

BAB II

KAJIAN LITERATUR

Dalam kajian literatur ini, penulis menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian. Penjelasan terkait teori yang digunakan adalah:

A. Semiotika

Semiotika bisa juga disebut dengan semiologi yang merupakan teori yang mengkaji tanda dan perilaku penggunaan karakter dalam konteks naskah, gambar, teks dan adegan film memiliki makna tertentu. Semiotika adalah studi yang diterapkan pada film, yang juga merupakan sistem tanda yang berfungsi sebagai sarana komunikasi estetika. Analisis semiotika merupakan alat yang menghubungkan film dengan nilai-nilai dan makna yang terkandung dalam film tersebut, sehingga nantinya dapat dipahami.

Umberto Eco mengklaim bahwa semiotika berhubungan dengan segala sesuatu yang dapat dianggap sebagai tanda. Pada saat yang sama, menurut Chandler, semiotika tidak hanya mencakup apa yang kita sebut "tanda" dalam percakapan sehari-hari, tetapi segala sesuatu yang "mewakili" sesuatu yang lain.

Selain itu, semiotika Saussureialah studi tentang kehidupan tanda-tanda yang bisa dibayangkan masyarakat. Saussure menyebutnya semiologi dari "tanda" Yunani yang akan menunjukkan apa itu tanda, hukum apa yang mengaturnya. Ada kemampuan untuk alasan mengapa, dari waktu ke waktu, spesies manusia telah datang untuk diatur bukan oleh kekuatan seleksi alam, tetapi oleh "historis" kekuatan" yaitu, dengan akumulasi dari makna yang dimiliki generasi sebelumnya ditangkap, diawetkan, dan diteruskan dalam bentuk tanda-tanda (Dianiya, 2020).

Semiotika pertama kali diperkenalkan oleh seorang ahli bahasa dari Swiss yaitu Ferdinand De Saussure, dalam penelitiannya mengenai “tanda-tanda kehidupan dalam masyarakat”. Meskipun begitu, semiotika sudah digunakan seorang filsuf Inggris John Locke pada abad ke-17, peran semiotika dalam bidang studi interdisipliner baru muncul di akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20 dalam sebuah karya Saussure dan seorang filsuf Amerika, yaitu Charles Sanders Peirce.

Semiotika semakin berkembang menjadi model pembelajaran ilmu sosial berbasis tanda. Tanda adalah buatan manusia dan hanya dipahami oleh mereka yang menggunakannya. Tanda ada di mana-mana, baik saat kita berinteraksi, memakai pakaian, dan makan makanan. Secara umum tanda memiliki 2 buah bentuk, yaitu:

- 1) Tanda menjelaskan (baik secara langsung ataupun tidak langsung) mengenai suatu makna tertentu
- 2) Tanda menjelaskan maksud dari makna

Menurut Fiske, ada tiga bidang penting dalam kajian tentang tanda-tanda semiotika, yakni:

- 1) Tanda itu sendiri, mengacu pada beberapa tanda yang berbeda, seperti transmisi dan hubungannya dengan pengguna tanda.
- 2) Kode atau sistem dimana simbol-simbol disusun secara berurutan. Hal ini membahas bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun untuk mempertemukannya dengan kebutuhan masyarakat.
- 3) Kebudayaan dimana kode dan lambang beroperasi (Sultanatta et al., 2019).

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis untuk mempelajari tanda. Semiotika ingin mengkaji bagaimana kemanusiaan (*Humanity*) dalam menginterpretasikan sesuatu (*Things*). Artinya berarti bahwa benda-benda tidak

hanya membawa informasi, dalam hal ini objek ingin berkomunikasi, tetapi juga merupakan sistem tanda yang terstruktur.

Tanda berarti sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna adalah hubungan antara objek atau gagasan dan tanda. Konsep dasar ini menyatukan berbagai teori yang sangat luas yang berhubungan dengan simbol, bahasa, wacana dan bentuk non-verbal, teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan makna dan bagaimana mereka diatur. Secara umum, kajian tentang tanda berkaitan dengan semiotika.

Tanda adalah dasar dari semua komunikasi. Sejauh ini, kita mengenal setidaknya sembilan jenis semiotika. Jenis-jenis semiotika adalah:

- 1) Semiotika analitik adalah semiotika yang mengkaji sistem tanda. Pierce memaparkan bahwa semiotika memiliki objek tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Dapat dikatakan bahwa ide adalah simbol, tetapi makna adalah muatan yang terkandung dalam simbol yang berhubungan dengan objek tertentu.
- 2) Semiotika deskriptif adalah semiotika yang memperhatikan sistem tanda-tanda yang bisa kita rasakan sekarang walaupun tanda-tandanya sudah ada sejak dulu kemudian tetap seperti yang terlihat sekarang.
- 3) Semiotik fauna adalah semiotika khusus yang membahas sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan.
- 4) Semiotika budaya adalah semiotika yang secara khusus mengkaji sistem tanda-tanda yang ada dalam budaya masyarakat.
- 5) Semiotika naratif semiotika yang membahas sistem tanda dalam naratif dalam bentuk mitos dan cerita lisan.
- 6) Semiotika natural adalah semiotika yang khusus mempelajari sistem tanda-tanda yang dihasilkan oleh alam.

- 7) Semiotika normatif adalah semiotika yang khusus membahas tentang sistem tanda yang dibuat oleh manusia dalam bentuk norma.
- 8) Semiotika sosial adalah semiotika yang khusus mengkaji sistem sosial tanda-tanda yang dihasilkan oleh manusia berupa lambang-lambang, baik lambang kata atau lambang rangkaian kata yang berbentuk kalimat.
- 9) Semiotika struktural adalah semiotika yang khusus mempelajari sistem tanda yang diwujudkan melalui struktur bahasa (Chalid Firdaus, 2018).

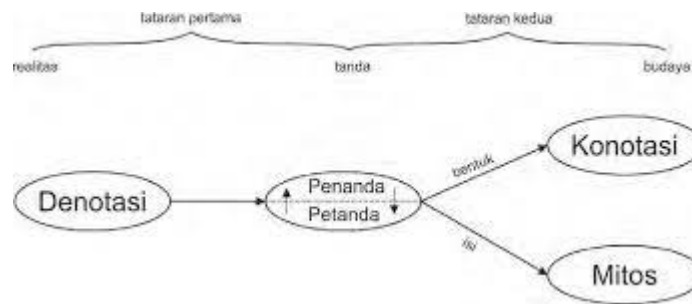
B. Model Semiotika

1. Semiotika Model Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah satu pemikir strukturalis yang giat mempraktekkan metode *linguistik* dan semiologi *Saussure*. Ia juga seorang kritikus intelektual dan sastra Prancis. Dia berpendapat bahwa bahasa adalah sistem tanda yang mencerminkan asumsi masyarakat tertentu pada waktu tertentu. Dalam konsep Roland Barthes, khususnya makna tanda. Ia mengacu pada tiga makna, yaitu makna denotatif, makna konotatif, dan makna mitos.

