

ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI TEORI *FIVE STAGES OF GRIEF* KÜBLER-ROSS DALAM FILM *IF ANYTHING HAPPENS I LOVE YOU*

OLEH:

A. NURUL GHALIYAH GUNAWAN



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

2024

**ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI TEORI *FIVE*
STAGES OF GRIEF KÜBLER-ROSS DALAM FILM
*IF ANYTHING HAPPENS I LOVE YOU***

**OLEH:
A. NURUL GHALIYAH GUNAWAN
E021181309**

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

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

2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Analisis Semiotika Teori *Five Stages of Grief* Kübler-Ross
dalam Film *If Anything Happens I Love You*
Nama Mahasiswa : A. Nurul Ghaliyah Gunawan
Nomor Induk : E021181309

Makassar, 17 Januari 2024

Menyetujui,

Pembimbing I



Prof. Dr. H. 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.1964100219900211001

HALAMAN PENERIMAAN 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 Jurnalistik. Pada hari Kamis, Tanggal Empat Belas Bulan Maret Dua Ribu Dua Puluh Empat.

Makassar, 14 Maret 2024

TIM EVALUASI

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

(.....)

Sekretaris : Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom.

(.....)

Anggota : 1. Drs. Syamsuddin Aziz, M.Phil., Ph.D.

(.....)

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

(.....)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi/karya komunikasi yang berjudul “Analisis Semiotika Teori *Five Stages of Grief* Kübler-Ross dalam Film *If Anything Happens I Love You*” 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 saya ini.

Makassar, 17 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



A. Nurul Ghaliyah Gunawan

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan pada Allah SWT, karena kuasa dan kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi guna memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, Makassar.

Dalam proses penulisan skripsi ini, tentu saja tidak terlepas dari pihak-pihak yang telah memberikan banyak bantuan berupa ilmu, tenaga, serta doa dan semangat yang sangat bermakna bagi penulis. Maka dari itu, melalui kata pengantar, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam serta rasa hormat sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Ibunda Aliyah Meity Alimuddin dan almarhum Ayahanda Gunawan Latief yang tidak henti-hentinya mendukung serta mendoakan penulis agar dilancarkan segala urusannya dan selalu menjadi insan yang baik.
2. Pembimbing akademik sekaligus Pembimbing I penulis, Prof. Dr. H. Muh. Akbar, M.Si. terima kasih banyak atas pendampingannya sejak memasuki bangku kuliah hingga saat membimbing dan mengarahkan proses penyelesaian skripsi ini.
3. Pembimbing II skripsi penulis, Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si. Terima kasih telah bersedia dan selalu sabar dalam memberikan pengarahan dan pengetahuan dalam pengerjaan skripsi penulis hingga selesai.

4. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi, Dr. Sudirman Karnay, M.Si. dan Sekretaris Departemen, Nosakros Arya, S.Sos, M.I.Kom. beserta para dosen maupun staf. Terima kasih sebesar-besarnya atas ilmu dan segala bantuan selama masa perkuliahan.
5. Sahabat penulis, Nuraliyah Rasyidah Hasyim, yang telah meluangkan banyak waktu dan tempat untuk membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah mau dan tidak bosan-bosan mendengarkan keluh kesah penulis.
6. Rekan-rekan seperguruan Moncong Mania (Vita, Nurin, Lea, Dira) atas dukungan, perhatian, teguran dan memori terutama pada tahun-tahun terakhir masa perkuliahan. Terima kasih telah kebersamai dan mencari satu sama lain di saat mental lagi lucu-lucunya. *“Jangan lupa temannya, jangan lupa berkabar, jangan lupa ingatkan temannya kalau punya teman” haha.*
7. Kak Ica, Kak Wanto, Kak Ripki, Kak Ai, yang telah banyak memberikan bantuan berupa pengetahuan dan bimbingan serta dorongan dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman lab, Mas Indra, Maldi, Appang, Ical, Fayed, Salman, Faiz, Putri, dan Kak Tama, yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis, dan mendorong penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Angkatan 2018, Altocumulus. Terkhususnya Dien, Uci, Qalbi, Izzah, dan Rafa *sobat magang duniawi*. Terima kasih telah kebersamai perjalanan perkuliahan serta memberikan semangat dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.

10. Anggota grup Wali Songo, Kak Diah, Aliyah, Gina, Kak Kifli, Kak Cimo, Kak Sul, Kak Marwan, dan Oci, terima kasih karena selalu menjadi distraksi yang menyenangkan selama pengerjaan skripsi ini.
11. Korps Mahasiswa Ilmu Komunikasi (KOSMIK) atas segala ilmu dan pengalaman organisasi yang banyak membukakan pintu pengetahuan penulis sejak masuk sebagai mahasiswa baru hingga saat ini.
12. Will McCormack dan Michael Govier selaku sutradara sekaligus penulis naskah film *if anything happens I love you*, serta Youngran Nho selaku animator, dan seluruh kru yang terlibat. Terima kasih telah membuat mahakarya indah ini. *You guys rocks!*
13. Pihak-pihak yang luput dari kelalaian penulis sehingga namanya tidak tercantumkan dalam halaman ini, yang telah memberikan kontribusi tanpa pamrih. Terima kasih banyak.
14. Dan untuk diriku sendiri, terima kasih karena tidak kalah. *The rest is still unwritten.*

Penulis menyadari ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membantu untuk karya yang lebih baik kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Makassar, Januari 2024

A. Nurul Ghaliyah Gunawan

ABSTRAK

A . NURUL GHALIYAH GUNAWAN “Analisis Semiotika Teori *Five Stages of Grief* Kübler-Ross dalam Film *If Anything Happens I Love You*”. (dibimbing oleh Muh. Akbar dan Alem Febri Sonni).

Film *If Anything Happens I Love You* karya Will McCormack dan Michael Govier merupakan sebuah film bisu dua dimensi, menyajikan gambaran *five stage of grief* yang dialami oleh orang tua yang baru saja kehilangan putrinya. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami penggambaran *griefing* yang direpresentasikan dalam film tersebut. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data visual dari adegan-adegan yang terdapat dalam film tersebut. Peneliti menganalisis objek penelitian dengan pendekatan teori semiotika Charles Sanders Peirce menggunakan konsep *Triangle of Meaning*, yang terdiri atas representamen, objek, dan interpretan. Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka dengan mengkaji dan mempelajari literatur yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Griefing* atau kedukaan yang direpresentasikan dalam film *If Anything Happens I Love You*, setelah diidentifikasi melalui berbagai sistem tanda, ditampilkan secara signifikan oleh karakter dalam film. Namun penggambaran kedukaan tidak hanya diwakili oleh karakter, tapi secara keseluruhan setiap *frame* menjelaskan kedukaan. Segala sesuatu yang disajikan di dalam *frame* merujuk pada kedukaan yang ingin digambarkan. Terdapat tahapan atau fase selama mengalami kedukaan yang seringkali diabaikan oleh seseorang yang sedang mengalaminya, terutama yang disebabkan oleh kehilangan secara tiba-tiba, seperti yang ditunjukkan pada karakter Ayah dan Ibu. Diikuti dengan penggambaran emosi yang diwakili oleh karakter bayangan Ayah dan Ibu yang membantu menjelaskan setiap tahapan kedukaan dalam film.

Kata kunci: Film, *Five Stages of Grief*, *If Anything Happens I Love You*, Representasi, Semiotika,

ABSTRACT

A . NURUL GHALIYAH GUNAWAN. “Semiotics Analysis Five Stages of Grief Kübler-Ross in *If Anything Happens I Love You* film”. (Supervised by Muh. Akbar and Alem Febri Sonni).

If Anything Happens I Love You directed by Will McCormack and Michael Govier is a two-dimensional silent film, presenting the five stages of grief experienced by parents who have just lost their daughter. This study aims to identify and understand the depiction of grieving represented in the film. The method used by the author in this research is qualitative descriptive method, namely by collecting visual data from the scenes contained in the film. The researcher analyzed the research object using Charles Sanders Peirce's semiotic theory approach using the Triangle of Meaning concept, which consists of the representament, object, and interpretant. Secondary data is obtained through literature study by reviewing and studying the literature relevant to the problems to be studied.

The results of this study indicate that grieving or sadness represented in the film *If Anything Happens I Love You*, after being identified through various sign systems, is significantly represented by the characters in the film. However, the depiction of grief is not only represented by the characters, but overall each frame explains grief. Everything presented in the frame refers to the grief to be depicted. There are stages or phases during grief that are often overlooked by someone who is experiencing it, especially those caused by sudden loss, as shown in the characters of Father and Mother. Followed by the depiction of emotions represented by the shadow characters of Father and Mother that help explain each stages of grief in the film.

Keywords: Film, Five Stages of Grief, *If Anything Happens I Love You*, Representation, Semiotics.

DAFTAR ISI

LEMBARAN SAMPUL SKRIPSI	i
LEMBARAN JUDUL SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SRIPSI.....	iii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	13
D. Kerangka Konseptual.....	14
E. Definisi Konseptual.....	18
F. Metode Penelitian.....	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
A. Teori Stages of Grief.....	22
B. Film	28
C. Representasi	40
D. Semiotika	45
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	56
A. Plot film If Anything Happens I Love You	57
B. Informasi Umum Film If Anything Happens I Love You	59
C. Profil Sutradara	61
D. Penghargaan dan Nominasi.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Penelitian	69

B. Pembahasan.....	89
BAB V PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	108
PROFIL PENULIS	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Informasi Umum Film <i>If Anything Happens I Love You</i>	59
Tabel 3.2 Tim Produksi Film <i>If Anything Happens I Love You</i>	59
Tabel 3.3 Profil Sutradara Film <i>If Anything Happens I Love You</i>	61
Tabel 3.4 Penghargaan Film <i>If Anything Happens I Love You</i>	64
Tabel 4.1 Representasi <i>five stages of grief (denial)</i>	70
Tabel 4.2 Representasi <i>five stages of grief (denial)</i>	72
Tabel 4.3 Rangkaian <i>scene</i> yang turut mendukung tahap <i>denial</i>	73
Tabel 4.4 Representasi <i>five stages of grief (anger)</i>	78
Tabel 4.5 Representasi <i>five stages of grief (bargaining)</i>	80
Tabel 4.6 Representasi <i>five stages of grief (depression)</i>	82
Tabel 4.7 Rangkaian <i>scene</i> yang turut mendukung tahap <i>depression</i>	83
Tabel 4.8 Representasi <i>five stages of grief (acceptance)</i>	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model Segitiga Makna Charles Sanders Peirce	17
Gambar 1.2 Kerangka Berpikir Peneliti.....	18
Gambar 2.1 Model Segitiga Makna Charles Sanders Peirce	51
Gambar 3.1 Poster Film <i>If Anything Happens I Love You</i>	56
Gambar 3.2 Potret Sutradara William McCormack.....	61
Gambar 3.3 Potret Sutradara William McCormack dan Michael Govier	62
Gambar 4.1 Bayangan Ayah memeluk cat biru di dinding.....	69
Gambar 4.2 Ibu menemukan baju sang Putri di dalam mesin pengering cucian ...	71
Gambar 4.3 Bayangan Ayah dan Ibu terlihat bertengkar.....	77
Gambar 4.4 Bayangan Ayah dan Ibu mengejar sang Putri	79
Gambar 4.5 Bayangan Ayah dan Ibu terlihat bersedih	81
Gambar 4.6 Ayah dan Ibu menerima kepergian putrinya	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan pesat komunikasi saat ini, media massa menjadi salah satu kebutuhan primer yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat, sebab media massa sangat berperan penting dalam penyampaian informasi yang efektif, baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi dalam konteks massa menurut Littlejohn, dalam penyampaiannya kepada khalayak biasanya menggunakan media massa. Media massa digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu pada audiens yang anonim, luas, dan beragam. Akan tetapi pengaplikasian komunikasi massa juga dapat dilakukan tanpa media massa (Hasan Basori, 2021). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media massa terhadap komunikasi massa tergantung dari pemanfaatan dan tujuan digunakannya media massa. Pesan yang disampaikan melalui media massa bersifat sekilas dan satu arah khususnya media elektronik Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berasal dari sumber yang melembaga dan dikirim kepada khalayak umum melalui media-media komunikasi massa seperti televisi, radio, surat kabar, dan film (Cangara, 2015)

Film sebagai media audio-visual berbentuk seni yang kompleks merekam realitas yang berkembang dalam masyarakat sehingga dapat dikatakan bahwa film berhubungan langsung dengan masyarakat atau massa, oleh karena itu saat ini film menjadi media massa yang sangat diminati oleh masyarakat karena bentuk

pesannya yang dapat dilihat dan didengarkan. Saat ini film memiliki jangkauan yang sangat luas dengan adanya kemajuan teknologi dalam produksi perfilman, menjadikan film dapat dinikmati oleh berbagai kategori usia.

