

**REPRESENTASI NARSISTIK PADA**

**FILM BOHEMIAN RHAPSODY**

**OLEH :**

**ANDI FARHAN ALJAUZY**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2021**

**SKRIPSI**

**REPRESENTASI NARSISTIK DALAM FILM BOHEMIAN RHAPSODY  
(ANALISIS SEMIOTIKA)**

**OLEH:**

**ANDI FARHAN ALJAUZY RIVAI**

**E31116318**

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

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

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Representasi Narsistik dalam Film Bohemian Rhapsody  
Nama Mahasiswa : Andi Farhan Aljauzy Rivai  
Nomor Pokok : E31116318  
Departemen : Ilmu Komunikasi

Makassar, 21 Juni 2021

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Muh. Akbar, M.Si.  
NIP. 196506271991031004

Pembimbing II



Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si  
NIP. 197402232001121002

Mengetahui,  
Ketua Departemen Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Hasanuddin



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

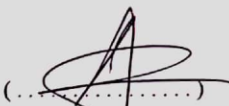
**HALAMAN PENGESAHAN TIM EVALUASI**

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk mengetahui sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcast. Pada hari senin Tanggal enam belas Juli Tahun dua ribu dua puluh satu.

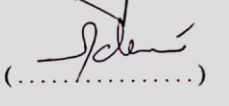
Makassar, 16 Juli 2021

**TIM EVALUASI**

Ketua : Dr. Muh. Akbar, M.Si.

()

Sekretaris : Nurul Ichsani S.Sos., M.I.Kom.

()

Anggota : 1. Andi Subhan Amir, S.Sos., M.Si.

()

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

()

### **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andi Farhan Aljauzy Rivai

NIM : E31116318

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

**Representasi Narsistik dalam Film Bohemian Rhapsody**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan orang lain dan skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan karya tulis saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah hasil karya orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 6 Juni 2021

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow and red postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '5000', and 'METERAI TEMPEL'. The serial number 'A9AJX395712476' is visible at the bottom of the stamp.

**Andi Farhan Aljauzy Rivai**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan pada Allah SWT, karena atas kuasa dan kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Representasi Narsistik dalam Film Bohemian Rhapsody (Analisis Semiotika)”**. Adapun penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.

Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada segenap pihak-pihak yang telah membantu penulis sehingga penyelesaian studi ini dapat terselesaikan :

1. Kedua orangtua tercinta, ayahanda Rivai Anwar dan ibunda Suprihatin. Terimakasih atas segala dukungan baik dukungan moral dan materiil yang telah diberikan kepada penulis selama menjalani Pendidikan sarjana hingga proses penyelesaian tugas akhir ini. Terimakasih pula telah menjadi orangtua terbaik yang bisa didapatkan oleh penulis.
2. Bapak Dr. Sudirman Karnay, M.Si. Selaku ketua departemen Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Dr. Muh. Akbar, M.Si. selaku pembimbing satu yang telah mengawasi saya dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Terima kasih atas kesabaran, dan semua kebaikan serta kemudahan yang diberikan kepada penulis selama ini.
4. Bapak Dr. Alem Febri Sonni, M. Si. Selaku pembimbing dua yang telah memberikan banyak masukan dan saran kepada penulis selama penelitian dan

penulisan skripsi ini. Terima kasih karena telah memberikan jalan keluar dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Pejabat/staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) dan Departemen Ilmu Komunikasi yang telah membantu secara administratif, baik dalam proses perkuliahan maupun penyelesaian studi penulis.
6. Seluruh pengajar pada Departemen Ilmu Komunikasi Unhas, Sekretaris Departemen Ilmu Komunikasi, dan seluruh dosen Departemen Ilmu Komunikasi tanpa terkecuali, atas segala ilmu pengetahuan, waktu, pengalaman, dan kesabaran dalam membimbing penulis dari awal proses perkuliahan hingga telah menyelesaikan studi.
7. Staff Departemen Ilmu Komunikasi Unhas, Pak Herman, Bu Ida, dan Bu Ima, terima kasih atas semua bantuannya yang sudah diberikan dalam pengurusan berkas. Dan bu Murni, yang sudah dengan senantiasa menemani penulis dan teman-teman lainnya dalam pengerjaan skripsi di perpustakaan.
8. Eka Wahyuni yang sangat membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena sudah mau memberikan skripsinya sebagai bahan acuan penulis dalam menyusun skripsi.
9. Ramdhani Al-Qadri selaku editor skripsi ini. Terima kasih karena sudah mau disusahkan mengenai hal-hal teknis penyusunan skripsi ini. Juga Abdi Soni Ashari yang sudah mau menemani mengurus per-dokumen-an dan persyaratan awal untuk skripsi.

10. Senior-senior saya, kak Wahyu, kak Ikki dan kak Akram, yang sudah membantu penulis dalam mengerti tentang semiotika dan telah memberi masukan-masukan yang bermanfaat.
11. Keluarga besar Korps Mahasiswa Ilmu Komunikasi (KOSMIK), terima kasih atas ilmu yang telah penulis terima. Terima kasih karena telah membantu penulis menemukan hal-hal yang penulis sukai sampai menjadi alasan penulis memilih judul skripsi ini. Dan terima kasih untuk hal-hal yang menyenangkan.
12. Teman-teman angkatan POLARIS 2016 yang selalu mengisi hari-hari penulis selama berkuliah. Terima kasih sudah menjadi tempat pulang yang menyenangkan, dan sudah mau menjadi saudara yang berkesan untuk penulis. Terima kasih.
13. Sobat-sobat Old School Ferdi, Irman, Hamsar, Ridho, Amat, Herman, Dilan, Aswan, Sholehin, Tri, Tina, Nita, Ari, Elma. Terima kasih karena selalu memberi semangat dan support untuk penulis. Semoga bisa tetap saling mengingat dan bercanda.
14. Teman KKN Jawi-Jawi yang unik-unik, baik hati, dan tidak sombong. Firly, Hamka, Faisal, Fia, Lifka, Gita, Fida serta Kevin, Tommy, dan Akbar. Dimana pun kalian berada, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua yang telah dilalui bersama semasa KKN..
15. Para Bes Pren yang sifatnya kurang bagus. Dirga, Elim, Rudi. Terima kasih banyak sudah menjadi tempat meminta tolong paling utama, tempat menghibur dan mengenyangkan diri (dan pikiran) paling cepat, serta selalu mengajak



kesana-kemari tanpa alasan. Semoga kita tetap menjadi per-sobat-an hingga akhir kuliah dan seterusnya.

16. Semua pihak yang tidak penulis tuliskan namanya namun telah memberi dukungan, semangat dan bermanfaat dalam kehidupan penulis.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada penulis dan pembaca tentang ilmu komunikasi, serta bisa memberikan pengertian dan pemahaman yang lebih baik terhadap kepribadian setiap orang khususnya mengenai narsisme.

## **ABSTRAK**

**ANDI FARHAN ALJAUZY RIVALI. Representasi Narsistik dalam Film Bohemian Rhapsody (Analisis Semiotika). Dibimbing oleh Muhammad Akbar dan Alem Febri Soni.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk Narsisme dalam film Bohemian Rhapsody dan memahami makna dari Narsisme dalam film ini melalui adegan-adegan yang ada didalamnya. Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 4 bulan yaitu dari bulan Februari hingga Mei 2021.

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif melalui pengamatan secara menyeluruh terhadap objek penelitian yaitu Film Bohemian Rhapsody dengan mengobservasi aspek komunikasi dan semiotika yang terdapat didalamnya.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce yang menggunakan sistem segitiga tanda, yang terdiri dari sign, object, dan interpretant. Data pendukung (data sekunder) dalam penelitian ini diperoleh melalui media studi pustaka untuk mendapat teori-teori yang relevan dan data-data yang dapat dipaloi untuk menyelesaikan masalah.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam menggambarkan Narsisme, film ini menggunakan beberapa bentuk sign yaitu audio dan visual serta penggunaan simbol-simbol dan bahasa metafora dalam menggambarkan adanya Narsisme dalam film ini. Selanjutnya, bentuk dari Narsisme dalam film ini ditampilkan dalam komunikasi/interaksi Freddie Mercury dengan orang-orang disekitarnya.

## **ABSTRACT**

**ANDI FARHAN ALJAUZY RIVAI. Representation of Narcissism in Bohemian Rhapsody Film (Semiotic Analysis). Supervised by Muhammad Akbar and Alem Febri Soni.**

The purpose of this research is to find out the forms of Narcissism in Bohemian Rhapsody film and understand the meaning of Narcissist in this film through the scenes in it. This research was conducted for approximately 4 months, from February to May 2021.

The method used for this research is a descriptive qualitative research method through a thorough observation of the research object, namely the Bohemian Rhapsody Film by observing the communication and semiotics aspects that contained in there.

The collected data is then analyzed using the Charles Sanders Peirce semiotic model which uses a triangle sign system, which consists of sign, object, and interpretant. Supporting data (secondary data) in this study was obtained through library research media to obtain relevant theories and data that can be used to solve problems.

The results of this study indicate that in depicting narcissism, this film uses several forms of sign namely audio and visual and the use of symbols and language metaphors in describing the existence of narcissism in this film. Furthermore, the form of narcissistic personality in this film is shown in Freddie Mercury's communication/interaction with other people.

## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
REPRESENTASI NARSISTIK DALAM FILM BOHEMIAN RHAPSODY (ANALISIS SEMIOTIKA).....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN TIM EVALUASI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
D. Kerangka Konseptual.....	6
E. Definisi Operasional .....	14
F. Metode Penelitian.....	14
BAB II.....	16
TINJAUAN PUSTAKA.....	16
<b>A. Tentang Film</b> .....	16
<b>B. Narsisme</b> .....	30
<b>C. Semiotika</b> .....	39
<b>D. Budaya</b> .....	46
BAB III.....	49
A. Sinopsis film Bohemian Rhapsody.....	49
B. Pemeran dalam Film Bohemian Rhapsody .....	52
C. Tim Produksi dalam Film Bohemian Rhapsody.....	58

D. Produksi Film Bohemian Rhapsody .....	65
BAB IV .....	68
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	68
<b>A. Hasil Penelitian</b> .....	68
<b>B. Pembahasan</b> .....	100
BAB V .....	112
PENUTUP .....	112
<b>A. Kesimpulan</b> .....	112
<b>B. Saran</b> .....	113
DAFTAR PUSTAKA .....	114

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model Semiotika Charles sanders Peirce .....	12
Gambar 1.2. Bagan Kerangka Konseptual .....	13
Gambar 4.1 Ayah Freddie memanggil nama asli Freddie.....	70
Gambar 4.2. Freddie membalas perkataan ayahnya.....	71
Gambar 4.3. Freddie yakin dirinya pantas menjadi musisi.....	73
Gambar 4.4. Freddie berusaha mendapatkan perhatian.....	74
Gambar 4.5. Freddie mengubah lirik lagu asli.....	75
Gambar 4.6. Pernyataan ketertarikan seksual Freddie .....	76
Gambar 4.7. Perkataan Mary kepada Freddie sebelum meninggalkan ruangan .....	77
Gambar 4.8. Freddie memuji dirinya .....	79
Gambar 4.9. Queen melakukan jumpa pers .....	80
Gambar 4.10. Freddie memperdengarkan nyanyiannya.....	81
Gambar 4.11. Freddie mengubah nama sang pengacara .....	83
Gambar 4.12. Lelucon seksual Freddie yang ditujukan kepada Ray Foster .....	84
Gambar 4.13. Freddie berbuat semau dirinya.....	86
Gambar 4.14. Freddie mencoba mengambil kesempatan di band yang baru bubar.....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pemeran Film Bohemian Rhapsody.....	52
Tabel 3.2. Tim Produksi Film Bohemian Rhapsody.....	58
Tabel 4.1. Interpretasi Makna Narsisme.....	90
Tabel 4.2. Interpretasi Makna Narsisme.....	91
Tabel 4.3. Interpretasi Makna Narsisme.....	92
Tabel 4.4. Interpretasi Makna Narsisme.....	93
Tabel 4.5. Interpretasi Makna Narsisme.....	94
Tabel 4.6. Interpretasi Makna Narsisme.....	94
Tabel 4.7. Interpretasi Makna Narsisme.....	95
Tabel 4.8. Interpretasi Makna Narsisme.....	96
Tabel 4.9. Interpretasi Makna Narsisme.....	97
Tabel 4.10. Interpretasi Makna Narsisme.....	98
Tabel 4.11. Interpretasi Makna Narsisme.....	99

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Film sebagai karya seni lahir sebagai produk daya cipta manusia yang dapat dilihat sebagai karya seni yang diakui dan dikenali, artinya jika dilembagakan secara sosial sebagai karya seni dan diterima oleh penikmat yang sanggup mengenali dan mengakuinya sebagai karya seni yang dalam sosiologi seni dilihat sebagai sesuatu yang membentuk, mendefinisikan dan menghasilkan makna, hingga pada memahami film sebagai karya seni sebagai manifestasi arena produksi kultur/budaya secara keseluruhan.

Film sebagai bagian dari komunikasi massa, sudah menjadi ketentuan dimana realitas sosial di dalamnya hadir sebagai sebuah realitas yang dapat dipahami secara sistematis, interaksi maupun pertukaran simbol yang saling menopang sebagai bagian dari unsur-unsur film. Kode budaya menampakan bentuknya dalam film menghadirkan konstruksi tentang unsur apa yang mendominasi juga mendukung realitas bentuk film sebagai sebuah fenomena komunikasi yang memiliki wujudnya tersendiri.

Dalam pengaruhnya terhadap peradaban komunikasi, dalam hal ini komunikasi massa mengambil peran yang sangat signifikan dalam menandakan sebuah era, zaman atau sebuah peradaban, berawal mulai tradisi bercerita di depan khalayak, lukisan pada dinding batu, ukiran batu, hingga film yang menawarkan metode penyampaian kepada khalayak dengan sangat dinamis dibandingkan dengan metode penyampaian purba



hingga klasik. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan hanya melihat. Perbedaan lain yang hadir dalam waktu ke waktu adalah film mampu menampilkan atmosfer yang hampir menyerupai dengan realitas sebagaimana adanya yang nampak di luar darinya.

Dalam sejarah perfilman dunia Lumiere bersaudara menjadi penggagas lahirnya film-film hingga saat ini. Berawal dari pendokumentasian mereka terhadap aktivitas yang dilakukan oleh pekerja pabrik.

Gaya hidup adalah bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang bisa berubah bergantung dengan zaman atau keinginan seseorang untuk mengubah gaya hidupnya, gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain (Chaney.1996:40). Gaya hidup dalam film memiliki makna tentang kepentingan tertentu didalamnya. Gaya hidup pun termuat dalam film baik fiksi maupun non-fiksi, gagasan tentang gaya hidup dalam wujud ide diramu dalam naskah yang beralur, membangun kejadian-kejadian yang mendukung tokoh atau objek dalam *frame* film.

Narsis merupakan salah satu gaya hidup manusia yang telah lama ada, namun populer pada era saat ini dikarenakan globalisasi dan hal-hal lainnya. Narsisme adalah rasa percaya diri yang berlebihan pada diri seseorang, keseruan dengan diri sendiri dan tidak memiliki empati terhadap orang lain serta orang yang menderita narsisme cenderung memiliki emosi yang sangat tidak stabil. Orang yang mengalami gejala ini disebut narsisis (*narcissist*). Walaupun sifat narsisisme ada dalam setiap manusia sejak

lahir, namun apabila jumlahnya berlebihan maka dapat menjadi sebuah kelainan kepribadian yang bersifat patologis.

Untuk mempresentasikan bahwa adanya sifat narsis dalam film *Bohemian Rhapsody* maka penulis menggunakan Analisis semiotika Model Charles Sanders Peirce yang melihat tanda melalui ikon, simbol, dan teks.

Film *Bohemian Rhapsody* pertama kali di rilis pada tanggal 23 Oktober 2018 di *Wembley Arena*, Inggris yang disutradarai oleh Bryan Singer. Film ini digarap oleh beberapa rumah produksi seperti *20<sup>th</sup> Century Fox*, *Regency Enterprises*, *GK Films*, dan *Queen Films* dan di distribusikan oleh *20<sup>th</sup> Century Fox* dengan genre Drama, Musik, Biografi. Hingga saat ini, *Bohemian Rhapsody* telah memenangkan banyak penghargaan seperti *Best Film Editing*, *Best Sound Editing*, *Best Sound Mixing* serta juga memenangkan *Best Motion Picture – Drama* di *76<sup>th</sup> Golden Globe Awards*. Film ini menceritakan tentang grup musik *rock* asal Inggris, Queen. Khususnya sang penyanyi utama, Farrokh Bulsara yang kemudian mengubah namanya menjadi Freddie Mercury.

Grup musik mereka awalnya terdiri dari Brian May (gitar) dan Roger Taylor (drum) yang telah memiliki band sendiri bernama Smile, kemudian grup tersebut bubar. Saat Freddie bergabung, terciptalah salah satu band rock paling ikonik sepanjang sejarah. Awalnya mereka hanya bertiga, namun setahun kemudian John Deacon bergabung mengisi posisi bass dalam grup. Album kedua Queen berjudul *'Queen II'* adalah album

pertama yang berhasil masuk ke chart musik Inggris yang kemudian disusul oleh album *Sheer Heart Attack* dan juga album paling laris mereka yaitu *A Night at The Opera*.

Freddie Mercury adalah sosok yang sangat kontroversial pada masanya di karenakan kecenderungan seksualitasnya yang menyimpang. Hal tersebut sempat menjatuhkan mental Freddie dan mengganggu hubungannya dengan orang-orang disekitarnya, terutama Mary Austin (pacar dari Freddie) dan personil lain grup musik Queen. Namun pada akhirnya dia bisa mengatasinya tanpa harus 'mengubah' jati dirinya. Hal tersebut membuat Queen kembali hidup dan melanjutkan karya mereka di dunia musik.

Bohemian Rhapsody menunjukkan bahwa musik dapat mengubah kehidupan orang-orang yang mendengarkan, hal ini membutuhkan pembedahan untuk melihat permainan tanda, sampai kode budaya yang peneliti anggap merepresentasikan kehidupan sosial modern, oleh karena itu, penulis sekaligus peneliti tertarik dan merasa penting untuk menjadikan Bohemian Rhapsody sebagai objek untuk diteliti lebih dalam makna apa yang dibentuk dan ditampilkan didalamnya dengan judul penelitian

***“Representasi Narsistik dalam Film Bohemian Rhapsody***

***(Analisis Semiotika)”***

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat di teliti lebih lanjut adalah :

1. Bagaimana representasi narsistik protagonis dalam film Bohemian Rhapsody?
2. Bagaimana ideologi narsisme di representasikan dalam film Bohemian Rhapsody?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui bentuk representasi narsistik protagonist dalam film Bohemian Rhapsody.
- b. Untuk mengetahui ideologi narsisme yang di representasikan dalam film Bohemian Rhapsody.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan kajian semiotika dan juga menjadi rujukan untuk penelitian yang serupa.

