

## BAB II

### KERANGKA KONSEPTUAL

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam membuat penelitian ini, tentunya penelitian terdahulu sangat dibutuhkan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan juga acuan dari sebuah penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Teori - Konsep	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Lulut Lusianukita & Sunarto	Representasi Kekerasan terhadap Perempuan pada Film <i>27 Steps of May</i>	2020	<i>Standpoint Theory</i> Singkatnya, teori sikap menunjukkan kepada kita cara lain untuk melihat posisi relatif, pengalaman, dan komunikasi dari berbagai kelompok dalam masyarakat.  Teori persisten dalam konteks feminisme mempertimbangkan keragaman komunikasi perempuan dengan memahami berbagai kualitas menguntungkan yang mengarahkan perempuan untuk berkomunikasi dan cara yang berbeda di	Penelitian ini merupakan tipe penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. penelitian kualitatif ini berisi kutipan-kutipan data yang berasal dari potongan adegan dalam sebuah film yang mengindikasikan kekerasan terhadap perempuan dan elemen lain yang berkaitan dengan topik penelitian.	Hasil penelitian ini menunjukkan stereotip bahwa perempuan dapat menjadi korban kekerasan seksual. Secara representatif, ini menunjukkan bahwa adegan perkosaan mengobjektifikasi tubuh perempuan dari sudut pandang laki-laki. Pada tataran ideologis, ideologi patriarki terlihat di bawah premis bahwa perempuan dapat dimiliki oleh laki-laki dan menjadi bagian dari laki-laki. Sebuah ideologi yang terutama mendiskriminasi perempuan dan

				mana perempuan berkomunikasi. konsep yang dikembangkan dalam praktik.		membentuk nilai-nilai sosial.
2	Aditya Mulyana, Feri Ferdinan Alamsyah, & Yogaprasta Adi Nugraha	Representasi Kekerasan Dalam Film “ <i>The Raid: Redemption</i> ”	2019	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Semiotika Roland Barthes</li> <li>- Kekerasan</li> </ul>	Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif deskriptif. Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis yang digunakan adalah data primer dengan mengamati dan mendalami setiap adegan kekerasan verbal dan non verbal.	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa kekerasan yang ditampilkan dalam film <i>The Raid: Redemption</i> menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki kekuatan memungkinkan untuk melakukan tindakan kekerasan baik secara psikis maupun fisik. Kekerasan menjadi solusi bagi semua permasalahan yang terjadi pada film ini. Bahasa yang digunakan oleh seseorang yang melakukan kekerasan cenderung keras untuk merendahkan orang lain.</p>
3	Eva Rosita & Gibbran Prathisara	<i>Representation Of Violence Value In Joker Film</i>	2022	Film Kekerasan rasional Nilai kekerasan Teori semiotika Roland Barthes	Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif deskriptif dengan paradigma <i>post-positivisme</i> . Pendekatan yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes	Temuan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 16 adegan yang menghadirkan kekerasan. Kekerasan tersebut berupa kekerasan fisik, kekerasan psikis, kekerasan finansial,

						kekerasan fungsional, dan kekerasan rasional. Film Joker menunjukkan bahwa pelaku kekerasan masih sering terjadi dalam kehidupan, bahkan korban pun bisa menjadi pelaku dari apa yang menimpanya. Sering kali orang menganggap ini normal karena tidak semua orang mengerti pentingnya kemanusiaan dan keadilan bagi orang lain
--	--	--	--	--	--	---

(Sumber: Data Olahan Peneliti,2022)

Penelitian pertama dengan judul “Representasi Kekerasan terhadap Perempuan pada Film *27 Steps of May*” oleh Lulut Lusianukita dan Sunarto (2020) yang menggunakan teori *standpoint* dengan teori sikap menunjukkan kepada kita cara lain untuk melihat posisi relatif, pengalaman, dan komunikasi dari berbagai kelompok dalam masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitiannya terdapat 12 adegan spesifik yang dijadikan sebagai unit analisis penulis dengan adegan-adegan kekerasan seksual pemerkosaan, penelitian ini menunjukkan stereotip bahwa perempuan dapat menjadi korban kekerasan seksual. Secara representatif, ini menunjukkan bahwa adegan perkosaan mengobjektifikasi tubuh perempuan dari sudut pandang laki-laki. Pada tataran ideologis, ideologi patriarki terlihat di bawah premis bahwa perempuan dapat dimiliki oleh laki-laki dan menjadi bagian dari laki-laki. Sebuah ideologi yang terutama mendiskriminasi perempuan dan membentuk nilai-nilai sosial.