Denotasi dan konotasi: keduanya mengacu pada "urutan penandaan". Pertama, pada makna kata lugas atau literal, dalam arti menjelaskan sesuatu sebagaimana adanya (denotasi). Yang lain menggunakan makna kiasan (konotasi), dan dalam beberapa hal melibatkan semacam metabahasa (Fitriani, 2019).

Menurut Kurniawan, tanda adalah kesatuan penanda dengan ide atau petanda. Dengan kata lain, penanda adalah "suara yang bermakna" atau "tulisan yang bermakna". Jadi, penanda adalah aspek material bahasa, yaitu apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca, penanda adalah gambaran mental, pemikiran, atau konsep. Jadi, petanda adalah aspek mental bahasa.



Melalui model ini, Barthes menjelaskan bahwa signifikansi tahap pertama dari signifikansi adalah hubungan penanda (ekspresi) dan petanda (isi) dalam sebuah tanda dengan realitas eksternal. Itulah yang disebut barter denotasi, yang merupakan makna tanda yang paling nyata (Sultanatta et al., 2019). Konotasi ialah signifikansi tahap kedua yang menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda denotasi bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana cara menggambarkannya. Pada signifikansi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah tradisi lisan yang terbentuk dan dipercaya oleh masyarakat untuk memberikan makna hidup agar dapat memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam.

Jadi, Semiotika Roland Barthes merupakan ilmu yang mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda dengan menjelaskan bahwa signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier (ekspresi) dan signified (konten) di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Denotasi yaitu makna paling nyata dari tanda (*sign*) dan konotasi yaitu signifikansi tahap kedua yang menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda denotasi bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarkannya. Dua kajian dari Barthes tersebut merupakan kajian utama dalam meneliti mengenai semiotika, kemudian

Barthes juga menyertakan aspek mitos, yaitu dimana ketika aspek konotasi menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos telah terbentuk terhadap tanda tersebut (Nurul Atika, 2020).

Fokus perhatian analisis semiotik model Roland Barthes ini tertuju pada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified di dalam sebuah tanda realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda-tanda. Konotasi adalah istilah Barthes untuk menyebut signifikasi tahap kedua yang menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan kenyataan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaan. Konotasi memiliki nilai yang subyektif atau intersubyektif, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap subjek, sedang konotasi adalah bagaimana menggambarkannya. Pada signifikasi tahap dua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah semiotika tingkat dua, teori mitos di kembangkan Barthes untuk melakukan kritik (membuat dalam “krisis”) atas ideologi budaya massa (atau budaya media) (Faizin, 2009)

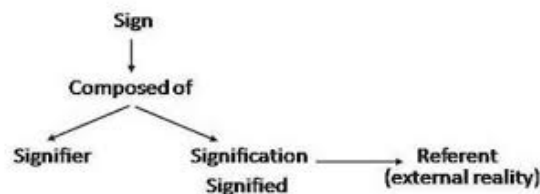
Dalam semiologi Barthes dan pengikutnya, denotasi merupakan sistem penandaan tingkat pertama, sedangkan konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologis, yang ia sebut 'mitos' dan bekerja untuk mengungkap dan memberikan pembenaran atas nilai-nilai dominan yang berlaku pada suatu periode tertentu.

Dalam mitos juga terdapat pola penanda tiga dimensi (3D). Namun sebagai sistem yang unik, mitos dibangun oleh rantai makna yang sudah ada sebelumnya atau dengan kata lain mitos adalah sistem makna pada tingkat kedua titik dalam mitos, sebuah penanda dapat memiliki beberapa titik penanda pada tahap kedua berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Mitos adalah bagaimana budaya menjelaskan atau memahami beberapa aspek realitas atau fenomena alam.

Mitos Roland Barthes muncul karena adanya persepsi dari Roland Barthes sendiri bahwa di balik tanda-tanda tersebut terdapat makna yang pada akhirnya dapat melahirkan sebuah mitos. Sehingga mitos-mitos yang dimaksud oleh Roland Barthes muncul dari balik tanda-tanda dalam komunikasi sehari-hari, baik tertulis maupun melalui media cetak (Sultanatta et al., 2019).

2. Semiotika Model Ferdinand De Saussure

Ferdinand De Saussure lahir di Jenewa, 26 November 1857, meninggal di Vufflensle Chateau, 22 februari 1913 pada umur 55 tahun, sejak kecil Saussure sudah mulai menyukai bidang bahasa dan kesustraan, pada usia 15 tahun ia menulis tulisan yang berjudul essai sur les langue. Selanjutnya Saussure mempelajari bidang bahasa lebih mendalam di Leipzig dan Berlin, serta mempelajari berbagai bahasa yang salah satunya adalah bahasa Sanskerta. Menurut Saussure semiologi merupakan kajian tentang tanda-tanda di tengah kehidupan masyarakat dan hukum apa yang mengatur terbentuknya tanda. Hal ini menunjukkan bahwa tanda dan makna dibalik tanda terbentuk dalam kehidupan sosial dan terpengaruhi oleh sistem (atau hukum) yang berlaku di dalamnya. Ada beberapa hal dalam sistem yang mempengaruhi pembentukan dan pelestarian tanda dalam masyarakat dan Saussure lebih menekankan pada peranan bahasa dibanding aspek lain seperti sistem tulisan, agama, sopan-santun, adat istiadat, dan lain sebagainya.



(Sumber: McQuail, 2000)

Petanda tidak mungkin disampaikan tanpa penanda. Petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik. Proses petanda atau penanda akan menghasilkan realitas

eksternal atau petanda. Tanda bahasa selalu mempunyai dua segi, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Satu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda, petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik.

Dengan latar belakang kajian linguistik dan bahasa, Saussure menempatkan bahasa sebagai dasar dari sistem tanda dalam teori semiologi yang dibuatnya. Bahasa dipandang sebagai sistem tanda yang mampu menyampaikan dan mengekspresikan ide serta gagasan dengan lebih baik dibanding sistem lainnya. Saussure menjelaskan bahwa kajian linguistik masih terlalu umum untuk membahas sistem tanda, karenanya perlu dibuat kajian yang lebih khusus yang ia namakan semiologi. Karena berangkat dari dasar linguistik itulah, kajian semiotika dari Saussure ini dikenal juga dalam dunia ilmu pengetahuan sebagai semiotika linguistik. Saussure sendiri menyebutkan tiga kata dalam bahasa Prancis yang berarti 'bahasa', yaitu parole, langage, dan langue. Parole adalah ekspresi bahasa yang muncul dari pikiran tiap individu dan tidak bisa disebut fakta sosial karena cenderung subjektif. Langage merupakan gabungan dari parole dan kaidah bahasa, yang mana digunakan oleh seluruh masyarakat sebagai gabungan dari ekspresi sehingga belum bisa disebut fakta sosial. Sedangkan langue merupakan kaidah bahasa yang digunakan dan diterapkan oleh kelompok masyarakat tertentu yang memungkinkan berbagai elemen di dalamnya untuk memahaminya sehingga bisa dikatakan sebagai realitas yang ada.

