

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu bentuk hiburan yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia, baik anak-anak maupun orang dewasa. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, film juga digunakan untuk menyampaikan aspirasi masyarakat serta merefleksikan realitas sosial. Namun, dalam beberapa kasus, film dibuat dengan tujuan membentuk realitas tertentu sesuai dengan keinginan produsernya. Berbagai tema dan isu sosial yang berkembang di masyarakat sering kali dijadikan inspirasi dalam pembuatan film, yang pada akhirnya dapat memberikan dampak langsung kepada penonton.

Sebagai media hiburan yang mudah diakses dan relative terjangkau, film memiliki keunggulan dalam penyampaian pesan melalui karakteristik audio-visualnya, yaitu kombinasi suara dan gambar. Keunggulan ini memungkinkan film untuk menyampaikan makna dengan lebih efektif serta memberikan pengalaman emosional yang mendalam bagi penontonnya.

Di era modern, film telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai cerminan realitas sosial suatu bangsa. Film menggambarkan Bahasa, kebiasaan, narasi khas, serta budaya dan struktur sosial suatu komunitas, menjadikannya media yang berpengaruh dalam membentuk persepsi masyarakat.

Menurut Sobur, Film memiliki daya jangkauan luas dan mampu mempengaruhi berbagai lapisan masyarakat. Kemampuannya dalam membentuk opini dan persepsi penonton menjadikan film sebagai alat yang efektif dalam mempresentasikan serta mengubah cara pandang terhadap suatu fenomena sosial.

Film memiliki kekuatan untuk merepresentasikan realitas, membangkitkan respons emosional, serta mencapai popularitas yang tinggi. Pengaruh film terhadap kesejahteraan emosional manusia sangat besar, mengingat kemampuannya menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Sobur (2004) menekankan bahwa aspek utama dalam film meliputi gambar, suara, dan dialog, yang berpadu dengan elemen suara lainnya. Ia juga menjelaskan bahwa film mampu merambah berbagai kelompok sosial, membuktikan efektivitasnya dalam membentuk persepsi penonton.

Sebagai media komunikasi, film berperan dalam menyampaikan nilai-nilai budaya melalui informasi atau pesan yang disampaikan, baik melalui simbol-simbol dalam akting seorang aktris maupun atmosfer yang tercipta di dalamnya. Sobur juga menggarisbawahi bahwa elemen visual dan audio, termasuk dialog yang didukung oleh efek suara serta music, merupakan unsur krusial dalam sebuah film.

Secara mendasar, film adalah sarana untuk menyampaikan nilai budaya kepada masyarakat. Melalui akting seorang aktris yang berbakat dan atmosfer yang dibangun dalam film, pesan budaya dapat diteruskan kepada penonton dengan efektif.

Dalam beberapa waktu terakhir, film menjadi hiburan yang sangat diminati oleh masyarakat. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika film yang menarik mampu meningkatkan minat penonton. Dalam perkembangannya, perfilman Indonesia terus menghadirkan karya-karya yang menarik dan mendapat apresiasi tinggi. Salah satu film yang menjadi sorotan dalam penelitian ini adalah *Si Doel The Movie*, yang mendapatkan perhatian besar dari penonton.

Table 1.1 Film Indonesia dengan penonton terbanyak Tahun 2018

NO	JUDUL FILM	PENONTON
1	Dilan 1990	6.315.664
2	Suzzanna: Bernafas Dalam Kubur	3.270.468
3	Danur 2: Maddah	2.572.672
4	Si Doel <i>The Movie</i>	1.757.653
5	Asih	1.714.798

Sumber : Ulfa (2018)

Film *Si Doel The Movie* merupakan kelanjutan dari serial *Si Doel Anak Sekolahan* yang pertama kali tayang pada tahun 1994. Serial ini menjadi salah satu ikon televisi Indonesia, mengisahkan kehidupan Si Doel, seorang pemuda Betawi yang berusaha menyeimbangkan tradisi keluarganya dengan modernisasi yang semakin berkembang. Sinetron ini 6 musim dan 139 episode, dan merupakan versi modern dari novel *Si Doel Anak Betawi* karya Aman Datuk Majindo.

Budaya Betawi itu sendiri merupakan hasil akulturasi berbagai budaya, seperti Melayu, Arab, Tionghoa, dan Eropa, yang tercermin dalam Bahasa, kesenian, serta adat istiadatnya. Secara sosial, Masyarakat Betawi dikenal egaliter, humoris, dan memiliki rasa kebersamaan yang kuat, terutama dalam kehidupan bermasyarakat. Tradisi seperti Palang pintu, Ondel-ondel, dan Lenong menjadi bagian penting dalam identitas mereka, sementara kepercayaan yang kuat terhadap nilai-nilai religius tetap dijaga dalam keseharian. Meski menghadapi arus modernisasi, budaya Betawi tetap bertahan dan terus mengalami revitalisasi melalui berbagai media, termasuk film dan sinetron seperti *Si Doel Anak Sekolahan*, yang berperan dalam memperkenalkan serta melestarikan nilai-nilai budaya Betawi kepada generasi muda.

Film ini mengangkat dinamika kehidupan Doel (diperankan oleh H. Rano Karno), yang kembali dihadapkan pada konflik cinta segitiga antara istrinya, Zaenab (diperankan oleh Maudy Koesnaedi) dan mantan istrinya Sarah (diperankan oleh Cornelia Agatha). Dengan latar belakang budaya Betawi yang kuat, film ini tidak hanya menjadi ajang nostalgia bagi penonton lama, tetapi juga menawarkan eksplorasi mendalam mengenai komunikasi antarnusantara, terutama dalam konteks perbedaan nilai dan kebiasaan antara Indonesia dan Belanda.

Kisah dalam *Si Doel* semakin kompleks Ketika Doel menerima undangan untuk bertemu putranya, Dul, yang selama ini tinggal bersama Sarah di Amsterdam. Perjalanan Doel ke Belanda menghadirkan tantangan emosional yang memperlihatkan perbedaan budaya antara kedua negara serta bagaimana individu menavigasi identitas dan hubungan dalam ruang lintas budaya. Dengan pendekatan yang realistis dan emosional, film ini menggambarkan Bagaimana komunikasi antarbudaya berperan dalam membentuk dinamika hubungan, baik dalam keluarga maupun masyarakat yang lebih luas.

Film *Si Doel The Movie* dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki nilai kultural dan akademik yang tinggi. Sebagai lanjutan dari serial legendaris *Si Doel Anak Sekolahan*, film ini tidak hanya menyajikan kisah yang akrab bagi masyarakat Indonesia, tetapi juga secara kuat merepresentasikan budaya Betawi yang khas dan kaya akan akulturasi. Film ini menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya Betawi kepada generasi muda di tengah arus modernisasi.

Film *Si Doel* meraih dua penghargaan sekaligus dari Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) sebagai film Indonesia pertama yang tayang dan *Gala Premiere* di Belanda serta penghargaan sebagai film Indonesia dengan *Gala Premiere* dua hari berturut-turut.

Penghargaan tersebut diberikan langsung oleh, Jaya Suprana, di panggung saat *Gala Premiere Si Doel The Movie 2*. (Kumparan, n.d).



Gambar 1.1 Poster Film Si Doel The Movie
Sumber: IMDB

Dalam dunia film, cerita, atau narasi menjadi elemen utama yang mengikat seluruh elemen visual dan audio menjadi sebuah karya utuh. Narasi di sini berperan sebagai jalan cerita yang mengarahkan penonton melalui rangkaian peristiwa atau kejadian yang disajikan. Sehingga dalam setiap adegan dan dialog, informasi tentang karakter, konflik, dan perkembangan plot dapat disampaikan secara efektif kepada penonton.

Narasi dalam film bukan sekedar alur cerita yang Menyusun peristiwa secara kronologis, melainkan struktur tanda yang mencerminkan sistem pemaknaan budaya tertentu. Dalam analisis semiotika, setiap adegan, tokoh, dialog, dan simbol dalam film dapat dilihat sebagai tanda yang membawa makna lebih dari sekedar apa yang tampak di permukaan. Dengan kata lain, narasi dalam film membentuk suatu jaringan tanda yang mengkomunikasikan nilai-nilai sosial, ideologi, serta perbedaan budaya kepada penonton.

Dalam perspektif semiotika Roland Barthes, narasi dalam film dapat dipahami sebagai sistem tanda yang membentuk makna melalui kode-kode yang terkandung di dalamnya. Barthes membagi narasi menjadi berbagai tingkatan makna, termasuk makna

denotatif (makna literal dari cerita) dan makna konotatif (makna yang lebih dalam, terkait dengan ideologi dan budaya).

