

**KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM FILM *KEJAR MIMPI*  
*GASPOL* DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**EKA KURNIATI  
NPM 2213041019**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

**KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM FILM *KEJAR MIMPI*  
*GASPOL* DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMA**

Oleh

**EKA KURNIATI**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM FILM *KEJAR MIMPI GASPOL* DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

Oleh

**EKA KURNIATI**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya memahami makna yang dibangun dalam sebuah film melalui pendekatan semiotika Roland Barthes yang mencakup tiga tingkatan pemaknaan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Masalah dalam penelitian ini adalah pemaknaan tanda, baik yang muncul melalui visual maupun audio dalam film *Kejar Mimpi Gaspol* serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terdapat dalam setiap *scene* film dan menjelaskan bagaimana hasil analisis tersebut dapat diimplikasikan ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa film *Kejar Mimpi Gaspol*. Data penelitian mencakup tanda-tanda visual dan audio yang muncul dalam adegan film, meliputi gestur, ekspresi tokoh, latar tempat, dialog, dan monolog yang memuat makna denotatif, konotatif, dan mitos. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi dengan menonton film secara berulang, mencatat dialog, serta mengambil tangkapan layar pada adegan yang relevan. Data tersebut kemudian dianalisis melalui proses reduksi, pengelompokan, dan interpretasi berdasarkan teori semiotika Roland Barthes.

Hasil penelitian menemukan 21 data dan secara keseluruhan terdapat 50 hasil analisis data, yang terdiri atas 21 makna denotatif memperlihatkan gambaran nyata dari adegan, tokoh, dan situasi dalam film, 21 makna konotatif mengungkap makna tambahan yang terbentuk melalui ekspresi, tindakan, hubungan antartokoh, serta suasana cerita, dan 8 makna mitos menampilkan nilai-nilai budaya, pandangan masyarakat, dan keyakinan sosial yang tersirat dalam cerita. Temuan ini diimplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA untuk membantu peserta didik memahami makna tersurat dan tersirat serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari dalam teks cerpen kelas XI.

**Kata kunci:** *semiotika Roland Barthes, Film, pembelajaran cerpen.*

## **ABSTRACT**

### **A STUDY OF ROLAND BARTHES' SEMIOTICS IN THE FILM KEJAR MIMPI GASPOL AND ITS IMPLICATIONS FOR INDONESIAN LANGUAGE LEARNING IN HIGH SCHOOL**

**By**

**EKA KURNIATI**

This research is motivated by the importance of understanding the meanings constructed in a film through Roland Barthes' semiotic approach, which encompasses three levels of meaning: denotation, connotation, and myth. The problem in this research is the interpretation of signs, both visual and audio, in the film "Kejar Mimpi Gaspol" (Chasing the Dream of Gaspol), and their implications for Indonesian language learning in high schools. This study aims to describe the denotative, connotative, and mythical meanings contained in each scene in the film and to explain how the results of this analysis can be applied to Indonesian language learning in schools.

This study uses a qualitative descriptive method with the data source being the film "Kejar Mimpi Gaspol." The research data includes visual and audio signs appearing in the film's scenes, including gestures, character expressions, settings, dialogues, and monologues containing denotative, connotative, and mythical meanings.

Data collection was conducted through observation and documentation by repeatedly watching the film, recording dialogue, and taking screenshots of relevant scenes. The data were then analyzed through a process of reduction, grouping, and interpretation based on Roland Barthes's semiotic theory.

The study yielded 21 data points, resulting in a total of 50 data analysis results. These data consisted of 21 denotative meanings, which depict concrete depictions of scenes, characters, and situations in the film; 21 connotative meanings, which reveal additional meanings formed through expressions, actions, relationships between characters, and the story's atmosphere; and 8 mythical meanings, which convey cultural values, societal views, and social beliefs implicit in the story. These findings are applied to Indonesian language learning in high school to help students understand explicit and implicit meanings and relate them to everyday life in eleventh-grade short stories.

**Keywords:** Roland Barthes's semiotics, film, short story learning.

Judul Skripsi : **KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES  
DALAM FILM KEJAR MIMPI GASPOL  
DAN IMPLIKASINYA TERHADAP  
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
DI SMA**

Nama Mahasiswa : **Eka Kurniati**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213041019**

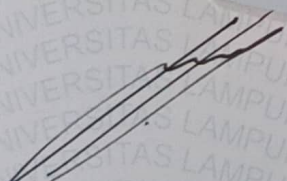
Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

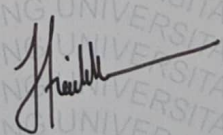
Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

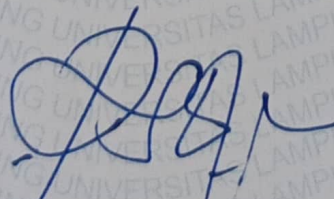
**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

  
**Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**  
NIP 196202031988111001

  
**Atik Kartika, M.Pd.**  
NIP198910182025212048

2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.**  
NIP 197003181994032002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

Ketua : **Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**

Sekretaris : **Atik Kartika, M.Pd.**

Penguji : **Dr. Munaris, M.Pd.**

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Uji Skripsi: **Selasa, 10 Maret 2026**

## SURAT PERNYATAAN

Sebagai *civitas academica* Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Kurniati  
NPM : 2213041019  
Judul Skripsi : Kajian Semiotika Roland Barthes dalam Film *Kejar Mimpi Gaspol* dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 10 April 2026



Eka Kurniati  
NPM 2213041019

## RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Rejosari Mataram, Kabupaten Lampung Tengah pada 25 Januari 2004. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak Cardawi dan Ibu Dewi Kartika. Pendidikan formal ditempuh penulis di SD Negeri 3 Rejosari Mataram pada tahun 2010 hingga 2016, dilanjutkan di SMPN 2 Seputih Mataram pada tahun 2016 hingga 2019, serta SMAN 1 Seputih Mataram pada tahun 2019 hingga 2022.

Pada tahun 2022, penulis resmi terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama masa studi, penulis telah melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Gedung Jaya dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Jaya, Kecamatan Rawapitu, Kabupaten Tulang Bawang.

Sebagai aktivis kampus, penulis aktif di Organisasi Ikatan Mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia serta Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni. Melalui Himpunan Mahasiswa Jurusan, penulis terlibat dalam berbagai kegiatan sosial dan edukatif, salah satunya mengunjungi panti asuhan untuk mengajar dan menanamkan nilai-nilai toleransi kepada anak-anak panti.

## MOTO

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ وَلَا يَسْتَخِفُّكَ الَّذِينَ لَا يُوقِنُونَ ﴿٦٠﴾

“Maka bersabarlah kamu. Sungguh, janji Allah itu benar”  
(Q.S Ar-Rum:60)

هَذَا مِنْ فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوَنِي ءَأَشْكُرُ أَمْ أَكْفُرُ ..

“Ini termasuk karunia Tuhanku untuk mengujiku, apakah aku bersyukur atau mengingkari (Nikmat-Nya)..”

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan rasa syukur atas segala anugerah dan karunia yang diberikan oleh Allah Swt. penulis persembahkan karya tulis ini sebagai ucapan rasa bahagia dan bangga untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Cardawi dan Ibu Dewi Kartika yang telah merawat penulis dengan sepenuh hati, mendidik dengan penuh kasih sayang dan cinta serta mendoakan penulis sepanjang waktu.
2. Adikku Rifaiz Alhafiz yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan kasih sayang dengan tulus untuk penulis
3. Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis
4. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang diberi judul Kajian Semiotika Roland Barthes dalam Film *Kejar Mimpi Gaspol* dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA ini dengan baik. Sholawat dan salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga keluarga, sahabat, dan juga para pengikutnya mendapat syafaat dari beliau di hari akhir kelak.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan semangat, bantuan, bimbingan, dukungan maupun doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
4. Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, memberikan motivasi, kritik, dan saran selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Munaris, M.Pd., selaku pembahas skripsi atas waktu dan kesediaannya dalam memberikan bimbingan, motivasi, kritik, dan saran selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku pembimbing akademik dan pembimbing

satu skripsi atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, memberikan motivasi, kritik, dan saran selama proses penyelesaian skripsi ini.

7. Ibu Atik Kartika, M.Pd., selaku pembimbing dua skripsi atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, memberikan motivasi, kritik, dan saran selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen serta staf administrasi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan, memberikan ilmu yang bermanfaat, serta membantu kelancaran berbagai kebutuhan akademik penulis.
9. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Cardawi dan Ibu Dewi Kartika yang telah merawat penulis dengan sepenuh hati, mendidik dengan penuh kasih sayang dan cinta serta mendoakan penulis sepanjang waktu.
10. Saudara kandung penulis Rifaiz Alhafiz yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan kasih sayang yang tulus untuk penulis.
11. Kakek dan nenek penulis yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat, dukungan serta kasih sayang dan cinta sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan sarjana.
12. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Damang Wibisono yang senantiasa menemani, memberikan semangat, dukungan, dan mendoakan yang terbaik untuk penulis.
13. Keluarga tercinta penulis Bik Eneng, Om Suher, Bik Nunung, Mba Pipit, Cek Ika, Mbah Nur, Bik Mimin, Mbah Adah yang senantiasa mendoakan kebaikan dan mendukung pendidikan Penulis.
14. Sahabat dekat penulis Fertika Dwi Hijayati, Wafiqoh Iddah Nurrohmah, Chaterin Olivia, Eka Amelia, Abel Al Hudaifa, Bilsabila Rizky Amalia yang senantiasa memberikan perhatian, semangat, dan kebersamaan yang menjadi penguat bagi penulis dalam menjalani masa studi dan menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2022 yang senantiasa memberikan kehangatan kebersamaan, bantuan, dan dukungan selama perkuliahan telah menjadi energi positif bagi penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

16. Sahabat Rantau Meida Sari, Arum Trisnaning Tyas, Glory Kezia Wati, Anissa Widya Sari yang selalu saling mendukung dan menyemangati dari jauh.
17. Teman seperjuangan Safira Salsabila, Adila Nur Safitri, Siti Hardila, Zahra Aulia, Al Fadila Azh, Syira Amana Balqis yang senantiasa membantu membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi.
18. Teman KKN dan PLP Desa Gedung Jaya yang telah memberikan dukungan, kerja sama, dan kebersamaan selama pelaksanaan program. Pengalaman berharga selama kegiatan tersebut menjadi bagian penting dalam proses belajar dan pembentukan karakter penulis.
19. Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan ruang belajar, pengalaman berorganisasi, serta kesempatan bagi penulis untuk berkembang dan berkontribusi dalam berbagai kegiatan akademik maupun sosial.

