotika Roland Barthes.....	19
E. Defenisi Konseptual	21
1. Media Massa.....	21
2. Film.....	21
3. Film <i>Avatar The Way of Water</i>	21
4. Teori Semiotika Roland Barthes	22
5. Makna Denotasi	22
6. Petanda dan Penanda	22
7. Makna Konotasi	23
F. Metode Penelitian.....	23
1. Waktu dan Lokasi / objek penelitian	23
2. Tipe Penelitian.....	24
Teknik Pengumpulan Data	24
Teknik Analisis Data.....	25



BAB II	26
TINJAUAN PUSTAKA	26
A. Film.....	26
1. Sejarah Film	28
2. Pengaruh Film terhadap <i>audience</i>	28
3. Film dan Realita Sosial	30
4. Makna Pesan	32
B. Semiotika Film	36
1. Semiotika Sosial	38
2. Semiotika Visual.....	38
3. Pesan suatu gambar	41
4. Semiotika Roland Barthes.....	44
C. Pelestarian Alam	48
1. Alam	48
2. Manusia.....	49
3. Kerusakan alam oleh ulah manusia	50
4. Menjaga Alam	51
BAB III.....	53
GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN	53
A. Tim Produksi Film <i>Avatar The Way of Water</i>	54
B. Pemeran (<i>Cast</i>)	55
C. Cerita Singkat.....	56
D. Katarkter-karakter penting dan Istilah-istilah yang digunakan dalam Film <i>Avatar The Way of Water</i>	57
BAB IV	63
HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil.....	63
B. Pembahasan.....	100
2. <i>Scene</i> dalam Film <i>Avatar The Way of Water</i> yang mengandung pesan pelestarian alam	108
.....	134
JP.....	134



A. Kesimpulan.....	134
B. Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	138
Davies A. R. (2022). Environmentalisme Department of Geography, Trinity College Dublin, Dublin, Ireland :// https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102295-5.10791-7	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Film terlaris sepanjang masa	5
Gambar 1.2	10 Film dengan biaya produksi termahal	6
Gambar 1.3	Film tersukses di tahun 2022	7
Gambar 1.4	Film <i>Avatar The Way of Water</i> (2022)	17
Gambar 1.5	Kerangka Konseptual	21
Gambar 3.1	Poster Film <i>Avatar The Way of Water</i>	53
Gambar 4.1	Jake Sully	63
Gambar 4.2	Nyetiri	64
Gambar 4.3	Kolonel Miles Quritch	65
Gambar 4.4	Spider (Miles Soccoro)	66
Gambar 4.5	Lo'ak	67
Gambar 4.6	Payakan	68
Gambar 4.7	Mick Scoreby	68
Gambar 4.8	Kiri	69
Gambar 4.9	Hutan Hujan Pandora yang asri	70
Gambar 4.10	Situs Keramat Klan Omatikaya Pohon Jiwa	70
Gambar 4.11	Nyetiri sedang menyanyikan <i>songcord</i>	71
Gambar 4.12	Jake Sully dan Klan Omatikaya menyambut kelahiran Neteyam	72
Gambar 4.13	Nyetiri tidak senang dengan kehadiran Spider ditengah anak-anaknya	72
Gambar 4.14	Raut wajah Nyetiri dan Jake Sully berubah saat melihat kedatangan manusia	73
Gambar 4.15	Manusia berdatangan ke Pandora dengan belasan Pesawat Venture Star	73
Gambar 4.16	Pesawat Venture Star membakar hutan Pandora	74
1.17	Hutan Pandora musnah dilahap api besar	74
1.18	Manusia mendarat di Pandora dengan segala peralatanya	75



Gambar 4.19	Manusia mulai membersihkan sisa-sisa pepohonan yang habis terbakar	75
Gambar 4.20	Nyetiri sangat sedih melihat hutan Pandora dihancurkan manusia	76
Gambar 4.21	Klan Omatikaya menyerang kereta logistik milik manusia...	76
Gambar 4.22	Penampakan Kota Bridgehead yang dibangun	77
Gambar 4.23	Jenderal Ardmore mengungkapkan bahwa bumi sedang sekarat dan tidak lagi bisa dihuni	78
Gambar 4.24	Jenderal Ardmore memerintahkan Quaritch dan timnya menyusup ke Pegunungan Haleluya	78
Gambar 4.25	Ronal menemukan bahwa anak-anak Jake Sully bukanlah <i>Na'vi</i> sejati	79
Gambar 4.26	Lo'ak melihat sebuah tombak menancap pada sirip seekor tulkun	80
Gambar 4.27	Lo'ak melihat bahwa tulkun tersebut mengalami cacat pada salah satu siripnya	80
Gambar 4.28	Scoresby protes kepada Quaritch karena kapalnya diambil alih	81
Gambar 4.29	Tsireya dan penduduk Desa Awa'atlu bahagia menyambut kedatangan para tulkun	82
Gambar 4.30	Tonowari menyambut kedatangan seekor tulkun yang merupakan saudara spiritualnya	82
Gambar 4.31	Pasukan Quaritch menembaki seekor ilu hingga mati	83
Gambar 4.32	Penduduk Desa Ta'unui menangis histeris melihat seekor ilu dibunuh	83
Gambar 4.33	Melalui ingatan Payakan Lo'ak melihat sekelompok pemuda metkayina dan tulkun dihabisi oleh manusia	84
Gambar 4.32	Sebuah Helikopter Sea Wasp mengejar sekawanan tulkun ...	85
Gambar 4.33	Helikopter Sea Wasp mulai menyerang kawanan tulkun	85
Gambar 4.34	Scoresby nampak menikmati perburuan terhadap tulkun	86
Gambar 4.35	Spider dan Dr.Ian Garvin nampak sedih melihat kematian seekor tulkun namun para kru kapal justru nampak bergembira	86



Gambar 4.36	Manusia mengebor otak tulkun untuk mendapatkan cairan amrita yang berharga	87
Gambar 4.37	Ronal menangis melihat tulkun yang merupakan saudari spiritualnya mati dihabisi manusia	88
Gambar 4.38	Jake Sully berusaha menenangkan penduduk Desa Awa'atlu yang marah	88
Gambar 4.39	Scoresby bersemangat memburu tulkun	89
Gambar 4.40	Payakan melompat ke Kapal Sea Dragon	90
Gambar 4.41	Payakan menyerang seisi Kapal Sea Dragon	90
Gambar 4.42	Anemon raksasa yang dikendalikan Kiri menyerang kapal selam manusia	91
Gambar 4.43	Kiri menyerang kapal selam manusia dengan mengendalikan anemon raksasa	91
Gambar 4.44	Lengan Scoresby terjepit Kabel Baja oleh serangan dari Payakan	92
Gambar 4.45	Scoresby terhempas karena serangan dari Payakan	92
Gambar 4.46	Kiri mampu mengendalikan ikan-ikan bercahaya di lautan...	93
Gambar 4.47	Payakan menolong Jake Sully dan Lo'ak keluar	93
Gambar 4.48	Jake Sully dan Nyetiri mengantar Neteyam ke peristirahatan terakhirnya	94
Gambar 4.49	Alam Pandora tanpa kehadiran manusia (awal film)	95
Gambar 4.50	Nyetiri sedang menyanyikan Songcord (Menit 1.45)	96
Gambar 4.51	Upacara Kelahiran Neteyam (Menit 02.00-02.50)	97
Gambar 4.52	Nyetiri tidak senang dengan Spider (Menit 4.14)	98
Gambar 4.53	Jake Sully dan Nyetiri melihat manusia kembali ke Pandora (Menit 05.58)	99
Gambar 4.54	Manusia membakar Hutan Pandora (Menit 07.00) 100	
Gambar 4.55	Manusia membersihkan sisa-sisa hutan yang terbakar (menit 07.35)	101
Gambar 4.56	Nyetiri menangis melihat Hutan Pandora terbakar (Menit 08.33)	102
Gambar 4.57	Klan Omatikaya menyerang kereta logistik manusia (Menit 12.57)	103



Gambar 4.58	Penampakan Kota Bridgehead (Menit 22.35)	104
Gambar 4.59	Jenderal Ardmore mengungkapkan Bumi sedang sekarat (Menit 24.11)	105
Gambar 4.60	Jenderal Ardmore memberi misi penyusupan kepada Quaritch (Menit 25.50)	106
Gambar 4.61	Ronal mengungkap bahwa anak-anak Jake bukan <i>Na'vi</i> asli (Menit 53.42)	107
Gambar 4.62	Lo,ak menemukan tombak menancap pada sirip tulkun (Menit 01.21.48)	108
Gambar 4.63	Lo'ak melihat bahwa tulkun tersebut mengalami cacat pada siripnya (Menit 01.24.22)	109
Gambar 4.64	Scoresby protes kapalnya diambil alih (Menit 01.39.53)	110
Gambar 4.65	Penduduk Desa Awa'atlu menyambut kedatangan para tulkun (Menit 01.40.37)	111
Gambar 4.66	Tonowari menyambut saudara spiritualnya (Menit 01.40.53)	112
Gambar 4.67	Penduduk Desa Ta'unui menangis melihat seekor ilu ditembak mati oleh pasukan Quaritch (Menit 01.44.24)	113
Gambar 4.68	Sekelompok pemuda metkayina dan tulkun diserang oleh manusia (Menit 01.50.11)	114
Gambar 4.69	Manusia dengan heikopter seawasp mulai memburu sekawanan tulkun (Menit 01.54.31)	115
Gambar 4.70	Scoresby menikmati perburuan terhadap tulkun (Menit 01.59.40)	116
Gambar 4.71	Spider dan Dr. Ian Garvin Nampak sedih melihat kematian seekor tulkun namun para kru dibelakang terlihat riuh bertepuk tangan (Menit 02.00.23)	117
Gambar 4.72	Manusia mengebor otak tulkun untuk mendapatkan cairan amrita (Menit 02.01.48)	118
Gambar 4.73	Ronal menngisi kematian seekor tulkun yang dibunuh manusia (Menit 02.03.35)	119
Gambar 4.74	Jake Sully berusaha menenangkan penduduk Desa Awa'atlu yang marah (Menit 02.05.08)	120
Gambar 4.75	Scoresby bersemangat memburu tulkun (Menit 02.08.35)	121



Gambar 4.76	Payakan menyerang Kapal Sea Dragon dengan seluruh kru didalamnya (Menit 02.20.38)	122
Gambar 4.77	Kiri menyerang manusia dengan mengendalikan anemon raksasa (Menit 02.24.21)	123
Gambar 4.78	Scoresby mengalami luka berat pada lenganya karena diserang oleh Payakan (Menit 02.27.01)	124
Gambar 4.79	Kiri mampu mengendalikan ikan bercahaya dalam lautan (Menit 02.52.06)	125
Gambar 4.80	Payakan menolong Jake Sully dan Lo'ak keluar dari kedalaman lautan (Menit 02.55.09)	126
Gambar 4.81	Jake Sully dan Nyetiri memakamkan jasad Neteyam (Menit 02.59.47)	127



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 1	95
Tabel 4.2	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 2	96
Tabel 4.3	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 3	97
Tabel 4.4	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 4	98
Tabel 4.5	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 5	99
Tabel 4.6	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 6	100
Tabel 4.7	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 7	101
Tabel 4.8	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 8	102
Tabel 4.9	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 9	103
Tabel 4.10	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 10	104
Tabel 4.11	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 11	105
Tabel 4.12	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 12	106
Tabel 4.13	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 13	107
Tabel 4.14	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 14	108
Tabel 4.15	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 15	109
6	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar The Way of Water</i> 16	110



Tabel 4.17	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 17	111
Tabel 4.18	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 18	112
Tabel 4.19	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 19	113
Tabel 4.20	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 20	114
Tabel 4.21	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 21	115
Tabel 4.22	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 22	116
Tabel 4.23	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 23	117
Tabel 4.24	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 24	118
Tabel 4.25	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 25	119
Tabel 4.26	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 26	120
Tabel 4.26	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 26	121
Tabel 4.28	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 28	122
Tabel 4.29	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 29	123
Tabel 4.30	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 30	124
Tabel 4.31	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 31	125
Tabel 4.32	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 32	126
3	Representasi Pesan Pelestarian Alam dalam <i>scene</i> Film <i>Avatar</i> <i>The Way of Water</i> 33	127



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekarang kita hidup pada masa di mana perkembangan teknologi menjadi fenomena yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai bidang kehidupan salah satunya dalam bidang informatika. Komunikasi merupakan aktivitas manusia yang sangat penting, bukan hanya dalam kehidupan berorganisasi, melainkan dalam kehidupan manusia secara umum. Komunikasi adalah hal yang paling mendasar dalam kehidupan manusia. Manusia berinteraksi dengan sesama setiap hari dengan berkomunikasi. Komunikasi bisa dilakukan dengan cara yang paling sederhana hingga cara yang paling rumit sekalipun dan dengan teknologi yang semakin canggih kini telah mengubah cara berkomunikasi manusia secara signifikan.

Teknologi yang berkembang pesat telah mengubah banyak hal dalam aspek kehidupan manusia. Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi salah satu jenis teknologi yang sangat berkembang pesat, Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi, sedangkan Teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya.

