

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 SEMIOTIKA

Semiotika memungkinkan kita untuk menggali makna dari berbagai konteks seperti skenario, gambar, teks, adegan dalam film, properti dan lainnya (Riwu & Pujiati, 2018). Semiotika merupakan studi tentang tanda-tanda, baik itu tanda linguistik seperti kata-kata dan frasa, maupun tanda non-linguistik seperti gambar, simbol, dan gestur. Menurut ahli, semiotika juga mencakup sistem tanda yang digunakan untuk menyampaikan makna dalam berbagai bentuk komunikasi manusia. Chandler (2022) menjelaskan bahwa semiotika tidak hanya memperhatikan tanda-tanda itu sendiri, tetapi juga bagaimana tanda-tanda tersebut dihasilkan, diterima, dan diinterpretasikan dalam berbagai konteks sosial, budaya, dan linguistik. Pendekatan semiotika juga mencakup pemahaman tentang bagaimana konteks sosial, budaya, dan linguistik memengaruhi produksi dan penerimaan tanda-tanda. Misalnya, makna sebuah tanda atau simbol dapat bervariasi secara signifikan di antara berbagai budaya atau kelompok sosial.

Bagi Barthes (2013), tanda adalah unit dasar dalam studi semiotika. Setiap tanda terdiri dari dua komponen: *signifier* (penanda) yaitu bentuk fisik atau representasi konkret dari tanda, dan *signified* (petanda) yaitu makna atau konsep yang dikaitkan dengan penanda tersebut. Barthes membedakan antara dua jenis makna dalam analisis semiotiknya: denotasi dan konotasi. Denotasi mengacu pada makna yang literal atau langsung dari sebuah tanda, seperti arti yang muncul dari kata-kata atau gambar itu sendiri. Sementara itu, konotasi merujuk pada makna yang lebih dalam atau tersirat yang terkait dengan aspek-aspek budaya, sosial, atau ideologis. Ini berarti bahwa di balik makna literal, terdapat lapisan-lapisan makna tambahan yang bisa diungkapkan oleh konteks budaya atau pengalaman individu. Konotasi seringkali membawa nilai-nilai, keyakinan, atau stereotip tertentu yang terkait dengan tanda tersebut, dan bisa bervariasi di antara individu atau kelompok. Dengan demikian, analisis semiotik memperhatikan kedua jenis makna ini untuk

memahami bagaimana tanda-tanda membawa makna yang lebih luas dan kompleks daripada sekadar makna literalnya (Rohmaniah, 2021).

Teori Barthes tidak hanya memahami proses penandaan, tetapi juga menjelajahi aspek penandaan lainnya, yaitu konsep 'mitos', yang berperan dalam realitas masyarakat sehari-hari melalui analisis budaya. Baginya, mitos merupakan representasi pemahaman tentang aspek-aspek budaya yang terlihat atau alami. Mitos dianggap sebagai produk kelas sosial yang dominan dalam sejarah masyarakat, serta merupakan bentuk umum dalam budaya di mana konsep sudah ada sebelum aspek nyata ditemukan, dan aspek nyata hanya mengaktifkan konsep tersebut. Fungsi utama mitos adalah untuk memberi makna baru pada tanda-tanda yang relevan dengan maksud komunikatif mereka yang menciptakan mitos (Barthes, 2013).

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 2.1 Tabel Semiotika Roland Barthes

Dari peta di atas, terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Namun, pada saat yang sama, tanda denotatif (3) juga berfungsi sebagai penanda konotatif (4). Dalam teori Barthes, tanda konotatif tidak hanya membawa makna tambahan, tetapi juga mencakup kedua aspek dari tanda denotatif yang mendasarinya. Kontribusi Barthes penting karena melengkapi semiotika Saussure yang hanya fokus pada denotatif. Secara umum, denotasi berarti arti harfiah atau sebenarnya, sementara konotasi melibatkan manipulasi ideologis dan makna yang melampaui makna yang jelas dari kata atau gambar. Ini bisa disebut sebagai mitos, yang mengungkapkan dan membenarkan nilai-nilai dominan pada suatu waktu tertentu (Rohmaniah, 2021).