Bandar Lampung,

2026

Eka Kurniati

NPM 2213041019

## DAFTAR ISI

|                                   | Halaman     |
|-----------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL</b> .....       | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....        | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRAK</b> .....              | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....   | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....    | <b>v</b>    |
| <b>SURAT PERNYATAAN</b> .....     | <b>vi</b>   |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b> .....        | <b>vii</b>  |
| <b>MOTO</b> .....                 | <b>viii</b> |
| <b>PERSEMBAHAN</b> .....          | <b>ix</b>   |
| <b>SANWACANA</b> .....            | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....           | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....         | <b>xvi</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....        | <b>xvii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....      | <b>xvii</b> |
| <br>                              |             |
| <b>I. PENDAHULUAN</b> .....       | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....          | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah .....         | 4           |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....       | 4           |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....      | 4           |
| 1.5 Ruang Lingkup.....            | 5           |
| <br>                              |             |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> ..... | <b>7</b>    |
| 2.1 Semiotika .....               | 7           |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.2 Semiotika Roland Barthes.....                                       | 10        |
| 2.3 Semiotika Film.....   | 13        |
| 2.3.1 Genre Film.....   | 16        |
| 2.3.2 Film Kejar Mimpi Gaspol .....                                     | 17        |
| 2.4 Teks Cerpen .....   | 18        |
| 2.4.1 Unsur-Unsur Cerpen .....  | 20        |
| 2.5 Implikasi Penelitian Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia .....   | 25        |
| <b>III. METODE PENELITIAN.....</b>                                      | <b>27</b> |
| 3.1 Jenis Penelitian.....   | 27        |
| 3.2 Data dan Sumber Data .....  | 27        |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data.....  | 28        |
| 3.4 Teknik Analisis Data.....   | 29        |
| 3.5 Instrumen Penelitian .....  | 30        |
| <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                                    | <b>32</b> |
| 4.1 Hasil Penelitian .....  | 32        |
| 4.2 Pembahasan.....   | 34        |
| 4.3 Implikasi Penelitian terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. | 46        |
| <b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>                                      | <b>53</b> |
| 5.1 Simpulan .....  | 53        |
| 5.2 Saran.....  | 54        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>55</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>  | <b>58</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel  | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Semiotika Roland Barthes..... | 30      |
| Tabel 4.1 Jumlah Data Tanda Semiotika Roland Barthes.....    | 32      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar  | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 Signifikansi Dua Tahap Barthes.....    | 11      |
| Gambar 3.1 Signifikansi Tanda Roland Barthes..... | 29      |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1. Deskripsi Objek Penelitian .....               | 59  |
| Lampiran 2. Transkrip Dialog Film Kejar Mimpi Gaspol ..... | 64  |
| Lampiran 3. Korpus Data .....                              | 106 |

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan bentuk cerita fiksi yang dituangkan ke dalam suatu tayangan visual dan audio yang dilakukan oleh aktor dan aktris untuk dipertontonkan kepada masyarakat. Film, menurut Wibisono dan Sari (2021) adalah suatu bentuk karya seni yang memiliki kekuatan dalam menjangkau segmen sosial, sehingga berpotensi efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak. Film sebagai salah satu media hiburan yang memiliki daya tarik kuat terhadap masyarakat, adanya kombinasi antara elemen visual, audio, dan teks, film menjadi suatu media yang efektif untuk menyampaikan emosi, pesan, nilai, dan ideologi tertentu. Film, hadir tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga merefleksikan realitas sosial, budaya, bahkan politik yang berkembang di masyarakat. Adanya kekuatan visual yang terdapat dalam film, mampu mengkonstruksi makna yang kompleks melalui simbol, warna, suara, dan gerak, sehingga menjadikannya objek kajian yang relevan dalam ilmu semiotika.

Sebagai teks *multimodal*, film menyimpan banyak tanda (*sign*) yang dapat dianalisis secara semiotika. Tanda dalam film tidak hanya berupa dialog, tetapi juga tampak dalam aspek visual seperti pakaian tokoh, latar tempat, dan ekspresi wajah. Kevinia dkk. (2022) menyatakan bahwa tanda dalam semiotika dapat berupa lagu, percakapan, gambar, ekspresi wajah, dan gerak tubuh. Semua elemen ini membentuk sistem penandaan yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga makna emosional, sosial, dan ideologis.

Roland Barthes sebagai salah satu tokoh penting dalam kajian semiotika yang

mengembangkan teori dua tingkat makna, yaitu denotatif, konotatif, serta menambahkan lapisan ketiga yaitu mitos. Menurut Barthes, proses pemaknaan tanda (*signifikasi*) dimulai dari tanda denotatif (*denotative sign*) yang terdiri atas penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Namun, tanda denotatif ini juga dapat berfungsi sebagai penanda untuk makna konotatif (*connotative signifier*). Artinya, pemaknaan konotatif bukan hanya menambahkan makna baru, tetapi juga tetap memuat komponen denotatif yang menjadi dasarnya. Barthes memiliki pandangan bahwa makna denotasi merupakan tahap pertama pemaknaan, sedangkan makna konotasi merupakan tahap kedua. Konotasi dipandang sebagai praktik ideologi, yang oleh Barthes disebut “mitos”. Mitos berfungsi menyampaikan dan membenarkan nilai-nilai dominan yang berlaku pada masa tertentu. Terdapat tiga unsur utama dalam mitos, yaitu tanda, penanda, dan petanda. Dengan kata lain, mitos adalah proses pemaknaan tingkat kedua.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kajian semiotika dalam film efektif untuk mengungkapkan makna simbolik yang mendalam. Pertama, penelitian oleh Wibisono dan Sari (2021) dalam kajiannya terhadap film *Bintang Ketjil* menunjukkan bahwa simbol-simbol dalam film mampu menyampaikan nilai-nilai pendidikan dan kasih sayang melalui makna denotatif, konotatif dan mitos. Kedua, Kevinia dkk., (2022) dalam penelitiannya terhadap film *Miracle in Cell No. 7* menyoroti makna-makna yang terkandung dalam gerakan tubuh tokoh utama, Bapak Dodo, sebagai bentuk komunikasi nonverbal. Penelitian ini menganalisis tujuh adegan utama yang mengandung makna denotatif, konotatif, dan mitos berdasarkan pendekatan semiotika Roland Barthes. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana ekspresi tubuh tokoh tersebut menyampaikan pesan emosional dan nilai sosial kepada penonton tanpa mengandalkan komunikasi verbal. Ketiga, penelitian oleh Fahida (2021) yang menganalisis film *Nanti Kita Cerita Hari Ini* (NKCTHI) menggunakan teori Barthes, menemukan bahwa film tersebut mengandung representasi trauma keluarga yang ditampilkan melalui tanda-tanda visual yang mengandung makna denotatif, konotatif, dan mitos. Keempat, Husaina dkk., (2018) dalam analisis film *Coco* menunjukkan bagaimana budaya *El Dias Los Muertos* direpresentasikan melalui simbol visual yang menyampaikan pesan budaya dan spiritual secara konotatif dan mitologis, memberikan wawasan tentang

pemaknaan lintas budaya dalam film animasi.

Apabila dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada penggunaan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian-penelitian terdahulu juga menggunakan film sebagai objek kajian yang dianalisis untuk mengungkap makna simbolik dan ideologis. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada objek film yang dikaji. Penelitian ini fokus pada film *Kejar Mimpi Gaspol* dengan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian ini juga, fokus terhadap implikasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran sastra, yaitu teks cerpen.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah memberikan kontribusi penting dalam menganalisis film melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Beberapa diantaranya berhasil mengungkap lapisan makna denotatif, konotatif, hingga mitos dalam berbagai film, serta menunjukkan relevansi makna-makna tersebut terhadap isu sosial dan budaya. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum mengarah pada implementasi hasil analisis semiotika ke dalam konteks pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengaitkan hasil kajian semiotika film dengan pembelajaran cerpen di tingkat SMA, padahal baik film maupun cerpen sama-sama mengandalkan tanda-tanda simbolik dan makna konotatif dalam penyampaian pesan.

Melihat adanya kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam film menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam dua hal. Pertama, kajian film dengan pendekatan semiotika Roland Barthes difokuskan pada film *Kejar Mimpi Gaspol*. Kedua, hasil kajian diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui teks cerpen.

Pendekatan ini tidak hanya mendorong peserta didik berpikir kritis, tetapi juga memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Film memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan peserta didik pada teks *multimodal*.

Namun sayangnya, pemanfaatan film dalam proses pembelajaran masih terbatas. Banyak pendidik yang masih berfokus pada buku teks, sehingga peserta didik kurang terpapar pada materi yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, banyak peserta didik masih kesulitan memahami makna kontekstual dari sebuah teks, karena cenderung hanya menangkap makna secara harfiah. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual dengan memanfaatkan media seperti film. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan berorientasi pada Kurikulum Merdeka.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, ditemukan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam film *Kejar Mimpi Gaspol* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimanakah implikasi hasil analisis semiotika Roland Barthes dalam film *Kejar Mimpi Gaspol* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam film *Kejar Mimpi Gaspol* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes.
2. Mendeskripsikan implikasi hasil analisis semiotika Roland Barthes dalam film *Kejar Mimpi Gaspol* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu semiotika, khususnya semiotika Roland Barthes dalam ranah analisis film sebagai teks budaya. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya khazanah kajian sastra dan linguistik yang berkaitan dengan interpretasi tanda serta pemaknaan denotatif, konotatif, dan mitos dalam teks *multimodal*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan apresiatif terhadap makna yang terkandung dalam teks sastra, khususnya cerpen. Siswa juga dapat lebih peka dalam menafsirkan simbol-simbol dalam kehidupan sehari-hari melalui pendekatan semiotika.