Penelitian kedua dengan judul “Representasi Kekerasan Dalam Film *The Raid: Redemption*” oleh Aditya Mulyana, Feri Ferdinan Alamsyah, & Yogaprasta Adi Nugraha (2019). Penelitian ini menggunakan teori dan konsep semiotika Roland Barthes dan Kekerasan. Metode yang digunakan adalah tipe penelitian kualitatif deskriptif. Dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumen. Hasil penelitiannya bahwa kekerasan yang ditampilkan dalam film *The Raid: Redemption* menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki kekuatan memungkinkan untuk melakukan tindakan kekerasan baik secara psikis maupun fisik. Kekerasan menjadi solusi bagi semua permasalahan yang terjadi pada film ini. Bahasa yang digunakan oleh seseorang yang melakukan kekerasan cenderung keras untuk merendahkan orang lain.

Penelitian ketiga dengan judul “*Representation Of Violence Value In Joker Film*” yang ditulis oleh Eva Rosita & Gibbran Prathisara (2022). Penelitian ini menggunakan teori dan konsep semiotika Roland Barthes. Dengan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan paradigma *post-positivisme*. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 16 adegan yang menghadirkan kekerasan. Kekerasan tersebut berupa kekerasan fisik, kekerasan psikis, kekerasan finansial, kekerasan fungsional, dan kekerasan rasional. Film *Joker* menunjukkan bahwa pelaku kekerasan masih sering terjadi dalam kehidupan, bahkan korban pun bisa menjadi pelaku dari apa yang menyimpannya. Sering kali orang menganggap ini normal karena tidak semua orang mengerti pentingnya kemanusiaan dan keadilan bagi orang lain.

Pada penelitian terdahulu kedua yang berjudul Representasi Kekerasan Dalam Film “*The Raid: Redemption*”, memiliki beberapa kekurangan terhadap filmnya tersebut, yaitu pemeran yang dipilih, dan kemudian *wardrobe* yang dapat membuat persepsi penonton yang salah terhadap suatu agama tertentu

## 2.2 Teori & Konsep

### 2.2.1 Representasi

Menurut Hall, metode di mana makna diciptakan dan ditransfer di antara anggota masyarakat pada dasarnya bergantung pada representasi. Itu termasuk menggunakan kata-kata, tanda, dan gambar untuk menggambarkan atau mewakili sesuatu. Representasi juga penting dalam budaya yang dibentuk melalui makna dan bahasa, karena bahasa merupakan salah satu bentuk simbol atau salah satu bentuk representasi (Nugroho, 2020).

Demikian juga menurut Hall dalam Aji (2016), bahasa terbentuk dengan melibatkan orang dan budaya sebagai pendukung. Dalam hal ini manusia dan kebudayaan memiliki konteks ideologis yang bersifat subyektif dan tidak ada ukuran mutlak tentang hal itu. Konteks ideologis di sini sangat tergantung pada situasi dan lingkungan di mana orang dan budaya berada, maka bahasa perlu menyesuaikan konteks untuk mendapatkan makna tertentu.

Menurut Hall dalam Kharisma & Zulfiningrum (2020), Representasi terdapat 3 pendekatan, yaitu :

1. *Reflection*, artinya seperti cermin yang merefleksikan makna sesungguhnya. Makna dianggap terletak pada objek, orang, ide atau peristiwa di dunia nyata dan bahasa berfungsi seperti cermin, untuk mencerminkan makna yang sebenarnya sebagaimana yang telah ada di dunia, Pada dasarnya, teori ini menjelaskan bahwa bahasa meniru makna sebenarnya dari objek, orang, dan lain-lain.