Menurut Martinet harus ada dua orang agar terbangun sesuatu yang disebut Saussure dengan istilah sirkuit wicara atau parole. Parole merupakan suatu interaksi yang ditimbulkan dari pemberi dan penerima pesan. Sebuah pesan yang disampaikan oleh si (A) harus bisa dimengerti dan dipahami oleh si (B) sebagai penerima pesan, dengan demikian si (B) akan berinteraksi kembali dengan si (A)

dan seterusnya, sehingga terbentuklah sesuatu yang dinamakan sirkuit wicara atau parole.

Seperti yang sudah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, tanda merupakan kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). Dengan kata lain, penanda adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna. Jadi, penanda adalah aspek material dari bahasa, apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Sedangkan petanda adalah gambaran mental, pikiran atau konsep. Jadi petanda adalah aspek mental dari bahasa. Petanda tidak mungkin disampaikan tanpa penanda. Petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik. Proses petanda atau penanda akan menghasilkan realitas eksternal atau petanda (Lamria et al., 2021).

3. Semiotika Model Charles Sander Peirce

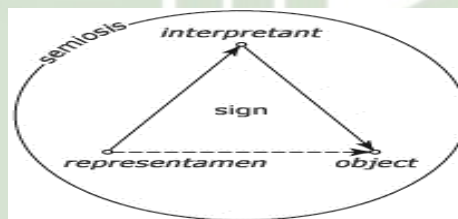
Peirce lahir pada September 10, 1839 – April 19, 1914 adalah seorang filsuf, ahli logika, semiotika, matematika, dan ilmuwan Amerika Serikat, yang lahir di Cambridge, Massachusetts. Peirce dididik sebagai seorang kimiawan dan bekerja sebagai ilmuwan selama 30 tahun. Tapi sebagian besar sumbangan pemikirannya berada di ranah logika, matematika, filsafat, dan semiotika (semiologi) dan penemuannya tentang pragmatisme yang dihormati hingga kini. Pada 1934, filsuf Paul Weiss menyebut Peirce sebagai "filsuf Amerika paling orisinal dan berwarna dan logikawan terbesar Amerika".

Charles Sanders Peirce menjabarkan tanda itu menjadi tiga bagian yaitu:

- a) Representamen (ground) yang merupakan sebuah perwakilan konkret.
- b) Objek yang merupakan sebuah kognisi. Dari representamen ke objek ada sebuah proses yang berhubungan yaitu disebut semiosis (semeion, Yun 'tanda').

- c) Interpretant yang merupakan proses lanjutan karena pada proses semiosis pemaknaan suatu tanda belumlah sempurna yang disebut interpretant (proses penafsiran).

Karena sifatnya yang mengaitkan ketiganya, yaitu representamen, objek, dan interpretan dalam suatu proses semiosis, maka teori semiotik Charles Sanders Peirce ini disebut teori yang bersifat trikotomis adalah ajaran yang mengatakan bahwa diri manusia terbagi menjadi tiga bagian, yaitu roh, jiwa dan tubuh. Menurut Peirce tanda adalah “*is something which stands to somebody for something in some respect or capacity*”, sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Peirce disebut ground. Konsekuensinya, tanda (*sign* atau *representamen*) selalu berada dalam hubungan triadik, yakni *representament*, objek dan *interpretant*.



Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda menjadi tiga bagian, yaitu:

- a) Ikon adalah sesuatu yang memiliki hubungan antara penanda dan petanda yang bersifat alamiah. Atau bisa disebut dengan hubungan antara tanda dan object yang bersifat mirip.
- b) Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan alamiah antara penanda dan petanda atau sering dikenal tanda yang mempunyai hubungan sebab-akiba
- c) Simbol disini berperan sebagai penjelas, atau bisa juga dipahami apabila seseorang sudah mengerti arti yang telah dipahami sebelumnya.

Tanda memungkinkan peneliti mempresentasikan dunia dengan berbagai cara seperti simulasi, indikasi, dan kesepakatan bersama. Dalam satu pengertian, tanda memungkinkan manusia untuk mencetak jejak mereka sendiri pada alam (Madiyah, 2019).

C. Film

Film adalah gambar-hidup, juga sering disebut movie. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisanlapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = grhap (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera. Film adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja sebagai hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan, bahkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi (*to influence*) massa dalam membentuk dan membimbing public opinion (Batubara, 2011).

Menurut Undang-undang nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman, pasal 1 bab 1 disebutkan, yang dimaksud dengan film adalah, “Karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat ditampilkan”.

Menurut Alex Sobur, film merupakan sarana penyampaian pesan yang dapat mengkomunikasikan isi pesan dalam film kepada penontonnya, oleh karena itu film yang baik adalah yang lebih dari sekedar memberikan hiburan tetapi juga dapat menjadi sarana pendidikan yang penuh pengetahuan dan pengetahuan tentang sesuatu yang ada dalam tema film (Nurul Atika, 2020)

Film dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti sebagai selaput tipis yang terbuat dari seluloid yang berfungsi sebagai tempat gambar negatif

(yang akan dibuat potret) dan gambar positif (yang akan diputar di bioskop). Selain itu, film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar-gambar hidup.

Secara harfiah film adalah *cinematographie*. *Cinematographie* berasal dari kata cinema yang berarti “gerakan”. *Tho* atau *Phytos* berarti cahaya. Oleh karena itu, film juga dapat diartikan sebagai melukiskan suatu gerak dengan memanfaatkan cahaya. Selain itu, film juga memiliki makna sebagai dokumen sosial dan budaya yang membantu mengkomunikasikan era ketika film dibuat meskipun tidak pernah dimaksudkan untuk itu. Javadalasta juga menyatakan bahwa film adalah rangkaian gambar bergerak dan membentuk cerita yang dikenal dengan film atau video. Film sebagai media audio visual yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang disatukan menjadi satu kesatuan yang utuh, dan memiliki kemampuan menangkap realitas sosial budaya, tentunya membuat film mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya dalam bentuk visual media (Ali Mursid Alfathoni & Manesah, 2020).

Film adalah media komunikasi elektronik berupa media audio visual yang mampu menampilkan suara, kata, gambar dan kombinasinya. Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Sebagai sebuah karya seni, film tentu tidak dapat dipisahkan dari seni karena memiliki nilai estetika dalam suara dan gambar (audio-visual).