#### b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bahwa film bisa dikaji dengan perspektif berbagai ilmu salah satunya semiotika. selain itu juga, bertujuan menjelaskan realitas media, dan ideologi yang di representasikan dalam film Bohemian Rhapsody.

### **D. Kerangka Konseptual**

#### **1. Narsisme**

Narsis adalah cinta yang terhadap diri sendiri. Perasaan cinta diri sendiri yang berlebihan disebut *narsisisme*. Istilah ini pertama kali digunakan dalam psikologi oleh Sigmund Freud dengan mengambil dari tokoh dalam mitos Yunani, Narkissos (Bahasa Latin: Narcissus), yang dikutuk sehingga ia mencintai bayangannya sendiri di kolam. Ia sangat terpengaruh oleh rasa cinta akan dirinya sendiri dan tanpa sengaja menjulurkan tangannya hingga tenggelam dan akhirnya tumbuh bunga yang sampai sekarang disebut bunga narsis.

Narsisistik adalah suatu kepribadian yang ditandai dengan adanya fantasi atau perilaku berlebihan terhadap kekuasaan, kecantikan, kesuksesan atau cinta ideal, kebutuhan besar untuk dikagumi oleh orang lain, *Diagnosis And Statistical Manual of Mental Disorder IV-R*. Fausiah & Widury (2005) menyatakan bahwa kecenderungan narsisistik merupakan perasaan yang tidak masuk akal bahwa

dirinya orang penting, merasa bahwa dirinya spesial dan berharap mendapatkan perlakuan khusus.

Film *Bohemian Rhapsody* merupakan film bergenre Biopik yang berlatar tahun 70-an di Inggris. Menceritakan mengenai frontman atau vokalis dari Queen, Freddie Mercury. Dia adalah anak dari seorang imigran yang datang ke Inggris untuk mengubah nasib keluarganya. Freddie tumbuh dewasa sebagai seorang pria yang punya banyak keinginan dan mimpi. Ia juga punya obsesi besar pada musik yang ditunjukkannya dengan mendatangi event-event dari bar sampai kampus. Band favoritnya kala masih muda adalah Smile, yang dimana personilnya adalah Brian May dan Roger Taylor yang kemudian diajak untuk membentuk band bersama.

Freddie dan kawan-kawannya mulai membuat dunia terpesona dengan lagu-lagu hits ciptaan mereka. Musik dan lirik yang dibuat oleh mereka terkesan aneh namun mendalam sehingga hasil produksi mereka disebut-sebut adalah sebuah mahakarya. Salah satunya yang paling fenomenal adalah *Bohemian Rhapsody* yang dibuat karena ide-ide liar di kepala Freddie. Lagu itu pun membuat Queen dianggap beda dan tak akan bisa ditiru oleh band lain.

Ide liar yang dimiliki oleh Freddie malah membuat hidupnya tak terkendali. Perlahan banyak masalah yang dihadapinya. Mulai dari melawan diri sendiri, perselisihannya dengan banyak orang, serta cintanya pada Mary Austin.

Film *Bohemian Rhapsody* memiliki penggambaran tentang musikalisasi dari kehidupan seorang Freddie Mercury yang dikemas dalam tampilannya, dalam melihat penanda yang dihadirkan dalam film tersebut. Semiotika dipilih oleh peneliti untuk menjadi pisau bedah yang mencukupi untuk menelaah representasi narsisisme dalam film *Bohemian Rhapsody*.

## **2. Film sebagai media Komunikasi Massa**

Hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkualitas dalam masyarakat, dan memroyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2004:127).

Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga pada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dan film. (Hafied,2014)

Salah satu bentuk komunikasi massa adalah film. Film terlebih dahulu muncul dibandingkan dengan radio maupun televisi. Film ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film pertama yang diputar adalah film *A Trip to the Moon* (1902), *Life of an American Fireman* (1903), dan *The Great Train Robbery* (1903). Film-film tersebut adalah film tanpa suara yang

dibuat oleh orang Amerika dan menjadi awal mulanya kejayaan film. Setelah melihat film-film tanpa suara memiliki peminat besar, akhirnya perusahaan film Warner Brothers dengan berkeja sama American Telephone and Telegraph berusaha mempelajari bagaimana memindahkan suara yang ada dalam telepon masuk ke dalam film. Usaha ini berhasil pada tahun 1928 lewat film *The Jazz Singer*. Film sendiri mempunyai fungsi informatif, edukatif, maupun persuasif (Ardiyanto, 2005:134-136).

Film diproduksi dengan merekam orang dan objek sesungguhnya, atau dengan menciptakan mereka menggunakan teknik animasi atau *special effect*. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Sobur,2004:127).

Selain itu juga sebagai representasi dari realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi daari kebudayaannya (Sobur,2004:128). Representasi adalah tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Representasi ini belum tentu bersifat nyata tapi juga menunjukkan dunia khalayan, fantasi, dan ide-ide abstrak.

Fungsi utama dari film dan media lainnya yang tegabung dalam media massa adalah menghibur. Munculnya film sebagai media massa kedua, tidak sedikitpun media massa pers. Film bukan saingan bagi surat kabar atau majalah, karena fungsinya pun berlainan satu sama lain (Effendy, 2002:58).



### 3. Analisis Semiotika

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari sederetan luas obyek-obyek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Istilah *semeion* tampaknya diturunkan dari kedokteran hipokratik atau asklepiadik dengan perhatiannya pada simtomatologi dan diagnostik inferensial (Sobur, 2004:95). Secara termitologis, semiotika adalah cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi tanda (Van Zoest,1993:1).

Tanda sendiri tidak dapat mengungkapkan sesuatu. Tanda hanya menunjukkan. Tugas penafsir memberi makna berdasarkan pengalamannya (Noth, Hanbook of Semiotics. 1995:42, 43). Pembaca menciptakan makna teks denganmembawa pengalaman, sikap, dan emosinya terhadap teks tersebut (Fiske,2011:61). Hal ini menunjukkan bahwa pembaca akan membawa subjektifitasnya dalam melakukan penafsiran daari tanda-tanda yang diterima olehnya. Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Sobur, 2006:96).

Para ahli semiotik modern mengatakan bahwa analisis semiotik modern telah di warnai dengan dua nama yaitu seorang linguis yang bersal dari Swiss bernama Ferdinand de Saussure (1857 - 1913) dan seorang filsuf Amerika yang bernama

Charles Sanders Peirce (1839 - 1914). Peirce menyebut model sistem analisisnya dengan semiotik dan istilah tersebut telah menjadi istilah yang dominan digunakan untuk ilmu tentang tanda. Semiologi De Saussure berbeda dengan semiotik Peirce dalam beberapa hal, tetapi keduanya berfokus pada tanda.

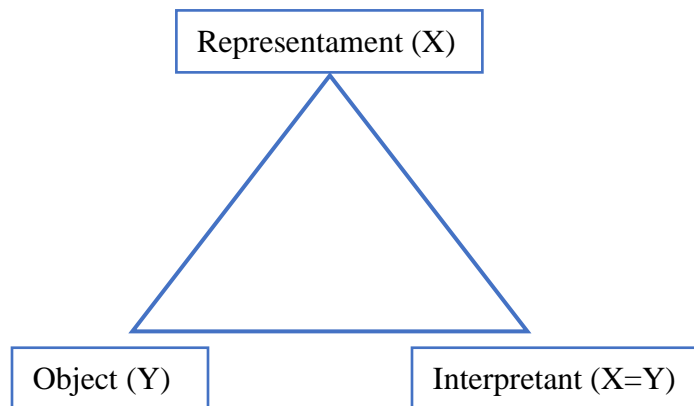
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan semiotika dari Charles Sanders Peirce. Peirce menyatakan bahwa tidak ada objek atau konsep yang memiliki secara inheren keabsahannya. Kebermaknaannya hanya ada apabila objek atau konsep tersebut diterapkan dalam praktik.

Peirce terkenal dengan konsep triadik dan trikotominya. Prinsip dasar dari tanda triadik tersebut bersifat representatif. Berdasarkan prinsip ini, tanda menjadi wakil yang menjelaskan sesuatu : *“Peirce called the perceivable part of the sign a representament (Literally ‘something that does the representing’) and the concept that it encodes the object (Literally something cast outside for observation”)*. He termed the meaning that someone gets from the sign the interpretant”.

Rumusan ini mengimplikasikan bahwa makna sebuah tanda dapat berlaku secara pribadi, sosial atau bergantung pada konteks khusus tertentu. Representamen berfungsi sebagai tanda (Saussure menamakannya signifier). Secara teoritis, Peirce menggunakan istilah *representamen* dengan merujuk pada triadik secara keseluruhan. Namun secara terminologis, ia kadang-kadang menggunakan istilah *sign* alih-alih istilah *representament*. *Object* adalah sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. *Object* dapat

berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata di luar tanda. Interpretant merupakan makna dari tanda.

