

BAB II

EMOSI DALAM FILM

(PENDEKATAN SEMIOTIKA)

A. Pengertian Sastra

Sastra terlahir dari sebuah ekspresi perasaan jiwa manusia. Sastra berangkat dari perasaan, pemikiran dan emosi manusia. Tanpa adanya perasaan jiwa manusia, sastra tidak ada mungkin bisa ada. Sastra memunyai keindahan didalamnya. Bahasa dan makna sangat puitis dan menyentuh perasaan. Sastra selalu berkaitan dengan perasaan dan jiwa manusia. Keduanya saling berkaitan karena merupakan komponen utama yang selalu ada. Sastra memberikan pengajaran bagi yang memahami maknanya. Menurut Teeuw (2015:20) sastra berasal dari bahasa Sanskerta, berasal dari akar kata '*hs*', dalam kata kerja turunan bearti, mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk, atau instruksi. Sedangkan akhiran '*tra*' bearti alat, sarana. Maka dari itu, sastra bearti alat untuk mengajar, buku petunjuk atau buku instruksi.

Banyak pengajaran berharga dalam sastra yang disampaikan agar menjadi teladan untuk kehidupan. Sastra juga berasal dari hal-hal yang terjadi dalam masyarakat, yang kemudian diciptakan dalam berbagai bentuk seperti novel, puisi, drama dan lain sebagainya. Menurut Surastina (2018:3) dalam arti khusus, sastra adalah yang digunakan dalam konteks kebudayaan yaitu, ekspresi dan perasaan manusia untuk mengungkapkan pemikirannya melalui bahasa yang terlahir dari perasaan seseorang. Pada hakikatnya, sastra ialah teks yang mengandung pedoman.

Kata "sastra" lazim digunakan merujuk pada "kesusastraan" atau sebuah jenis tulisan yang memunyai arti estetika tertentu yang menjadikan bahasa sebagai media utama pengungkap gagasan dan perasaan senimannya, dari kata dasar '*sas*' yang bearti pedoman atau ajaran dan '*tra*' yang bearti alat atau sarana. Plato (Surastina, 2018:5) mengemukakan bahwa sastra adalah hasil tiruan atau gambaran kenyataan. Sebuah karya sastra harus berbentuk teladan alam semesta serta merupakan model kenyataan. Sastra tidak hanya

berorientasi pada estetika bahasa semata, sastra juga banyak mengungkapkan mengenai rasa, ekspresi, pengalaman dan pembelajaran (Hudhana & Mulasih, 2018:10). Sedangkan menurut Al-Ma'ruf & Nugrahani (2017:3), sastra berisi ekspresi pikiran manusia secara spontan dari perasaan mendalam penciptanya. Ekspresi tersebut berisi ide, pandangan, perasaan dan seluruh kegiatan mental manusia yang diungkapkan dalam bentuk keindahan. Istilah sastra sangat tepat apabila diaplikasikan dalam seni sastra, yakni sastra sebagai karya imajinatif yang mengandung ungkapan spontan dari perasaan manusia yang paling dalam, Teew (Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017:2).

Pendapat lain yaitu Santosa (Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017:4) menyatakan bahwa sastra merupakan sastra sebagai refleksi kehidupan masalah dasar kehidupan manusia, seperti, maut, cinta, tragedi, harapan, kekuasaan, pengabdian, makna dan tujuan hidup, serta hal-hal yang bersifat kerohanian manusia. Masalah dalam kehidupan manusia kemudian dituangkan sastrawan ke dalam karya dalam bentuk prosa, puisi, novel dan drama. Menurut Suarta & Dwipanaya (2014:4) sastra tidak semata-mata tidak hanya dapat mendefinisikan berdasarkan fiktif dan imajinatifnya akan tetapi, sastra dapat dilihat melalui bahasa sebagai mediumnya. Menurut Semi (2012:1) sastra lahir akibat dorongan dasar manusia untuk mengungkapkan dirinya, menaruh minat terhadap masalah manusia dan kemanusiaan serta menaruh minat pada realitas yang terjadi sepanjang hari dan sepanjang zaman.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa, sastra merupakan refleksi kehidupan masalah-masalah manusia yang terlahir dari perasaannya kemudian dituangkan kedalam bahasa sebagai mediumnya. Sastra dikatakan sebagai pembelajaran, pemberi pedoman atau petunjuk berbentuk teks. Sastra lahir akibat dorongan perasaan yang ada dalam diri manusia. Sastra dapat berupa fiktif dan imajinatif manusia dan dapat juga berupa realitas kehidupan. Umumnya, sastra diwujudkan dalam bentuk prosa.