Teknologi menghadirkan media informasi yang semakin banyak dan semakin bervariasi. Media berasal dari kata medium (media: jamak, medium: artinya secara harfiah ialah perantara, penyampaian, atau penyalur. Media waktu hadir dalam berbagai jenis di antaranya media tradisional seperti



media cetak seperti buku, surat kabar, poster, pamflet, billboard, komik, dan lain sebagainya. Media cetak adalah suatu media yang statis yang mengutamakan pesan-pesan visual dalam melaksanakan fungsinya sebagai media penyampaian informasi, maka media cetak terdiri atas lembaran dengan sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna dan halaman putih dengan fungsi utama, memberikan informasi dan menghibur. Kemudian hadir media elektronik sebagai penerus dari media cetak tradisional seperti radio dan televisi, Media elektronik adalah media komunikasi yang memanfaatkan alat-alat elektronik atau bertenaga listrik.

Kemudian hadir lagi media informasi terbaru yaitu media berbasis digital yang tidak lagi dipengaruhi atau terkendala oleh jarak dan waktu untuk mengirim suatu pesan atau informasi bukan hanya itu media ini juga bisa digunakan dimana saja, media ini adalah media sosial, media sosial terdiri atas berbagai macam jenis diantaranya *twitter* atau yang sekarang disebut sebagai *X*, *facebook*, *tiktok*, *instagram*, *youtube* dan masih banyak lagi dan akan terus bertambah seiring bertambahnya waktu.

Pada tahun 2009 terjadi konvergensi media yang disebut sebagai fenomena dunia maya yang menciptakan pandangan baru bagi khalayak. Dari tahun tersebut sampai sekarang televisi dan radio bukan lagi kekuatan dominan dalam hal penyebaran informasi yang serentak. Film bisa dikatakan sebagai salah satu media komunikasi karena mengandung pesan di dalamnya. Hal ini sesuai dengan pengertian komunikasi itu sendiri, definisi komunikasi secara umum adalah proses penciptaan, penyampaian, pentransferan, dan pemanfaatan pesan yang berproses

di setiap individu atau kelompok dengan maksud tertentu.



Film merupakan media informasi yang sudah ada sedari dulu jauh sebelum hadirnya media-media elektronik seperti televisi, meskipun terbilang media lama namun film bisa dikatakan sebagai media informasi abadi atau media yang tidak lekang oleh waktu dan justru media ini akan terus berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi.

Film merupakan karya manusia yang memiliki unsur keindahan dan dapat dianggap sebagai media berkomunikasi, yang mana film dimanfaatkan sebagai media penyebar pesan dari sineas ke khalayak. Film merupakan media informasi bisa dikelompokkan dalam jenis komunikasi yang lebih spesifik yaitu sebagai komunikasi massa. Komunikasi massa mengandung pengertian dimana suatu instansi media membuat dan menyebarkan pesan kepada masyarakat secara luas di sisi lain merupakan dimana pesan tersebut dicari dan dikonsumsi oleh *audience*.

Film hadir dari abad ke-19 dari sini kemudian bermunculan berbagai film yang dibuat dengan berbagai macam tujuan, seperti sebagai sarana hiburan, sarana edukasi, sarana promosi, bahkan bisa digunakan sebagai media menggiring opini masyarakat luas, media propaganda dan lain-lain sebagainya. Kehadiran film sebagai suatu media pembawa pesan atau media informasi memang tidak bisa lepas dari pro dan kontra tergantung tujuan apa yang suatu pihak ingin capai dalam membuat suatu film baik tujuan positif maupun tujuan yang negatif sekalipun.

Pada tahun 2009 dunia dikejutkan dengan kehadiran sebuah film berjudul “AVATAR” karya Sutradara James Francis Cameron, atau yang lebih dikenal dengan nama James Cameron. James Cameron sendiri bukan sembarang orang dalam dunia perfilman karena sebelumnya beliau telah menciptakan berbagai film yang luar biasa seperti film *Titanic* (1997), film *Terminator* (1984), film (1986) dan masih banyak lagi. Pada tahun ini James Cameron berhasil



meraih penghargaan *Academy Awards* pada nominasi film terbaik tahun 2023 dan Penghargaan Pilihan Kritikus pada nominasi sutradara terbaik 2023, pada ajang yang sama dimana Film *Avatar The Way of Water* juga mendapat penghargaan pada nominasi efek visual terbaik 2023.

James Cameron meraih rekor yang sejauh ini belum pernah diraih oleh sutradara manapun, dan menjadi satu – satunya sutradara yang menyutradarai tiga film yang melampaui angka \$2 miliar di *Box Office Global* setelah menyaksikan kesuksesan besar ‘Avatar: *The Way of Water*’, pembuat film ini mencetak *hatrick*, menambah dua permata mahkotanya ‘Avatar dan Titanic’, yang masing – masing menghasilkan \$2,9 miliar dan \$2,1 miliar.

Film ini sendiri dianggap sebagai suatu fenomena yang menakjubkan dikarenakan menghadirkan visual film yang luarbiasa indah karena memanfaatkan teknologi perfilman terbaru yaitu teknologi *Computer Generated Imagery* atau disingkat (CGI). CGI dapat diartikan sebagai teknologi visual grafis komputer untuk menghasilkan suatu visualisasi tertentu sehingga penonton dapat memahami secara emosional suatu karakter dalam meningkatkan kualitas pengiriman pesan, dalam industri hiburan penggunaan teknologi ini dapat membuat suatu adegan terlihat nyata. Penggunaan teknologi CGI dalam Film Avatar (2009) dinilai sebagai suatu trobosan dalam industri perfilman dikarenakan pada tahun – tahun tersebut masih jarang film yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi CGI ini.

Ada beberapa hal yang menarik terkait film karya James Cameron ini diantaranya Avatar lebih banyak menggunakan teknologi CGI dibandingkan

ve action tercatat film ini terbuat dari 60% *scene* yang menggunakan foto sebagai bahan dasar teknologi CGI dan 40% *scene* yang menampilkan



aktor yang memainkan peran secara langsung. Meski lebih banyak menggunakan teknologi CGI, hasilnya sangat detail sehingga memuaskan mata.

Sang sutradara James Camron terkenal dengan totalitasnya ia meminta bantuan Dr. Paul R. Frommer seorang ahli bahasa untuk menciptakan bahasa suku *Na'vi*. Mulanya Film Avatar akan dibuat pada 1999, namun perhitungan biaya yang diusulkan mencapai USD 400 Juta. Melihat jumlah yang fantastis tidak ada studio film yang bisa mendanainya karena itu film ini ditangguhkan hingga delapan tahun dan baru dirilis sepuluh tahun kemudian. Film Avatar juga dinobatkan sebagai salah satu film dengan biaya termahal.

Na'vi biru dari Avatar masih berada di puncak daftar film dengan pendapatan tertinggi di bioskop. Film Avengers: *Endgame* di posisi kedua, film yang berusia tiga belas tahun ini, telah meraup sekitar \$2,85 miliar di bioskop di seluruh dunia, dengan sisa sekitar \$50 juta, menurut *Box Office Mojo*. Kapal karam paling terkenal dalam sejarah Titanic berada di posisi ketiga. Lima film sejauh ini telah menghasilkan lebih dari dua miliar dolar di bioskop, termasuk seri Avengers lainnya, yang tiga kali masuk ke dalam sepuluh besar *box office*.

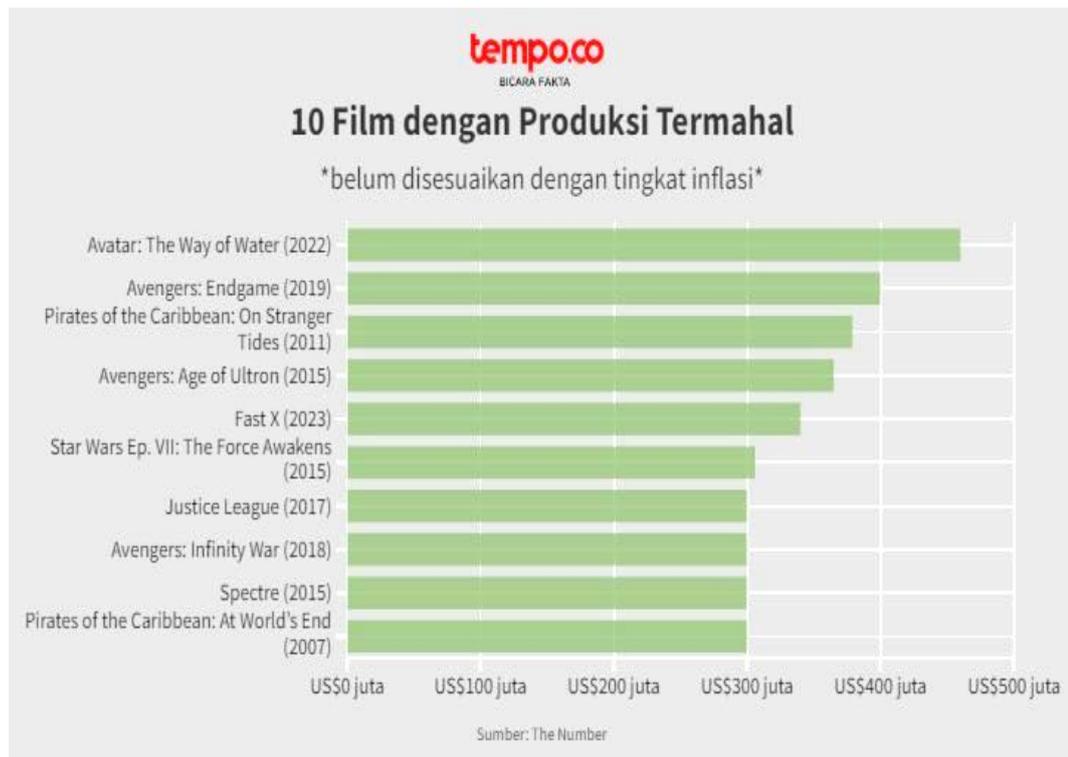


Avatar: *The Way of Water* (2022) adalah film dengan biaya produksi

Film ter: **Gambar 1.1 Film terlaris sepanjang masa** an biaya produksi

Sumber : Statista.com

sebesar US\$ 460 juta, memecahkan rekor sebelumnya yang dibuat oleh Avengers: *Endgame* (2019). Film terakhir dari seri Avengers menghasilkan biaya US\$ 400 juta. Namun, perlu diingat bahwa angka tersebut hanyalah nominal pada saat itu dan belum diubah menjadi tingkat inflasi saat ini.



Gambar 1.2 10 Film dengan biaya produksi termahal

Sumber : Tempo.co

Satu-satunya rilis tahun 2022 yang mencapai \$1,5 miliar di *box office global* adalah "Avatar: *The Way of Water* ", setelah sekuel terkenal lainnya, "Top Gun: *Maverick*", gagal mencapai \$1,49 miliar. penayangan. "Jurassic World: *Dominion*" melengkapi rangkaian tiga film besar tahun 2022, yang sekali lagi didominasi oleh sekuel dan *franchise* film besar.



Optimized using
trial version
www.balesio.com



Pada penelitian ini, penulis akan membahas pesan yang hendak disampaikan dalam **Gambar 1.3 Film tersukses di tahun 2022** **Sumber : Statista.com** Dalam Film Avatar manusia digambarkan sebagai bangsa pendatang yang menjajah Planet Pandora dan tidak segan menggunakan kekerasan untuk mencapai tujuannya, manusia juga digambarkan sebagai bangsa yang invasif dan serakah karena meski telah merusak Bumi planet mereka sendiri, manusia tidak menyesal dan tidak pula belajar dari kesalahan mereka tersebut justru manusia hendak melakukan hal yang sama kepada planet lain yaitu Planet Pandora.

Film *Avatar The Way of Water* merupakan film yang mengangkat isu mengenai kesadaran akan pentingnya menjaga alam sebagai lingkungan hidup, film ini mengembangkan dan melanjutkan pesan pada Film Avatar (2009) yaitu cerita terkait konflik antara manusia yang ingin mengeksploitasi kekayaan alam dan mengambil alih Planet Pandora, dengan Bangsa *Na'vi* yang ingin mempertahankan kelestarian alam Planet Pandora dari serangan manusia yang



Film *Avatar The Way of Water* masih mengisahkan hubungan spiritual yang kuat Bangsa *Na'vi* dengan alam terkait pentingnya keseimbangan antara lingkungan dan makhluk hidup, serta hidup damai dan berdampingan dengan segala makhluk bahkan kepada hewan dan tumbuhan sekalipun. Analisis Semiotika dapat membantu mengungkap pesan-pesan moral ini, semiotika merupakan sesuatu yang sangat erat kaitanya dengan film dikarenakan film berisikan banyak tanda-tanda yang digunakan untuk memunculkan suatu pesan yang ingin disampaikan.

Dalam Film *Avatar* James Cameron menyisipkan banyak sekali pesan baik itu pesan tersurat maupun pesan tersirat, dengan penggunaan lambang, simbol, dan tanda untuk disampaikan kepada para penonton film, masyarakat, dan dunia. Tanda adalah sesuatu yang berada pada sesuatu dan memberikan perspektif yang berbeda tentang hal itu dengan cara apa pun yang dapat digunakan untuk mengartikannya.