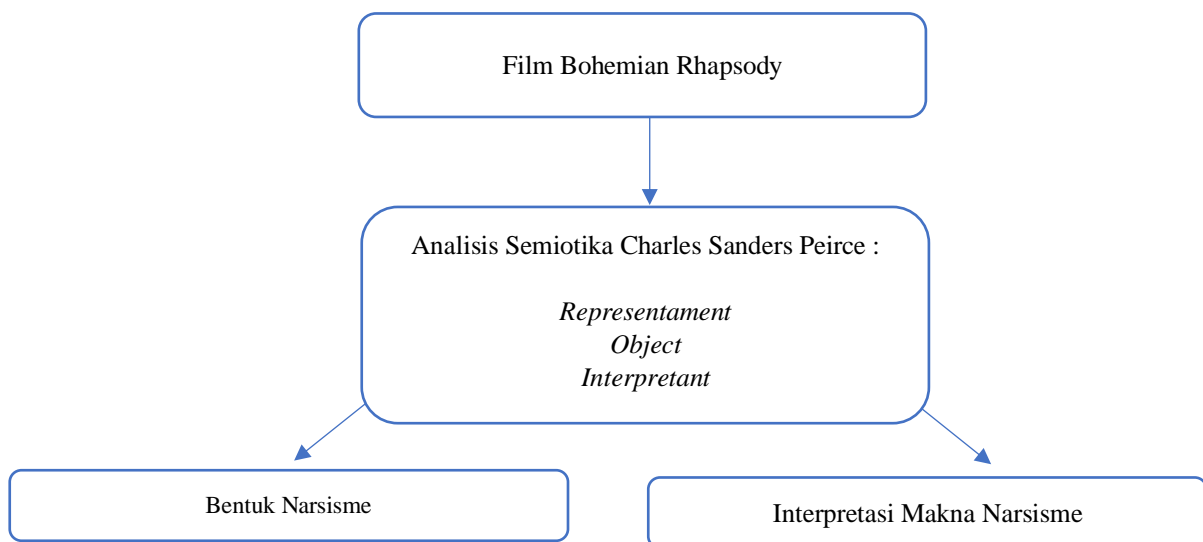
Berikut merupakan model semiotika dari Charles Sanders Peirce :



*Gambar 1.1 Model Semiotika Charles Sanders Peirce*

Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau *triangle meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda, objek, dan interpretant. Representamen berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (mempresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Objek adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. Dan interpretan atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tentang objek tertentu yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi.

Dalam penelitian film *Bohemian Rhapsody* akan dianalisis menggunakan aspek semiotika dan aspek komunikasi dalam membedah setiap tanda dan adegan yang muncul dalam film tersebut dalam usahanya menggambarkan dan membangun makna. Kedua aspek ini (komunikasi dan semiotika) adalah aspek yang mengandung muatan pesan-pesan moral, simbol-simbol, baik yang tersurat maupun yang tersirat yang dapat diamati dan menjadi acuan penulis dalam melakukan interpretasi semiotika.



**Gambar 1.2. Bagan Kerangka Konseptual**

### **E. Definisi Operasional**

1. Narsisisme adalah perasaan cinta terhadap diri sendiri yang berlebihan. Orang yang mengalami gejala ini disebut narsisis (narcissist)
2. Film yang peneliti maksudkan adalah Bohemian Rhapsody
3. Ideologi adalah sistem kepercayaan dan sistem nilai serta representasi berbagai media dan tindakan sosial (piliang, 2010:16)

### **F. Metode Penelitian**

#### **1. Waktu dan Objek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari hingga Mei 2021 dengan objek penelitian adalah Film Bohemian Rhapsody.

#### **2. Tipe Penelitian**

Peneliti menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan sendiri oleh penulis yang secara langsung mencari informasi yang didapat dari objek penelitian. Jenis penelitian deskriptif ini bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu dengan mengumpulkan, mengembangkan fakta kemudian menganalisisnya.

#### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan secara langsung pada Film Bohemian Rhapsody. Melalui penelitian tersebut peneliti akan

mendapatkan data berupa audio dan visual mengenai gejala narsisistik yang terdapat dalam film *Bohemian Rhapsody*. Lalu menggunakan analisis semiotika untuk melakukan pemaknaan melalui proses interpretasi pada adegan atau tanda-tanda yang ada pada film tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri sumber-sumber terkait yang berkenaan dengan permasalahan penelitian. Data primer bersumber dari film *Bohemian Rhapsody* dalam format MP4 serta Original Script Draft oleh Anthony McCarten yang berjumlah 56 scene. Sedangkan data sekunder berupa penelitian pustaka, dilakukan dengan mengkaji dan mempelajari literatur yang terkait dan berhubungan untuk mendukung asumsi sebagai landasan teoritis permasalahan yang dibahas.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan memakai analisis Semiotika Segitiga Tanda dari Charles Sanders Peirce, yaitu :

- a. *Representament* adalah tanda itu sendiri.
- b. *Object* adalah sesuatu yang menjadi acuan bagi suatu tanda.
- c. *Interpretating* adalah makna dari tanda .

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tentang Film**

##### **1. Sejarah Film**

Film pada dasarnya merupakan perkembangan dari teknologi fotografi. Joseph Nicephore Niepce dari Perancis membuat campuran perak untuk membuat suatu gambar di atas lempengan timah yang tebal sejak tahun 1826.

Lumiere bersaudara merancang peralatan baru yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film proyektor menjadi satu yang disebut dengan sinemaograf. Peralatan sinematograf telah digunakan untuk merekam adegan – adegan singkat seperti kereta api yang memasuki stasiun, adegan anak-anak yang bermain di pantai, dan sebagainya. Alat ini pun kemudian dipatenkan pada Maret 1895. Kemudian Louise dan Auguste Lumiere memproduksi film di ruang bawah tanah Grand Café, Boulevard des Capucines dan mempertontonkannya untuk khalayak umum pada 28 desember 1895. Peristiwa ini sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop di dunia.

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, dunia film juga mengalami perkembangan. Hingga tahun 1920an, dunia film hanya mengenal film hitam putih dan tanpa suara atau biasa disebut juga sebagai film bisu. Kemudian pada 1927 dibuat film bersuara pertama berjudul jazz singer yang diputar pertama

kali untuk umum pada 6 Oktober di New York Amerika Serikat. Kemudian disusul dengan film berawan pada 1930an. Cara menikmati film juga mengalami perkembangan pesat. Jika awalnya film hanya bisa dinikmati di rumah lewat televisi maupun VCD dan DVD. Kemudian dengan adanya internet melalui gawai yang kita punya.

Di Indonesia sendiri, 30 Maret 2016 diperingati sebagai hari perfilman nasional. Hal ini dikarenakan pengambilan gambar film *Darah dan Doa* yang disutradarai oleh Usmar Ismail dimulai. Meskipun begitu, film pertama yang dibuat di Indonesia adalah film *Loetoeng Kasaroeng* pada 1926 yang disutradarai oleh sutradara Belanda bernama G. Kruger dan L. Heuveldorp. Film ini dibuat oleh perusahaan Film Jawa NV di Bandung dan diperankan oleh aktor lokal. Film ini pertama kali ditayangkan di teater *Elite and Majestic*, Bandung pada 31 Desember 1926.

## **2. Pengertian Film**

Menurut undang-undang nomor 33 tahun 2009 Bab I pasal I, Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi. Secara harfiah, film atau *cinematographie* berasal dari kata *cinema* dan *tho* atau *phytos*, film adalah melukis gerak dengan cahaya.



Film mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi dan mengonstruksi nilai yang ada di dalam masyarakat melalui pesan yang ada di dalamnya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2009:127).

Film banyak terinspirasi dari kisah nyata. Dalam beberapa kasus, film bahkan mampu melakukan “reka ulang” dari sebuah kisah nyata yang kemudian diberikan beberapa adegan-adegan yang didramatisasi. Banyak muatan-muatan pesan ideologis di dalamnya, sehingga pada akhirnya mempengaruhi pola pikir penontonnya.

### **3. Jenis-jenis Film**

Menurut Effendy dalam bukunya berjudul Teori dan Filsafat Komunikasi, film dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- a. Film cerita (Story film) merupakan jenis film yang menceritakan kepada masyarakat sebuah cerita. Sebagai film yang diperlihatkan kepada masyarakat luas, film harus mengandung unsur-unsur yang dapat menyentuh rasa manusia, serta memiliki unsur dramatis yang bertolak dari eksplorasi konflik dalam suatu kisah. Misalnya konflik manusia dengan dirinya sendiri, manusia dengan manusia lain, manusia dengan lingkungan sosialnya, yang pada dasarnya memperlihatkan pertentangan lewat plot dan visual (Mudjiono, 2011 : 133)

- b. Film berita (newsreel), yaitu film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada public harus mengandung nilai berita (news value). Sebenarnya, kalau dibandingkan dengan media lain, seperti surat kabar dan radio tidak memiliki sifat “newsfact” berbeda dengan film. Sebab, suatu berita harus actual. Ini disebabkan proses pembuatan dan penyajiannya kepada public yang memerlukan waktu cukup lama. Akan tetapi, dengan adanya TV yang bersifat audio-visual seperti film, maka berita yang difilmkan dapat dihidangkan kepada public lebih cepat.
- c. Film Dokumenter (documentary film) merupakan film yang berkaitan dengan aspek factual dari manusia, hewan, dan makhluk hidup lainnya yang tidak dicampuri dengan unsur fiksi. Dalam konsepnya, film jenis ini dapat menimbulkan perubahan sosial karena tujuannya bukan untuk kesenangan estetik, hiburan atau pendidikan. Tujuannya adalah menyadarkan penonton akan berbagai aspek kehidupan. Dengan kata lain, membangkitkan perasaan masyarakat atau suatu masalah untuk memberikan ilham dalam bertindak, atau membina suatu standar perilaku yang berbudaya. Berbeda dengan film berita yang harus dihidangkan kepada penonton secepatnya, maka film dokumenter dapat dilakukan dengan pemikiran dan perencanaan yang matang.
- d. Film kartun (cartoon film). Pembuatan film ini menitik beratkan pada seni lukis. Film ini dibuat dengan menggambar setiap frame satu persatu

kemudian di potret. Satu persatu gambar dilukis dengan seksama kemudian di potret film, maka lukisan-lukisan tersebut akan terlihat hidup. Sebuah film kartun (animasi) tidaklah dilukis oleh satu orang saja, tetapi dilukis oleh pelukis-pelukis dalam jumlah banyak. Film kemudian klarifikasi sebagai berikut (Mudjiono, 2011:135-136) :

- 1) “G” (General) : Film untuk semua umur
- 2) “PG” (Parental Guidance) : Film yang dianjurkan dengan didampingi orang tua.
- 3) “PG-13” : Film dibawah 13 tahun dan didampingi orang tua
- 4) “R” (Restricted) : Film dibawah 17 tahun, didampingi orang dewasa
- 5) “X” : Film untul usia 17 tahun ke atas.