Melalui analisis kode-kode yang ada dalam narasi film, seperti kode hermeneutik (unsur misteri yang menggerakkan cerita), kode proaretik (unsur yang mengarahkan aksi), kode simbolik (makna di balik simbol dalam cerita), kita dapat memahami bagaimana sebuah film tidak hanya menyajikan cerita, tetapi juga mengonstruksi realitas budaya yang ditampilkan.

Dalam konteks komunikasi antar budaya, film menjadi ruang di mana makna budaya dinegosiasikan dan dipertukarkan. Representasi budaya dalam film dapat membantu audiens memahami perbedaan dan persamaan antarbudaya, serta bagaimana suatu budaya merepresentasikan dirinya melalui narasi yang dibangun. Dengan demikian, analisis semiotika terhadap narasi film memungkinkan kita untuk tidak hanya memahami struktur cerita, tetapi juga menggali makna tersembunyi yang membentuk wacana budaya dalam komunikasi global.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apa makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat dalam film *Si Doel The Movie*?
2. Apa yang membuat *Si Doel* menarik dan mampu merepresentasikan budaya Betawi?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk Menganalisis Apa makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat dalam film *Si Doel The Movie*.
 - b. Untuk Menganalisis Apa yang membuat *Si Doel* menarik dan mampu merepresentasikan budaya Betawi.
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Kegunaan Teoritis
Diharapkan menambah pemahaman dalam kajian komunikasi antarbudaya dengan menunjukkan dampak revitalisasi *Si Doel Anak Sekolah* terhadap persepsi budaya Betawi di berbagai generasi, sekaligus mendorong penelitian lebih lanjut.
 - b. Kegunaan Praktis
Diharapkan memberikan panduan bagi pembuat film dan konten media untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal. Hasilnya juga bermanfaat bagi lembaga pelestarian budaya dalam menggunakan media populer untuk edukasi dan promosi budaya, mendukung upaya pelestarian budaya Betawi di masyarakat.

D. Kerangka Konseptual

1. Media massa sebagai sistem representasi

Media massa, sebagai objek kajian ilmiah, dianalisis melalui disiplin ilmu yang termasuk dalam studi media atau ilmu humaniora. Sejak berkembangnya kajian media massa pada 1970-an, media massa telah menjadi sarana untuk menggali makna melalui citra dan narasi yang disampaikan. Menurut Stuart Hall (1997), media massa adalah sistem

representasi yang digunakan untuk melakukan praktik pemaknaan. Makna-makna tersebut dibentuk melalui bahasa, dengan memanfaatkan tanda-tanda yang merujuk pada objek, individu, peristiwa, atau elemen yang dianggap sebagai representasi dalam media massa. Dalam hal ini, media massa berfungsi seperti bahasa, dengan tanda-tanda yang berperan dalam menghasilkan makna. Sebagai sistem representasi, media massa tidak pernah diproduksi tanpa nilai tertentu. Sebaliknya, media massa adalah teks sosial yang senantiasa terkait dengan konteks sosial budaya di mana media tersebut diproduksi, disebarkan, dan dikomunikasikan Kellner (1995).

Lebih jauh, Stuart Hall juga mengemukakan bahwa ada tiga bentuk pendekatan representasi yaitu *reflective*, *intentional*, dan *constructionist approaches*. *Reflective representation* menganggap bahwa tanda-tanda atau symbol yang digunakan dalam media merupakan cerminan langsung dari realitas yang ada. Artinya, media secara pasif merefleksikan dunia sebagaimana adanya. *Intentional representation* adalah makna yang terkandung dalam media sepenuhnya ditentukan oleh produsen atau pencipta pesan. Mereka memiliki kendali penuh atas makna yang ingin disampaikan. Sedangkan *Constructive representation* memandang bahwa makna tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga ikut membentuknya. Media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan mana baru dan membentuk cara kita memahami dunia. Terkhusus untuk pendekatan *constructive* ini, Hall mencetuskan dua pendekatan untuk mengkajinya, yaitu pendekatan semiotik dan pendekatan diskursus Hall (1997). Khusus penelitian kali ini akan menggunakan pendekatan semiotik untuk mengungkapkan makna di balik tanda yang ditampilkan pada media.

Dalam sistem representasi ada dua proses yaitu sistem dan Bahasa. Sistem adalah konsep atau Gambaran yang kita miliki dalam pikiran kita tentang suatu hal, orang, atau peristiwa Hall (1997). Jadi Ketika kita melihat, mendengar atau mengalami sesuatu, otak kita akan membentuk sebuah sistem. Sistem ini bersifat individual dan unik bagi setiap orang, bisa dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, dan budaya masing-masing. Namun, terdapat kemungkinan untuk individu saling berkomunikasi, berbagi dengan melakukan pertukaran konsep dan makna. Dengan demikian secara berkelompok dapat memahami atau menafsirkan dunia dengan cara yang kira-kira serupa. Sementara itu Bahasa adalah tanda yang digunakan untuk berkomunikasi dan berbagi makna. Bahasa berperan penting dalam mengkonkretkan sistem dan membuatnya dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Oleh karena itu Peta konsep harus diterjemahkan ke dalam Bahasa yang sama, sehingga ada hubungan konsep dan gagasan baik berupa teks, suara, dan gambar visual. Istilah umum yang digunakan untuk mewakilinya adalah “tanda”. Tanda ini mewakili konsep yang ada dipikiran kita yang kemudian membentuk hubungan dan mengkonstruksi sistem makna budaya.

Tanda-tanda diatur ke dalam Bahasa dan keberadaan Bahasa umum yang memungkinkan kita menerjemahkan konsep kedalam teks, suara atau gambar dan kemudian dipraktisasi Hall (1997). Istilah “bahasa” di sini bermakna luas dan inklusif, tidak hanya berupa kata-kata atau teks, tetapi juga suara, gambar yang dihasilkan berbagai sarana. Proses yang menghubungkan antara objek, konsep dan tanda secara bersama-sama adalah apa yang disebut “representasi” Hall(1997).

2. Budaya Betawi

Betawi adalah salah satu kelompok etnis yang berasal dari wilayah Jakarta, Indonesia dan sekitarnya. Etnis ini dikenal sebagai penduduk asli Jakarta. Meskipun identitas Betawi terbentuk dari perpaduan berbagai budaya yang dating ke wilayah tersebut

sepanjang Sejarah. Nama “Betawi” sendiri berasal dari kata “Batavia” sebutan untuk Jakarta pada masa Kolonial Belanda.

Pada 1619, Belanda melalui VOC (*Vereenigde Oost-indische Compagnie*), mendirikan kota Batavia di bekas Sunda Kelapa. Batavia menjadi pusat perdagangan dan pemerintahan kolonial yang kemudian menarik banyak pekerja dan budak dari berbagai wilayah di Nusantara, seperti Bali, Ambon, Bugis, Makassar, dan Jawa. Selain itu, ada juga imigran dari Tiongkok, India, Timur Tengah, dan Eropa. Penduduk dari berbagai etnis ini kemudian hidup berdampingan di Batavia. Interaksi antar komunitas menciptakan budaya baru yang unik, termasuk Bahasa, seni, makanan dan tradisi yang khas.

Bahasa Betawi adalah salah satu ciri utama, yang merupakan dialek Melayu dengan pengaruh dari bahasa Sunda, Jawa, Arab, Tionghoa, hingga Belanda. Bahasa ini digunakan sehari-hari oleh masyarakat Betawi, dengan variasi seperti *Betawi Pinggir* (di daerah pinggiran) dan *Betawi Tengah* atau *Betawi Kota* (di pusat Jakarta). Selain itu, masyarakat Betawi dikenal ramah, humoris, dan menjunjung tinggi gotong royong. Kebiasaan seperti *arisan* dan perayaan tradisional, termasuk pesta pernikahan dengan tradisi *palang pintu*, menjadi simbol penting nilai kebersamaan mereka.

Komunitas Betawi sering terkonsentrasi di wilayah pinggiran Jakarta, seperti Depok, Bekasi, dan Tangerang, seiring dengan urbanisasi yang memindahkan mereka dari pusat kota. Meskipun begitu, mereka tetap mempertahankan budaya khas, seperti kesenian *lenong*, *ondel-ondel*, dan musik Gambang Kromong. Nilai keagamaan juga sangat kuat, dengan mayoritas masyarakat Betawi beragama Islam yang tercermin dalam adat istiadat mereka. Makanan khas seperti kerak telur, soto Betawi, dan bir pletok adalah bagian tak terpisahkan dari identitas Betawi. Festival-festival budaya seperti Lebaran Betawi juga menjadi ajang penting untuk merayakan dan melestarikan tradisi Betawi di tengah dinamika modernisasi Jakarta.

