

Representasi Makna Persahabatan Kata *Jancuk* Dalam Film *Yowisben 2* (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)

Fauzi Syarief¹, Jamalullail², Frengkie Napitupulu³

¹Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta,
Indonesia e-mail: ¹fauzi.fzy@bsi.ac.id

^{2,3}Pasca Sarjana Universitas Sahid Jakarta, Indonesia
e-mail: ³frankie_mangunshal@yahoo.com

ABSTRAK

Film merupakan salah satu bentuk karya seni yang menjadi fenomena dalam kehidupan modern, setelah ditemukan media untuk mengapresiasikannya tentunya. Sebagai objek seni abad ini, film dalam prosesnya berkembang menjadi salah satu bagian dari kehidupan sosial, yang tentunya memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada manusia sebagai penonton. Metode yang digunakan penelitian ini adalah kualitatif Deskriptif dengan landasan Representasi Stuart Hall dan Pisau analisis Semiotika Ferdinand de Saussure. Data primer adalah data utama yang diperoleh langsung dari sumber data asli, dalam penelitian ini yang diteliti berupa perkataan, gesture, mimik wajah dan narasi baik berupa audio maupun visual yang menunjukkan representasi makna persahabatan. Representasi makna persahabatan kata *jancuk* pada film ini disampaikan oleh penokohan yang berperan melalui sajian dialog antar tokoh, perilaku, karakter dan kejadian pada film *Yowisben 2*. Dalam penelitian ini didapatkan hasil berdasarkan analisis semiotika Ferdinand De Saussure terdapat representasi makna persahabatan kata *jancuk* pada film *Yowisben 2* dalam lima nilai-nilai persahabatan

Kata Kunci: Ferdinand de Saussure, representasi, makna persahabatan

ABSTRACT

*Film is a form of art that has become a phenomenon in modern life, after the media was found to appreciate it, of course. As an object of this century's art, film in the process develops into a part of social life, which of course has a significant influence on humans as viewers. The method used in this research is descriptive qualitative with the basis of Stuart Hall representation and Ferdinand de Saussure's Semiotics analysis knife. Primary data is the main data obtained directly from the original data source, in this research the research is in the form of words, gestures, facial expressions and narration in the form of audio and visual which shows the representation of the meaning of friendship. The representation of the meaning of friendship in the word *jancuk* in this film is conveyed by the characterizations who play a role through the presentation of dialogue between characters, behaviors, characters and events in the film *Yowisben 2*. In the five values of friendship.*

Keyword : Ferdinand de Saussure, Representation, the meaning of friendship.

PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu bentuk karya seni yang menjadi fenomena dalam kehidupan modern, setelah ditemukan media untuk mengapresiasikannya tentunya. Sebagai objek seni abad ini, film dalam prosesnya berkembang menjadi salah satu bagian dari kehidupan sosial, yang tentunya memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada manusia sebagai penonton. Film sebagai karya seni mempunyai pengaruh yang kuat dan memperkaya pengalaman hidup seseorang. Film dapat menghibur, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pemikiran dan memberikan dorongan. Selain itu, film dapat menyumbang pemahaman terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Hal ini dimungkinkan film merupakan representasi dari realitas. Ia membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi dan ideologi dari kebudayaan. Graeme Turner, (dalam Irawanto, 1999:14).

Film adalah sebuah bentuk komunikasi masa yang tentunya membawa pesan yang akan disampaikan baik melalui tuturan maupun dialog yang ada di dalamnya.

Tokoh-tokoh yang ada di dalam film anak tentu saja akan berbeda dari tokoh yang ada pada film yang diperuntukkan bagi kalangan dewasa, termasuk bagaimana cara si pembuat film merepresentasikan para tokoh yang ada di dalamnya. Dengan sendirinya, film memiliki kemampuan untuk mengantarkan pesan secara unik, dapat juga digunakan sumber budaya yang berkaitan erat dengan buku, film kartun, bintang televisi, film seri, serta lagu (Mc Quail's, 1996: 14). Sebagai salah satu jenis media massa, film menjadi saluran berbagai macam gagasan dan konsep serta dapat memunculkan dampak dari penayangannya. Ketika melihat sebuah film, maka pesan yang disampaikan tersebut secara tidak langsung akan berperan membentuk persepsi seseorang terhadap maksud pesan dalam sebuah film. Seorang pembuat film merepresentasikan ide-ide yang kemudian dikonversikan dalam sistem tanda untuk mencapai efek yang diharapkan.

Dalam perkembangannya, film di Indonesia banyak diisi oleh film yang mengangkat tema seputar kehidupan remaja. Hal ini disebabkan karena industri perfilman pasar

di Indonesia sebagian besar peminatnya adalah remaja. Oleh karena itu, industri perfilman di Indonesia memiliki kecenderungan memproduksi film-film populer yang bersifat komersial, sehingga banyak film yang mengesampingkan estetika dan pesan moral yang hendak disampaikan

Menemukan makna tanda yang tersembunyi dibalik sebuah tanda merupakan upaya dari analisis semiotic. Karena sifatnya yang konstektual dan bergantung pada penggunaan tanda. Sebuah tanda pada berbagai konstruksi sosial akan mempengaruhi pemikiran pengguna tanda. Penggambaran sesuatu dalam penggunaan tanda-tanda merupakan hal yang penting dalam sistem semiotic film. dengan baik untuk mencapai sebuah efek yang diharapkan. Susunan gambar dalam film dapat menciptakan imajinasi atau sistem penandaan, hal ini berbeda dengan fotografi statis, oleh sebab itu van Zoest mengungkapkan, berbarengan dengan tanda-tanda arsitektur, terutama indeksikal, pada film terutama dipakai tanda-tanda ikonis yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Sebuah gambar yang dinamis pada film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotifikasinya.

Menemukan makna tanda yang tersembunyi dibalik sebuah tanda merupakan upaya dari analisis semiotic. Karena sifatnya yang konstektual dan bergantung pada penggunaan tanda. Sebuah tanda pada berbagai konstruksi sosial akan mempengaruhi pemikiran pengguna tanda. Penggambaran sesuatu dalam penggunaan tanda-tanda merupakan hal yang penting dalam sistem semiotic film. Saussure dalam Chris Barker berpendapat bahwa realitas *pre-existent* (telah ada sebelumnya) tidak dicerminkan oleh bahasa dan realitas eksternal dari sejumlah objek independent namun ia mengkonstruksi makna dari dalam dirinya melalui rangkaian perbedaan konseptual dan suara. (Barker, 2005). Bagi seorang Saussure, serangkaian tanda membangun sistem pemaknaan yang dianalisis dari bagian-bagian konstituenya, penanda dan pertanda. Penanda adalah bentuk media tanda, misalnya suara, citra, tanda yang membentuk suatu kata dalam halaman, sementara itu petanda dipahami dalam hal konsep dan makna. Dalam penelitian ini, peneliti memilih film sebagai kajian komunikasi karena film merupakan salah satu media komunikasi, film merupakan medium komunikasi yang ampuh, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan pendidikan (*edukatif*) secara penuh (media yang komplit) (Effendy & Onong, 2003). Latar belakang cerita dalam film merupakan salah satu elemen yang merepresentasikan realitas. Selain itu, film merupakan salah satu media seni dan komunikasi yang memiliki fungsi ganda. Selain secara umum fungsi film adalah sebagai media hiburan, namun film juga memiliki banyak fungsi lain seperti sarana informasi, pendidikan, persuasif dan kontrol sosial. Dari sini peneliti tertarik untuk menganalisis film *yowisben 2*, dimana film ini menggunakan 80% Bahasa Jawa Timur yang khas. pemakaian *basa suroboyoan* yang khas dalam film ini membuat latar emosional yang terpancar di setiap adegannya semakin nyata. Dalam film ini terdapat beberapa adegan yang menggunakan kata *jancuk* dalam dialognya. Dari sini peneliti ingin mengetahui apakah makna kata *jancuk* ini memiliki makna umpatan yang keji, kotor yang diucapkan ketika marah, kecewa dan jengkel atukah memiliki makna lain selain makna tersebut.