B. Karya Sastra

Karya sastra adalah sebuah seni yang diciptakan sastrawan sebagai cerminan dari suatu kehidupan masyarakat. Dalam menciptakan karya sastra, tentunya pengarang menggunakan imajinatifnya serta perasaannya. Selain itu, karya sastra terkadang hanya merupakan sebuah rekaan pengarang belaka. Namun, walaupun hanya rekaan tetap juga karya sastra merupakan hasil olahan pengarang yang melihat realitas atau kenyataan-kenyataan dalam kehidupan manusia. Dengan kata lain, karya sastra dapat diberi bumbu tergantung bagaimana pengarang menambahkannya. Menurut Yasa (Suarda & Dwipanaya, 2014:13) karya sastra yang diciptakan tidak akan seperti memiliki nyawa tanpa melalui proses peniruan (mimetik). Pengarang menciptakan karya sastra berlandaskan dari fenomena-fenomena sosial, politik dan budaya yang telah terjadi di masyarakat (Suarda & Dwipanaya, 2014:12). Karya sastra ialah dunia imajinatif yang lahir dari hasil kreasi pengarang setelah merefleksi lingkungan sosial kehidupannya (Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017:9). Pendapat lain dari para ahli seperti Wellek dan Warren (Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017:8) mengemukakan, karya sastra ialah karya imajinatif yang bahasa sebagai mediumnya karena bahasa fungsi estetikanya yang dominan.

Karya sastra juga mampu mendeskripsikan objek-objek serta gerak-gerik yang ada dalam dunia pengalaman. Lewat medium bahasa karya sastra berbicara mengenai manusia dan kemanusiaan, sedangkan manusia tidak terlepas dari keberadaannya sebagai makhluk sosial dan budaya (Ayuningtyas, 2019:75). Menurut Lizawati & Uli (2018:141), karya sastra secara umum mengungkap sisi dari kehidupan tingkah laku manusia dalam bermasyarakat. Pendapat lain dari Noor (Agustina,2015:235) mengemukakan bahwa karya sastra merupakan struktur dunia rekaan, artinya realitas dalam karya sastra adalah kenyataan yang tidak sama dengan realitas dunia nyata akan tetapi, sudah diolah (ditambah atau dikurangi) oleh imajinasi pengarang sehingga dalam karya sastra itu adalah kebenaran pengarang.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bawah karya sastra adalah cerminan realitas tingkah laku manusia. Karya sastra diciptakan sebagai

pengungkap bagaimana manusia bertingkah laku, namun karya sastra tidak hanya semata realitas dalam masyarakat tapi bisa juga merupakan rekaan pengarang belaka.

C. Film

1. Pengertian Film

Saat ini film menjadi satu diantara sarana untuk menyampaikan pengajaran kepada masyarakat. Film menampilkan banyak pengajaran dan pesan yang dapat diambil setelah menontonnya. Apalagi masa kini, film dengan mudah ditonton tanpa proses yang panjang. Untuk menonton film saat ini tinggal membeli tiket bioskop atau mengakses sosial media seperti *Youtube*. Menurut Alfathoni & Mahesah (2020:2) secara harfiah, film adalah *cinematographie*. *Cinematographie* berasal dari kata *cinema* yang memiliki arti gerak. *Tho* atau *pythos* yang memiliki arti cahaya. Maka dari itu, film dapat diartikan sebagai melukis sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya. Masih dengan pendapat dari Alfathoni & Mahesah (2020:2), film merupakan media audiovisual yang terdiri dari potongan gambar yang disatukan, serta memiliki kemampuan dalam menangkap realita sosial dan budaya, tentunya film mampu menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya.

Film dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), memiliki arti sebagai selaput tipis yang terbuat dari seluloid berfungsi sebagai gambar negatif (yang akan dibuat potret) maupun gambar yang positif yang akan ditampilkan di bioskop. Oktavianus (2015:3) mengemukakan bahwa film adalah komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra dan kombinasinya. Film merupakan medium komunikasi massa yang berperan sebagai pengantar hiburan, penerangan dan pendidikan, Effendy (Oktavianus, 2015:3). Hal ini senada dengan pendapat Pratama (2016:2) film merupakan aspek seni yang berkenaan hubungannya dengan dunia dan sekitarnya. Artinya, film adalah aspek karya seni yang berkaitan dengan keadaan dunia dan sekitarnya. Film

tanpa kita sadari telah menampilkan keadaan dunia yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam film tentunya banyak mengandung pengajaran yang dapat diambil sebagai pedoman dalam kehidupan. Menurut Panuju (Asri, 2020:74) film dapat menjadi media pembelajaran yang baik bagi penontonya tidak hanya semata menghibur tetapi, film juga mampu menyampaikan dan memberi pesan langsung lewat gambar, dialog dan lakon sehingga menjadi medium yang paling efektif untuk menyampaikan gagasan, misi, kampanye dan lain sebagainya. Menurut Alfathoni dan Manesah (2020:28) film adalah bagian dari media komunikasi, sosial budaya, karya seni dan kemampuan yang dimilikinya, tentu dapat didekati dengan berbagai disiplin ilmu.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, film merupakan sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya selain itu, film merupakan selaput tipis yang terbuat dari seluloid. Selain untuk menghibur film juga berperan untuk menyampaikan pesan langsung lewat diaog, gambar dan lakon. Film adalah suatu media untuk menyampaikan pesan dan pengajaran yang baik bagi penontonnya.