3. Revitalisasi media

Revitalisasi media adalah suatu proses yang dilakukan untuk memperbarui dan menyegarkan konten, format, atau cara penyampaian media yang telah ada, sehingga menjadi lebih relevan dan menarik bagi audiens saat ini. Dalam konteks komunikasi antarbudaya, revitalisasi media mencakup penyesuaian terhadap perkembangan teknologi, perubahan perilaku konsumen, dan dinamika sosial yang terus berkembang. Proses ini bertujuan untuk menjaga hubungan yang kuat antara media dan audiens, memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh berbagai kalangan.

Revitalisasi tidak hanya melibatkan pembaruan fisik dari konten, tetapi juga pemahaman yang mendalam mengenai audiens dan konteks sosial yang ada. Konten yang berhasil di revitalisasi adalah konten yang mampu berbicara dengan audiens kontemporer dan meng-*address* isu-isu yang relevan dalam masyarakat Donnelly (2015). Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan revitalisasi sangat tergantung pada seberapa baik media dapat memahami kebutuhan dan preferensi audiens saat ini. Dalam proses ini, penting untuk melakukan analisis audiens yang mendalam, agar konten yang dihadirkan dapat beresonansi dengan pengalaman dan harapan mereka.

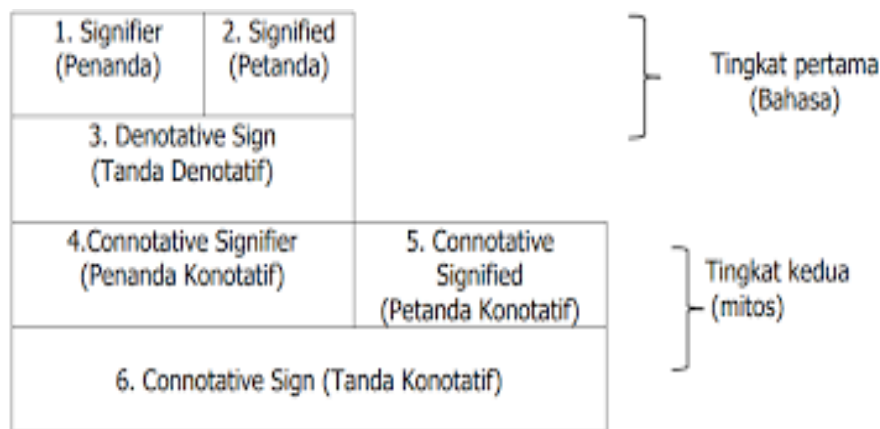
Revitalisasi media berfungsi untuk menjaga keberlanjutan dan relevansi konten dalam jangka panjang. Dalam konteks ini, media perlu beradaptasi dengan isu-isu sosial yang berkembang dan menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan edukatif. Era digital menuntut media untuk tidak hanya bertahan, tetapi juga berkembang dan beradaptasi Castells (2009). Dengan mengikuti perkembangan ini, media dapat memastikan bahwa pesan yang disampaikan tetap relevan dan dapat diterima oleh audiens yang lebih luas.

4. Analisis semiotika

Semiotika sebagai bidang ilmu merupakan studi mengenai tanda dan cara kerjanya. Ferdinand De Saussure mendefinisikan bahasa sebagai sebuah sistem tanda yang terstruktur, yang berarti bahasa terdiri dari unsur-unsur (tanda) yang saling terhubung satu sama lain. Dalam semiotika, tanda tidak terbatas pada visual atau gambar saja, tetapi juga mencakup teks, suara, dan bahasa tubuh. Sebagai kajian, semiotika berfokus pada analisis representasi tanda, seperti bahasa, gambar, dan objek. Representasi yang dimaksud merujuk pada makna yang dibangun oleh penutur untuk mencapai pemahaman atau kesepakatan bersama tentang makna tersebut.

Kajian semiotika mengalami perkembangan signifikan dengan hadirnya Roland Barthes, seorang pemikir strukturalis yang memperluas penerapan semiotika dari lingkup linguistik ke media visual seperti fotografi, iklan, dan film. Sebagai penerus pemikiran Ferdinand de Saussure, Barthes mengembangkan teori tentang penanda dan petanda. Ia mendefinisikan bahasa sebagai sistem tanda yang merefleksikan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu, Sobur (2006). Barthes juga memandang ideologi sebagai bentuk kesadaran palsu yang membuat manusia hidup dalam dunia ideal yang imajiner, meskipun realitas sebenarnya berbeda. Lebih lanjut, Barthes mengidentifikasi konotasi sebagai ekspresi budaya. Budaya ini terwujud melalui berbagai teks, sementara ideologi mengekspresikan dirinya melalui kode-kode yang menyusup ke dalam teks dalam bentuk elemen penting, seperti tokoh, latar, sudut pandang, dan lainnya, Sobur (2009).

Model Semiotika Roland Barthes membahas pemaknaan atas tanda dengan menggunakan signifikasi dua tahap.

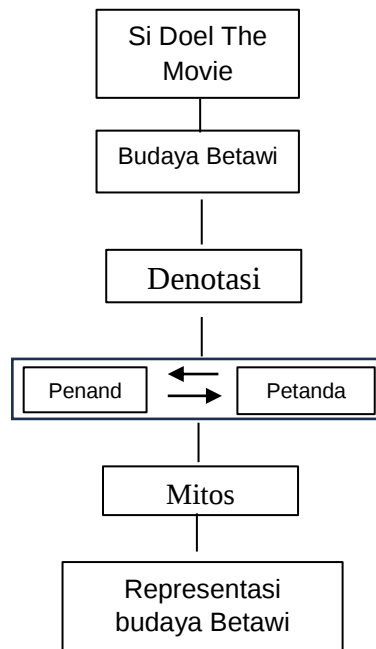


Gambar 1.2 Peta tanda Roland Barthes
Sumber: Sobur, (2006)

Berdasarkan pada peta tanda tersebut, dapat dilihat bahwa tanda asyarakat (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi pada saat bersamaan tanda asyarakat juga merupakan penanda konotatif (4). Tanda denotative menghasilkan makna yang eksplisit dan langsung, sementara tanda konotatif penandaanya memiliki keterbukaan makna implisit yang memungkinkan terbukanya penafsiran yang lain. Jadi dalam konsep Barthes mengungkapkan bahwa tanda konotatif tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung kedua bagian tanda denotative yang melandasi keberadaanya.

Dalam pandangan Barthes, konotasi berkaitan erat dengan ideologi yang ia sebut sebagai "mitos," yang berfungsi untuk mengungkapkan dan melegitimasi nilai-nilai dominan yang berlaku pada suatu periode tertentu. Barthes menjelaskan bahwa mitos adalah hasil

perkembangan dari konotasi yang telah lama ada dan mengakar dalam asyarakat. Mitos dalam konteks ini mengacu pada hal-hal yang telah menjadi bagian dari budaya dan diyakini oleh asyarakat sebagai kebenaran. Barthes memandang mitos sebagai asyar semiologis, yaitu rangkaian tanda yang diberi makna oleh asyarakat. Namun, menurut Barthes, mitos tidak merujuk pada kepercayaan takhayul atau sesuatu yang irasional, melainkan merupakan sebuah cara berbicara (*type of speech*) yang berkembang dalam masyarakat. Dari uraian di atas, maka dapat disusun kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 1.3 Kerangka Konseptual penelitian

Sumber: Diolah Peneliti

E. Definisi operasional

1. Si Doel

Si Doel adalah tokoh laki-laki Betawi yang dikenal sederhana, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai keluarga. Ia digambarkan sebagai orang yang tidak mudah terbawa arus zaman, tetap mempertahankan prinsip hidup walaupun keadaan di sekitarnya berubah. Nama Doel sendiri sudah melekat sebagai simbol masyarakat Betawi yang bersahaja dan jujur.

2. Budaya Betawi

Budaya Betawi terlihat dari cara bicara yang lugas dan blak-blakan, cara berpakaian seperti memakai peci dan baju koko, kebiasaan berkumpul dengan keluarga, serta cara menghormati orang tua dan tetangga. Budaya ini juga tercermin dalam makanan, musik tradisional seperti gambang kromong, dan sikap hidup yang religius dan santai.

3. Denotasi

Denotasi adalah apa yang terlihat secara langsung. Misalnya, peci adalah topi hitam yang dipakai di kepala, rumah panggung adalah tempat tinggal. Tanpa menafsirkan, denotasi hanya menyebut benda atau peristiwa apa adanya.

4. Penanda Dan Petanda

Penanda adalah bentuk fisik dari sesuatu, seperti gambar ondel-ondel, suara adzan, atau kata “ente”. Sedangkan Petanda adalah makna yang muncul dari bentuk itu. Ketika orang melihat ondel-ondel, mereka langsung teringat pada tradisi Betawi. Jadi ondel-ondel adalah penanda, dan makna tradisionalnya adalah petanda.