Terkadang para penonton film melewati pesan-pesan penting dalam suatu film dikarenakan pesan-pesan tersebut disampaikan dalam bentuk tersirat atau tersembunyi, hal tersebut merupakan suatu bentuk kerugian bagi para penonton film maupun bagi pihak pembuat film. Dalam penelitian ini digunakan teori semiotika dari Roland Barthes guna menemukan pesan-pesan moral dalam film dikarenakan Teori Semiotika Roland Barthes mampu menjelaskan serta merekonstruksi *scene* pada film dengan lebih kritis, Teori dari Roland Barthes fokus pada tanda atau (*sign*) seperti aspek kecil dalam bentuk gambar, bahasa atau teks (Makna Konotasi dan Denotasi). Teori Barthes menggali makna yang tersembunyi hingga ditemukan makna ideologi didalamnya, Dengan menganalisis *scene* pada film dengan



akan Makna Konotasi dan Denotasi akan lebih memudahkan dalam kelas pesan yang ingin disampaikan dalam suatu film.

Salah satu keberhasilan dalam Film Avatar adalah kehebatan dan kepiawaian para aktor dan aktrisnya dalam memerankan karakter masing - masing sebut saja Sam Worthington sebagai Jake Sully seorang mantan marinir cacat yang harus menggunakan kursi roda, Zoe Saldana sebagai Neytiri seorang gadis *Na'vi* dan Stephen Lang sebagai Kolonel Miles Quaritch yang kejam.

Aktor memiliki peran besar dalam menyampaikan pesan suatu film kepada para penonton, aktor dan aktris adalah karakter yang tertentu dan menghayati emosi tertentu. Para pemeran dapat mencapai tujuan ini dengan menggunakan tanda-tanda yang tepat dari karakter-karakter mereka. Mereka menunjukkan perasaan tertentu yang dirasakan oleh tokohnya dengan menggunakan cara, isyarat, bahasa, dan sebagainya. Seandainya para pemain melakukannya dengan baik, mereka dapat mengecoh penonton dengan membuat mereka tegang dan tidak percaya dan melakukan trik yang menghasilkan respons emosional tertentu.

Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian dari Mauldia Try Zubaedah dari Universitas Muslim Indonesia yang ditulis pada tahun 2021 dengan judul skripsi “Analisis Semiotika Representasi Isu Lingkungan Pada Film Avatar 2009 dan Aquaman 2018” . Penelitian ini menggunakan Film Avatar 2009 karya James Cameron sebagai salah satu objek penelitiannya, penelitian ini juga menggunakan teori semiotika Roland Barthes Sebagai teori yang digunakan dalam meneliti *scene* yang terdapat pada film, penelitian ini juga membahas tema lingkungan dan alam. Namun terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang ditulis oleh



Try Zubaedah yaitu pada objek penelitian, penelitian ini meneliti Film terutama yang tayang pada tahun 2009 dan ditambah dengan film lainnya

yaitu Film Aquaman yang tayang pada tahun 2018, sementara itu penelitian ini menggunakan objek penelitian yang berbeda yaitu menggunakan Film *Avatar The Way of Water* karya James Cameron yang tayang pada tahun 2022 .

Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian milik Ratri Rizki Kusumalestari dari Universitas Islam Bandung yang ditulis pada tahun 2023 dengan judul penelitian” Postmodernisme dalam Film *Avatar The Way of Water* ”. Penelitian ini sama-sama menggunakan objek penelitian yang sama yaitu Film *Avatar The Way of Water* karya James Cameron dengan fokus penelitian pada isu lingkungan. Namun pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Ratri Rizki Kusumalestari terdapat perbedaan yaitu pada sisi variabel, dalam judul penelitian pada penelitian sebelumnya terdapat variabel Postmodernisme yang khusus membahas tentang kritik terhadap modernisasi pada film ini, sementara itu pada penelitian ini tidak terdapat variabel Postmodernisme pada judul penelitian dan tidak membahas secara khusus mengenai teknologi modern yang digunakan manusia dalam mengambil alih planet lain pada film ini. Justru penelitian ini hanya fokus terhadap pesan pelestarian alam dan keserakahan manusia saja.

Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian sebelumnya milik Muhammad Haikal MS dari Universitas Islam Bandung yang ditulis pada tahun 2024 dengan Judul “Representasi Peran Ayah Pada Film Avatar : *The Way of Water*”. Penelitian ini juga menggunakan Film *Avatar The Way of Water* sebagai objek penelitian, namun terdapat perbedaan fokus penelitian ini dengan penelitian



ya yang ditulis oleh Muhammad Haikal MS, fokus penelitian sebelumnya membahas mengenai Peran Ayah dalam Film *Avatar The Way of Water*

sementara fokus penelitian ini adalah Pesan Pelestarian lingkungan hidup dalam Film *Avatar The Way of Water*.

Penelitian semiotika dengan objek kajian seperti Film *Avatar The Way of Water* dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kajian film dan kebudayaan, dengan mengembangkan pemahaman tentang bagaimana film dapat menjadi sarana komunikasi yang kuat untuk menyampaikan pesan-pesan sosial dan moral.

Film *Avatar The Way of Water* sendiri dianggap sangat relevan dengan banyaknya masalah lingkungan sekarang ini seperti perubahan iklim, konflik akibat isu lingkungan, perburuan dan kepunahan berbagai satwa, serta perubahan alih fungsi lahan dari hutan hijau menjadi daerah pemukiman dan perkebunan. Penelitian ini akan membantu memahami cara film seperti *Avatar The Way of Water* dapat mempengaruhi pemikiran dan perilaku kita sehubungan dengan isu-isu lingkungan hidup, serta berkontribusi pada pemahaman lebih mendalam tentang kekuatan semiotika dalam menyampaikan pesan-pesan pada media visual. Urgensi dalam penelitian ini adalah untuk lebih mengungkap pesan yang terkandung pada film sehingga bisa memberikan pembelajaran kepada masyarakat mengenai bagaimana bahayanya manusia jika melakukan eksploitasi berlebihan terhadap alam dan lingkungan hidup, jika manusia terus melakukan pengerusakan terhadap alam demi kepentingan sendiri maka akan membawa bencana kepada manusia itu sendiri, pada akhirnya manusia akan menghancurkan rumahnya sendiri yaitu Planet Bumi seperti yang telah digambarkan pada Film *Avatar The Way of Water*. Film ini

gajarkan tentang nilai-nilai moral tentang bagaimana hidup berdampingan



dengan alam, rasa hormat terhadap suatu kebudayaan yang berbeda, rasa hormat terhadap keberlangsungan kehidupan, pengorbanan, dan persaudaraan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa makna denotatif dan makna konotatif dalam *scene* Film *Avatar The Way of Water* ?
2. Bagaimana bentuk pesan pelestarian alam dalam *scene* Film *Avatar The Way fo Water*?

C. Tujuan dan Kegunaan

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dengan menjalankan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui makna denotatif dan makna konotatif dalam *scene* Film *Avatar The Way of Water* .
- b. Untuk mengetahui bentuk pesan pelestarian alam dalam *scene* Film *Avatar The Way fo Water* .

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan refrensi penelitian untuk penelitian selanjutnya yang juga hendak membahas mengenai analisis bentuk pesan yang terkandung pada suatu film.



b. Kegunaan Praktis

Secara Praktis penelitian ini ditujukan untuk menjelaskan pesan yang terkandung pada suatu film dengan pendekatan analisis semiotika, penelitian ini diharapkan bisa memberikan tambahan pemahaman mengenai bagaimana semiotika mampu memaknai pesan dalam suatu film dengan melihat tanda-tanda didalam film tersebut. Penelitian ini akan membantu dalam menemukan dan memahami suatu pesan yang ingin disampaikan para sineas dalam suatu film . Penelitian ini juga sekaligus sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin.

D. Kerangka Konseptual

1. Film Sebagai Media Massa

Komunikasi massa merupakan media yang mempengaruhi masyarakat dalam segi kehidupan dan budaya, media mempengaruhi masyarakat dalam bertindak dalam kehidupan sehari-hari norma yang berlaku dalam suatu kebudayaan masyarakat yang dipengaruhi oleh media akan memberikan efek kepada kehidupan, aktivitas sehari-hari masyarakat dan struktur kemasyarakatan, media memberikan pandangan antara hal yang positif dan negatif melalui informasi yang disebarluaskan ke masyarakat atau *audience* dan kemudian akan dipercayai dan disetujui oleh *audience*. Bagaimana media dapat mengontrol dan mengatur suatu kejadian yang diberitakan sehingga sesuai dengan pandangan masyarakat



norma budaya yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat serta disetujui nya telah dijelaskan oleh Rohim (2009 :173) sebagai berikut:

Menurut teori yang dikenal sebagai "Norma budaya", media memengaruhi selain individu secara langsung, budaya, kelompok, norma, dan nilai masyarakat. Publik dapat memilih dan menggunakan gambar (gambar), ide, dan evaluasi yang diberikan oleh media. Misalnya, media massa memberikan perspektif kumulatif tentang apa yang dianggap normal dan apa yang disetujui dan tidak disetujui tentang perilaku seksual.

Film adalah media yang berisikan pesan yang mampu mengubah persepsi dan pandangan masyarakat, hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Insanini (2020) sebagai berikut:

Film adalah media komunikasi massa yang berfungsi sebagai media edukasi dan hiburan yang dapat menjangkau segmen sosial dan mempengaruhi khalayak melalui pesan yang disampaikan melalui film. Selain itu, film juga dapat menjadi media komunikasi yang mampu menarik perhatian massa sebagai target pemasarannya, seperti yang ditunjukkan oleh fitur video dan suara yang bergerak. Film akan menjadi singkat, padat, dan mudah dipahami dengan menggunakan gambar dan suara. Menonton film akan membuat penonton terpengaruh oleh jalan cerita, membuat mereka terlibat dalam cerita.

Film merupakan media komunikasi berupa kombinasi antara gambar yang bergerak dan efek suara yang disusun sedemikian rupa guna menyajikan suatu cerita yang berisikan pesan tertentu untuk kemudian dinikmati oleh para penonton. Film hadir dengan berbagai maksud dan tujuan dibalik proses pembuatannya, ada film yang dibuat sebagai sarana hiburan, sarana edukasi, sarana promosi dan masih banyak lagi, sering juga film digunakan sebagai alat propaganda untuk mempengaruhi pandangan masyarakat sehingga bisa memperkuat posisi suatu pihak dalam lingkup sosial maupun budaya.

Dalam produksi film terdapat sebuah teori yang disebut teori *mise en scene*, teori ini berlandaskan pada prinsip "*putting in the scene*" yang berarti segala hal di dalamnya yang akan diambil gambarnya. Ini adalah elemen sinematik yang sudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang dilihat dalam film



termasuk dalamnya. *Mise en scene* dan dialog sangat penting karena keduanya dapat membantu membangun citra tokoh. *Mise en scene* yang didukung dialog dapat memiliki makna yang lebih luas. Suryantari (2019). Segala elemen yang terlibat didalam *Mise en scene* kemudian akan ikut mempengaruhi emosi *audience* saat menikmati suatu film.

Film merupakan suatu karya manusia yang sangat erat kaitanya dengan simbol-simbol tertentu yang berfungsi untuk membangun suatu cerita, sistem simbol ditemukan oleh Ernst Cassirer sebagai lingkaran fungsional dalam kehidupan manusia. Menurut Cassirer sistem ini membedakan manusia sebagai *Animal Symnolicium*. Selain itu, simbol digunakan dalam berbagai kebudayaan sebagai alat manusia untuk memahami diri dan mengatasi masalah. Simbol juga membantu membuka pintu ke dunia budaya manusia. Selain itu, dikatakan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk membuat, mengembangkan, dan menggunakan simbol sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang lain yang berbudaya Frastika (2023).

Film yang di dalamnya menjelaskan tentang suatu makna moral atau nilai budaya akan mempengaruhi *audience* hal ini sesuai dengan Teori Konstruksi Sosial dari Luckman dan Peter L. Berger yang telah dijelaskan oleh Asmanidar (2021) sebagai berikut:

Luckman dan Peter L. Berger menjelaskan tiga proses dealektis dalam teori kontruksi sosial: eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Proses dealetkis ini tentunya terjadi selama masyarakat bergerak. Proses ini melibatkan masyarakat sebagai subjek. Pengetahuan, kepercayaan, dan cara bertindak—ketiga nilai budaya ini membentuk masyarakat sebagai realitas objektif dan sangat memengaruhi proses dealektis. Selama proses internalisasi, masyarakat dipengaruhi oleh pengetahuan tentang nilai-nilai kal yang telah berakar dan menjadi kearifan. Nilai-nilai ini kemudian menjadi panutan dasar dan menjadi standar masyarakat. Setelah itu,



masyarakat melakukan objektivisasi terhadap pengetahuan yang telah mereka ketahui. Pada titik ini, masyarakat mulai memaknai kenyataan sebagai dasar kepercayaan yang sesuai dengan pemahaman yang telah mereka tanamkan dalam diri mereka. Kepercayaan adalah hasil dari pemaknaan terhadap dunia luar, yaitu proses sosialisasi di dalam diri. Selama proses sosialisasi ini, masyarakat memahami atau menafsirkan langsung tindakan objektifnya sebagai pengungkapan makna.