Film yang telah diproduksi dan dikemas sedemikian rupa selain memiliki tujuan untuk menghibur, film mengandung pesan-pesan yang dapat dijadikan inspirasi dan motivasi bagi penontonnya. Selain itu film juga merupakan wujud representasi dari realitas kehidupan manusia yang meliputi aspek sosial, budaya, agama, maupun pendidikan. Dari berbagai aspek yang telah disebutkan, salah satu aspek yang paling sering kita jumpai dalam karya film adalah aspek sosial yang biasanya diangkat berdasarkan kisah nyata dari isu-isu yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Aida, 2021). Dengan melihat film kita dapat memperoleh informasi dan gambar tentang realitas tertentu, atau realitas yang sudah diseleksi.

Film merupakan suatu kumpulan gambar yang bergerak dengan atau tanpa suara yang berisi narasi dengan pesan tertentu yang disampaikan secara massal. Kemajuan dalam inovasi teknologi dan komputer membuat industri film juga semakin mantap dalam menghasilkan karya-karya yang luar biasa. Dulunya film berawal dari gambar monokrom (hitam putih) tanpa suara yang disusun sedemikian rupa hingga menghasilkan gerakan. Seiring dengan perkembangan teknologi, film sekarang hadir dengan bentuk dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D) dan bahkan sudah ada yang berbentuk empat dimensi (4D), penggunaan teknologi dan penggambaran visual yang unik mengajak penonton merasakan pengalaman menonton yang berbeda (Hasan Basori, 2021).

Perkembangan film animasi sebagai sebuah industri hiburan, telah populer menjadi bagian dari salah satu produk industri yang menggunakan teknologi digital dapat dikembangkan menjadi sarana komunikasi hampir disemua media komunikasi. Film animasi adalah imajinasi yang diwujudkan secara virtual dengan menggunakan gambar bergerak untuk menghadirkan sebuah watak ikonik yang dapat diterima secara langsung dan kompherenshif untuk diserap informasinya yang bermakna. Menganalisa karakter animasi yang merupakan hasil dari visualisasi imajinasi, menjadi hal yang menarik karena perancangan karakter animasi berdasarkan pada latar belakang budaya, sosial, sifat dan kepribadian manusia, warna, serta bentuk pakaian untuk perancangan karakter pada film animasi (Hasan Basori, 2021).

If Anything Happens I Love You merupakan sebuah film pendek animasi yang dirilis di Netflix, ditulis sekaligus disutradai oleh Will McCormack dan Michael Govier, dengan animasi indah dari Youngran Nho dan timnya. Film animasi umumnya berisikan cerita fantasi imajinasi dengan alur cerita yang menghibur, namun berbeda dengan film *If Anything Happens I Love You*. Film tersebut merupakan film yang mengambil observasi emosional yang berhubungan dengan kehidupan kita. Film tersebut mengangkat isu yang pernah terjadi pada masyarakat, bahkan untuk beberapa orang yang menontonnya juga pernah mengalami hal serupa yang terjadi dalam film tersebut (Is, 2022).

Film bergenre drama isu sosial yang rilis pada 4 Maret 2020 ini membawa kita dalam perjalanan emosional yang luar biasa dari dua orang tua yang berjuang untuk mengatasi rasa sakit hati yang ditinggalkan oleh sebuah peristiwa tragis yang

membuat keluarga mereka berubah selamanya. Film ini adalah kisah menakjubkan yang menyandingkan rasa sakit menyiksa yang dapat dirasakan seseorang serta ketangguhan jiwa manusia. *If Anything Happens I Love You* adalah pengalaman yang menyentuh bagi siapa saja yang pernah mencintai dan kehilangan. Pengalaman kehilangan yang dialami oleh orang tua dalam film tersebut mengacu pada teori *Stages of Grief* Kübler-Ross, yaitu tahapan – tahapan yang akan dilalui seseorang ketika mengalami duka. Setiap manusia akan menunjukkan tindakan dan reaksi yang berbeda – beda ketika melewati setiap tahapannya (Amin, 2018).

Pada tahun 2021 film yang berdurasi 12 menit ini mendapatkan nominasi dalam ajang penghargaan tertinggi bagi perfilman dunia yaitu Academy Awards (Oscar) ke-93 dan berhasil memenangkan piala pada kategori “*Best Animated Short Film*” dari keempat kompetitor film pendek lainnya, yaitu *Burrow*, *Genius Loci*, *Opera*, dan *Yes People*. Mendapatkan *audience score* sebesar 92% dalam situs rottentomatoes dan IMDb *rating* sebesar 7.8/10. Will McCormack dan Michael Govier dalam wawancaranya di *awardsdaily.com* mengemukakan bahwa ide dari film tersebut untuk merepresentasikan bagaimana duka dan kesedihan digambarkan. Ide tersebut terlahir dari kesamaan McCormack dan Govier sebagai penulis yang keduanya memiliki ketertarikan dalam menulis cerita tentang kehilangan dan duka. Setelah mencari dan membaca tentang kekerasan senjata (*gun violence*) yang marak terjadi di Amerika Serikat, mereka kemudian memutuskan untuk mengangkat cerita yang berkaitan tentang *gun violence*. Govier menambahkan bahwa berangkat dari ide tersebut mereka ingin memfokuskan pada

satu cerita, satu keluarga, sehingga mereka dapat melihat ide tersebut lebih jelas, yaitu bagaimana perasaan orang tua yang kehilangan anak (Morris, 2021).

Manusia mengalami banyak peristiwa yang dapat memengaruhi faktor emosionalnya. Ada peristiwa yang membawa sukacita dan sebaliknya ada pula peristiwa yang kurang menyenangkan, bahkan ada peristiwa yang menyakitkan seperti rasa duka kehilangan seseorang atau sesuatu yang berharga, salah satunya yaitu peristiwa kematian. Kematian merupakan peristiwa yang tidak biasa dan membekas pada orang yang ditinggalkan, terlebih lagi ketika yang meninggal merupakan orang terdekat seperti, orang tua, saudara, pasangan, anak, dan teman. Kematian dari seseorang yang dikenal, apalagi yang sangat dicintai akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan selanjutnya. Perasaan kehilangan yang mendalam dan tidak bahagia yang dirasakan akan menjadi hambatan dalam menjalani kembali kehidupan dengan baik. Setiap individu mengalami duka dengan alasan yang berbeda-beda. Secara keilmuan psikologi, individu memiliki kemiripan dalam mengalami respon terhadap rasa kehilangan yaitu melewati suatu tahap berduka yang disebut "*stages of grief*".

Menurut Dr. Elisabeth Kübler-Ross seorang psikiater dari Swiss, dalam bukunya berjudul *On Death and Dying* yang membahas tentang maut dan kematian, pada tahun 1969 pertama kali memperkenalkan *Five stages of grief*, yang dalam Bahasa Indonesia berarti lima tahapan dalam duka. Teori *grief* yang dikenal sebagai model Kübler-Ross terdapat 5 tahapan yang dihadapi manusia saat berduka, *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, hingga mencapai *acceptance*. Kelima tahapan ini adalah alat untuk mengidentifikasi apa yang dirasakan manusia saat berduka.

Namun tidak semua orang melewati kelima tahapan tersebut, atau dalam urutan yang linear, beberapa mungkin masih terjebak pada satu tahap.

Dalam buku *On Death and Dying*, Kübler-Ross melakukan observasi terhadap pasien yang didiagnosa penyakit mematikan dan bagaimana sebuah rumah sakit menangani psikis pasien tersebut, Kübler-Ross menjelaskan bahwa seseorang yang didiagnosa penyakit yang mematikan umumnya mengalami tahapan-tahapan duka dalam menghadapi situasi tersebut.

Pada tahapan pertama yaitu penyangkalan (*denial*) dalam tahapan ini pasien akan menolak kenyataan berat yang akan mereka lalui dengan menghindari dari fakta bahwa mereka memiliki sisa hidup yang terbatas. Setelah membendung segala emosi, ditahap berikutnya yaitu amarah (*anger*), pasien akan meluapkan segala kesedihan dalam bentuk amarah lalu mulai menyalahkan orang dan keadaan sekitar. Selanjutnya akan memasuki tahap tawar-menawar (*bargaining*), pasien akan berandai-andai bahwa sebelum penyakit tersebut ada, pasien seharusnya dapat melakukan tindakan pencegahan dan/atau akan mempersiapkan diri jika hal buruk sekalipun akan terjadi. Ditahap selanjutnya yaitu depresi (*depression*), pasien akan merasakan kesedihan yang mendalam, merasa putus asa atas kematian yang akan mereka hadapi. Umumnya pasien akan menjadi pendiam, menolak berinteraksi dan menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bersedih. Pada tahap terakhir yaitu penerimaan (*acceptance*) pasien akan menyadari bahwa kematian merupakan siklus dalam sebuah kehidupan dan menerima kenyataan yang tak terhindarkan (E. K. Ross, 2014).

Buku *On Death and Dying* tidak hanya menjelaskan model Kubler-Ross, namun juga menjelaskan bagaimana menyikapi mati dan kematian. Bagaimana seseorang yang berkabung seringkali menyalahkan dan menghukum diri sendiri atas apa yang terjadi. Karena terdapat hubungan emosional antara yang meninggalkan dengan yang ditinggalkan.

Karakter yang ada dalam film *If Anything Happens I Love You* merepresentasikan sifat dan karakter manusia yang akan diteliti lebih lanjut oleh penulis dengan menggunakan analisa semiotika. Semiotika merupakan ilmu yang digunakan untuk menganalisa tanda. Terlebih lagi sistem semiotika dalam film animasi khususnya, praktek semiotika pada tanda yang ikonis, yaitu tanda untuk menggambarkan sesuatu makna tertentu.

Semua tanda termasuk dalam sistem tanda yang melibatkan hubungan antara memori, pengalaman, dan ekspektasi sebagai hasil dari makna tanda, seperti hubungan tanda yang selalu dalam proses pembentukan atau perkembangan. Proses ini dikenal sebagai semiosis (Pelkey, 2022). Dengan kata lain semiosis merupakan proses dimana suatu tanda berfungsi sebagai perwakilan dari apa yang ditandai. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Ada tiga tokoh besar yang dikenal dalam ilmu semiotika, Ferdinand De Saussure, Charles Sanders Peirce, dan Roland Barthes (Mudjiyanto & Nur, 2013).

Semiotika didasarkan pada logika, karena logika mempelajari bagaimana orang bernalar, sedangkan penalaran menurut Peirce dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda-tanda menurut Peirce memungkinkan kita berpikir, berhubungan

dengan orang lain dan memberi makna pada yang ditampilkan alam semesta. Komunikasi-semiosis selalu merupakan proses triadik di mana yang pertama menentukan yang ketiga untuk merujuk pada yang kedua yang mengacu pada dirinya sendiri. Semiosis merupakan proses inferensi, yakni objek yang tepat dari semiotika. Kata semiosis dipinjam oleh Peirce dari filsuf Epicurean Philodemus (Deledalle, 2001).