2. Sejarah Singkat Perfilman Dunia

Film muncul sekitar abad 19 karena suatu loncatan besar ketika teknologi untuk menangkap dan mencetak gambar akhirnya muncul. Pratista (2017:266-267) menguraikan tentang sejarah perfilman dunia dimulai dari penemu terkenal Thomas Alva Edison. Thomas Alva Edison bersama dengan asistennya pada awal dekade 1890-an menemukan alat untuk merekam gambar yang ia beri nama *kinetograph* serta alat untuk memutar hasilnya *kinetoscope*. Medium film semakin besar dan berkembang pesat. Pesulap asal Perancis, Georges Melies berhasil membawa medium film berkembang jauh lebih kompleks untuk menuturkan cerita serta pencapaian sinematiknya. Selanjutnya, pada awal 1900-an, di Amerika mulai bermunculan bioskop-bisokop kecil yang dinamakan *nickelodeon*. Sejak tahun 1912, studi-studio besar itu mulai hijrah ke Hollywood karena

beberapa faktor seperti, iklim, upah buruh serta banyaknya variasi lokasi produksi.

Tahun 1920-an di Jerman era film bisu muncul. Sinema ekspresionisme yang sangat berpengaruh dalam gaya seni lukis maupun arsitektur yang sangat populer saat itu. Tahun 1960-an munculah film berwarna yang diproduksi di Amerika Serikat. Era keemasan film Hollywood dimulai pada tahun 1927-1950 yang berkuasa di industri film Amerika Serikat. Persaingan industri film di Amerika Serikat memiliki masalah baru pada awal tahun 1950-an yaitu, persaingan dengan industri televisi. Era *blockbuster* atau unggulan dimulai pada tahun 1970-1980 yang memberikan pengaruh pada industri film saat ini. Steven Spielberg dan George Lucas adalah sosok ternama yang menciptakan film-film terbaik pada tahun 1980-1990. Lahirnya era digital pada tahun 1990-2000 menjadi pencapaian teknologi yang semakin baik dan modern membentuk industri film ke arah yang baru. Era kejayaan Franchise dan teknologi 3D pada tahun 2000 hingga saat ini.

3. Sejarah Singkat Perfilman Indonesia

Saat ini Indonesia sudah berada di atas angin dalam hal perfilman. Dunia film Indonesia berkembang sangat baik dari masa ke masa. Aktor dan aktis Indonesia bahkan ada yang sudah menginjak perfilman Hollywood. Kualitas film Indonesia semakin di puncak kejayaan bersamaan dengan suksesnya aktor dan aktris yang ikut andil dalam memerankan sebuah film. Hal itu tentunya tidak lepas dari sejarah masuknya film ke Indonesia yang dimulai pada 5 Desember 1900 di Batavia atau yang sekarang dikenal dengan nama Jakarta. Kala itu film Indonesia dikenal sebagai sebuah 'gambar ideop'. Alfathoni & Manesah (2020:4-5) memaparkan, film pertama kali dipertontonkan adalah sebuah film dokumenter yang berceritakan tentang perjalanan ratu dan raja Belanda di Den Haag.

Sejarah juga mencatat bahwa film Indonesia juga diimpor dari industri film yang ada di Amerika. Awal mulanya film ditemukan, film belum dianggap sebagai karya seni. Film hanya dianggap sebagai sebuah tiruan

dari kenyataan. Akan tetapi, film telah diakui sebagai karya seni setelah melewati sejarah panjang dengan bermunculan para pembuat film di berbagai negara dan akhirnya film diakui sebagai sebuah karya seni. Berikut ini adalah perkembangan film dari masa ke masa :

- a. Tahun 1900-1920 film masuk ke Indonesia.
- b. Tahun 1929 produksi film pertama Indonesia.
- c. Tahun 1955 pembentukan FFI (Festival Film Indonesia).
- d. Tahun 1960-1970an, melemahnya dan kebangkitan perfilman Indonesia.
- e. Tahun 1980-1990an, munculnya persaingan film asing dan sinetron televisi.
- f. Tahun 2000, kebangkitan kembali perfilman Indonesia.