5. Mitos

Mitos muncul ketika sesuatu yang sebenarnya buatan manusia dianggap alami. Contohnya, orang Betawi dianggap harus lucu dan santai. Padahal tidak semua begitu. Tapi karena sering ditampilkan begitu, akhirnya orang percaya bahwa itu memang ciri asli orang Betawi. Itulah mitos: gambaran yang dibentuk terus-menerus sampai dianggap sebagai kenyataan.

6. Representasi

Representasi adalah cara menampilkan sesuatu supaya orang lain bisa mengenal atau memahami. Budaya Betawi bisa direpresentasikan lewat bahasa sehari-hari, pakaian, atau gaya hidup. Ketika seseorang bicara pakai logat Betawi atau makan kerak telur, itu adalah bentuk representasi budaya Betawi dalam kehidupan nyata.

F. Teknik Analisis Data

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan 3 bulan mulai Desember hingga Mei 2025. Adapun objek penelitian kali ini adalah keseluruhan unsur sinetron Si Doel anak sekolahan dan Revitalisasinya yaitu Si Doel 1 (2018), Si Doel 2 (2019), dan Si Doel 3 (2020).

2. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian bersifat deskriptif, kemudian memakai Teknik penelitian teks yaitu analisis semiotika menggunakan Teknik analisis Roland barthes dalam mengkaji Sinetron Si Doel *The Movie* sebagai objek penelitian.

3. Teknik Pengumpulan data

Berdasarkan kebutuhan penelitian, maka peneliti melakukan pengumpulan data sebagai berikut:

1. Sumber data primer, merupakan data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian dalam hal ini Film Si Doel *The Movie*. Datanya mencakup segala unsur seperti dialog, gambar, suara dll.
2. Sumber data sekunder, yaitu data dari sumber kepustakaan berkaitan dengan objek penelitian seperti buku, jurnal, dll.

G. Teknik Analisis Data

Berdasarkan skema analisis semiotika Roland Barthes maka Si Doel Anak *The Movie* akan dianalisis melalui dua tahap signifikasi. Signifikasi tahap pertama yang merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal atau disebut sebagai denotasi. Denotasi yaitu makna yang paling jelas dan yang paling nyata dari tanda. Dengan kata lain, denotasi merupakan apa yang di gambarkan tanda terhadap sebuah objek. Konotasi adalah istilah Barthes untuk menunjukan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi Ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaan. Tahap signifikasi kedua tanda bekerja adalah mitos. Mitos adalah Bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek mengenai realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai satu dominasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi, Representasi Dan Pemaknaan Dalam Film

Dalam komunikasi, hubungan antara stimulus dan respons merupakan cara sederhana untuk memahami bagaimana pesan dapat diproses dan diterima oleh audiens. Fenomena komunikasi media dapat dijelaskan melalui keterkaitan antara pesan yang disampaikan dan reaksi yang muncul dari audiens. Menurut Mcquail (2001), proses ini dapat dikategorikan ke dalam tiga elemen utama: pesan sebagai stimulus, penerima (*receiver*), dan efek atau respons yang dihasilkan. Prinsip stimulus-respons ini mengasumsikan bahwa media merancang dan menyebarkan pesan dalam skala luas, sehingga dapat diterima oleh banyak individu secara bersamaan. Media berperan sebagai jembatan antara sumber pesan dan penerima, yang bersifat terbuka untuk semua audiens yang bersifat konsumtif, yaitu individu yang memiliki daya beli terhadap materi yang disajikan.

Salah satu bentuk media yang muncul pada abad ke-19 dan tetap bertahan hingga kini adalah film. Ketika pertama kali diperkenalkan, film dianggap sebagai sesuatu yang luar biasa karena menghadirkan visual yang bergerak dan memberikan kesan hidup bagi penontonnya. Meskipun telah berkembang selama lebih dari satu abad, film tetap menjadi salah satu medium utama dalam menyampaikan pesan dan memengaruhi audiens. Sebagai bentuk komunikasi massa, film memiliki kemampuan tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga merepresentasikan berbagai realitas sosial dan budaya, sehingga menjadi alat yang efektif dalam proses komunikasi dan pembentukan makna bagi khalayak. Perkembangan teknologi tidak menyisihkan film dari proses komunikasi. Justru dengan perkembangannya film mengalami perubahan baik dari sisi praktis maupun kajian. Awalnya film berkembang sebagai industri yang sangat terkomersialisasi, tetapi seiring waktu, ia juga melahirkan paradigma keilmuan. Hal ini ditandai dengan munculnya kajian film yang mulai berkembang pada decade 1960-an hingga 1970-an Purnama (2011). Pada periode tersebut, film tidak lagi hanya dipandang sebagai sara hiburan semata, melainkan juga menjadi objek analisis akademik. Beberapa universitas ternama di Eropa dan Amerika mulai mengkaji film dengan pendekatan kritis, membuka jalan bagi studi film sebagai disiplin ilmu tersendiri.

Memasuki abad ke-20 hingga awal abad ke-21, terdapat dua perspektif utama dalam memahami film. Pandangan pertama melihat film sebagai seni, dikenal sebagai perspektif formal estetik. Pendekatan ini menekankan bahwa film, beserta seluruh proses pembuatannya, merupakan ekspresi artistik. Salah satu tokoh utama dalam perspektif ini adalah Rudolf Arnheim, yang menegaskan bahwa meskipun kamera berfungsi sebagai alat perekam, penciptaan film tetap membutuhkan sensitivitas *artistic* yang melampaui sekedar proses mekanis Arnheim (1957). Para pendukung perspektif ini berargumen bahwa film memiliki nilai estetika tersendiri karena keterbatasan mediumnya, dan justru dalam keterbatasan itulah kreativitas dapat berkembang, memungkinkan film untuk membangun realitas yang unik dan tidak sekedar mereplikasi dunia nyata. Sebaliknya perspektif kedua, yaitu realisme mengajukan pandangan yang berlawanan. Dipelopori oleh kritikus film Prancis, André Bazin, perspektif ini menekankan bahwa kekuatan utama film terletak pada kemampuannya merepresentasikan realitas sebagaimana adanya. Bagi para pendukung realisme, film seharusnya tidak berusaha mengabstraksi atau mengubah kenyataan, melainkan menangkapnya dengan seotentik mungkin. Meskipun memiliki perbedaan mendasar, kedua perspektif ini memberikan kontribusi besar dalam membentuk pemikiran

tentang film, khususnya pada masa awal perkembangannya sebagai medium seni dan kajian akademik.

Pandangan tentang film sebagai seni (estetik formal) telah mendorong perkembangan pendekatan yang lebih luas, yakni analisis film dalam konteks sosial dan ideologis. Pendekatan ini berupaya memahami Bagaimana film merepresentasikan berbagai aspek sosial, politik dan budaya, serta mencari pola ketertarikannya dengan konsep-konsep sosial-politik yang lebih luas. Perspektif ini berkembang seiring dengan munculnya studi budaya (*cultural studies*) pada era 1980-an, yang menekankan bahwa setiap bentuk representasi dalam film harus ditinjau dalam kerangka politik berdasarkan latar belakang kelompok sosial atau budaya tertentu. Studi budaya lahir dari keprihatinan terhadap politik dalam perfilman, dengan proposisi utama bahwa berbagai bentuk budaya memiliki peran dalam membentuk, memproduksi, dan melegitimasi pemikiran serta emosi tertentu Hill (1988).

Konsep representasi dalam film kemudian didefinisikan oleh Stuart Hall melalui tiga teori utama, yaitu: *Reflective representation*, Di mana Bahasa dipandang sebagai cerminan makna yang telah ada sebelumnya; *Intentional representation*, yang menekankan bahwa makna dalam Bahasa dibentuk sesuai dengan maksud dari pembuatnya; serta *constructionist representation*, yang melihat Bahasa sebagai sarana membangun makna melalui proses konstruksi sosial Hall (1997). Untuk memahami lebih dalam bagaimana budaya dikonstruksi dalam media, Stuart Hall mengembangkan konsep *The Circuit Of Culture* sebagai alat analisis fenomena budaya. Model ini mengidentifikasi lima elemen utama yang saling berkaitan dalam membentuk makna budaya, yaitu produksi, representasi, konsumsi, regulasi, dan identitas. Dengan menggunakan pendekatan ini, film tidak hanya dipahami sebagai produk seni atau hiburan, tetapi juga sebagai medium yang berperan dalam membentuk dan mereproduksi makna sosial dalam masyarakat. Lima elemen yang saling terkait terlibat dalam produksi dan sirkulasi makna melalui Bahasa, dengan demikian membentuk kerangka yang mengupas makna budaya secara holistic.

