

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

1. Dedi Arifin Sy, Nilai-Nilai Etika Berperang Dalam Film One Piece Fakultas Ushuluddin Dan Pemikiran Islam Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang 2019

Tayangan One Piece pertama kali disajikan dalam bentuk manga dan di dalamnya bercerita tentang tujuan Luffy yang ingin menjadi raja bajak laut dengan menemukan harta karun legendaris yang telah di tinggalkan oleh raja bajak laut sebelumnya, Gol D. Roger. Ia percaya dengan menjadi raja bajak laut, ia akan menjadi orang yang paling memiliki kebebasan di seluruh dunia. Iamemakan buah

Gomu-Gomu atau Buah Iblis yang menyebabkan tubuh penggunanya menjadi melar layaknya karet (Paramecia). Monkey D. Luffy atau biasa di panggil Luffy ialah putra kandung dari Komandan Pasukan Revolusioner, Monkey D. Dragon, cucu kandung dari Angkatan Laut terkenal, Monkey D. Garp, Putra angkat dari bandit gunung, Curly Dadan, dan saudara angkat dari Portgas D. Ace si “Tinjau Api” dan Sabo. Luffy merupakan seorang pembuat masalah yang telah mendunia dan dikenal baik oleh para anggota Angkatan Laut, Shincibukai,5 hingga Yonko karena begitu banyaknya jumlah perilaku kriminal yang telah ia perbuat. Akibatnya pihak Pemerintah Dunia menganggapnya sebagai seseorang yang berbahaya. Dan ia juga dijuluki reputasi sebagai seorang yang “nekat” atau “gila” seperti kasus tertentu. Setelah terjadinya peristiwa di Enies Lobby, menyusup masuk dan keluar Impel Down, serta ke ikut sertaannya dalam perang penentuan di Markas Besar Angkatan Laut.

Kesimpulanya etika adalah ilmu tentang apa yang biasa dilakukan atau ilmu tentang adat kebiasaan. Sedangkan berperang adalah suatu konflik bersenjata antara dua negara yang berbeda atau antar kelompok dalam suatu negara. Jadi etika berperang ialah suatu perilaku yang ada pada manusia ketika terjadinya perang jikalau bernegosiasi tidak berjalan dengan lancar yang bertujuan untuk membentengi diri atau mempertahankan sesuatu yang penting.

Beberapa ajaran yang berkaitan dengan etika kepribadian dalam film anime One Piece terkandung dalam ajaran kesusilaan yang biasanya dilakukan para bangsawan atau para ksatria Jepang, antara lain :

- a. Keberanian dianggap sebagai suatu keutamaan pokok dan ditanamkan pada anak dalam masa permulaan hidupnya. Atau Sifat penakut dikutuk, karena sifat ini dipandang dosa. “Semua dosa besar dan kecil dapat diampuni dengan melalui cara tobat, kecuali penakut dan pencuri”.
- b. Loyalitas, yaitu setia, kesetiaan pertama kepada Kaisar, kemudian meluas kepada seluruh anggota keluarga Kaisar, pada masyarakat dan pada generasi yang akan datang.
- c. Kesucian dan kebersihan adalah suatu hal yang sangat penting dalam Shintoisme, oleh karenanya dalam faham ini terdapat upacara-upacara pensucian. Orang tidak suci adalah berdosa, karena berarti melawan dewa-dewa.

2. Arik Luviani Putri Yasa, Makna Persahabatan Dalam Film Anime (Analisis Semiotik Komunikasi Karakter Utama Pada Film Anime Kimi No Na Wa)

Film Kimi no Na wa (Your name) Siapa Namamu merupakan proyek anime movie ke 5 Makoto Shinkai yang ramai dibicarakan para pencinta anime baik di Jepang sendiri, diluar Negeri bahkan di Indonesia tentunya. Dari sinopsisnya sudah memperlihatkan cerita khas milik Makoto Shinkai dimana sepasang remaja laki-laki dan perempuan yang sulit bertemu. Dalam film ini terdapat dua tokoh utama dimana mereka mengalami proses komunikasi secara aneh, dan lain dari pada yang lain yakni dengan pertukaran tubuh. Jiwa mereka saling tertukar ketika mereka tertidur, dan ketika mereka terbangun jiwa mereka berpindah. Lama selang waktu berganti mereka pun melakukan pertukaran informasi diri masing-masing dengan cara menuliskan kegiatan apa saja yang telah mereka lakukan saat jiwa mereka bertukar tubuh.