Peirce meyakini bahwa pembentukan tanda tidak terlepas dari hubungan antara tanda, objek, dan makna, sehingga penulis menggunakan teori Peirce untuk membedah film yang akan diteliti oleh penulis yang merupakan film bisu dua dimensi. Karena teori Peirce lebih berfokus untuk membedah makna pada sebuah objek visual. Semiotika menurut Peirce disebut dengan ‘Semiotika Pragmatik’ teori ini dikenal dengan sebutan semiotika model trikotomi yang terdiri dari tiga teori, yaitu *Representamen* (R) yaitu melihat melalui pancaindera, *Object* (O) yaitu mengaitkan secara spontan representamen dengan pengalaman manusia secara kognisi, dan *Interpretant* (I) yaitu menafsirkan objek. Tanda dalam film ditujukan untuk memberikan isyarat, isyarat tersebut merupakan pesan kepada penonton, dan bisa saja memiliki makna yang berbeda antara satu penonton dengan penonton lainnya (Patriansyah, 2014).

Penulis tertarik mengangkat tema isu sosial tentang representasi emosi yang dimiliki manusia karena menurut penulis film ini menjelaskan isu yang tidak hanya meningkatkan kesadaran akan konsekuensi fatal dari kekerasan senjata, tetapi juga untuk menyoroti duka yang dialami oleh orang yang dicintai para korban dengan tragedi yang sama ataupun dengan tragedi lainnya. Pada film *if anything happens I*

love you tarikan garis dan pewarnaan dalam setiap adegan merupakan ikon dan simbol yang akan diteliti menggunakan analisis semiotika agar penulis dapat merepresentasikan bahwa terdapat tahapan-tahapan saat mengalami duka dan kesedihan. Ekspresi wajah – cemberut, bibir melengkung, alis terangkat, menangis, lubang hidung melebar – merupakan sistem komunikasi universal yang kuat. Pekerjaan mata, termasuk tatapan dan tatapan timbal balik, bisa sangat berguna dalam memahami berbagai perilaku sosial manusia (Sebeok, 2001).

Terdapat banyak film yang mengusung tema tentang kesedihan dan duka, salah satunya yang berjudul *a Man Called Otto* yang memiliki kemiripan alur cerita, yaitu bercerita tentang lelaki paruh baya bernama Otto yang tengah menghadapi duka dan kesedihan yang mendalam akibat kehilangan sang istri dan cobaan yang datang bertubi-tubi, menjadikannya terjebak ditahap ke empat yaitu *depression* jika dilihat dari model Kübler-Ross. Hal yang menjadikan film *if anything happens I love you* menarik untuk diteliti adalah film ini berbentuk animasi bisu dua dimensi yang hanya mengandalkan beberapa warna, musik, dan suara suasana (*ambience sound*).

Kedua film ini mengajarkan bagaimana memandang, memahami, dan menerima bentuk emosi yang disebabkan oleh duka dari kehilangan seseorang, maupun sesuatu yang sangat berharga, dan juga untuk memahami orang-orang yang tengah dihadapkan duka. Banyak orang yang belum memahami mengenai cara menyikapi orang yang sedang mengalami duka sehingga lebih memilih untuk meninggalkannya dengan maksud memberi ruang untuk merasakan emosinya,

tanpa tahu hal tersebut dapat menyebabkan orang yang berduka terjebak ditahap depresi karena kesepian dan merasakan kesedihan yang tidak berujung.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian oleh Nurul Iedil Aida (2021) mengenai Penolakan dan Penerimaan Sosial Terhadap Penderita Sindrom Tourette (Analisis Semiotika dari Perspektif Hubungan Sosial pada Film *Front of the Class*). Dalam penelitian tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana representasi penolakan dan penerimaan sosial terhadap Brad sebagai tokoh utama yang menderita sindrom Tourette dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk melakukan penelitian terhadap film tersebut melalui adegan-adegan dalam film. Peneliti memilih untuk mengangkat tema tentang penolakan dan penerimaan sosial karena tidak menutup kemungkinan bahwa di jaman sekarang terdapat suatu individu maupun kelompok sosial yang memiliki standar tertentu untuk berkenalan maupun berteman dengan individu lainnya. Fakta bahwa sindrom Tourette tidak bisa disembuhkan bukan berarti penderita tersebut tidak layak diterima di Masyarakat atau kelompok sosial. Oleh karenanya, peneliti ingin meneliti lebih dalam tentang bagaimana film ini menggambarkan individu dengan penyandang disabilitas dalam menjalani kehidupan sosialnya sehari-hari dan memperlihatkan bahwa kurangnya penerimaan dan penolakan dalam suatu lingkungan sosial masih sering terjadi. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu ingin mengetahui bagaimana tahap dalam duka yang direpresentasikan dalam film *If Anything Happens I Love You* akibat suatu tragedi yang menimpa suatu keluarga yang digambarkan dalam bentuk animasi. Alasan penulis mengambil penelitian

tersebut untuk dijadikan bahan acuan karena memiliki kesamaan pada metode yang digunakan dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis, namun keduanya memiliki objek penelitian yang berbeda.

Barakatullah Amin (2018) meneliti tentang *parental acceptance* terhadap anak dengan disleksia dalam film *wonderful life*. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana *parental acceptance* seorang Ibu yang memiliki anak disleksia dengan berdasar pada teori *five stages of grief* oleh Kübler-Ross dengan menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan paradigma kritis dan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Film tersebut menceritakan bagaimana perjalanan seorang Ibu bernama Amalia yang berusaha mengobati disleksia anaknya dengan berbagai cara. Menurut peneliti, film ini sukses menggiring opini serta membangun paradigma positif terhadap masalah yang selama ini sering ditemukan di masyarakat, khususnya di Indonesia terkait penerimaan dan penanganan anak dengan dan/memiliki disleksia. Sosok Ibu dalam film *Wonderful Life* ini bisa menjadi cerminan bagaimana seharusnya orang tua memperlakukan anak dengan disleksia. Penelitian ini menggambarkan proses *parental acceptance* melalui potongan-potongan gambar, visual atau teks-teks yang terdapat dalam film. Penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan metode dan teori yang sama, sehingga penelitian tersebut dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk melanjutkan penelitian. Kesamaan lainnya, keduanya berhubungan dengan proses penerimaan orang tua atas apa yang terjadi pada anak mereka. Walaupun keduanya menggunakan teori yang sama, namun pada penelitian sebelumnya peneliti hanya

mengacu pada tahapan terakhir yaitu *acceptance*, sedangkan pada penelitian yang akan penulis teliti menggunakan kelima tahapan duka model Kübler-Ross.

Eva Pipit Krismasari (2020) meneliti tentang nilai persahabatan pada film animasi *The Angrybird*. Dalam penelitian ini peneliti ingin memaknai perilaku tokoh dalam film dengan mengambil salah satu tanda yang menggambarkan perilaku tersebut yaitu dengan melihat nilai persahabatan. Alasan peneliti mengangkat nilai persahabatan karena sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan bantuan orang lain untuk mendapatkan dukungan terlebih saat sedang mengalami kesulitan ataupun masalah. Terdapat banyak nilai persahabatan dalam film *The Angrybird* ini yang disampaikan melalui bahasa maupun simbol-simbol. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana komponen yang membentuk hubungan persahabatan yang direpresentasikan pada potongan-potongan gambar dalam film kemudian dianalisis berdasarkan penanda (*signifire*) dan pertanda (*signified*) menurut proses signifikasi Roland Barthes. Penelitian tersebut meneliti bagaimana perilaku manusia digambarkan pada karakter animasi seperti yang akan penulis teliti. Alasan penulis mengambil penelitian tersebut untuk dijadikan bahan acuan karena memiliki kesamaan yaitu keduanya meneliti objek film animasi, namun pada penelitian tersebut karakter utama digambarkan sebagai karakter hewan dengan sifat manusia, sedangkan pada objek film yang akan penulis teliti merupakan animasi manusia yang juga digambarkan dengan wujud manusia namun dalam karakter dua dimensi. Perbedaan lain dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu menggunakan metode yang berbeda. Pada penelitian tersebut peneliti menggunakan metode semiotika Roland Barthes.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “**ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI TEORI *FIVE STAGES OF GRIEF* KÜBLER-ROSS DALAM FILM *IF ANYTHING HAPPENS I LOVE YOU*”**”

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana representasi teori *five stages of grief* oleh Kübler-Ross dalam film *If Anything Happens I Love You*?”

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini:

Untuk menganalisis representasi teori *five stages of grief* oleh Kübler-Ross dalam film *If Anything Happens I Love You*.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara:

a. Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan kajian semiotika dan menjadi rujukan penelitian serupa.

b. Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait analisis semiotika yang digambarkan melalui film dan memahami bentuk tahapan dalam berduka. Penelitian ini juga

diharapkan dapat dijadikan bekal dalam pembuatan karya film, bagi *film maker* secara luas, terkhusus Mahasiswa Ilmu Komunikasi.

D. Kerangka Konseptual

1. *Five Stages of Grief*

Menurut Santrock dalam buku *Life-Span Development*, duka cita atau *grief* adalah kumpulan emosi, ketidakyakinan, kecemasan karena keterpisahan, keputusan, kesedihan, dan kesepian yang menyertai kehilangan seseorang yang dicintai. Duka cita atau *grief* juga melibatkan perasaan putus asa dan sedih, yang mencakup ketidakberdayaan dan kalah, simtom – simtom depresif, apatis, kehilangan makna terhadap aktivitas – aktivitas yang biasa melibatkan orang – orang kini sudah tiada, serta timbulnya perasaan sunyi (Wiandri, 2022).

Secara umum seseorang akan mengalami hal tersebut apabila kehilangan orang yang disayang atau dicintai. Kübler-Ross dalam teori kehilangan atau berduka mengatakan, tahapan penerimaan akan tercapai setelah seseorang melalui 4 fase sebelumnya yakni *denial*, *bargaining*, *depression*, dan yang terakhir *acceptance*. Menurut Ross, fase – fase yang dialami oleh seseorang tidak selalu harus diselesaikan secara berurutan, karena tidak semua orang bisa melakukan kelima fase tersebut. Beberapa fase bisa dilewati atau sebagian masih terjebak pada satu fase saja.

2. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Seiring perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, proses komunikasi dilakukan tidak hanya langsung (*face to face*, *interpersonal*)

namun telah menggunakan media. Seperti media nirmassa dan media massa. Media nirmassa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sasaran tunggal seperti telepon, surat dan fax. Sedangkan media massa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sasaran luas dan area seluas – luasnya. Media massa terdiri dari media cetak dan media elektronik, media cetak contohnya adalah surat kabar dan majalah sedangkan media elektronik contohnya adalah televisi dan film.

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari - hari, film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan senit teater sastra dan arsitektur serta seni musik (Ghassani & Nugroho, 2019).

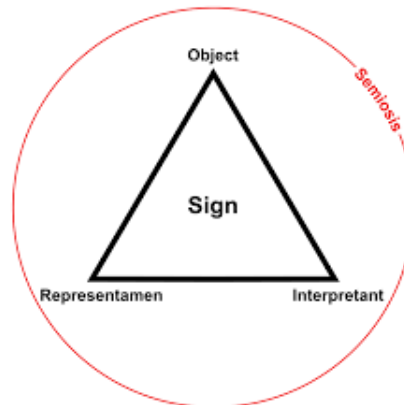
3. Analisis Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda – tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya mencari jalan di dunia ini, di tengah – tengah manusia dan bersama – sama manusia. Semiotika mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal – hal (*things*). Memaknai berarti bahwa objek – objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek – objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Murti Candra, 2013).

Semiotika merupakan disiplin ilmu sastra yang berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *Semelon* yang berarti tanda. Jika ditinjau dari segi terminologis, semiotika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek, peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda. Sementara itu, (Sobur, 2003) mendefinisikan semiotika sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Sejalan dengan itu, Zoest (dalam Pilliang 1999:1) mengemukakan pendapatnya bahwa semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda, dan produksi makna. Dalam perjalanannya, semiotika terbagi menjadi beberapa konsep yaitu, konsep semiotika Ferdinand De Saussure, semiotika Charles Sanders Peirce, semiotika Umberto Eco, semiotika John Fiske dan semiotika Roland Barthes.

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce dengan teori segitiga makna yang dikembangkannya. Peirce melihat tanda (*representamen*) sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda. Model triadik Peirce (*representamen + object + interpretant = sign*) memperlihatkan peran besar subjek dalam proses transformasi bahasa.