4. Unsur Pembentuk Film

a. Unsur Naratif

Unsur pembentuk film yang pertama adalah unsur naratif. Unsur naratif merupakan unsur yang penting agar film sukses sesuai dengan yang diharapkan. Menurut Pratista (2017:63) naratif ialah suatu rangkaian peristiwa yang saling berhubungan satu sama lain dan terikat oleh sebab akibat yang terjadi dalam satu ruang dan waktu. Sedangkan menurut Alfathoni dan Manesah (2020:39) mengemukakan, dalam pembuatan sebuah film memerlukan materi yang dapat dikembangkan menjadi sebuah cerita yang memiliki plot (alur). Plot menurut Biran (Alfathoni dan Manesah,2020:39) adalah jalan cerita yang direkayasa untuk mencapai kesimpulan tertentu. Sedangkan menurut Pratista (2017:64) plot adalah serangkaian peristiwa atau kejadian yang disajikan dalam visual maupun audio dalam film. Unsur naratif merupakan bahan berupa materi atau ide cerita yang akan diolah untuk menentukan tokoh dan karakter dalam film (Hidayat dkk, 2019:115).

b. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah unsur yang menjadi aspek penting dalam film. Seperti halnya puisi, novel atau cerpen, film juga memiliki unsur yang menjadi pendukung utama dalam pembuatannya. Menurut Pratista

(Alfathoni dan Manesah, 2020:40) unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. Aspek teknis tersebut meliputi, *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara.

1) *Mise en Scene*

Mise en Scene adalah segala sesuatu yang ada di depan kamera yang akan diambil gambarnya pada saat produksi film berlangsung (Pratista, 2017: 97). *Mise en scene* terdiri dari beberapa bagian yaitu :

a) *Setting*

Setting biasanya adalah segala hal yang menjadi latar dalam suatu cerita. Menurut Pratista (2017:980) *setting* merupakan semua latar beserta propertinya. *Setting* yang dibuat dalam sebuah film umumnya, dibuat senyata mungkin untuk meyakinkan penonton bahwa film seperti benar-benar nyata terjadi sesuai dengan tema ceritanya.

b) Kostum dan Tata Rias

Kostum dalam film akan menyesuaikan cerita apa yang akan dikisahkan. Misalnya film tentang kerajaan bearti menggunakan kostum seperti raja. Artinya kostum memiliki peran penting yang berkaitan dengan sukses atau tidaknya suatu film. Apabila kostum tidak sesuai dengan keadaan cerita, maka akan memberi kesan tidak nyambung dalam film. Menurut Alfathoni dan Manesah (2020:42) kostum mewakili motif yang ingin disampaikan dalam naratif sebuah film serta kostum juga menunjukkan identitas dari karakter aktor sebuah film. Tata rias menurut Pratista (2017:108) berfungsi sebagai penggambaran usia, luka lebam diwajah, kemiripan dengan seorang tokoh atau sosok manusia yang unik.

c) Pencahayaan

Pencahayaan sangat penting dalam produksi film. Dalam film horor sekalipun yang identik dengan kegelapan pun harus menggunakan pencahayaan. Menurut Alfthoni & Manesah (2020:43) dalam produksi film adanya pencahayaan akan tercipta

komposisi yang sesuai ketika proses pengambilan gambar. Sumber pencahayaan didapati dari pencahayaan alami atau menggunakan alat seperti lampu.

d) Pemain dan Pegerakan

Pemain adalah elemen penting dalam sebuah film. Tanpa adanya pemain, film tidak akan bisa menjadi sebuah industri yang seperti saat ini. Menurut Alfathoni & Manesah (2020:43) pemain adalah pelaku yang menjalankan dan menggerakkan cerita dan memotivasi naratif yang terdapat dalam sebuah film. Pemain akan bergerak dan melakukan aksi dan adegan sesuai dengan yang terdapat pada alur skenario.

e) Sinematografi

Film merupakan bagian dari karya sinematografi yang dihasilkan dari paduan seseorang atau kelompok yang menguasai atau ahli menghasilkan sebuah karya film yang berkualitas dari segi pengambilan gambar (Alfathoni & Manesah, 2020:44). Menurut Kamarulzaman (Alfathoni & Manesah, 2020:44) sinematografi ialah ilmu dan teknik pembuatan film serta seni pengambilan gambar film dengan sinematograf.

f) *Editing*

Tahap akhir dari produksi film adalah *editing*. Menurut Pratista (2017:169:) editing pada tahap produksi merupakan proses memilih serta menyatukan gambar-gambar yang telah diambil. Editing setelah filmnya selesai adalah teknik teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shotnya.

g) Suara

Film tentunya harus bersuara. Suara dalam film tidak hanya suara dari dialog pemain akan tetapi, suara pendukung juga harus ada pada film. Suara pendukung maksudnya adalah seperti, suara hewan-hewan, suara air mengalir dan lain sebagainya. Suara dalam film dapat berupa dialog dalam film, ilustrasi musik dan suara efek.

Secara umum, suara dalam film dikelompokkan ke dalam tiga jenis yaitu, dialog, musik dan efek suara tambahan yang dihasilkan oleh oleh semua objek yang ada dalam sebuah film (Alfathoni & Manesah, 2020:46).