2. *Intentional*, Pendekatan ini menunjukkan bahwa kita memaksakan makna pada dunia melalui tanda-tanda yang kita gunakan untuk menggambarkannya. Saat Anda berbicara dengan seorang teman, kata-kata yang Anda gunakan untuk menyandikan pesan Anda akan memiliki arti persis seperti yang dimaksud.
3. *Constructionist*, Pendekatan ini memiliki arti mengonstruksi sebuah makna melalui bahasa yang digunakan. Termasuk *visual code* seperti suara, tanda, dan gambar. Pada pendekatan ini setiap orang dapat memberikan makna terhadap suatu hal berdasarkan apa yang dimengerti.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *constructionist* karena meneliti pada film yang bersifat *visual* dengan adanya suara, tanda dan juga gambar.

Representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Di dalam representasi argumen konstruksionis, Hall menggunakan tanda-tanda, disusun dalam bahasa dari berbagai jenis. Bahasa bisa menggunakan tanda-tanda untuk melambangkan, mewakili atau merferensikan objek, orang, dan peristiwa yang disebut dunia 'nyata'. Tapi itu juga bisa merujuk pada hal-hal imajiner dan dunia fantasi atau ide-ide abstrak yang tidak jelas bagian dari dunia material kita (Hall, 1997)

### **2.2.2 Kekerasan Seksual**

Dikutip dari merdekadarikekerasan.kemdikbud.go.id (2022), kekerasan seksual merupakan segala bentuk perbuatan fisik seperti melecehkan, menyerang tubuh, menyerang bagian reproduksi maupun non fisik seperti merendahkan, menghina, dan lain-lain. Bahkan kekerasan seksual juga dapat dilakukan secara daring. Banyak sekali dampak yang dialami para korban kekerasan seksual yaitu dapat

mengganggu kondisi mental dan psikis yang selanjutnya menghambat kesempatan seseorang dalam mendapatkan pendidikan yang aman dan optimal. Demikian juga secara fisik dapat pula mengganggu kesehatan reproduksi.

Pada Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS tahun 2022) Pasal 4 Ayat 1, menjelaskan bahwa terdapat 9 jenis kekerasan seksual, yaitu:

1. Pelecehan seksual non fisik

Bentuk pelecehan ini merupakan sebuah pernyataan atau aktivitas yang bertujuan kepada tubuh seseorang secara seksual seperti organ reproduksi atau bagian tubuh lainnya. Sebagai contoh, *catcalling*, siulan, bercanda yang mengarah ke seksual, gestur tubuh, menanyakan hal berbau seksual yang membuat korban tidak nyaman

2. Pelecehan seksual fisik

Bentuk pelecehan ini dilakukan dengan kontak fisik yang tidak diinginkan oleh korban atau tidak dengan konsensual. Sebagai contoh, mencium, mengelus pipi, menempelkan anggota tubuhnya, dan lain-lain.

3. Pemaksaan kontrasepsi

Bentuk kekerasan ini adalah bagaimana seseorang memaksa korban untuk menggunakan alat kontrasepsi dengan kekerasan yang memanfaatkan kondisi korban saat tidak berdaya sehingga membuat korban kehilangan fungsi reproduksinya untuk sementara waktu.

4. Pemaksaan sterilisasi

Bentuk pemaksaan ini termasuk dalam kekerasan seksual dengan memaksa korban untuk melakukan sterilisasi tanpa persetujuan menggunakan alasan pribadi, kekuasaan, yang membuat korban tidak berdaya.

5. Pemaksaan perkawinan

Bentuk pemaksaan ini adalah saat seseorang melakukan perbuatan yang melawan hukum memaksa, membuat korban di bawah kekuasaannya atau kekuasaan orang lain, dengan menyalahgunakan kekuasaan untuk dapat dilakukan pernikahan dengan dirinya atau orang lain. Sebagai contoh perkawinan anak, memaksa perkawinan dengan alasan praktik budaya, atau pemaksaan perkawinan dengan pelaku pemerkosaan.