#### **4. Sinematografi dalam film**

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa inggris “*Cinematography*” yang berasal dari bahasa latin. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik pengambilan gambar dan menggabungkan gambar-gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengemban cerita).

Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yaitu menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama, maka peralatan yang digunakan pun sama. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Jadi,

sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (montage). Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpanan maupun sebagai genre seni. Film sebagai media penyimpanan adalah pias (Lembaran kecil) seluloid yakni sejenis plastik tipis yang dilengkapi zat peka cahaya. Benda inilah yang digunakan sebagai media penyimpanan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi.

Film merupakan produk sinematografi. Film adalah gambaran-hidup, atau disebut movie. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figure palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi. Karena film menggunakan pita seluloid (atau sejenisnya, sesuai dengan perkembangan zaman). Butiran silver halida yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya. Saat proses cuci film, silver halida yang telah terekspos cahaya dengan ukuran yang tepat akan menghitam, sedangkan yang kurang atau sama sekali tidak terekspos akan tanggal dan larut bersama cairan pengembang.

Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film pun telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan seluloid (media film). Bahkan saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media seluloid pada tahap pengambilan gambar. Pada tahap pasca produksi gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat

disimpan pada media yang fleksibel. Hasil lahir karya sinematografi dapat disimpan pada media selluloid, analog maupun digital.

Dalam sebuah ilmu sinematografi, seorang pembuat film tidak hanya merekam setiap adegan, melainkan juga mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dst. Hal ini menjelaskan bahwa unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi 3 aspek, yaitu kamera atau film, framing, dan durasi gambar. Framing dapat diartikan sebagai pembatasan gambar oleh kamera, seperti batas wilayah gambar atau frame, jarak ketinggian, pergerakan kamera, dst. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan atau menjelaskan objek tertentu secara mendetail, dengan mengupayakan wujud visual film yang tidak terkesan monoton.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam ilmu sinematografi ketika proses produksi film adalah :

**a.** Tata kamera

Yang perlu diperhatikan dalam penataan kamera secara teknik adalah kamera angle atau sudut kamera. Menurut Gerzon, dalam pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari sebuah cerita. Sebaliknya, jika pengambilan sudut pandang kameradilakukan dengan serabutan, akan merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami. Oleh karena itu, penentuan sudut pandang kamera

menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

Adapun tipe angle kamera dibagi menjadi 2 jenis, yaitu :

1) Angle Kamera Objektif

Angle kamera objektif diambil dari sudut pandang penonton outsider, tidak mewakili siapapun, dan tidak dari sudut pemain tertentu. Penonton tidak dilibatkan, pemain tidak merasa ada kamera, atau tidak ada yang melihat. Angle kamera objektif ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

a) High Angle

Kamera ditempatkan lebih tinggi dari objek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarannya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lebah, dan berbeban berat.

b) Eye Angle

Kamera ditempatkan sejajar dengan mata objek. Pengambilan gambar dengan sudut eye level menunjukkan bahwa kedudukan subjek dan penonton sejajar.

c) Low Angle

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada objek, untuk menampilkan kedudukan objek yang lebih tinggi daripada penonton dan menampilkan bahwa objek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dst.

d) Frog Eye

Pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek. Pengambilan dengan sudut ini dilakukan agar menimbulkan efek penuh misteri untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh atau ganjil.

2) Angle Kamera Subjektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton, atau dari sudut penonton lain. Angle kamera subjektif dilakukan dengan beberapa cara :

- a) Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga menimbulkan efek dramatik.
- b) Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian.
- c) Melalui mata pemain tertentu. Jika sebuah kejadian disambung dengan close up seseorang yang memandang ke luar layar, akan memberi kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan pemain yang memandang keluar layar tersebut.
- d) Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak kelihatan. Seperti presenter yang menyapa pemirsa dengan memandang langsung ke kamera. Relasi pribadi dengan penonton bisa dibangun dengan cara seperti ini.

### 3) Angle Kamera Point of View

Yaitu gabungan antara angle kamera objektif dan subjektif. Angle kamera point of view diambil sedekat shot objektif dengan kemampuan meng-approach sebuah shot subjektif, dan tetap objektif.

#### a) Ukuran Gambar (frame size) atau komposisi

Secara sederhana, komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Batas bingkai pada gambar terlihat pada view finder atau LCD kamera, atau disebut framing. Dalam mengatur komposisi, seorang cameramen harus menempatkan objek sesuai dengan POI (Point of Interest) atau objek utama yang menjadi perhatian. Dalam teori perfilman Gezon (2008) menjelaskan beberapa Shot dasar yang sering digunakan dalam pengambilan gambar, yaitu :

#### (1) Extreme Long Shoot (ELS)

Shot ini memiliki komposisi yang sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Tujuannya untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi ceritanya, menampilkan keindahan suatu tempat.

#### (2) Very Long Shoot (VLS)

Pengambilan gambar dengan cara ini mempunyai komposisi panjang, jauh, luas tetapi lebih kecil dibandingkan ELS. Dengan tujuan menggambarkan adegan kolosal atau objek yang banyak.



(3) Long Shoot (LS)

Merupakan teknik yang memperlihatkan objek secara total, dari ujung kepala hingga kaki (bila objeknya manusia). Tujuannya untuk memperkenalkan tokoh secara lengkap dengan setting latar yang menggambarkan objek berada.

(4) Medium Long Shoot (MLS)

Komposisi ini cenderung menekankan kepada objek, dengan ukuran 1/4 dari Long Shoot dengan tujuan memberikan kesan padat pada gambar.

(5) Medium Shoot (MS)

Teknik ini memiliki komposisi subjek (manusia) dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya. Gambar ini sering dilakukan untuk master shot pada momen interview.

(6) Medium Close Up (MCU)

Komposisi gambar yang memperlihatkan porsi objek dengan latar yang masih bisa dinikmati sehingga memberikan kesatuan antara objek dengan latar.

(7) Close Up (CU)

Komposisi yang memperjelas ukuran gambar. Misalnya pada pengambilan gambar untuk manusia berfokus pada kepala hingga leher.

Hal ini menunjukkan penggambaran emosi atau reaksi terhadap suatu adegan.

(8) Big Close Up (BCU)

Komposisi Ini lebih dalam dibandingkan Close Up dengan tujuan menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah. Tanpa kata – kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, tetapi big close up memperlihatkan semua itu.

(9) Extreme Close Up (ECU)

Pengambilan gambar close up secara mendetail dan berani. Kekuatan ECU ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada suatu bagian objek saja.

(10) Over Shoulder Shot

Komposisi pengambilan gambar dari punggung atau bahu seseorang. Komposisi ini membantu menentukan posisi setiap orang dalam frame saat menatap seseorang dari sudut pandang lain.

b) Gerakan Kamera Komposisi

Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, perlu diketahui macam - macam gerakan kamera, antara lain:

(1) Zooming

Suatu pergerakan lensa kamera menuju (in) objek atau menjauh (out) dengan posisi kamera diam di tempat. Pergerakan lensa kamera ini

menimbulkan efek membesar jika mendekat dan mengecil ketika menjauh.

(2) Tiling

Adalah suatu gerakan kamera ke atas (up) dan ke bawah (down) tanpa memindahkan posisi kamera. Gerakan ini memberikan kesan penasaran yang timbul secara perlahan.

(3) Follow

Adalah gerakan kamera mengikuti objeknya, sehingga gambar yang dihasilkan lebih bervariasi.

(4) Panning

Adalah suatu gerakan kamera ke kanan (to the right) dan ke kiri (to the left) tanpa memindahkan posisi kamera. Efek yang ditimbulkan sama dengan gerakan tiling.

## **5. Film Sebagai Media Komunikasi**

Secara teori, pada satu sisi konsep komunikasi massa mengandung pengertian sebagai suatu proses dimana media massa memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas, namun pada sisi lain, komunikasi massa merupakan proses dimana pesan tersebut dicari, digunakan dan dikonsumsi oleh audience. Fokus kajian dalam komunikasi massa adalah media massa. Media massa merupakan institusi yang menyebarkan informasi berupa pesan berita, peristiwa atau produk budaya yang mempengaruhi dan merefleksikan suatu keadaan

masyarakat. Sehubungan dengan itu, maka institusi media massa juga adalah bagian dari sistem kemasyarakatan dari suatu masyarakat dalam konteks yang lebih luas. (Bungin, 2006 :256).