5. Jenis Film & Genre Film

a. Jenis Film

Jenis film ada tiga yaitu, film dokumenter, film fiksi dan film eksperimental. Menurut Alfathoni dan Manesah (2020:49), film dokumenter adalah film yang menampilkan fakta sebagai kunci utamanya. ada produksi film dokumenter bukan bertujuan untuk menghasilkan atau menciptakan peristiwa melainkan bertujuan untuk memvisualisasi sebuah peristiwa yang benar-benar ada dan terjadi. Film dokumenter menurut Nichols (Alfathoni & Manesah,2020:49) merupakan upaya untuk mengisahkan kembali sebuah kejadian peristiwa realitas, menggunakan fakta dan data. Selanjutnya film fiksi, menurut Pratista (2017:31-32) film fiksi terikat oleh plot dan dari segi cerita film fiksi sering memakai cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memunyai konsep yang telah dirancang sejak awal. Sedangkan menurut Alfathoni & Manesah (2020:50) film fiksi atau film cerita adalah film yang dibuat berdasarkan cerita yang dikarang. Film dokumenter menurut Alfathoni & Manesah (2020:51) ialah film Film eksperimental tidak memiliki plot, akan tetapi tetap memiliki struktur. Struktur yang ada pada film eksperimental selalu dipengaruhi oleh insting secara subjektif dari sineas.

b. Genre Film

Genre adalah aliran yang digunakan untuk mengklasifikasikan sesuatu hal. Dalam film, tentunya genre bukanlah hal yang baru. Digunakan sebagai alat untuk mengelompokkan film berdasarkan yang sesuai dengan jalan cerita. Menurut Alfathoni & Manesah (2020:54-55) ada tujuh genre pada film yaitu:

a. Genre Action (Laga)

Film ini umumnya mengisahkan tentang perjuangan seorang tokoh yang bertahan hidup atau mengisahkan adegan pertarungan baik antar individu atau kelompok.

b. Genre Komedi

Film genre ini menceritakan hal-hal jenaka, kelucuan-kelucuan yang ditampilkan dalam unsur cerita, maupun kelucuan yang terlihat dari adegan penokohan.

c. Genre Film Horor

Genre film ini dipenuhi dengan misteri, film genre ini mengungkap cerita yang diluar nalar manusia. Film genre horor biasa menceritakan hal-hal yang berbau mistis seperti hantu, cerita kerasukan dan lain sebagainya.

d. Genre Film *Thriller*

Film ini selalu menampilkan ketegangan yang dibuat jauh dari unsur logika seperti pembunuhan.

e. Genre Film Ilmiah

Genre film ini biasa disebut *sci-fi*. Dalam film ini, ilmuwan akan selalu ada pada tiap adegan film sesuai dengan nama genrenya. Sesuatu yang mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur.

f. Genre Film Drama

Film ini merupakan gambaran nyata sebuah kehidupan dan penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

g. Genre Film Romantis

Genre film ini mengisahkan kisah romantis antara sepasang kekasih.

D. Emosi

Emosi adalah respon ketika seseorang merasakan sesuatu yang terjadi pada dirinya. Suasana hatinya menjadi penyebab utama penggerak sebuah emosi. Emosi adalah suatu suasana yang kompleks dan getaran pada jiwa yang

muncul sebelum atau sesudah kejadian, Syamsudin (Wahab, 2016:158). Sedangkan menurut Wahab (2016:158-159) emosi merupakan suatu perasaan yang mendorong individu untuk merespon atau bertindak laku terhadap stimulus, baik yang berasal dari dalam atau dari luar dirinya. Sedangkan menurut (Marliany, 2014:221) perasaan atau emosi merupakan gejala afektif pada kejiwaan manusia yang dipahami secara subjektif, yang umumnya bersinggungan langsung dengan gejala pengenalan. Dalam kenyataan mendalam, perasaan atau emosi jiwa bersifat tidak tetap baik dalam bentuk maupun kadarnya.

Selain dipengaruhi oleh penginderaan dan pikiran, tingkah laku manusia juga disertai oleh perasaan atau emosi (Sarwono, 2018:123). Perasaan itu bisa positif atau negatif. Sarwono (2018:123) menyatakan bahwa sulit sekali membedakan perasaan dan emosi, karena kedua merupakan suatu kelangsungan kualitatif yang tidak jelas batasnya. Emosi adalah konsep yang sangat majemuk sehingga tidak ada satupun definisi yang diterima secara universal. Studi tentang emosi tidak hanya berlaku dibidang ilmu psikologi, tetapi juga sosiologi, neurologi, etika dan filsafat. Menurut Sobur (2016:345-346) pada hakikatnya semua orang memiliki emosi, dari bangun tidur pagi hingga tidur malam hari kita mengalami macam-macam pengalaman yang menimbulkan emosi. Tanpa adanya emosi, kita seperti tidak sadar atau mati. Hidup berarti merasakan, mengalami, beraksi dan bertindak. Descrates (Thahir,2014:61) menyebutkan emosi terbagi menjadi beberapa bagian yaitu *deseire* (hasrat), *hate* (benci), *sorrow* (sedih/duka), *wonder* (heran), *love* (cinta) dan *joy* (kegembiraan). Sedangkan menurut JB Watson (Thahir,2014:61) emosi terbagi menjadi tiga yaitu, *fear* (ketakutan), *rage* (marah), dan *love* (cinta). Menurut Khodijah (2017:139) secara garis besar terdapat dua emosi yaitu, emosi positif dan emosi negatif. Emosi positif ada perasaan yang menyebabkan bahagia dalam diri seseorang. Sedangkan emosi negatif adalah emosi yang menimbulkan perasaan yang tidak menyenangkan sehingga memengaruhi sikap dan tingkah laku individu terhadap seseorang.