Seiring perkembangan waktu perkembangan industri hiburan terutamanya industri perfilman juga ikut berkembang, berbagai jenis film diproduksi dengan bentuk yang bermacam-macam pula ada yang diproduksi dalam bentuk animasi ada pula film yang tiap adeganya masih diperankan langsung oleh para aktor, dewasa ini film hadir dalam jumlah genre yang sangat banyak mulai dari genre *action*, *romance*, *history*, *drama*, *documenter*, *comedy*, *horror*, *sci-fi* dan masih banyak lagi. Film *Avatar* (2009) dan Film *Avatar The Way of Water* (2022) merupakan film yang bergenre *sci-fi* atau film yang bertemakan sains fiksi ilmiah yang mengisahkan manusia yang melakukan perjalanan lintas bintang untuk sampai ke pandora dan melakukan kontak dengan makhluk dari dunia lain. Setiap genre film memiliki karakteristiknya sendiri-sendiri, misalnya drama memiliki ciri cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Film fiksi ilmiah *sci-fi* serupa dengan gagasan ilmu ilmiah apabila diterapkan dengan kehidupan dan dunia manusia film fiksi ilmiah berfokus pada cerita teknologi yang canggih dan super maju yang melampaui kemampuan akal manusia atau manusia super.(Mufidah, 2023). Mufidah (2023).

Film fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan tujuan hiburan, dan tidak harus selalu sesuai dengan fakta yang ada dan cerita dalam film fiksi memang dikembangkan dengan menggunakan khayalan dan imajinasi guna membangun tasi yang menakjubkan.



Hal tersebut telah dijelaskan oleh Tanzil (2010:3) sebagai berikut : Film fiksi dapat dibuat berdasarkan kisah nyata, tetapi mereka tidak harus setia pada fakta bahkan jika mereka membuat kisah nyata, mereka dapat menambahkan khayalan atau elemen lain yang tidak ditemukan melalui penelitian.

2. Film *Avatar The Way of Water*

Film *Avatar The Way of Water* merupakan film karya sutradara James Cameron dan diperankan oleh aktor-aktor terkenal *Hollywood* diantaranya Sam Worthington sebagai Jake Sully, Zoe Saldana sebagai Neytiri, Stephen Lang sebagai Kolonel Miles Quaritch dan masih banyak lagi.

Film *Avatar The Way of Water* adalah film fiksi yang dirilis pada tahun 2022. Film ini mengisahkan tentang kehidupan manusia di Planet Pandora yang telah lama tinggal di sana. Karena eksploitasi sumber daya alam yang berlebihan, populasi manusia di Bumi semakin berkurang. Akibatnya, pemerintah mencari planet lain untuk tinggal.



Gambar 1.4 Film *Avatar The Way of Water* (2022)

Sumber : Pinterest.com



manusia namai sebagai Planet Pandora, planet ini sendiri terletak di Gugusan Bintang *Alpha Centauri*, Pandora kaya akan suatu mineral langka bernama *Unobtainium* yang dianggap sebagai jawaban untuk menyelesaikan krisis energi yang terjadi di bumi maka dari itulah kemudian suatu perusahaan bernama *Resources Development Administration* (RDA) mendanai dan mulai mengirim manusia secara bertahap ke Pandora untuk menambang sumber energi langka tersebut, manusia yang melakukan pengerusakan terhadap alam di Pandora kemudian memunculkan konflik dengan penduduk asli Pandora yang disebut sebagai Bangsa *Na'vi* secara umum dan Klan Omatikaya secara khusus.

Menurut ahli masa kini konflik didefenisikan dalam lingkup yang luas dimana terjadi banyak pertentangan dalam berbagai urusan, kelompok dalam suatu masyarakat. Jadi konflik tidak hanya muncul diantara penguasa modal dan para pekerja seperti yang dikemukakan oleh Karl Marx, akan tetapi juga mencakup pertentangan antara pemuda dan orang tua, antara laki-laki dan perempuan, antara suatu etnis atau ras tertentu dengan etnis dan ras lainya sebagaimana pertentangan antara penguasa modal dan para pekerja Rohim (2009 : 51).

Klan Omatikaya sendiri merupakan salah satu klan hutan dari banyaknya klan Bangsa *Na'vi* yang ada di Pandora, Klan Omatikaya mendiami daerah hutan tropis di Pandora dan sekaligus kelompok Bangsa *Na'vi* pertama yang berkontak langsung dengan manusia. Puncak dari konflik antara manusia dan *Na'vi* terjadi ketika manusia yang dipimpin oleh Kolonel Miles Quaritch hendak menghancurkan Pohon Jiwa atau Vitraya Ramunam tempat paling keramat Klan Omatikaya namun

ersebut mendapatkan perlawanan sengit dari Bangsa *Na'vi* yang terdiri
t belas klan yang dipimpin oleh Jake Sully, Bangsa *Na'vi* berhasil



mengalahkan dan mengusir manusia dari Pandora dengan bantuan dari Eywa dewi yang dipuja oleh Bangsa *Na'vi*.

Di film kedua *Avatar The Way of Water* (2022) dikisahkan bahwa manusia tidak lagi datang ke Planet Pandora untuk menambang melainkan untuk mengambil alih dan menjadikan Planet Pandora sebagai tempat tinggal manusia. Perusahaan RDA kembali ke Pandora kini dengan persiapan dan teknologi yang lebih canggih dengan pasukan yang lebih banyak. Dalam Film *Avatar The Way of Water* dikisahkan bahwa bumi sudah sekarat dan benar-benar tidak bisa dihuni maka dari itu manusia kembali untuk menaklukkan Pandora, tidak main-main manusia mengirim belasan pesawat *ISV Venture Star* untuk menyerang Pandora, manusia kemudian membangun kota benteng bernama *Bridgehead City* yang dikelilingi tembok besar dengan persenjataan lengkap untuk mendukung kolonisasi manusia di Pandora, mereka juga mengembangkan program pasukan *recom* atau pasukan bertubuh *Na'vi* namun berisi ingatan manusia termasuk Kolonel Miles Quaritch untuk memburu Jake Sully sehingga perlawanan Bangsa *Na'vi* bisa dipatahkan.

3. Metode Semiotika Roland Barthes

Jika berbicara tentang tanda, maka akan berhubungan makna denotasi dan makna konotasi, kedua jenis makna ini telah dijelaskan oleh Berger (2010 : 65) sebagai berikut:

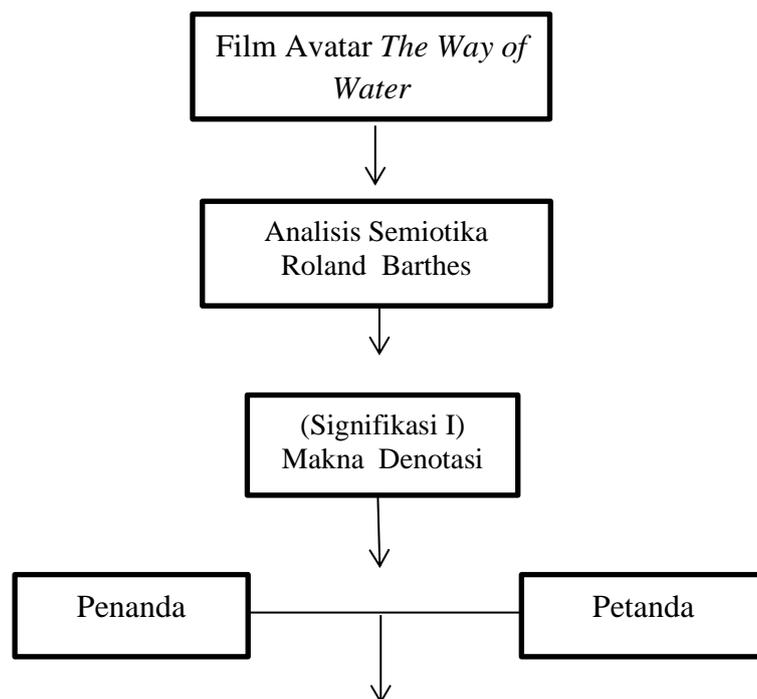
Dalam semiologi makna denotasi dan konotasi memegang peranan yang sangat penting jika dibandingkan dengan peranannya dalam ilmu linguistik. Makna denotasi bersifat langsung dan dapat disebut sebagai gambaran dalam suatu petanda. Dengan demikian jika kita memperhatikan suatu objek, misalnya boneka Barbie, maka makna konotasi yang terkandung adalah "ini boneka yang panjangnya 11 ½ dan mempunyai ukuran 5 ¼ -3-4 ¼. Boneka ini kalipertama dibuat tahun 1959. Sedangkan makna konotatifnya akan sedikit berbeda dan akan dihubungkan dengan kebudayaan yang tersirat didalam pembungkusannya – tentang makna yang terkandung

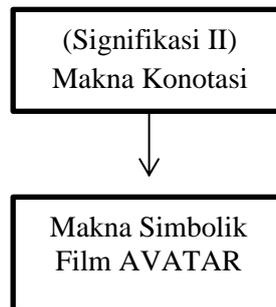


didalamnya. Makna tersebut akan dihubungkan dengan kebudayaan Amerika, tentang gambaran yang akan dipancarkan serta akibat yang ditimbulkan, dan lain lain. Akhirnya, makna konotatif dari beberapa tanda akan menjadi semacam mitos atau petunjuk mitos (Yang menekankan makna – makna tersebut) sehingga dalam banyak hal (makna) konotasi menjadi perwujudan mitos yang sangat berpengaruh.

Barthes menyebut bahwa suatu kegiatan sebagai suatu proses semiologi dalam menjelaskan dan memahami suatu mitos dari makna denotatif yang terkandung dalam suatu pesan adalah mitologi. Barthes mengungkapkan bahwa dalam sistem semiologi terdapat beberapa urutan, urutan pertama adalah tanda-tanda dan urutan kedua adalah mitos. Jadi dapat dipahami bahwa tanda – tanda pada sistem linguistik menjadi penanda bagi sistem mitos. Sederhananya Barthes merumuskan ada tiga aspek penting dalam proses pemaknaan yaitu makna denotasi, makna konotasi, dan makna mitos.

Untuk menjelaskan alur dan menemukan jawaban dari pertanyaan pada penelitian ini, penulis membuat kerangka berpikir atau kerangka konseptual dalam bentuk bagan sebagai berikut:





Gambar 1.5 Kerangka Konseptual

E. Defenisi Konseptual

1. Media Massa

Media massa merupakan segala media yang digunakan untuk menyebarkan informasi secara luas dan serentak sehingga bisa diterima oleh masyarakat luas.

2. Film

Film merupakan media komunikasi berupa kombinasi antara gambar yang bergerak dan efek suara yang disusun sedemikian rupa guna menyajikan suatu cerita yang berisikan pesan tertentu dengan aktor sebagai pemeran karakter ceritanya untuk kemudian dinikmati oleh para penonton.

3. Film *Avatar The Way of Water*

Di film kedua *Avatar The Way of Water* (2022) dikisahkan bahwa manusia tidak lagi datang ke Planet Pandora untuk menambang melainkan untuk mengambil alih dan menjadikan Planet Pandora sebagai tempat tinggal manusia. Perusahaan RDA kembali ke Pandora kini dengan persiapan dan teknologi yang lebih canggih dengan pasukan yang lebih banyak.



4. Teori Semiotika Roland Barthes

Barthes mengungkapkan bahwa dalam sistem semiologi terdapat beberapa urutan, Struktur pertama disebut sebagai makna denotasi, makna ini erat kaitanya dengan kebenaran atau makna sesungguhnya dari suatu objek tertentu seperti rupa atau bentuk, ukuran dari objek tersebut, struktur kedua adalah kebalikan dari struktur pertama yaitu makna konotasi, makna ini erat kaitanya dengan suatu kebudayaan tertentu, perasaan atau suasana hati tertentu yang dirasakan atau dialami oleh seseorang serta pandangan hidup atau (*ideology*) yang dianut oleh seseorang. Jika makna konotasi di gabungkan atau dikombinasikan dengan metabahasa maka akan menghasilkan struktur ketiga yang yaitu imaji yang berada diluar alam deksriptif.

5. Makna Denotasi

Makna Denotasi adalah makna yang sesuai dengan makna yang sebenarnya. Makna denotasi bersifat langsung dan dapat disebut sebagai gambaran dalam suatu petanda. Dengan demikian jika kita memperhatikan suatu objek, misalnya boneka Barbie, maka makna denotasi yang terkandung adalah, ini boneka yang panjangnya 11 ½ dan mempunyai ukuran 5 ¼ -3-4 ¼ . Boneka ini kalipertama dibuat tahun 1959.

6. Petanda dan Penanda

Saussure berpendapat bahwa setiap tanda kebahasaan pada dasarnya menyatukan sebuah konsep (*concept*) dan suatu citra suara (*sound image*), daripada menyatakan sesuatu dengan nama. Suara kata yang diucapkan adalah penanda (, sedangkan konsepnya adalah petanda (*signified*).