Film merupakan salah satu dari bagian media massa yang merupakan media elektronik dan merupakan alat penyampai berbagai jenis pesan dalam Peradaban modern. Film merupakan medium komunikasi massa yang sangat ampuh, bukan saja untuk hiburan, tapi juga untuk penerangan dan pendidikan. (Effendy,2000:209). Dengan kata lain, film merupakan media komunikasi massa yang mampu menimbulkan dampak bagi masyarakat, karena film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan dibalikinya. (Sobur,2004:127). Sebagai alat komunikasi massa saat ini film tidak sekedar menjadi objek/sasaran hiburan semata, namun lebih kompleks daripada itu, film juga dapat berfungsi sebagai sarana pendidikan, penyalur informasi, persuasi, karya seni, industri bahkan sebagai media berpolitik dan propaganda baik dalam arti positif ataupun negatif.

## **6. Representasi di dalam Film**

Representasi merupakan konsep yang berhubungan dengan pernyataan bagaimana seseorang, kelompok,kegiatan,tindakan. keadaan sesuatu yang ditampilkan dalam teks (Eriyanto,2001:289). Sementara itu representasi menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, berarti perbuatan mewakili, keadaan diwakili, perwakilan atau gambaran. (Tim Prima Pena,2004:310). Representasi diartikan

sebagai proses sosial yang timbul dalam interaksi antara pembaca atau penonton dan sebuah teks. Prepresentasi memproduksi tanda-tanda yang mencerminkan seperangkat ide dan sikap yang mendasari tanda-tanda tersebut (Nelmes,1996:258).

## **B. Narsisme**

Narsisme merupakan adaptasi bahasa Belanda yang berarti mencintai diri sendiri secara berlebihan. Narsisme memiliki nama ilmiah Narsistic Personality Disorder dimana seseorang memiliki kepercayaan diri atau mencintai diri sendiri secara berlebihan untuk kepentingan pribadinya, cenderung ingin dipuji. Morrison (1997) berpendapat bahwa “jumlah narsisme yang cukup dapat membuat seseorang memiliki persepsi antara kebutuhannya dengan hubungan orang lain”.

Kisah Narcissus merupakan salah satu cerita mitologi Yunani yang memiliki beberapa versi. Cerita tersebut menceritakan seorang dewa bernama Narcissus yang memiliki ketertarikan terhadap dirinya sendiri, berikut merupakan versi dari penyair Roman Ovid dengan judul *Metamorphoseon Libri*.

Narsisme berasal dari kata Narcissus nama putra dari dewa sungai dalam mitologi Yunani Cephissus dan putra dari peri hutan bernama Liriope. Narcissus merupakan seseorang yang sangat rupawan, dia menjadi idola dikalangan peri-peri hutan. Saking rupawannya tidak hanya para wanita dan peri-peri saja yang kagum

akan ketampanan Narcissus, kaum pria dan dewa pun kagum melihat wajah Narcissus yang rupawan.

Narcissus sadar akan hal ini dan membuatnya bangga dan angkuh, ia tidak pernah jatuh cinta namun ia sangat senang bila orang jatuh cinta padanya. Suatu hari seorang peri hutan yang cantik bernama Echo jatuh cinta kepada Narcissus pun diam-diam mengikuti Narcissus ke dalam hutan. Sadar akan hal itu, Narcissus menoleh dan berkata “siapa yang mengikutiku?, keluarlah!” Echo pun keluar dan berlari kecil menghampirinya. Dengan kecantikan peri itu pun Narcissus tetap angkuh dan bangga akan wajahnya yang rupawan, dan membentak peri tersebut dan berkata “pergilah, memangnya aku akan suka padamu? Tolol” Echo pun menangis dan melangkah pergi.

Tak sadar Narcissus yang diawasi oleh dewi Aphrodite dan ia bersumpah akan menghukum Narcissus. Hukuman Aphrodite pun terjadi, suatu hari Narcissus merasa haus dan memasuki sebuah hutan untuk mencari air, ia pun menemukan kolam dengan air yang terlihat segar dan jernih. Iapun membungkuk untuk meminum air tersebut, namun ia melihat bayangannya sendiri di kolam dan jatuh cinta pada bayangannya sendiri, lalu iapun menenggelamkan diri pada kolam tersebut.

Sigmund Freud, merupakan orang pertama yang mempopulerkan istilah narsisme dan menjelaskan kepribadian seseorang yang memiliki perasaan ingin dipuji dalam segala hal yang dilakukan, kurang memiliki empati, dan merasa iri

kepada orang yang dianggap lebih dari dirinya, berikut merupakan akar dari istilah narsisme:

- Istilah narsis diadaptasi dari tokoh mitos Yunani, Narcissus. Narcissus sangat terobsesi pada wajahnya yang rupawan, sehingga ia dikutuk untuk mencintai bayangannya sendiri pada kolam di dalam hutan. Tanpa sadar iapun mencoba meraih bayangannya hingga tenggelam kedalam kolam tersebut.

- Narsisme kini menjadi istilah populer yang sudah membudaya, dimana istilah ini digunakan dengan seenaknya. Hasil observasi dan wawancara menyatakan bahwa narsisme merupakan salah satu istilah yang digunakan masyarakat umum untuk menggambarkan seseorang dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi.

- **Narsisme menurut beberapa ahli**

- a) Freud (dalam Alwisol, 2011:19) menjelaskan narsisme adalah cinta kepada diri sendiri, sehingga cinta yang dibarengi kecenderungan narsisme menjadi mementingkan diri sendiri. Sedangkan menurut Freud (dalam Gunawan, 2010: 35) mengungkapkan narcissism atau fase cinta pada diri sendiri atau fase ego formation (fase perhatian terhadap diri sendiri ), orang yang narsis kagum terhadap dirinya sendiri, ia sering berdiri di depan kaca untuk memperhatikan kecantikannya atau kecakapannya.

- b) Santrock (2011:437) menjelaskan narsisme adalah pendekatan terhadap orang lain yang berpusat pada diri (self-centered) dan memikirkan diri sendiri (self-concerned). Biasanya pelaku narsisme tidak menyadari

keadaan aktual diri sendiri dan bagaimana orang lain memandangnya. Ketidaktahuan ini menimbulkan masalah penyesuaian pada mereka. Pelaku narsisme sangat berpusat pada dirinya, selalu menekankan bahwa dirinya sempurna (self-congratulatory), serta memandang keinginan dan harapannya adalah hal yang penting.

- c) Nevid, J, Rathus, S. & Greene B (2005:283) menjelaskan orang dengan gangguan kepribadian narsistik (narsissistic personality disorder) memiliki rasa bangga atau keyakinan yang berlebihan terhadap diri mereka sendiri dan kebutuhan yang ekstrim akan pemujaan. Mereka membesar-besarkan prestasi mereka dan berharap orang lain menghujani mereka dengan pujian. Mereka mengharapkan orang lain melihat kualitas khusus mereka, bahkan saat prestasi mereka biasa saja. Dan mereka menikmati bersantai dibawah sinar pemujaan, mereka kurang memiliki empati pada orang lain, ingin menjadi pusat perhatian, dan mereka memiliki pandangan yang jauh lebih membanggakan tentang diri mereka sendiri.
- d) Kartono (2000:64-65) narsisme adalah cinta diri yang ekstrim, menganggap diri sendiri sangat superior dan sangat penting, ada extreme self importancy. Perhatian yang sangat berlebihan kepada diri sendiri, dan kurang adanya perhatian pada orang lain. Jadi, menganggap diri sendiri paling pandai, paling cantik, paling hebat, paling berkuasa, paling bagus, dan paling segalanya.



- e) Menurut Kaplan, dkk (1997: 260) orang dengan gangguan kepribadian narsisme ditandai oleh meningkatnya rasa kepentingan diri dan perasaan kebesaran yang unik. Orang dengan gangguan kepribadian narsistik memiliki perasaan kebesaran akan kepentingan dirinya. Mereka menganggap dirinya sendiri sebagai orang yang khusus. Mereka menanggapi kritik secara buruk dan menjadi marah sekali jika ada orang yang berani mengkritik mereka, atau mereka mungkin tampak sama sekali acuh tak acuh terhadap kritik. Mereka tidak mampu menunjukkan empati, dan mereka berpura-pura simpati hanya untuk mencapai kepentingan mereka sendiri. Mereka senang memanfaatkan orang lain. Memiliki harga diri yang rapuh dan rentan terhadap depresi. Kesulitan dalam hubungan interpersonal.
- f) Menurut Davison, dkk (2006:586-587) orang-orang dengan gangguan kepribadian narsistik memiliki pandangan berlebihan mengenai keunikan dan kemampuan mereka, mereka terfokus dengan berbagai fantasi mengenai keberhasilan, mereka menghendaki perhatian dan pemujaan berlebihan dan yakin bahwa mereka adalah orang-orang yang istimewa, hubungan interpersonal mereka terhambat karena kurangnya empati, mempunyai perasaan iri dan arogansi serta memanfaatkan orang lain, merasa berhak mendapatkan segala sesuatu, tidak pernah berhenti mencari perhatian dan pemujaan, sangat sensitif terhadap kritik dan sangat takut pada kegagalan. Terkadang mereka mencari orang yang dapat mereka

idealkan karena mereka merasa kecewa pada diri sendiri, namun secara umum mereka tidak mengizinkan siapa pun memiliki hubungan dekat yang tulus dengan mereka dan hubungan pribadi mereka hanya sedikit dan dangkal.