1. Emosi Positif

Emosi positif adalah emosi yang menimbulkan rasa menyenangkan dalam diri seseorang. Emosi positif adalah perasaan yang menimbulkan kenyamanan (Yuliani,2013:151). Khadijah (Wahab, 2016:159) mengemukakan emosi positif terbagi menjadi beberapa bagian yaitu, cinta, sayang, senang, gembira dan kagum.

a. Cinta

Emosi atau perasaan cinta menurut Sobur (2016:364) berarti semua orang baik itu anak-anak orang dewasa sesungguhnya menginginkan sebagaimana ada dirinya, fisiknya dan juga pribadinya secara keseluruhan dalam keluarga, termasuk menerima kelebihan, kekurangan dan kelemahan mereka. Sedangkan menurut Hazm (Sisrazeni, 2016:397) cinta adalah ungkapan perasaan jiwa, ekspresi hati dan gejolak naluri yang berada dalam hati seseorang pada orang yang dicintainya.

b. Kasih Sayang

Kasih sayang adalah pola hubungan yang unik antara dua orang manusia atau lebih. Menurut Sambira (2021:58), pola hubungan kasih sayang ditandai dengan adanya perasaan sayang, saling mengasihi, saling mencintai saling perhatian dan saling memberi. Sedangkan menurut Fajriniski (2018:147) kasih sayang adalah hal yang sangat penting bagi manusia, melalui kasih sayang seseorang dapat mengungkapkan perasaan suka, simpati dan menyayangi sesuatu dengan sepenuh hati. Pendapat lain mengemukakan Zuriah (Wiguna & Alimin, 2018:155) kasih sayang dapat diartikan sebagai sikap dan perilaku mencerminkan adanya unsur memberi perhatian, perlindungan, penghormatan, tanggung jawab dan pengorbanan terhadap orang yang dicintai dan dikasihi. Rahmatullah (2014:33) mengemukakan bahwa kasih sayang dapat diartikan sebagai perbuatan dari seseorang yang memberikan kenyamanan, keharmonisan, kesenangan, melayani, dan rasa penghargaan kepada orang lain.

c. Senang

Kata senang menurut KBBI adalah perasaan tanpa rasa susah dan kecewa. Perasaan senang tentunya membuat hati bergembira dan membahagiakan. Menurut Hurlock (Wahab, 2016:159) umumnya perasaan senang ditandai dengan tertawa. Perasaan senang ini juga ada dalam aktivitas saat menemukan sesuatu atau memenangkan sesuatu. Sedangkan menurut Husaini (2019:82) senang berarti suatu keadaan atau pikiran manusia yang ditandai dengan rasa cinta, kepuasan juga terbebas dari ancaman.

d. Gembira

Gembira adalah ekspresi kelegaan, yaitu perasaan terbebas dari ketegangan. Sarwono (2018:135) berpendapat bahwa gembira disebabkan oleh suatu hal yang bersifat tiba-tiba (*surprise*) dan kegembiraan biasa bersifat sosial yang melibatkan orang-orang di sekitar individu yang sedang gembira tersebut. Sedangkan menurut Warsah dan Daheri (2021:106) emosi gembira adalah ekspresi individu yang merasakan perasaan bebas dari kesakitan, merasa lega telah terbebas dari hal-hal yang membuat stres.