Film tidak hanya dapat dipahami sebagai sekedar hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk menyampaikan gagasan, keresahan, atau ideologi tertentu. Dalam menganalisis sebuah film, diperlukan pemahaman yang sistematis agar mampu menginterpretasikan makna yang lebih luas. Salah satu aspek fundamental dalam kajian film adalah pemahaman terhadap struktur sinematik yang terdiri dari shoot, scene, dan sequence, yang berperan dalam menghubungkan serta membangun Bahasa visual film. Berikut adalah penjelasan mengenai ketiga elemen tersebut:

1. **Shoot**, merujuk pada satu kali pengambilan gambar tanpa gangguan atau interupsi, yang sering disebut take.
2. **Scene** adalah rangkaian beberapa shoot yang berkelanjutan dan membentuk satu peristiwa dalam film.
3. **Sequence** merupakan Kumpulan scene yang membentuk satu kesatuan cerita yang utuh, juga dikenal sebagai track.

Pemisahan antara *shoot*, *scene*, dan *sequence* menuntut ketelitian dalam analisis film, karena setiap individu dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap ketiga elemen ini. Namun, dalam konteks penelitian, pembagian adegan biasanya dilakukan berdasarkan isu atau tema utama yang ingin dikaji, misalnya dalam analisis tentang pesan tertentu yang terkandung dalam suatu adegan.

Mise-en-scène merupakan konsep dalam sinematografi yang mencakup pengaturan elemen visual dalam sebuah adegan film, seperti pencahayaan, tata letak set, kostum, properti, dan posisi aktor dalam bingkai. Istilah ini berasal dari bahasa Prancis yang berarti "pengaturan panggung" atau "penempatan dalam adegan." Dalam analisis film, *mise-en-scène* mencakup segala aspek yang terlihat di depan kamera, termasuk pencahayaan, sudut pengambilan gambar, hingga desain set, yang bertujuan menciptakan atmosfer serta mengarahkan perhatian penonton terhadap elemen penting dalam cerita Bordwell (2019). Beberapa unsur utama dalam *mise-en-scène* antara lain:

1. **Pencahayaan**, Berperan dalam membangun suasana dan *mood* adegan. Cahaya terang dan cerah dapat menciptakan kesan ceria, sementara pencahayaan redup atau gelap dapat membangun nuansa tegang atau misterius.
2. **Tata letak set**, Termasuk properti dan dekorasi yang berfungsi memberikan konteks visual pada adegan. Set yang kaya detail dapat memberikan informasi tambahan mengenai karakter atau latar cerita.
3. **Kostum**, Pakaian yang dikenakan oleh aktor dalam sebuah adegan dapat memberikan gambaran mengenai karakter yang diperankan serta latar belakang ceritanya.
4. **Posisi aktor**, Penempatan aktor dalam bingkai gambar dapat memberikan petunjuk mengenai hubungan antar karakter maupun situasi yang sedang berlangsung dalam adegan.
5. **Komposisi visual**, Unsur seperti pencahayaan, bayangan, sudut pandang kamera, dan teknik *framing* berperan dalam membentuk suasana serta mengarahkan perhatian penonton pada aspek penting dalam adegan.

Mise-en-scène merupakan elemen krusial dalam sinematografi yang berperan dalam memperkuat narasi film. Dengan pengaturan *mise-en-scène* yang tepat, pembuat film dapat menghadirkan adegan yang menarik serta memberikan kesan mendalam kepada penonton.

Menafsirkan sebuah film berarti memahami pesan atau nilai yang ingin disampaikan oleh pembuatnya melalui berbagai elemen yang ada dalam film. Dalam proses ini, penting untuk mempertimbangkan konteks sosial, politik, dan budaya pada masa film tersebut dibuat, karena hal ini dapat membantu penonton memahami pesan yang disampaikan secara lebih mendalam.

B. Stereotip Budaya Betawi Dan Empati

1. Budaya Betawi

Dalam **Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)**, budaya didefinisikan sebagai sesuatu yang telah menjadi kebiasaan dan sulit untuk diubah. Sementara itu, menurut **Jalaluddin**, kebudayaan dalam suatu masyarakat merupakan sistem nilai yang dijadikan pedoman hidup oleh anggotanya. Karena berfungsi sebagai acuan dalam bertindak dan berperilaku, kebudayaan cenderung berkembang menjadi tradisi yang sulit berubah karena telah melekat dalam kehidupan masyarakat yang mendukungnya.

Betawi sendiri merupakan kelompok etnis yang terbentuk dari perpaduan berbagai budaya, seperti Melayu, Arab, Tionghoa, dan Belanda, yang berkembang di Jakarta. Menurut para ahli antropologi budaya, masyarakat Betawi dikenal dengan penggunaan bahasa Betawi dalam kehidupan sehari-hari, yang memiliki variasi dialek berdasarkan wilayah dan pengaruh sejarah. Selain itu, dalam berkomunikasi, masyarakat Betawi juga

cenderung menggunakan gaya bahasa yang santai dan egaliter, tanpa aturan tingkat bahasa yang ketat seperti dalam budaya lain. Tradisi Betawi mencerminkan karakter masyarakatnya yang dinamis, dengan seni pertunjukan khas seperti lenong dan gambang kromong, serta adat istiadat yang terus berkembang seiring dengan perubahan zaman.

2. Sejarah Betawi

Sebelum abad ke-16, wilayah yang kini dikenal sebagai Betawi didominasi oleh orang Sunda dan berada dalam kekuasaan Kerajaan Tarumanegara, yang kemudian menjadi bagian dari Pakuan Pajajaran. Selain masyarakat Sunda, daerah ini juga menjadi tempat bermukim bagi para pedagang dan pelaut dari pesisir utara Jawa, berbagai pulau di Indonesia Timur, serta kawasan Malaka, Tiongkok, dan Gujarat, India.

Menurut antropolog Universitas Indonesia, Dr. Yasmine Zaki Shahab, MA, etnis Betawi baru terbentuk sekitar tahun 1815 hingga 1893. Kesimpulan ini didasarkan pada kajian sejarah demografi yang dikembangkan oleh sejarawan Australia, Lance Castle. Pada masa kolonial Belanda, sensus penduduk dilakukan secara berkala dengan klasifikasi berdasarkan kelompok etnis. Data sensus Jakarta tahun 1615 dan 1815 menunjukkan keberadaan berbagai etnis, tetapi tidak mencantumkan kategori "Betawi." Misalnya, pada tahun 1690, terdapat komunitas Bugis yang bermukim di Kampung Bugis, di bagian utara Jalan Mangga Dua. Hingga awal abad ke-20, rumah-rumah khas Bugis masih dapat ditemukan di kawasan Kota.

Sensus tahun 1893 mengungkapkan bahwa beberapa kelompok etnis yang sebelumnya tercatat mulai menghilang, seperti orang Arab dan Moor, orang Jawa dan Sunda, serta masyarakat dari Sulawesi Selatan, Sumbawa, Ambon, Banda, dan Melayu. Namun, pada sensus tahun 1930, untuk pertama kalinya muncul kategori etnis Betawi, dengan jumlah penduduk sebanyak 778.953 jiwa, menjadikannya kelompok mayoritas di Batavia saat itu.

Antropolog Universitas Indonesia lainnya, Prof. Dr. Parsudi Suparlan, berpendapat bahwa kesadaran masyarakat terhadap identitas Betawi belum sepenuhnya terbentuk pada awal kemunculan kelompok ini. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka lebih sering mengidentifikasi diri berdasarkan daerah tempat tinggal, seperti orang Kemayoran, orang Senen, atau orang Rawabelong. Kesadaran kolektif sebagai kelompok etnis yang lebih luas mulai berkembang pada tahun 1923, ketika Husni Thamrin mendirikan *Perkoempoelan Kaoem Betawi*. Sejak saat itu, masyarakat Betawi mulai mengakui diri mereka sebagai satu kelompok sosial dan politik dalam lingkup Hindia Belanda.

Beberapa pandangan juga menyebut bahwa masyarakat Betawi tidak hanya terbatas pada penduduk yang tinggal di dalam benteng Batavia yang dibangun oleh Belanda, tetapi juga mencakup kelompok yang berada di luar benteng, yang dikenal sebagai masyarakat proto-Betawi. Penduduk di luar benteng ini umumnya telah menggunakan bahasa Melayu, yang kemudian berkembang menjadi bahasa nasional Indonesia. Selain itu, perjanjian yang dibuat antara Raja Sunda, Surawisesa, dengan bangsa Portugis pada tahun 1512, yang mengizinkan Portugis membangun komunitas di Sunda Kalapa, menyebabkan terjadinya perkawinan campuran antara penduduk lokal dan orang Portugis. Dari komunitas ini, lahir keturunan berdarah campuran yang turut berkontribusi dalam perkembangan budaya Betawi, termasuk dalam musik keroncong.