Penelitian ini mencari fakta menggunakan interpretasi yang tepat dengan tujuan membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai makna dan tanda yang ada dalam sebuah film, sehingga peneliti menggunakan tipe penelitian interpretatif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan interpretatif adalah menganalisis realita sosial dan bagaimana realita sosial terbentuk. Melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali

subjek dan merasakan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Menurut definisi ini penelitian kualitatif menghasilkan data interpretative sehingga merupakan rinci dari suatu fenomena yang diteliti. Untuk dasar penelitian, peneliti menggunakan semiotik, dimana semiotik merupakan upaya untuk mempelajari linguistik-bahasa dan lebih luas dari hal tersebut adalah semua perilaku manusia yang membawa makna atau

fungsi sebagai tanda. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktualitas, realitas sosial dan persepsi manusia melalui pengakuan mereka yang tidak dapat diungkap melalui penonjolan pengukuran formal atau pertanyaan penelitian yang telah dipersiapkan terlebih dahulu. Maka semiotik dianggap tepat untuk memecahkan permasalahan penelitian yang berkaitan dengan kegiatan manusia, di mana dalam kegiatan tersebut pengungkapan fenomena lebih bersifat ganda dan non linier.

3. Nonita Yasmiliza, Analisis Pesan Motivasi Dalam Film Naruto The Movie Road To Ninja Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri AR-RANIRY

Film Naruto merupakan animasi dengan serial drama yang memiliki jumlah episode yang sangat banyak bahkan mencapai 100 episode, untuk membatasi penelitian penulis mengambil film Naruto dalam bentuk movie, dengan judul Naruto the Movie Road to Ninja, dalam film tersebut pesan yang disampaikan sangat beragam, baik dari segi positif maupun dari segi negatif. Pesan dalam film Naruto tentu terdapat pesan motivasi yang dicampur adukkan dengan pesan yang lainnya. Pesan motivasi perlu dianalisa untuk melihat sejauh mana film Naruto memiliki kekuatan untuk memotivasi penontonnya agar bersikap optimis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi atau disebut juga Content Analysis yang bersifat kualitatif. Metode tersebut adalah mengkaji pesan-pesan dalam media yang akan menghasilkan suatu kesimpulan tentang kecenderungan isi, tema dan lain

sebagainya. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan analisis isi yang menggambarkan secara detail suatu pesan atau suatu teks tertentu. Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa, penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.

Dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan data tersebut berasal dari tulisan, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, gambar (foto) dan dokumen resmi lainnya. Metode yang penulis gunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian secara deskriptif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata tertulis atau lisan, gambar, dan tidak menggunakan angka-angka.

2.2 Critical Review

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan penelitian yang akan diteliti adanya persamaan yang hampir mendekati. Namun, dari penelitian terdahulu tersebut tidak ada yang membahas mengenai makna pesan dalam film one piece episode gold karya eichiro oda meski adanya kemiripan dalam menganalisis atau memaknai objek penelitian yang akan diteliti berbeda. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tergolong dalam penelitian yang baru. Dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentunya akan memberikan suatu wawasan baru mengenai pesan humanisme dalam film.