Seni itu sendiri adalah suatu bentuk yang diindera atau suatu artefak yang dapat dilihat, didengar, atau dilihat dan didengar secara bersamaan (visual, audio, audio visual), seperti lukisan, musik, dan teater. Sementara yang disebut seni berada di luar objek seni karena seni adalah nilai yang disebut cantik, bagus, adil, sederhana, dan bahagia adalah nilai. Apa yang disebut cantik oleh seseorang belum tentu indah bagi orang lain. Seperti halnya siaran televisi, tujuan penonton menonton film terutama untuk dihibur. Namun, film dapat mengandung fungsi informatif dan edukatif, bahkan persuasif. film dianggap lebih sebagai media

hiburan daripada media persuasif. Namun yang jelas, film tersebut sebenarnya memiliki kekuatan persuasi atau persuasi yang hebat. Kritik publik dan keberadaan lembaga sensor juga menunjukkan bahwa film sebenarnya sangat berpengaruh.

Kekuatan dan kemampuan film untuk menjangkau banyak segmen sosial, kemudian mengarahkan para ahli untuk menyatakan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi penontonnya. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan pesan di baliknya, tanpa pernah bertindak sebaliknya. Dalam pengertian lain, film juga dapat diartikan sebagai suatu karya seni yang dihasilkan secara kreatif dan mengandung nilai positif maupun negatif, sehingga mengandung makna yang sempurna. Namun makna yang terkandung dalam film tersebut tidak disadari oleh penonton pada umumnya (Nor & Rahman, 2019).

Film adalah bidang kajian yang sangat cocok untuk semiotika atau analisis struktural. Film pada umumnya memiliki banyak tanda. Tanda-tanda tersebut masuk dalam berbagai sistem tanda yang berhubungan dalam hal yang diinginkan. Yang paling utama dalam film adalah gambar dan suara. Sistem semiotika yang paling utama dalam film adalah dengan adanya tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang melambangkan sesuatu (Sobur, 2009).

1. Asal-usul film

Ide untuk menciptakan alat yang dapat merekam kehidupan telah berkembang sejak dahulu kala, terutama di peradaban Barat. Kemunculan lentera ajaib pada abad ke-17 dapat dianggap sebagai pemicu teknologi proyeksi gambar. Berbagai negara di Eropa juga berlomba-lomba menciptakan teknik dan teknologi untuk mengembangkan proyeksi gambar. Abad ke-19 juga merupakan puncak penyempurnaan teknologi film awal.

Film yang ditemukan sekitar abad ke-19 hingga kini terus mengalami perkembangan yang demikian pesat. Pada awalnya, film Edison dan Lumiere

merupakan film yang berdurasi hanya beberapa menit. Film ini menampilkan bentuk realistik yang direproduksi melalui film-selebri, angkat besi, juggler, dan makan bayi. Proses perekaman gambar diambil menggunakan frame statis (kamera tidak bergerak sama sekali) dan tidak ada proses editing untuk gambar yang direkam.

George Melies, seorang pembuat film Prancis, mulai membuat cerita film, sebuah film yang menceritakan sebuah kisah. Proses pembuatan film oleh George Melies hingga akhir tahun 1890-an. Setelah itu, ia mulai membuat dan memutar film dalam satu adegan, film pendek. Setelah itu ia mulai membuat konsep cerita berdasarkan gambar yang diambil secara berurutan di tempat yang berbeda. Itu sebabnya George Melies sering disebut "artis pertama di bioskop". Hal ini dikarenakan kemampuannya membawa, membuat cerita naratif pada sebuah media berupa cerita imajinatif seperti *A Trip to the Moon*.

Lebih lanjut, Edwin S Porter, juru kamera Edison, melihat kemampuan film sebagai alat atau wadah untuk bercerita melalui teknik penggunaan dan penempatan kamera yang artistik, disertai dengan proses editing setelah proses produksi. Oleh karena itu, ia membuat film berdurasi 12 menit yang berjudul *The Great train robbery* (1903). Film ini yang telah disempurnakan dengan proses penyuntingan, sehingga mampu menghasilkan dan menceritakan kisah yang relatif kompleks. Dari tahun 1907 hingga 1908 ada lebih banyak film dengan narasi daripada dokumenter. Jumlah Nickelodeon di Amerika telah meningkat 10 kali lipat. Semakin banyaknya bioskop dan antusias masyarakat membuat semakin banyak film yang dibutuhkan sehingga bermunculan industri-industri yang bergerak di bidang perfilman.

Pada awalnya, para pembuat film yang bergerak dalam produksi film membuat novel, sirkus vaudeville dan berbagai sumber yang dapat digunakan sebagai skenario. Seiring berjalannya waktu, perubahan signifikan pada dunia

perfilman semakin terlihat. Perkembangan ini tentunya tidak lepas dari teknologi yang digunakan dalam proses produksi film. Awalnya film masih berupa gambar-gambar hitam putih dan sebagainya, berkembang pesat.

Sejarah perfilman di tanah air Indonesia juga berkembang dari waktu ke waktu. Stanley J Baran memaparkan perkembangan perfilman Indonesia dari masa ke masa sebagai berikut:

- 1) Dari tahun 1900 hingga 1920, film masuk ke Indonesia
- 2) Pada tahun 1929, produksi film pertama di Indonesia
- 3) Pada tahun 1955, pembentukan FFI
- 4) 1960-1970, kelesuan dan kebangkitan perfilman Indonesia
- 5) Tahun 1980-1990, munculnya persaingan dengan film dan sinetron televisi asing
- 6) Tahun 2000, kebangkitan perfilman Indonesia

Dari uraian yang dikemukakan oleh Stanley J Baran di atas, bahwa di Indonesia film pertama kali diperkenalkan pada tanggal 5 Desember 1900 di Batavia yang sekarang dikenal sebagai Jakarta. Saat itu, film di Indonesia dikenal sebagai "ideep image". Film pertama yang ditayangkan adalah film dokumenter yang menceritakan tentang perjalanan ratu dan raja Belanda di Den Haag. Sejarah juga mencatat bahwa film Indonesia juga didatangkan dari industri film di Amerika.

Perlu dicatat, bahwa awal film tidak dianggap sebagai karya seni, tetapi pada awalnya, film hanya dianggap sebagai turunan dari kenyataan pada suatu saat, tetapi film diakui sebagai karya seni, tentunya didahului oleh sejarah yang panjang dengan munculnya film dalam film negara dan akhirnya film diakui sebagai bagian dari karya seni (Ali Mursid Alfathoni & Manesah, 2020).