Hal menarik lain dari film *yowisben 2* ini yaitu dimana adanya penggunaan bahasa daerah dalam setiap dialog yang dilakukan pada film *yowisben 2*, 80% penggunaan bahasa Jawa pada film *yowisben 2* ini menjadi latar belakang film *yowisben 2* dimana asal daerah dari tokoh utama pada film ini ada kota Malang yang memiliki letak geografis di daerah Jawa Timur. Film lain yang menggunakan bahasa daerah belakangan ini diramalkan oleh sutradara film diantaranya: Aris Nugraha (Preman Pensiun yang berbahasa Sunda dan Bajaj Bajuri yang berbahasa Betawi), Fajar Bustomi (Bike Boyz yang berbahasa Sunda), Iip S Hanan (Tukang Ojek Pengkolan yang berbahasa Betawi), H. Rano Karno (Si Doel yang berbahasa Betawi), dan Anggy Umbara (Warkop DKI yang berbahasa Betawi). Fenomena ide kreativitas ini semakin menyemarakkan dunia perfilman. Ide-ide segar mengalir. Pembaruan-pembaruan pun terjadi. Boleh dibilang dunia perfilman Indonesia dengan bahasa daerah sangat bergairah, sehingga kearifan lokal budaya tetap dilestarikan melalui film. Seakan tidak mau kalah dengan sutradara yang sudah terkenal, seorang YouTuber dengan konten-konten video yang banyak menggunakan bahasa khas "Jawa Timur". Kali ini ada Bayu Skak mencoba peruntungannya untuk membuat dan memerankan sebuah film (Agustina, 2019).

Komunikasi

Menurut Harold Lasswell dalam Effendy, karyanya berbunyi *The Structure and Function of Communication in Society*, mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: "Who Says What in Which Channel To Whom With What Effect" atau "Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya" (Bungin, 2007)

Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yakni:

- Pengirim Pesan atau Komunikator (*Communicator, source, sender*)
Pengirim Pesan merupakan orang yang pertama atau memprakarsai untuk memulai terjadinya proses komunikasi. Hal ini disebabkan karena semua peristiwa komunikasi akan melibatkan dan tergantung dari pengirim pesan sebagai pembuat atau pengirim informasi.
- Pesan adalah produk utama komunikasi. Pesan berupa lambing-lambang yang menjalankan isi/ide/gagasan, sikap, perasaan, praktik, atau tindakan. Pesan dapat berbentuk kata-kata tertulis, lisan, gambar-gambar, angka-angka, benda, gerak-ferik, atau tingkah laku.
- Media (*Channel, media*)
Media merupakan sarana yang digunakan oleh komunikator untuk memindahkan pesan dari pihak satu ke pihak lainnya.
- Penerima Pesan atau Komunikan (*Communicant, ommunicate, receiver, recipient*)
Penerima merupakan objek sasaran pesan yang dikirim oleh pengirim pesan. Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah karakteristik, budaya, carapenyampaian, pemahaman, waktu, lingkungan fisik dan psikologis, tingkat kebutuhan.

- e. Efek atau Umpan Balik (*Effect, impact, influence, feedback*).

(Effendy 2003) mengatakan komunikasi sebagai proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran, atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Persaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keraguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahaan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati.

- f. Theodornoson and Theodornoson (1969) memberi batasan lingkup *communication* berupa penyebaran informasi, ide-ide, sikap-sikap, atau emosi dari seseorang atau sekelompok kepada yang lain (atau lain-lainnya) terutama melalui simbol-simbol. Garbner (1967) mengatakan *communication* dapat didefinisikan sebagai *social inter action* melalui pesan-pesan (Bungin 2007).
g. Jadi, lingkup komunikasi menyangkut persoalan-persoalan yang ada kaitannya dengan substansi interaksi sosial orang-orang dalam masyarakat; termasuk konten interaksi (komunikasi) yang dilakukan secara langsung maupun dengan menggunakan media komunikasi (Bungin 2007)

Komunikasi Massa

Media massa merupakan sumber kekuatan, alat kontrol, manajemen dan inovasi dalam masyarakat yang dapat didayagunakan sebagai pengganti kekuatan atau sumber daya lainnya. Media massa seringkali berperan sebagai wahana pengembangan budaya, bukan saja dalam pengertian bentuk seni dan simbol. Dalam banyak hal, proses komunikasi massa dan jenis komunikasi lain bentuknya sama yaitu seseorang menyusun sebuah pesan, pada dasarnya itu merupakan tindakan interpersonal. Pesan tersebut kemudian disandikan (*encoding*) ke dalam kode umum misalnya bahasa. Bahasa tersebut ditransmisikan dan orang lain akan menerima pesan tersebut, menguraikan sandinya (*decoding*) lalu mendalaminya. Proses pendalaman pesan tersebut juga merupakan tindakan intrapersonal. Namun sifat komunikasi massa lebih khusus. Untuk dapat menyampaikan pesan dengan efektif kepada ribuan orang dengan latar belakang dan ketertarikan yang berbeda membutuhkan keahlian yang tersendiri dibandingkan hanya bicara dengan teman di seberang meja. Menyandi pesan jauh lebih kompleks karena selalu menggunakan alat, contohnya kamera, alat perekam atau media cetak (Vivian, 2009). Salah satu bentuk komunikasi adalah komunikasi massa yang menyampaikan informasi, ide, gagasan kepada komunikan yang jumlahnya banyak dan menggunakan media. Aneka pesan melalui sejumlah media massa dengan menyajikan beragam peristiwa baik itu yang sifatnya sederhana menunjukkan bahwa komunikasi massa telah menjadi bagian kehidupan manusia. Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi dan film (Cangara, 2007). DeFleur & McQuails dalam buku Mursito (2006) komunikasi massa merupakan suatu proses melalui komunikator dengan menggunakan media untuk menyebarluaskan

pesan-pesan secara luas dan terus-menerus menciptakan makna-makna serta harapan dapat mempengaruhi khalayak yang besar dan beragam melalui berbagai cara. Media yang digunakan komunikasi massa untuk berkomunikasi yaitu media massa, baik cetak atau elektronik. Media cetak dapat berupa majalah, tabloid surat kabar dan lain-lain. Sedangkan televisi, radio dan film merupakan media massa dalam bentuk elektronik.