2. Emosi Negatif

Emosi negatif adalah perasaan yang timbul ketika seseorang merasakan tidak nyaman dalam suatu hal. Menurut Khadijah (Wahab, 2016:159) emosi negatif adalah emosi yang menimbulkan perasaan tidak menyenangkan dalam dirinya. Emosi negatif meliputi, sedih, marah, benci, takut, dan sebagainya.

a. Sedih

Dalam kehidupan sehari-hari perasaan sedih diartikan sebagai kehilangan sesuatu atau berpisah dari seseorang (Stewart dalam Wahab, 2016:160). Sedangkan menurut Hurlock (2016:161) sedih atau duka cita merupakan trauma psikis yang disebabkan oleh hilangnya sesuatu yang begitu berarti bagi seseorang. Merupakan kondisi yang tidak menyenangkan. Ekspresi menangis, sulit tidur, dan mimpi buruk. Senada dengan pendapat Yuliana dkk (2017:8) adapun kosakata yang

menunjukkan klasifikasi emosi sedih adalah kehilangan, air mata, menangis, kematian, kesedihan dan lain sebagainya. Biasanya emosi kesedihan seperti ini karena ditinggal seseorang atau karena suatu yang mengharukan. Menurut pendapat Husnaini (2019:82), sedih adalah suatu jenis emosi yang hadir akibat dari peristiwa atau keadaan yang mengecewakan yang tidak sesuai harapan, penderitaan sakit, frustrasi terhadap keadaan atau seseorang. Perilaku manusia yang menunjukkan sedih dapat ditandai dengan, suram, putus asa, dan muram.

b. Marah

Marah berarti suatu emosi yang di mana seseorang merasa terhambat dan frustrasi karena apa yang hendak dicapai itu tidak tercapai (Stewart dalam Wahab, 2016:159). Sedangkan menurut Sarwono (2018:135) emosi marah bersumber dari hal-hal yang menghambat aktivitas untuk seseorang mencapai tujuannya, dengan demikian ketegangan (stress) yang terjadi dalam aktivitas itu tidak mereda bahkan bertambah dan untuk menyalurkan ketegangan-ketegangan itu maka individu yang bersangkutan menjadi marah. Sedangkan menurut Husnaini (2019:82) marah adalah suatu pola perilaku manusia yang secara tak sadar dirancang untuk memperingati pengganggu agar menghentikan tindakannya. Emosi marah meliputi perasaan jengkel, kesal, mengamuk, dan beringas.

c. Benci

Perasaan benci timbul akibat tidak sukanya seseorang terhadap seseorang. Menurut Yuliana dkk (2018:10) kebencian atau perasaan benci (*hate*) berhubungan erat dengan perasaan marah, cemburu dan iri hati. Ciri khas yang menandai perasaan benci adalah timbulnya nafsu atau keinginan untuk menghancurkan objek yang menjadi sasaran kebencian. Perasaan benci bukan sekedar timbulnya perasaan tidak suka atau aversi/ enggan yang dampaknya ingin menghindari dan tidak bermaksud menghancurkannya.

d. Takut

Perasaan takut biasanya ditandai dengan kengerian terhadap sesuatu. Perasaan takut memberikan tanda bahaya dan tidak nyaman dalam menghadapi sesuatu. Menurut Huclock (Wahab, 2016:160) penyebab rasa takut adalah ransangan yang bersifat nyata dan terlihat oleh mata seperti takut gagal, dicela. Sedangkan menurut Stewart (2016:160) perasaan takut adalah bentuk yang menunjukkan adanya tanda bahaya. Selain itu, pendapat dari Sobur (2016:354) ada rasa takut secara naluriah yang terpendam di setiap sanubari individu. Takut akan hal yang mengerikan, kengerian inilah yang relatif banyak dialami oleh anak-anak daripada orang dewasa karena, sebagai individu yang masih muda tentu daya tahan anak-anak belum kuat. Sedangkan menurut Husnaini (2019:82) takut adalah emosi manusia yang menunjukkan perilaku tidak tenang, waspada atau situasi yang mengancam dirinya dan orang-orang di lingkungannya. Sedangkan menurut Warsah & Daheri (2021:106) takut adalah perasaan yang mendorong individu untuk menjauhi sesuatu dan sebisa mungkin menghindari kontak dengan sesuatu tersebut.

E. Semiotika

Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *semion* yang berarti 'tanda' atau *seme* yang bermakna penafsiran tanda. Istilah *semeion* ini sebelumnya berkembang padanya berawal dari tradisi studi klasik dan skolastik atas seni retorika, poetika dan logika (Fatimah, 2020:23). Menurut Fatimah (2020:24) segala sesuatu yang hadir dalam kehidupan manusia dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna. Dengan kata lain, apa yang ada dalam kehidupan kita, dilihat sebagai bentuk yang memiliki makna tertentu. Sedangkan menurut Rusmana (2014:5) semiotik adalah cabang ilmu yang menganalisis persoalan tanda dan proses yang berlaku bagi tanda. Semiotik adalah tanda komunikasi yang disempurnakan menjadi model sastra yang mempertanggungjawabkan segala faktor dan aspek murni untuk

pemahaman ciri kesusastraan sebagai alat komunikasi yang khas dalam masyarakat.