2. Unsur-unsur film

Pertama kali film dibuat, film langsung digunakan sebagai sarana komunikasi massa atau populer disebut sebagai alat bercerita. Sebagai alat komunikasi massa yang digunakan untuk bercerita, film juga memiliki beberapa unsur intrinsik yang tidak dimiliki media massa lainnya, yaitu:

- 1) Skenario adalah rencana untuk mengkarakterisasi sebuah film dalam bentuk naskah. Skenario berisi sinopsis, deskripsi perlakuan (role description), shot plan dan dialog. Dalam skenario semua informasi tentang suara (audio) dan gambar (visual) yang akan ditampilkan dalam sebuah film dikemas dalam bentuk siap pakai untuk produksi. Ruang waktu, dan aksi yang dikemas dalam sebuah skenario.
- 2) Sinopsis adalah cerita dalam film yang secara singkat menggambarkan alur film dan menjelaskan isi film secara keseluruhan.
- 3) Plot sering juga disebut dengan plot atau jalan cerita. Alur adalah jalan cerita dalam sebuah skenario. Plot hanya ditemukan dalam film cerita. Dalam bukunya *Poetics* (335 SM), Aristoteles mengatakan bahwa alur adalah tiruan dari suatu tindakan dan dilakukan oleh orang-orang yang bertindak sesuai dengan karakter yang melakukan tindakan tersebut.
- 4) Penokohan adalah tokoh-tokoh dalam film cerita, yang selalu menampilkan tokoh protagonis (tokoh utama), antagonis (lawan protagonis), tokoh pendukung dan figuran.
- 5) Ciri-ciri dalam sebuah film cerita adalah gambaran umum tentang tokoh-tokoh yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam film tersebut.
- 6) Adegan dapat disebut juga dengan adegan, adegan adalah kegiatan terkecil dalam sebuah film yang merupakan rangkaian pengambilan gambar dalam satu ruang dan waktu dan mempunyai gagasan serta merupakan rangkaian beberapa pengambilan gambar yang dibuat hanya dalam satu ruang dan satu periode waktu.

- 7) Shot adalah bidikan kamera yang diambil dari suatu objek di pembuatan film atau satu rekaman tanpa gangguan.

3. Film stip dan pensil

Ada banyak dan cukup variatif film bertema pendidikan di Indonesia yang dibuat oleh sineas Indonesia dari berbagai latar belakang. Salah satunya adalah film Stip & Pensil karya Ardy Octaviand yang tayang pada 19 April 2017 lalu dan diproduksi oleh rumah produksi MD Pictures. Film yang dibintangi oleh Ernest Prakasa (Toni), Tatjana Saphira (Bubu), Ardhit Erwandha (Aghi), Saras (Indah Permatasari), film dengan lokasi shooting di kolong jembatan Tol Pluit, Jakarta Pusat ini menceritakan tentang empat sahabat SMA yang peduli pada pendidikan dan juga menjunjung tinggi toleransi. Memutuskan untuk membangun sekolah untuk anak-anak kurang mampu dengan modal sendiri, namun tindakan itu nyatanya tidak semudah yang dibayangkan sebelumnya. Antusiasme yang ditampilkan para aktor dalam film Stip and Pensil yang sangat luar biasa mampu memotivasi para penonton untuk mencapai cita-citanya.

Film Stip & Pensil menghadirkan tontonan yang berbeda bagi publik dan khususnya bagi anak muda. Seperti yang kita ketahui bersama, film-film sebelumnya seringkali menampilkan sensualitas dan drama romantis yang tidak pantas atau tidak layak ditonton oleh generasi muda yang bersifat merusak moral, namun dalam film stip & pensil karya Ardy Octavinad justru menunjukkan semangat kepedulian sosial, pendidikan, toleransi, dan kerja keras kepada penonton terutama kepada mahasiswa, bagaimana tidak, ketika keempat sahabat itu berani mengambil resiko demi menghilangkan stigma anak kaya dan sombong, kerja keras mereka dianggap sebagai bentuk mencari uang dengan mudah bagi mereka, dan untuk menghapus pandangan tersebut mereka berinisiatif membantu anak-anak kurang mampu di salah satu pinggiran kota untuk mendapatkan pendidikan secara gratis (Anam et al., 2021).

Film Stip dan Pensil termasuk dalam film unggulan di acara Festival Film Indonesia, film Stip dan Pensil ini pernah mendapatkan dua penghargaan piala citra kategori penulis skenario asli terbaik dan pemeran anak terbaik pada tahun 2017.

Film Stip dan Pensil merupakan film bergendre komedi Indonesia yang ditayangkan perdana pada 19 April 2017. Film ini diperankan oleh artis Indonesia seperti Tatjana Saphira, Rangga Azof, Ernest Prakasa, Indah Permata Sari, dan lain-lain. Film ini berhasil menduduki peringkat ketujuh dari total sepuluh film terbaik pada 2017 dengan jumlah penonton 572.409 dengan pendapatan kotor hingga Rp. 20 miliar. Film berdurasi 98 menit ini berhasil menyajikan komedi cerdas yang tidak hanya menghibur, namun juga sarat akan pesan moral.

D. Membaca

Sudah menjadi rahasia umum bahwa kegiatan membaca sangat berpengaruh dalam setiap sendi kehidupan. Dengan membaca seseorang akan mendapatkan pengetahuan yang telah dicetuskan oleh ahli di dunia sepanjang sejarah kehidupan manusia. Hodgson mengemukakan bahwa membaca ialah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis (Friantary, 2019).

Sesuai dengan perintah Allah SWT dalam Al-Qur'an, Surah Al-Alaq ayat 1 sampai 5 :

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya :

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmulah yang

Maha mulia. Yang mengajar manusia dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S Al-Alaq : 1-5)

Dalam Al-qur'an surah Al-Alaq ayat 1 sampai 5 yang merupakan surah pertama yang diturunkan oleh Allah SWT. Allah memerintahkan kepada manusia untuk membaca, Allah juga mengajarkan kepada kita tentang pentingnya membaca, karna baca dan tulis merupakan kunci dari ilmu pengetahuan, semakin banyak membaca, maka semakin banyak pula yang kita ketahui, semakin banyak pintu terbuka untuk menjadi lebih bermanfaat lagi.

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Membaca pada hakekatnya adalah kemampuan melafalkan lambang bunyi bahasa dan memahami maknanya. Membaca pada hakikatnya merupakan suatu hal yang kompleks yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Finonchiaro mendefinisikan membaca sebagai upaya memetik dan memahami makna yang terkandung dalam bahasa tulis, baik makna yang selaras dengan cara mengolah informasi, silabus, sintaksis, dan semantik.

Dalam membaca, sangat penting untuk memiliki kemampuan memahami apa yang sedang dibaca dan apa yang sedang dan ingin diketahui dalam membaca suatu teks/bacaan. Inilah yang disebut sebagai pemahaman membaca. Pemahaman dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk melibatkan pikiran dan analisis. Membaca merupakan keterampilan untuk meningkatkan daya nalar seseorang. Artinya, dalam membaca ada informasi yang bisa kita dapatkan yang menambah wawasan yang kita miliki. Namun dalam memperoleh informasi. yakin dalam membaca harus berjalan beriringan pemahaman tentang apa yang kita baca.