#### b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi pendidik Bahasa Indonesia dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, khususnya melalui pemanfaatan film sebagai media untuk menganalisis dan menginterpretasikan karya sastra, seperti cerpen.

#### c. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi penelitian yang sama, yaitu pengembangan penelitian yang berkaitan dengan kajian semiotika dalam film dan penerapannya dalam dunia pendidikan, serta menjadi tambahan referensi dalam kajian sastra dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini meliputi analisis tanda-tanda visual dan verbal dalam film *Kejar Mimpi Gaspol* berdasarkan teori semiotika Roland Barthes. Analisis difokuskan pada makna denotatif, konotatif, dan mitos yang muncul dalam adegan-adegan tertentu dalam film tersebut. Penelitian ini menyoroti tanda-tanda seperti dialog dan visual yang berfungsi sebagai pembawa makna simbolik dalam narasi

film. Hasil dari penelitian ini akan diimplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung kegiatan menganalisis dan menginterpretasi karya sastra, yaitu cerpen pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA) Fase F Kurikulum Merdeka.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Semiotika

Manusia hidup dalam dunia yang penuh dengan tanda. Setiap hari, kita dikelilingi oleh simbol, isyarat, bahasa, dan berbagai bentuk komunikasi lainnya yang semuanya merupakan bagian dari sistem tanda. Ilmu yang mempelajari bagaimana tanda-tanda ini berfungsi dan dimaknai dikenal sebagai semiotika atau semiologi. Meskipun memiliki istilahnya berbeda, keduanya merujuk pada bidang ilmu yang sama, yaitu studi tentang tanda dan makna.

Istilah semiologi lebih banyak digunakan oleh pemikir Eropa seperti Ferdinand de Saussure, sedangkan semiotika digunakan oleh pemikir Amerika seperti Charles Sanders Peirce. Roland Barthes sendiri menggunakan istilah *semiologie* dalam karya terkenalnya *Elements the Semiologie* (1964). Namun, banyak ahli sepakat bahwa perbedaan keduanya lebih bersifat historis dan geografis. Hawkes (dalam Sobur, 2001) menyatakan bahwa semiologi lebih populer di Eropa, sedangkan semiotika lebih dikenal di wilayah berbahasa Inggris. Oleh karena itu, untuk menyatukan perbedaan ini, para ahli kemudian menyepakati istilah semiotika secara internasional dalam konferensi di Paris tahun 1969 dan kongres semiotika dunia tahun 1974. Umberto Eco juga mengikuti konsensus ini dan menggunakan istilah semiotika secara konsisten dalam karya-karyanya.

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda-tanda yang digunakan dalam kehidupan manusia. Secara etimologis, kata semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion*, yang berarti “tanda”. Tanda dapat dipahami sebagai sesuatu yang berdasarkan kesepakatan sosial sebelumnya, dianggap mewakili hal lain. Misalnya, asap dianggap sebagai pertanda adanya api (Eco dalam Sobur, 2018).

Sobur (2001) menyebutkan bahwa semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda-tanda dalam kehidupan masyarakat. Fatimah (2020) menjelaskan bahwa semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam segala aspek kehidupan manusia. Manusia sebagai makhluk sosial dan budaya memiliki kemampuan untuk menafsirkan tanda-tanda yang ada. Kajian semiotika tidak hanya membahas tanda secara linguistik, tetapi meluas ke berbagai medium seperti gambar, simbol, warna, suara, dan gerak.

Secara istilah, semiotika adalah ilmu yang mempelajari berbagai macam objek, kejadian, dan bahkan seluruh unsur budaya sebagai bentuk tanda (Eco dalam Sobur, 2018). Semiotika adalah ilmu tentang tanda dan segala hal yang berkaitan dengannya, termasuk bagaimana tanda bekerja, bagaimana hubungan antartanda, serta bagaimana tanda dikirimkan dan diterima oleh pengguna, (Van Zoest dalam Sobur, 2018).

Beberapa ahli sastra juga memberikan definisi semiotika dari sudut pandang kesastraan. Semiotika menurut Teeuw (dalam Sobur, 2018) adalah ilmu yang melihat tanda sebagai bagian dari proses komunikasi. Kemudian, Sobur menambahkan bahwa semiotika sastra adalah model kajian yang memperhitungkan semua unsur penting dalam memahami karya sastra sebagai alat komunikasi yang khas dalam masyarakat.

Sementara itu, Santosa (dalam Sobur, 2018) menyatakan bahwa semiotika mempelajari bagaimana suatu karya ditafsirkan oleh pembaca atau masyarakat melalui lambang-lambang yang digunakan dalam karya tersebut. Preminger (dalam Sobur, 2018) memberikan penjelasan yang lebih rinci bahwa semiotika adalah ilmu tentang tanda. Ilmu ini memandang bahwa semua gejala sosial dan budaya pada dasarnya merupakan tanda. Oleh karena itu, semiotika mempelajari sistem, aturan, dan kesepakatan yang membuat tanda-tanda itu memiliki makna.

Menurut Preminger (dalam Sobur, 2018), meskipun pemikiran tentang tanda sudah ada sejak lama dan patut dihargai, perkembangan semiotika dalam pengertian modern dimulai dari pemikiran seorang ahli bahasa asal Swiss, yaitu Ferdinand de Saussure. Ferdinand de Saussure, mengatakan semiotika adalah kajian mengenai tanda dalam kehidupan sosial manusia, mencakup apa saja tanda tersebut dan

hukum apa yang mengatur terbentuknya tanda (Wulansari dkk., 2020). Saussure memandang tanda sebagai relasi antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang bersifat arbitrer dan dibentuk oleh konvensi sosial. Charles Sanders Peirce, di sisi lain, merumuskan sistem tanda dalam hubungan triadik yang meliputi *representamen* (tanda itu sendiri), *object* (apa yang diwakili), dan *interpretant* (penafsiran dari tanda tersebut). Menurutnya, tanda dapat diklasifikasikan menjadi ikon, indeks, dan simbol berdasarkan cara hubungannya dengan objek (Wulansari dkk., 2020). Tokoh lainnya, Roland Barthes, memperluas teori semiotika dengan memperkenalkan tiga lapis makna tanda, yaitu denotatif (makna literal), konotatif (makna asosiatif), dan mitos (makna ideologis). Makna dalam perspektif Barthes tidak hanya berhenti pada level bahasa, tetapi juga menyampaikan konstruksi sosial dan kultural.

Para ahli dalam kajian semiotika, membedakan dua pendekatan utama, yaitu semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi (Eco; Hoed dalam Sobur, 2001). Semiotika komunikasi menitikberatkan pada proses produksi dan penyampaian pesan dengan melibatkan pengirim, penerima, saluran, dan kode. Sementara itu, semiotika signifikasi lebih fokus pada bagaimana tanda-tanda dimaknai dalam konteks tertentu, tanpa mengedepankan tujuan komunikasi secara langsung.

Kajian semiotika tidak hanya digunakan dalam analisis linguistik, tetapi juga dalam kajian budaya, seni, sastra, bahkan musik dan media massa. Semiotika dalam praktik analisis teks sering digunakan berdampingan atau sebagai alternatif dari pendekatan seperti hermeneutik, kritik sastra, analisis wacana, dan analisis isi. Semiotika melihat teks sebagai satu kesatuan yang terstruktur dan berupaya menggali makna laten atau tersembunyi yang bersifat simbolik dan konotatif. Oleh karena itu, semiotika banyak diasosiasikan dengan kajian budaya (*cultural studies*).

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa semiotika ialah ilmu yang mengkaji tanda sebagai bagian penting dalam kehidupan sosial dan budaya. Semiotika tidak hanya menelaah bentuk fisik tanda, tetapi juga proses pemaknaan yang terjadi di baliknya, baik secara eksplisit maupun implisit. Cakupan kajiannya luas, mulai dari bahasa, seni, media massa, hingga fenomena budaya.

## 2.2 Semiotika Roland Barthes

Salah satu tokoh penting dalam perkembangan semiotika modern adalah Roland Barthes. Barthes mengembangkan teori semiotikanya terinspirasi dari pemikiran Ferdinand de Saussure. Namun, berbeda dengan Saussure yang menganggap semiologi sebagai bagian dari linguistik, Barthes justru melihat bahwa linguistik termasuk ke dalam studi semiologi yang lebih luas (Barthes, 2017).

Barthes menerapkan semiotika untuk mengkaji berbagai fenomena budaya populer. Ia menyoroti bagaimana tanda-tanda yang muncul di media massa, seperti iklan, gaya hidup, dan simbol-simbol dalam keseharian, sebenarnya tidak bersifat netral. Tanda-tanda tersebut membawa pesan ideologis yang tidak disadari masyarakat. Barthes dalam bukunya *Mythologies*, mengamati objek-objek budaya seperti mobil *Citroën DS*, balap sepeda, hingga iklan koran, untuk menunjukkan bagaimana makna-makna kultural dibentuk dan dijadikan seolah-olah alamiah.

Barthes memperkenalkan dua tingkat makna dalam semiotika. Tingkat pertama disebut denotasi, yaitu makna literal atau langsung dari suatu tanda. Misalnya, gambar seekor kucing menandakan “kucing” secara langsung. Sementara itu, tingkat kedua disebut konotasi, yaitu makna tambahan yang muncul karena pengaruh budaya, pengalaman, dan nilai-nilai sosial. Dalam tingkat ini, tanda tidak hanya sekadar mewakili objek, tetapi membawa simbol atau asosiasi tertentu.

Lebih lanjut, Barthes menjelaskan adanya sistem mitos. Mitos, menurutnya, adalah bentuk pesan ideologis yang muncul melalui tanda-tanda. Mitos adalah sistem semiologis kedua, tanda dari sistem pertama menjadi penanda baru (Barthes, 2017). Artinya, tanda yang awalnya hanya bermakna literal (denotatif), dapat digunakan ulang untuk menyampaikan makna yang lebih dalam, berkaitan dengan keyakinan atau pandangan dunia tertentu. Mitos menjadikan sesuatu yang bersifat budaya dan historis tampak wajar dan alamiah di mata masyarakat.