Sejak akhir abad lalu, terutama setelah Indonesia merdeka pada tahun 1945, Jakarta mengalami gelombang besar migrasi dari berbagai daerah di Indonesia. Hal ini

menyebabkan masyarakat Betawi, dalam berbagai aspek, menjadi kelompok minoritas di kota mereka sendiri. Pada tahun 1961, jumlah penduduk Betawi di Jakarta tercatat sekitar 22,9 persen dari total populasi yang mencapai 2,9 juta jiwa. Seiring berjalannya waktu, mereka semakin terdorong ke daerah pinggiran, bahkan banyak yang harus berpindah ke luar Jakarta akibat penggusuran. Namun, sebenarnya masyarakat Betawi tidak benar-benar tersingkir dari Jakarta, karena mereka terus beradaptasi melalui proses asimilasi dengan berbagai kelompok etnis lainnya di Indonesia. Proses panjang inilah yang membentuk keberadaan suku Betawi sebagai bagian dari kekayaan budaya Nusantara.

3. Bahasa

Dialek Betawi yang memiliki sifat campuran mencerminkan karakter budaya Betawi secara keseluruhan, yang terbentuk dari perpaduan berbagai budaya, baik dari wilayah lain di Nusantara maupun dari budaya asing. Beberapa pihak berpendapat bahwa kelompok masyarakat yang tinggal di sekitar Batavia pada masa lampau dapat dikategorikan sebagai suku Betawi awal (proto Betawi).

Secara historis, Kerajaan Tarumanagara, yang berpusat di Sundapura atau Sunda Kalapa, pernah diserang dan dikuasai oleh Kerajaan Sriwijaya dari Sumatera. Akibat dari pengaruh ini, masyarakat Sunda yang tinggal di sekitar pelabuhan Sunda Kalapa telah menggunakan bahasa Melayu jauh sebelum Sumpah Pemuda, karena bahasa tersebut banyak digunakan di Sumatera dan kemudian diadopsi sebagai bahasa nasional.

Pada awal abad ke-20, akibat perbedaan bahasa yang digunakan, pemerintah kolonial Belanda menganggap penduduk di sekitar Batavia sebagai kelompok etnis yang berbeda dari orang Sunda dan menamakan mereka sebagai etnis Betawi, yang berasal dari kata "Batavia." Meski demikian, banyak nama tempat dan sungai di wilayah tersebut yang tetap menggunakan bahasa Sunda, seperti Ancol, Pancoran, Cilandak, Ciliwung, dan Cideng nama yang berasal dari Cihideung, kemudian berubah menjadi Cideung, dan akhirnya menjadi Cideng. Penamaan ini sesuai dengan yang tercatat dalam naskah kuno Bujangga Manik, yang kini tersimpan di perpustakaan Bodleian, Oxford, Inggris. Saat ini, meskipun bahasa resmi yang digunakan di Jakarta adalah Bahasa Indonesia, dalam percakapan sehari-hari masyarakat lebih banyak menggunakan Bahasa Indonesia dengan dialek Betawi sebagai bahasa informal mereka.

Selain dalam penggunaan bahasa, karakter masyarakat Betawi juga tercermin dalam pola interaksi sosial mereka yang kental dengan nilai kekeluargaan dan kebersamaan. Sikap kekeluargaan yang kuat tampak dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, di mana orang Betawi sangat menjunjung tinggi rasa hormat terhadap orang yang lebih tua serta memiliki kepedulian tinggi terhadap sesama. Dalam lingkungan tempat tinggal, hubungan antartetangga sangat erat, dan tidak jarang mereka saling membantu dalam berbagai keperluan sehari-hari. Tradisi bertamu dan berkumpul bersama masih menjadi kebiasaan yang dipertahankan hingga kini, terutama di daerah yang masih mempertahankan pola perkampungan khas Betawi. Selain itu, masyarakat Betawi juga dikenal dengan keterbukaan mereka dalam menerima pendatang, sehingga lingkungan sosial mereka cenderung bersifat inklusif dan mudah beradaptasi dengan berbagai latar belakang budaya.

Keakraban dalam masyarakat Betawi juga tercermin dari gaya komunikasi mereka yang blak-blakan dan humoris. Orang Betawi dikenal dengan gaya bicara yang ceplas-ceplos, tetapi tetap menjaga adab dan sopan santun, terutama terhadap orang yang lebih tua. Gaya komunikasi ini tidak hanya menjadi bagian dari keseharian mereka tetapi juga

muncul dalam berbagai bentuk kesenian tradisional, seperti lenong dan gambang kromong, yang sering menyajikan cerita-cerita jenaka dengan bahasa khas Betawi. Hal ini menunjukkan bahwa selain memiliki budaya yang terbuka dan adaptif, masyarakat Betawi juga memiliki identitas yang kuat dalam mempertahankan tradisi, baik dalam bahasa, interaksi sosial, maupun seni dan budaya yang mereka warisi dari generasi ke generasi.

4. Stereotip Budaya Betawi

Interaksi dan hubungan antara berbagai suku bangsa di Indonesia yang beragam sering kali membentuk persepsi subjektif individu terhadap kelompok etnis lain. Persepsi subjektif ini dikenal sebagai stereotip Purwanto (2006).

Hewstone (1996) dalam mendefinisikan stereotip sebagai keyakinan yang dianut secara luas dalam masyarakat mengenai karakteristik tertentu seperti sifat kepribadian, perilaku yang diharapkan, atau nilai-nilai pribadi yang dianggap sebagai ciri khas suatu kelompok sosial dan anggotanya.

Stereotip terbagi menjadi dua jenis, yaitu heterostereotip dan autostereotip. Heterostereotip mengacu pada pandangan stereotip yang dimiliki terhadap kelompok lain, sedangkan autostereotip merupakan stereotip yang berkaitan dengan kelompok sendiri Triandis (1994). Stereotip ini tidak selalu bersifat negatif, tetapi juga dapat mengandung gambaran positif. Pandangan stereotip bisa saja benar sepenuhnya, namun bisa juga tidak akurat sama sekali Matsumoto (2003).

Secara psikologis, perkembangan stereotip terbentuk melalui berbagai proses kejiwaan manusia, seperti perhatian selektif, penilaian, pembentukan konsep dan kategorisasi, atribusi, emosi, serta memori Matsumoto (2003). Cara seseorang mempersepsi, mengkategorikan individu lain, serta menghubungkan perilaku diri sendiri dengan perilaku orang lain turut memengaruhi terbentuknya stereotip terhadap kelompok lain. Selain itu, pengalaman dan emosi yang terkait dengan kelompok tertentu juga memainkan peran penting dalam proses ini.

Dalam kehidupan sehari-hari, stereotip berfungsi untuk memenuhi kebutuhan psikologis seseorang dalam menginternalisasi nilai-nilai bersama, membangun identitas kolektif, serta membenarkan tindakan terhadap kelompok sosial lain. Dalam konteks hubungan antarkelompok, stereotip berperan besar dalam membentuk dinamika sosial Hewstone (1996). Stereotip negatif sering kali berkembang menjadi prasangka yang kemudian berujung pada diskriminasi, bahkan kekerasan terhadap kelompok tertentu. Fenomena prasangka sosial, diskriminasi, dan kekerasan terhadap etnis minoritas di Indonesia menjadi bukti nyata dari dampak negatif stereotip tersebut Danandjaja (2003).

Dalam konteks Budaya Betawi sendiri memiliki banyak stereotip yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari, film, sinetron, hingga perbincangan santai. Salah satu yang paling mencolok adalah cara berbicara orang Betawi yang ceplas-ceplos, blak-blakan, dan sering kali diselingi humor khas yang terkesan santai namun tetap tajam. Logat mereka juga khas dengan penggunaan kata seperti "*lu*", "*gue*", "*ente*", dan sering kali memendekkan atau memanjangkan pengucapan kata-kata tertentu, membuat dialek Betawi mudah dikenali.

Selain gaya bicara, orang Betawi juga dikenal sebagai pribadi yang santai dan terbuka dalam pergaulan. Mereka mudah beradaptasi dengan berbagai lingkungan sosial, tetapi tetap memiliki batas-batas tertentu dalam berinteraksi, terutama jika sudah menyangkut adat dan agama. Sikap egaliter juga menjadi ciri khas, di mana mereka

cenderung tidak terlalu membeda-bedakan status sosial dalam bergaul, meskipun tetap ada rasa hormat terhadap orang yang lebih tua.

Dalam hal makanan, budaya Betawi identik dengan kuliner yang kuat dalam rasa dan rempah, seperti soto Betawi, kerak telur, gado-gado, hingga nasi uduk yang sering dianggap sebagai menu sarapan favorit. Kebiasaan berkumpul di warung kopi atau warung nasi uduk di pagi hari juga merupakan pemandangan umum, di mana mereka bisa ngobrol panjang lebar soal politik, ekonomi, atau sekadar bercanda ringan.