1. Berdasarkan penelitian terdahulu yang pertama kelebihanya adalah menguak etika berperang dalam film tersebut. Sedangkan kekurangan penelitian tersebut adalah kurangnya analisis yang mendalam karena dia mengambil contoh etika berperang antar Negara sedangkan film yang dia teliti tentang bajak laut.
2. Berdasarkan penelitian terdahulu yang kedua kelebihanya adalah penulis menganalisis tiap karakter yang terdapat dalam film tersebut sehingga membuahkan hasil representasi dari sang peneliti yang bertujuan untuk mengetahui makna persahabatan dalam film tersebut.
3. Berdasarkan penelitian terdahulu yang ketiga kelebihanya adalah penulis meneliti pesan motivasi dalam film tersebut menggunakan metode kualitatif data sehingga membuahkan hasil representasi dari sang peneliti yang bertujuan untuk menganalisis pesan motivasi dalam film tersebut.

2.3 Landasan Teori

Sebelum melakukan penelitian, seorang peneliti perlu menyusun suatu landasan teori. Landasan teori merupakan landasan berfikir untuk menggambarkan dari sudut mana peneliti menyoroiti masalah yang akan diteliti serta memahami berbagai hal dan memberikan keputusan mengenai tindakan apa yang harus dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

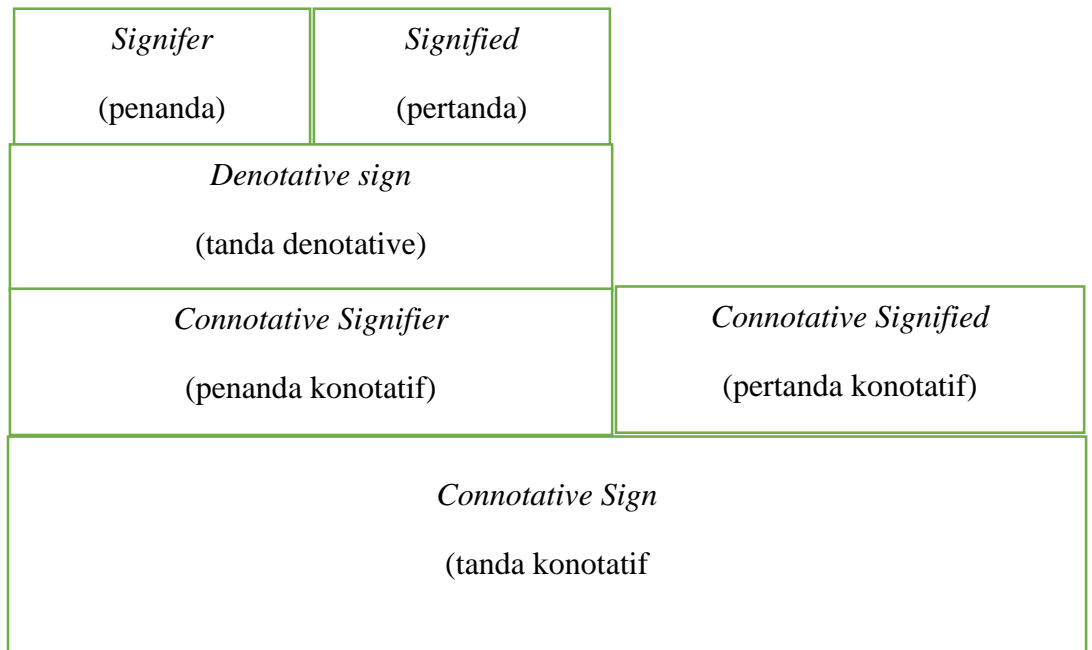
2.3.1 Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari sebuah tanda-tanda. Yang berfungsi untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda untuk menafsirkan makna tersebut. Semiotika menjadi salah satu kajian dalam teori komunikasi. (Littlejohn, 2009:53). Secara etimologis semiotik berasal dari kata Yunani Simeon yang berarti “tanda”. Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda. Van Zoest (dalam Sobur, 2001: 96) mengartika semiotik sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya”.