6. Penyiksaan seksual

Bentuk kekerasan ini biasa disebut pemerkosaan, yaitu melakukan hubungan persetubuhan tanpa persetujuan korban, biasa korban adalah anak di bawah umur, memiliki keterbatasan, sedang tidak sadarkan diri, atau seseorang yang tidak memiliki kuasa untuk menahan pelaku

7. Eksploitasi seksual

Bentuk kekerasan ini biasa dilakukan kepada anak-anak oleh pelaku untuk mendapatkan imbalan. Kegiatan ini seperti memaksa atau menipu anak-anak agar melakukan aksi seksual sesuai permintaan pelaku.

8. Perbudakan seksual

Bentuk kekerasan ini merupakan aksi yang dilakukan saat persetubuhan dengan kekerasan atau kekuasaan orang tersebut kepada korban secara paksa tanpa persetujuan atau merasa “memiliki” tubuh korban. Sebagai contoh menyuruh korban melakukan hal-hal secara paksa untuk memenuhi hasrat pelaku atau dipaksa melayani rumah tangga tanpa boleh pergi.

9. Kekerasan seksual secara elektronik



Bentuk kekerasan ini merupakan kekerasan yang berbasis teknologi, yang di mana pelaku melakukan perekaman, mengambil gambar, mengirimkan gambar yang berbasis seksual di luar persetujuan korban, selain itu juga menguntit dan melakukan pelacakan terhadap korban sebagai objek tujuan untuk melakukan hal seksual.

### 2.2.3 Budaya Populer

Budaya Populer atau *Pop Culture* dikemukakan oleh Storey dalam Istiqomah & Widiyanto (2020) adalah budaya komersial yang tidak dapat dihindari dan merupakan suatu produk mengambang yang dikonsumsi oleh masyarakat luas. Budaya populer bersifat dinamis, bukan suatu budaya yang diwariskan dari generasi kepada generasi lainnya melainkan budaya yang tercipta atau dimodifikasi dalam perubahan sosial (Fisher, 2012). Selain itu, budaya populer mengacu kepada hal seperti narasi, gambar, serta gagasan yang beredar dalam budaya *mainstream*.

Hall dalam Dukut (2018) mengemukakan bahwa *pop culture* adalah kumpulan pemikiran, sudut pandang, tindakan, penilaian maupun fenomena lainnya yang dijumpai dalam kehidupan, biasanya ditemukan di suatu budaya yang berkembang pada masyarakat. Budaya populer juga merupakan sesuatu yang dapat dinikmati oleh mayoritas atau sekelompok orang. Hal tersebut memiliki tendensi, “dengarkan, beli, baca, konsumsi, dan lihat” seperti musik, film, makanan, hobi, dan lain sebagainya. Peran media massa sangat besar pada berkembangnya budaya populer. Budaya populer berkaitan dengan periode waktu tertentu, karena mencakup waktu yang cepat dan kontemporer elemen hidup kita.

## 2.2.4 Film

Menurut Sobur dalam penelitian terdahulu oleh Lusianukita & Sunarto (2020), film dapat dikatakan sebagai representasi dari sebuah realitas karena terdapat adegan-adegan yang membentuk dan menyusun kembali realitas berdasarkan kode- kode, norma, dan ideologi dari sebuah budaya.

Film biasanya dibangun dengan sejumlah tanda. Mereka berisi sejumlah sistem tanda yang berfungsi dengan baik secara terpadu untuk mencoba mendapatkan dampak yang diinginkan. Kata yang diucapkan bersama dengan suara lain yang menyertai gambar dan musik film adalah elemen paling penting dari gambar dan suara. Penggunaan tanda-tanda ikonik, atau tanda-tanda yang mencirikan sesuatu, merupakan sistem semiotik yang jauh lebih signifikan dalam film (Sobur, 2018).

McQuail dalam Wahjuwibowo (2018, p 33), mengatakan bahwa film dapat menarik minat seluruh dunia dengan menjangkau khalayak luas, karena film memiliki *genre* dan alur cerita yang universal sehingga bisa diminati secara internasional. Film juga dapat digunakan sebagai saluran penyampaian informasi secara audiovisual. Banyak ahli yang menyampaikan bahwa film bisa mempengaruhi khalayak secara luas.