7. Makna Konotasi

Makna Konotasi adalah makna yang memiliki makna bias atau tidak sesuai dengan makna sebenarnya. Makna konotatif akan sedikit berbeda dan akan dihubungkan dengan kebudayaan yang tersirat didalam pembungkusnya tentang makna yang terkandung didalamnya. Maka jika kita memikirkan sebuah objek, misalnya boneka barbie, Makna tersebut akan dihubungkan dengan kebudayaan Amerika.

F. Metode Penelitian

1. Waktu dan Lokasi / objek penelitian

Waktu penelitian ini akan dimulai pada bulan Januari, sampai bulan Februari 2024, objek pada penelitian ini adalah semua adegan yang mempersentasikan pesan pelestarian alam dalam Film *Avatar The Way of Water* dengan durasi tiga jam pada film tersebut dengan menggunakan beberapa platform atau media *streaming* seperti *Disney plus*, *loklok*, *Idlix* dan *bistation*.

Film *Avatar The Way of Water* tayang pada bulan Desember 2022 dan merupakan kelanjutan dari film sebelumnya yaitu Film *Avatar* yang tayang pada tahun 2009. Alasan dipilihnya Film *Avatar The Way of Water* (2022) ini sebagai objek penelitian adalah karena Konflik yang digambarkan dalam film *Avatar* sendiri dianggap sangat relevan dengan konteks sosial saat ini.

Konflik yang terjadi pada Film *Avatar* sangat relevan dengan konflik yang terjadi di dunia nyata, diantaranya konflik antara Suku Waorani yang

ahankan keberlangsungan hutan Amazon sebagai tempat tinggal mereka perusahaan minyak dan Pemerintah Ekuador yang hendak membuka



tambang minyak di Hutan Amazon dengan dalih untuk meningkatkan perekonomian di negara tersebut bukan hanya itu dinegara kita saja di bulan juni ini sedang ramai tagar “*All Eyes on Papua*” dimana publik sama-sama mendukung perjuangan masyarakat adat Suku Awyu di Boven Digoel mempertahankan hutan adat mereka dan mengecam pemerintah dan PT. Indo Asiana Lestari yang melakukan deforestasi besar-besaran di hutan adat Papua untuk mebuca perkebunan sawit. Film ini juga memberikan kritik terkait perburuan semena-mena berbagai satwa dan perubahan fungsi hutan menjadi lahan pemuas nafsu keserakahan manusia.

2. Tipe Penelitian

Tipe Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, penelitian ini dilakukan secara langsung dengan menggunakan data-data yang didapatkan dari objek yang telah ditentukan sebelumnya, penelitian ini akan mencari dan melihat bentuk pesan-pesan apa saja yang terkandung dalam Film *Avatar The Way of Water* (2022) karya James Cameron.

3. Teknik Pengumpulan Data

Jenis penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan observasi atau pengamatan secara langsung, menonton Film *Avatar The Way of Water* secara berulang-ulang sampai ditemukan *scene-scene* yang mengandung pesan-pesan berupa pesan pelestarian alam.

Data primer diperoleh dari Film *Avatar The Way of Water* dengan format video. Sedangkan data skunder diperoleh dari kajian pustaka yang relevan dengan penelitian baik melalui buku, internet, jurnal serta penelitian-penelitian lainnya.



4. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Semiotika Roland Barthes digunakan untuk menemukan makna tertentu yang terkandung dalam Film *Avatar The Way of Water* (2022) karya sutradara James Cameron, Analisis data dilakukan dengan deskripsi konotasi dan denotasi guna menemukan, menggambarkan dan menguraikan makna-makna yang terkandung dalam pesan Film Avatar tersebut berdasarkan teori Barthes.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Film

Dalam Ilmu Komunikasi dijelaskan bahwa terdapat berbagai jenis cara yang bisa manusia lakukan untuk menyampaikan suatu pesan kepada manusia lain. Dengan memanfaatkan berbagai media manusia mampu berkomunikasi dengan manusia lainnya bisa dengan menggunakan tulisan, menggunakan telepon, televisi dan lain sebagainya.

Salah satu cara efektif yang biasa dilakukan guna menyampaikan suatu pesan ke khalayak adalah dengan memanfaatkan media yang bisa menstimulus indra pengelihatannya. Media Visual merupakan media yang banyak digunakan guna menyampaikan suatu pesan atau informasi karena mudah menarik perhatian khalayak ramai, dengan memanfaatkan kombinasi warna dan desain bentuk tertentu pesan bisa secara efektif diterima oleh khalayak. Warna mampu memberikan makna tertentu terhadap suatu emosi yang ingin digambarkan seperti yang dijelaskan Berger (2010 : 47) sebagai berikut :

Pemanfaatan warna seringkali ditafsirkan untuk memunculkan perbedaan emosi atau perasaan terutamanya dalam dunia barat contohnya warna merah akan diartikan sebagai rasa marah, rasa panas dan gejolak emosi, warna biru diartikan sebagai simbol ketenangan dan kesejukan, warna violet seringkali digambarkan sebagai gambaran royal atau kemahsyuran. Meski begitu masih diperdebatkan apakah memang warna-warna memiliki hubungan dengan emosi tertentu. Dalam dunia barat warna hitam diartikan sebagai simbol rasa duka namun dalam berbagai budaya yang berbeda warna hitam justru dianggap sebagai simbol rasa lelah.



Sama seperti warna, bentuk juga bisa memberikan suatu makna tertentu sebagai contoh bentuk hati yang digunakan pada hari kasih sayang menyimbolkan rasa cinta. Simbol hati berwarna merah sangat umum dilihat dan digunakan pada stiker, iklan dan sebagainya ketika hari kasih sayang. Berger (2010 : 51).

Salah satu jenis media komunikasi visual yang sangat populer adalah film. Film sendiri mampu menampilkan visual luar biasa yang memanjakan mata dan memicu imajinasi. Film merupakan kombinasi antara gambar bergerak dengan efek suara tertentu yang mampu mempengaruhi emosi khalayak dalam hal ini sebagai penonton atau penikmat film.

Film adalah salah satu jenis media komunikasi dengan kata lain, film berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan. Namun, penting untuk diingat bahwa film tidak hanya menyampaikan pesan kepada satu atau dua orang, tetapi juga kepada masyarakat yang lebih besar dengan alias massal. Wahyuningsih (2019 : 2 - 3).

Sebuah film terdiri dari dua komponen utama naratif dan sinematik. Kedua komponen ini saling berhubungan dan bekerja sama untuk membentuk film. Masing-masing elemen ini tidak akan dapat membentuk film jika hanya ada satu. Sebagai gambaran Elemen naratif adalah bahan yang akan diolah, sedangkan elemen sinematik adalah metode yang digunakan untuk mengolahnya. Pratista (2017 : 23).

Film sendiri telah melewati banyak sekali proses penyempurnaan dan perubahan selama ratusan tahun hingga menjadi film yang kita kenal sekarang ini.



perkembangan film telah menjadi saksi bagaimana ilmu pengetahuan dan aan manusia berkembang dengan pesat, sejarah perkembangan film

bukan sebuah proses yang singkat dan sederhana melainkan merupakan sebuah proses yang sangat panjang dan berliku hingga menjadi seperti konsep film yang kita kenal sekarang ini.

1. Sejarah Film

Sejarah film dimulai pada akhir abad ke- 19, pada masa itu film amat digemari sebagai media massa menggantikan peran media massa. Film mencapai puncak kejayaannya pada abad ke- 20 tepatnya pada era perang dunia satu dan perang dunia kedua namun kemudian pamor film menurun pada tahun enam puluhan seiring dengan munculnya media massa yang baru yaitu televisi.

Pamor film kembali bangkit ditahun tujuh puluhan setelah Spielberg dan George Lucas memanfaatkan elemen-elemen televisi guna membangun suasana sineas yang baru dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya berbagai film dengan plot cerita yang unik dan membuat jantung berdebar bermunculan.

Namun dengan mulai bermunculanya film dengan adegan dewasa dan kekerasan didalamnya kemudian dinilai oleh berbagai kalangan dapat merusak moral anak-anak yang belum bisa memilah atau menyaring nilai positif dan negatif dengan baik. Hal tersebut dikhawatirkan akan menciptakan pergeseran budaya dan ideologi yang membuat moral masyarakat dimasa depan berubah kearah yang negatif.

2. Pengaruh Film terhadap *audience*

Film memiliki kemampuan dalam membentuk pola pikir dan pandangan para penonton dalam melihat dan mengartikan makna kehidupan yang dijalani manusia, sebagai contoh anak-anak yang menonton film kartun cenderung suka mimik atau tindakan karakter yang ditontonya, bukan hanya anak-anak dewasa bisa mengalami hal yang sama, orang dewasa bisa mengalami



perubahan pola pikir setelah menonton suatu film yang menyangkut isu sosial yang erat kaitanya dengan kehidupan sehari-hari.

Kemampuan film dalam membentuk pola pikir dan pandangan seseorang bisa dijelaskan dengan menggunakan Teori Model Peluru (*Bullet*) yang merupakan bagian dari Efet Tidak Terbatas , dalam teori ini dijelaskan bahwa media massa seperti film digambarkan seperti peluru yang ditembakkan ke target maka target tidak akan mampu menghindar, perumpamaan ini bisa menjelaskan bahwa media massa seperti film memiliki kekuatan yang sangat besar dalam mempengaruhi khalayak. Lamintang (2013 :14).

Efek tidak terbatas terjadi dikarenakan pesan difokuskan kepada target tertentu, target akan merasa bahwa pesan tersebut menggambarkan dirinya sehingga harus ditiru. Lamintang (2013 :15).

Film mampu mengubah kebudayaan masyarakat hal ini sesuai seperti yang dijelaskan oleh

Haryati (2021 : 14 - 15) sebagai berikut :

Film adalah gambaran kebudayaan dalam realita kehidupan sehari-hari yang berupa kata-kata, tulisan dan gambar. Film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi masyarakat melebihi keluarga, pendidikan sekolah, bahkan agama dengan secara langsung memberikan pesan ke setiap individu dalam masyarakat. Cara setiap individu dalam memaknai pesan yang diterima akan berbeda-beda tergantung pengalaman, budaya dan latar belakang masing-masing individu, sebagai salah satu jenis dari banyaknya media massa film mampu mengubah dan membentuk suatu kebudayaan menjadi sumber pendidikan dan informasi melalui pesan yang dibawakan dalam suatu kisah dengan membawa ideologi yang diinginkan sutradara film.

Karena kemampuana yang luar biasa dalam mempengaruhi masyarakat film

i dimanfaatkan sebagai alat propaganda oleh pihak-pihak tertentu. Disaat ide baru film-film sejarah seperti Serangan Fajar, Janur Kuning serta



Pemberontakan G 30 S PKI dinilai sebagai alat propaganda untuk membuat Presiden Suharto tampak hebat dimata masyarakat. Eriyanto (2002 : 15).

Film menjadi salah satu media yang bisa dikatakan sebagai sarana pembuat film bisa berdialog kepada kelompok masyarakat tertentu guna mencapai tujuan tertentu, hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Haryati (2021 : 15) :

Film yang merupakan media komunikasi berbentuk visual dengan kombinasi suara adalah media yang sekarang ini bisa dimanfaatkan dan ditempatkan dalam situasi apapun dalam menyampaikan suatu pesan kepada golongan masyarakat tertentu. Film merupakan alat untuk pembuat film bisa berkomunikasi dengan para penikmat film, film disusun dengan menggunakan berbagai tanda-tanda dengan berpatokan kepada sistem aturan tanda-tanda yang berlaku agar bisa memberikan dampak kepada para penonton atau masyarakat.

Ketika adegan seks dan kekerasan ditampilkan dalam film Perhatian ini kadang-kadang muncul karena penggambarannya bertentangan dengan norma masyarakat. Namun, seringkali kecemasan masyarakat berasal dari keyakinan bahwa konten seperti itu memiliki dampak moral, psikologis, dan sosial yang merugikan, terutama pada generasi muda, dan memicu perilaku anti sosial. Sobur (2016 : 127).

3. Film dan Realita Sosial

Isi berita atau pesan yang disampaikan oleh media seringkali dianggap sebagai gambaran dinamika atau permasalahan kebudayaan yang sedang dihadapi dan dialami oleh masyarakat. Tentu dengan pemberitaan dan pemberian berbagai pesan dan informasi oleh media kepada masyarakat diharapkan bisa melahirkan suatu solusi yang bisa memberikan jawaban atas permasalahan yang dialami oleh



at.

Terdapat suatu pandangan bahwa film merupakan suatu media yang memanfaatkan berbagai alat-alat sinematik, film dipandang sebagai media yang mampu menggambarkan realita sosial tanpa menimbulkan konflik ideologis. Haryati (2021 : 18).

Film bisa menggambarkan bagaimana realita sosial atau permasalahan sosial dalam kehidupan masyarakat dalam jumlah dan bentuk bermacam-macam seperti permasalahan lingkungan, pendidikan, kesehatan, moral, kepercayaan, demokrasi dan masih banyak lagi.