Media massa diproduksi untuk menyebarkan pesan kepada khalayak luas merupakan konsep komunikasi massa. Seperti media massa yang berbentuk elektroni, salah satunya adalah film. Film diproduksi dan disebarluaskan guna menyampaikan pesan yang ada dalam film tersebut sampai kepada khalayak atau publik.

Komunikasi Verbal dan Non Verbal

a. Komunikasi Verbal

Simbol atau pesan verbal menggunakan kata atau lebih. Pembicaraan yang kita lakukan secara sadar masuk ke dalam ciri pesan verbal disengaja. System kode verbal ini disebut Bahasa. Dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar mengatakan bahwa Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan semua aspek secara realitas. Individual kita dan fungsi yang didasari Bahasa adalah berfungsi menamai orang, objek atau sebuah peristiwa kejadian.

b. Komunikasi NonVerbal

Dalam buku Mulyana (2015) Mark L. Knapp menjelaskan bahwa istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis. Benda nyata, konkret biasanya akan dikaitkan dengan nonverbal dan hanya dapat dibuktikan dengan indera manusia. Menurut Ray L. Birdwhistell dalam buku Mulyana (2015) 65% dari komunikasi tatap muka adalah nonverbal, sedangkan menurut Mehabian 93% dari semua makna social dalam komunikasi tatap-muka didapat dari isyarat-isyarat nonverbal.

Representasi

Teori Representasi (Theory of Representation) yang dikemukakan oleh Stuart Hall menjadi teori utama yang melandasi penelitian ini. Pemahaman utama dari teori representasi adalah penggunaan bahasa (language) untuk menyampaikan sesuatu yang berarti (*meaningful*) kepada orang lain. Representasi adalah bagian terpenting dari proses dimana arti (*meaning*) diproduksi dan dipertukarkan antara anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi adalah mengartikan konsep (*concept*) yang ada di pikiran kita dengan menggunakan bahasa. Stuart Hall secara tegas mengartikan representasi sebagai proses produksi arti dengan menggunakan bahasa

Menurut (Hall, 2003) Representasi adalah tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu baik orang, peristiwa maupun objek lewat sesuatu yang lain diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol. Representasi ini belem tentu bersifat nyata tetapi juga menunjuk dunia khayalan, antasi dan ide-ide abstrak.

The Shorter Oxford English Dictionary membuat dua pengertian yang relevan yaitu:

- Merepresentasikan sesuatu adalah mendeskripsikannya, memunculkan gambaran atau imajinasi dalam benak kita, menempatkan kemiripan dari obyek dalam pikiran/ indera kita
- Merepresentasikan sesuatu adalah menyimbolkan, mencontohkan, menempatkan sesuatu, menggantikan sesuatu, seperti dalam kalimat ini; bagi umat Kristen, Salib

merepresentasikan penderitaan dan penyalipan Yesus. Teori sosial budaya dan kondisi psikologisnya. Representasi juga representasi sendiri dibagi dalam tiga teori atau pendekatan merupakan impresi konsumen, pengamat, dan pemirsa tanda yaitu (1) *reflective approach* yang menjelaskan bahwa bahasa terkait dengan sistem tanda. Representasi berfungsi seperti cermin yang merefleksikan arti yang diproduksi makna melalui sistem bahasa termasuk visual sebenarnya. Di abad ke-4 SM, bangsa Yunani (Schroeder dan Borgerson, 2005). mengistilahkannya sebagai *mimetic*. Misalnya, mawar ya representasi sebagai hasil dari suatu proses berarti mawar, tidak ada arti lain. (2) *Intentional approach*, penyeleksian yang menggarisbawahi hal-hal tertentu dan dimana bahasa digunakan mengekspresikan arti personal dari mengabaikan hal-hal lainnya. Dalam representasi media, tanda seseorang penulis, pelukis, dll. Pendekatan ini memiliki yang akan digunakan untuk melakukan representasi tentang kelemahan, karena menganggap bahasa sebagai permainan sesuatu mengalami proses seleksi yaitu dengan memilih mana privat (*private games*) sementara disisi lain menyebutkan yang sesuai dengan kepentingan dan pencapaian tujuan bahwa esensi bahasa alah berkomunikasi didasarkan pada komunikasi ideologis yang digunakan. David Croteau dan kode-kode yang telah menjadi konvensi di masyarakat bukan William Hoynes (LSPR, 2010). kode pribadi. (3) *Constructionist approach* yaitu pendekatan Menurut Stuart Hall ada dua proses representasi, yaitu yang menggunakan sistem bahasa (*language*) atau sistem (Wibowo, 2013): apapun untuk merepresentasikan konsep kita (*concept*). 1. Representasi mental yaitu konsep tentang 'sesuatu' Pendekatan ini tidak berarti bahwa kita mengkonstruksi arti yang ada di kepala kita masing-masing (peta yang menggunakan sistem representasi (*concept* dan *signs*), namun lebih pada pendekatan yang bertujuan merupakan sesuatu yang abstrak. mengartikan suatu bahasa (*language*). Contoh model ketiga 2. Bahasa berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita ini adalah *Semiotic approach* yang dipengaruhi oleh ahli harus diterjemahkan dalam 'bahasa' yang lazim, bahasa dari Swiss, Ferdinand de Saussure dan *Discursive* agar kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dari simbol-*approach* oleh filosof Perancis bernama Micheal Foucault. Meskipun pendekatan *constructionist approach* menjadi dasar pemikiran penelitian ini, namun pendekatan *semiotic* dan *discursive* tidak digunakan dalam penelitian ini karena metode yang digunakan adalah *framing*. Relevansi utama dari teori *konstruktionis* terhadap penelitian adalah tentang penjelasan bahwa bahasa (*language*) yang terdapat dalam berita berupa kumpulan dari *signs* (artikel, foto, video, kalimat)

memiliki arti (*meaning*) yang merepresentasikan budaya (*culture*) yang ada di masyarakat kita, termasuk media. Untuk lebih memperjelas tentang teori representasi, maka perlu diperjelas tentang berbagai komponen terkait seperti bahasa (*language*), arti (*meaning*), konsep (*concept*), tanda-tanda (*signs*), dan lain-lain.

Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang atau kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari obyek, orang, benda dan kejadian. Yang tidak nyata (*fictional*). Berbagai istilah itu muncul dalam bahasan selanjutnya yaitu sistem representasi (*sistem of representation*). Terdapat dua proses dalam sistem representasi yaitu; pertama, representasi mental (*mental representation*) dimana semua obyek, orang dan kejadian dikorelasikan dengan seperangkat konsep yang dibawa kemana-mana di dalam kepala kita.