Secara singkat Sobur (2003: 15) mengungkapkan semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda disini yaitu perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagai mana kemanusiaan (*humanity*) memakai hal-hal (*things*). Sedangkan menurut Lechte (dalam Sobur, 2003: 16) Semiotika adalah teori tentang tanda dan penandaan. Berger (dalam Sobur, 2003: 18) mengungkapkan, “Semiotika menaruh perhatian pada apa pun yang dapat dinyatakan sebagai tanda. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda yang mempunyai arti penting untuk menggantikan sesuatu yang lain. Sesuatu yang lain tersebut tidak perlu harus ada, atau tanda itu secaranyata ada di suatu tempat pada suatu waktu tertentu. Dengan begitu, semiotika pada prinsipnya adalah sebuah disiplin yang mempelajari apa pun yang bisa digunakan untuk

menyatakan suatu kebohongan. Jika sesuatu tersebut tidak dapat digunakan untuk mengatakan sesuatu kebohongan, sebaliknya, tidak bisa digunakan untuk mengatakan kebenaran”.

Roland Barthes adalah ahli semiologi Prancis. Barthes menggambarkan kekuatan penggunaan semiotika untuk membongkar struktur makna yang tersembunyi dalam tontonan film, pertunjukan sehari-hari, dan konsep-konsep umum. Semiologi atau semiotika adalah ilmu yang mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal (*things*). Memaknai dalam hal ini tidak dapat disamakan dengan mengkomunikasikan. Namun, objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terencana dari tanda. Barthes menganggap kehidupan sosial, apapun bentuknya merupakan suatu sistem tanda tersendiri. Jadi apapun itu bentuk kehidupan dan interaksi sosial yang dilakukan manusia bisa menjadi tanda tersendiri. (Kurniawan, 2001: 53).



(Sumber: Sobur, 2006: 69)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes, dalam teorinya tersebut Barthes mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi disebut juga signifikansi tahap satu dan bersifat objektif. Makna dari denotasi bersifat langsung dan menjadi pananda untuk signifikansi tahap dua. Pada tahap dua, signifikansi disebut konotasi. (Budiman, 1999: 22)

Konotasi yakni tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak langsung, dan tidak pasti. Oleh karena itu makna konotasi lebih terbuka daripada makna denotasi. Untuk membedakanya dengan signifikansi tahap satu, *signifier* dan *signified* pada tahap ini disebut dengan *form* dan *concept*. Hubungan pemaknaanya disebut konotasi, atau bisa juga disebut mitos (budiman, 2006: 28).

Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu mitos, mitos merupakan naturalisasi dari makna konotasi. Mitos seolah-olah membuat kata-kata bersifat alami/natural dan bukan hasil dari kontruksi budaya. Mitos identik dengan ideologi, dimana makna yang dihadirkan bersifat tidak langsung. Mitos berfungsi mengukuhkan nilai-nilai dominan yang berlaku pada saat tertentu. (Budiman, 2001: 28)

Proses interpretasi berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes. Penanda dan petanda terwujud dalam bentuk verbal tanda verbal meliputi (dialog tokoh, narasi, ucapan) dan tanda visual (gestur tubuh, mimik wajah) setelah identifikasi tanda visual maupun verbal dilakukan, kemudian dapat di analisis secara mendalam untuk menemukan nilai pesan humanisme yang terkandung baik secara langsung maupun tidak langsung. (Coblay & Jansz, 1999: 43)

2.4 Stigma

Stigma adalah fenomena yang sangat kuat yang terjadi di masyarakat, dan terkait erat dengan nilai yang ditempatkan pada beragam identitas sosial. Stigma sendiri digunakan dalam istilah “Stigma Sosial” yaitu pikiran, pandangan dan juga kepercayaan negatif yang didapatkan seseorang dari masyarakat atau juga lingkungannya berupa labeling, stereotip dan juga mengalami diskriminasi sehingga hal tersebut mempengaruhi diri individu secara keseluruhan. Stigma ini diciptakan masyarakat saat melihat sesuatu yang dianggap menyimpang atau juga aneh disebabkan karena tidak seperti yang lainnya. Stigma ini diberikan pada sesuatu hal yang memalukan serta tidak sesuai dengan nilai-nilai yang dianut, sehingga menyebabkan penurunan percaya diri, kehilangan motivasi, penarikan diri dari kehidupan sosial, menghindari pekerjaan, dan juga kehilangan perencanaan masa depan. (Research 2009). Ada dua macam stigma, yang pertama stigma negatif dan yang kedua stigma positif yaitu::