Pemahaman membaca erat kaitannya dengan upaya memahami hal-hal penting dari apa yang ditulis membacanya. Membaca pemahaman atau komprehensif adalah kemampuan membaca untuk memahami gagasan poin utama, detail penting, dan makna keseluruhan. Pemahaman ini erat kaitannya dengan kemampuan mengingat apa yang mereka baca. Berdasarkan pengertian tersebut, ada tiga hal atau tiga unsur dalam pemahaman bacaan, yaitu:

1. Pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki tentang suatu topik
2. Menghubungkan pengetahuan dan pengalaman dengan teks yang akan dibaca, dan
3. Proses perolehan makna secara aktif sesuai dengan pandangan yang dianut (Tahmidaten & Krismanto, 2020).

Tingkatan pemahaman bacaan sekurang-kurangnya terdiri dari 3 (tiga) tingkatan, yang dapat ditinjau dari dasar pengetahuannya, mulai dari pemahaman secara tersurat, tersirat, serta kemampuan seseorang untuk mengeksplorasi dan menginterpretasi makna yang terkandung dalam suatu tulisan, serta mampu mempraktikkannya dengan memunculkan suatu respon atau aksi berdasarkan sumber bacaannya (Muhammad et al., 2019).

Salah satu bidang yang mendapat pengaruh besar dari membaca adalah pendidikan. Karena begitu pentingnya, membaca diajarkan mulai dari jenjang pendidikan terendah seperti pendidikan anak usia dini dan taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Dengan membaca, peserta didik telah mengalami proses kegiatan pembelajaran. Setiawan mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi jika pembaca mendapatkan informasi dan atau mendapatkan pemahaman yang belum dimengerti sebelumnya. Dengan mendapatkan sebuah informasi, peserta didik dapat menjelaskan informasi yang didapatnya kepada orang lain dengan caranya sendiri.

Bagi peserta didik dalam menjalani pendidikannya harus mempunyai kemampuan membaca yang tinggi, khususnya bagi peserta didik tingkat lanjutan atas dan perguruan tinggi. Bagi kedua jenjang ini, membaca bukan lagi diajarkan sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan membaca secara teknik, tetapi lebih kepada membaca untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif (Friantary, 2019).

Membaca adalah salah satu bagian dari keterampilan berbahasa selain menulis, berbicara dan mendengarkan. Membaca adalah metode yang dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Pada dasarnya, ketika kita membaca, diperlukan adanya kemampuan untuk mengerti apa yang sedang dibaca dan memiliki keingintahuan dalam teks atau bacaan tersebut. Karna membaca merupakan suatu upaya untuk meningkatkan daya kekuatan pikir seseorang yang berarti dengan membaca seseorang akan mendapatkan informasi dan menambah wawasannya.

Membaca tidak hanya dapat dilakukan pada buku cetak, namun juga dapat dilakukan pada media bacaan online. Bacaan online merupakan kumpulan dari bahasa tulisan atau kata-kata dalam sebuah buku dan sebagainya, dibaca dalam bentuk buku digital, laman, maupun aplikasi yang membutuhkan jaringan internet untuk membacanya (Sa'diyah et al., 2021).

Tujuan utama dari membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi dalam suatu bacaan. Anderson mengatakan tujuan dari membaca itu ada 7 (tujuh) cakupan, seperti :

- 1) *Reading for details or fact* (membaca untuk memperoleh fakta dan perincian),
- 2) *Reading for main ideas* (membaca untuk memperoleh suatu gagasan utama),

- 3) *Reading for sequence or organization* (membaca untuk mengetahui urutan dan struktur),
- 4) *Reading for inference* (membaca untuk menyimpulkan),
- 5) *Reading for classify* (membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan),
- 6) *Reading to evaluate* (membaca untuk menilai dan evaluasi),
- 7) *Reading to compare or contrast* (membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan) (Muhammad et al., 2019).

Prasetyono memaparkan beberapa manfaat dari aktifitas membaca, antara lain :

- 1) Membaca sebagai suatu kesenangan tidak melibatkan proses pemikiran yang rumit. Aktivitas ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Aktivitas yang termasuk dalam kategori ini adalah membaca novel, surat kabar, majalah atau komik
- 2) Membaca untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan, seperti membaca buku pelajaran atau buku ilmiah
- 3) Membaca untuk melakukan sesuatu pekerjaan atau profesi. Misalnya, membaca buku keterampilan teknis yang praktis atau buku pengetahuan umum (Muslimin, 2018).

1. Buta Aksara

Departemen pendidikan nasional menjelaskan bahwa buta aksara ialah perilaku tidak bisa membaca, menulis, dalam huruf latin dan berhitung dengan angka Arab. Sedangkan pengertian buta huruf enurut Maf'ullah ialah buta bahasa Indonesia, buta pengetahuan dasar yang dapat menunjang kehidupan sehari-hari, buta aksara dan angka, buta akan informasi kemajuan teknologi, merupakan beban berat untuk mengembangkan sumberdaya manusia yang berkualitas dalam arti mampu menggali dan memanfaatkan peluang yang ada di lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa buta huruf merupakan individu yang tidak memiliki kemampuan membaca dan menulis baik huruf latin maupun huruf lainnya pada usia tertentu. Selain itu buta aksara adalah kelompok masyarakat yang tidak mendapatkan pendidikan sekolah pada usianya.

Adapun beberapa faktor penyebab buta aksara di Indonesia menurut Muhammad adalah sebagai berikut :

- a) Tingginya angka putus sekolah dasar (SD).
- b) Beratnya kondisi geografis Indonesia.
- c) Munculnya penyandang buta aksara baru.
- d) Pengaruh faktor sosiologis dan sosial masyarakat.
- e) Kembalinya seseorang menjadi buta aksara.

Selain itu, menurut wahyudi penyebab buta aksara adalah karena putus sekolah atau tidak pernah bersekolah sama sekali yang disebabkan oleh faktor budaya, sosial, politik, dan gender. Faktor kemiskinan menjadi faktor utama yang membuat seseorang menjadi buta aksara karena untuk makan sehari-hari masih sulit apalagi untuk mengenyam bangku sekolah.

Permasalahan lain yaitu orang tua yang menganggap bahwa sekolah itu tidak penting dan menganggap bahwa sekolah adalah perbuatan yang sia-siadan lebih baik menyuruh anak untuk membantu berladang, berternak dan kegiatan lain yang dapat menghasilkan uang. Berdasarkan pemaparan diatas diketahui bahwa banyak faktor yang menyebabkan seseorang menjadi buta aksara.

Adapun beberapa upaya untuk memberantas buta aksara menurut Syamsiah adalah sebagai berikut :

- a) Menekan jumlah anak yang tidak bersekolah.
- b) Membuat metode baru dalam kegiatan pembelajaran.

- c) Adanya niat baik dan serius pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia.
- d) Perlunya keterlibatan berbagai pihak dalam upaya percepatan pemberantasan buta huruf (Choirun Nisa, 2018).