Representasi bekerja melalui sistem representasi. Sistem representasi ini terdiri dari dua komponen penting, yakni konsep dalam pikiran dan bahasa. Kedua komponen ini saling berelasi. Konsep dari sesuatu hal yang kita miliki dalam pikiran kita, membuat kita mengetahui makna dari hal tersebut. Namun, maka tidak akan dapat dikomunikasikan tanpa bahasa. Sebagai contoh sederhana, kita mengenal konsep 'Gelas' dan mengetahui maknanya. Kita tidak akan dapat mengkomunikasikan makna dari 'Gelas' (misalnya, benda yang digunakan orang untuk minum) jika kita tidak dapat mengungkapkannya dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh orang lain.

Representasi merupakan proses yang ada dalam pembuat tanda (ekspresi pembuat tanda bentuk proses

Oleh karena itu yang terpenting dalam sistem representasi ini pun adalah bahwa kelompok yang dapat memproduksi dan bertukar makna dengan baik dengan baik adalah kelompok tertentu yang memiliki suatu latar belakang pengetahuan yang sama sehingga dapat menciptakan suatu pemahaman yang (*hampir*) sama.

Secara semantik, representasi diartikan sebagai *to depict, to be a picture of, atau to act or speak for (in the place of, in the name of) somebody*. Dari makna tersebut maka representasi bisa didefinisikan sebagai *to stand for*.

Tinjauan Simbolik

Ilmu atau metode untuk mengkaji tanda adalah *semiotic*. Tanda-tanda adalah alat yang kita gunakan dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Barthes memberikan istilah pada *semiotic* adalah *semiology*, pada dasarnya digunakan untuk mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukan dengan dokomunikasikan (*to communitate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga menkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. (barthes, 2001:179; Kurniawan, 2001:53; sobur, 2013:15)

Tanda akan menandakan sesuatu selain dirinya, dan makna (*meaning*) adalah hubungan antara objek atau ide dan suatu tanda (van hoest 1993: 64). Konsep dasar ini terikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan *symbol*, bahasa, wacana dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada *semiotik*.

Semiotika adalah suatu studi untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks *scenario*, gambar, teks dan adegan di film menjadi sesuatu yang bisa dimaknai. *Semiotika* terdiri atas sekumpulan teori tentang tanda yang bisa mempresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan dan kondisi di luar tanda-tanda. *Semiotika* berasal dari kata

Yunani yaitu Semeion yang artinya tanda. Tanda yang dimaksud adalah dasar dari konvensi social yang sudah terbangun sebelumnya dan di anggap mewakili sesuatu, contohnya asap menandakan adanya api.

Melakukan sebuah kegiatan dengan menggunakan semiotika pasti yang dituju adalah tanda. Pemeriksaan tanda-tanda memiliki pengaruh yang kuat hamper di semua perspektif yang saat ini diterapkan pada teori komunikasi. Ketika tanda diproduksi maka seseorang akan memberikan tanda tersebut dengan makna tertentu. Demikian juga dengan orang yang diberi konsumsi tanda maka akan orang tersebut akan memberi makna pada tanda tersebut. Ketika tanda digunakan, maka ia akan membangun suatu reaktivitas yang sengaja dibuat dengan maksud tertentu.

Dalam buku *Theories of Human Communication* milik Littlejohn, Foss & Oetzel (2017), tokoh semiotika Charles Sanders Peirce mengemukakan bahwa kebanyakan pemikiran semiotika melibatkan 3 ide dasar yaitu benda, manusia, dan tanda. Peirce menjelaskan bahwa tanda mempresentasikan benda yang ditunjuk di dalam pikiran penafsir. Contoh kata kucing, diasosiasikan dalam pikiran adalah binatang, kata itu bisa dijadikan binatang melainkan sebagai ganti dari pemikiran atau interpretasi yang menghubungkan kata dengan benda yang nyata. Anda yang memiliki kucing sebagai peliharaan akan mendapatkan pengalaman yang berbeda dengan seseorang yang pernah dicakar kulitnya oleh kucing.

Semiotika Ferdinand De Saussure

Menurut Saussure dalam buku *Semiotika Komunikasi*, yang dikutip Sobur, menjelaskan bahwa: "Bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (sign). Suara-suara, baik suara manusia, binatang atau bunyi-bunyian, hanya bisa dikatakan sebagai bahasa atau berfungsi sebagai bahasabilamana suara atau bunyi tersebut mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan ide-ide, pengertian-pengertian tertentu. (2003, p. 46)"

Semiotika adalah ilmu yang mengkaji suatu tanda. Saussure menjelaskan prinsip yang menjelaskan bahwa bahasa itu sendiri adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun atas dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

Kekhasan teori Ferdinand de Saussure terletak pada kenyataan. Dia menganggap bahasa sebagai sistem tanda. Menurutnya, tanda-tanda, khususnya tanda-tanda kebahasaan, setidaknya memiliki dua buah karakteristik primordial, yaitu bersifat linier dan arbitrer. (Budiman, 1999).

Saussure berpandangan tanda merupakan unsur pokok dalam bahasa dan tanda mempunyai dua bagian yang terdiri dari penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Saussure menjelaskan bahasa merupakan sistem tanda (signs). Tanda merupakan satu kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) yang merupakan bunyi atau coretan yang bermakna yaitu aspek material dari bahasa yang dikatakan dan didengar atau apa yang ditulis atau dibaca. Petanda (*signified*) merupakan gambaran mental, pemikiran, atau konsep. Dalam artian petanda merupakan aspek mental dari bahasa. Petanda dan penanda sebagai entitas yang terpisahkan, namun keduanya hanya sebagai satu komponen tanda. Tanda lah yang merupakan fakta dasar dari bahasa itu sendiri. (Sobur, 2003).

Saussure berpendapat bahwa makna tidak bisa dilihat secara

atomistik atau secara individual. Saussure mempertanyakan pendekatan terhadap studi bahasa yang dilakukan oleh pencerahan. Para ahli bahasa pada abad pencerahan melakukan studi dengan mengurus kepingan-kepingan detail dan "sebagai orang luar" (yang tidak terlibat dalam bahasa itu sendiri) baginya bahasa adalah semua keutuhan yang berdiri sendiri. Pendekatan inilah yang disebut sebagai "ilmu linguistik struktural". Saussure juga menegaskan bahwa bahasa adalah fenomena sosial. Bahasa itu memiliki sifat otonom : struktur bahasa bukan merupakan cerminan dari struktur pikiran atau cerminan dari fakta-fakta. (Sobur, 2003).

Petanda dan penanda merupakan prinsip pokok pada teori Saussure. Segala suara atau bunyi bisa diidentifikasi sebagai bahasa jika bisa mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan ide-ide tertentu (Abdul Halik, 2012). Saussure beranggapan bahwa perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna dan berfungsi sebagai tanda. Sehingga, untuk mengetahui representasi persahabatan dalam film Bebas, peneliti menggunakan semiotika Ferdinand De Saussure karena semiotika Saussure beranggapan demikian.