- **Ciri- ciri Perilaku Narsisme**

Sebenarnya setiap orang mempunyai kecenderungan narsisme, akan tetapi kadarnya itulah yang berbeda. Ada beberapa tanda-tanda atau ciri-ciri narsisme dari *Diagnosics and Statistik Manual, Fourth Editions Text Revision* (Rahmathia, 2012: 1-2) antara lain:

- a. Pengidap narsisme juga yakin kalau dirinya unik dan istimewa, serta berpikiran bahwa tidak ada yang bisa menyaingi dirinya. Dia akan merasa lebih tinggi statusnya serta lebih cantik atau ganteng dibandingkan dengan yang lain.
- b. Orang narsisme selalu ingin dipuji dan diperhatikan. Mereka kurang peka terhadap kebutuhan orang lain, karena yang ada dalam pikirannya adalah dirinya sendiri.
- c. Orang narsisme sangat sensitif terhadap kritikan, kritikan yang kecil bisa berarti besar bagi mereka, dan tidak mau disalahkan.
- d. Orang narsisme membutuhkan pengakuan dari orang lain demi memompa rasa percaya dirinya. Inilah rahasia terbesar orang narsisme.

Sedangkan menurut Barlow dan Durand (2006: 212) ciri-ciri narsisme yaitu:

- a. Kurang memiliki empati
- b. Suka ber-swafoto
- c. Bersikap arogan dengan memakai aksesoris yang berlebihan, seperti gelang, kalung, anting-anting, dll.
- d. Mempunyai fantasi-fantasi tentang kesuksesan, kekuasaan, kecerdasan, kecantikan, atau cinta ideal yang tanpa batas.

- **Jenis – Jenis Narsisme**

Menurut Maulana (2016) berdasarkan jenisnya narsisme dibagi menjadi dua yaitu:

1. Grandiose Narsistic, adalah narsisme yang umum berada pada lingkungan sekitar, dimana seseorang dengan Grandiose Narsistic bersifat blak – blakan, mendominasi percakapan, dan ingin selalu diperhatikan.
2. Vulnerable Narsistic, adalah narsisme yang jarang ditemui, dimana seseorang dengan Vulnerable Narsistic cenderung pendiam namun rapuh (mudah di ambil hati), pengidap Vulnerable Narsistic ini tidak banyak bicara, sensitif terhadap hinaan yang merendahkan, dan tidak ingin didiamkan.

Seseorang dengan NPD akan sulit bersosialisasi, karena seseorang dengan Narsistic Personality Disorder merasa dirinya lebih istimewa, mereka tidak berempati dengan perasaan orang disekitarnya dan sering dianggap sombong dan

angkuh. Seseorang dengan narsistik akan merasa aneh merasa janggal dalam segi psikologi dan emosi jika orang disekitarnya memiliki keunggulan yang lebih dari dirinya.

- **Fenomena Narsisme**

Fenomena narsisme yang terjadi pada lingkungan masyarakat merupakan hal yang sudah dianggap biasa, penggunaan istilah narsisme menjadi suatu hal yang sering dilakukan masyarakat tanpa tahu informasi yang benar mengenai narsisme itu sendiri. Seringkali masyarakat menilai seseorang “narsisme” dengan landasan orang tersebut hobi selfie atau sering bersosial media.

Fenomena yang seringkali terjadi di lingkungan masyarakat adalah penggunaan istilah narsisme yang seenaknya atau tidak dalam konteksnya, karena masyarakat menganggap istilah narsisme merupakan istilah populer untuk menggambarkan seseorang yang hobi selfie atau eksis di sosial media. Masyarakat tidak keberatan untuk menggunakan istilah narsis pada dirinya atau orang lain dengan landasan tersebut.

Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai narsisme berdampak pada pemahaman dan pola pikir yang salah terhadap narsisme itu sendiri, pengetahuan masyarakat mengenai istilah narsisme masih terbilang umum, masyarakat hanya mengetahui kecenderungan narsisme yang ada. Pola pikir yang dimaksud adalah masyarakat yang menganggap istilah narsisme adalah hal yang biasa saja dan

menjadi istilah populer untuk menggambarkan seseorang dengan kecenderungan narsisme, juga merasa tidak keberatan untuk menggunakan istilah narsisme pada lingkungan umum. Predikat atau vonis narsisme harus didapatkan dari seorang ahli atau psikolog.

- **Dampak perilaku Narsisme**

Perilaku narsis mempunyai dampak bagi pelakunya, diantaranya:

- a. Mempunyai obsesi yang besar untuk tampil sempurna.
- b. Dapat memecah konsentrasi saat belajar atau sedang melakukan aktivitas.
- c. Respon negatif dari lingkungan sekitar sehingga menimbulkan kejahatan.
- d. Menimbulkan rasa iri.
- e. Krisis percaya diri.
- f. Narsis berlebihan.
- g. Banyak yang benci.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku narsis mempunyai dampak yang begitu signifikan bagi pelakunya dan itu dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Para pelaku narsis biasanya ingin mendapatkan perhatian dan pujian dari orang lain sehingga lebih terkesan menyombongkan diri.

## C. Semiotika

### 1. Semiotika dalam Film

Film memiliki nilai seni tersendiri, karena film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang professional di bidangnya. Film sebagai benda seni sebaiknya dinilai secara artistic bukan rasional. Mengapa film tetap ditonton banyak orang? Film bukan hal baru lagi dalam masyarakat. Alasan umum, film berarti bagian dari kehidupan modern dan tersedia dalam berbagai wujud, seperti di bioskop, tayang dalam televise, dalam bentuk kaset video, dan piringan laser (laser disc) (Mudjiono, 2011: 2). Film bukan hanya menyajikan pengalaman yang mengasyikkan, melainkan juga pengalaman hidup sehari-hari yang dikemas secara menarik.

Dalam definisi Ferdinand De Saussure (Sobur : 2003), semiologi merupakan sesuatu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat. Tujuannya untuk menunjukkan terbentuknya tanda-tanda beserta kaidah-kaidah yang mengaturnya. Yang menjadi dasar semiotika adalah konsep tentang tanda; tak hanya bahasa dan system komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri seluruhnya terdiri dari tanda-tanda.

Dalam teori semiotika Ferdinand De Saussure semiotik dibagi menjadi dua bagian (dikotomi) yaitu penanda (signifier) dan pertanda (signified). Penanda dilihat sebagai bentuk/wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedang pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi

dan/atau nilai-nilai yang terkandung didalam karya arsitektur. Eksistensi semiotika Saussure adalah relasi antara penanda dan petanda berdasarkan konvensi, biasa disebut dengan signifikasi. Semiotika signifikasi adalah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut. Menurut Saussure, tanda terdiri dari bunyi-bunyian dan gambar—yang disebut *signifier* atau penanda, dan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar yang disebut *signified*. Jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Salah satu objek yang menggunakan semiotika sebagai pisau analisis adalah film. Film merupakan termiologi gambar yang bergerak (Visual dinamis), yang berbeda dengan fotografi yang berupa gambar statis. Film bisa menghadirkan unsur dinamis dari objek yang ditampilkan. Sebagai media audio visual, film memiliki karakteristik yang berbeda dengan format tanda yang terdapat dalam iklan cetak (visual aja), bahasa (tekstual saja), atau siaran radio (audio saja). Film tersusun atas teks-teks yang telah tertata dalam alur narasi yang jelas.

Studi tentang semiotika film pada awalnya terbatas pada pemmasalahan sintaktis, sintagma, gramatikal, yang cenderung pada studi kebahasaan. Meskipun demikian, banyak tokoh yang menggunakan trikotomi Pierce (ikon, indeks, simbol). Semakin berkembang, kajian semiotika semakin diminati dan akhirnya ditemukan sisi khas dari analisis semiotika tersebut, yaitu perbandingan

percakapan, tulisan dan pesan teatrikal. Dalam teks film, ada banyak aspek yang bisa diangkat ke dalam sebuah studi semiotika.

Hal-hal yang memiliki arti simbolis tak terhitung jumlahnya. Dalam kebanyakan film setting, memiliki arti simbolik yang penting karena tokoh-tokoh sering dipergunakan secara simbolik. Dalam setiap bentuk cerita, sebuah simbol adalah sesuatu yang konkrit (sebuah objek khusus, citra, pribadi, bunyi, kejadian atau tempat) yang mewakili atau melambangkan suatu ide, sikap-sikap, kompleks atau rasa sehingga memperoleh arti yang lebih besar dari yang tersimpan dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu, sebuah simbol adalah suatu macam satuan komunikasi yang memiliki beban khusus sifatnya.

Secara umum, film dibangun dengan banyak tanda. Di dalam tanda tersebut, berbagai system tanda yang ada bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. System semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggunakan sesuatu (Sobur, 2009: 128). Itulah alasan film cocok menjadi bidang kajian analisis semiotika.

## **1. Semiotika Charles Sanders Peirce**

Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sitem tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media atau studi tentang bagaimana tanda



dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna (Friske, 2004 : 282).

Semiotik memfokuskan kajian pada ‘teks’ tersebut dengan melibatkan pengalaman, sikap dan emosi mereka. ‘Teks’ dapat dikatakan sebagai sesuatu. Perbedaan adalah hasil konstruksi sosial yang menjadi objek yang dapat dibaca, dapat dibentuk verbal, non verbal atau keduanya. ‘Teks, adalah kumpulan dari tanda-tanda seperti (kata, imaji, suara, gerakan atau isyarat) yang dibangun dan diinterpretasikan dengan referensi pada konvensi-konvensi yang berhubungan dengan genre dan berada dalam medium komunikasi tertentu. Medium dapat mencakup kategori tulisan atau cetak dan penyiaran atau semua yang berhubungan dengan bentuk teknikal dalam media massa (seperti radio, televise, surat kabar, majalah, foto dan film).