1. Stigma Negatif

Stigma negatif adalah pandangan orang yang menilai orang lain dengan negatif. Ciri negatif ini diberikan kepada seseorang yang dianggap membahayakan, cacat, dan agak kurang dibandingkan dengan orang lain pada umumnya. Contohnya: seorang bekas narapidana yang dianggap itu tidak layak di percayai serta dihormati.

2. Stigma Positif

Stigma positif adalah kebalikannya dari stigma negatif, jadi pandangan orang dan lingkungan sekitar menilai orang lain dengan hal positif atau kebaikan. Contohnya: seorang bekas pemain sepak bola yang pernah menjuarai kejuaraan nasional dianggap layak di percaya untuk melatih tim sepak bola

Menurut Chaplin (2004) stigma adalah suatu cacat atau cela pada karakter seseorang. Sedangkan menurut Green (dalam Cholil: 1997) stigma adalah suatu ciri negative yang menempel pada diri pribadi seseorang karena pengaruh lingkungannya. Menurut Goffman

dalam (Heatherton: 2003) mendefinisikan stigma sebagai suatu isyarat atau petanda yang dianggap sebagai “gangguan” dan karenanya dinilai kurang dibanding orang-orang normal. Individu-individu yang diberi stigma dianggap sebagai individu yang membahayakan, cacat, dan agak kurang dibandingkan orang lain pada umumnya.

Menurut Jones dalam (Heatherton: 2003) proses stigma terkait dengan kondisi pelabelan karena kurang dipercaya atau menyimpang pada seseorang yang dianggap aneh oleh orang lain. Sedangkan Crocker dalam (Heatherton: 2003) mendefinisikan stigma menempatkan beberapa sifat atau ciri khas, yang menyampaikan identitas sosial yang bertujuan merendahkan diri seseorang dalam konteks sosial tertentu.

2.4.1 Dimensi Stigma

Menurut Link dan Phelan dalam (Schid & Brown, 2010) stigma mengacu pada pemikiran Goffman (1961), komponen-komponen dari stigma sebagai berikut:

1. Labeling

Labeling adalah pembedaan dan memberikan label atau penamaan berdasarkan perbedaan-perbedaan yang dimiliki anggota masyarakat tersebut (Link & Phelan dalam Schied & Brown, 2010). Pemilihan karakteristik yang menonjol dan penciptaan label bagi individu atau kelompok merupakan sebuah prestasi sosial yang perlu dipahami sebagai komponen penting dari stigma. Berdasarkan pemaparan barusan, labeling adalah penamaan berdasarkan perbedaan yang dimiliki kelompok tertentu.

2. Stereotip

Stereotip adalah kerangka berfikir atau aspek kognitif yang terdiri dari pengetahuan dan keyakinan tentang kelompok sosial tertentu dan traits tertentu. Menurut Rahman (2013) stereotip merupakan keyakinan mengenai karakteristik tertentu dari anggota kelompok tertentu. Stereotip adalah komponen kognitif yang merupakan keyakinan tentang atribut personal yang dimiliki oleh orang-orang dalam suatu kelompok tertentu atau kategori sosial tertentu (Taylor Peplau & Sears, 2009)