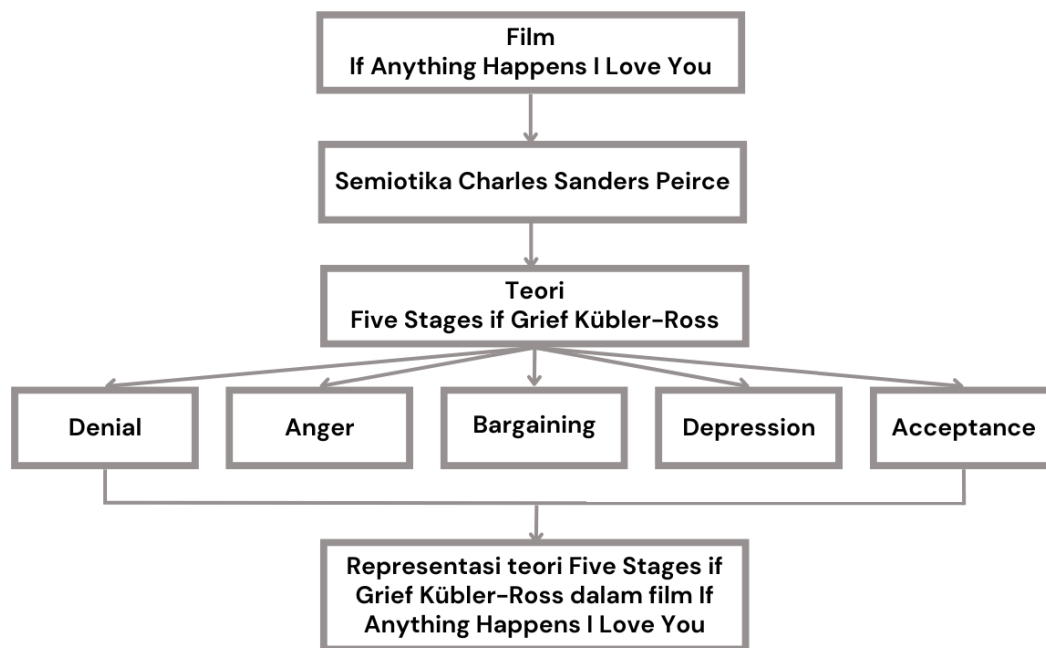
Ground atau landasan agar tanda bisa berfungsi. Dalam mengkaji tanda (*sign* atau *representamen*), semiotika melipatkan ide dasar segitiga makna atau konsep triadik, konsep ini menjelaskan bahwa makna muncul dari hubungan antara tiga aspek, yaitu tanda, acuan tanda (objek) dan pengguna tanda (interpretan).



Gambar 1.1 Model segitiga makna Charles Sanders Peirce

Teori segitiga makna menjelaskan mengenai munculnya makna dari sebuah tanda digunakan dalam komunikasi. Dalam penelitian ini, *film If Anything Happens I Love You* akan dianalisis menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce dengan membedah setiap *sign* dan *scene* yang muncul dalam film. Semiosis merupakan pemaknaan dan penafsiran tanda. Proses semiosis terdiri atas tiga jenis tahapan, yaitu:

- a. Persepsi yang ditangkap oleh indra atau disebut juga dengan *representamen*,
- b. Pengolahan kognitif akan representasi secara instan yang hasilnya disebut dengan *object*,
- c. Penafsiran lebih lanjut dari objek oleh sang penerima tanda disebut dengan *interpretant*.



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir Peneliti

E. Definisi Konseptual

1. Representasi adalah eksplorasi terhadap makna dari tanda atau simbol yang terdapat dalam gambar, foto, tulisan, ilustrasi dan objek visual lainnya. Sedangkan menurut Stuart Hall representasi adalah produksi makna tentang konsep – konsep yang ada dalam pikiran kita melalui Bahasa. Representasi merupakan bagian penting dari proses di mana makna diproduksi dan dipertukarkan antara anggota budaya (Rengga Andhita, 2021).
2. Teori *Five Stages of Grief* oleh Kübler Ross, meliputi lima fase, yaitu yang pertama, *denial* (menyangkal), kedua, *anger* (marah), ketiga, *bargaining* (tawar menawar), keempat, *depression* (depresi), dan kelima, *acceptance* (penerimaan). Menurut Ross, fase-fase yang dialami oleh seseorang tidak selalu harus diselesaikan secara berurutan, karena tidak semua orang bisa melakukan kelima fase tersebut.

Beberapa fase bisa dilewati atau sebagian masih terjebak pada satu fase saja.

3. Film adalah sekumpulan gambar yang tersusun dalam satu alur cerita tertentu dan ditunjukkan untuk menghibur, mengedukasi, menyampaikan pesan kepada khalayak. Film *If Anything Happens I Love You* yang rilis di platform *Netflix* tahun 2020.
4. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce adalah teori yang meneliti tentang tanda. Dalam hal ini Peirce membagi tanda atas Ikon, indeks, dan simbol. Dalam mengkaji tanda, semiotika Peirce mengemukakan teori *Triangle of Meaning* yaitu *representamen*, *object*, dan *interpretant*.
5. Film *If Anything Happens I Love You*.

F. Metode Penelitian

1. Waktu dan Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah sebuah film pendek animasi karya Michael Govier dan Will McCormack yang berjudul *If Anything Happens I Love You* berdurasi 12 menit yang dirilis di platform *Netflix*. Sesuai dengan sifat film yang berupa animasi pendek, film ini menjadi pemenang piala *Oscar* untuk kategori *Best Animated Short Film*. Meski sangat singkat, namun isi cerita dikemas dengan padat. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan juni 2023 sampai selesai.

2. Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tipe penelitian dengan metode 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, factual, dan akurat tentang fakta – fakta dan sifat – sifat objek penelitian dengan mengumpulkan, mengembangkan fakta kemudian menganalisisnya.

3. Unit Analisis

Objek pada penelitian ini adalah Film *If Anything Happens I Love You* yang merupakan film pendek animasi bisu yang mengambil observasi emosional dengan mengangkat isu sosial yang pernah terjadi pada masyarakat. Film ini membawa penontonnya ke dalam perjalanan emosional yang luar biasa dari dua orang tua yang berjuang untuk mengatasi rasa sakit hati yang ditinggalkan oleh sebuah peristiwa tragis menghilangkan nyawa putri mereka, yang membuat keluarga mereka berubah selamanya. Pengalaman kehilangan yang dialami oleh orang tua dalam film tersebut mengacu pada teori *Stages of Grief* Kübler-Ross, yaitu tahapan – tahapan yang akan dilalui seseorang ketika mengalami duka.

4. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi atau pengamatan secara langsung pada film *If Anything Happens I Love You*. Melalui penelitian tersebut peneliti akan mendapatkan data berupa audio dan visual mengenai representasi teori *Five Stages of Grief* Kübler – Ross yang terdapat pada film

If Anything Happens I Love You. Lalu peneliti menggunakan analisis semiotika untuk melakukan pemaknaan melalui proses interpretasi pada adegan atau tanda – tanda yang ada pada film tersebut.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer bersumber dari *film If Anything Happens I Love You* dalam format HD. Sedangkan data sekunder penelitian ini berupa literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti seperti jurnal, buku dan artikel – artikel ilmiah.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika model Charles Sanders Peirce. Dimulai dengan melakukan observasi dengan cara menonton film *If Anything Happens I Love You*. Mengacu pada rumusan penelitian, peneliti kemudian akan mengidentifikasi dan mengelompokkan adegan – adegan dalam *film If Anything Happens I Love You* yang merepresentasikan teori *Five Stages Of Grief* Kübler Ross. Selanjutnya, adegan yang telah dikelompokkan akan dianalisis menggunakan konsep semiotika dari Peirce, menjelaskan *ground* atau *representamen* yang ditampilkan dalam film. Setelah selesai menyimpulkan hasil dari data primer dan data sekunder, peneliti akan menjelaskan mengenai tanda dan pemaknaan dari representasi Teori *Five Stages of Grief* dalam film *If Anything Happens I Love You*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Stages of Grief

Lahir, kehilangan, dan kematian adalah kejadian yang universal dan bersifat unik bagi setiap individu dalam menjalani kehidupan. Kehilangan dan duka merupakan istilah yang dalam pandangan umum berarti sesuatu kurang enak atau nyaman untuk dibicarakan. Hal ini dapat disebabkan karena kondisi tersebut lebih banyak melibatkan emosi dari yang sedang mengalami maupun orang-orang di sekitarnya. Goleman (1999:412) mengemukakan bahwa emosi kesedihan timbul dalam diri individu disebabkan oleh keadaan suasana hati yang sedih, suram, pedih, muram, melankolis, mengasihani diri, kesepian, ditolak, putus asa, dan depresi berat (Psikogenesis, 2017). Kesedihan merupakan emosi wajar yang dialami oleh manusia dalam mengekspresikan atau mengomunikasikan apa yang dirasakan.

Menurut Santrock dalam buku *Life-Span Development*, dukacita atau *grief* adalah kumpulan emosi, ketidakyakinan, kecemasan karena keterpisahan, keputusasaan, kesedihan, dan kesepian yang menyertai kehilangan seseorang yang dicintai. Berduka adalah respon atau reaksi emosional yang berhubungan dengan kehilangan (UPT LBK UNJ, 2021). Duka cita atau *grief* juga melibatkan perasaan putus asa dan sedih, yang mencakup ketidakberdayaan dan kalah, simtom – simtom depresif, apatis, kehilangan makna terhadap aktivitas – aktivitas yang biasa melibatkan orang – orang kini sudah tiada, serta timbulnya perasaan sunyi (Wiandri, 2022).

Secara umum seseorang akan mengalami hal tersebut apabila kehilangan orang yang disayang atau dicintai. Model lima tahap kesedihan atau berduka dikembangkan oleh Kübler-Ross dan menjadi terkenal setelah terbitnya buku *On Death and Dying* pada tahun 1969. Kübler-Ross mengembangkan modelnya untuk menggambarkan orang-orang dengan penyakit mematikan yang menghadapi kematiannya sendiri. Namun hal ini segera diadaptasi sebagai cara berpikir tentang kesedihan atau duka secara umum (Cruse Bereavement Support, n.d.). Dalam teori kehilangan atau berduka Kübler-Ross mengatakan, tahapan penerimaan akan tercapai setelah seseorang melalui 4 fase sebelumnya yakni *denial*, *bargaining*, *depression*, dan yang terakhir *acceptance*. Menurut Ross, fase – fase yang dialami oleh seseorang tidak selalu harus diselesaikan secara berurutan, karena tidak semua orang dapat melalui kelima fase tersebut. Beberapa fase bisa dilewati atau sebagian masih terjebak pada satu fase saja.

1. *Denial* (Penolakan)

Tahap penolakan biasanya hanya berlangsung sementara bagi seorang individu sebagai suatu mekanisme bentuk pertahanan yang datang dari ketidakpercayaan terhadap suatu kenyataan (Wulandari, 2022). Berada di tahap penolakan, individu awalnya mungkin akan merespon dengan keadaan seperti diselimuti kehampaan, seperti mati rasa karena efek dari perasaan terkejut yang luar biasa. Tahap penolakan biasanya disertai dengan bentuk pertanyaan seperti: apakah ini nyata/apakah dia benar – benar pergi? Serta pertanyaan – pertanyaan lain yang bersifat mencari kebenaran. Individu sangat mungkin masih memiliki pemikiran bahwa seseorang yang telah tiada

tersebut akan segera kembali. Seseorang yang baru saja mengalami kehilangan atas seseorang yang sangat berharga baginya, terlebih dalam waktu yang singkat, biasanya akan sulit mempercayai apa yang terjadi. Tahapan ini menjadi sebuah tameng dalam keadaan duka. Individu akan cenderung seolah mengenakan topeng untuk memendam dan menolak perasaan sedihnya.