Dari segi pakaian dan gaya hidup, laki-laki Betawi sering diasosiasikan dengan peci hitam dan sarung yang dikalungkan di leher atau melingkar di pinggang, terutama bagi yang sudah lebih tua atau masih memegang tradisi. Kaum perempuan juga lekat dengan kebaya encim yang mencerminkan pengaruh budaya Tionghoa dalam tradisi mereka.

Budaya Betawi juga erat dengan seni tradisional seperti lenong, gambang kromong, dan ondel-ondel yang sering tampil dalam perayaan atau acara budaya. Meskipun zaman terus berubah, banyak orang Betawi yang tetap menjaga warisan budaya ini, meskipun bentuk penyajiannya mengalami modernisasi agar tetap relevan dengan masyarakat saat ini.

Namun, di balik kehangatan dan keramahan orang Betawi, ada juga stereotip bahwa mereka terkadang dianggap keras kepala, suka berdebat, dan gampang tersinggung jika merasa harga dirinya dilecehkan. Prinsip “lu jual, gue beli” sering dihubungkan dengan karakter mereka yang tidak suka diremehkan dan cenderung memiliki jiwa petarung, terutama jika merasa diperlakukan tidak adil.

Berdasarkan penelitian mengenai stereotip budaya Betawi dalam *Si Doel Anak Sekolah* (SDAS), dapat disimpulkan bahwa representasi budaya Betawi dalam media populer cenderung mempertahankan stereotip yang sudah lama berkembang di masyarakat. Budaya Betawi dikenal dengan ciri khasnya yang mencakup gaya bicara ceplas-ceplos, sikap egaliter, serta tradisi yang kental dengan nilai-nilai kekeluargaan dan agama Yuniarti (1996). Stereotip ini tidak hanya mencerminkan identitas kolektif masyarakat Betawi, tetapi juga menjadi elemen yang membentuk ekspektasi sosial terhadap kelompok ini.

Dalam *Si Doel Anak Sekolah*, stereotip budaya Betawi digambarkan melalui karakter-karakter yang mencerminkan kepribadian khas orang Betawi, seperti sifat blak-blakan, humor yang tajam, serta prinsip hidup yang kuat terhadap adat dan norma keluarga. Namun, di sisi lain, terdapat pula stereotip negatif, seperti anggapan bahwa orang Betawi keras kepala, mudah tersinggung, dan cenderung kolot dalam menghadapi perubahan zaman. Hal ini menunjukkan bahwa stereotip dalam media tidak hanya merepresentasikan kenyataan sosial, tetapi juga dapat memperkuat atau menegaskan pandangan tertentu mengenai suatu kelompok budaya.

Dalam konteks psikologi sosial, stereotip yang ditampilkan dalam *Si Doel Anak Sekolah* terbentuk melalui proses seleksi perhatian, pengalaman sosial, serta emosi yang dikaitkan dengan kelompok Betawi. Sementara beberapa stereotip dapat memberikan kebanggaan budaya dan memperkuat identitas, stereotip negatif berpotensi memicu prasangka yang mengarah pada diskriminasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa stereotip yang muncul dalam media tidak selalu mencerminkan realitas sepenuhnya, melainkan dipengaruhi oleh konstruksi sosial yang berkembang dalam masyarakat.

5. Empati

Empati berasal dari bahasa Jerman "Einfuhlung" yang berarti "merasa terlibat". Istilah ini pertama kali muncul dalam bahasa Inggris dari kata Yunani "empathia" yang berarti "ikut merasakan". Pada awalnya, istilah ini digunakan dalam bidang estetika untuk menjelaskan kemampuan memahami pengalaman subjektif orang lain.

Pada tahun 1920-an, seorang psikolog Amerika bernama E.B. Titchener menggunakan istilah "mimikri motor" untuk menjelaskan empati. Menurutnya, empati muncul dari peniruan fisik terhadap perasaan orang lain, yang kemudian menimbulkan perasaan serupa dalam diri seseorang. Dengan kata lain, seseorang akan menirukan ekspresi fisik orang lain terlebih dahulu, sehingga mempermudah munculnya perasaan yang sama.

Film dapat mempengaruhi emosi manusia. Kepekaan manusia terhadap kegembiraan atau kesedihan dapat terbawa saat menonton film. Ketika penonton terbawa suasana dalam sebuah film, itu menandakan keberhasilan film tersebut. Pemahaman tentang rasa, pentingnya rasa, dan hubungan antara rasa, pikiran, serta prinsip merasakan rasa dalam dunia seni sangat penting untuk dipahami. Pemahaman tentang hubungan timbal balik antara aspek-aspek ini dapat memperkaya visi dan kreativitas seseorang. Merasakan rasa (esensi dari sesuatu) merupakan faktor penting dalam merepresentasikan ide kreatif. Rasa adalah esensi, hakikat, atau intisari dari sesuatu.

Melalui kepekaan tersebut, film dapat menjadi media pembelajaran tambahan yang berkaitan dengan perasaan. Memahami arti sebuah kata atau bacaan dalam buku terkadang sulit, namun dalam film, pemahaman dibantu melalui dialog dan adegan yang digabungkan dengan bahasa, konsep, atau narasi yang disederhanakan dari naskah, sehingga mempermudah pembelajaran.

Seni memiliki peran dan manfaat yang sangat besar bagi manusia, sesuai dengan apa yang kita butuhkan. Dalam kaitannya dengan perasaan, seni mampu menyampaikan dan menularkan pengalaman serta perasaan, sehingga dapat meningkatkan kepekaan dan rasa empati Sugiharto (2013).

Pengalaman menonton film dan melihat ekspresi emosi manusia mendorong penulis untuk menjadikannya ide dalam tugas akhir ini. Film tidak hanya menampilkan ekspresi emosi, tetapi juga dapat memberikan sudut pandang baru terhadap suatu masalah. Hal ini dapat memberikan pembelajaran baru bagi manusia dalam kehidupan nyata, baik disadari maupun tidak.

Perasaan adalah salah satu kemampuan khusus manusia. Melalui perasaan, seseorang dapat memahami sesuatu melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, pengecap, atau kombinasi dari beberapa indra. Dengan perasaan, kita tidak hanya dapat mengartikan dan menggambarkan realitas secara hitam putih, tetapi juga dapat memecahnya menjadi bagian-bagian kecil dan menyusunnya kembali menjadi pola baru yang lebih bermakna bagi individu Mariantanto (2015).

Penulis menggunakan kepekaan rasa saat menonton film untuk menemukan sudut pandang menarik dalam suatu adegan. Sudut pandang cerita dalam film dapat membuat penonton berpikir atau merasakan apa yang dialami tokoh dalam film tersebut, sehingga memunculkan penilaian atau sudut pandang baru terhadap orang atau kejadian dalam kehidupan nyata.

Alur cerita film yang tidak terduga menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis. Film yang dianggap penting secara estetik dalam sejarah perfilman Indonesia diperlakukan sama

dengan film yang dianggap tidak berarti. Hal ini terjadi karena film yang penting mudah diceritakan secara singkat, sementara film yang tidak berarti sulit untuk diringkas. Ada juga film yang sulit diungkapkan dengan kata-kata, baik panjang maupun singkat, karena sifatnya yang "filmis" Kristanto (2007).

C. Semiotika

1. Charles Sander Pierce

Burks (1990) menyatakan bahwa Charles Sanders Peirce merupakan salah satu tokoh utama dalam sejarah semiotika dan dianggap sebagai pencipta teori tanda modern. Peirce, yang merupakan jenius universal dalam berbagai disiplin ilmu, awalnya kurang dihargai pada masanya, namun kini diakui dan dihormati dalam dunia semiotika berkat tiga isu mendasar dalam teorinya: pemahaman pansemiotik tentang alam semesta, serta definisi dan klasifikasi tanda.

Menurut Wibowo (2013), tanda atau representamen, menurut Peirce, adalah sesuatu yang mewakili entitas lain dalam beberapa aspek atau konteks. Entitas tersebut dikenal oleh Peirce sebagai interpretant, yang berfungsi sebagai penafsir dari tanda awal dan merujuk pada objek tertentu. Oleh karena itu, Peirce berpendapat bahwa tanda atau representamen membentuk relasi triadik secara langsung dengan interpretant dan objeknya. Proses yang dikenal sebagai 'semiosis' mengacu pada proses penggabungan antara entitas (dalam bentuk representamen) dengan entitas lain yang disebut objek, yang dalam pandangan Peirce disebut sebagai signifikasi.

Menurut Peirce, tanda selalu mengalami proses perubahan yang berkelanjutan, yang ia sebut sebagai semiosis tak terbatas. Ini adalah proses penciptaan rangkaian interpretan yang tidak memiliki akhir. Dalam proses ini, tidak ada yang bisa disebut 'pertama' atau 'terakhir'. Dengan kata lain, sebuah interpretan pada gilirannya akan berfungsi sebagai representamen, kemudian menjadi interpretan lagi, dan seterusnya, tanpa henti.