Menurut Yasraf (2003) Saussure melihat individu sebagai subjek, tak lebih dari pengguna kode-kode sosial yang telah tersedia baginya dan Saussure tidak tertarik untuk mengkaji bahasa dari sejarah perkembangan dan artikulasinya, melainkan lebih memusatkan dirinya pada kajian struktur yang menopang bahasa itu sendiri. Dalam jurnal *procedia-social and behavioral science*, Yakin & Andreas (2014) mengatakan bahwa fokus utama teori semiotika Saussure menekankan bahasa sebagai sistem tanda. Sistem tanda unggul dibandingkan dengan sistem-sistem tanda lain yang ada di dunia nyata karena memainkan peran penting dalam mengkonstruksirealitas. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan model semiotika Saussure untuk melihat representasi persahabatan dalam film Bebas

Film Sebagai Proses Komunikasi

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli berpikir bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak itu, maka merembaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari sejumlah penelitian yang mengambil berbagai topik seperti: pengaruh film terhadap anak, film dan agresifitas, film dan politik, dan lain-lain.

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Hal atau komponen yang paling penting dalam sebuah film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda yang menggambarkan sesuatu (Sobur, 2003).

Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dengan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibalikinya, tanpa

pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang muncul terhadap perspektif itu didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari masyarakat di mana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikan ke dalam layar (Sobur, 2003).

Studi pertama tentang semiotika film telah terlalu gampang meminjam pengertian-pengertian dari ilmu bahasa, dan malahan khususnya dari semacam linguistik tertentu, yang dinamakan *glossematiek* dari Hajelmslev. Mereka agak lama terhenti pada pertanyaan mengenai satuan film. Pertanyaan ini ternyata agak kurang berguna. Kini kita menyadari bahwa penanganan terhadap konsep-konsep Pierce seperti ikon, indeks, dan simbol, lebih memberikan perspektif.

Begitulah, sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan. Pada tingkatan paling dasar, misalnya, “suara di layar lebar”, bentuk paling umum dalam film kebanyakan dokumenter. Namun, unsur suara (*voice-over*) dan dialog dapat juga mengkodekan makna kesusastraan, sebagaimana ketika gambar memudar diiringi bait: “pada zaman dahulu”. Pada tataran gambar bergerak, kode-kode gambar dapat diinternalisasikan sebagai bentuk representasi mental. Jadi, orang dapat berpikir dalam gambar bergerak dengan kilas balik, gerakan cepat dan lambat, pelarutan ke dalam waktu lain dan tempat lain, seperti dalam *time machine* misalnya (Sobur, 2003).

Persahabatan

Hubungan interpersonal antara dua orang yang saling produktif dan ditandai dengan saling menghormati secara positif disebut dengan persahabatan devito (2010) dalam Nurcahyanti (2019). Persahabatan sendiri berasal dari kata sahabat dimana menurut KBBI sahabat adalah kawan, teman, handai. Keadaan yang saling bergantung satu sama lain (dua orang) dalam jangka waktu yang lama dengan tujuan untuk memenuhi sosi-emosional individu yang di dalamnya memiliki berbagai tipe dan tingkatan afeksi, keakraba, dan saling tolong menolong, hal dituangkan dalam jurnal yang berjudul *Relasi Persahabatan* oleh Ditta (2016) yang merupakan definisi dari hays (demir & weitekamp, 2007; ozdemir & weitekamp, 2007, denir & ozdemir, 2010) keadaan yang saling bergantung satu sama lain dalam jangka waktu lama untuk tujuan memenuhi sosi-emosional individu dimana di dalamnya terdapat bermacam-macam dan tingkatan keakraban, afeksi dan saling menolong.

Orang-orang yang saling menyukai, menyenangkan kehadirannya satu sama lain, saling membanu dan memahami, memiliki kesamaan minat dan kegiatan, saling percaya, menimbulkan rasa aman dan nyaman serta saling memberikan dukungan emosional, Argyle dan Handerson (1985) (dalam Rahmat, 2014). Dalam jurnal e -komunikasi oleh Kezia (2013) menjelaskan persahabatan yaitu”

“persahabatan merupakan hubungan interpersonal diantara dua individu yang saling bergantung, dimana keduanya saling produktif. Dalam artian lain hubungan persahabatan ini tidak bisa dihancurkan oleh orang lain, Ketika kehancuran itu datang, seketika itu hubungan tersebut tidak akan bisa lagi disebut sebagai persahabatan” (DeVito, 2007:260)

Seperti yang dikatakan Putri Damayanti dkk. (2017)

mengatakan bahwa persahabatan memiliki pola hubungan interpersonal yang istimewa. Pernyataan ini diperkuat dengan yang dikatakan oleh Cavaunagh dkk. (2006) (dalam Ditta, 2016) disebutkan bahwa persahabatan memiliki peran dalam membantu individu dalam menjalani proses kehidupan dan sosialisasi kemampuan social dalam remaja hingga dewasa.

Menurut DeVito (2007) dalam bukunya yang berjudul *The interpersonal communication* dijelaskan bahwa dalam hubungan persahabatan ada nilai-nilainya. Adapun nilai-nilai tersebut adalah *utility*, *affirmation*, *ego support*, *stimulations* dan *security*. Yang dimaksud *utility* disini adalah adanya kegunaan atau berguna, saling memiliki satu sama lain merupakan kebermanfaatn atau saling berguna membantu untuk mencapai sebuah tujuan tertentu dan kebutuhan. Lalu *affirmation* artinya adalah penguatan dalam hubungan persahabatan harus adanya saling penguatan satu sama lain. Kemudian *ego support* merupakan dukungan social atau emosional yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap diri seseorang sehingga dalam persahabatan nilai ini juga diperkukan. *stimulations* berarti sebuah dorongan dan yang terakhir adalah *security* yang berarti keamanan.

DeVito (dalam Kezi, 2013) menyatakan bahwa dalam hubungan persahabatan bukan hanya nilai-nilai tersebut yang ada, namun ada juga peraturan-peraturan untuk mempertahankan hubungan persahabatan. Dalam peraturan tersebut ada membela sahabat pada saat kekurangan, berbagi informasi dan rasa kesuksesan, saling percaya, tolong menolong Ketika mengalami kesulitan dan menghargai privasi sahabat. Dengan mengikuti dan melakukan peraturan tersebut dalam persahabatan maka akan bertahan lama. Kesimpulannya adalah, orang yang memiliki lingkaran persahabatan akan merasa aman dan merasa diakui keberadaannya.

Dalam persahabatan pasti akan terjalin hubungan antarpribadi atau hubungan interpersonal. Dalam persahabatan, akan terjadi interaksi antar dua individu tau lebih, sehingga hubungan antarpribadi atau interpersonal pasti akan terjadi. Dalam persahabatan, tentunya antar individu akan sering menghabiskan waktu bersama-sama, sehingga saat bersama sama mereka akan melakukan komunikasi yang lebih intim dibandingkan saat melakukan interaksi dengan orang baru saja dikenal.