2. *Anger (Kemarahan)*

Masuk ke tahap kedua ini berarti tanda bahwa tembok yang dibangun oleh seseorang individu untuk menutupi dan mengelak perasaan dukanya sudah runtuh. Individu akan menyadari bahwa seseorang yang dicintainya tidak akan kembali lagi dan emosi – emosi duka tidak terelakkan lagi. Ross mengatakan bahwa kemarahan dapat diakibatkan dari perasaan diri yang tidak melihat tanda – tanda peristiwa akan terjadi, atau jika sudah menyadari, individu mudah merasa marah karena tidak dapat mencegahnya. Individu kerap kali merasa tidak menerima kenyataan dan membutuhkan objek untuk disalahkan, sehingga hal – hal kecil pun dapat menjadi bahan pelampiasan atas amarah seorang individu dalam perasaan dukanya. Faktor – faktor yang terasa tidak masuk akal juga dapat menjadi pemicu individu merasa marah dan valid dirasakan oleh seorang individu.

Ditulis dalam bukunya, Ross mengatakan emosi marah seringkali diiringi kesedihan, panik, sakit, dan kesepian yang muncul lebih kuat dari sebelumnya. Di bawah perasaan marah, banyak emosi lainnya yang menjadi turunan yang datang sebagai sebuah gelombang saat individu mulai siap

untuk menyelami perasaan lebih dalam, tapi kemarahan adalah emosi utama yang paling umum dikelola dan akan seringkali muncul dalam berbagai bentuk seiring proses penerimaan berlangsung.

3. *Bargaining* (Tawar Menawar)

Tahap ini melibatkan suatu harapan dan negosiasi individu untuk kehidupan dalam jangka panjang dengan mempertimbangkan informasi – informasi dari kenyataan yang ada. Individu dapat terjebak dalam labirin penawaran seperti “bagaimana jika..” dan “jika saja..” yang berisi pengharapan seseorang tersebut akan kembali hidup dan keadaan berubah seperti semula. Penawaran – penawaran ini dapat terbentuk dari penyesalan. Individu terkurung pada perasaan bersalah atas hal – hal yang belum bisa atau tidak ia lakukan saat seseorang tersebut masih hidup dan perasaan dapat melakukan yang lebih baik. Individu juga dapat bernegosiasi terhadap rasa sakit yang dirasakan, mengingat masa lalu agar dapat menawar perasaan sedih.

4. *Depression* (Depresi)

Setelah melewati tahap *bargaining* atau tawar menawar, individu akan lebih terfokus pada realita di masa kini, dimana segala penawaran yang diandai – andai sulit untuk didapatkan jawabannya. Kesadaran ini akan menumbuhkan perasaan sedih yang jauh lebih mendalam dan muncul kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan. Ketidaksesuaian ekspektasi dari informasi yang diterima dari tahap *bargaining* juga bisa menjadi pemicu. Harus dipahami bahwa tahap depresi bukanlah bagian dari

Mental Illness melainkan perasaan yang wajar terjadi sebagai respon dari rasa kehilangan yang luar biasa. Individu merasa kehilangan yang luar biasa. Individu merasa kehilangan gairah untuk menjalani kehidupan, terselimuti duka yang mendalam, mengabaikan sekitar dan merasa lebih baik dalam kesendiriaan. Individu mungkin masih dapat beraktivitas, tetapi mereka kehilangan tujuan mengapa harus melakukan aktivitas tersebut, segala hal tidak lagi memiliki arti dan terasa berat dilakukan.

5. **Acceptance (Penerimaan)**

Tahap penerimaan adalah sebuah tujuan dari penuntasan perasan duka. Menurut Ross, penerimaan bukan berarti individu sudah merasa baik – baik saja dengan kenyataan yang ada, namun menerima bahwa orang yang dicintai tersebut sudah benar – benar pergi secara fisik dan bagaimana individu harus hidup dengan realita itu. Pada tahap ini individu akan mulai menemukan kedamaian yang lebih besar atas sikap menerima. Individu akan mulai belajar untuk kondisi seseorang yang dicintai telah tiada tanpa lagi menyalahkan keadaan, lingkungan, bahkan diri sendiri.

Sebenarnya ada beberapa teori mengenai tahapan *griefing*, yaitu terdiri atas tiga, empat, dan lima tahap. Teori pertama tahapan *griefing* diperkenalkan oleh Kübler-Ross yang terdiri dari lima tahapan yang telah dijelaskan diatas namun ada juga lima tahapan *griefing* yang dikemukakan oleh Sanders pada tahun 1998 berdasarkan penelitian Tampa Bereavement Study. Kelima tahapan tersebut, yaitu 1) *Shock*, 2) *Awareness of loss*, 3) *Conservation/withdraw*, 4) *Healing*, 5) *Renewal*.

Umumnya teori *stages of grief* yang dikenal sebagian besar orang yaitu model Kübler-Ross, namun beberapa informasi mengatakan bahwa Kübler-Ross sendiri telah menambahkan dua tahapan sehingga tahapan tersebut berubah menjadi tujuh tahapan dalam berduka. Sebuah artikel di [healthline.com](https://www.healthline.com) menyebutkan ketujuh tahapan tersebut sebagai berikut: 1) *shock and denial*, 2) *pain and guilt*, 3) *anger and bargaining*, 4) *depression*, 5) *the upward turn*, 6) *reconstruction and working through*, 7) *acceptance and hope* (Holland, 2023). Namun pada artikel lain yaitu dari [counselling-directory.org.uk](https://www.counselling-directory.org.uk) menyebutkan tahapan tersebut sebagai berikut: 1) *shock and disbelief*, 2) *denial*, 3) *guilt*, 4) *anger and bargaining*, 5) *Depression, loneliness and reflection*, 6) *Reconstruction (or 'working through')*, 7) *Acceptance* (Usher, 2020). Dari kedua artikel tersebut memiliki beberapa perbedaan namun pada intinya keduanya dikembangkan berdasarkan dari lima tahapan sebelumnya. Jadi sebagian besar orang pada umumnya masih menggunakan teori lima tahapan model Kübler-Ross. Untuk saat ini penulis belum menemukan literasi ilmiah terkait perkembangan yang disebutkan sebelumnya.

Lima tahap, penolakan, kemarahan, tawar-menawar, depresi, dan penerimaan adalah bagian dari kerangka yang membentuk pembelajaran untuk hidup dengan rasa kehilangan. Tahapan tersebut merupakan alat untuk membantu manusia meringkai dan mengidentifikasi apa yang mungkin dirasakan, namun tahapan tersebut tidak berhenti pada garis waktu linier dalam kesedihan. Tidak semua manusia harus melewati kelima tahap berduka secara utuh atau berurutan (E. K. M. D. Ross & Kessler, 2007). Beberapa orang mungkin mengalami depresi, namun tidak bagi beberapa orang lainnya, begitu pula untuk tahapan – tahapan lainnya.

Meski begitu, tidak mungkin seseorang tidak mengalami satu dari kelima tahapan berduka ini saat kehilangan seseorang yang dicintai.

B. Film

Menurut sebuah buku milik Effendy yang berjudul kamus komunikasi (1999;226) pada tahun 1986, film adalah media audio visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi tertentu kepada orang lain atau sekelompok orang. Namun, Gerakan yang terjadi hanya dibatasi oleh kemampuan mata dan otak untuk merekam perubahan gambar dalam sepersekian detik. Film adalah lapisan selulosa cair biasanya disebut seluloid, secara kolektif disebut sebagai film. Definisi film secara harfiah adalah *Cinematographie*, yaitu *Cinema* + *tho* = *-phytos* (*Cahaya*) + *graphie* = *graph* (tulisan = gambar = gambar) artinya menggunakan Cahaya untuk menggambarkan gerakan. Oleh karena itu, pembuatan film membutuhkan peralatan yang salah satunya adalah film (Ayu, 2021).

Menurut UUD tentang perfilman No. 8 tahun 1992, film adalah karya seni budaya yang merupakan media massa visual dan auditori berdasarkan prinsip fotografi film yang direkam pada seluloid, video tape, video disc dan/atau penemuan teknologi lainnya, melalui proses kimia. Segala bentuk jenis dan pengukuran proses elektronik atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, dapat ditampilkan oleh sistem proyeksi mekanis, elektronik, dan/atau lainnya.

Disamping itu, film sendiri adalah media publik audio visual yang memiliki pengaruh besar dalam mempengaruhi publik atau masyarakat umum sehingga film sering juga dikatakan sebagai media propaganda. Gambar yang bergerak disajikan oleh film memiliki kecenderungan yang unik dan keunggulan daya efektifnya

terhadap penonton. Sebenarnya media film bertujuan sebagai hiburan, dokumentasi, dan juga Pendidikan.

1. Sejarah film

Sejarah dan perkembangan film tidak terlepas dari perkembangan kamera dan dunia fotografi. Jika dilihat dari sejarah, kamera pertama kali ditemukan sekitar tahun 1000 Masehi oleh ilmuwan Arab Bernama Al-Haitam atau Alhazen. Saat itu, kamera disebut dengan nama kamera obscura yang berarti “kamar gelap”. Obscura mempunyai konsep lubang kecil di kotak gelap yang disinari Cahaya. Cahaya tersebut kemudian mampu menghasilkan gambar sebagai hasil pantulannya. Sebelum obscura diciptakan, konsep tersebut ternyata telah ditemukan oleh filsuf dari Tiongkok Bernama Mozi yang hidup pada Dinasti Han, sekitar tahun 391 SM. Dia adalah orang pertama yang menulis tentang prinsip kamera lubang jarum. Selain itu, filsuf asal Yunani Kuno, Aristoteles, juga pernah menulis tentang prinsip kamera lubang jarum di dalam bukunya yang berjudul *Metafisika*. Teknologi obscura mulai berkembang pada abad ke-17 dan juga abad ke-18 ketika para seniman memakai perangkat tersebut untuk melukis sebuah objek.

Tahun 1250-1895 merupakan masa pra Sejarah film karena pada masa tersebut terdapat berbagai penemuan baru yang disebabkan oleh obsesi-obsesi besar inventor Eropa. Tahun 1895 merupakan awal dari sebuah sinema, tepatnya pada tanggal 28 Desember 1895 untuk pertama kalinya dalam sejarah perfilman, sebuah film dipertunjukkan di depan umum. Film karya Edison dan Lumière yang berjudul “Workers Leaving the Lumière

Factory” merupakan sebuah film yang memiliki durasi hanya beberapa menit yang diputar pertama kali di Grand Café di Boulevard des Capucines, Paris. Ada sekitar 30 orang yang dibayar untuk datang dan menyaksikan film-film pendek tentang kehidupan warga Perancis. Proses perekaman gambarnya diambil menggunakan *frame* (bingkai) secara statis (kamera tidak bergerak sama sekali) dan tidak ada proses penyuntingan terhadap hasil gambar yang sudah direkam. Pemutaran film ini kemudian mendorong perkembangan teknis serupa di Amerika Serikat dan Inggris dan menjadi awal lahirnya industri perfilman.

Bentuk awal dari film sebenarnya tidak lebih dari serangkaian fotografi yang bergerak, tapi pada abad ke-20, film memulai perkembangan menjadi medium naratif seperti yang kita kenal pada masa ini. Georges Méliès, seorang sutradara berkebangsaan Prancis mulai membuat sebuah cerita gambar bergerak, yaitu suatu film yang bercerita. Proses pembuatan film yang dilakukan oleh George Méliès sampai dengan akhir tahun 1890-an. Setelah itu, ia mulai membuat konsep cerita berdasarkan gambar yang diambil secara berurutan di tempat – tempat yang berbeda. Oleh karena itu, Méliès sering kali disebut “artis pertama dalam dunia sinema”. Hal tersebut disebabkan karena kemampuan yang dimilikinya dalam membawa, membuat cerita narasi pada sebuah medium dalam bentuk kisah imajinatif seperti *A Trip to the Moon* (1902) yang menjadikan karyanya ini sebagai karya yang berpengaruh pada dekade pertama industri perfilman (Asri, 2020).