## 2.2 PROPERTI

Penggunaan properti dalam film harus dipilih dengan cermat agar cocok dengan visi artistik dan kebutuhan cerita. Fischer (2006) menyatakan bahwa *props* memegang peranan yang signifikan dalam film karena mereka berfungsi untuk menjelaskan dan mendukung narasi dari film tersebut. Properti harus sesuai dengan *setting* waktu dan tempat, mendukung karakter, serta memajukan alur cerita (Bordwell & Thompson, 2023). Properti bisa berupa benda-benda yang dapat diinteraksikan oleh para pemain, seperti *make-up*, gaya rambut, kostum, dan sebagainya. Properti bisa diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori yang berbeda seperti *Personal prop* yaitu benda yang selalu digunakan langsung oleh karakter contohnya anting, kalung, kacamata, gelang, cincin, dan lain-lain. *Key prop* hampir sama dengan *personal prop*, namun bedanya adalah *key prop* benda yang selalu digunakan dan selalu terlihat (LoBrutto, 2002). Contohnya kostum yang digunakan oleh karakter.

*Hand prop* adalah benda yang digunakan secara langsung oleh karakter dan *hand prop* sering disebutkan dalam *script* untuk membantu jalannya alur cerita (Hart, 2013). Contohnya telepon genggam, tas, laptop, ipad, remot, dan lainnya. *Practical prop* adalah benda yang berfungsi sepenuhnya saat digunakan (LoBrutto, 2002). Contohnya lampu untuk menerangi ruangan, mobil yang dikendarai, *music tape* yang diputar untuk mendengar lagu. *Static prop* adalah benda yang tidak digunakan oleh karakter dan tidak berpindah tempat (Hart, 2013). Contohnya pendingin ruangan (AC), watafel, pintu, dan lainnya. *Consumable prop* adalah properti yang bisa dikonsumsi (Hart, 2013). Contohnya makanan dan minuman. *Set prop* adalah benda yang ada di lokasi *set* yang berukuran besar (Hart, 2013). Contohnya sofa, meja, karpet, kulkas, lemari, kasur, dan lainnya.

## 2.3 STRUKTUR TIGA BABAK

Gagasan struktur tiga babak dalam skenario film dikenal sebagai "akting" dan kemudian diperinci menjadi "struktur tiga babak". Asal muasal proporsi tempat setiap babak mengambil satu perempat – satu perdua – satu perempat dari total

durasi film masih belum pasti. Manual skenario Field memperkenalkan konsep ini dan memengaruhi banyak penulis skenario, hingga dianggap sebagai "Alkitab" bagi para penulis (Field, 1979). Konsep ini sudah disebutkan sebelumnya oleh Nash & Oakey (1978) yang merekomendasikan babak pertama sebagai "masalah yang diperkenalkan", babak kedua sebagai "konflik yang tidak bisa diselesaikan", dan babak ketiga sebagai "solusi terhadap masalah". Field (1977) kemudian menggambarkan babak I sebagai "Awal", babak II sebagai "Konfrontasi", dan babak III sebagai "Resolusi" (Thompson, 1999). Menurut Bordwell (2023) babak pengenalan adalah titik awal yang sangat penting dalam cerita, di mana segalanya dimulai dan biasanya diawali dengan latar belakang cerita. Babak II yaitu konfrontasi adalah bagian terpanjang dalam sebuah film, di mana tokoh utama berusaha menyelesaikan masalah yang telah dihadapinya sejak awal. Pada tahap ini, cerita mulai berubah arah, seringkali karena tindakan yang dilakukan oleh tokoh utama atau pendukung. Babak III sebagai penutup adalah bagian akhir yang mencakup klimaks, yaitu puncak dari konflik atau pertarungan terakhir. Ini adalah momen penting sebelum cerita berakhir, di mana ketegangan mencapai puncaknya. Dari permulaan hingga penutup, karakter, masalah, tujuan, serta aspek ruang dan waktu dikembangkan dan menjadi inti dari keseluruhan alur cerita.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **Deskripsi Karya**

Film fiksi berjudul *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya* berdurasi 21 menit. Film ini bergenre romansa komedi dengan aspek rasio 16:9. Film ini berkisah tentang pertemuan antara Bimo dan Clara, sepasang mantan kekasih yang menghabiskan hari bersama setelah mereka tanpa sengaja bertemu kembali.

#### **Konsep Karya**

Film *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya* bertujuan untuk menunjukkan bahwa cinta dapat membuat orang menjadi bodoh dan terkelabui. Film ini dikemas dengan konsep *live action* berfokus pada hubungan dan permasalahan dua karakter secara