Peirce membedakan jenis-jenis tanda menjadi Ikon, Indeks, dan Simbol, yang didasarkan pada hubungan antara representamen dan objeknya.

- a. Ikon adalah tanda di mana hubungan antara penanda dan petandanya bersifat alami dan bersamaan dengan bentuk, sehingga ikon mudah dikenali oleh pemakainya karena adanya kemiripan antara tanda dan objek. Dalam ikon, hubungan antara representamen dan objek terwujud dalam kesamaan beberapa kualitas. Contohnya termasuk potret, kartun, onomatopoeia (kata yang terinspirasi oleh suara), metafora, suara yang realistis dalam musik program, efek suara dalam drama radio, dan soundtrack film yang di-dubbing serta gerak isyarat tiruan.
- b. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alami antara tanda dan petanda yang bersifat kausal, atau yang langsung mengacu pada realitas. Dalam indeks, hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret dan aktual, biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau sebab akibat. Contoh: Tanda alam (asap, guntur, gempa, non-sintetis dan rasa), Gejala medis (rasa sakit, ruam), Sinyal

(ketukan pintu, telepon berdering), rekaman (foto, film, dan video), ciri khas pribadi (tulisan tangan, kalimat/ucapan terkenal).

- c. Simbol adalah tanda yang memiliki hubungan alamiah antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Hubungan ini didasarkan pada konvensi atau kesepakatan bersama dalam suatu masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan, seperti bahasa (baik bahasa tertentu, abjad, tanda baca, kata-kata, ucapan, maupun kalimat), nomor, kode, rambu lalu lintas, dan bendera nasional, umumnya merupakan simbol.

Selain membagi tanda dan cara kerjanya ke dalam tiga kategori (ikon, indeks, dan simbol), Peirce juga mengelompokkan tipe tanda ke dalam kategori lanjutan, yaitu *Firstness*, *Secondness*, dan *Thirdness*. Tipe-tipe tanda tersebut meliputi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. Begitu pula, dibedakan antara *rheme*, *dicent sign*, dan *argument*.

2. Ferdinand De Saussure

Ferdinand de Saussure, seorang ahli linguistik terkenal dari Swiss, juga memiliki teori tentang tanda yang banyak dibicarakan. Menurut Saussure, tanda memiliki sistem dalam pembedaannya. Dalam bukunya, Saussure menyatakan bahwa tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik (*sound-image*) yang dapat dilihat dan didengar, dan biasanya merujuk pada sebuah objek atau aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal dengan istilah "*referent*". Dalam komunikasi, tanda memegang peranan penting sebagai alat untuk menyampaikan makna tentang suatu objek atau gagasan. Proses ini melibatkan interpretasi tanda oleh penerima pesan. Agar komunikasi efektif, baik pengirim maupun penerima pesan harus memiliki pemahaman yang sama terhadap sistem tanda yang digunakan.

Ferdinand de Saussure, seorang ahli bahasa Swiss terkemuka, mengembangkan model tanda diadik yang terdiri dari dua unsur utama: penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda adalah bentuk fisik tanda, seperti bunyi, gambar, atau simbol, sedangkan petanda adalah konsep atau makna yang terkait dengan penanda. Menurut Saussure, hubungan antara penanda dan petanda bersifat arbitrer atau berdasarkan konvensi. Makna suatu tanda tidak melekat secara intrinsik pada bentuknya, melainkan dihasilkan dari kesepakatan sosial. Misalnya, kata "meja" dalam bahasa Indonesia tidak memiliki hubungan alami dengan objek meja itu sendiri. Makna kata "meja" muncul karena adanya kesepakatan bersama antara penutur bahasa Indonesia.

Kode adalah sistem pengorganisasian tanda yang memiliki sejumlah unit. Kode berperan penting dalam memahami makna tanda. Jika kode yang digunakan oleh pengirim dan penerima pesan sama, maka makna tanda dapat dipahami dengan baik. Dalam semiotika, kode seringkali merujuk pada struktur perilaku manusia. Misalnya, kode berpakaian dapat menyampaikan informasi tentang identitas, status sosial, atau bahkan keyakinan seseorang.

Saussure mengidentifikasi dua cara utama dalam mengorganisasikan tanda ke dalam kode: paradigmatis dan sintagmatik. Paradigmatik adalah pengorganisasian tanda berdasarkan hubungan asosiatif atau oposisi makna. Dalam semiotika, paradigmatis digunakan untuk mencari oposisi makna dalam suatu teks atau tanda. Misalnya, dalam sebuah iklan, oposisi antara produk yang diiklankan dengan produk pesaing dapat memperjelas makna dan keunggulan produk yang diiklankan. Sintagmatik adalah pengorganisasian tanda berdasarkan urutan atau kombinasi linear. Dalam semiotika, sintagmatik mengacu pada bagaimana tanda-tanda tersebut disusun untuk membentuk

sebuah pesan yang koheren. Misalnya, dalam sebuah kalimat, urutan kata-kata menentukan makna kalimat tersebut secara keseluruhan.

Dengan memahami model tanda Saussure dan cara pengorganisasian tanda dalam kode, kita dapat lebih memahami bagaimana makna diproduksi dan diinterpretasikan dalam komunikasi. Konsep ini memiliki implikasi penting dalam berbagai bidang, seperti linguistik, sastra, budaya, dan komunikasi massa. Dalam semiotika, sintagmatik berperan penting dalam interpretasi teks atau tanda. Proses ini didasarkan pada urutan kejadian atau peristiwa yang memberikan makna, atau bagaimana urutan peristiwa atau kejadian tersebut membentuk baik *form* (bentuk) maupun *content* (isi). Beberapa contohnya adalah bahasa (*langue*) dan tuturan/ujaran (*parole*), serta sinkronik (*synchronic*) dan diakronik (*diachronic*).

3. Roland Barthes

Roland Barthes, seorang pemikir yang meneruskan gagasan Saussure, menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya. Ia juga menyoroti interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan ini dikenal dengan istilah *order of signification* (tatanan pertandaan). Menurut Barthes, sebuah tanda (*sign*) adalah sebuah sistem yang terdiri dari (E) sebuah ekspresi atau *signifier* dalam hubungannya dengan (R) dengan *content* (atau *signified*) (C) = ERC. *Primary sign* adalah denotative, sedangkan *secondary sign* adalah salah satu dari *connotative semiotics*. Konsep *connotative* inilah yang menjadi kunci penting dari model semiotika Barthes. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara tanda tersebut menggambarkannya.

Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif, misalnya mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan dan kesuksesan (Wihowo, 2013). Tatanan pertandaan (*order of signification*) terdiri dari:

a. Denotasi

Makna kamus dari sebuah kata atau terminologi atau objek (*literal meaning of a term or object*). Ini adalah deskripsi dasar. Contoh: Big Mac adalah sandwich Mc.Donalds

b. Konotasi

Makna-makna kultural yang melekat pada sebuah terminologi (*the cultural meanings that become attached to a term*). Contoh: istilah Big Mac Mc.Donalds mengandung makna konotatif bahwa orang Amerika itu identik dengan makanan siap saji, tidak tertarik untuk masak, kekurangan waktu.

c. Metafora

Mengkomunikasikan dengan analogi. Contoh: "Cintaku adalah bunga mawar". Artinya mawar merah menganalogikan cinta.

d. Simile

Subkategori metafor dengan menggunakan kata-kata "seperti". Metafora berdasarkan identitas (cintaku mawar merah), sedangkan simile berdasarkan kesamaan (cintaku seperti mawar merah).

e. Metonimi

Mengkomunikasikan dengan asosiasi. Asosiasi dibuat dengan cara menghubungkan sesuatu yang kita ketahui dengan sesuatu yang lain.

Contoh: mobil Roll-Royce diasosiasikan dengan kekayaan.

f. *Synecdoche*

Subkategori metonimi yang memberikan makna "keseluruhan" atau "sebaliknya". Artinya, sebuah bagian digunakan untuk mengasosiasikan keseluruhan bagian tersebut. Contoh: Gedung Putih identik dengan Kepresidenan Amerika / Pentagon yang identik dengan Kemiliteran Amerika. Kita tahu bahwa gedung putih adalah nama kantor kediaman resmi Presiden Amerika, sedangkan Pentagon adalah nama kantor departemen pertahanan Amerika.

g. Intertextual

Hubungan antarteks (tanda) dan dipakai untuk memperlihatkan bagaimana teks saling bertukar satu dengan yang lain, sadar ataupun tidak sadar. Parodi merupakan contoh intertextual di mana sebuah teks (perilaku seseorang misalnya) meniru perilaku orang lain dengan maksud humor.