Perkembangan film kian pesat tak terkecuali di Amerika Serikat, yang dimana Hollywood menjadi pusat industri sinema negara. D.W. Griffith seorang sutradara Amerika Serikat mengembangkan teknik sinematik, seperti metode pengambilan gambar *close-up*, *long-shot*, dan *crosscutting*, mengangkat proses pembuatan film ke bentuk seni yang independen. Setelah era 1920-an film Hollywood mulai mengalami evolusi, yang awalnya hanya merupakan film bisu mulai mengintegrasikan musik dan dialog, serta mulai menggunakan warna yang dikenalkan oleh inovasi Technicolor. Semua aspek tersebut menjadi awal lahirnya era baru industri perfilman yang identik dengan produksi megah dan mahal, namun menguntungkan karena tingginya peminat.(T., 2021)

2. Jenis-Jenis Film

a. Menurut Jenis Film

1) Film Cerita (Fiksi)

Film fiksi merupakan film yang dibuat atau diproduksi yang dikarang dan dimainkan oleh aktor atau aktris. Jenis film ini terikat dengan plot dan memiliki tokoh protagonist dan antagonis, konflik, penutupan, serta pengembangan alur cerita yang jelas. Film fiksi biasanya menggunakan cerita rekaan diluar kejadian yang benar-benar terjadi dan umumnya bersifat komersial. Tak jarang juga film fiksi mengangkat cerita dari kejadian nyata yang biasanya merupakan film biografi, seperti pada film *A Beautiful Mind* (2001), *The Theory of Everything* (2014), *Hidden Figures*

(2016), *I Tonya* (2017), *Hacksaw Ridge* (2016), *Oppenheimer* (2023).

2) Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film non fiksi merupakan film yang menampilkan kenyataan atau fakta, dimana kamera merekam kejadian nyata yang terjadi pada saat itu juga. Film non fiksi terbagi atas dua, yaitu:

- a) Film faktual: menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, sekarang dikenal sebagai film berita (*news-reel*), yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.
- b) Film dokumenter: merupakan film yang tidak memiliki plot, namun memiliki struktur berdasarkan tema atau argumen pembuatnya yang bertujuan menyajikan sebuah fakta dengan merekam suatu peristiwa nyata yang sedang terjadi (otentik). Selain fakta, film dokumenter juga mengandung subjektifitas pembuat film, yaitu sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan yang akan dihadirkan dalam film akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter.

b. Menurut Cara Pembuatannya:

1) Film Eksperimental

Film eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Pembuat film eksperimental umumnya bekerja di luar industri film arus utama

(*Mainstream*) dan bekerja pada studio independen atau perorangan dan terlibat penuh dalam seluruh kegiatan produksi dari awal hingga akhir

2) Film Animasi

Film animasi adalah film yang dibuat dari penggabungan gambar-gambar tangan (ilustrasi). Gambar dibuat satu-persatu dengan memerhatikan kesinambungan gerak sehingga ketika digabungkan akan menghasilkan gerakan yang memiliki cerita didalamnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa film animasi ialah menghidupkan benda diam dengan cara memproyeksikannya menggunakan alat proyeksi berupa gambar dengan proses manual maupun dengan digital.

3. Genre Film

Genre atau klasifikasi film menurut Himawan Prasista (2017) merupakan kelompok film yang memiliki karakter maupun pola yang sama seperti *setting*, isi dan subjek cerita, tema, struktur cerita, aksi dan peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, dan juga karakter. Di bawah ini merupakan penjelasan dari setiap genre atau klasifikasi yang populer dalam film menurut (Prasista, 2017)

a. Aksi (*Action*)

Unsur aksi merupakan elemen yang sering digunakan dalam sebuah film. Film aksi memiliki suasana yang menegangkan, berbahaya, berpacu dengan waktu dan tempo cerita yang cepat. Film

dengan genre ini umumnya berisikan adegan perkelahian, kejar-mengejar, tembak-menembak, ledakan, maupun aksi-aksi yang melibatkan fisik lainnya. Alur cerita yang disajikan mengajak penonton untuk merasakan ketegangan yang terjadi di dalam film.

b. Bencana (*Disaster*)

Film bencana berisikan tentang tragedi atau musibah dalam skala besar maupun kecil yang mengancam jiwa manusia. Film bencana terbagi menjadi dua, bencana alam, dan bencana buatan. Bencana alam meliputi banjir, efek pemanasan global, gempa bumi, letusan gunung merapi, tsunami, dan sebagainya. Sedangkan bencana buatan meliputi tindakan kriminal atau ketidaksengajaan manusia (*human error*), seperti aksi terorisme, kecelakaan pesawat, bom nuklir, kebakaran gedung, kapal karam, dan lain sebagainya.

c. Biografi (*Biography*)

Film biografi merupakan film yang mengangkat kisah nyata dari seorang tokoh nyata berpengaruh di masa lalu maupun masa kini. Film dengan genre ini adalah hasil pengembangan dari genre drama dan epic sejarah yang biasanya mengisahkan tentang perjalanan hidup tokoh yang diangkat sebelum menjadi orang yang sukses dan berpengaruh, atau keterlibatan dalam peristiwa penting.

d. Fantasi (*Fantasy*)

Film fantasi merupakan film yang berisikan unsur magis, mitos, halusinasi, imajinasi, alam mimpi, atau negeri dongeng. Karakter yang

sering ada dalam film fantasi diantaranya adalah jin, penyihir, peri, naga, kuda terbang, hewan dan benda yang dapat berbicara, dan berbagai karakter lainnya yang lahir dari imajinasi pembuat film. Film fantasi juga berkaitan dengan unsur religi, seperti malaikat yang turun ke bumi, gambaran surga, atau neraka, atau campur tangan kekuatan Ilahi.

e. Fiksi Ilmiah (*Science Fiction/Sci-Fi*)

Film dengan genre ini berkaitan dengan masa depan yang menampilkan teknologi super canggih yang berada diluar jangkauan teknologi masa kini. Seringkali bercerita tentang perjalanan luar angkasa, percobaan ilmiah, perjalanan waktu, invasi, bahkan tentang kehancuran bumi. Karakter yang sering dimunculkan merupakan tokoh nonmanusia atau artifisial, seperti makhluk asing, robot, monster, atau hewan purba.

f. Horor (*Horror*)

Film horor umumnya memiliki tujuan utama untuk memberikan rasa takut, kejutan, serta terror bagi penontonnya.

g. Komedi (*comedy*)

Film genre ini memiliki tujuan utama untuk memancing tawa penonton. Film komedi berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Film komedi berbeda dengan lawakan, Karena film komedi tidak harus diperankan oleh pelawak namun sang aktor dapat membuat film menjadi lucu.

h. Musikal (*Musical*)

Film dengan genre ini merupakan film yang mengombinasikan narasi film dengan unsur musik, lagu, maupun tarian. Biasanya film ini mengandung unsur romansa, mimpi, harapan, kesuksesan, maupun kepopuleritasan.

i. Olahraga (*Sport*)

Film dengan genre ini mengambil cerita dari aktivitas olahraga, baik atlet, pelatih, maupun sebuah ajang kompetisi. Film olahraga umumnya bercerita tentang bagaimana seorang pemula atau mantan juara yang kembali bertanding. Cabang olahraga yang sering diadaptasi, yaitu *American football*, *baseball*, sepak bola, tinju, bulu tangkis, serta atletik.

j. Perang (*War*)

Genre ini umumnya mengangkat tema kengerian serta *terror* yang ditimbulkan akibat perang. Film perang menampilkan banyak adegan pertempuran, baik di darat, laut maupun udara. Biasanya dalam film ini menampilkan tentang kegigihan, perjuangan, dan pengorbanan para tokoh yang diceritakan dalam melawan musuh. Film perang sering mengambil latar cerita tentang perang dunia pertama dan kedua, perang Vietnam, perang Teluk, maupun konflik Timur Tengah.

k. Romansa (*Romance*)

Film genre ini umumnya menceritakan kisah percintaan sepasang kekasih yang dihadapkan berbagai rintangan dalam menjalani

hubungan mereka. Plot dalam film romansa biasanya menggambarkan usaha seseorang dalam mendapatkan pujaan hatinya, atau bagaimana sepasang kekasih yang saling mencintai satu sama lain.

l. Pahlawan Super (*Super Hero*)

Film genre ini seringkali menceritakan tentang karakter yang memiliki kekuatan fisik atau mental yang melebihi manusia biasanya, dan biasanya dihadapkan dengan musuh atau sering disebut dengan *supervillain* yang juga memiliki kekuatan yang sepadan.

m. Spionase (*Spy*)

Genre ini biasa dikenal dengan sebutan *spy* atau agen rahasia. Film dengan genre ini merupakan kombinasi dari beberapa genre lainnya yaitu aksi, drama, petualangan, *thriller*, maupun politik, dengan karakter utamanya yang memiliki pekerjaan sebagai agen rahasia. Film spionase biasanya memiliki latar cerita periode perang dingin atau intrik internasional antar negara.

n. *Thriller*

Film bergenre *thriller* memiliki tujuan utama untuk memberikan rasa tegang, penasaran, dan ketidakpastian pada penontonnya. Plot dalam film genre ini biasanya berbentuk aksi, penuh misteri, teka-teki, kejutan, atau disertai dengan *twist*.

o. Video Temuan (*Found Footage*)

Found footage merupakan sebuah rekaman video temuan yang direkam langsung pada waktu sebuah peristiwa kejadian, yang berbentuk dokumentasi mengikuti tokoh-tokoh sepanjang film.

Adapun klasifikasi film berdasarkan rating yang dikeluarkan oleh *Motion Picture Association of America* (MPAA), yaitu (Wardhani et al., 2022):

- a. “G” (General): Film untuk semua umur,
- b. “PG” (Parental Guidance): Film yang dianjurkan dengan pendampingan orang tua,
- c. “PG 13”: Film yang beberapa materinya tidak untuk anak dibawah 13 tahun, membutuhkan pendampingan orang tua,
- d. “R” (Restricted): Terbatas. Mengandung konten dewasa, seperti aktivitas orang dewasa, bahasa kasar, kekerasan grafis yang intens, dan sebagainya. Untuk anak berusia dibawah 17 tahun membutuhkan pendampingan orang tua,
- e. “NC-17”: Anak berusia 17 tahun dan dibawah 17 tahun tidak diperbolehkan. Mengandung konten yang hanya boleh untuk orang dewasa.

4. Film sebagai media komunikasi Massa

Seiring perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, proses komunikasi dilakukan tidak hanya langsung (*face to face, interpersonal*) namun telah menggunakan media. Seperti media nirmassa dan media massa. Media nirmassa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan

informasi dengan sasaran tunggal seperti telepon, surat dan fax. Sedangkan media massa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sasaran luas dan area seluas – luasnya. Media massa terdiri dari media cetak dan media elektronik, media cetak contohnya adalah surat kabar dan majalah sedangkan media elektronik contohnya adalah televisi dan film.

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari - hari, film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa, seni teater sastra, dan arsitektur, serta seni musik (Ghassani & Nugroho, 2019).

Film juga merupakan media massa yang pesan atau makna yang disampaikan melalui komunikasi yang bersifat audio visual dimana pesan akan disebarkan secara serentak kepada masyarakat luas dan heterogen. Dalam definisi ini dan yang serupa dengan hal tersebut, kata ‘komunikasi’ (*communication*) sering disamakan dengan ‘transmisi’ (*transmission*), seperti pandangan pengirim dari makna utuh yang mencakup pengertian respons, berbagi, dan interaksi (McQuail, 2010). Komunikasi visual sendiri merupakan istilah yang mengacu pada pengiriman ide atau informasi dalam bentuk yang dapat dilihat oleh mata. Singkatnya, komunikasi visual adalah gambar dengan pesan. Komunikasi visual mencakup tanda, tipografi, gambar,

desain grafis, ilustrasi, periklanan, animasi, warna, dan berbagai sumber daya elektronik lainnya.

C. Representasi

Cakupan komunikasi visual yang luas membuat para peneliti dari berbagai bidang tertarik untuk mengkaji komunikasi visual dengan menggunakan berbagai macam teori. Teori komunikasi visual berbeda dengan teori komunikasi lainnya karena perbedaan analisis terhadap latar belakang teoretis dan metodologi yang digunakan. Teori komunikasi visual merupakan kajian teoretis yang melibatkan berbagai disiplin ilmu, seperti komunikasi massa, film dan sinematografi, pendidikan, seni, antropologi, psikologi, arsitektur, filsafat, linguistic, semiotika, dan berbagai ilmu lainnya. Teori representasi merupakan salah satu konsep penting dalam komunikasi visual yang berkaitan dengan semiotika, fenomenologi, dan retorika.