Barthes menilai bahwa mitos tidak netral, melainkan berfungsi untuk menaturalisasi ideologi, yaitu menyamarkan fakta bahwa nilai-nilai tersebut sebenarnya adalah hasil konstruksi sosial dan bukan kebenaran mutlak. Ia menyebut

bahwa tanda-tanda dalam budaya populer sering digunakan oleh kelas *bourgeois* untuk mempertahankan kekuasaan dan mengukuhkan pandangan hidup mereka sebagai sesuatu yang universal.

Barthes tidak hanya mengajak orang-orang untuk melihat makna yang tampak di permukaan, tetapi juga menggali pesan tersembunyi yang dibentuk oleh struktur sosial. Semiotika Barthes menjadi alat untuk mengkritisi bagaimana media dan budaya membentuk cara pandang masyarakat, serta menyadarkan bahwa apa yang dianggap “biasa” sering sarat dengan muatan ideologi.

|   |   |
|---|---|
| <b>1. SIGNIFIER<br/>(PENANDA)</b>                           | <b>2. SIGNIFIED<br/>(PETANDA)</b>                           |
| <b>3. DENOTATIVE SIGN<br/>(TANDA DENOTATIF)</b>             |   |
| <b>4. CONNOTATIVE<br/>SIGNIFIER<br/>(PENANDA KONOTATIF)</b> | <b>5. CONNOTATIVE<br/>SIGNIFIED<br/>(PETANDA KONOTATIF)</b> |
| <b>6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)</b>                |   |

**Gambar 2.1 Signifikasi Dua Tahap Barthes**

Berdasarkan gambar signifikasi tersebut, terdapat dua tahapan makna atau signifikasi. Tahapan pertama adalah denotasi, yaitu hubungan langsung antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dalam sebuah tanda yang menggambarkan kenyataan secara apa adanya. Ini merupakan makna dasar atau makna literal dari suatu tanda.

Tahapan kedua adalah konotasi, yaitu makna tambahan yang muncul ketika sebuah tanda dipengaruhi oleh emosi, budaya, atau pengalaman pembaca. Konotasi memiliki makna yang bersifat intersubjektif, yaitu makna yang disepakati bersama oleh sekelompok orang berdasarkan pengalaman dan latar budaya yang sama. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda tentang suatu objek, sedangkan konotasi adalah cara atau sudut pandang dalam menggambarkannya. Misalnya Secara denotasi, bendera kuning hanyalah selembar kain berwarna kuning. Namun, secara konotasi yang bersifat *intersubjektif*, masyarakat Indonesia

memaknainya sebagai tanda bahwa ada warga di daerah tersebut yang meninggal dunia. Makna ini disepakati bersama oleh banyak orang karena berasal dari kebiasaan dan tradisi yang sudah berlangsung lama. Jadi, bagi orang yang hidup dalam budaya ini, melihat bendera kuning otomatis menimbulkan pemahaman tertentu yang berbeda dari sekadar melihat warna kuning biasa (Fiske dalam Sobur, 2018).

Denotasi menurut Eco (dalam Sobur, 2018) adalah hubungan sederhana antara tanda dan makna dasarnya, sedangkan konotasi melibatkan hubungan yang lebih kompleks, karena maknanya dipengaruhi oleh banyak lapisan tanda lainnya. Konotasi sering tidak disadari kehadirannya, karena sifatnya yang tidak langsung dan bisa disalahartikan sebagai makna sebenarnya. Oleh karena itu, salah satu tujuan dari analisis semiotika adalah membantu pembaca mengenali dan memahami makna konotatif agar tidak terjadi kekeliruan pemaknaan.

Tahap signifikasi berikutnya, Barthes memperkenalkan konsep mitos. Mitos dipahami sebagai sistem makna yang sudah diterima secara luas dalam masyarakat dan dianggap sebagai hal yang wajar atau alami, padahal sebenarnya merupakan hasil konstruksi budaya. Mitos menjelaskan bagaimana masyarakat memahami berbagai aspek kehidupan melalui cara pandang tertentu yang terbentuk dari nilai, norma, dan ideologi dominan. Contohnya, mitos lama tentang dewa dan manusia kini digantikan oleh mitos modern tentang kesuksesan, kecantikan, atau gender (Fiske dalam Sobur, 2018).

Mempelajari mitos menurut Susilo (dalam Sobur, 2018) merupakan salah satu cara yang efektif untuk memahami bagaimana ideologi bekerja dalam masyarakat. Mitos bukanlah hasil dari penyelidikan ilmiah, tetapi terbentuk dari anggapan atau pandangan umum yang berkembang melalui obrolan sehari-hari dan kemudian dianggap benar karena terus diperkuat oleh tindakan nyata, seperti dalam kasus mitos tentang korupsi yang awalnya hanya berupa gosip, lalu terbukti lewat penindakan hukum (Junus dalam Sobur, 2018).

Junus menambahkan bahwa mitos berperan penting dalam membentuk sikap dan pandangan hidup seseorang. Mitos bisa membuat seseorang menyukai atau

membenci sesuatu tanpa alasan yang jelas. Hanya melalui pengalaman langsung, seseorang bisa membuktikan apakah suatu mitos benar atau tidak. Bahkan jika terbukti salah, mitos tetap bisa bertahan karena sudah tertanam kuat dalam budaya.

Setiap masyarakat hidup dengan berbagai mitos yang mengatur pola pikir dan perilaku anggotanya. Satu mitos di masyarakat terbuka bisa ditentang oleh mitos lain (kontramitos) sehingga terjadi perbedaan pandangan, tetapi di masyarakat tertutup, satu mitos bisa menjadi kebenaran mutlak yang sulit digugat (Junus dalam Sobur 2018).

### **2.3 Semiotika Film**

Film merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi massa. Film tidak hanya menyuguhkan suara, tetapi juga menampilkan visual yang dapat menyentuh emosi penonton secara menyeluruh (Alfathoni dan Maesah dalam Syahani dan Wibowo, 2024). Film sebenarnya, menurut Graeme Turner hanya berfungsi sebagai cerminan realitas, artinya film hanya menampilkan kenyataan apa adanya tanpa mengubahnya. Namun, saat film dilihat sebagai representasi realitas, film tidak hanya menyalin kenyataan, melainkan juga membentuk dan menyajikannya kembali melalui berbagai kode, aturan, dan nilai-nilai budaya yang berlaku (Hidayatullah dalam Fitriani dan Vebrynda, 2021).

Film menurut Joseph V. Maschelli (dalam Wibisono dan Sari, 2021), tersusun atas berbagai bagian seperti pengambilan gambar (*shot*), adegan (*scene*), dan urutan adegan (*sequence*). Setiap shot memerlukan posisi kamera yang tepat agar sudut pandang penonton sesuai dengan latar dan aksi yang sedang berlangsung dalam cerita. Oleh karena itulah, film sering dianggap sebagai rangkaian gambar yang disusun secara menyatu untuk membentuk kisah yang dapat dinikmati oleh penonton. Seperti halnya media representasi lainnya menurut Turner (dalam Wibisono dan Sari, 2021), film tidak sekadar merekam kenyataan, film justru membentuk kembali realitas melalui berbagai kode, aturan, serta nilai budaya yang dianut. Berdasarkan pandangan ini, film tidak hanya memperlihatkan realitas, tetapi juga membentuk dan memberi makna baru terhadap realitas tersebut (Sobur dalam

Wibisono dan Sari, 2021).

Sebagai media komunikasi, film mampu menyampaikan pesan moral, sosial, informasi, bahkan pengetahuan baru yang bermanfaat bagi penontonnya (Kustanto dkk., 2019). Film dapat merepresentasikan realitas kehidupan, melalui perpaduan unsur audio dan visual, sehingga pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah diterima. Meski berfungsi sebagai hiburan, film juga memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai kehidupan nyata. Pengaruhnya terhadap masyarakat cukup besar (Hanyfah dan Purwanti, 2024). Film memiliki pengaruh yang sangat kuat, hal ini karena dalam penyajiannya, film tidak hanya menampilkan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan dialog, musik, teknik sinematografi, serta aksi yang dipadukan dengan narasi visual. Narasi ini memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam film (Danesi dalam Fitriani dan Vebrynda, 2021)

Agar dapat menghasilkan film yang berkualitas, dibutuhkan keterampilan teknis dari berbagai pihak. Film terbentuk dari dua unsur utama, yaitu unsur cerita (naratif) dan unsur sinematografi. Unsur naratif berkaitan erat dengan struktur cerita dalam film. Estetika cerita menjadi daya tarik utama bagi penonton, yang terbentuk melalui alur, dialog, karakter, dan plot yang jelas (Fitriani dan Vebrynda, 2021). Unsur ini membantu menyusun cerita secara runtut dan dapat menyampaikan pesan tertentu kepada penonton. Walaupun ada film yang tidak menggunakan alur naratif, pada umumnya film memiliki unsur ini untuk menampilkan peristiwa secara urut dan logis (Kristianto dkk., 2022). Narasi berperan untuk menghubungkan awal hingga akhir cerita melalui hubungan sebab-akibat. Biasanya, cerita dimulai dari kondisi seimbang, muncul konflik, dan akhirnya menemukan solusi agar kondisi kembali normal (Herawati dan Hanina, 2020).

Sinematografi sendiri adalah teknik pengambilan gambar berdasarkan kaidah perfilman (Wibawa dkk., 2023). Sinematografi menjadi daya tarik tersendiri dalam film karena mampu memengaruhi perasaan penonton. Selain dari isi cerita yang dibawakan (Panuju dalam Syahani dan Wibowo, 2024), terdapat elemen-elemen penting dalam aspek sinematografi seperti pencahayaan, sudut kamera, tata artistik, riasan, hingga kostum para pemeran. Semua elemen ini tergabung dalam *mise en*

*scene* yang membentuk visual film secara keseluruhan (Masrul dan Adrianda, 2021). Selain itu, latar tempat juga termasuk bagian dari sinematografi yang mendukung suasana cerita.