2. Budaya Membaca

Menurut KBBI, budaya adalah akal pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sulit diubah. Sedangkan menurut Ahmadi budaya berasal dari akal berupa cipta, karsa, dan rasa (Irhandayaningsih, 2019).

Pengertian budaya berasal dari bahasa Sanskerta “buddhayah”, yang merupakan bentuk jamak dari kata budi atau akal. Kebudayaan erat kaitannya dengan akal dan budi manusia. Manusia dan budaya tidak dapat dipisahkan, karena keduanya sekaligus membentuk kehidupan. Manusia mengorganisasikan dirinya ke dalam suatu sistem sosial budaya berupa “masyarakat”. Kemudian dalam proses kehidupan, masyarakat secara alami akan melahirkan produk budayanya dalam tatanan sosial. Pada titik ini, pemahaman budaya awal menyiratkan bagaimana manusia menjelaskan diri mereka sendiri, mengekspresikan keberadaan mereka yang berbeda dari entitas lainnya, menunjukkan identitas dan keberadaannya. Tidak dapat disangkal bahwa realitas suatu kelompok, juga suatu bangsa, ditentukan oleh kekuatan budayanya.

Lalu apa kaitan antara budaya dengan minat baca atau literasi? Dalam memahami konsep budaya baca di Indonesia, kita harus melihat periode sejarah perkembangan budaya baca di Indonesia. Dari era pra kemerdekaan hingga orde lama, Indonesia masih dilanda masalah buta huruf karena sebagian besar penduduknya, kemudian Presiden Soekarno mengeluarkan kebijakan atau program Pemberantasan Buta Huruf (PBH). Program tersebut dilaksanakan di 18.663 tempat dan melibatkan 18.337 guru, baik yang diselenggarakan secara

mandiri maupun di lingkungan pendidikan. Pemuliaan pemberantasan buta huruf melibatkan organisasi dan berbagai pihak, sehingga pada tanggal 31 Desember 1964 seluruh penduduk Indonesia yang berusia 13-45 tahun (kecuali yang berada di Irian Barat) dinyatakan bebas dari masalah buta huruf.

Masalah literasi dan buta aksara terus dialami oleh bangsa Indonesia, semangat untuk membudayakan budaya baca di era orde lama sudah berkurang di era orde baru. Meski pemerintah Orde Baru memiliki program literasi seperti paket ABC, program tersebut hanya bersifat prosedural dan birokratis. Ditambah dengan beberapa kebijakan pelarangan buku yang dianggap berbahaya oleh pemerintah saat itu, hal ini juga menambah permasalahan dalam perkembangan budaya baca di Indonesia. Para penulis, penerbit, dan pembaca berhati-hati dalam memproduksi dan mengonsumsi bahan bacaan. Implikasi negatifnya adalah terjadi penurunan semangat penanaman literasi di Indonesia saat itu karena tidak adanya akses yang terbuka dan mudah terhadap sumber bacaan.

Berlanjut pada masa reformasi hingga saat ini, belum ada peningkatan yang signifikan dalam budaya membaca di Indonesia. Meski memasuki era demokrasi dengan segala kemudahan dan kecepatan mengakses segala informasi yang dibutuhkan. Namun, warisan budaya era Orde Baru tampaknya masih melekat, karena membaca mungkin menjadi yang diinginkan saat itu. Efek ini sangat mencolok saat ini, karena minat membaca masih menjadi hal yang tabu bagi masyarakat Indonesia (Alfaraby, 2020).

Perpustakaan turut mengambil peran penting dalam mempertahankan budaya membaca masyarakat, salah satu caranya adalah dengan mengelola perpustakaan. Perpustakaan hendaknya dikelola dengan baik dan menarik. Salah satu yang menyebabkan seseorang gemar ke perpustakaan adalah soal kenyamanan. Perpustakaan harusnya di desain nyaman mungkin dengan fasilitas

yang memadai. Tempat baca nyaman, pegawai yang ramah, serta pencarian buku yang cepat dan mudah akan menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung.

Pada era digital sekarang ini semua orang sudah mengenal gadget dan banyak diantara mereka yang kecanduan dengan gadget. Untuk itu pada tahap selanjutnya akan memanfaatkan gadget sebagai daya tarik yang dapat meningkatkan minat baca. Tahap yang kedua adalah pengenalan digital library. Digital library merupakan perpustakaan berbasis digital, sehingga para pengguna bisa mencari buku dan membaca menggunakan gadget mereka (Dalman et al., 2021).

3. Minat Baca

Menurut Siregar minat baca adalah keinginan hati yang mendorong individu berbuat sesuatu terhadap membaca. Meningkatnya minat baca akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Guru dan pustakawan merupakan ujung tombak dalam meningkatkan minat baca masyarakat. Perpustakaan bukan sekedar konsumsi pelajar dan mahasiswa saja. Oleh karena itu berbagai upaya harus diusahakan untuk meningkatkan minat baca masyarakat (Hermawan et al., 2020).

Menumbuhkan minat baca merupakan langkah awal dari upaya menciptakan budaya baca masyarakat. Budaya baca seseorang adalah suatu tindakan untuk membaca yang dilakukan secara teratur dan berkelanjutan. Menanamkan kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang sesuai dengan kebutuhan dan usia.

Dengan melihat masyarakat di sekitar kita, faktor penyebab lemahnya minat baca adalah kurang adanya motivasi, yakni kurang adanya dorongan dari sanubari dan kurang memahami manfaat membaca, masyarakat kita lebih suka mendengarkan cerita- cerita dari pada membacanya, mereka lebih suka melihat film dari pada membaca novel. Motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk

melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar. Selain itu, rasa haus akan informasi yang tinggi atas suatu fakta, teori, prinsip, dan pengetahuan juga menjadi pendorong bagi seseorang untuk membaca.

Kalau kita cermati secara seksama sebenarnya untuk menciptakan dan mengembangkan minat baca masyarakat akan bisa terwujud apabila semua pihak dari mulai pemerintah, kalangan swasta, pustakawan, dunia pendidikan, orang tua maupun elemen masyarakat lainnya mau duduk bersama-sama satu meja dan sama-sama berusaha untuk saling melengkapi dari apa yang kurang dan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan bersama yaitu mencerdaskan masyarakat melalui pemasyarakatan perpustakaan.

Hal ini sejalan dengan UU RI No. 43 Tahun 2007 Pasal 48, mengenai Pembudayaan Kegemaran Membaca dilakukan melalui keluarga, pendidikan, dan masyarakat.

- a) Pembudayaan kegemaran membaca dilakukan melalui keluarga difasilitasi oleh pemerintah dan pemerintah daerah melalui buku murah dan berkualitas.
- b) Pembudayaan kegemaran membaca pada satuan pendidikan dilakukan dengan pengembangan dan memanfaatkan perpustakaan sebagai proses pembelajaran.
- c) Pembudayaan kegemaran membaca pada masyarakat dilakukan melalui penyediaan sarana perpustakaan di tempat-tempat umum yang mudah terjangkau, murah, dan bermutu.