Representasi adalah eksplorasi terhadap makna dari tanda atau simbol yang terdapat dalam gambar, foto, tulisan, ilustrasi dan objek visual lainnya. Sedangkan menurut Stuart Hall (1997) representasi merupakan salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan. Dalam buku *Culture, Media, Language* (2003), Stuart Hall menyebutkan bahwa representasi adalah kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan, karena budaya selalu terbentuk melalui makna dan bahasa, dalam hal ini bahasa merupakan bentuk simbolik atau bentuk representasi; yang melambangkan, mewakili atau menggantikan sesuatu, guna memproduksi makna tentang konsep – konsep yang ada dalam pikiran kita (Rengga Andhita, 2021).

Representasi memiliki dua bagian, yakni pikiran dan Bahasa. Kedua bagian ini berhubungan dan dapat menjadikan sebuah konsep dari dalam pikiran kita sehingga dapat memberikan interpretasi makna. Namun, makna tidak akan dapat dikomunikasikan tanpa bahasa. Selain itu istilah representasi biasanya sering digunakan dalam teks media yakni untuk menggambarkan ekspresi hubungan antara teks dengan realitas yang ada (Yuwita, 2018).

Representasi dapat diartikan juga sebagai tanda, seperti gambar dan bunyi untuk dapat menggambarkan, memotret, menghubungkan atau mereproduksi sesuai yang dilihat, indera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi, 2010: 20). Terdapat beberapa konsep representasi menurut para ahli dalam komunikasi visual yaitu representasi menurut Saussure, Peirce, dan Mitchell. Konsep representasi menurut Saussure dan Peirce dijelaskan melalui teori semiotika, sedangkan konsep representasi menurut W.J.T Mithchell melalui teori gambar menyatakan bahwa representasi tidak hanya memediasi pengetahuan, namun juga menghalangi, memotong, dan meniadakan pengetahuan itu. Dengan kata lain, representasi tidak hanya memediasi pengetahuan yang kita konsumsi, representasi juga memengaruhi pengetahuan melalui fragmentasi, peniadaan, dan lain-lain.

Penting diketahui bahwa dalam menganalisis representasi komunikasi visual memerlukan pertimbangan hubungan antara tanda dan objek. Sebagian besar representasi menggunakan lebih dari satu jenis hubungan tanda dan objek. Hubungan antara tanda dan objek ini kemudian dikaji lebih dalam melalui berbagai macam teori representasi yang dirumuskan oleh para ahli. Adapun teori representasi

dalam komunikasi visual menurut para ahli dalam buku *Handbook of Visual Communication* (2005:99-112), sebagai berikut:

1. *Transparency Theory*

Teori yang dikemukakan oleh Kendall Walton (1984) menjelaskan representasi komunikasi visual melalui bagaimana fotografi dilihat sebagai media yang bersifat transparan. Artinya, kita dapat melihat dunia melalui fotografi. Melihat yang dimaksudkan mengandung makna yang berbeda dengan makna sebenarnya. Dalam melihat fotografi, terdapat dua pengalaman yang saling berhubungan, yaitu kita melihat objek sebenarnya dari media fotografi dan kita melihat makna fiksi dengan menggunakan fotografi.

2. *Recognition Theory*

Flint Schier (1986) menyatakan bahwa apa yang direpresentasikan oleh gambar ditentukan oleh kemampuan penerima untuk mengenal objek yang ada di dalamnya. Menurut teori ini, sebuah gambar merepresentasikan sebuah fenomena karena gambar terlihat sangat mirip dengan sebuah fenomena atau kejadian yang nyata. Teori ini menekankan pada hubungan ikonik antara tanda dan objek.

3. *Non-perceptual Resemblance Theory*

Teori kemiripan non-persepsi menjelaskan representasi melalui gambar yang menyatakan bahwa orang memahami apa yang diwakili oleh gambar dengan mengenali kemiripan dengan subjeknya. Teori ini dipandang memiliki imbauan intuitif karena ketika kita melihat sebuah gambar maka kita

akan melihat kesamaan antara gambar dan apa yang direpresentasikan oleh gambar tersebut.

4. *Perceptiion-based Resemblance Theory*

Teori kemiripan berdasarkan persepsi juga menjelaskan representasi melalui gambar yang menyatakan bahwa sebuah gambar dikatakan memiliki kemiripan dengan subjek apabila gambar tersebut memiliki kekuatan yang sama dalam memberikan pengaruh pada indra penglihatan kita sebagai subjeknya.

5. *Convention Theory*

Teori Konvensi dikembangkan oleh Nelson Goodman (1976). Menurut Goodman, gambar adalah sistem simbol buatan seperti Bahasa. Gambar tidak menyalin atau meniru subjek gambar. Hampir semua gambar dapat merepresentasikan hampir segala hal. Namun hanya beberapa gambar yang dapat menggambarkan atau merepresentasikan sesuatu, dan tidak semua hal dapat direpresentasikan melalui gambar.

6. *Illusion Theory*

Teori yang digagas Ernst Gombrich (1960) yang oleh para ahli disebut sebagai teori representasi klasik menjelaskan hubungan antara persepsi visual dan representasi gambar. Dalam teorinya, Gombrich mengeksplorasi berbagai masalah tentang sifat penggambaran, evolusi gaya, dan sifat realisme. Gombrich percaya bahwa kita sepenuhnya turut serta dalam permainan ilusi. Kita dengan sengaja mengabaikan berbagai macam aspek

yang tidak sesuai dengan representasi dan lebih fokus pada apa yang menjadi petunjuk pembuat gambar.

7. *Make-Believe Theory*

Teori ini pertama kali dikenalkan oleh Kendall Walton (1978) dan merupakan pengembangan dari teori yang dikemukakan oleh Ernst Gombrich. Teori *make-believe* adalah teori untuk memahami sifat dan representasi dalam seni. Menurut Walton, seni representasi dapat dipahami sebagai properti yang menggambarkan imajinasi tertentu. Setiap properti memiliki kebenaran fiksinya masing-masing yang secara kolektif melekat pada dunia fiksi

8. *Seeing-in Theory*

Teori ini dikenalkan oleh Richard Wollheim yang menurut teori ini, kita melihat subjek gambar dalam permukaan gambar seperti warna, tekstur, atau tanda. Selain itu, di saat yang bersamaan kita juga melihat subjek dalam hal-hal lain disamping gambar. Teori ini dikembangkan Wollheim sebagai bentuk penolakan terhadap teori representasi gambar lainnya seperti teori ilusi dan konvensi. Wollheim meyakini bahwa jika kita melihat sebuah subjek dalam sebuah gambar dan seniman menandai gambar tersebut maka kita seharusnya melihatnya dan karena itu gambar merepresentasikan subjek. Pengalaman *seeing-in* ini disebut oleh Wollheim sebagai *two-foldness* atau kelipatan ganda. Konsep ini mengandung makna bahwa kita mengalami permukaan dari gambar dua dimensi dan kita juga mengalami subjek dalam gambar.

D. Semiotika

Istilah semiotika berasal dari Bahasa Yunani ‘*semeioni*’ yang berarti ‘tanda’ atau ‘*seme*’ yang berarti penafsiran tanda (Cobley dan Jansz, 1999:4). Semiotika mempelajari tentang bagaimana perkembangan pola pikir manusia. Semiotika merupakan sebuah bentuk perkembangan yang mendasari terbentuknya suatu pemahaman yang merujuk pada terbentuknya sebuah makna. Semiotika menjadi salah satu kajian yang bahkan menjadi tradisi dalam teori komunikasi. Tradisi semiotika terdiri atas sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda mempresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan, dan kondisi itu sendiri (Pratiwi, 2015).

Semiotika memiliki tujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksi pesan. Konsep pemaknaan ini tidak terlepas dari perspektif atau nilai-nilai ideologis tertentu serta konsep kultural yang menjadi ranah pemikiran masyarakat dimana simbol tersebut diciptakan. Kode kultural yang menjadi salah satu faktor konstruksi pesan dalam tanda tersebut. Konstruksi makna yang terbentuk inilah yang menjadi sebuah ideologi dalam sebuah tanda. Sebagai salah satu kajian pemikiran dalam *cultural studies*, semiotika juga melihat bagaimana budaya menjadi landasan pemikiran dari pembentukan makna dalam sebuah tanda. Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi, yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki makna. Dasar dari semiotika membahas mengenai tanda, yang tidak hanya ditemukan dalam bahasa dan bentuk komunikasi, namun juga dalam seluruh aspek kehidupan.

Tanda bahkan dapat melampaui alam pikiran manusia, dalam kebutuhan untuk menjalin hubungan dengan realitas. Semiotika dalam studinya melihat bagaimana cara tanda bekerja. Charles Morris (1946) (Morrisan, 2009) membagi semiotika dalam tiga wilayah, yaitu:

1. Semantik; semantik membahas tentang bagaimana tanda berhubungan dengan referannya, atau apa yang diwakili oleh sebuah tanda. Semiotika mewakili dua dunia yaitu dunia benda (*World of Things*) dan dunia tanda (*World of Signs*). Prinsip dasar dari semiotika adalah representasi selalu diperantarai atau dimediasi oleh kesadaran interpretasi seorang individu, dan makna dari suatu tanda akan berubah dari satu situasi ke situasi lainnya.
2. Sintatik; studi mengenai hubungan antara tanda. Dalam hal ini tanda tidak pernah sendirian mewakili dirinya, tanda selalu menjadi bagian dari sistem tanda yang besar, disebut juga sebagai kode.
3. Pragmatik; bidang pragmatik mengkaji tentang bagaimana tanda menghasilkan perbedaan dalam kehidupan manusia atau dengan kata lain, pragmatik adalah studi yang mempelajari penggunaan tanda serta efek yang dihasilkan tanda.

Semiotika tidak dilembagakan secara luas sebagai disiplin akademis. Semiotika merupakan bidang studi yang melibatkan banyak pendirian teoretis dan perangkat metodologis yang berbeda. Salah satu definisi yang paling luas adalah menurut Umberto Eco yang menyatakan bahwa,

“semiotika berkaitan dengan segala sesuatu yang dapat dianggap sebagai tanda”

Semiotika melibatkan studi tidak hanya tentang apa yang kita sebut sebagai ‘tanda’ dalam bahasa sehari-hari, tetapi juga tentang apa pun yang ‘mewakili’ hal lain. Dalam pengertian semiotik, tanda dapat berupa kata-kata, gambar, suara, gerakan, dan objek.

1. Perkembangan Semiotika

Studi tentang tanda memiliki sejarah dalam perdebatan dalam ranah filosofis, namun dalam bentuknya yang kontemporer seperti yang kita kenal saat ini, dikemukakan oleh seorang ahli Bahasa berkebangsaan Swiss, yaitu Ferdinand de Saussure (1857-1913). Saussure adalah orang pertama yang menetapkan linguistik sebagai kajian ilmu yang berdiri sendiri. Pada saat itu, ia juga menitikberatkan pentingnya keberadaan ilmu disiplin yang mempelajari tentang “kehidupan tanda”, yang ia sebut sebagai semiologi. Dalam pandangan Saussure, semiologi adalah studi tentang tanda yang ada dalam masyarakat. Saussure kemudian membagi tanda menjadi dua bagian terpisah yang dia sebut penanda dan petanda. Kedua bagian ini disebut struktualis dan bersifat dikotomis.

Melalui teori semiotika Ferdinand de Saussure yang mendefinisikan tanda linguistik sebagai entitas psikologis dua sisi yang terdiri dari alat berupa tanda dan makna tanda. Saussure menggunakan kata *signifier* untuk tanda dan *signified* untuk makna tanda. Yang termasuk alat tanda menurut Saussure meliputi pengalaman anteseden, kata-kata, ekspresi, atau suara saat berbicara. Sedangkan, yang termasuk makna tanda meliputi konsekuensi pengalaman, benda, isi, atau tanggapan. Baik penanda maupun petanda, keduanya bekerja sama untuk membentuk tanda (*sign*). Dan karena sifat polisemik yang dimiliki oleh tanda, maka interpretasi makna akan

berbeda-beda tergantung dari individu yang terlibat membacanya, walaupun tidak menutup kemungkinan bahwa tanda mengandung makna kultural yang dapat bersifat intersubjektivitas.