Film merupakan salah satu bidang kajian yang sangat relevan untuk dianalisis menggunakan semiotika. Van Zoest menjelaskan bahwa film dibangun sepenuhnya dari tanda-tanda. Tanda-tanda tersebut terdiri atas berbagai sistem yang saling bekerja sama untuk menciptakan efek tertentu. Unsur terpenting dalam film adalah gambar dan suara, baik berupa dialog, efek suara yang menyertai gambar, maupun musik pengiring. Dalam film, tanda ikonis, yaitu tanda yang menyerupai objek yang digambarkannya menjadi elemen penting karena dapat merepresentasikan sesuatu secara visual (Sobur dalam Wahjuwibowo, 2018).

Film memiliki cara khusus dalam menyampaikan cerita. Keunikan ini terletak pada mediumnya, proses pembuatannya melalui kamera, dan penayangannya menggunakan proyektor di layar. Van Zoest menambahkan bahwa sintaksis dan semantik film dapat dipinjam dari konsep ilmu bahasa dan sastra, meskipun penggunaannya bersifat metaforis. Secara umum, film tidak berbeda jauh dengan televisi.

Pengaruh film terhadap masyarakat sangat besar. Sepanjang sejarahnya, film bahkan sering digunakan sebagai media propaganda, baik secara terbuka maupun terselubung. Para pemimpin kerap memanfaatkan film untuk menanamkan pengaruh yang kuat kepada massa demi mencapai tujuan tertentu (Shoelhi dalam Wahjuwibowo, 2018). Kemampuannya yang dapat membangkitkan emosi dan popularitas, film juga kerap digunakan untuk tujuan sosial maupun nasional (Rani dalam Wahjuwibowo, 2018).

Hubungan antara film dan masyarakat sering dipahami secara linier, yaitu film memengaruhi dan membentuk pandangan masyarakat melalui pesan-pesan yang disampaikan, tanpa mempertimbangkan adanya pengaruh sebaliknya. Banyak penelitian membuktikan bahwa film membawa dampak tertentu bagi penontonnya.

Roland Barthes menekankan pentingnya melihat interaksi antara teks dengan

budaya serta pengalaman personal penontonnya. Barthes juga menggarisbawahi hubungan antara konvensi yang ada di dalam teks dengan konvensi yang diharapkan atau dialami oleh pembaca. Pemikiran ini dikenal dengan istilah *order of significations* (Kriyantono dalam Wahjuwibowo, 2018).

Metode semiotika Barthes digunakan untuk mengungkap relasi sosial secara apa adanya, sekaligus menjelaskan makna konotatif yang memperlihatkan gejala budaya dalam suatu tanda. Analisis makna konotasi tahap kedua (*connotative sign* 2) mempertimbangkan aspek ideologi (kerangka budaya dan interpretasi kelompok), pragmatik (aspek sosial dan komunikasi), serta lapisan makna (intertekstualitas, hubungan antartanda, dan aturan yang mengaturnya).

### **2.3.1 Genre Film**

*Genre*, dalam dunia perfilman menjadi klasifikasi penting untuk mengelompokkan film berdasarkan isi, gaya, dan pendekatan ceritanya. Menurut Panca Javandalasta (dalam Utama dkk., 2023) terdapat beberapa jenis *genre* film yang umum dikenal dan memiliki ciri khas masing-masing, di antaranya:

#### 1. Film Aksi (*Action*)

*Genre* ini menampilkan kisah perjuangan tokoh utama dalam menghadapi berbagai tantangan, biasanya berupa adegan pertarungan, kejar-kejaran, atau usaha menyelamatkan diri dari bahaya. Film aksi sering memicu adrenalin penonton dengan ritme cepat dan ketegangan tinggi.

#### 2. Film Komedi

*Genre* komedi menitikberatkan pada unsur kelucuan yang bisa muncul dari alur cerita, dialog, maupun karakter yang unik dan jenaka. Tujuan utamanya adalah menghibur penonton dan menghadirkan suasana santai melalui berbagai adegan kocak.

#### 3. Film Horor

*Genre* ini menawarkan pengalaman menegangkan dan menakutkan melalui cerita-cerita misterius yang terkadang melampaui nalar manusia. Film horor sering menampilkan makhluk gaib, kejadian supranatural, atau atmosfer

menyeramkan yang menggugah rasa takut.

#### 4. Film *Thriller*

Film *thriller* mengedepankan ketegangan dan rasa penasaran. Alur ceritanya biasanya penuh kejutan dan logika, serta sering melibatkan kasus kriminal seperti pembunuhan atau intrik psikologis yang membuat penonton terus waspada.

#### 5. Film Ilmiah

*Genre* ini menampilkan cerita-cerita yang berlandaskan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik yang nyata maupun imajinatif. Tokoh ilmuwan kerap menjadi pusat cerita, dengan temuan atau eksperimen mereka yang menjadi sumber konflik utama dalam film.

#### 6. Film Drama

*Genre* drama menggambarkan kehidupan sehari-hari secara emosional dan realistis. Alur ceritanya dekat dengan kenyataan, sehingga penonton mudah terbawa suasana dan ikut merasakan emosi para tokohnya. Inilah yang membuat *genre* ini banyak disukai.

#### 7. Film Romantis

Film romantis menyajikan kisah cinta antara dua tokoh utama, lengkap dengan berbagai rintangan dan momen manis yang menyentuh hati. *Genre* ini kerap membuat penonton terbawa perasaan dan larut dalam nuansa cinta yang ditampilkan oleh para pemeran.

### 2.3.2 Film *Kejar Mimpi Gaspol*

*Kejar Mimpi Gaspol* adalah sebuah film drama komedi yang dirilis pada tahun 2023, disutradarai oleh Hasto Broto dan naskahnya ditulis oleh dua komika ternama, Arie Kriting dan Abdur Arsyad. Film ini mengusung kisah yang sarat akan semangat perjuangan, pengorbanan, serta tekad perempuan dalam meraih cita-cita, di tengah himpitan realitas hidup dan tanggung jawab sosial sebagai seorang ibu tunggal. Film ini tidak hanya menampilkan unsur hiburan, tetapi juga

menyisipkan pesan-pesan inspiratif yang berkaitan erat dengan nilai-nilai budaya dan sosial masyarakat Indonesia.

Cerita berpusat pada tokoh utama bernama Fifi, seorang janda yang tinggal di daerah wisata Gunung Bromo. Sejak suaminya meninggal dunia, Fifi mengurus penginapan keluarga seorang diri. Meski hidup tidak mudah, Fifi tetap gigih mengelola penginapan demi memenuhi kebutuhan hidup sekaligus membiayai pendidikan anak perempuannya Diana yang sedang menempuh kuliah di Kota Malang. Dalam kesibukannya sebagai pengelola penginapan, Fifi memendam impian menjadi seorang penulis. Namun, demi anaknya, Fifi memilih menomorduakan cita-citanya dan fokus pada peran sebagai ibu.

Kehidupan Fifi mulai berubah ketika seorang tamu bernama Darma menginap di penginapannya. Darma adalah seorang aktor yang kariernya mulai meredup dan sedang mencari tempat untuk menenangkan diri dari hiruk-pikuk dunia hiburan. Pertemuan antara Fifi dan Darma perlahan menumbuhkan hubungan emosional yang saling menguatkan. Darma mulai tertarik pada catatan harian Fifi yang berisi curahan hati.

Darma yang membaca tulisan Fifi melihat potensi besar dalam tulisannya dan mendorong Fifi untuk kembali mengejar mimpinya sebagai penulis. Adanya dukungan dari Darma dan anaknya Diana, Fifi mulai berani mengekspresikan dirinya melalui tulisan dan mencoba menghadirkan kembali impian yang sempat dikubur dalam-dalam. Fifi dalam perjalanannya, dihadapkan pada berbagai tantangan, baik secara emosional maupun sosial. Fifi harus menghadapi pandangan masyarakat sekitar, menata kembali rasa percaya dirinya, dan berdamai dengan masa lalunya.

#### **2.4 Teks Cerpen**

Cerita pendek atau biasa disebut cerpen adalah suatu karangan yang berasal dari imajinasi atau pengalaman seseorang. Cerpen mengisahkan sepotong kehidupan tokoh, yang penuh konflik, baik peristiwa yang bahagia, sedih dan dapat memberikan kesan yang mendalam bagi pembaca (Kosasih dkk dalam Nuryatin dan

Irawati, 2016). Cerpen tidak seperti karya-karya fiksi lainnya yang ceritanya panjang, seperti novelet dan novel. Cerpen cenderung lebih singkat, padat, dan langsung pada tujuannya, serta memusatkan perhatian pada satu tokoh utama, satu kejadian inti, dan latar yang terbatas.

Secara etimologis cerpen pada dasarnya adalah karya rekaan atau fiksi, yaitu sesuatu yang dikonstruksikan, ditemukan, dibuat atau dibuat-buat. Hal itu berarti bahwa cerpen tidak terlepas dari fakta. Unsur fiksi tercermin pada tokoh dan peristiwa yang dikonstruksi secara imajinatif, sedangkan unsur fakta hadir dalam tema atau latar yang merujuk pada kenyataan sosial atau pengalaman hidup. Dengan demikian, cerpen dapat disusun berdasarkan kejadian nyata yang kemudian dikembangkan secara estetis oleh pengarang (Nuryatin & Irawati, 2016).

Pengertian lain tentang cerpen, yaitu jenis cerita yang memiliki panjang terbatas. Namun, tidak ada aturan pasti atau kesepakatan umum dikalangan penulis maupun ahli sastra mengenai seberapa panjang cerpen seharusnya (Nurgiyantoro, 2018). Edgar Allan Poe, seorang sastrawan terkenal asal Amerika, pernah menyatakan bahwa cerpen adalah cerita yang dapat diselesaikan dalam sekali duduk, yaitu sekitar setengah hingga dua jam. Hal ini tentu berbeda dengan novel yang biasanya membutuhkan waktu lebih lama untuk dibaca hingga tuntas (Jassin, dalam Nurgiyantoro, 2018). Sementara menurut Siswanto (dalam Fitriani, 2018) cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah cerita ringkas yang panjangnya kurang dari 10.000 kata. Cerita ini bertujuan menyampaikan satu kesan utama yang kuat dan biasanya berfokus hanya pada satu tokoh yang mengalami suatu peristiwa dalam satu waktu dan suasana tertentu.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah karya fiksi yang mengisahkan sepotong kehidupan tokoh dengan konflik yang menyentuh, baik bahagia maupun menyedihkan, dan disajikan secara ringkas, padat, serta berfokus pada satu tokoh dan satu peristiwa. Meskipun bersifat rekaan, cerpen juga bisa mengandung unsur fakta yang berasal dari realitas sosial atau pengalaman hidup.