Dengan membaca seseorang dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, menambah wawasan, memperoleh pemecahan masalah yang dihadapi, dan sebagainya. Dengan membaca seseorang dapat meraih kesuksesan dan memiliki jiwa yang bijaksana. Memiliki kegemaran membaca buku yang bagus seolah pembaca sedang bercakap dengan penulisnya. Pembaca akan mengetahui

pola dan alur pemikiran, serta pengalaman-pengalaman berharga yang pernah dialami penulis melalui tulisan.

Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik hendaknya selalu mengingatkan kepada peserta didik bahwa membaca adalah kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan sehingga mereka memiliki sikap positif terhadap membaca (Friantary, 2019).

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu, bahwasannya penelitian terhadap film sudah banyak dilakukan, akan tetapi untuk membedakan penelitian ini dengan yang lainnya adalah dengan mengkaji bahwa skripsi yang diteliti peneliti memiliki perbedaan dengan hasil penelitian terdahulu. Untuk itu peneliti memberikan tinjauan penelitian terdahulu agar dapat membuktikan perbedaan penelitian, yakni:

Penelitian pertama ditulis oleh Lilik Tahmidaten dan Wawan Krismanto pada Jurnal Scholaria: Jurnal pendidikan dan kebudayaan yang diterbitkan pada Januari 2020. Dengan judul “Permasalahan Budaya Membaca Di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika Dan Solusinya)”. Penelitian tersebut menjelaskan tentang analisa pengukuran kemampuan membaca siswa, dalam hasil penelitiannya, mereka menyimpulkan bahwa para siswa di Indonesia terbiasa dengan wacana sederhana, sementara untuk menyelesaikan soal-soal pada instrumen PISA, para siswa membutuhkan keterampilan dalam membaca. Penelitian ini juga berisi tentang faktor yang menjadi rendahnya kemampuan dan budaya membaca siswa di Indonesia, serta upaya apa saja yang perlu dilakukan untuk meningkatkan budaya baca siswa Indonesia.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yakni sama-sama mengangkat isu sosial yang masih sering terjadi di masyarakat yaitu rendahnya budaya membaca, dan memiliki tujuan yang sama, yaitu

meningkatkan budaya membaca masyarakat Indonesia. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, penelitian Lilik Tahmidaten dan Wawan Krismanto melakukan penelitiannya melalui siswa sekolah, sementara peneliti melakukan penelitian melalui media film dengan judul Stip dan Pensil.

Penelitian kedua ditulis oleh Ana Irhandayaningsih pada Jurnal ANUVA yang diterbitkan pada tahun 2019. Dengan judul “Menanamkan Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini”. Penelitian tersebut menjelaskan tentang bagaimana mempersiapkan generasi penerus yang berkualitas, berwawasan luas dan mencintai buku. Menanamkan budaya membaca pada anak usia dini dan juga terdapat pembahasan mengenai program untuk mengatasi hambatan budaya membaca pada anak usia dini, yaitu pengadaan koleksi buku bacaan untuk anak usia dini di tempat pendidikan non formal maupun formal.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yakni sama-sama mengangkat isu sosial yang masih sering terjadi di masyarakat yaitu rendahnya budaya membaca, dan memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan budaya membaca masyarakat Indonesia. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, Ana Irhandayaningsih melakukan penelitiannya kepada anak usia dini, seperti TK TPA dan PAUD.

Penelitian ketiga ditulis oleh Ika Maharani, Lara Fridani, dan Zahira Akbar pada jurnal Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan yang diterbitkan pada Juli 2019. Dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Film Bertema Pendidikan Dalam Layanan Informasi Bimbingan Klasikal”. Penelitian tersebut menjelaskan tentang analisa data pada Efektivitas Media Film untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa kelas X SMA Al Muslim Tambun Bekasi Tahun Pelajaran 2018/2019, dan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa film dengan tema pendidikan efektif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa ditunjukkan dengan mampu memberikan penjelasan sederhana, mampu

menyampaikan gagasan, mampu membuat kesimpulan, mampu mencari sumber lain yang dapat dipercaya, dapat berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yakni sama-sama mengangkat isu sosial yang masih sering terjadi di masyarakat yaitu rendahnya budaya membaca dan sama-sama menggunakan film sebagai media penelitian. Perbedaannya adalah, penelitian Ika Maharani, Lara Fridani, dan Zahira Akbar melakukan penelitian dengan subjek siswa SMA Al Muslim kelas X, sementara peneliti menggunakan subjek Film dengan judul Stip dan Pensil.

Penelitian keempat ditulis oleh Eva Pipit Krismasari mahasiswa program studi ilmu komunikasi dari Universitas Semarang, pada tahun 2020. Dengan judul “Analisis Semiotika Nilai Persahabatan Pada Film Animasi The Angrybird”. Penelitian tersebut menjelaskan tentang persahabatan dalam film The Angrybird di jelaskan dalam empat komponen persahabatan seperti keakraban dalam berinteraksi, kepercayaan pada diri sahabat, penerimaan secara sosial dan dukungan yang diberikan sahabat.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yakni sama-sama menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes. Perbedaannya terletak pada film yang diteliti, penelitian Eva Pipit Krismasari mengambil objek film yang berjudul “The Angrybird”, sedangkan peneliti mengambil objek film dengan judul “Stip dan pensil”.

F. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini, penulis memiliki konsep kerangka berfikir yang bertujuan sebagai pedoman yang mendeskripsikan proses penelitian. Kerangka berfikir ini akan mendeskripsikan mengenai representasi dari film Stip dan Pensil tentang peran pentingnya membaca.

Pada kerangka berfikir dibawah ini, penulis menjelaskan bagaimana alur penelitian yang akan peneliti lakukan, film Stip dan Pensil adalah film yang terinspirasi dari kehidupan nyata tentang pentingnya membaca dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana pola pikir masyarakat memandang bahwa pendidikan itu tidak penting. Penulis meneliti tentang representasi pentingnya membaca dengan menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes dengan menganalisis dialog, monolog, dan kinesik/gerak tubuh yang mengandung pesan dari peran pentingnya membaca dalam film Stip dan Pensil. Selanjutnya peneliti mengkonfirmasi hasil penelitian agar dapat mengetahui representasi makna peran pentingnya membaca yang terdapat pada film Stip dan Pensil yang kemudian dapat diinterpretasikan di dalam kehidupan nyata, dengan maksud menjadikan film Stip dan Pensil ini pelajaran agar masyarakat sadar akan pentingnya membaca dalam kehidupan sehari-hari, dan ikut berperan dalam mencegah adanya buta huruf di masyarakat, sehing nantinya tingkat literasi masyarakat meningkat.