Semiotika merupakan sebuah tanda yang mewakili sesuatu. Tanda-tanda tersebut mempunyai arti yang dapat ditafsirkan oleh siapapun. Makna tanda bisa berlaku baik secara pribadi, sosial bahkan bergantung dalam konteks tertentu (Fatimah, 2020:36). Pierce dalam (Fatimah, 2020:35) menyatakan bahwa tanda adalah wakil yang menjelaskan sesuatu. Prinsip dasar sifat dari tanda adalah sifat yang menafsirkan dan mewakili sesuatu dengan yang lain (Pierce dalam Rusmana, 2014:107). Menurut Pierce (Rusmana, 2014:107) proses pemakaian menjadi penting karena manusia memberi makna pada kenyataan yang ditemuinya. Tanda berangkat dari pengetahuan manusia yang dinamis. Menurut Wardoyo (Ambarini & Umayu, 2014:21) beberapa cara sebagai persiapan dalam pendekatan sastra yaitu, mencari *signifer* (penanda) utama yang dapat mempresentasikan seluruh inti karya sastra. Menentukan dan mencari apa yang dianggap sebagai penanda utama yang mempresentasikan seluruh karya sastra dan membuat analisis *sintagmatik* atau *paradigmatik* untuk mencari pendukung *signifer* (penanda) utama.

Menemukan penanda utama adalah dengan menemukan suatu peristiwa atau kejadian dalam cerita yang dijadikan representasi inti dari seluruh peristiwa dalam cerita. Semiotika menyajikan suatu sistem, suatu cara melihat tanda-tanda yang sistematis seolah-olah setiap tanda itu strukturnya jelas, dalam arti tanda itu bermakna tertentu, setiap tanda ditafsirkan semauanya tapi harus sistematis, maksudnya harus ada pertanggungjawaban dan harus ada argumentasi yang jelas dan dapat diterima oleh akal (Yuliantini & Putra, 2017:66). Sedangkan menurut Haslinda (2019: 188) semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda-tanda, sistem-sistem, aturan-aturan dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda itu mempunyai arti. Pendapat lain dari Mudjiono (2011:129) semiotika adalah studi ilmu untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks

skenario, gambar, teks dan adegan dalam film sehingga menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Sedangkan menurut Ramadhani (2018:3-4) semiotika ialah teori yang membepajari tentang tanda-tanda pada suatu konteks skenario gambar, teks dan adegan film menjadi sesuatu yang dimaknai. Menurut Kurniawan (Ramadhani, 2018:3) tanda itu tidak terbatas pada bahasa, kehidupan sosial yang difilmkan juga merupakan sekumpulan tanda yang dapat dimaknai.

F. Penelitian Relevan

Peneliti mengenai emosi dalam film sebelumnya pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Peneliti yang relevan bermanfaat bagi peneliti sebagai referensi yang berkaitan dengan judul peneliti. Selain itu peneliti yang relevan juga merupakan arahan atau petunjuk mencari persamaan dan perbedaan yang terdapat dalam penelitian sebelumnya.

Penelitian relevan yang *pertama*, Ayu Purwati Hastim (2014) dengan judul ‘Representasi Makna Film *Surat Kecil untuk Tuhan* (Pendekatan Analisis Semiotika). Persamaan dalam penelitian ini adalah, sama-sama menganalisis film, sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada fokus penelitian. Peneliti berfokus pada emosi dalam film, sedangkan Ayu Purwati Hastim berfokus pada representasi dan struktur film. Adapun hasil penelitian dari Ayu Purwanti Hastim (2014) pertama, banyak terdapat ikon, indeks dan simbol yang ada dalam film *Surat Kecil Untuk Tuhan*. Kedua, terdapat beberapa data yang menunjukkan makna denotasi dan konotasi dari hasil penelitiannya.

Penelitian relevan yang *kedua*, Lusi Fitriani (2021) dengan judul ‘Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film *Keluarga Cemara*’. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama menganalisis film, sedangkan perbedaannya ialah Lusi Fitriani (2021) lebih kepada tanda-tanda yang berkaitan dengan moral yang adalam film *Keluarga Cemara*. Peneliti lebih kepada tanda-tanda yang menyangkut emosi positif dan emosi negatif yang ada dalam film *Pengabdian Setan 2017* karya Joko

Anwar. Hasil penelitian dari Lusi Fitriani (2021) yaitu, terdapat beberapa data yang merupakan nilai moral seperti, kepedulian, tolong menolong, tanggung jawab dan interaksi sosial.

Penelitian relevan yang *ketiga*, Tri Utami Lestari (2019) dengan judul 'Analisis Semiotik Film *Mata Surga*'. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menganalisis film dan sama-sama menggunakan pendekatan semiotika. Sedangkan perbedaannya adalah, peneliti menganalisis dari segi emosi yang ada dalam film, sedangkan Tri Utami Lestari (2019) menganalisis makna denotasi, konotasi dan mitos yang ada dalam film. Hasil penelitian Tri Utami Lestari (2019) yaitu, makna denotasi dan mitos adalah makna yang sering digunakan dalam film yang ditelitinya dan makna yang jarang digunakan adalah makna konotasi.