Sehingga dalam sebuah persahabatan, hubungan antarpribadi atau hubungan interpersonal pasti akan terjadi. Dalam persahabatan hubungan interpersonal akan berhenti dalam persahabatan apabila antar individu sudah ada jarak dan tidak berinteraksi satu sama lain. Dengan tidak adanya interaksi dalam waktu yang cukup lama ditambah dengan adanya konflik pertemanan bisa saja bisa menghentikan persahabatan.

METODOLOGI

Metode Penelitian adalah suatu proses mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh.

Peneliti menggunakan metode penelitian analisis semiotika, yang secara umum bersifat kualitatif deskriptif. Menurut (Kriyantono, 2007) “Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti”.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model analisis semiotika Ferdinand de Saussure dengan menggunakan pendekatan paradigma konstruktivisme. Metode ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui tentang konstruksi realitas sosial pada film *yowisben 2* secara mendalam, data yang digunakan dalam penelitian ini juga bukan merupakan data statistik melainkan data yang bersifat deskriptif, menggunakan model analisis semiotika Ferdinand de Saussure.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Yowis Ben 2 adalah salah satu film di Indonesia, dan diyakini mampu mengangkat realitas kehidupan, karena Latar belakang cerita film merupakan salah satu elemen yang merepresentasikan realitas, di antaranya bersumber dari kreativitas dan imajinasi para sineas yang berusaha mengkonstruksikan realitas nyata ke dalam realitas / teknologi virtual. *Yowis Ben 2* adalah salah satu film di Indonesia, yang mampu mengangkat realitas kehidupan. *Yowis ben 2* merupakan film lanjutan dari film sebelumnya dengan judul yang sama “*yowis ben*” sedikit berbeda dengan film sebelumnya film *yowis ben 2* ini berlatar belakang kota Bandung karena dikisahkan *yowis ben* ini hijrah untuk memperbaiki keadaan dan di ajak oleh *cak jim* yang mengklaim dirinya merupakan manajer dari artis-artis tingkat nasional.

Yowis ben 2 yang tayang pertama kali di bioskop pada 15 maret 2019 meraih kesuksesan dan menembus 1 juta lebih penonton di akhir penayangannya (ig:yowisben official), film *yowis ben 2* ini bergenre drama-komedi, film besutan sutradara Fajar Nugros dan Bayu Skak ini berbahasa Jawa Timur dan merupakan penggambaran masyarakat Jawa yang sangat kental. Pihak film dalam hal ini produser sengaja mencantumkan terjemahan karena 80% film ini menggunakan bahasa khas Jawa Timur dan sisanya 20% menggunakan Bahasa Sunda, karena latar belakang atau setting film *yowis ben 2* ini adalah kota Bandung.

Adegan menit 00:59-01:16 ini menceritakan konser perpisahan sekolah tempat dimana anggota band *yowis ben* bersekolah, ketika personel yang lain sudah siap untuk *perform* namun Bayu masih belum siap dan menunggu seseorang yaitu kekasihnya yang bernama Susan, setelah Susan datang Bayu pun bersemangat melakukan *perform*, kelakuan Bayu ini mengundang kemarahan Doni sang gitaris lalu *yowis ben* pun *perform* dengan penuh semangat dan menyanyikan sebuah lagu dalam Bahasa Jawa

Analisis adegan menit 00:00:59-00:01:16

Penanda (<i>signifier</i>)	Petanda (<i>signified</i>)	Dialog
	Gambar 1, pengambilan gambar secara close up dengan latar belakang sebuah	Bayu: udah dateng, ayo



Gambar 4.3



Gambar 4.4

perpisahan sekolah wajah Bayu tampak sumringah dengan kedatangan kekasihnya yaitu Susan.

Doni: owalah jancuk, nunggu mbak sus

Gambar 2, pengambilan gambar secara close up masih dengan latar yang sama doni tampak marah dengan kelakuan Bayu yang belum bersiap dalam *perform* yang lebih memilih menunggu kekasihnya (Susan)

Dalam penanda dan petanda yang ada dalam adegan tersebut, peneliti menemukan adanya kebermanfaatan (*utility*) bergunanya sahabat seperti yang disampaikan oleh DeVito (2007) kegunaan atau berguna, dalam persahabatan antar individu memiliki kebermanfaatan atau saling berguna membantu untuk mencapai tujuan tertentu dan kebutuhan. Gambar di atas Bayu (Geri Skak) meminta tolong kepada personel *yowisben* meminta untuk tidak memulai dulu *performance* mereka karena menunggu seseorang yang dicintainya.

DeVito menjelaskan bahwa *utility* atau saling berguna dan bermanfaat guna mencapai tujuan tertentu dan kebutuhan, ini sejalan dengan tolong menolong dalam hubungan persahabatan. Burk & Laursen (dalam Parke & Gauvani, 2009) menjelaskan dalam persahabatan adanya rasa tolong menolong,

maka akan muncul akan muncul kepercayaan antara satu dengan yang lainnya. Seorang temandapat bertindak sebagai orang yang dipercaya dan membantu sahabatnya mengatasi berbagai masalah yang membingungkan.



Dengan adanya sebuah kepercayaan satu sama lain maka akan muncul kerbermanfaatan dan bergunanya seorang sahabat. Maka seseorang tidak akan merasa berkeberatan saat diminta ataupun memberikan bantuan kepada sahabat atau orang terdekatnya. Seorang sahabat yang telah saling mengenal satu sama lain maka akan memberikan kepercayaan dan bisa memberikan harapan yang lebih kepada sahabatnya.

Arianto (dalam Christiareni. 2018) pun memprkuat hal tersebut sengan menyatakan bahwa seorang sahabat bila sudah mengenal dengan baik seperti apa orang tersebut serta telah memberika kepercayaan dan harapan sebagai seorang yang memiliki perhatian.

Analisis adegan menit ke 09.19-09.37

Adegan ini memperlihatkan bayu bersama kamidi dan satu teman kamidi yang sedang berada di salah satu taman bermain dan memainkan bidak catur yang cukup besar. Bayu yang sedang curhat tak jelas dan tidak di tanggapi oleh kamidi dan temannya mendadak berhenti dan berfikir sejenak dengan kata-kata yang dikeluarkan oleh kamidi setelah temannya mengeluh karena permainan caturnya tidak berhenti meski beberapa kali skakmat

Analisis adegan menit 00:09:19-00:09:37



Penanda (<i>signifier</i>)	Petanda (<i>signified</i>)	Dialog
 <p>Gambar 4.6</p>	Gambar 1, pengambilan gambar secara close up dengan latar belakang sebuah taman bermain bayu yang dibuat galau setelah perpisahannya dengan susan	Bayu: aku udah kesal, setahun ini udah enak. Kadang hidup memang gak adil
 <p>Gambar 4.7</p>	Gambar 2, pengambilan gambar secara close up masih dengan	Teman kamidi : <i>jancok</i> , kamu kok susah matinya

	latar yang sama kamidi memberikan penjelesan kepada temannya bahwa hidup harus terus berjuang	Kamidi : aku beritahu ya, hidup itu harus terus berjuang kalo berhenti berjuang malu pada gusti Allah
--	---	---