Film sendiri memiliki beberapa jenis atau *genre* (Dachi, 2022), yaitu:

### 1. Action

Tipe film ini akan menimbulkan rasa tegang bagi penontonnya dan banyak melibatkan aksi-aksi seperti pertempuran, konfrontasi fisik antar tokoh. Ini merupakan *genre* yang populer di kalangan masyarakat.

## 2. *Drama*

Tipe film ini adalah tipe yang di mana pemain utama mendapatkan sebuah masalah yang harus diselesaikan dengan kisah-kisah yang *relatable* dengan penonton. Tipe ini biasa lebih banyak perbincangan dan alur yang pelan.

## 3. *Romance*

Tipe film ini menceritakan mengenai romansa atau cinta yang terbangun pada tokoh-tokohnya. Fokus dari cerita ini adalah bagaimana romansa tersebut dibangun dari awal hingga akhir.

## 4. *Comedy*

Tipe film ini menceritakan kisah yang lucu, dan biasanya alur cerita ringan karena fokus utamanya adalah untuk dapat membuat penonton tertawa.

## 5. *Horror*

Tipe film ini akan menimbulkan rasa takut dan tegang karena menampilkan cerita yang berbasis hantu atau spiritual. Sehingga film ini tidak untuk semua kalangan.

## 6. *Animation*

Tipe film ini merupakan film kartun yang digambar oleh produser, sehingga pemain-pemain asli hanya sebagai penambah suara pada karakter-karakter yang dibuat.

## 7. *Documentary*

Tipe film ini bersifat non fiksi, kisah dan alur cerita tidak dibuat dan mengalir seperti aslinya tetapi nyata adanya. Biasanya dokumenter dibuat untuk tokoh-tokoh inspiratif atau tokoh yang memiliki latar belakang menarik.

### 2.2.5 Film Penyalin Cahaya

Film *Penyalin Cahaya* yang digarap oleh Wregas Bhanuteja ditayangkan pertama kali di Indonesia pada 13 Januari 2022 melalui kanal *Over The Top* (OTT) Netflix. Film ini diproduksi oleh Rekata Studio yang berkolaborasi dengan Kaninga *Pictures* dengan durasi 2 jam 10 menit ini mengisahkan tentang seorang mahasiswi bernama Suryani yang diperankan oleh Shenina Cinnamon sebagai korban kekerasan seksual di kampusnya dan berusaha mendapatkan keadilan untuk dirinya yang membuat Suryani kehilangan beasiswa dan diusir dari rumah oleh sang Ayah karena dianggap mempermalukan nama keluarga dan kampus.

*Genre* film ini yaitu drama misteri karena pesan yang disampaikan di setiap adegan adalah tidak secara langsung. Penonton dibuat penasaran untuk menerka apa makna dari adegan tersebut. Film ini berlatar belakang anak kuliah dengan menyinggung masalah-masalah yang kerap kali terjadi dalam dunia perkuliahan seperti *bully* dan jasa jual beli skripsi. (Kaspiyanti, 2022).

Film ini mengangkat isu bagaimana korban kekerasan seksual yang kerap terjadi di masyarakat justru disalahkan, tidak mendapat dukungan, dilemahkan, dan disarankan untuk tidak mengungkapkannya. Bahkan dipaksa untuk meminta maaf kepada pelaku jika sang korban berusaha *speak up*. Di dalam film ini juga diperlihatkan bagaimana kejahatan seksual tidak hanya terjadi pada perempuan namun juga dapat terjadi kepada laki-laki. Selain itu meskipun mengenakan pakaian yang tertutup, tetap saja dapat menjadi korban (Karin, 2021).

Menurut Nadeak (2022), film *Penyalin Cahaya* ini tidak memberikan pesan secara langsung namun digambarkan dengan

metafora dan simbolis, sehingga saat menonton film ini harus konsentrasi dan tidak terburu-buru karena pesan yang disampaikan tidak akan tercerna dengan baik atau bahkan bisa bosan. Selain itu fokus dari alur cerita yang sedikit berbeda dengan apa yang diceritakan pada awal film. Karena Wregas ingin menyampaikan masalah yang kompleks dan luas membuat perkembangan narasi dalam film menjadi hilang fokus cerita. Akhir cerita yang dibuat mengambang, seolah ingin penonton menyimpulkan sendiri pertanyaan-pertanyaan yang timbul saat menonton film ini.