Jika semiotika menurut Saussure menekankan *Signifier* dan *Signified*, semiotika Chalres Sanders Peirce justru lebih terkenal dengan model Segitiga Tanda yaitu, *Representament*, *Object* dan *Interpretant*. *Representament* pada dasarnya merupakan tanda itu sendiri. *Object* merupakan sesuatu yang diwakilkan oleh *Representament* yang berkaitan dengan acuan. *Interpretament* merupakan makna dari tanda.

Menurut Peirce, *Representament* atau tanda dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

- a. Qualisign yang merujuk pada kualitas dari tanda itu sendiri seperti kata sifat, warna, bentuk, dll.
- b. Sinsign yang merujuk pada ekstitensi actual benda atau peristiwa pada tanda. Contohnya seperti kata “gundul” pada frasa “Hutan yang sudah gundul” memberikan tanda bahwa hutan tersebut sudah tidak memiliki pepohonan lagi.
- c. Legisign merujuk pada norma yang terkandung dalam tanda, seperti tulisan “Dilarang membuang sampah sembarangan” merupakan suatu norma yang bersifat larangan.

Selain itu, *Object* juga mempunyai pembagiannya sendiri. Object dapat dibagi menjadi 3, yaitu Ikon, Indeks, dan Simbol.

- a. Ikon adalah bentuk representamen yang paling lekat dengan objek yang diwakilinya sehingga tanda dikenali pada tahap awal. Ikon adalah tanda yang mana terdapat hubungan dengan penanda karena kemiripan. Contohnya adalah foto, diagram, gambar, metafora, dll.
- b. Indeks adalah sebab akibat atau ada kontinuitas antara tanda sekunder yang memperingatkan adanya tanda lain yang utama.
- c. Simbol adalah tanda yang memiliki hubungan dengan penanda melalui konvensi atau kesepakatan bersama.

Dari sisi Interpretant, terdapat juga 3 pembagian yaitu : *Rheme*, *Dicent Sign*, dan *Argument*.

- a. Dari sudut pandang interpretant, sebuah teks adalah *rheme* apabila teks tersebut tidak lengkap, teks didominasi dengan fungsi ekspresif, atau struktur teks memungkinkan berbagai interpretasi. Contoh : teks susastra, puisi.
- b. *Dicent sign* adalah tanda yang sesuai dengan kenyataan. Teks deskriptif, baik fiksi maupun nonfiksi memiliki ciri *Dicisign* karena bersifat informatif.
- c. *Argument* adalah tanda yang memberikan alasan untuk sesuatu. Teks ilmiah dan hukun adalah contohnya.

Berdasar pada klasifikasi diatas peirce merinci tanda-tanda dalam teori semiotikanya kedalam 10 macam tanda yaitu :

- a. ***Qualisign***, dapat diartikan kualitas dari suatu tanda. Misalnya orang yang berbicara keras maka ia sedang marah, orang yang tertawa maka ia sedang bahagia. Misalnya juga warna merah yang menunjukkan keberanian ataupun putih yang meunjukkan kesucian, serta hitam yang menunjukkan kejahatan.
- b. ***Inconic Sinsign***, yakni tanda yang menunjukkan suatu kemiripan. Misalnya foto, dan peta.
- c. ***Rhematic Indexical Sinsign***, yakni tanda yang berkaitan dengan pengalaman langsung dimana keberadaanya disebabkan oleh suatu hal. Misalnya adalah jalur yang sering memakan korban karena kecelakaan maka dipasang tanda tengkorak yang menandakan jalur tengkorak dimana

- juga sering dipampang jumlah korbanya dengan tujuan agar yang melintasinya lebih hati-hati.
- d. ***Dicent Sinsign***, yakni tanda yang menunjukkan informasi tentang suatu hal. Misalnya rambu bergambar masjid atau SPBU yang menandakan bahwa tidak jauh lagi terdapat masjid maupun SPBU.
- e. ***Iconic Legisign***, yakni tanda yang berupa perintah dan larangan yang erat kaitannya dengan norma atau hukum. Misalnya rambu lalu lintas yang memberikan kita perintah dan juga larangan guna menertibkan saat berkendara. (baca: Teori Efek Media Massa)
- f. ***Rhematic Indexical Legisign***, yakni tanda yang merujuk pada objek tertentu. Misalnya gambar pada toilet yang menunjukkan toilet untuk pria maupun wanita.
- g. ***Dicent Indexical Legisign***, yakni tanda yang merujuk pada subjeknya atas suatu informasi tertentu. Misalnya saat ada sebuah mobil yang menyalakan lampu hazard menunjukkan bahwa mobil tersebut sedang mengalami masalah.
- h. ***Rhematic Symbol atau Symbolic Rheme***, yakni tanda yang menunjukkan keterkaitan dengan objeknya secara umum terasosiasi dan disepakati. Misalnya saat kita melihat gambar mobil kita mengatakan bahwa itu gambar mobil dan orang lain pun demikian mengatakan hal yang sama.
- i. ***Dicent Symbol atau Proposition (porposisi)*** adalah tanda yang secara langsung menghubungkan antara objek dengan penangkapan otak.

Misalnya seseorang mengatakan pada kita untuk keluar, maka kita langsung keluar dari tempat kita berada. Hal ini menunjukkan bahwa tanda tersebut terhubung langsung dengan otak kita menjadi sebuah perintah yang kita laksanakan.

- j. *Argument*, yakni tanda yang merupakan pendapat hasil berfikir seseorang atas suatu pertimbangan dan alasan tertentu. Misalkan seseorang mengatakan bahwa sebuah ruangan yang ia masuki memiliki nuansa yang terang. Maka terang disini telah dipertimbangkan olehnya atas berbagai pertimbangan, baik cahaya dan lain sebagainya yang menurutnya ruangan itu memang terang.

#### **D. Budaya**

Relativisme budaya telah menjadi salah satu utama bagi teori hak asasi manusia, dan kebanyakan mereka sulit untuk menanganinya. Budaya adalah suatu hak terpenting manusia, serta budaya juga yang memberikan makna hidup seseorang, dan itu adalah budaya yang menentukan banyak perilaku manusia (Jenks 1993). Pemahaman tentang isu-isu budaya penting bagi pendatang di suatu wilayah dan memahami tentang perbedaan budaya, baik kebiasaan maupun masyarakat budaya tersebut.

Pengertian budaya menurut para ahli :

1. **Lehman, Himstreet, dan Batty**, mengatakan Budaya adalah sekumpulan yang tersusun dari pengalaman hidup dari berbagai masyarakat yang hidup pada masa itu. Dalam hal ini pengalaman yang dimaksud bisa berupa perilaku, kepercayaan, serta gaya hidup masyarakat itu sendiri.
2. **E.B. Taylor** mengartikan budaya sebagai keseluruhan yang meliputi kesusilaan, kesenian, kepercayaan, adat istiadat, serta kebiasaan dan kesanggupan yang terjadi dari berbagai hal yang dipelajari oleh masyarakat.
3. Menurut **Linton**, Budaya merupakan seluruh bentuk sikap dan tingkah laku serta kebiasaan yang diwariskan. Maksud dari pengertian ini adalah budaya ada karena adanya proses turun temurun dari para leluhur sehingga menjadi suatu kebiasaan yang dipercaya oleh masyarakat daerah tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa, budaya adalah sebuah kepercayaan suatu kelompok atau yang berada pada wilayah tertentu (suku) dan dilakukan secara turun temurun. Biasanya setiap suku di dalam maupun diluar negeri memiliki perayaan budaya besar, entah itu untuk memperingati leluhurnya, menghilangkan bala, atau pun sebagainya. Banyak perayaan-perayaan besar suatu budaya diakui oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*). UNESCO merupakan organisasi yang bertujuan untuk mempromosikan kerja sama antar negara melalui pendidikan, ilmu pengetahuan, dan budaya agar terbentuknya rasa saling menghormati yang berlandaskan

kepada keadilan, peraturan hukum, HAM, dan kebebasan hakiki (Pasal 1 Kostitusi UNESCO).

Karenanya tidak sedikit dari perayaan budaya suku-suku yang ada di Dunia diketahui oleh masyarakat bumi ini. Justru itu Perayaan-perayaan besar tersebut biasanya tidak hanya dihadiri oleh anggota suku saja, walaupun pelaksanaannya dilakukan oleh suku asli daerah yang melakukan perayaan, tetapi banyak masyarakat yang bukan berasal dari suku tersebut tertarik untuk mengikutinya ataupun hanya sekedar menikmati perayaannya.

Para pekerja seni yang tertarik pada suatu budaya ataupun isu-isu yang sedang marak di dunia biasa menuangkan idenya melalui karya, baik itu secara lisan, tertulis, visual, audio, ataupun audio visual. Biasanya mereka menggunakan media tersebut untuk mengkritik, ataupun memperkenalkan suatu budaya ke belahan dunia. Karya tidak hanya sekedar karya, karya banyak menyimpan makna dan pesan didalamnya yang khusus disampaikan untuk penikmatnya. Tapi tidak semua penikmat karya menangkap pesan yang sama, pada suatu karya yang sama.