Arti realitas sangat dipengaruhi oleh cara kita dalam mengartikan dan memahami sesuatu, Disaat kita menyaksikan kehidupan dengan berbagai dinamika permasalahna setiap hari kita menggunakan konsep berpikir, peristiwa, situasi, kelompok, dan individu kita maknai dengan konsep berpikir kita. Hal seperti ini bagaikan skenario yang kita gunakan untuk menyusun setiap peristiwa secara rapi , kerapian ini akan mencegah terjadinya kekacauan yang membingungkan, dan tidak dapat diartikan, Eriyanto (2002 : 101)

Realitas terbentuk dari aktivitas manusia dari bagaimana manusia menjalankan kesehariannya secara sosial, hal ini sesuai dengan pendapat Berger yang dijelaskan oleh Haryati (2021 : 19) sebagai berikut :

Menurut Berger, masyarakat diciptakan oleh manusia, dan manusia diciptakan oleh masyarakat. Berger merumuskan realitas sebagai kualitas yang berkaitan dengan fenomena yang dianggap berada di luar kemauan manusia karena realitas adalah hal yang tidak dapat dihindari kehadirannya. Dia menyatakan bahwa realitas terbentuk secara sosial dan merupakan hasil konstruksi sosial manusia. Kehidupan sehari-hari adalah kenyataan yang diciptakan oleh manusia dan dianggap dalam diri mereka sebagai dunia yang masuk akal, realitas sosial merupakan suatu fenomena dimana individu-individu bisa berbagi pengalaman dan perasaan.



Luckman mengartikan teori Berger dengan merumuskan realitas sosial dalam tiga tahap yaitu Eksternalisasi, Objektivikasi, dan Internalisasi yang dijelaskan dalam Haryanti (2021 : 19) yaitu sebagai berikut :

- a. Eksternalisasi adalah proses pengekspresian diri manusia ke dalam lingkungannya baik secara mental maupun fisik, yang ditandai oleh hubungan manusia dengan lingkungannya dan dirinya sendiri. Melalui proses eksternalisasi, manusia menemukan dirinya sendiri dengan membangun dan membentuk dunia yang mereka miliki. Dengan kata lain, masyarakat adalah hasil dari manusia.
- b. Jika suatu objek memiliki makna umum sebelum lahir, itu disebut objektivikasi. Setelah objektivikasi, hasilnya disebut pengetahuan. Sebagian dari pengetahuan ini dianggap hanya terkait dengan situasi tertentu. Proses objektivikasi mengubah masyarakat menjadi sesuatu yang alami dan diterima apa adanya.
- c. Proses awal keterlibatan seseorang untuk menjadi anggota masyarakat dikenal sebagai internalisasi. Dalam pandangan internalisasi, peristiwa objektif dianggap sebagai ekspresi makna; lebih tepatnya, mereka dianggap sebagai gabungan dari proses subjektif lain yang menjadi makna subjektif dalam diri individu. Menjadi manusia adalah hasil dari proses ini.

4. Makna Pesan

Dalam aktivitas sehari-hari ada beberapa tahap yang harus dilakukan oleh manusia jika hendak berkomunikasi yaitu yang pertama memunculkan ide atau gagasan, kemudian membuat pesan dengan menggunakan tanda-tanda tertentu berupa kata-kata, tulisan, gambar, *gesture* dan lain sebagainya, selanjutnya mengirim pesan dengan perantara atau media tertentu, terakhir penerima pesan harus bisa menerjemahkan dan memahami pesan yang dikirimkan itu sendiri.



emahaman seseorang terhadap narasi dan aspek sinematik sebuah film nemengaruhi kemampuan mereka untuk memahami film secara

keseluruhan. Kedua komponen itu apapun bentuknya pasti memiliki standar dan batasan yang dapat diukur. Jika film dianggap buruk, itu mungkin bukan karena film itu sendiri itu mungkin karena kita gagal memahaminya secara keseluruhan. Pratista (2023 : 5).

Menurut Rizka Amalia Fraja ketua Liga Film Universitas Hasanuddin periode 2023-2024, film merupakan media penyampaian pesan yang paling menyenangkan karena *film maker* dapat membuat naskah sesuai dengan apa yang diperlukan dan dituangkan dalam film merupakan sesuatu yang seru. Dari film kita bisa mendapat pengalaman merasakan *pov* atau sudut pandang dari tokoh yang dikisahkan dalam film. Kelebihan film dibandingkan media visual lainnya sebetulnya banyak dari film kita bisa membahas banyak hal dari cerita maupun naskahnya, emosi kita bahkan bisa dipengaruhi oleh film dari segi *artistic* seperti dialog maupun suasana yang sedang dibangun dalam film, Film merupakan media penyampai pesan, bagaimana film menyampaikan pesan kepada penonton adalah yang pertama adalah visual, visual merupakan roh dari film dari film bisu yang tidak mempunyai dialog kita tetap bisa mendapat pesan dari film tersebut karena adanya visual, yang kedua dialog percakapan dalam film adalah hal pendukung bagaimana pesan disampaikan kepada film, ketiga adalah *property* atau barang barang pendukung dalam set film semisalnya jika film mengisahkan seorang anak yang sedang depresi hal tersebut tetap bisa dijelaskan kepada penonton tanpa menggunakan dialog dengan cara menset kamar anak dengan *property* dengan nuansa warna kelam seperti warna hitam atau merah.



Film merupakan suatu media yang digunakan oleh pihak pembuat film untuk berkomunikasi dengan para penonton. Dalam karyanya seorang

sutradara pastinya hendak menyampaikan suatu pesan kepada para penonton film dengan menggunakan berbagai elemen yang ada pada film seperti gambar (*image*), suara (*audio*), dialog, dan berbagai adegan yang dilakukan oleh para aktor. Berbagai elemen yang digunakan tersebutlah yang kemudian disebut sebagai tanda-tanda pada film.

Interaksi dalam film berbentuk satu arah dimana film mampu mempengaruhi ekspresi, perasaan, pemikiran, dan pandangan seorang individu (penonton) terhadap kehidupan dan dunia, namun sebaliknya penonton tidak dapat mempengaruhi pandangan film dan pihak-pihak dibelakangnya.

Film memiliki cara unik untuk menyampaikan pesan. Terlepas dari fakta bahwa film telah menjadi alat hiburan yang paling populer sepanjang sejarah industri film, tampaknya ada sejumlah faktor yang menyatu dan mendorong kecenderungan sejarah film menuju kepenerapannya yang didaktif-propagandis, atau dengan kata lain manipulatif. Haryati (2021 : 22).

Tentu kemampuan film yang bisa memanipulasi pemikiran penonton merupakan suatu keunggulan yang harus benar-benar dimanfaatkan guna menyampaikan pesan-pesan positif demi kebaikan dan masa depan kehidupan manusia itu sendiri. Dari alasan tersebutlah kemudian banyak film yang mengangkat tema-tema yang berhubungan dengan isu-isu yang terjadi di tengah-tengah masyarakat.

Film merupakan media yang unik yang memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri dalam menyampaikan suatu pesan kepada khalayak hal ini

rgan yang dijelaskan Haryati (2021 : 23) sebagai berikut :

Keunggulan Film



Keunggulan film terletak pada karakternya yang audiovisual, yang membuatnya lebih kuat dalam menyampaikan pesan kepada khalayak yang multikultural dan lintas kelas sosial. Perasaan dan pengalaman yang hadir saat menonton film juga menjadikannya sebagai media unik karena dapat membuat khalayak terlibat dengan dimensi proporsional yang dimainkan.

b. Kekurangan Film

Di sisi lain, karena film memiliki kemampuan untuk melampaui batas-batas budaya, film-film yang mengandung elemen tradisional menjadi lebih sulit untuk diinterpretasikan, bahkan mungkin salah interpretasi oleh penonton yang berasal dari kelompok budaya lain. Namun, kekurangan film yang dibuat secara universal juga akan membentuk *common culture*, yang dapat mengikis lokalitas masyarakat tertentu. Film juga sangat mempengaruhi penonton, terutama anak-anak. Oleh karena itu, film-film tertentu seperti film horror, film perang dan film dengan adegan dewasa akan memberikan dampak negatif.

Menikmati suatu film dengan *genre* tertentu membutuhkan kemampuan dan kedewasaan untuk memilih film-film yang layak untuk ditonton, dibutuhkan kesadaran secara penuh untuk memilih film dengan genre atau pesan yang pas atau cocok dengan karakter penonton atau kebutuhan para penonton agar bisa memberikan pengaruh kearah yang positif bukan malah kearah yang sebaliknya. Dengan alasan demikian beberapa negara menerapkan peraturan atas umur tertentu kepada beberapa film, serta menerapkan kebijakan sensor terhadap *scene* atau adegan tertentu pada suatu film yang dianggap berpotensi memberikan dampak yang negatif kepada penonton film, pada kasus tertentu suatu film bahkan bisa diblokir penayangan dan peredarannya karena dianggap sangat berbahaya dan tidak sesuai dengan pandangan suatu negara.

Faktor –faktor yang benar-benar bisa membuat film memiliki pengaruh yang m manipulasi pemikiran dan pandangan para penonton adalah adanya lemen yang dimiliki film selayaknya yang dimiliki media massa lainnya



seperti Komunikator, Media, Pesan, Komunikan, dan *Feedback* seperti yang dijelaskan oleh Haryati (2021 : 25) sebagai berikut :

- a. Komunikator
Komunikator dalam film berbicara atas nama sekelompok orang, bukan individu. Komunikator dalam Film Ketika Cinta Bertasbih 2 tidak hanya sutradara atau produser film yang hanya melihat potensi film tersebut menggemparkan industri film, tetapi juga melihat Kang Abik, penulis novel Ketika Cinta Bertasbih, dengan cara yang membuat pembaca berpikir bahwa tokoh dalam novel itu adalah Kang Abik sendiri.
- b. Media
Media dalam film menggunakan teknologi, seperti media digital. Selain itu, karena menggunakan layar lebar, pemutaran film ini sangat istimewa di bioskop. Karena pengambilan gambar ditampilkan dalam film, teknik pengambilan gambar juga merupakan bagian dari media itu sendiri. Teknik pengambilan gambar diharapkan oleh pembuat film bisa memberikan atau memunculkan suasana dan kesan yang atristik.
- c. Pesan
Pesan yang disampaikan dalam film terkait dengan media itu sendiri karena teknik yang digunakan dan teknologi yang dipilih sangat mendukung pesan yang efektif. Komunikator yang ada di balik film juga sangat mempengaruhi pesan yang disampaikan.
- d. Komunikan
Jenis film sangat mempengaruhi jumlah dari *audience* yang diinginkan menjadi target penonton film.
- e. *Feedback*
Tanggapan suatu pesan dalam sebuah film bisa dilihat dalam bentuk yang bermacam-macam, seperti jumlah tiket yang terjual, antusiasme penonton, serta kritikan dan masukan dari para kritikus.

B. Semiotika Film

Ketika komunikasi berlangsung, komunikan berusaha untuk memahami maksud pesan yang dikirimkan, yang terdiri dari sekumpulan tanda yang akan ditafsirkan . Semakin banyak berbagi kode yang sama dan menggunakan sistem



yang sama, semakin dekat kesepahaman makna masing-masing pihak yang berkomunikasi. Haryati (2021 : 28).

Tidak seperti fisika atau biologi, semiotika bukanlah ilmu yang bisa digunakan untuk melakukan percobaan. Namun, semiotika adalah sistem yang logis dan seringkali memberikan pencerahan yang membantu menggambarkan bagaimana film melakukan apa yang dilakukannya. Monaco (2013 : 121).

Semiotika secara sederhana adalah bidang yang mempelajari tanda dan makna dalam bahasa, seni, media massa, musik, dan setiap usaha manusia yang dapat direplikasi atau diwakili untuk seseorang atau audiens. Barthes (2017 : 5).

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda, kata kunci dari semiotika adalah kode. Dalam proses komunikasi manusia menggunakan dan membuat tanda-tanda tertentu. Manusia menggunakan kode-kode tertentu dalam berkomunikasi, Eriyanto (2019 : 5) mendefenisikan kode sebagai berikut :

Secara sederhana, kode adalah set peraturan yang menghubungkan tanda dengan arti. Orang atau pengguna bahasa memiliki kode yang sama, sehingga orang memaknai tanda dengan cara yang sama ketika mereka melihatnya. Pemaknaan yang sama ini muncul terutama karena sosialisasi, di mana anggota masyarakat mengadopsi nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga penggunaan bahasa dalam masyarakat memaknai tanda dengan cara yang sama. Sebagai contoh sederhana lampu lalu lintas yang memiliki tiga warna yaitu warna merah, kuning , dan hijau berfungsi berdasarkan kode . orang-orang yang sedang berkendara akan memahami makna dari warna lampu lalu lintas tersebut.

Tanda berasal dari bahasa latin yang berarti menentukan atau mengenali, tanda berfungsi untuk menggambarkan dirinya saja dan tidak untuk mewakili hal lainnya nilai dari suatu makna bersifat universal dalam suatu kebudayaan tertentu atau memiliki makna yang sama bagi setiap penganut suatu kebudayaan.

Salah satu aliran atau tradisi dalam teori komunikasi yang dikenal sebagai

berpusat pada tanda, simbol, dan objek yang diinterpretasikan oleh

Dalam penelitian semiotika menggunakan dokumen, baik teks verbal



maupun teks gambar, dianggap sebagai unit analisis. Menggali apa yang tersembunyi di balik bahasa adalah fokus studi semiotika komunikasi. Tanda dan kode diperlukan untuk berkomunikasi. Haryati (2021 : 32 - 33).