3. Separation

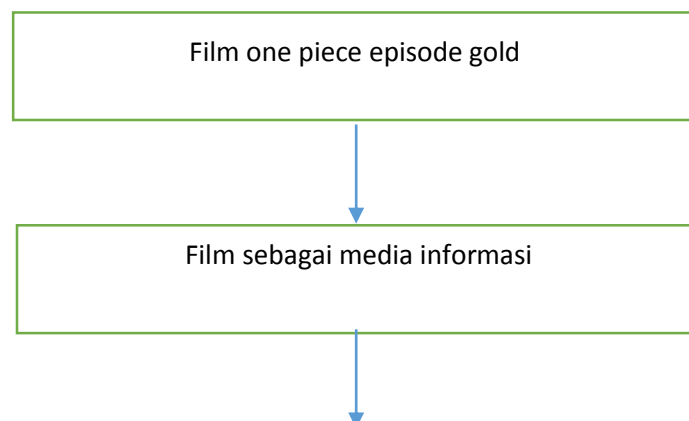
Separation adalah pemisahan “orang” (sebagai pihak yang tidak memiliki stigma atau pemberi stigma) dengan “orang lain” (kelompok yang mendapatkan stigma). Hubungan label dengan atribut negatif akan menjadi suatu pembenaran ketika individu yang dilabel percaya bahwa dirinya memang berbeda sehingga hal tersebut dapat dikatakan bahwa proses pemberian stereotip berhasil (Link & Phelan dalam Scheid & Brown, 2010).

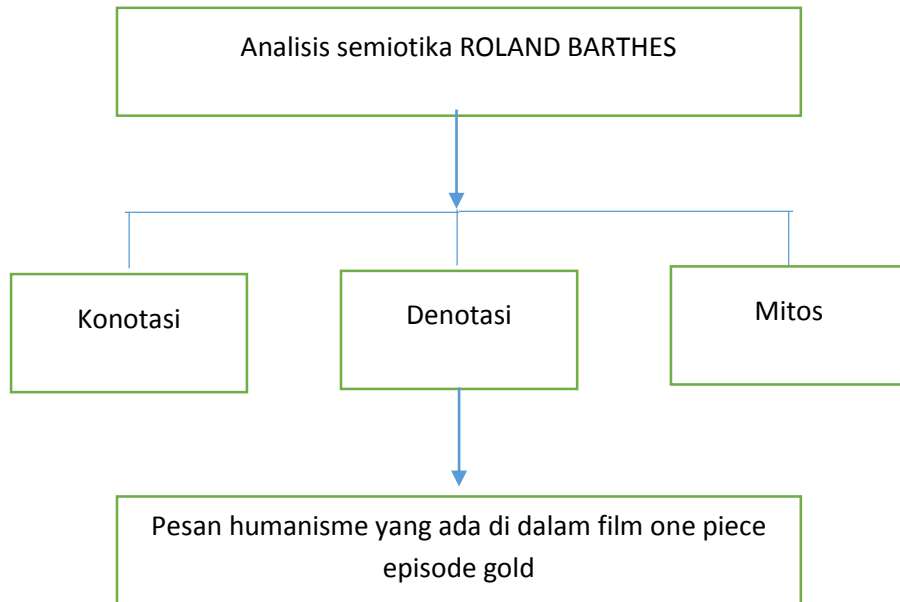
4. Diskriminasi

Diskriminasi adalah perilaku yang merendahkan orang lain karena keanggotaannya dalam suatu kelompok (Rahman, 2013). Menurut Taylor, Peplau dan Sears (2009) diskriminasi adalah komponen behavioral yang merupakan perilaku negatif terhadap individu karena individu tersebut adalah anggota dari kelompok tertentu.

2.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini bersumber pada pendapat penerima pesan terhadap pesan humanisme pada film tersebut





Simbol atau pesan yang ditampilkan dalam film menginformasikan mengenai makna yang terdapat didalamnya. Seperti dalam film One Piece ini terdapat sejumlah pesan menarik di dalamnya yang mewakili kebersamaan, persahabatan, kesetiaan, dan kepahlawanan/ksatria yang muncul dalam adegan atau dialog. Hal tersebut kemudian yang ditafsirkan untuk menunjukkan tentang bagaimana metode pesan komunikasi humanisme yang di suguhkan dalam film One Piece episode Gold.