Cerpen, dilihat dari segi bentuknya memiliki variasi panjang penulisan. Ada cerpen

yang hanya terdiri atas satu halaman atau bahkan setengah halaman folio, namun ada pula yang mencapai tiga puluh halaman. Hal ini menunjukkan bahwa cerpen dapat berbentuk sangat pendek maupun cukup panjang. Cerpen yang sangat pendek dikenal dengan istilah *short short-story*, seperti cerpen-cerpen yang biasa dimuat di majalah atau surat kabar. Sementara itu, cerpen yang lebih panjang termasuk dalam kategori *long short-story*, contohnya adalah cerpen “Sri Sumarah” dan “Bawuk” karya Umar Kayam dalam khazanah sastra Indonesia (Nuryatin dan Irawati, 2016).

### **2.4.1 Unsur-Unsur Cerpen**

#### **1. Unsur Intrinsik**

Unsur intrinsik adalah elemen-elemen internal yang membentuk struktur cerpen dari dalam (Nurgiyantoro, 2018). Unsur-unsur ini meliputi.

##### a) Tema

Tema merupakan unsur penting dalam cerpen yang menjadi dasar utama atau gagasan pokok dalam sebuah cerita. Menurut Nurgiyantoro (dalam Nuryatin & Irawati, 2016), tema adalah makna yang terkandung dalam cerita, berupa gagasan umum yang menopang keseluruhan karya sastra. Tema berfungsi sebagai landasan yang menyatukan unsur-unsur cerita dan biasanya mencerminkan pengalaman atau nilai-nilai kehidupan.

Setiap cerpen harus memiliki tema atau ide dasar tertentu yang menjadi arah atau tujuan cerita. Melalui tema inilah pengarang menggambarkan watak tokoh-tokohnya dan menyusun rangkaian peristiwa dalam cerita. Semua kejadian yang dituturkan dalam cerpen umumnya berputar pada tema tersebut, seperti dijelaskan oleh Lubis (dalam Nuryatin & Irawati, 2016). Dengan begitu, tema memberikan arah sekaligus makna pada keseluruhan isi cerita.

##### b) Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah individu yang memainkan peran dalam sebuah cerita dan mengalami berbagai peristiwa yang membentuk jalannya narasi. Menurut Nurgiyantoro (dalam Nuryatin dan Irawati, 2016), tokoh adalah sosok-sosok yang ditampilkan dalam karya fiksi atau drama, yang oleh pembaca dianggap

memiliki karakter moral dan kecenderungan tertentu sebagaimana tercermin dalam ucapan serta tindakannya. Berdasarkan peran dalam cerita, tokoh dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama adalah karakter yang menjadi pusat cerita, sementara tokoh pendukung berfungsi sebagai pelengkap yang membantu mengembangkan alur cerita (Forster; Keeney; Perrine dalam Nuryatin dan Irawati, 2016). Apabila dilihat dari fungsinya dalam cerita, tokoh dibedakan menjadi tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis adalah karakter yang biasanya menampilkan sifat-sifat yang ideal dan positif, serta seringkali dikagumi oleh pembaca. Tokoh ini biasanya mencerminkan nilai-nilai atau norma-norma yang dianggap baik dalam masyarakat (Nurgiyantoro dalam Nuryatin, 2016).

Penokohan adalah cara pengarang menggambarkan watak atau sifat tokoh cerita (Lubis dalam Nuryatin dan Irawati, 2016). Penokohan ini bisa meliputi aspek fisik maupun batin, seperti pandangan hidup, sikap, keyakinan, dan kebiasaan tokoh (Forster; Keeney; Perrine dalam Nuryatin dan Irawati, 2016). Teknik penokohan inilah yang membantu pembaca memahami karakter tokoh secara lebih mendalam.

#### c) Latar

Latar adalah unsur cerita yang menunjukkan di mana dan kapan suatu peristiwa terjadi. Peristiwa dalam cerita berlangsung karena adanya tindakan atau aktivitas tokoh pada waktu dan tempat tertentu. Latar, atau sering disebut juga sebagai setting, mencakup tiga hal utama, yaitu tempat kejadian, waktu kejadian, serta suasana atau kondisi sosial yang melingkupi peristiwa tersebut. Latar berfungsi sebagai pijakan konkret yang memperjelas jalannya cerita. Keberadaan latar sangat penting karena dapat menambah kesan nyata bagi pembaca. Latar membantu menciptakan suasana seolah-olah kejadian dalam cerita benar-benar terjadi. Dengan kata lain, latar adalah gambaran tentang lokasi, waktu, dan keadaan sosial yang menjadi latar belakang berlangsungnya cerita (Stanton; Keeney; Perrine dalam Nuryatin dan Irawati, 2016).

#### d) Alur

Alur adalah rangkaian jalan cerita yang menggambarkan bagaimana peristiwa

dalam cerita berkembang dari awal hingga akhir. Stanton (dalam Nuryatin dan Irawati, 2016) menjelaskan bahwa alur merupakan susunan kejadian yang saling berkaitan melalui hubungan sebab-akibat; satu peristiwa terjadi karena adanya peristiwa lain sebelumnya, atau justru menimbulkan peristiwa berikutnya. Sementara itu, menurut Kenny (dalam Nuryatin dan Irawati, 2016), alur adalah serangkaian kejadian dalam cerita yang tidak disusun secara sembarangan, melainkan berdasarkan hubungan logis yang saling terkait.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa alur merupakan rangkaian peristiwa yang tersusun secara logis, yaitu satu peristiwa menyebabkan atau menjadi akibat dari peristiwa lainnya. Alur tidak hanya menceritakan *apa* yang terjadi, tetapi juga *mengapa* hal itu bisa terjadi. Urutan peristiwa ini menciptakan struktur cerita yang utuh, mulai dari pengantar hingga penyelesaian.

Alur dalam cerita dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, bergantung pada urutan waktunya, tingkat kerumitannya, dan jumlah peristiwa yang terjadi. Berdasarkan urutan waktu, alur dibagi menjadi dua, yaitu alur kronologis dan alur tidak kronologis. Alur kronologis atau alur maju (progresif) disusun secara berurutan sesuai waktu kejadian, dimulai dari peristiwa awal hingga akhir. Sebaliknya, alur tidak kronologis meliputi alur mundur atau *flashback*, yang menampilkan peristiwa masa lalu untuk menjelaskan latar belakang cerita. Ada pula alur campuran, yaitu gabungan antara alur maju dan mundur, yaitu cerita bergerak maju tetapi sesekali menyisipkan kilas balik.

#### e) Sudut Pandang

Sudut pandang, menurut Abrams (dalam Nuryatin dan Irawati, 2016), adalah cara atau sudut penglihatan yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan cerita kepada pembaca. Melalui sudut pandang ini, pengarang menyajikan tokoh, peristiwa, latar, dan seluruh rangkaian kejadian dalam cerita fiksi. Beberapa ahli sastra membedakan antara istilah pusat pengisahan dan sudut pandang. Pusat pengisahan merujuk pada "titik awal penceritaan", yakni tokoh atau pelaku yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan cerita. Bentuk pusat pengisahan meliputi: (1) orang pertama tunggal atau "aku", (2) orang

ketiga tunggal atau "dia", dan (3) campuran antara keduanya.

Sementara itu, sudut pandang menunjukkan posisi atau kedudukan pencerita dalam membawakan cerita. Bentuk sudut pandang ini dapat berupa: (1) pengarang serba tahu, yaitu pengarang mengetahui segala hal tentang tokoh dan peristiwa (serupa dalang dalam pewayangan), atau (2) pengarang sebagai pengamat, yang hanya menceritakan apa yang bisa dilihat dan didengar seperti seorang saksi mata.

#### f) Gaya Bahasa

Menurut H.B. Jassin (dalam Nuryatin dan Irawati, 2016), gaya bahasa adalah soal bagaimana seorang penulis memilih dan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, gaya juga mencakup bagaimana menyusun kalimat secara efektif dan indah agar memberikan kesan yang sesuai bagi pembaca.

Gaya merupakan ciri khas cara seorang pengarang mengekspresikan pikirannya. Hal ini terlihat dari pilihan dan susunan kata yang digunakan, cara memilih tema, serta bagaimana pengarang memandang dan menyampaikan permasalahan. Gaya sangat dipengaruhi oleh pemilihan kata (diksi) dan struktur kalimat (Kenney dalam Nuryatin dan Irawati, 2016).

Pengarang, dalam proses menulis selalu berusaha memilih kata-kata dan merangkainya menjadi kalimat sedemikian rupa agar bisa mewakili pikiran dan perasaan tokoh dalam cerita. Oleh sebab itu, dalam karya sastra sering ditemui penggunaan bahasa kias atau gaya bahasa tertentu seperti metafora, metonimia, hiperbola, litotes, pleonasme, klimaks, dan lain-lain. Namun, ada juga karya sastra yang minim penggunaan gaya bahasa tersebut, tetapi tetap terasa hidup dan berkesan. Hal ini menunjukkan bahwa yang terpenting adalah kemampuan pengarang dalam memilih dan menyusun kata dengan baik agar bisa menyampaikan maksudnya secara sempurna.

#### g) Amanat

Dalam cerpen, sering terdapat penyelesaian atas masalah yang dihadapi tokoh-tokohnya. Penyelesaian ini disebut dengan amanat. Amanat dapat diartikan

sebagai pesan atau nilai yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Meskipun beberapa cerpen mungkin memiliki tema yang serupa, amanat yang terkandung di dalamnya bisa saja berbeda-beda, tergantung bagaimana cerita tersebut dikembangkan (Ali, Esten, & Sudjiman dalam Nuryatin dan Irawati, 2016).