Teori semiotika adalah disiplin ilmu pengetahuan sosial dengan dasar tanda. Tanda ada di semua aspek komunikasi kita, termasuk memakai pakaian, makan, minum, dan berbicara. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai tanda atau fondasi dari norma sosial yang sudah ada. Tanda dapat dianggap sebagai representasi dari sesuatu yang berbeda. Haryati (2021: 34).

1. Semiotika Sosial

Semiotika sosial adalah pendekatan yang melihat bagaimana penggunaan tanda (penggunaan bahasa) menggunakan sumber semiotika yang tersedia untuk menyampaikan sesuatu. Dalam hal ini, penggunaan tanda (bahasa) dianggap memiliki kebebasan untuk memilih sumber semiotika yang tersedia, seperti halnya bahasa visual, juga memiliki banyak pilihan (pilihan) untuk memilih tanda-tanda tertentu untuk disampaikan kepada orang lain seperti warna, sudut, cahaya dan sebagainya. Eriyanto (2019 : 1).

Fokus studi semiotika sosial adalah bagaimana penggunaan bahasa memilih, dan membuat tanda untuk menekankan makna kepada orang lain. Dengan kata lain, semiotika sosial pada dasarnya adalah studi tentang cara penggunaan bahasa menggunakan berbagai sumber yang dimiliki (disebut sumber semiotika) untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Eriyanto (2019 : 5).

2. Semiotika Visual



berbicara mengenai film, film memiliki berbagai bentuk tanda guna menyampaikan pesan dalam ceritanya kepada penonton. Film biasanya dibangun

dengan banyak tanda, dengan sumber dan suara yang paling penting. Film menuturkan ceritanya dengan cara tertentu, seperti mediumnya, proses pembuatannya, kamera dan pertunjukannya, proyeksi dan layarnya. Haryati (2021 : 34).

Semiotika Visual merupakan salah satu bagian dari Ilmu semiotika yang mempelajari tentang tanda-tanda yang digunakan manusia dalam berkomunikasi. Semiotika visual berfokus kepada tanda-tanda yang berwujud gambar, atau segala elemen yang dapat dirasakan oleh indra pengelihat dan bagaimana tanda-tanda visual tersebut dapat mengkomunikasikan sesuatu. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Siska Udilawaty et al. (2023) sebagai berikut :

Semiotika visual merupakan studi tentang bagaimana makna dikomunikasikan melalui elemen visual dalam gambar, grafik, desain atau bentuk visual lainnya. Dalam prakteknya Semiotika Visual digunakan untuk menganalisis, memahami, dan menginterpretasikan pesan yang terkandung dalam iklan, desain grafis, seni rupa, dan berbagai bentuk media visual lainnya. Ini membantu kita memahami bagaimana elemen-elemen visual dalam desain grafis, iklan, seni rupa dan berbagai bentuk media visual lainnya berfungsi.

Jika dibandingkan dengan bahasa tulis, bahasa visual memiliki lebih banyak semiotika dan memungkinkan penggunaan alat dan teknologi seperti tata cahaya dan teknik *montage*. Eriyanto (2019 : 56).

Bahasa gambar, seperti bahasa tulis, memiliki tingkatan. Tingkat terkecil hingga tertinggi tingkatannya adalah morfem, kata, frase, klausa, kalimat, dan frase, dan seterusnya. Kalimat terdiri dari klausa, klausa terdiri dari frase, frase terdiri dari kata, dan seterusnya. Dalam bahasa gambar, sebuah gambar terdiri dari bagian-



kecil hingga bagian-bagian besar. Gambaran sederhana dari film sepanjang itu. Film itu terdiri dari beberapa *plot*, yang masing-masing terdiri dari

beberapa *sekuen*, masing-masing *sekuen* dibentuk oleh sebuah *scene*, dan setiap *shot* menggabungkan *frame*. Eriyanto (2019 : 56 - 57).

Gambar merupakan suatu elemen yang sangat efektif jika digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, gambar memiliki fungsi yang sangat penting diantaranya ideasional, interpersonal, dan tekstual hal ini telah dijelaskan oleh Eriyanto (2019 : 58) sebagai berikut :

Prinsip LFS untuk bahasa tulis, di mana kalusa memiliki metafungsi, dapat diterapkan pada bahasa gambar juga. Gambar adalah media komunikasi yang melakukan tiga hal sekaligus.

- Ideasional: Gambar, seperti bahasa tulis, menyampaikan ide-ide tertentu yang ingin disampaikan oleh pembuat gambar.
- Interpersonal: Beberapa media komunikasi gambar menampilkan hubungan antara individu yang ada dalam gambar atau antara mereka dan khalayak.
- Tekstual: sebuah gambar menempatkan elemen-elemen dalam gambar sehingga membuat mereka terlihat seperti satu kesatuan.

Media-media visual atau gambar seperti komik, poster, film dan sebagainya memiliki ketiga fungsi ini, para komunikator yang memanfaatkan media gambar dalam mengkomunikasikan sesuatu akan memanfaatkan ketiga fungsi tersebut, seperti untuk menampilkan dan menyampaikan ide atau gagasan, guna menjalin hubungan atau relasi dengan khalayak atau komunikan, serta guna menyatukan segala elemen yang dibutuhkan untuk membentuk media visual baik itu komik, poster, film, lukisan dan sebagainya.

Ada berbagai pilihan sumber semiotika yang bisa digunakan oleh seseorang untuk mengkomunikasikan sesuatu. Bagi seorang pembuat film atau seorang sutradara tentu sangat banyak pilihan sumber semiotika yang bisa digunakan, hal

dengan yang dijelaskan oleh Eriyanto (2019 : 69) sebagai berikut :



Penggunaan gambar dan bahasa pada dasarnya menggunakan banyak sumber semiotika untuk menyampaikan pesan. Pembuat gambar memiliki berbagai pilihan sumber semiotika dengan bantuan teknologi baru, seperti komputerisasi dan digitalisasi. Misalnya, sutradara film harus mengambil gambar. Apakah gambar ini diambil dari jarak dekat (*close up*), jarak menengah (*medium close up*), atau jarak jauh (*long shot*), sudut pengambilan gambarnya bervariasi, hal ini merupakan gambaran sumber semiotika itu sendiri.

Pemilihan suatu gambar sangat penting dikarenakan hal tersebut akan benar-benar dipertanyakan apa dampak yang akan diberikan oleh gambar tersebut kepada khalayak, dan jika memilih suatu gambar untuk digunakan juga akan dipertanyakan apa tujuan yang sebenarnya ingin dicapai oleh seorang komunikator.

Film dibuat dengan menggunakan tanda-tanda yang ikonik yang menceritakan tentang kisah pesan tertentu, tanda-tanda pada film terdiri dari banyaknya tanda-tanda yang bersatu menjadi satu kesatuan yang menciptakan pengaruh (*effect*) tertentu kepada para penonton film.

Semiotika digunakan untuk menganalisis media dan menemukan bahwa film adalah fenomena komunikasi yang sarat akan tanda. Haryati (2021 : 35).

Hal serupa mengenai film yang terdiri dari berbagai tanda-tanda juga dijelaskan oleh Sobur (2016 : 128) sebagai berikut:

Film biasanya terdiri dari berbagai tanda, termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama untuk mencapai efek yang diinginkan. Gambar dan suara, kata yang diucapkan, bersama dengan suara lain yang mengiringi gambar-gambar, dan musik film adalah yang paling penting dalam film. Digunakannya tanda-tanda ikonik atau tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu adalah sistem semiotika yang lebih penting dalam film.

3. Pesan suatu gambar



alam bahasa gambar ada suatu konsep yang sangat penting untuk , konsep tersebut disebut sebagai vektor, vektor sangat penting dalam

memahami kisah yang ada pada sebuah gambar hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Eriyanto (2019 : 82) sebagai berikut :

Vektor sangat penting dalam bahasa gambar (visual) karena merangkai dan menghubungkan antara subjek gambar dan tujuan. Vektor menunjukkan aktor dalam gambar tengah melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tersebut. Vektor mirip dengan kata kerja dalam tata bahasa tulis,vektor memberi tahu kita di mana kita harus melihat sisi suatu gambar, bagian mana yang akan kita lihat berikutnya, dan seterusnya.

Vektor sangat mudah dikenali karena merupakan bentuk yang paling mencolok dalam gambar mengingat fungsinya sebagai pengarah kisah pada suatu gambar.

Adanya tanda yang mencolok yang mengarahkan penonton (viewer) dalam gambar adalah bentuk vektor yang paling mudah dikenali. Tanda-tanda seperti tanda panah, penggunaan warna, garis tebal, pencahayaan yang mencolok, dan sebagainya. Eriyanto (2019 : 83).

Sebuah gambar memiliki representasi naratif jika memiliki vektor, seperti garis diagonal, tatapan mata, atau arah tangan. Proses kerja atau *doing* dalam bahasa tulis dan vektor dalam bahasa gambar sebanding dengan proses kerja dalam bahasa tulis. Partisipan yang menjadi sumber vektor disebut aktor, sementara partisipan yang menjadi arah vektor disebut sasaran atau tujuan. Eriyanto (2019 : 102).

Dalam sistem naratif terdapat tiga unsur penting yaitu aktor, proses dan target sasaran. Sebagai sebuah contoh yang pas sebuah gambar yang menampilkan regu pemadam kebakaran sedang berusaha memadamkan kebakaran di sebuah gedung perkantoran, maka kita akan dengan jelas melihat unsur-unsur yang

gun narasi dalam gambar tersebut diantaranya petugas kebakaran sebagai



(aktor), selang yang menyemburkan air sebagai (proses), dan gedung perkantoran yang terbakar sebagai (target atau *goal*).

Berikutnya konsep dalam gambar, jika suatu gambar tidak memiliki kata kerja atau dalam bahasa gambar disebut vektor maka gambar tersebut bisa dikatakan tidak memiliki sifat naratif atau tidak memiliki kisah didalamnya. Maka kemudian gambar tersebut bisa digolongkan dalam bentuk gambar konseptual.

Untuk menganalisis mengenai konsep dalam suatu gambar digunakan identifikasi tiga aspek yaitu klasifikasi, analitik, dan terakhir proses simbolik yang dijelaskan oleh Eriyanto (2019 : 128 - 130) sebagai berikut :

- (Klasifikasi) Aspek ini berkaitan dengan bagaimana partisipan dalam gambar berhubungan satu sama lain. Partisipan dalam gambar diklasifikasikan berdasarkan karakteristik mereka yang berbeda, yang berarti bahwa partisipan tertentu sebagai tokoh utama diposisikan lebih tinggi dibandingkan dengan partisipan lainnya.
- (Analitik) Aspek ini melihat bagaimana suatu bagian berhubungan dengan keseluruhan gambar. Ada dua partisipan dalam hal ini: partisipan yang menjadi bagian disebut *possessive attributes*, dan partisipan yang menjadi induk atau penyanggah disebut *carrier*. Imajinasikan sebuah mobil sebagai *carrier*, dengan ban, mesin, kaca jendela, dan komponen lainnya merupakan partisipan.
- (Simboik) Aspek ini berkaitan dengan materi yang ingin disampaikan oleh peserta. Meskipun mereka tidak melakukan apa-apa, mereka ingin menampilkan gambar melalui simbol-simbol dalam gambar.

Gambar tidak hanya asal dibuat oleh seseorang ada suatu alasan atau tujuan yang melatar belakangi dibuatnya sebuah gambar dan kemudian dipublis ke khalayak. Seorang pembuat gambar hendak menyampaikan ide atau gagasannya kepada khalayak luas, gambar kemudian menjadi pilihan media atau sarana

asi yang digunakan untuk bisa berinteraksi dengan khalayak luas .



Bahasa gambar menggambarkan interaksi. Dalam perspektif semiotika sosial, gambar ditujukan sebagai medium komunikasi karena tidak hanya menampilkan konsep atau ide yang ingin disampaikan kepada khalayak, tetapi juga menampilkan interaksi antara khalayak. Gambar dibuat untuk menyampaikan ide kepada orang lain, jadi fotografer, komikus, sutradara, dan orang lain yang membuat gambar seolah-olah berinteraksi dan berkomunikasi dengan khalayak. Eriyanto (2019 : 151).

Berbeda dengan semiotika fotografi, film bersifat dinamis dengan gambar yang muncul silih berganti, sedangkan fotografi bersifat statis. Dalam semiotika film, pergerakan realitas yang dipersentasikan dalam film ditampilkan melalui gambar yang muncul silih berganti. Kedinamisan gambar film sangat menarik dan sulit untuk ditafsirkan. Haryati (2021 : 35).

4. Semiotika Roland Barthes

Analisis semiotika adalah upaya untuk mempelajari linguistik-bahasa, dan lebih luas lagi, semua perilaku masyarakat yang membawa makna atau fungsi sebagai tanda. Bahasa adalah bagian dari linguistik, dan linguistik adalah subjek analisis semiotika. Objek semiotika mempelajari masalah non-linguistik selain bahasa sebagai representasi objek, pemikiran, atau makna tertentu. Haryati (2021 : 35).