Dikutip dari portal berita CNN Indonesia (2022), semenjak film ini dirilis pada tahun 2021, setahun kemudian terdapat desas desus bahwa salah satu kru *Penyalin Cahaya* yaitu sang penulis sekaligus sebagai sutradara bernama Henricus Pria ternyata pernah melakukan kekerasan seksual di masa lampunya. Berdasarkan berita tersebut, Rekata Studio sebagai rumah produksi mengambil tindakan dengan mengeluarkan dan mencoret nama Henricus Pria dari kredit film. Rekata Studio dan Kaninga Pictures berkomitmen untuk memberikan ruang aman dari kekerasan seksual di lingkungan produksi film. Selain itu juga *netizen* meminta kepada FFI agar menarik kembali satu piala citra yang pernah diberikan kepada Henricus Pria. Sehingga *Penyalin Cahaya* hanya menerima penghargaan dari 12 piala menjadi 11 piala citra.

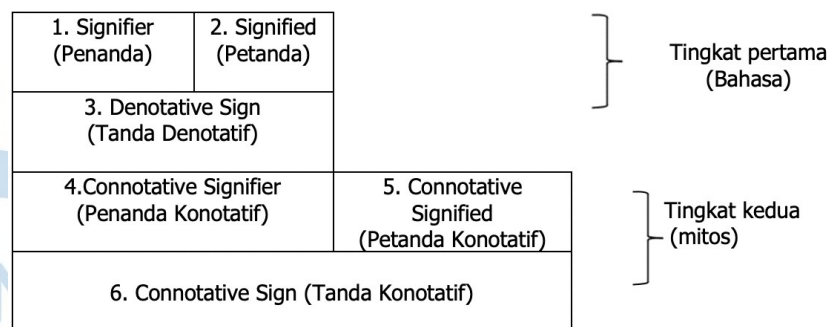
Dalam film ini, pesan yang ingin disampaikan adalah bagaimana seorang penyintas kekerasan seksual berjuang keras demi mendapatkan haknya dan bagaimana lingkungan di sekitarnya merespon hal tersebut.



## 2.2.6 Semiotika Roland Barthes

Curtin dalam Dianiya (2020), mengatakan Roland Barthes adalah yang pertama menerapkan ide-ide semiotik, yang berkembang dari linguistik, hingga gambar visual, misalnya, iklan makanan, fotografi, dan gerak foto-foto. Karya Barthes menawarkan manfaat ringkasan dari aspek-aspek penting dari semiotika yang dibahas di atas. Pada dasarnya, itu berusaha untuk menganalisis bagaimana makna kita mengasosiasikan dengan gambar bukanlah "alami" hasil dari apa yang kita lihat; yaitu, mereka tidak jelas dan universal dalam cara kita memahami apa yang kita lihat.

Roland Barthes dalam Wahjuwibowo (2018), mengemukakan bahwa semiotika menaruh penekanan pada interaksi yang terjadi antara teks dengan pengalaman personal masing-masing individu. Selain itu faktor apa yang diharapkan dari sebuah pesan juga turut mempengaruhi bagaimana suatu pesan dimaknai. Gagasan yang dikemukakan oleh Barthes ini disebut sebagai “*Order of Significations*”. Barthes membagi tatanan signifikansi (*Order of Significations*) ke dalam dua tatanan utama yaitu konotasi dan denotasi



Gambar 2.2.6 Peta Tanda Roland Barthes  
(Sumber : Wibisono & Sari, 2021)

Pada gambar 2.2.6, menurut Sobur dalam Wibisono & sari (2021) dapat dilihat peta tanda Roland Barthes, yang menjelaskan

bahwa denotatif terdiri dari penanda dan petanda. Namun denotatif juga merupakan penanda konotasi. Dalam konsep Barthes tanda konotasi bukan hanya sekedar makna tambahan, tetapi juga berisikan kedua bagian denotasi yang melewati posisinya.