Melalui penanda dan petanda dalam gambar dan dialog tersebut, peneliti menemukan *utility* atau kegunaan sahabat antara satu dengan lainnya, yaitu saling tolong menolong dalam hal apapun dengan berdiskusi. Seperti yang disebutkan oleh DeVito bahwa dalam persahabatan satu sama lain saling memiliki kerbermanfaatan atau saling berguna membantu untuk mencapai tujuan tertentu dan kebutuhan, berlaku dengan berdiskusi untuk membantu mencairkan masalah dengan diskusi antar sahabat, maka akan menemukan titik terang, walaupun sedikit ada konflik. Itulah gunanya ada sahabat untuk menyelesaikan masalah. Ada hal menarik bagi peneliti mengangkat film yowis ben 2 ini sebagai obyek penelitian yaitu adanya kata *jancok* dalam dialognya. Kata *jancok* merupakan kata umpatan atau kata kasar bagi sebagian orang dan sebagian lagi merupakan kata-kata yang menunjukkan keakraban. Dalam penelitian ini peneliti akan menganalisa stereotipe kata *jancok* dengan analisa semiotika Ferdinand de Saussure. Dalam film ini terdapat simbol penanda dan petanda makna kata *jancok* dalam dialog. Simbol-simbol tersebut sebagai penyampai pesan yang bisa dibilang unik karean kata tersebut merupakan ciri khas Bahasa jawa timur.

Analisis 00:15:28-00:16:00

Penanda (<i>signifier</i>)	Petanda (<i>signified</i>)	Dialog
------------------------------	------------------------------	--------

	<p>Gambar 1, pengambilan gambar secara close up dengan latar belakang warung kopi yowisben sedang membahas masa depan mereka, lalu cak jon memberikan jadwal manggung untuk yowisben, lalu yayan memberika undanga pernikahannya dengan mia setelah membaca jadwal manggung yowisben</p>	<p>Cak Jon: Iki jadwal manggung Yowis Ben Bayu: wah manggung rek Yayan: waduh Cak Jon: kenopo Yayan: tanggal 17 aku rabi (nikah) Bayu: loh tenane Doni: <i>Jancok</i> tenane</p>
<p>Gambar 4.9</p>	<p>Gambar 2, pengambilan gambar secara close up doni masih dengan latar yang warung kopi doni mengungkapkan kekagetannya bahwa yayan serius menikah setelah membaca surat undangan tersebut</p>	
	<p>Gambar 4.10</p>	



Kebermanfaatan (*utility*) juga terlihat dalam penanda dan petanda gambar ini. Personel yowisben sedang berkumpul di sebuah warung kopi untuk membicarakan keberlangsungan hidup para personel, di tengah perbincangan yowisben bersama cak jon sebagai manajer yang kemudian cak jon memberikan jadwal kepada para personel. Setelah dibuka dan dibaca secara seksama tiba-tiba yayan memberikan tanggapan bahwa pada tanggal 17 dia akan menikah. Peneliti menemukan bahwa para personel yowisben



memberikan dukungan agar yayan menikah pada tanggal tersebut.

Menurut Bukowski, Hoza & Boivin; Thien & Abd Razak (dalam sandjojo, 2017) ada empat elemen positif yang memberntuk persahabatan, yaitu dalam persahabatan selalu ada unsur saling membantu untuk mencapai sesuatu (bermanfaat) satu sama lain.

Terlihat dalam penanda dan petanda tersebut, mereka masih tetap akrab dengan memberikan dukungan meskipun ada sedikit kekecewaan dan kekesalan karena bertepatan dengan jadwal konser yang sudah dibuat cak jon

Analisis Scene 00:17:30-00:20:21

Penanda (<i>signifier</i>)	Petanda (<i>signified</i>)	Dialog
 <p>Gambar 4.12</p>	<p>Gambar 1, pengambilan gambar secara close up (two shot/grup shot) dengan latar belakang suasana pernikahan yayan, tampak yayan membuka kain penutup mia dan terlihat kecantikan mia</p>	<p>Yayan : piye, ayo to Cak Jon : <i>Jancuk</i>, ayo cok. Nengkene aku gelem.</p>
 <p>Gambar 4.13</p>	<p>Gambar 2, pengambilan gambar secara close up doni masih dengan latar suasana pernikahan yaya dan mia, cak jon tampak terkaget</p>	

	<p>dan kagum terhadap kecantikan istri yayan</p>		 <p style="text-align: center;">Gambar 4.15</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 4.16</p>	<p>Gambar 1, pengam bilan gambar secara close up (two shot/grup shot) dengan latar belakang kebun binatang, asih dan bayu sedang mengobrol dan bayu tampak bahagia karena memiliki persamaan prinsip</p>	<p>Asih: sekarang asih tanya ke a' Bayu: iya Asih: kenapa a' bikin band, kenapa aa' bikin band, kenapa a' bikin lagu, terus kenapa aa' nyanyi Bayu: Ya buat nyena ngin hati aku aja sih, dan juga buat bantu orang tua dikit-dikit. Asih: asih juga ngelakuin itu semua biar hati asih seneng, sama biar bisa bantu orang tua juga.</p>
<p>Penanda dan petanda pada gambar ini peneliti menemukan penguatan (<i>affirmation</i>) dalam kelompok tersebut. DeVito menjelaskan bahwa dalam persahabatan adanya kebutuhan saling menguatkan satu sama lain dalam keadaan dan kondisi apapun. Seperti cakjohn yang diberikan penguatan agartetp berperilaku tenang dalam pernikahan yayan. Dalam penelitian sebeumnya yang dilakukan oleh Jewler dan Drewniany (2011) bahwa tanda dalam kehidupan manisa bisa ditandai dengan Gerakan atau anggukan, seperti terlihat di petanda cakjohn mau dirangkul oleh doni dan bayu. Sullivan (dalam Damayanti&Haryanto, 2017).</p>			<p>Gambar 2, pengam bilan gambar secara close up masih dengan latar belakang kebun binatang, asih terkaget dan terheran dengan apa yang diungkapkan bayu namun setelah menden gar penjelasan bayu asih menjadi</p>		
<p>Orang yang memiliki pemikiran melengkapi dan memiliki rasa kepercayaan akan tampak sangat menarik untuk dijadikan teman. Memasuki fase remaja, biasanya akan terbentuk kelompok pertemenan yang terdiri dari beberapa orang. Kelompok ini lama kelamaan akan membentuk sebuah lingkup persahabatan.</p>					
<p>Komunikasi akan selalu dilakukan bila sudah terjadi proses hubungan antarpribadi, baik secara verba, maupun nonverbal. Seperti yang dijelaskan oleh Heriwati (2010) dalam penelitian semiotika periklanan, ia menyebutkan bahwa manusia berkomunikasi lewat sarana tanda dan tanda dalam kehidupan manusia bisa tanda gerak dan isyarat.</p>					
<p>Analisis Adegan Menit 01:20:36-01:21:00</p>					
<p>Penanda (<i>signifier</i>)</p>	<p>Petanda (<i>signified</i>)</p>	<p>Dialog</p>			

	merasa bahagia sama seperti yang dirasakan bayu	Bayu: Janco kkkk Asih: ih si a'a mah kasar sama asih ngomong Janco k Bayu: bukan , Jancok itu bukan langsung kasar gitu, tapi Jancok itu kadang bisa buat hiperbola, untuk ekspresi hati doang aja.
--	---	---

Dalam penanda dan petanda dalam adegan tersebut, peneliti menemukan beberapa nilai persahabatan yang ada dalam teori DeVito, yaitu keamanan (*security*), berguna dan bermanfaat (*utility*). Adapun keamanan (*security*) yang terlihat pada adegan tersebut Ketika asih berkata jancuk secara sembarangan, lalu bayu meminta asih untuk tetap tenang dan tidak mengucapkan kata jancuk tidak sembarangan seperti yang dilakukan oleh asih.