Roland Barthes banyak mempelajari hasil pemikiran Saussure namun Barthes memiliki pemikiran tersendiri menurutnya semiologi atau semiotika

dalam bidang linguistik. Dalam semiologinya, Barthes secara umum menawarkan cara untuk meningkatkan pemahaman tentang bahasa, sastra,



dan masyarakat. Secara khusus, dia berkonsentrasi pada tanda-tanda non-verbal. Barthes (2017 : 7).

Roland Barthes memiliki ciri atau keunikan tersendiri dalam merumuskan teori semiotikanya yaitu sangat sering menggunakan struktur bahasa, ia merumuskan semiotika dalam susunan struktur bahasa umumnya dengan menggunakan dua struktur bahasa atau sesuatu diluar yang melampaui bahasa , struktur pertama adalah bahasa dan selanjutnya perangkat lambang baik itu penanda maupun petanda.

Struktur pertama disebut sebagai makna denotasi, makna ini erat kaitanya dengan kebenaran atau makna sesungguhnya dari suatu objek tertentu seperti rupa atau bentuk, ukuran dari objek tersebut, struktur kedua adalah kebalikan dari struktur pertama yaitu makna konotasi, makna ini erat kaitanya dengan suatu kebudayaan tertentu, perasaan atau suasana hati tertentu yang dirasakan atau dialami oleh seseorang serta pandangan hidup atau (*ideology*) yang dianut oleh seseorang. Jika makna konotasi di gabungkan atau dikombinasikan dengan metabahasa maka akan menghasilkan struktur ketiga yang yaitu imaji yang berada diluar alam deksriptif.

Tanda konotatif dalam pandangan Roland Barthes memiliki dua makna tambahan terdiri dari dua tanda denotatif yang mendukung kebenarannya. Denotasi adalah sistem signifikasi tingkat pertama sementara itu konotasi adalah sistem signifikasi tingkat dua dalam semiotika Roland Barthes dan pengikutnya. Haryati (2021 : 37).



Dalam bukunya yang berjudul “Elemen-Elemen Semiologi” Barthes (2017 : 8 - 9) menjelaskan pandangannya mengenai semiologi atau semiotika sebagai berikut:

Menurut semiotika Barthes, ada dua tingkat signifikasi. Tingkatan pertama adalah denotasi, yang berarti apa yang terjadi antara penanda dan petanda dalam tanda, serta apa yang terjadi pada tanda dalam acuannya di dunia luar ini menunjukkan *common sense* atau makna tanda yang sebenarnya. Konotasi, mitos, dan simbol mencapai tingkat kedua. Mitos-mitos dan ideologi berfungsi dalam teks melalui tanda-tanda dapat dijelaskan oleh tingkat signifikasi terakhir ini.

Mitos muncul dalam teks pada tingkat kode, dan mitos adalah pesan yang mengandung ideologi. Teks, di sisi lain, adalah kumpulan tanda-tanda yang disusun dan ditafsirkan berdasarkan norma yang terkait dengan genre dan medium komunikasi tertentu. Secara semiologis, mitos adalah sistem unik yang dibangun dalam sistem semiologis tingkat pertama. Pada sistem semiologi tingkat kedua, hanya penanda yang dapat berhubungan dengan petanda karena hubungan antara penanda dan petanda yang menghasilkan tanda signifikasi. Ini adalah tataran signifikansi kedua di mana mitos berada. Barthes (2017 : 9).

Menurut kalangan strukturalis, bahasa adalah sistem tanda-tanda yang terdiri dari semua praktek sosial dan fenomena kultural yang memiliki makna yang dapat membentuk berbagai jenis bahasa. Dengan demikian, bahasa dapat dilihat sebagai sistem makna atau bahasa. Dilihat dari sudut pandang sistem linguistik struktural, ideologi dianggap sebagai sistem semiologi tingkat kedua, diklasifikasikan sebagai tataran konotasi dibandingkan dengan tataran denotasi.

ena itu, semiologi memberikan ruang yang lebih besar bagi upaya untuk praktis-praktis ideologi. Barthes (2017 : 11).



Barthes memahami bahwa ideologi adalah kesadaran palsu yang memaksa orang untuk hidup dalam dunia yang ideal dan imajiner meskipun faktanya tidak demikian. Ideologi tumbuh bersamaan dengan kebudayaan, dan karena itu Barthes berbicara tentang konotasi sebagai ekspresi budaya. Baik ideologi maupun kebudayaan muncul dalam teks melalui simbol-simbol penting, seperti karakter, latar, sudut pandang, dan lain-lain. Sobur (2016 : 71).

Ada beberapa elemen yang sangat berpengaruh dalam semiotika diantaranya sebagai berikut :

a. Tanda

Fungsi tanda menunjukkan gerakan ganda yang terpisah. Pada tingkat pertama, analisis semata-mata bersifat operatif dan tidak memperhitungkan temporalitas nyata dari fungsi tanda yang disusup makna. Barthes (2017 : 59).

b. Petanda

Sifat petanda dalam linguistik muncul dalam percakapan yang berpusat pada tingkat realitas. Semua setuju bahwa petanda bukan objek fisik tetapi representasi mental dari objek tersebut. Barthes (2017 : 61).

c. Penanda

Sifat penanda hampir identik dengan sifat petanda; ia hanyalah relasi yang defenisinya tidak dapat dipisahkan dari defenisi petanda. Satu-satunya perbedaan adalah bahwa penanda berfungsi sebagai mediator dan materi diperlukan untuknya. Namun, materi itu tidak cukup dalam semiologi,



bagaimanapun, kata-kata juga dapat berfungsi sebagai penanda. . Barthes (2017 : 67).

d. Signifikasi

Suatu irisan atau dua wajah, kemerduan, visualitas, dan sebagainya adalah tanda. Signifikasi dapat dianggap sebagai suatu proses yang mengandung penanda dan petanda dan menghasilkan tanda. Barthes (2017 : 69).

e. Nilai

Untuk memahami tanda sebagai semata-mata hubungan antara penanda dan petanda, itu adalah abstraksi yang hampir selalu bersifat bebas. Kesimpulannya adalah bahwa kita harus memahami tanda bukan melalui komposisinya, tetapi melalui bagaimana mereka diatur ini adalah masalah nilai. Barthes (2017 : 76).

C. Pelestarian Alam

1. Alam

Alam adalah hamparung lingkungan dan seisinya yang menopang suatu kehidupan untuk tumbuh dan berkembang sehingga terbentuk ekosistem yang saling terhubung satu sama lain sehingga terjadi keseimbangan dan kelestarian dalam kehidupan setiap makhluk hidup. Keseimbangan ini menjaga agar kehidupan yang sudah terbentuk selama ini terus berlanjut dan terjamin keberlangsungannya dari suatu generasi ke generasi berikutnya.

Sebagian ahli beranggapan bahwa alam merupakan manifestasi dari sang pencipta yaitu Tuhan itu sendiri, seperti yang telah dijelaskan oleh Mubarok et al.,

8) sebagai berikut :



Alam adalah representasi Tuhan. Alam adalah gambaran nyata tentang Tuhan. Dalam konteks ini, alam mencakup segala ciptaan, baik fisik maupun non-fisik. Ia mencerminkan zat Tuhan dalam kesucian *transeden*, dan alam hadir dalam semua makhluk karena eksistensi mereka adalah hasil dari iman yang memancar dari-Nya.

Dari sini kita bisa memahami bahwa alam merupakan gambaran dari sifat Tuhan, Tuhan menghendaki agar segala ciptaanya bisa hidup dalam lingkaran yang saling menjaga, dan melindungi sehingga bisa menciptakan kehidupan yang berkesinambungan dimana, segala makhluk bisa menjalankan perannya masing-masing sehingga keseimbangan di dunia tetap terwujud. Peran dari sifat dan peran makhluk bisa dilihat dari rantai makanan sederhana, dimana populasi rumput dikendalikan oleh hewan herbivora, dan hewan herbivora populasinya dikendalikan oleh hewan karnivora, hewan karnivora kemudian setelah mati diuraikan oleh organisme pengurai seperti bakteri dan lain-lain dan kemudian siklus ini terus berputar untuk terus menjaga keseimbangan pada alam.

2. Manusia

Dalam keberagaman gradasi manifestasi Tuhan, manusia biasanya berada di tingkat tertinggi. Philo menyebutnya "mikrokosmos" atau "jagat kecil", di mana segala unsur dalam kompleksitas alam atau "makrokosmos" besar termanifestasi di dalam diri manusia. Mubarak et al., (2021 : 42).

Manusia merupakan makhluk yang unik dan berbeda dengan makhluk lainnya, meskipun manusia tidak dibekali dengan tubuh yang besar dan kuat, taring dan cakar yang tajam atau kulit yang berbulu tebal, manusia tetap mampu berada di puncak rantai makanan hal tersebut karena manusia dibekali dengan akal, manusia

memikirkan solusi dari segala permasalahan yang mereka hadapi. Pada saat adaban dimana manusia masih hidup dengan gaya kehidupan primitif



manusia mulai menciptakan peralatan sederhana untuk berburu dan menghasilkan makanan, peralatan sederhana itu adalah tombak yang ujungnya dibuat dari batu atau tulang yang dipertajam sedemikian rupa.

Seiring berjalanya waktu kemampuan akal manusia semakin meningkat manusia mulai bisa mempelajari banyak hal, manusia mulai menemukan berbagai ilmu pengetahuan yang dapat membantu mereka bertahan hidup. Manusia menemukan ilmu perbintangan untuk menentukan arah dan waktu, membaca cuaca untuk membantu menentukan waktu pertanian, dan kemudian ilmu-ilmu itu berkembang semakin kompleks sehingga membuat manusia mampu menguasai dan menundukkan alam yang mereka tempati untuk hidup.

3. Kerusakan alam oleh ulah manusia

Manusia merupakan makhluk yang terus berkembang, bukan hanya kemampuan atau kecerdasannya akan tetapi juga hasratnya, manusia memiliki sifat tidak pernah puas dan selalu ingin lebih. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Mubarak et al., (2021 : 72) sebagai berikut :

Sebagai makhluk yang memiliki akal dan pikiran yang unik, manusia tetap serakah terhadap apa pun yang diberikan alam. Manusia tidak menyadari bahwa semua makhluk hidup akan binasa juga jika alam sudah rusak dan tidak dapat diselamatkan lagi. Manusia hanya ingin mengambil sebanyak mungkin dan tidak peduli apa yang dapat mereka berikan kepada alam sebagai ganti dari merusaknya. Karena Bumi sudah tua, ini seharusnya menjadi perhatian utama kita semua.

Jika manusia tidak kunjung menghentikan kerusakan yang mereka lakukan kepada alam maka cepat atau lambat manusia akan merasakan dampak dari mereka sendiri. Setelah revolusi industri yang dimulai di Inggris pada 1750 manusia sudah banyak memberikan kerusakan di muka bumi.



Terjadi perubahan iklim yang sangat drastis, mencairnya es di kutub selatan menyebabkan naiknya permukaan air laut, punahnya berbagai spesies hewan dan tumbuhan yang merupakan “spesies kunci”, perang yang memunculkan senjata pemusnah massal industrialisasi besar-besaran yang mengubah alih fungsi lahan, pencemaran sampah dan lain sebagainya.

4. Menjaga Alam

Banyak cara yang bisa manusia lakukan guna mencegah kerusakan terhadap alam terus berlanjut, manusia mulai menciptakan hukum guna melindungi berbagai spesies hewan dan tumbuhan serta kawasan-kawasan yang rentan dirusak oleh manusia itu sendiri. Berkumpulnya para pemimpin dunia guna membahas mengenai perubahan iklim. Manusia juga sangat sering membuat pesan-pesan mengenai kepedulian terhadap alam dan planet bumi dengan memanfaatkan berbagai macam media, baik itu dalam bentuk gambar sederhana, sampai ke hal yang lebih kompleks seperti film. Namun apakah semua usaha tersebut sudah efektif tentu itu tergantung kesadaran seluruh manusia di segala penjuru dunia.

D. Ideologi Environmentalisme (Pelestarian Lingkungan Hidup)

Sebagian besar orang setuju bahwa paham lingkungan (environmentalisme) mengacu pada tindakan dan kepedulian untuk melindungi lingkungan. Namun, pemahaman luas ini mencakup banyak pandangan, politik, dan etika yang berbeda tentang bagaimana dunia ini dan dunia harusnya seperti apa. Pertanyaan mendasar seperti apa yang dimaksud dengan "lingkungan" dan apakah manusia termasuk atau terpisah dari "lingkungan" muncul di balik kesederhanaan



ersebut. Apa arti "perlindungan", dan lingkungan manakah yang harus dijaga? Akhir sekali, di mana "kerusakan" terjadi dan oleh siapa? Beberapa

analisis telah mengubah "kepedulian" menjadi "advokasi" untuk menekankan sifat politis lingkungan hidup, sementara yang lain telah menambah dimensi organisasi atau gerakan sosial ke dalam definisi mereka dalam upaya untuk menghasilkan pemahaman yang lebih beragam tentang lingkungan hidup. Davies A. R. (2022).