Semiotika mulai menjadi pendekatan utama dalam kajian budaya pada akhir tahun 1960-an, sebagian sebagai hasil dari karya Roland Gérard Barthes. Pada tahun 1967, Barthes menyatakan bahwa,

"Semiologi bertujuan untuk mengambil sistem tanda apa pun, dengan substansi dan batasannya mencakup; gambar, gerak tubuh, suara musik, objek, dan asosiasi kompleks dari semua ini, yang membentuk konten ritual, konvensi, atau hiburan publik: ini merupakan, jika bukan *bahasa*, setidaknya merupakan sebuah sistem penandaan". *Elements of Semiology* (London: Jonathan Cape, 1967)

Tanda sebagai sistem kompleks yang terdiri dari dua elemen utama yang dikemukakan oleh Saussure, kemudian dikembangkan oleh Barthes dengan mengadopsi gagasan *orders of signification* oleh Louis Hjelmslev, dan secara luas dikenal sebagai tiga tingkatan makna, yaitu: 1. Denotatif yang menggambarkan makna literal, 2. Konotatif yang berkaitan dengan konsep mental, 3. Mitologi yang penafsirannya berkaitan dengan sejarah dan budaya. Ketiga model tingkatan makna tersebut berguna dalam menyimpulkan makna dalam sebuah tanda yang mungkin tampak menyimpulkan satu makna, tetapi sebenarnya mengandung makna dengan ide dan konsep yang berbeda sekaligus.

2. Penerapan Semiotika dalam Media dan Film

Kajian semiotika sesungguhnya sudah cukup lama menjadi kajian bagi para peneliti bahasa (susastra), namun bagi para pengkaji budaya visual masih tergolong baru. Media merupakan bagian dari unsur komunikasi, yang secara harfiah memiliki arti perantara. Perantara yang dimaksud adalah adanya wadah antara

sumber informasi atau pesan (*source*) dan penerima pesan atau informasi (*receiver*). Kajian tentang bagaimana makna atau pesan dalam teks media dikonstruksi untuk tujuan tertentu, dan bagaimana pesan tersebut dapat mempengaruhi penerima dalam konteks yang bervariasi atau khusus, menjadikan hal tersebut sebagai pengaplikasian semiotika pada media. Kajian semiotika dapat memberikan kita (sebagai *interpreter*) sebuah pendekatan, atau metode untuk memahami atau mendeskripsikan makna dari konten yang disajikan di media, melalui proses penafsiran tersebut, akan memberikan gambaran latar belakang dalam produksi konten tersebut (Arackal, n.d.). Tujuan dalam pengaplikasian semiotika media adalah untuk mempelajari bagaimana media massa menciptakan atau mendaur ulang tanda untuk mewakili pesan yang akan mereka sampaikan. Analisis semiotika media dilakukan dengan mengajukan tiga pertanyaan: 1) apa yang menandakan atau mewakili sesuatu, 2) bagaimana ia menggambarkan maknanya, dan 3) apa alasan dibalik makna dalam konten (Arackal, n.d.).

Film yang merupakan salah satu media dalam komunikasi massa. Film terbentuk dari gabungan berbagai macam tanda yang menciptakan makna tertentu, sama halnya dengan media lainnya, sehingga dapat dikaji menggunakan analisis struktural atau semiotika. Berbeda dengan gambar statis, film dengan rangkaian gambar yang dibentuk sedemikian rupa hingga menjadi gerakan dalam hal ini disebut sebagai *shot*, menggunakan tanda-tanda ikonik yang menggambarkan sesuatu serupa dengan realita yang ingin digambarkan. Barthes (dalam Arackal, 2015) menyampaikan bahwa hubungan antara penanda dan petanda sendiri dimotivasi secara analogis, dan bahwasanya minim adanya kesenjangan diantara

keduanya karena sifat ikonik dari tanda sinema dan kesan realita. Tanda-tanda akan terputus ketika tidak ada hubungan yang cukup menjelaskan antara penanda dan hal yang ditandakan.

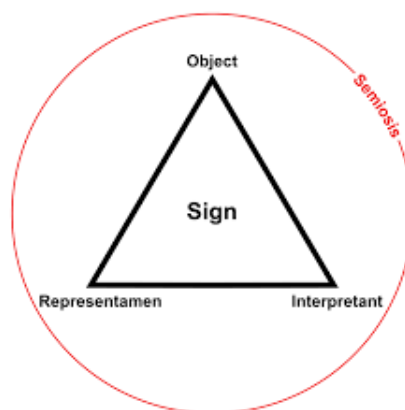
3. Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce merupakan salah satu tokoh semiotik yang dikenal sebagai pencetus semiotika pragmatik. Lahir di Cambridge, Massachusetts pada tahun 1890 dari sebuah keluarga intelektual, Peirce menjalani pendidikannya di Harvard University. Istilah ‘semiotik’ pertama kali dikenalkan oleh Peirce pada akhir abad ke-19 Di Amerika yang merujuk pada ‘doktrin formal tentang tanda-tanda’. Bagi Peirce, tanda (*sign*) memiliki makna “sesuatu yang mewakili sesuatu”, dimana pemaknaan tanda perlu mempertimbangkan konteks bagaimana tanda tersebut diproduksi dan ditafsirkan. Apa yang dianggap Peirce sebagai tanda, bukanlah indikasi dari suatu struktur, melainkan suatu proses kognitif yang diturunkan dari apa yang dideteksi oleh panca indera yang disebut semiosis. Oleh sebab itu gagasan Peirce bersifat menyeluruh dan deskriptif dari semua penandaan (Amalia, 2022).

Semiosis adalah proses pemaknaan dan penafsiran tanda yang melalui tiga tahapan, tahap pertama adalah penyerapan aspek representamen tanda (pertama melalui panca indera), tahap kedua mengaitkan secara spontan representamen dengan pengalaman kognisi manusia yang memaknai objek, dan ketiga menafsirkan objek sesuai dengan keinginannya. Tahap ketiga ini disebut interpretan (Hoed, 2014). Pada umumnya tanda mengandung dua bentuk. Pertama, tanda dapat menjelaskan (baik secara langsung maupun tidak) tentang sesuatu dengan makna

tertentu. Kedua, tanda mengomunikasikan maksud suatu makna. Jadi setiap tanda berhubungan langsung dengan objeknya (Paningrome, 2020).

Peirce adalah ahli filsafat logika, baginya penalaran manusia selalu dilakukan lewat tanda. Yang dalam hal ini memiliki arti bahwa manusia hanya dapat berpikir melalui tanda-tanda. Dalam pikiran manusia, logika sama dengan semiotika, dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda. Semiotika model Peirce dikenal dengan model *triadic*, yaitu tiga komponen yang terbagi menjadi *representamen*, *object*, dan *interpretant*. Sesuatu dapat disebut representamen jika memenuhi dua syarat; pertama, bisa dipersepsi (baik panca indera maupun pikiran/perasaan) dan kedua, berfungsi sebagai tanda; artinya mewakili sesuatu yang lain. Komponen lainnya adalah *object*, yang menurut Peirce *object* merupakan komponen yang diwakili tanda; dapat dikatakan sebagai ‘sesuatu yang lain’ bisa berupa materi yang tertangkap panca indera, bisa juga bersifat mental atau imajiner. Dan komponen ketiga adalah *interpretant* yang merupakan arti/tafsiran. Peirce juga menggunakan istilah lain untuk *interpretant* yaitu: *signifance*, *signification*, dan *interpretation*. Menurut Peirce interpretan juga merupakan tanda.



Gambar 2.1 Model segitiga makna Charles Sanders Peirce

- a. *Representamen (sign)* merupakan bentuk fisik atau segala sesuatu yang dapat ditangkap panca indera dan mengacu pada sesuatu, representamen dibagi menjadi tiga:
- 1) *Qualisign*: tanda berdasarkan sifatnya. Contoh: warna merah, dapat dipakai untuk menunjukkan cinta, bahaya, atau larangan.
 - 2) *Sinsign*: tanda berdasarkan bentuk atau rupa dalam kenyataan. Contoh: jeritan atau teriakan, bisa berarti senang, kesakitan, atau terkejut.
 - 3) *Legisign*: tanda berdasarkan suatu peraturan yang berlaku umum, suatu konvensi, atau kode. Contoh: rambu-rambu lalu lintas.
- b. *Object* diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:
- 1) *Icon* (ikon): tanda yang menyerupai, menyimulasikan yang diwakilinya atau suatu tanda yang menggunakan kesamaan atau ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkan. Sebuah tanda dirancang untuk merepresentasikan sumber acuan melalui simulasi atau persamaan. Contoh: foto
 - 2) *Index* (indeks): yaitu suatu tanda yang mengacu pada sesuatu atau seseorang dalam kaitannya dengan keberadaan atau lokasinya dalam ruang atau waktu, atau dalam kaitannya dengan sesuatu atau orang lain. Suatu

indeks selalu berfungsi sebagai tanda yang arah vektornya mengarah ke masa lalu. Terdapat tiga jenis indeks;

- a) Indeks ruang: mengacu pada lokasi atau ruang suatu benda, makhluk, dan peristiwa dalam hubungannya dengan penggunaan tanda. Contoh: anak panah bisa diartikan dengan kata penjelas yang menunjukkan sesuatu, seperti di sana, di situ.
 - b) Indeks temporal: indeks ini saling menghubungkan benda-benda dari segi waktu. Contoh: grafik waktu dengan keterangan sebelum dan sesudah.
 - c) Indeks persona: indeks ini saling menghubungkan pihak-pihak yang ambil bagian dalam sebuah situasi. Contoh: kata ganti orang (saya, Kami, beliau).
- 3) *Symbol* (simbol): yaitu suatu tanda yang ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama. Simbol merupakan jenis tanda yang bersifat arbitrer dan konvensional. Contoh: Patung salib dapat melambangkan konsep 'Kristen'.
- c. *Interpretant*, dibagi menjadi tiga, yaitu:
- 1) *Rheme*: adalah tanda yang masih dapat dikembangkan karena memungkinkan ditafsirkan dalam pemaknaan yang berbeda-beda. Contoh: orang dengan mata merah,

bisa saja menandakan sedang mengantuk, sakit mata, iritasi, baru bangun tidur, atau sedang mabuk.

- 2) *Dicisign (Dicent Sign)*: adalah tanda yang interpretannya terdapat hubungan yang benar ada atau tanda yang sesuai dengan fakta dan kenyataannya. Contoh: jalan yang rawan kecelakaan, maka dipasang rambu 'hati-hati rawan kecelakaan'.
- 3) *Argument*: adalah tanda yang sifat interpretannya berlaku umum atau tanda yang berisi alasan tentang suatu hal. Contoh: tanda larangan merokok di SPBU, karena SPBU merupakan tempat yang mudah terbakar.

Menurut Peirce, sebuah analisis tentang esensi tanda pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya, ketika kita menyebut tanda sebagai ikon. Kedua, tanda menjadi kenyataan dan keberadaannya berkaitan dengan objek individual, ketika kita menyebut tanda sebuah indeks. Ketiga, perkiraan yang pasti bahwa hal itu diinterpretasikan sebagai objek denotatif sebagai akibat dari kebiasaan, ketika kita menyebut tanda sebuah simbol (John Fiske, 1982:79).

Pemahaman akan struktur semiosis menjadi dasar yang tidak bisa ditiadakan bagi penafsir dalam upaya mengembangkan kajian semiotika. Seorang penafsir berkedudukan sebagai peneliti, pengamat, dan pengkaji objek yang dipahaminya. Dalam mengkaji objek yang dipahaminya,

seorang penafsir harus jeli dan cermat, karena segala sesuatunya dilihat dari jalur logika.