Daam sebuah persahabatan, seorang akan cenderung memberikan keamanan satu sama lain. Hal tersebut ada karena dalam persahabatan muncul rasa memiliki satu sama lain sehingga akan timbul ras ingin melindungi satu sama lain. Kualitas persahabata juga akan terlihat bagaimana bila satu sahabata akan merasa aman dan nyaman bila berdekatan dengan sahabat sendiri. Dalam penelitian sebelumnya dikatakan bahwa semakin baik kualitas persahabatan dalam perasaan aman, maka semakin baik pula kebahagiaan seseorang (Sandjojo, 2017). Menurut Damayanti & Haryanto (2017) memberikan rasa aman kepada teman atau sahabat akan membantu remaja dalam membentuk konsep diri yang positif serta menumbuhkan kepercayaan dirinya untuk mengembangkan hubungan social ke ranah yang lebih luas.

Utility atau berguna dan kebermanfaatn dalam

gambar tersebut ditunjukkan menawarkan bantuan Ketika ada yang mebantu. Kebergunaan memberikan bantuan rasa aman dan dipastikan teman atau sahabatnya tidak terjadi apa-apa merupakan manfaat dalam persahabatan. Sandjojo (2017) mengatakan bahwa seseorang yang memberikan perasaan aman maka akan mempengaruhi kebahagiaan dalam persahabatan. Beda hal Ketika seseorang yang tidak memiliki sahaat maka rasa aman ini benlum tentu akan didapatkan.

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Setelah mengamati dan menganalisa film yang berjudul “yowisben 2” dengan menggunakan pendekatan kualitatif analisis metode semiotika Ferdinand De Saussure, representasi makna persahabatan kata jancuk pada film ini disampaikan oleh penokohan yang berperan melalui sajian dialog antar tokoh, perilaku, karakter dan kejadian pada film yowisben 2. Dalam penelitian ini didapatkan hasil berdasarkan analisi semiotika Ferdinand De Saussure terdapat representasi makna persahabatan kata jancuk pada film yowisben 2 dalam lima nilai-nilai persahabatan, yaitu:

1. Berguna dan kebermanfaatn (*utility*)

Nilai persahabatan *utility* muncul pada 2 *scene* dengan total jumlah *scene* keseluruhan yang mengandung nilai-nilai persahabatan. Secara umum, *utility* sangat mendominasi dalam representasi makna persahabatan dalam film “yowisben 2”. Dalam persahabatan tidak akan lepas dari berguna dan kebermanfaatn. Sikap berguna dan kebermanfaatn ini akan selalu ada dalam hubungan persahabatan karena Ketika seseorang sudah menjalin persahabatan yang cukup akrab, secara tidak langsung, satu sama lain akan merasa memiliki dan tidak akan saling pamrih dalam meberikan bantuan satu sama lain. Memberikam kebermanfaatn dan merasa saling berguba satu sama lain juga akan mempertahankan hubungan dalam persahabatan.

2. Penguatan (*affirmation*)

Dalam hubungan persahabatan penguatan akan membuat sahabatnya merasa menjadi mansia berguna dan berfikir lebih ositif. Hal ini juga akan membuat seseorang menjadi lebih termotivasi dari sebelumnya. Bahkan akan mengurangi kadar stress dalam diri seseorang. Apalagi jika penguatan tersebut kea rah positif dan membangun

3. Dukungan Emosional (*Ego Support*)

Sahabat akan merasa terbantu dalam penyelesaian masalah dalam diri dengan dukungan emosional dari sahabatnya sendiri.. bentuk kepeduliaan satu sama lain dalam makna persahabatan film yowisben 2 juga menunjukkan dukungan emosional yang mebantu mereka untuk lebih Bahagia karena memiliki hubungan persahabatan.

4. Dorongan (*Stimulations*)

Dorongan yang positif dalam makna persahabatan akan menjadikam sahabat memiliki saling kepercayaan dan merasa dianggap keberadaannya. Dorongan dapat menjadian probadi lebih percaya diri sehingga dapat menghindarkan dari perundungan. Jikalau mengalami perundangan, aka nada sahabat yang memberikan dorongan dan membantunya, sehingga individu yang memiliki sahabat tidak terlalu merasa kesepian dan tidak merasa sendiri.

5. Keamanan (*Security*)

Dalam persahabatan, sahabat satu dengan yang lainnya akan memberikan keamanan satu sama lain. Hal tersebut muncul karena dalam persahabatan ada rasa kepemilika satu sama

lain sehingga memberika kemanan dari mereka.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

REFERENSI

Vivian, J. (2009). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Kencana.

Barker, C. (2005). *Cultural Studeis : Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Bentang.

Wibowo. (2011). *Manajemen Kinerja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Budiman, K. (1999). *Kosa Semiotika*. Yogyakarta: LKiS.

Wibowo. (2013). *Perilaku dalam Organisasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Bungin, B. (2007). *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.

Zulfiyan, A. (2020, 4 5). *Nggak Semua Orang Jawa Timur Ngomong Kasar dan Suka Misuhan*. Retrieved 4 12, 2021, from Mojok.co: <https://mojok.co/terminal/nggak-semua-orang-jawa-timur-ngomong-kasar-dan-suka-misuhan/>

Cangara, H. (2007). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

Chaer, A., & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.

Effendy, & Onong, U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Effendy, & Onong, U. (2003). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Hall, S. (2003). *Representation, Cultural Representation and Signifying practice*. London: SAGE Publication Ltd.

Hartley, J. (2010). *Communication, Cultural and Media Studies: Konsep Kunci*. Yogyakarta: Jalasutra.

Hidayat, D. N. (2003). *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*. Jakarta: Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia.

Kriyantono, R. (2007). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

Liliweri, A. (2003). *Dasar-Dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Neuman, L. W. (2003). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. Boston: Allyn And Bacon.

Neuman, L. W. (2015). *Kelompok Intrans Publishing*. Jakarta: PT. Index.

Pujileksono, S. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing.

Rumondor, F. H., Papatangan, R., & Tangkudung, P. (2014). Stereotip Suku Minahasa terhadap Etnis Papua (Studi Komunikasi Antar Budaya Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Sam Ratulangi. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(2).

Samovar, L., & dkk. (2010). *Communication Between Culture*. Jakarta: Salemba Humanika Cengage learning.

Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.