Pengarang bisa menyampaikan amanat dalam cerpen melalui dua cara. Pertama, secara tersurat, yaitu pesan dituliskan secara jelas dan langsung di dalam teks cerpen, biasanya ditemukan pada bagian akhir cerita sehingga pembaca dapat segera memahami pesan tersebut. Kedua, secara tersirat, yaitu amanat tidak ditulis secara langsung, melainkan disampaikan melalui peristiwa, dialog, dan tindakan para tokoh. Pembaca dalam hal ini perlu menafsirkan sendiri pesan moral atau nilai yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui cerita yang disajikan (Nuryatin dan Irawati, 2016).

## **2. Unsur Ekstrinsik**

Unsur ekstrinsik cerpen adalah bagian yang membentuk cerita dari luar, berbeda dengan unsur intrinsik yang berasal dari dalam cerita itu sendiri. Unsur ekstrinsik berkaitan dengan kondisi masyarakat ketika cerpen tersebut ditulis oleh pengarang. Unsur ini memiliki pengaruh besar terhadap cara pengarang menyampaikan pesan (amanat) maupun latar belakang cerita (Nurgiyantoro dalam Tarsinih, 2018).

Menurut Wellek dan Warren (dalam Tarsinih, 2018), unsur ekstrinsik mencakup hal-hal di luar karya sastra yang secara tidak langsung membentuk struktur atau keseluruhan isi karya tersebut. Unsur ini ikut menentukan bagaimana sebuah cerita dibangun. Seperti halnya unsur intrinsik, unsur ekstrinsik juga terdiri atas beberapa aspek, yaitu: (1) kondisi pribadi pengarang, seperti keyakinan dan pandangan hidupnya; (2) kondisi psikologis, baik dari sisi pengarang maupun pembaca, termasuk penerapan teori psikologi dalam cerita; (3) lingkungan tempat tinggal pengarang, seperti keadaan sosial, ekonomi, dan politik; serta (4) pandangan hidup suatu masyarakat, pengaruh karya seni lainnya, agama, dan faktor budaya lainnya.

## 2.5 Implikasi Penelitian Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta berkarakter. Kurikulum ini dirancang untuk memberi ruang lebih luas bagi peserta didik dalam menggali potensi dan minatnya, termasuk melalui pembelajaran berbasis proyek dan pendekatan kontekstual. Menurut zulfa dkk., (2022) pelaksanaan Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih aktif, dialogis, dan kreatif dengan memberi peluang besar bagi peserta didik untuk menginterpretasi makna, mengekspresikan gagasan, serta mengevaluasi nilai-nilai yang terkandung dalam teks.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, dalam konteks Kurikulum Merdeka menekankan prinsip diferensiasi, pembelajaran berbasis proyek, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Riana dan Rini (2020) menyebutkan bahwa pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup penerapan aragraf (analisis ragam paragraf), kreativitas pembelajaran, pendekatan komunitas dalam komunikasi pembelajaran, penggunaan *multimodal* dalam pembelajaran dan kunci sukses belajar di rumah. Pendekatan-pendekatan ini memberi peluang bagi guru untuk lebih fleksibel dalam memilih media, metode, serta lingkungan belajar yang beragam, termasuk penggunaan media.

Kaitannya penelitian ini dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, kajian ini dapat dijadikan sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran teks cerpen. Film tersebut menyajikan tanda-tanda visual dan verbal yang kaya makna, baik secara denotatif, konotatif maupun mitos. Karakteristik ini sejalan dengan ciri khas cerpen yang memuat pesan tersirat, simbol, dan nilai-nilai yang dapat dianalisis secara mendalam. Melalui penerapan analisis semiotika, peserta didik dapat dilatih untuk mengidentifikasi tanda-tanda yang muncul dalam film, lalu mengaitkannya dengan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen, sehingga keterampilan interpretasi mereka terhadap teks sastra menjadi lebih kritis dan reflektif.

Hasil penelitian ini diimplikasikan ke pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA, khususnya pada materi teks cerpen kelas XI. Analisis tanda dalam film dapat

dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami bagaimana makna dalam sebuah cerita terbentuk melalui unsur-unsur tanda atau simbol. Peserta didik, dapat dilatih untuk membaca cerita tidak hanya dari alurnya, tetapi juga dari detail-detail kecil seperti ekspresi tokoh, latar tempat, tindakan, dan simbol yang muncul dalam cerita.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Mengacu pada pendapat Kriyantono (dalam Wibisono dan Sari, 2021) penelitian deskriptif kualitatif menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari objek yang diamati, lalu dijelaskan secara menyeluruh untuk memperoleh pemahaman yang mendalam. Objek yang dikaji dalam konteks penelitian ini adalah adegan-adegan tertentu dalam film *Kejar Mimpi Gaspol* yang memuat tanda-tanda dengan makna denotatif, konotatif, dan mitos sesuai dengan teori semiotika Roland Barthes.

Adegan film dalam penelitian ini, tidak semuanya diteliti secara keseluruhan, melainkan hanya adegan tertentu yang dianggap relevan dan mengandung tanda-tanda bermakna, khususnya yang berkaitan dengan perjuangan tokoh utama dalam mengejar mimpinya, hubungan ibu dan anak, serta pengorbanan dan semangat hidup. Adapun unit analisis dalam penelitian ini mencakup unsur audio dan visual dalam film. Unsur audio meliputi dialog dan monolog, sedangkan unsur visual mencakup latar tempat (*setting*) dan gerakan tubuh atau ekspresi tokoh (*gesture*). Semua unsur tersebut dianalisis untuk menemukan makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terkandung di dalamnya.

#### **3.2 Data dan Sumber Data**

Data dalam penelitian ini berupa tanda-tanda visual dan audio yang terdapat dalam adegan-adegan film *Kejar Mimpi Gaspol* yang relevan dengan makna denotatif, konotatif, dan mitos berdasarkan teori semiotika Roland Barthes. Data tersebut

meliputi gestur, dialog, latar dan ekspresi tokoh yang mengandung pesan tersirat maupun eksplisit.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah film *Kejar Mimpi Gaspol* yang disutradarai oleh Hasto Broto dan diproduksi oleh Anak Bangsa Berkreasi pada tahun 2023. Film ini berdurasi 113 menit dan dapat diakses melalui platform digital resmi. Sumber data tersebut dijadikan objek kajian karena mengandung banyak simbol visual dan naratif yang bisa dianalisis menggunakan pendekatan semiotika.

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh data sekunder berupa referensi teori semiotika dari Roland Barthes, serta jurnal-jurnal ilmiah dan buku-buku pendukung yang membahas tentang teori semiotika, analisis film, serta pembelajaran Bahasa Indonesia. Sumber-sumber ini digunakan sebagai landasan teoritis dan kontekstual dalam menganalisis data utama.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan penting yang menentukan keberhasilan suatu penelitian. Sebagaimana dijelaskan oleh Jailani (2023), dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data yang umum digunakan antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dan teknik dokumentasi. Teknik observasi dilakukan dengan cara menonton film *Kejar Mimpi Gaspol* secara berulang-ulang untuk memahami alur cerita, dialog, ekspresi tokoh, serta adegan-adegan yang mengandung tanda-tanda semiotika. Setiap adegan yang relevan kemudian dicatat dan dipilih sebagai data penelitian.

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil tangkapan layar (*screenshot*) dari setiap adegan yang telah dipilih. Tangkapan layar ini berfungsi untuk memperkuat analisis, terutama dalam menjelaskan unsur visual seperti ekspresi tokoh, gerak tubuh, latar tempat, dan objek yang muncul dalam adegan. Selain itu, dialog dalam setiap adegan juga ditranskripsikan untuk melengkapi data penelitian.

Untuk memudahkan pengelolaan data, peneliti membuat sistem kode data. Kode data dalam penelitian ini ditulis dengan format Dt/Dx/Kx/Mx. Keterangan kode tersebut adalah sebagai berikut.

Dt : Data

Dx : Nomor data denotasi

Kx : Nomor data konotasi

Mx : Nomor data mitos

Sebagai contoh, kode Dt/D1/K1/M1 menunjukkan data pertama yang dianalisis, yang memiliki makna denotasi pertama, makna konotasi pertama, dan makna mitos pertama. Jika dalam satu scene tidak ditemukan mitos, maka kode M dapat dikosongkan atau disesuaikan dengan kebutuhan analisis.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, yaitu proses menyaring, menyusun, dan menyederhanakan data agar sesuai dengan fokus penelitian.

Reduksi dilakukan untuk menyeleksi data-data yang dianggap penting dan berhubungan langsung dengan kajian semiotika Roland Barthes. Adapun langkah yang digunakan peneliti didasarkan pada pemetaan yang dibuat oleh Roland Barthes mengenai cara kerja suatu tanda.

|   |   |
|---|---|
| <b>1. SIGNIFIER<br/>(PENANDA)</b>                           | <b>2. SIGNIFIED<br/>(PETANDA)</b>                           |
| <b>3. DENOTATIVE SIGN<br/>(TANDA DENOTATIF)</b>             |   |
| <b>4. CONNOTATIVE<br/>SIGNIFIER<br/>(PENANDA KONOTATIF)</b> | <b>5. CONNOTATIVE<br/>SIGNIFIED<br/>(PETANDA KONOTATIF)</b> |
| <b>6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)</b>                |   |

**Gambar 3.1 Signifikasi Tanda Roland Barthes**

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan makna denotatif, konotatif, dan mitos dari tanda-tanda yang muncul pada setiap *scene*. Beberapa indikator yang digunakan antara lain: (1) Denotatif, yaitu makna paling jelas dan langsung dari tanda, misalnya yang terdapat pada film *Kejar Mimpi Gaspol*; (2) Konotatif, yaitu makna tambahan yang dibentuk dari makna denotatif tersebut; (3) Mitos, yaitu makna tambahan berdasarkan kesepakatan masyarakat.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Peneliti, dalam penelitian ini berperan langsung sebagai instrumen utama karena peneliti sendiri yang melakukan proses analisis serta menafsirkan makna-makna yang terdapat dalam film *Kejar Mimpi Gaspol*. Agar proses pengumpulan data berjalan lancar, peneliti juga menyusun tabel data sebagai alat bantu agar proses pencatatan dan analisis menjadi lebih terarah dan sistematis.

**Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Semiotika Roland Barthes**

| No | Durasi/Visual/<br>Dialog   | Tahap pertama<br>(Tanda dan<br>Realitas)   | Tahap Kedua<br>(Kultural)  |   | Kode<br>data |
|----|----------------------------|--|--|---|--------------|
|    |                            | Denotasi   | Konotasi   | Mitos   |              |
|    | Tangkapan layar dan durasi | Denotasi adalah makna paling dasar, langsung, dan objektif dari suatu tanda sebagaimana tampak secara fisik dalam adegan film. Makna ini menunjukkan apa yang terlihat atau terdengar tanpa penafsiran tambahan, seperti latar tempat, ekspresi wajah, | Konotasi adalah makna tambahan yang terbentuk melalui asosiasi budaya, pengalaman, emosi, dan nilai tertentu yang melekat pada tanda. Konotasi | Mitos adalah makna tingkat kedua yang bersifat ideologis atau kepercayaan kolektif dalam masyarakat. Mitos dalam film mencerminkan nilai-nilai budaya, seperti kerja keras, pengorbanan |              |

|  |  |  |   |   |  |
|--|--|--|---|---|--|
|  |  | gerak tubuh, atau dialog yang muncul apa adanya. | memberikan pemaknaan lebih dalam terhadap visual atau audio melalui interpretasi, misalnya ekspresi sedih dimaknai sebagai beban hidup atau suara keras dimaknai sebagai konflik. | ibu, makna keluarga, atau stereotip gender yang muncul melalui tanda-tanda visual maupun audio. |  |
|--|--|--|---|---|--|

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis semiotika Roland Barthes terhadap film *Kejar Mimpi Gaspol*, diperoleh dua simpulan, yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini menemukan 21 data dan secara keseluruhan terdapat 50 hasil analisis, yang terdiri atas 21 makna denotatif, 21 makna konotatif, dan 8 makna mitos. Makna denotatif memperlihatkan gambaran nyata dari adegan, tokoh, dan situasi dalam film. Makna konotatif mengungkap makna tambahan yang terbentuk melalui ekspresi, tindakan, hubungan antartokoh, serta suasana cerita. Makna mitos menampilkan nilai-nilai budaya, pandangan masyarakat, dan keyakinan sosial yang tersirat dalam cerita. Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa film *Kejar Mimpi Gaspol* memuat tanda-tanda yang kaya makna dan mencerminkan realitas sosial, nilai keluarga, perjuangan, serta dinamika gender dalam kehidupan masyarakat modern.
2. Hasil penelitian ini diimplikasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI, khususnya pada materi teks cerpen. Analisis denotasi, konotasi, dan mitos dalam film dapat menjadi pendekatan alternatif untuk membantu peserta didik memahami cerpen secara lebih mendalam. Implikasi pembelajaran dirancang melalui elemen keterampilan membaca dan memirsa, dengan fokus pada kemampuan peserta didik menafsirkan makna tersurat, makna tersirat, serta pesan budaya dalam cerpen. Pembelajaran diarahkan menggunakan pendekatan *deep learning* dan didukung media LKPD yang memuat kegiatan bertahap, seperti mengidentifikasi unsur cerita, menganalisis makna berlapis, mengaitkan cerita dengan kehidupan nyata, berdiskusi, dan merefleksi.

Implikasi ini diharapkan mampu memperkuat kemampuan literasi sastra peserta didik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta kepekaan terhadap nilai budaya dalam teks sastra.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah dikembangkan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

### 1. Bagi Pendidik

Penulis menyarankan, pendidik dapat memanfaatkan pendekatan semiotika dalam pembelajaran cerpen untuk membantu peserta didik memahami makna cerita secara lebih komprehensif. Analisis berlapis seperti (denotasi, konotasi, mitos) dapat menjadi alternatif pendekatan untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan reflektif.

### 2. Bagi Peserta didik

Penulis menyarankan peserta didik dapat mengembangkan kebiasaan membaca secara kritis dan teliti. Pemahaman terhadap teks sastra akan meningkat jika peserta didik mampu melihat makna tersurat sekaligus makna tersirat dalam cerita.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menganalisis film lain atau teks sastra lain yang memiliki nilai budaya kuat. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan produk pembelajaran, seperti modul digital, e-LKPD, atau media interaktif yang dapat memperkaya pembelajaran sastra, terutama dalam materi pemahaman makna. Selain itu, penelitian dapat diperluas dengan pendekatan semiotika lain seperti Charles Sanders Peirce untuk membandingkan kedalaman makna yang dihasilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. 2024. Implementasi pendekatan deep learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-14.
- Barthes, Roland. *Elemen-elemen Semiologi*. 2017. Yogyakarta: BASABASI.
- Essa, E. K. 2023. The Effectiveness of Hybrid Learning in Enhancing Academic Mindfulness and Deeper Learning of University Students. *International Journal of Research in Education and Science*, 9(1), 188-202.
- Fahida, S. N. 2021. Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “Nanti Kita Cerita Hari Ini”(NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(2), 33-42.
- Fatimah, F. 2022. *Semiotika dalam Kajian Iklan Layanan Masyarakat (ILM)*. Sulawesi Selatan: TallasaMedia.
- Firdaus, M. Z., Rohmadi, M., Suhita, R., & Suryanto, E. 2025. Konsep Model Deep Learning Materi Kesusastaan di SMA Sebagai Upaya Penguatan Karakter. *In Seminar Nasional Pendidikan Sarjanawiyata Tamansiswa* (Vol. 2, No. 1, pp. 219-226).
- Fitriani, E., dan Vebrynda, R. 2021. Analisis Naratif Terorisme dalam Film 12 Strong Terosism Narrative Analysis in 12 Strong Film. *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media dan Cinema*, 4(1), 1-16.
- Fitriani, Y. 2018. Pengaruh Minat Membaca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Kelas VI SD Negeri 68 Palembang. *Jurnal Pembashi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 8(2), 32-42.
- Hanyfah, I., dan Purwanti, S. 2024. Representasi Pelecehan Seksual di Lingkungan Kerja dalam Film Pendek Please Be Quiet (Analisis Naratif Model Tzvetan Todorov). *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 8(2), 374–392.
- Herawati, T., dan Hanina, H. 2020. Analisis nilai-nilai religius dalam narasi.

- Analisis Nilai-Nilai Religius Dalam Narasi Film 99 Cahaya Di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais Dan Rangga Almahendra, 8(1), 23–31.
- Hidayati, W. 2021. Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Dua Garis Biru Karya Sutradara Gina S. Noer. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 53-59.
- Husaina, A., Haes, P. E., Pratiwi, N. I., dan Juwita, P. R. 2018. Analisis film Coco dalam teori semiotika Roland Barthes. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 2(2), 53-69.
- Jailani, M. S. 2023. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Kevinia, C., Aulia, S., dan Astari, T. 2022. Analisis Teori Semiotika Roland Barthes Dalam Film Miracle in Cell No. 7 Versi Indonesia. *COMMUSTY Journal of Communication Studies and Society*, 1(2), 38-43.
- Kristianto, B., Leba, M., dan Elvina, A. M. 2022. Analisis Naratif Todorov Film Story of Dinda Narrative Analysis of Todorov Film Story of Dinda. *Jurnal Public Corner Fisip Universitas Wiraraja*, 17(2), 1–14.
- Kustanto, L., Prasetyowati, R. A., dan Aisyia, O. 2019. Konstruksi Keistimewaan Yogyakarta dalam Narasi Film-Film Kompetisi Produksi Dinas Kebudayaan Yogyakarta Tahun 2016-2017. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 15(1), 49-59.
- Masrul, K., dan Adrianda, I. 2021. Film Bilal: A New Breed Of Hero: Analisis Narasi Perspektif Branston dan Stafford. *Bina' Al-Ummah*, 16(1), 1–24.
- Nurgiyantoro. 2018. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nuryatin, A., dan Irawati, P. R. 2016. *Pembelajaran Menulis Cerpen*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Riana, R., dan Sugiarti, R. 2020. Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. In *Seminar Nasional PIBSI ke-42: peran bahasa dan sastra Indonesia dalam kerangka merdeka belajar pada masa pandemi Covid-19* (pp. 294-306).
- Sobur, A. 2001. Bercengkerama dengan semiotika. *Mediator: Jurnal Komunikasi*,
- Sobur, A. 2018. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syahani, I., dan Wibowo, A. A. 2024. Analisis Naratif Tzvetan Todorov Pada Film Jatuh Cinta Seperti di Film-Film. *Avant Garde*, 12(2), 189-205.
- Tarsinih, E. 2018. Kajian terhadap Nilai-Nilai Sosial dalam Kumpulan Cerpen

“Rumah Malam di Mata Ibu” Karya Alex R. Nainggalon sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 70-81.

Utama, R. R., Bo'do, S., dan Lumanauw, G. Y. K. 2023. Representasi Anak dalam Film Garapan Sineas Lokal Kota Palu. *Kinesik*, 10(1), 62-81.

Wahjuwibowo. 2018. *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Peneliti dan Skripsi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Wibawa, I. K. W. S., Deva, I. P. S. B., Amertha, I. D. A. B. K. D., Nazih, R., dan Sugiartini, N. K. 2023. Unsur Pembentuk Film pada Animasi Doraemon. *Anima Rupa: Jurnal Animasi*, 1.

Wibisono, P., dan Sari, Y. 2021. Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 7(1), 30-43.

Wulansari, R., Setiana, A.,R., dan Aziza, H., S. 2020. Pemikiran Tokoh Semiotika Modern. *TEXTURA*, 1(1), 48-62.

Zulfa, Z. 2022. Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka belajar dalam profil pelajar Pancasila. *In Prosiding Seminar nasional Sastra, Pedagogik, dan Bahasa 4* (1), 24-32.