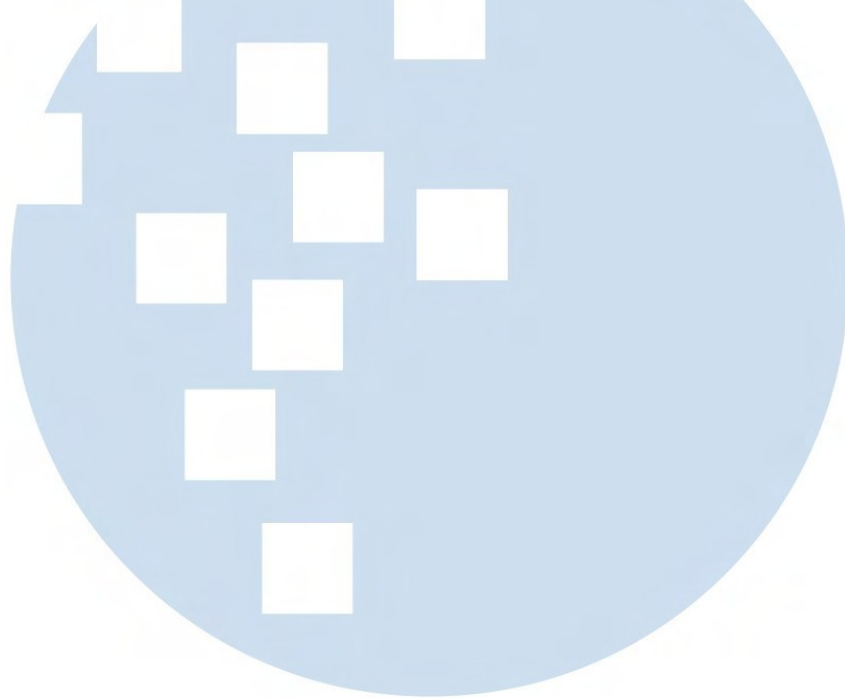
'Denotasi' cenderung digambarkan sebagai makna definisi, 'harfiah', 'jelas' atau 'akal' dari sebuah tanda. Dalam kasus tanda-tanda linguistik, makna denotatif adalah apa yang kamus coba berikan. Bagi sejarawan seni Erwin Panofsky, denotasi gambar visual representasional adalah apa yang semua penonton dari budaya mana pun dan kapan pun akan mengenali gambar tersebut sebagai penggambaran (Wahjuwibowo,2018).

Jika denotasi melihatnya secara akal sehat dan tingkat keumuman suatu tanda makna konotasi lebih melihat pada bagaimana suatu interaksi yang terjalin pada saat tanda bertemu dengan perasaan dan emosi dari pengguna dan juga nilai-nilai budaya sekitar ataupun yang dianut oleh pengguna. Makna konotasi lebih bersifat pemikiran yang subjektif dan bisa berakibat berbeda antara satu pihak dengan pihak lainnya (Wahjuwibowo, 2018).

Melalui gambar di atas, pada tingkat kedua, terdapat mitos, yaitu bagaimana sebuah kebudayaan mengajarkan atau memahami beberapa segi mengenai realitas atau gejala alam. Mitos sudah ada di kelas sosial dan di antara kita dan bisa juga disebut dominasi. Sebagai contoh mitos primitif yaitu mengenai hidup dan mati, dewa, dan manusia. Sedangkan mitos masa kini yang sering kita jumpai yaitu feminisme, maskulinitas, ilmu, dan tingkat sukses seseorang (Wahjuwibowo, 2018).

Saussure menganalisis tanda menjadi dua elemen lebih lanjut. yang pertama, bentuk (kata sebenarnya, gambar, foto, dan lain-lain), dan yang kedua ada ide atau konsep di kepala Anda yang terkait dengan bentuk. Elemen pertama yaitu *signifier* (contoh, kata atau gambaran

tentang *Walkman*), dan elemen kedua yaitu *signified* (konsep dari kaset *portable* di benak pikiran). Keduanya membutuhkan untuk menghasilkan makna tetapi itu relasi antara keduanya, yang ditetapkan dengan kode budaya dan bahasa kita sendiri (Hall, 1997)



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA