



**Visualisasi Persahabatan dalam Film *Marmut Merah Jambu***

**SKRIPSI**

diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Sastra Universitas Jember

Oleh:

**Noni Elina Kristiani**  
**NIM. 110110401015**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM**  
**FAKULTAS SASTRA**  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**2015**

**PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Junaidi dan Ibunda Lindawati, terima kasih banyak atas kasih sayang, pengorbanan, dukungan, semangat dan nasehat yang selalu diberikan serta mengiringi setiap langkah dan hariku dengan doa;
2. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamater Fakultas Sastra Universitas Jember.

**MOTTO**

Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan.  
(Amsal 1:7)

Percayalah kepada TUHAN dengan segenap hatimu, dan janganlah bersandar kepada pengertianmu sendiri.  
(Amsal 3:5)

Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku.  
(Filipi 4:13)

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Noni Elina Kristiani

NIM : 110110401015

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Visualisasi Persahabatan Dalam Film *Marmut Merah Jambu*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 18 Agustus 2015

Yang menyatakan,

Noni Elina Kristiani  
NIM. 110110401015

**SKRIPSI**

**Visualisasi Persahabatan dalam Film *Marmut Merah Jambu***

Oleh  
Noni Elina Kristiani  
NIM 110110401015

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Romdhi Fatkhur Rozi, S.Sos., M,Med.Kom.  
NRP. 070946022

Dosen Pembimbing Anggota : Renta Vulkanita Hasan, S.Sn, M.A.  
NIP. 198411042010122004

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Visualisasi Persahabatan dalam Film *Marmut Merah Jambu*”,  
telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Sastra pada:

hari, tanggal : 18 Agustus 2016

tempat : Fakultas Sastra Universitas Jember

Tim Penguji

Penguji 1,

Penguji 2,

Fajar Aji, S.Sn., M.Sn  
NRP. 760009244

Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn  
NRP. 760009242

Mengesahkan  
Dekan,

Dr. Hairus Salikin, M.Ed  
NIP. 196310151989021001

## Visualisasi Persahabatan dalam Film *Marmut Merah Jambu*

Noni Elina Kristiani

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Sastra, Universitas Jember

### ABSTRAKSI

Persahabatan sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Persahabatan yang tumbuh dan berkembang dimasyarakat inilah yang kerap kali divisualisasikan ke dalam sebuah film. Visualisasi pada film sangat penuh dengan aspek estetika yang selain memberikan kesan indah juga berguna untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh film. Penyampaian pesan tersebut dapat dibaca melalui ilmu yang mengkaji tentang tanda atau semiotika. Masalah penelitian ini difokuskan pada bagaimana visualisasi persahabatan dalam film *Marmut Merah Jambu*. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode penulisan deskriptif analisis dengan teori utama estetika Edmund Burke Feldman yang berupa bentuk, fungsi, dan makna serta dibantu dengan model semiotika Charles Sanders Pierce yaitu *rhême, dicent dan argument*. Penelitian ini diharapkan dapat menjabarkan bentuk visual persahabatan yang terdapat pada film dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan studi kepustakaan, hasil penelitian ini memperlihatkan adanya makna persahabatan pada film yang disampaikan melalui penyusunan setiap aspek pada film.

**Kata Kunci :** Persahabatan, Visualisasi, Estetika E. B. Feldman, Semiotika Charles Sander Pierce



***Visualization of Friendship in Film Marmut Merah Jambu***

Noni Elina Kristiani

*Television and Film Courses, Faculty of Literature in Jember University*

**ABSTRACT**

*Friendship is very closely related to human life. The growing and developing Friendship in the community is often visualized in a movie. The visualization in movie is full of aesthetic aspects that, besides giving a beautiful impression, are used to convey the message to be conveyed by the film. The delivery of the message can be read through the science that examines the sign or semiotics. The research problem was focused on the visualization of friendship in the film Marmut Merah Jambu (Pink Marmot). The research used qualitative design with descriptive writing method. The analysis used the main theories of aesthetics of Edmund Burke Feldman expressed through form, function, and meaning and assisted with the semiotics of Charles Sanders Pierce model, that is, rhyme, decent and argument. The research was expected to describe the visual form of friendship available in the film. Using observation and literature study for data collection, the research results showed that the meaning of friendship in the film conveyed through the setting of every aspect of the film visualization.*

***Key words:*** Friendship, Visualization, E.B Feldman Aesthetics, Charles Sanders Pierce Semiotics



## RINGKASAN

**Visualisasi Persahabatan dalam Film *Marmut Merah Jambu***; Noni Elina Kristiani, 110110401015; 2015; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Sastra Universitas Jember.

Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memroyeksikannya ke atas layar. Salah satu fenomena sosial yang terjadi di masyarakat adalah persahabatan. Salah satu film yang mengangkat tentang persahabatan adalah film *Marmut Merah Jambu* yang menceritakan kisah persahabatan antara Dika, Bertus, dan Cindy. Drama percintaan yang dikemas secara komedi dalam film *Marmut Merah Jambu* sangat erat kaitannya dengan kehidupan remaja saat ini, terutama dalam kisah persahabatan yang dibahas secara intensif. Kejadian yang diangkat dari kisah sehari-hari ini dikemas dengan komedi yang populer dikalangan remaja-dewasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk visual persahabatan yang terdapat pada film *Marmut Merah Jambu* dan dikaji dengan pendekatan estetika E.B Feldman yakni bentuk, fungsi dan makna serta yang dianalisis dengan modus analisis semiotika oleh Charles Sanders Peirce. Jenis penelitian merupakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan observasi nonpartisipan.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa (1) Bentuk merupakan aspek karya seni yang dalam pengorganisasiannya menimbulkan kesan keindahan pada film. Bentuk yang terdapat pada film dinilai mampu menjelaskan teknik pengambilan gambar, unsur-unsur sinematografi, tokoh, properti, bahkan dramaturgi pada film *Marmut Merah Jambu* (2) fungsi personal merupakan fungsi yang hendak disampaikan oleh film *Marmut Merah Jambu* yaitu film sebagai alat komunikasi yang memberikan informasi secara menyeluruh tentang sifat dan kepribadian manusia dalam keadaan tertentu, dalam hal ini persahabatan (3) Makna timbul melalui susunan bentuk dan

fungsi pada visualisasi film, makna dari film *Marmut Merah Jambu* adalah menyampaikan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat tentang persahabatan.



## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Visualisasi Persahabatan Dalam Film *Marmut Merah Jambu*” ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Sastra Universitas Jember.

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah banyak membantu, membimbing serta memberikan saran, kritik dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Hairus Salikin, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Jember;
2. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Sastra Universitas Jember;
3. Romdhi Fatkhur Rozi, S.Sos., M.Med.Kom., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Renta Vulkanita Hasan, S.Sn, M.A., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang selalu memberikan bimbingan, nasehat, semangat dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini;
4. Drs Hary Kresno Setiawan M.M., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan, bimbingan dan pengarahan selama menjadi mahasiswa;
5. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn dan Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji yang telah banyak membantu memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Orang tuaku tersayang, Ayahanda Junaidi dan Ibunda Lindawati terima kasih atas doa, dukungan, semangat, kesabaran, pengorbanan dan kasih sayang yang telah diberikan demi terselesainya skripsi ini;
7. Almarhumah Ibunda tersayang Sih Darmi Esti Purwaningsih yang telah melahirkan dan merawatku semasa hidupnya;

8. Saudara-saudaraku terkasih Dian Langlang Setanggi, Nona Elana Kristiana, Ragil Putra Nugroho, Nia Febrianty, dan Bagas Prasetyo terima kasih atas doa, dukungan, omelan, motivasi dan sponsornya yang diberikan selama ini;
9. Teman-teman seperjuangan di UKMK Kristen Universitas Jember dan Perkantas yang telah menempa dan mendewasakanku, dan membuatku mampu mengusir kepenatan selama menjalani skripsi serta dua adik KTB yang peduli denganku Wendya Pradita dan Merry Trifena;
10. Saudara dalam iman Mbak Wiji, Ce Ayun, Kak Ester, Aulia, Ce Dian, Bram, Zefa, Kak Ian, Tito terima kasih atas bantuan, dukungan dan doa yang kalian berikan selama ini;
11. Teman-temanku Firda, Diah, Mufid, Candra, Mirza, Wiki, Ernik, dan semua teman-teman PSTF angkatan 2011 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, dukungan dan doa yang kalian berikan selama ini;
12. Segenap Pemuda dan Remaja GPdI Ekklesia yang memberi motivasi, hiburan dan doa;
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 18 Agustus 2015

Penulis

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>Bab 1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Batasan masalah .....	7
1.3 Rumusan masalah .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
1.5.1 Segi Akademis .....	8
1.5.2 Segi Praktis .....	8
<b>Bab 2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>



2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
2.2 Film .....	10
2.2.1 Pengertian Film .....	10
2.2.2 Jenis dan Klasifikasi Film .....	11
2.2.3 Unsur-unsur Pembentuk Film .....	13
2.2.4 Struktur Film .....	13
2.2.5 Sinematografi .....	15
2.3 Estetika .....	18
2.4 Semiotika Charles Sanders Pierce .....	23
2.5 Psikologi Behaviorisme .....	27
2.6 Persahabatan Remaja .....	32
<b>Bab 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Jenis penelitian .....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.4 Objek Penelitian dan Unit Analisis .....	37
3.5 Jenis Sumber Data .....	40
3.6 Teknik Analisa Data .....	41
3.7 Validitas Data .....	42
3.8 Metode Analisis Data .....	43
3.9 Pengambilan Kesimpulan .....	44
3.10 Kerangka Pemikiran .....	45
<b>Bab 4. ANALISIS DATA .....</b>	<b>46</b>
4.1 Visualisasi Kebersamaan .....	47
4.2 Visualisasi Perbandingan Sosial .....	52
4.3 Visualisasi Stimulasi .....	55



4.4 Visualisasi Intimasi .....	61
4.5 Visualisasi Dukungan Bagi Ego.....	68
4.6 Visualisasi Dukungan Fisik.....	73
<b>Bab 5. KESIMPULAN .....</b>	<b>77</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>79</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>

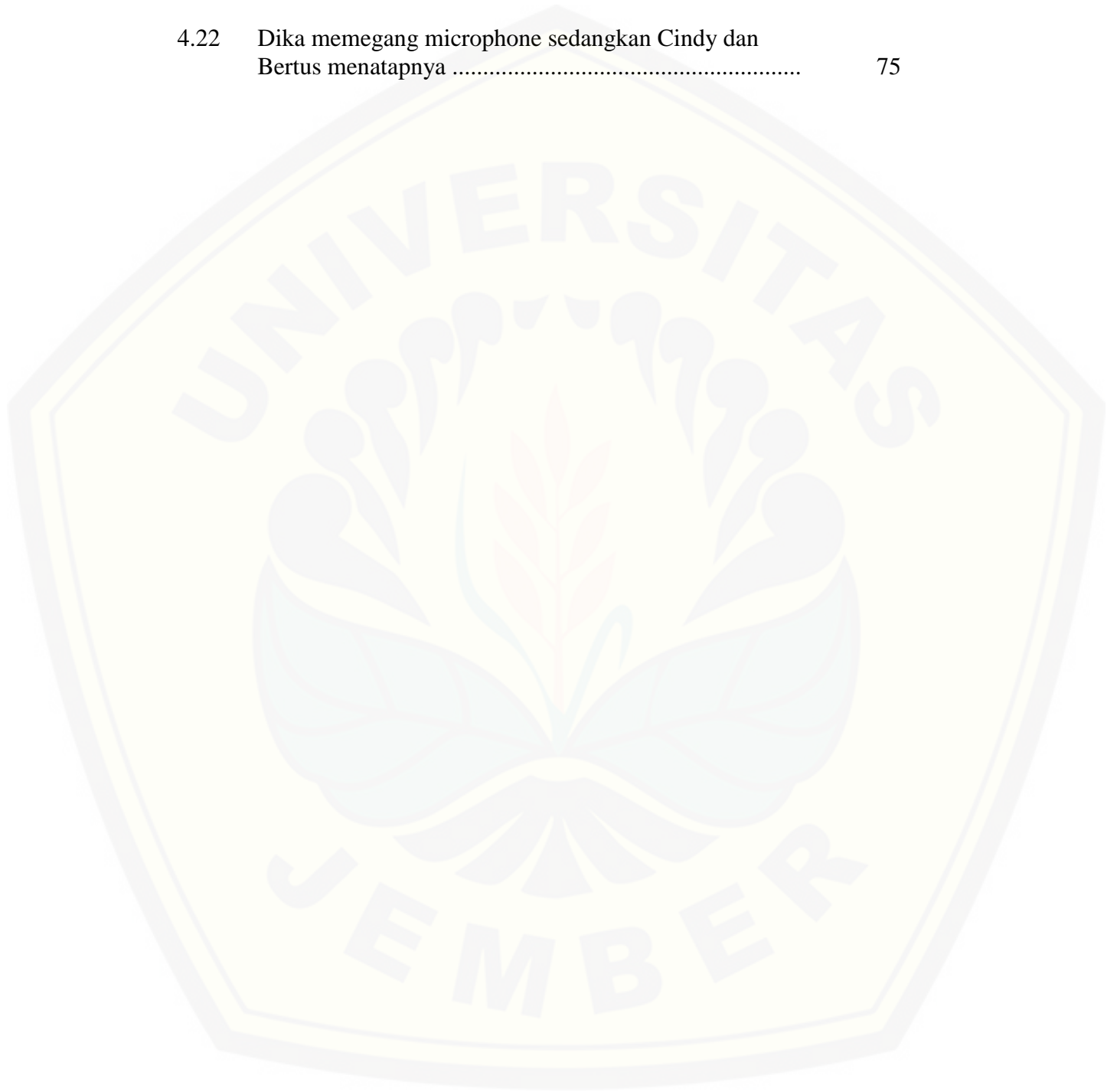
**DAFTAR TABEL**

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Tabel Penanda dan Petanda .....	24
2.2	Tabel Klasifikasi Tanda Pierce .....	26
3.1	Objek Penelitian .....	37

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
4.1	Dika dan Bertus mengamati secarik kertas .....	47
4.2	Dika menelepon dengan gaya seperti perempuan .....	48
4.3	Dika memberikan secarik kertas pada Cindy.....	50
4.4	Cindy melihat Dika mengusap matanya.....	51
4.5	Dika dan Bertus berjalan beriringan.....	53
4.6	Dika dan Bertus duduk di dekat tempat sampah.....	53
4.7	Dika dan Bertus mengenakan atribut baru mereka di sekolah.....	56
4.8	Dika dan Bertus menyapa kelompok siswa yang bermain kartu.....	56
4.9	Dika dan Bertus mengeluarkan beberapa alat: kaca pembesar, topi, alat kejut listrik .....	59
4.10	Dika menatap kertas berbentuk seperti origami.....	61
4.11	Dika menatap telepon.....	61
4.12	Dika dan Bertus di warung makan .....	63
4.13	Dika dan Bertus menautkan jari kelingking mereka .....	64
4.14	Cindy menatap sebuah kartu ditangannya .....	66
4.15	Cindy menatap kartu yang bertuliskan Dika dan Bertus	66
4.16	Cindy memberikan handuk kepada Dika .....	68
4.17	Dika menatap Cindy .....	68
4.18	Dika memegang gitar dengan menyanyi .....	70
4.19	Bertus keluar dari suatu tempat	71
4.20	Cindy memegang pundak Dika	73

4.21	Cindy, Dika dan Bertus berdiri sambil mengamati sesuatu	73
4.22	Dika memegang microphone sedangkan Cindy dan Bertus menatapnya .....	75



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
A	Poster Film .....	86
B	Profil Film .....	87
B.1	Profil Raditya Dika sebagai Sutradara Film <i>Marmut Merah Jambu</i> .....	87
B.2	Profil Pemain <i>Marmut Merah Jambu</i> .....	88
B.3	Sinopsis Film <i>Marmut Merah Jambu</i> .....	90
B.4	Tim Produksi Film <i>Marmut Merah Jambu</i> .....	91

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan media komunikasi massa yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. Meskipun masih banyak bentuk-bentuk media massa lainnya, film memiliki efek eksklusif bagi para penontonnya. Dari puluhan sampai ratusan penelitian itu semua berkaitan dengan efek media massa film bagi kehidupan manusia, sehingga begitu kuatnya media memengaruhi pikiran, sikap, dan tindakan penonton (Faridl, 2000: 96).

Menurut Zoebazary (2010: 104) film kini diartikan sebagai suatu *genre* seni bercerita berbasis audio visual, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar bergerak. Selain sebagai media komunikasi masa, film juga memiliki nilai seni tersendiri, karena film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang profesional di bidangnya. Film sebagai benda seni sebaiknya dinilai secara artistik bukan rasional. Film telah menjadi bagian dari kehidupan modern dan tersedia dalam berbagai wujud, seperti di bioskop, tayangan dalam televisi, dalam bentuk kaset video, dan piringan laser (*laser disc*).

Film juga merupakan salah satu karya visual estetis yang membuat penonton mampu mengapresiasikannya. Komunikasi visual sebagai suatu sistem pemenuhan kebutuhan manusia di bidang informasi visual melalui lambang-lambang kasat mata telah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hampir dalam segala sektor kegiatan, lambang-lambang atau simbol-simbol visual hadir dalam bentuk video, gambar, suara, dan kerap kali gabungan ketiganya. Berbagai persoalan yang diamati,



dianalisis, dipelajari, dan dikuak tabirnya sehingga menghasilkan tata bahasa baru berupa *visual language* dan yang paling penting adalah kemampuan membentuk etika cara pandang baru terhadap suatu kenyataan salah satunya dalam menggambarkan persahabatan.

Menurut Irawanto (dalam Sobur 2009: 127) film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian meproeksikannya ke atas layar. Dengan demikian sebuah film dapat menarik penonton jika cerita yang disajikan erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat sehari-hari.

Persahabatan merupakan salah satu realitas yang banyak dialami oleh masyarakat dan kerap kali diproyeksikan pada sebuah film. Persahabatan sangat erat kaitannya dengan kehidupan remaja. Seorang sahabat dapat memberikan dorongan dan motivasi dalam hal pencarian jati diri yang membuat persahabatan pada remaja menjadi topik yang menarik untuk dijadikan sebuah film. Robert Selman menyatakan bahwa anak berusia 9 tahun ke atas memiliki persahabatan yang membangun intimasi, hubungan yang saling berbagi, dan menguntungkan (Ayahlia & Feldman, 2014:369). Situasi sosial yang ada disekitar remaja mempengaruhi dalam mengembangkan masalah-masalah psikologisnya, itulah yang membuat remaja sangat senang memperoleh kepopuleran diantara teman sebayanya.

Fungsi persahabatan bagi remaja dapat dikategorikan ke dalam enam golongan (Gottman & Parker, dalam Santrock, 2007: 69):

1. Kebersamaan (*companionship*). Persahabatan memberikan mitra yang dikenal, seseorang yang dapat diajak menghabiskan waktu dan melakukan aktivitas kolaboratif secara bersama-sama.
2. Stimulasi (*stimulation*). Persahabatan memberikan informasi, kegembiraan, dan keasyikan yang menarik.
3. Dukungan fisik (*physical support*). Persahabatan dapat memberikan sumber-sumber dan bantuan yang dibutuhkan.

4. Dukungan bagi ego (*ego support*). Persahabatan dapat memberi dukungan, dorongan dan umpan balik yang dapat membantu remaja untuk membina kesan mengenai dirinya sendiri sebagai sosok yang kompeten, menarik dan berharga.
5. Perbandingan sosial (*Social comparison*). Persahabatan dapat memberikan informasi mengenai posisi remaja dan apakah remaja itu baik-baik saja dibandingkan orang lain.
6. Intimasi/afeksi (*intimacy/affection*). Persahabatan dapat menjadi relasi yang hangat, karib, saling percaya, dan sebuah relasi yang memungkinkan mereka saling membuka diri.

Fungsi persahabatan inilah yang ingin dilihat penulis di dalam film *Marmut Merah Jambu* dimana film ini menceritakan kisah persahabatan antara Dika, Bertus, dan Cindy. Drama percintaan yang dikemas secara komedi dalam film *Marmut Merah Jambu* sangat erat kaitannya dengan kehidupan remaja saat ini, terutama dalam kisah persahabatan yang dibahas secara intensif. Sebuah persahabatan dengan kualitas yang tinggi ditandai dengan tingginya tingkat perilaku tolong-menolong, keakraban dan perilaku positif lainnya, serta rendahnya tingkat konflik, persaingan dan perilaku negatif.

Film *Marmut Merah Jambu* merupakan karya sineas muda Indonesia yaitu Raditya Dika yang bertemakan tentang persahabatan. Selain bertemakan persahabatan film bergenre komedi ini yang sangat diminati masyarakat Indonesia. Berdasarkan survey, 33,4 % masyarakat Indonesia memilih film bergenre komedi, lalu sisanya diikuti oleh tema percintaan sebesar 28,4%, *action* sebesar 18,4%, horror sebesar 3,6%, film mengenai sejarah sebesar 7,9%, dan film anak 5,2% (<http://www.tribunnews.com/seleb/2014/09/15/komedi-cinta-action-tiga-besar-genre-film-paling-disukai-orang-indonesia>, dikutip tanggal 15 September 2014).

Raditya Dika selaku penulis skenario dan sutradara film *Marmut Merah Jambu* awalnya hanya dikenal dari penulis blog hingga saat ini telah merambah dalam dunia

tulis menulis serta dunia perfilman mulai dari aktor, *scripwriter*, produser, dan sutradara, hingga menjadi narasumber di beberapa kegiatan serta juri dalam sebuah acara *stand up comedy* yang ditayangkan dalam salah satu media televisi nasional. Pria yang memiliki nama asli Dika Angkasaputra Moerwani ini mulai dikenal oleh masyarakat luas terutama kalangan para remaja sejak kehidupan pribadinya yang ia tulis dalam blog mulai dijadikan buku yang berjudul “Kambing Jantan: Sebuah Catatan Harian Pelajar Bodoh” hingga menjadi novel *best seller* dengan *genre* komedi. Blog miliknya pun juga pernah meraih penghargaan dengan kategori *The Online Inspiring Adward* 2009 oleh Indosat ([http://febry-w-k-fisip11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-113785-Umum-Spesialis%20Film%20Komedi%20dari%20Karya%20Pribadi.html](http://febry-w-k-fisip11.web.unair.ac.id/artikel_detail-113785-Umum-Spesialis%20Film%20Komedi%20dari%20Karya%20Pribadi.html) diunduh tanggal 9 Februari 2014).

Adapun beberapa karyanya adalah film yang diangkat dari novelnya sendiri berjudul *Kambing Jantan: The Movie* Raditya Dika sebagai pemeran utama, lalu belajar menjadi penulis naskah sekaligus aktor dalam film yang juga diangkat dari novelnya yaitu *Cinta Brontosaurus*, dan *Manusia Setengah Salmon*. Dika juga dikenal sebagai pembuat serial *Mockumentary* pertama di Indonesia melalui *Malam Minggu Miko* yang kemudian juga dibuat layar lebarnya berjudul *Malam Minggu Miko The Movie* yang disutradarai dan diperankan oleh Raditya Dika pula. Selain itu, ia juga pernah menjadi aktor garapan Salman Aristo yaitu *Cinta dalam Kardus*. Tak berhenti menjadi penulis naskah, Dika juga belajar untuk menjadi sutradara, penulis naskah, serta aktor dalam film yang berjudul *Marmut Merah Jambu*.

*Marmut Merah Jambu* yang dirilis tanggal 8 Mei 2014 ini adalah film keempat karya Raditya Dika yang diambil dari buku yang berjudul sama. Namun hanya 3 bab dari buku tersebut, yaitu bagian *Orang yang Jatuh Cinta Diam-diam*, *Pertemuan Pertama dengan Ina Mangunkusumo*, dan *Misteri Surat Cinta ketua Osis* (<http://radityadika.com/proses-film-MMJ>, dikutip tanggal 9 Februari 2015). Film ini menjadi menarik karena menceritakan tentang kehidupan pribadi Raditya Dika

dimasa SMA-nya. Kisah cinta pertama dan persahabatan dalam film ini sangat erat dengan kehidupan remaja, sehingga tidak salah apabila film ini meraup 637 ribu penonton di sepanjang penayangannya, film ini sukses menduduki peringkat tiga besar di daftar Indonesia film terlaris 2014. Angka tersebut juga sukses menggeser film drama *99 Cahaya di Langit Eropa Part 2* yang sebelumnya berjaya lewat 587 ribu penonton (<http://filmindonesia.or.id/movie/viewer/2014#.VUrbZo6qqko>, diunduh 6 Juni 2014). Pada tanggal 24 Mei 2015 film *Marmut Merah Jambu* juga menjadi pemenang dalam kategori *Movie of The Year* di acara *Indonesian Choice Awards 2015* yang diadakan oleh stasiun televisi NET dalam rangka merayakan hari ulang tahun yang ke dua (<http://www.tabloidbintang.com/articles/film-tv-musik/kabar/22321-daftar-pemenang-net-indonesian-choice-awards-2015>).

Hal-hal menarik dari film *Marmut Merah Jambu* ini menceritakan pesan persahabatan melalui pencarian jati diri, oleh Dika, Bertus dan Cindy yang disajikan dengan keinginan untuk menjadi populer dan memperoleh seorang kekasih. Kejadian yang diangkat dari kisah sehari-hari ini dibungkus dengan komedi yang populer dikalangan remaja-dewasa. Dika menggunakan bahan racikan yang sama yang digunakan di mediumnya yang lain, yakni humor yang bermain dengan *kemlesetan* persepsi populer yang beroperasi dalam logika hiperbola ([www.filmindonesia.or.id](http://www.filmindonesia.or.id), diunduh 9 Februari 2014). Dalam film ini dia memaparkan relasi pertemanan yang menurut Hurlock (1996: 84) merupakan bagian yang tak bisa terlepas dari dunia remaja. Hal ini menjadi sifat khas dari remaja yang selalu berada dalam pencarian jati diri. Sehingga remaja akan mengalami berbagai macam peralihan, yaitu peralihan dalam aspek biologis, kognisi, dan sosial.

Persahabatan di dalam film ini berhasil menggabungkan kisah nyata seorang penulis Raditya Dika semasa remaja dengan kisah fiksi persahabatannya bersama Bertus dan Cindy. Dalam film terlihat betapa pentingnya peran sahabat baik dalam pencarian jati diri terutama ketika mereka berusaha menggali bersama potensi-potensi



dalam diri mereka, maupun ketika Cindy dengan tulus memberi dukungan kepada Dika untuk menyatakan perasaan kepada Ina, cinta pertamanya.

Film merupakan salah satu karya seni yang berbentuk visual yang kompleks. Film sebagai bentuk karya seni visual menjadikan khasanah baru keberagaman seni visual. Film sebagai salah satu domain seni visual tidak terlepas dari nilai-nilai dan kaidah estetika yang berlaku, yaitu setiap *genre* memiliki nilai dan kosa estetika maka film dengan parsial *genre*-nya juga tidak terlepas juga dengan kosa estetikanya. Setiap bentuk karya yang dihasilkan dari fotografi (yang merupakan langkah awal terbentuknya film) tidak lain mempunyai tujuan serta konsep penciptaan yang bermula dari ide dasar yang berkembang menjadi implementasi praksis dengan dukungan peralatan dan teknik ungkap melalui bahasa visual (Rahman, Tanpa Tahun). Teknik ungkap estetika visual memiliki maksud tertentu salah satunya menanamkan nilai-nilai yang berkembang dimasyarakat termasuk persahabatan.

Edmun Burke Feldman menjelaskan bahwa keindahan suatu karya seni dapat dilihat melalui bentuk, fungsi dan makna yang tersusun di dalamnya. Media adalah suatu penggunaan karakteristik dari bahan-bahan khusus untuk suatu tujuan artistik (Feldman 1967:2). Segala aspek yang terdapat dalam film seperti pengambilan gambar, tata cahaya, musik, bukanlah sebuah media tetapi gabungan semuanya itu adalah seni. Mengkaji struktur sebuah karya seni adalah mempelajari elemen-elemen visual dari suatu karya seni, serta bagaimana elemen-elemen tersebut disusun dan diorganisasikan menjadi sebuah karya utuh. Feldman (1967: 219) juga menyatakan prinsip pengorganisasian unsur visual meliputi kesatuan, keseimbangan, ritme, dan proporsi.

Keindahan yang diberikan oleh estetika pada film yang juga merupakan sebuah karya seni, menimbulkan tanda-tanda yang akhirnya dibaca oleh penikmat film. Budiman (2003: 13) menyatakan bahwa semiotika visual pada dasarnya merupakan salah satu bidang studi semiotika yang secara khusus menaruh minat pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra

lihatan (*visual sense*). Semiotika visual ini jika diikuti secara konsisten, tidak lagi terbatas pada pengkajian seni rupa (seni lukis, patung, dst.) dan arsitektur semata-mata, melainkan juga segala macam tanda visual yang kerap kali atau biasanya dianggap bukan karya seni (Sonesson dalam Budiman, 2003:13). Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk menguji tanda. Semiotika memandang komunikasi sebagai proses pemberian makna melalui tanda yaitu bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi dan sebagainya yang berada diluar diri individu (dalam Sobur 2009: 15). Estetika dengan dibantu oleh ilmu tanda semiotika dapat menguraikan makna persahabatan yang sarat dengan nilai psikologi, maka dari itu dalam menentukan apakah sebuah adegan memiliki makna persahabatan dapat dibantu oleh teori behaviorismen John B. Watson

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang akan dituangkan dalam skripsi dengan judul, “Visualisasi Persahabatan Dalam Film *Marmut Merah Jambu*”.

## **1.2 Batasan Masalah**

Batasan dalam penelitian ini adalah rangkaian gambar (*scene*) dalam film *Marmut Merah Jambu* yang berkaitan dengan konsep persahabatan. Hal ini berangkat dari konteks besar film ini yang banyak menggambarkan kegiatan yang dilakukan dalam sebuah persahabatan remaja ketika mencari jati diri dalam hal ini pencarian cinta (kekasih). Untuk memfokuskan penelitian, maka masalah dalam penelitian ini mengacu pada teori estetika E. B. Feldman dan model semiotika Charles Sanders Peirce serta teori behaviorisme John B. Watson.



### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:  
Bagaimana visualisasi bentuk persahabatan dalam film *Marmut Merah Jambu*?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk visual persahabatan yang terdapat pada film *Marmut Merah Jambu* dan dikaji dengan pendekatan estetika E.B Feldman yakni bentuk, fungsi dan makna, semiotika oleh Charles Sanders Peirce serta psikologi behaviorisme oleh John B. Watson.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1 Segi Akademis,

diharapkan hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur-literatur tentang kajian estetika film dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

#### 1.4.2 Segi Praktis,

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi akademisi dan praktisi perfilman terutama untuk memberikan rujukan bagaimana membuat film yang sarat muatan estetis dan memberi geliat produktivitas produksi film. Sedangkan untuk praktisi film, diharapkan penelitian ini dapat memberikan tinjauan awal tentang bagaimana memproduksi dan mengkaji makna dan ide yang terkandung dalam film sebagai salah satu produksi seni, melalui analisis semiotika.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikannya, penelitian terdahulu memudahkan penulis dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Setelah peneliti mencari di internet, peneliti mendapati 1 judul skripsi yang ada kaitannya dengan judul yang dibahas yaitu skripsi karya Hani Taqiyya, mahasiswa Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, ditulis tahun 2011 yang berjudul Analisis Semiotik Terhadap Film *In The Name Of God*. Film ini menggunakan model semiotik Roland Barthes. Makna yang ingin diungkapkan dalam skripsi ini adalah konsep jihad Islam dalam film *In The Name Of God*. Dari skripsi di atas, ada perbedaan dengan skripsi yang akan ditulis oleh peneliti. Film *Marmut Merah Jambu* merupakan film Indonesia, penulis menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce dan ada perbedaan makna yang ingin diungkapkan dalam masalah penelitian, yaitu yang dikaji adalah konsep persahabatan yang direpresentasikan dalam film.

Penelitian terdahulu lainnya adalah jurnal yang ditulis oleh Harry Anofrina mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi, konsentrasi Manajemen Komunikasi, Universitas Riau. Judul penelitiannya adalah *Analisis Semiotika Representasi Persahabatan dalam film "Hugo"*. Film ini memiliki rumusan masalah yakni representasi persahabatan pada film, namun terdapat beberapa perbedaan yang penting yaitu objek penelitiannya merupakan film Internasional sedangkan penulis menggunakan film nasional, analisis model semiotika yang digunakan sama yakni

model semiotika Charles Sanders Peirce yaitu ikon, indeks dan simbol namun peneliti menggunakan *rhême, dicent dan argument*. Teori persahabatan yang digunakan adalah teori persahabatan Aristoteles sedangkan penulis menggunakan wacana persahabatan yang ditulis oleh Gottman & Parker. Penulis lebih berfokus pada teori utama yaitu teori estetika dibandingkan dengan teori semiotika yang hanya menjadi teori pendamping. Sehingga jelas penulis tidak menemukan persamaan isi dengan jurnal tersebut.

Meskipun dalam penelitian ini penulis mendapatkan rujukan sebagai acuan dan tolak ukur dari skripsi-skripsi tersebut di atas, penelitian yang dilakukan penulis tetaplah berbeda. Pengambilan film ini didasarkan karena belum ada mahasiswa yang meneliti film ini, sehingga penelitian yang penulis lakukan diharapkan dapat menambah referensi penelitian film.

## 2.2 Film

### 2.2.1 Pengertian Film

Menurut Zoebazary (2010: 104) film kini diartikan sebagai suatu *genre* seni bercerita berbasis audio visual, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar bergerak. Definisi Film Menurut UU No.8/1992 film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya (Effendy, 2008: 63).

Secara material film terdiri atau dibangun oleh gambar-gambar dan bukan oleh seluloid. Gambar-gambar ini menimbulkan ilusi yang kuat sekali pada kita bahwa apa yang diproyeksikan pada layar sungguh-sungguh kenyataan. Ini

disebabkan karena gambar-gambar itu berbeda dengan gambar-gambar seni lukis misalnya, tapi merupakan gambar-gambar mekanis. Karena dibuat oleh dan dengan suatu mekanik: fototustel, kamera film (Peransi, 2005: 146).

Film merupakan salah satu dari media massa, karena merupakan media penyampaian pesan kepada khalayak luas, juga sebagai media yang ampuh dalam mempengaruhi masyarakat (Effendi, 2003: 214). Menurut Imanjaya (2006: 27-28) film dan televisi bukan semata-mata barang dagangan, tetapi merupakan alat pendidikan dan penerangan yang mempunyai daya pengaruh besar atas masyarakat, sebagai alat revolusi dapat menyumbangkan darma baktinya dalam menggalang kesatuan dan persatuan nasional, membina *national character building* mencapai masyarakat sosial Indonesia berdasarkan Pancasila. Jika fungsi ini bekerja secara normal, seharusnya identitas kultural bangsa Indonesia akan hadir dalam setiap film yang dibuat orang Indonesia.

### 2.2.2 Jenis dan Klasifikasi Film

Klasifikasi film atau *genre* (jenis/ragam) dalam film berawal dari klasifikasi drama yang lahir pada abad XVIII. Klasifikasi drama tersebut muncul berdasarkan atas jenis stereotip manusia dan tanggapan manusia terhadap hidup dan kehidupan. Ada beberapa jenis naskah drama yang dikenal saat itu, diantaranya lelucon, opera balada, komedi sentimental, komedi tinggi, tragedi borjois dan tragedi neoklasik (Waluyo, 2003:38).

Seiring berkembangnya zaman dan dunia perfilman, *genre* dalam film pun mengalami sedikit perubahan. Namun tidak menghilangkan keaslian dari awal pembentukannya. Imanjaya (2004: 104) mengklasifikasikan *genre* film menjadi 5 jenis, yaitu:

- a. Komedi, film yang mendeskripsikan kelucuan, kekonyolan, kebanyakan pemain (aktor dan aktris). Ada bumbu kejenakaan yang dapat membuat penonton tidak bosan.



- b. Drama, film yang menggambarkan realita (kenyataan) di sekeliling hidup manusia. Dalam film drama, alur ceritanya terkadang dapat membuat penonton tersenyum, sedih dan meneteskan air mata.
- c. Horor merupakan film berisi kisah mistis, alam gaib dan supranatural. Alur ceritanya membuat penonton terkejut dan memunculkan ketegangan.
- d. Musikal adalah film yang penuh dengan nuansa musik. Alur ceritanya sama seperti drama, hanya saja di beberapa bagian adegan film para pemain (aktor dan aktris) bernyanyi, berdansa, bahkan beberapa dialog menggunakan musik (seperti bernyanyi).
- e. Laga (*action*), film yang dipenuhi aksi, perkelahian, tembak-menembak dan adegan berbahaya yang mendebarkan. Alur ceritanya sederhana, hanya saja dapat menjadi luar biasa setelah dibumbui aksi-aksi yang membuat penonton tidak beranjak dari kursi.

Film *Marmut Merah Jambu* merupakan penggabungan antara drama komedi dan drama romantis, yang ide ceritanya diambil dari kejadian sehari-hari. Sedangkan Zoebazary (2010: 216) menyatakan bahwa *romantic comedy* (komedi romantis) adalah film komedi dengan cerita utama bergulir di seputar adegan-adegan romantis.

Luters (2005: 35) menggolongkan kembali drama komedi menjadi:

1. Komedi situasi, cerita lucu yang kelucuannya bukan berasal dari para pemain, melainkan karena situasinya.
2. Komedi *slaptic*, cerita lucu yang diciptakan dengan adegan menyakiti pemainnya, atau dengan gerak vulgar dan kasar.
3. Komedi *satire*, cerita lucu yang penuh sindiran tajam.
4. Komedi *Farce*, cerita lucu yang sengaja menciptakan kelucuan-kelucuan dengan dialog dan gerak laku lucu.

Fungsi utama *genre* adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. *Genre* membantu kita memilah film-film yang jumlahnya sudah jutaan sesuai dengan spesifikasinya (Pratista, 2008:10).

### 2.2.3 Unsur-unsur Pembentuk Film

Sebuah film secara umum memiliki 2 unsur yakni unsur naratif dan sinematik. Menurut Pratista (2008: 1-2) film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu dengan yang lainnya. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, berhubungan dengan aspek cerita atau tema film, terdiri dari unsur-unsur seperti: tokoh, masalah, lokasi, dan waktu. Sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Sementara unsur sinematik atau gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film.

Unsur sinematik terdiri dari empat elemen pokok, yakni:

- a. *Mise-en-scene*, yaitu segala hal yang berada di depan kamera
- b. Sinematografi, yaitu perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan objek yang diambil.
- c. *Editing*, yakni transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya.
- d. Suara, yakni segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran.

Unsur-unsur pembentuk film inilah menjadi bahan yang akan dibedah menggunakan teori semiotika. Dalam bentuk visual yaitu gambar dan suara dapat menunjukkan keindahan yang mewakili persahabatan dilihat melalui tanda-tanda yang ada.

### 2.2.4 Struktur Film

Menurut Joseph V. Maschelli dalam Maarif (2005: 27), film secara struktur terbentuk dari sekian banyak *shot*, *scene* dan *sequence*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton dan bagi *setting* serta *action* pada satu saat tertentu dalam perjalanan cerita, itulah sebabnya seringkali film disebut gabungan dari gambar-gambar yang dirangkai menjadi satu kesatuan utuh yang bercerita kepada penontonya.



Sedangkan Peransi (dalam Tuzahra, 2011: 30) menyatakan bahwa esensi dari struktur film terletak pada pengaturan berbagai unit cerita atau ide sedemikian rupa sehingga mudah dipahami. Struktur adalah *blueprint*; kerangka desain yang menyatukan berbagai unsur film dan merepresentasikan jalan pikiran dari pembuat film. Struktur terdapat dalam semua bentuk karya seni. Pada film ia mengikat aksi (*action*) dan ide menjadi satu kesatuan yang utuh.

Struktur yang baik adalah struktur yang sederhana tapi penuh relief. Struktur yang sederhana berhubungan dengan kontinuitas fisik, yaitu: anak dilahirkan, hidup sebagai orang dewasa, kemudian mati. Ini mengandaikan adanya permulaan, pengembangan dan akhir. Variasi dari urutan ini banyak sekali, misalnya suatu akhir dapat dijadikan permulaan dalam kilas balik *flashback* umpamanya.

Struktur film terdiri dari struktur lahiriah dan struktur batiniyah. Dalam struktur lahiriah, terdapat unsur-unsur atau unit-unit yang membangun yaitu:

- a. *Shot*; dapat dirumuskan sebagai peristiwa yang direkam oleh film tanpa interupsi
- b. *Scene*; terbentuk apabila beberapa shot disusun secara berarti dan menimbulkan suatu pengertian yang lebih luas tapi utuh. Adegan dapat kita sebut juga premis minor. Banyaknya *shot*, panjang pendeknya shot dalam sebuah adegan akan menentukan ritme dari adegan itu. Selain *shot* dan *scene* ada pula
- c. *Sequence* atau babak; babak berbentuk apabila beberapa adegan disusun secara berarti dan logis. Babak memiliki ritme permulaan, pengembangan dan akhir
- d. Totalitas; Dalam hubungan ini sudah jelas merupakan nilai yang muncul dari seluruh urutan shot, adegan dan sekwens, yaitu tema.

Struktur batiniyah ditentukan oleh sejumlah faktor (Peransi dalam Tuzahra, 2011: 32):

1. Eksposisi: keterangan tempat, waktu dan perwatakan

2. *Point of Attack* atau serangan awal: menggambarkan tentang konfrontasi awal dari kekuatan-kekuatan yang saling bertentangan
3. Komplikasi: segi-segi yang menarik dari watak-watak tokoh-tokohnya
4. *Discovery* atau penemuan: memberikan informasi-informasi baru tentang tokoh-tokohnya sementara cerita berlangsung terus, munculnya kejadian-kejadian
5. Reversal atau pembalikan: terjadi komplikasi-komplikasi baru
6. Konflik: pertentangan-pertentangan batin yang menguasai tokoh-tokoh.
7. *Rising action* atau tanjakan aksi: bagian cerita yang mengungkapkan pengembangan plot utama, mulai dari *point of attack* sampai klimaks
8. Krisis: meramalkan suatu perkembangan baru
9. Klimaks: puncak paling tinggi dari semua ketegangan dan intensitas
10. *Falling action* atau surutnya aksi: klimaks menurun dan menuju kesimpulan
11. Kesimpulan: dalam tahap ini semua pertanyaan dijawab, masalah-masalah utama dan sampingan dipecahkan dan di atasi.

#### 2.2.5 Sinematografi

Dalam setiap shot terdapat teknik pengambilan gambar yang merupakan unsur-unsur dari sinematografi. Dalam sebuah produksi film ketika seluruh aspek *mise-en-scene* telah tersedia dan sebuah adegan telah siap untuk diambil gambarnya, maka pada tahap inilah unsur sinematografi mulai berperan. Sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera dan film, framing, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar dan sebagainya (Tuzahra 2011: 36). Menurut Mahendra (2010: 55) sama seperti teknik dalam pemotretan, pada kamera juga menggunakan teknik framing dalam pengambilan gambarnya. Framing adalah meletakkan objek sebagai *foreground* untuk membuat bingkai yang bertujuan memberi kesan ruang tiga dimensi.

Berikut ini adalah salah satu aspek framing yang terdapat dalam sinematografi, yakni jarak kamera terhadap objek (*type of shot*), yaitu (Pratista, 2008: 89):

a. *Extreme long shot*

*Extreme long shot* merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak nampak. Teknik ini umumnya untuk menggambarkan sebuah objek yang sangat jauh atau panorama yang luas.

b. *Long shot*

Pada *long shot* tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan. *Long shot* sering digunakan sebagai *establishing shot*, yakni *shot* pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat.

c. *Medium long shot*

Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang.

d. *Medium shot*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

e. *Medium close-up*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan *medium close-up*.

f. *Close-up*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan

jas dan gestur yang mendetil. *Close-up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. *Close-up* juga memperlihatkan detail sebuah benda atau objek.

g. *Extreme close-up*

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetil bagian dari wajah, seperti telinga, mata, hidung, dan lainnya atau bagian dari sebuah objek.

Penentuan *angle*/sudut pengambilan gambar secara tepat akan menghasilkan shot yang baik. *Angle* dapat memengaruhi emosi dan psikologi penonton, karena shot yang dihasilkan bisa bersifat objektif, subjektif, atau merupakan sudut pandang tokoh dalam film (Zoebazary 2010: 10). Menurut Himawan (dalam Taqiyya 2011: 44) ada beberapa teknik pengambilan gambar yang biasa digunakan diantaranya:

a. *Low angle*

Pengambilan gambar dengan *low angle*, posisi kamera lebih rendah dari objek akan mengakibatkan objek lebih superior, dominan dan menekan.

b. *High angle*

Kebalikan dari *low angle*, *high angle* akan mengakibatkan dampak sebaliknya, objek akan terlihat imperior, dan tertekan.

c. *Eye level*

Sudut pengambilan gambar, subjek sejajar dengan lensa kamera. Ini merupakan sudut pengambilan gambar normal, sehingga subjek terlihat netral dan tidak ada intervensi khusus pada subjek.

Aspek-aspek tersebut di atas termasuk pada unsur bentuk yang terlihat menjadi satu kesatuan pada setiap shot atau potongan gambar pada film. Penjabaran setiap aspek yang ada pada shot membantu pada analisis selanjutnya yakni analisis fungsi dan analisis makna.



### 2.3 Estetika

Secara historis estetika merupakan bagian filsafat (keindahan), diturunkan dari persepsi indra (*sense perception*). Istilah estetika baru ditemukan sekitar abad ke-18 (Ratna, 2011: 2). Sebelumnya menurut Shipley istilah yang digunakan adalah keindahan, *beauty* (Inggris), *beaute* (Prancis). *Beauty* dan *beaute* itu sendiri berasal dari bahasa Latin, yaitu *bellus*, yang juga diturunkan melalui *bonus*, *bonum*, yang berarti sesuatu yang baik, sifat yang baik, keutamaan, dan kebajikan. Makna yang dimaksudkan sangat dekat dengan proposisi Plato yang mengatakan bahwa langkah pertama untuk memperoleh pemahaman mengenai keindahan adalah mencintai atau memperhatikan.

Keindahan visual bagi bangsa Yunani disebut *symmetia* dan *harmonia* untuk keindahan berdasarkan pendengaran (auditif). Jadi pengertian keindahan secara luas meliputi seni, alam, moral, dan intelektual (Kartika & Perwari, 2004: 12). Estetika dalam artinya sebagai keindahan sangat bersifat subjektif, sehingga memberikan banyak kelonggaran. Sehingga membuat estetika pada akhirnya sulit dijadikan dasar untuk menyusun suatu teori. Oleh karena itu konsep tentang nilai estetika (*aesthetic value*) yang dikemukakan oleh Edward Bullough (1880-1934) lebih dapat diterima oleh setiap penelitian estetika (Kartika & Perwari, 2004: 12).

Film merupakan bentuk karya seni dua dimensi yang menjadi khasanah baru keberagaman visual setelah diawali oleh fotografi. Film sebagai salah satu seni visual tidak terlepas dari kaidah dan nilai-nilai dan kosa estetika yang berlaku, yakni setiap pengambilan gambar dan penggabungan beberapa aspek pada film. Setiap bentuk yang dihasilkan dari berbagai aspek pembentuk film mempunyai tujuan serta suatu konsep penciptaan yang bermula dari ide yang akhirnya dinyatakan dengan teknik visual sekarang ini.

E. B. Feldman (1967:2) menyatakan bahwa media adalah suatu penggunaan karakteristik dari bahan-bahan khusus untuk suatu tujuan artistik. Segala aspek yang terdapat dalam film seperti pengambilan gambar, tata cahaya, musik, bukanlah

sebuah media tetapi gabungan semuanya itu adalah seni. Mengkaji struktur sebuah karya seni adalah mempelajari elemen-elemen visual dari suatu karya seni, serta bagaimana elemen-elemen tersebut disusun dan diorganisasikan menjadi sebuah karya utuh. Feldman (1967: 219) juga menyatakan prinsip pengorganisasian unsur visual meliputi kesatuan, keseimbangan, ritme, dan proporsi yang memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Kesatuan merupakan prinsip dalam organisasi visual yang menghubungkan banyak fakta visual dan peristiwa yang kemudian disimpulkan oleh penikmat sendiri. Unsur yang mendominasi, ukuran, intensitas warna dapat membuat penikmat merasakan kesatuan pada suatu karya seni (Feldman, 1967: 259-260).
2. Keseimbangan menurut Feldman (1967: 264-266) diwujudkan melalui ukuran berat yang asimetris pada titik tumpu atau titik tengah suatu *frame*, keseimbangan berdasarkan kepentingan bentuk, dan keseimbangan secara kontras atau keseimbangan dengan oposisi.
3. Ritme merupakan urutan atau penataan yang teratur dari sebuah elemen-elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya (Feldman, 1967: 267)
4. Proporsi mengacu pada hubungan ukuran bagian suatu unsur pembentuk karya seni secara keseluruhan dan satu sama lain (Feldman, 1967: 272).

Setiap teknik pengorganisasian elemen-elemen visual yang digunakan merupakan proses kreatifitas para seniman film. Dalam mempertimbangkan karya seni, kita selalu berusaha memperoleh makna, yakni kualitas yang terjalin antara media dan makna. Teknik visual pada seni yang penuh dengan nilai estetika memiliki beberapa aspek yang perlu dijabarkan. Salah satu yang dapat membantu dalam penjabaran tersebut adalah konsep bentuk, fungsi dan makna yang dikemukakan oleh E. B. Feldman.

Bentuk, fungsi dan makna adalah tiga hal yang saling berkaitan, setiap gejala visual memiliki bentuk, kemudian bentuk tersebut memiliki fungsinya masing-

masing, yang akhirnya memberikan makna tertentu (Ratna, 2010: 345-346). Sehingga struktur bentuk atau gejala visual pada film merupakan apa yang terlihat pada *frame* terdiri atas latar tempat, waktu, keaktoran, tata cahaya, tata busana dan jarak kamera pada objek. Fungsi merupakan kegunaan dari perpaduan aspek-aspek bentuk yang pada akhirnya menyampaikan pesan makna.

Feldman mengklasifikasikan fungsi seni dalam 3 kelompok besar, yakni:

1. *The personal functions of art*

Gambar visual seperti film merupakan alat komunikasi, akan tetapi melampaui komunikasi informasi juga mengungkapkan seluruh sifat dan kepribadian manusia secara psikologis dalam keadaan tertentu (Feldman 1967:4).

2. *The social functions of art*

Fungsi sosial pada seni terjadi apabila memberi pengaruh perseorangan juga kelompok. Karya seni mempengaruhi perilaku kolektif; yang mengekspresikan atau menjelaskan berbagai aspek mengenai eksistensi sosial kolektif yang berbeda dengan pengalaman personal (Feldman, 1967: 37)

3. *The physical functions of art*

Sebuah karya seni merupakan konsep ruang dan dimensi pemikiran emosional pembuatnya. Fungsi ini sangat melekat pada sebuah karya yang merupakan penjelasan tentang dinamisnya seniman dalam berkarya (Feldman 1967:104).

Estetika bukan semata-mata masalah keindahan itu sendiri, melainkan juga melibatkan psikologi, aspek mental yang berfungsi untuk menerima rangsangan (Ratna, 2011: 120). Keindahan pada dasarnya terkandung dalam diri penikmat, sebagai fokus keindahan. Hal ini berarti keberadaan objek yang diamati masuk ke dalam wilayah pemahaman di luar kesadaran. Ketaksadaran yang dimaksudkan



adalah bahwa dalam mengadakan penikmatan, yang terjadi adalah proses emosional manusia, penikmat seolah-olah menyerahkan diri agar dikuasai oleh keindahan itu.

Atas dasar pengaruh Plato, sebagian para filsuf memandang keindahan/estetika sebagai kualitas intrinsik yang terkandung dalam objek. Pada periode postmodern lebih banyak memberikan perhatian pada semiotika atau sistem tanda. Estetika semiotis adalah dengan mempertimbangkan kualitas estetis yang bersumber dari dan dihasilkan melalui pemahaman terhadap sistem tanda. Menurut North (dalam Ratna 2011: 95) dengan mempertimbangkan keterlibatan filsuf Jerman, Baumgarten dan Lambert, masing-masing sebagai sarjana pertama yang menggunakan istilah estetika dan semiotika, secara historis semiotika dan estetika memiliki asal-usul yang hampir sama. Hal itulah yang menjadi alasan mengapa sebuah pengamatan estetika pada film perlu menggunakan semiotika sebagai salah satu disiplin ilmu yang dapat membantu mengungkapkannya.

Kartika dan Perwari (2004: 18) memberikan garis besar basis aktifitas estetik, dalam hal ini penulis mengaitkannya dengan karya seni yang akan diteliti yaitu film:

1. Tingkatan pertama: pengamatan terhadap kualitas terhadap setiap bagian karya seni yang dapat terlihat atau didengar dan dirasakan. Pada film hal ini bisa berupa pengambilan gambar pada shot yang menyusun keseluruhan film yang terdiri atas beberapa unsur sinematografi, unsur suara, tata artistik, tata cahaya dan unsur pembentuk film lainnya.
2. Tingkatan kedua: penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan, pengorganisasian tersebut merupakan konfigurasi dari struktur bentuk yang menyenangkan dengan mempertimbangkan harmoni, kontras, *balance*, *unity* sehingga menjadi kesatuan utuh yang selaras. Pada film pengorganisasian unsur-unsur bentuk sinematografi menunjukkan nilai-nilai keindahan.
3. Tingkatan ketiga: susunan hasil persepsi (pengamatan). Pengamatan juga dihubungkan dengan perasaan/emosi yang merupakan gabungan dari

persepsi pengetahuan tentang objek yang diamati dan dengan persepsi visual. Penonton pada akhirnya dapat membuat suatu kesimpulan apa yang telah didapat dari film yang telah ditonton.

Menurut Feldman (dalam Kartika dan Perwari, 2004:19) apresiasi bukanlah proses yang pasif, tetapi merupakan proses yang aktif dan kreatif yaitu untuk mendapatkan suatu pengalaman estetik yang dihasilkan dari proses penghayatan. Kartika dan Perwira dalam bukunya Pengantar Estetika (2004: 84) mengatakan bahwa seorang pengamat yang sedang memahami suatu karya seni harus terlebih dahulu mengenal struktur penyusun dari karya seni yang sedang diamati. Estetika pada film meliputi hampir keseluruhan aspek. Keindahan perpaduan tata cahaya, tata artistik, komposisi kamera, bahasa, suara dan sistem tanda lainnya membuat para penikmat film dapat memetik suatu makna tersendiri dari menonton film. Pengalaman estetika yang dialami inilah yang akhirnya mampu membawa suatu makna yang dipercayai ada dan hidup ditengah masyarakat. Eaton (2010: 98) juga menyatakan bahwa dalam mengategorisasikan jenis keberadaan yang dimiliki film, para filsuf telah menggunakan beberapa model pembedaan. Satu diantaranya adalah antara bentuk seni spasial (karya yang ada dalam ruang seperti lukisan). Yang lain adalah pembedaan didasarkan pada perbedaan antara seni pertunjukan (*performing*) dan seni pertunjukan (*nonperforming*).

E. B. Feldman menyatakan bahwa pengalaman estetis bergantung pada kualitas tata cahaya, keluasan, ketidakterbatasan, kesulitan, kelembutan, kenikmatan, warna, ukuran, dan kehebatan gabungan itu semua (Eaton 2010: 64). Hal itu setara dengan pernyataan Monroe Beardsley yang juga berpendapat bahwa kita harus melihat ciri-ciri pada apa yang kita nilai estetis, yaitu “kualitas regional” dan “kesatuan formal”. Beardsley meyakini bahwa pengalaman estetis ditandai dengan cara bagaimana kualitas tersebut saling berkaitan satu sama lain. Kualitas regional adalah hal-hal seperti warna, tekanan, sajak, atau segala sesuatu yang menunjukkan kualitas pada objek yang kita persepsikan sebagai bagian dari keseluruhan yang

sedang kita alami. Kesatuan formal berkaitan dengan bagaimana kualitas itu dipersatukan, pola atau organisasi bagian-bagiannya yang disuguhkan suatu objek seperti pengulangan atau simetri.

#### 2.4 Semiotika Charles Sanders Peirce

Istilah *semeiotics* (dilafalkan demikian) diperkenalkan oleh Hippocrates (460-337 SM), penemu ilmu medis Barat, seperti ilmu gejala-gejala. Gejala, menurut Hippocrates merupakan *semeion*, bahasa Yunani untuk penunjuk (*mark*) atau tanda (*sign*) fisik (Danesi, 2010: 7). Definisi yang cerdas tapi juga penuh makna diusulkan oleh penulis dan semiotik kontemporer, Umberto Eco. Eco (1976: 12) mendefinisikannya sebagai ‘disiplin yang mempelajari segala sesuatu yang bisa dipakai untuk berbohong, sebaliknya itu tidak bisa dipakai untuk jujur; dan pada kenyataannya tidak bisa dipakai untuk apapun juga. Walau tampaknya bermain-main, ini adalah definisi yang cukup mendalam, karena menggaris bawahi fakta bahwa kita memiliki kemampuan untuk merepresentasikan dunia dengan cara apa pun yang kita inginkan melalui tanda-tanda, pun dengan cara penuh dusta atau yang menyesatkan. Kemampuan untuk berpura-pura ini memungkinkan kita untuk memanggil rujukan yang tidak ada, atau merujuk ke hal-hal apa pun tanpa dukungan empiris yang mengatakan bahwa yang kita katakan itu benar (Danesi, 2010: 33).

Semiotika berasal dari kata Yunani, *semeion* yang berarti tanda atau “*seme*” berarti “penafsir tanda”. Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika dan etika (Kurniawan, 2001: 49). Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. (Mudjiono, 2011: 5).

Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya mencari jalan di dunia, di tengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam

istilah Barthes, *semiology*, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini obyek-obyek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes 1988:179 dalam Kurniawan 2001).

Semiotika telah digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam menelaah sesuatu yang berhubungan dengan tanda, misalnya karya sastra, dan teks berita dalam media. Semiotika merupakan varian dari teori strukturalisme. Strukturalisme berasumsi bahwa teks adalah fungsi dari isi dan kode, sedangkan makna adalah produk dari sistem hubungan (Sobur 2006: 95).

Semiotika menurut Berger memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Kedua tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain. Saussure di Eropa dan Peirce di Amerika Serikat. Latar belakang keilmuan Saussure adalah linguistik sedangkan Peirce filsafat. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkan semiologi (Tinarbuko 2008: 11).

Ada dua pendekatan penting atas tanda-tanda. Pertama pendekatan yang didasarkan pada pandangan Saussure yang mengatakan bahwa tanda-tanda disusun oleh dua elemen, yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan suatu konsep tempat citra-bunyi itu disandarkan (Berger 2010: 13-14).

Tabel 2.1 Tabel Penanda dan Petanda

TANDA	
Penanda	Petanda
Citra-bunyi	Konsep

Charles Sanders Peirce dikenal dengan teori segitiga makna-nya (*triangle meaning*). Berdasarkan teori tersebut, semiotika berangkat dari tiga elemen utama



yang terdiri dari: Tanda (*sign*), Acuan Tanda (*object*), Pengguna Tanda (*Interpretant*). Menurut Pierce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada di benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila elemen-elemen tersebut berinteraksi dalam benak seseorang, maka munculah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut (Sobur 2006: 115).

Charles Sanders Pierce (dalam Tinarbuko, 2003:4) menyatakan bahwa manusia hanya dapat berpikir melalui medium/sarana tanda. Tanda dalam kehidupan manusia bisa tanda gerak atau isyarat. Pierce (dalam Anggrahaeni, 2012: 23) mengembangkan sistem kategori tanda menjadi tiga kategori:

1. *Firstness* (kepertamaan), keberadaan (*mode of being*) seperti apa adanya, positif dan tanpa ada referensi apapun. Meliputi perasaan yang tidak direfleksikan, kemungkinan belaka (*more potentiality*), hal tanpa penghubung (*immediacy*), kualitas tunggal (*undifferentiated quality*) dan ketidakbergantungan (*independence*).
2. *Secondness* (keduaan), melibatkan relasi antara tanda pertama kepada tanda yang kedua, meliputi perbandingan, aksi, realitas dan pengalaman ruang dan waktu.
3. *Thirdness* (ketigaan), membawa keduaan ke relasi ketiga yaitu meliputi hal dengan penghubung (*mediation*), memori, keberlangsungan (*continuity*), sintesis, komunikasi, semiosis, representasi dan tanda-tanda.

Dari kategori dasar Thirdness (ketigaan) di atas, Pierce melihat tanda sebagai hubungan triadik dan membaginya menjadi tiga: sudut pandang representamen, relasi terhadap objek, dan relasi antara tanda dan interpretasinya.

Sudut pandang representamen diklasifikasikan oleh Pierce menjadi tiga, sebagai berikut (Sobur, 2004: 97):

1. *Qualisign* : penanda yang bertalian dengan kualitas,
2. *Sinsign* : penanda yang bertalian dengan kenyataan,



3. *Legisign* : penanda yang bertalian dengan kaidah.

Sedangkan berdasarkan objek, Pierce dalam Budiman (2003: 29-33) membedakan kembali tipe tanda yang paling fundamental yaitu ikon, indeks, dan simbol. Berikut keterangan ketiganya:

1. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan rupa (*resemblance*) sebagaimana dapat dikenali oleh penikmatnya. Di dalam ikon hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas.
2. Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan objeknya. Di dalam objek hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret, aktual, dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal.
3. Simbol merupakan jenis tanda yang bersifat arbitrer dan konvensional.

Pengklasifikasian tanda oleh Pierce dapat digambarkan dalam table dibawah ini:

Tabel 2.2 Tabel Klasifikasi Tanda Pierce

Kategori \ Triadik	I. Sudut pandang representamen	II. Relasi terhadap objek	III. Relasi terhadap interpretan
Kepertamaan	<i>Qualisign</i>	Ikon	<i>Rhême</i>
Keduaan	<i>Sinsign</i>	Indeks	<i>Dicent/dicisign</i>
Ketigaan	<i>Legisign</i>	Simbol	<i>Argument</i>

Penelitian ini lebih merujuk pada penggunaan model yang ketiga dimana proses representasi objeknya berdasarkan interpretan. Tanda itu sendiri dibagi atas *Rhême*, *dicent* dan *argument*. Pengertian ketiganya adalah sebagai berikut:

1. *Rhême* : tanda sederhana atau tanda pengganti
2. *Dicisign* : tanda dari keberadaan aktual, layaknya sebuah preposisi yang merupakan tanda informasi, dan

3. *Argument* : tanda peraturan, layaknya peraturan yang mengatur premis menuju kesimpulan.

Short (2007: 233) menyatakan bahwa *rhême* secara sederhana berfungsi seperti ikon, namun membutuhkan pengamatan yang lebih mendalam dan perlu dilakukan penekanan. *Dicisign* memiliki kesamaan dengan indeks yaitu berkaitan dengan objek itu menggambarkan tentang sebab akibat, namun memiliki kemungkinan-kemungkinan yang luas terhadap suatu tanda. sedangkan *argument* adalah sebuah tanda hukum yang menyatakan bahwa perjalanan premis untuk mencapai kesimpulan biasanya menghasilkan kebenaran.

Hal-hal yang memiliki arti simbolis tidak terhitung jumlahnya dalam sebuah film. Dalam setiap bentuk cerita sebuah simbol adalah sesuatu yang konkret yang mewakili atau melambangkan sesuatu. Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti dikemukakan oleh van Zoest (dalam Sobur, 2009: 128), film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Karena itu, menurut van Zoest, bersamaan dengan tanda-tanda arsitektur, terutama indeksikal, pada film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni tanda yang menggambarkan sesuatu (van Zoest, 1993: 109).

## 2.5 Psikologi Behaviorisme

Behaviorisme ingin menganalisa hanya perilaku yang nampak saja, yang dapat diukur, dilukiskan, dan diramalkan. Teori kaum behavioris lebih dikenal dengan teori belajar, karena menurut mereka perilaku manusia kecuali insting adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional; behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana

perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. John B. Watson berpendirian organisme dilahirkan tanpa sifat-sifat sosial atau psikologis, perilaku adalah hasil pengalaman dan perilaku digerakkan atau dimotivasi oleh kebutuhan untuk memperbanyak kesenangan dan mengurangi penderitaan (Rakhmat, 1992: 21-22).

Goldstein (dalam Rakhmat, 1992: 21) menyatakan bahwa behaviorisme merupakan gabungan antara empirisme, utilitarianisme dan hedonisme. Empirisme selalu merasa kesulitan ketika menjelaskan gejala psikologi yang timbul ketika orang membicarakan apa yang mendorong manusia berperilaku tertentu. Hedonisme memandang manusia sebagai makhluk yang bergerak untuk memenuhi kepentingan dirinya, mencari kesenangan dan menghindari penderitaan. Sedangkan dalam utilitarianisme perilaku manusia tunduk pada prinsip ganjaran dan hukuman.

Perilaku menurut Zimmerman & Schank (dalam Ghufroon & Risnawita, 2011: 61) merupakan upaya individu untuk mengatur diri, menyeleksi, dan memanfaatkan maupun menciptakan lingkungan yang mendukung aktifitasnya. Pada perilaku ini Zimmerman dan Pons (1988) mengatakan bahwa individu memilih, menyusun, dan menciptakan lingkungan sosial dan fisik seimbang untuk mengoptimalkan pencapaian atas aktifitas yang dilakukan. Sedangkan perilaku dan perkembangan menurut B.F. Skinner (dalam Santrock, 2007:56) tidak membutuhkan pikiran, kesadaran atau ketidaksadaran untuk menjelaskannya. Bagi Skinner, perkembangan adalah perilaku. Para behavioris (ahli dari orientasi perilaku) berpendapat bahwa perkembangan merupakan hasil belajar dan sering kali berubah seiring dengan pemerolehan pengalaman dilingkungan, mereka juga berpendapat bahwa modifikasi lingkungan dapat mengubah perkembangan (Adams & Staats dalam Santrock, 2007: 56). Bagi para behavioris, perilaku malu dapat ditransformasikan menjadi perilaku yang lebih berorientasi sosial; perilaku agresif dapat dibentuk menjadi perilaku jinak; perilaku lesu dan membosankan dapat diubah menjadi tingkah laku antusias dan menarik.

Psikologi Behaviorisme sangat dipengaruhi oleh faktor situasional, yakni faktor-faktor yang berasal dari luar seseorang yang akhirnya mempengaruhi perilaku orang itu terhadap suatu situasi. Delgado menyatakan bahwa respons otak sangat dipengaruhi oleh suasana yang melingkupi organisme. Edward G. Sampson merangkum seluruh faktor situasional sebagai berikut (Rakhmat, 1992: 44-47):

1. Aspek-aspek objektif dari lingkungan

a. Faktor ekologis

Keadaan alam dapat mempengaruhi gaya hidup dan perilaku manusia.

b. Faktor rancangan dan arsitektural

Pengaruh lingkungan yang dibuat manusia dapat mempengaruhi penghuninya. Suatu rancangan arsitektur dapat mempengaruhi pola komunikasi diantara orang-orang yang hidup dalam naungan arsitektural tertentu.

c. Faktor temporal

Telah banyak diteliti pengaruh waktu terhadap bioritma manusia. banyak kegiatan manusia yang diatur oleh waktu karena yang mempengaruhi manusia bukan saja dimana mereka berada tetapi juga bagaimana mereka berada.

d. Suasana perilaku

Pada setiap suasana terdapat pola-pola hubungan yang mengatur perilaku orang-orang di dalamnya, hal ini seringkali bergantung pada dimana tempat-tempat umum manusia berada.

e. Faktor teknologis

Pengaruh teknologi terhadap perilaku manusia sudah sering dibicarakan orang. Revolusi teknologi sering disusul dengan revolusi dalam perilaku sosial. Lingkungan teknologis yang meliputi sistem energi, sistem produksi, dan sistem distribusi, membentuk serangkaian perilaku sosial yang sesuai dengannya.



f. Faktor-faktor sosial

Sistem peranan yang ditetapkan dalam suatu masyarakat, struktur kelompok dan organisasi, karakteristik populasi, adalah faktor-faktor sosial yang menata perilaku manusia. Dalam organisasi, hubungan antara anggota dengan ketua diatur oleh sistem peranan dan norma-norma kelompok. Besar kecilnya organisasi akan mempengaruhi jaringan komunikasi dan sistem pengambilan keputusan.

2. Lingkungan psikososial

Persepsi kita tentang sejauh mana lingkungan memuaskan atau mengecewakan kita, akan mempengaruhi perilaku kita dalam lingkungan itu. Pola-pola kebudayaan yang dominan atau ethos, ideologi dan nilai dalam persepsi anggota masyarakat, mempengaruhi seluruh perilaku sosial.

3. Stimuli yang mendorong dan memperteguh perilaku

Situasi mempengaruhi kelayakan melakukan perilaku tertentu. Ada situasi yang membuat rentan kelayakan perilaku seperti situasi di taman dan situasi yang banyak memberikan kendala pada perilaku seperti di gereja. Situasi permisif memungkinkan orang melakukan banyak hal tanpa harus merasa malu. Sebaliknya, situasi restriktif menghambat orang untuk berperilaku sekehendak hatinya.

Behaviorisme memandang bahwa proses-proses mental tidak bisa dijadikan objek studi ilmiah karena semua hal tersebut tidak terbuka bagi pengamatan (Smith, 2013: 11). Aliran behaviorisme juga terbuka bagi pengamatan oleh pihak-pihak selain orang yang mengalami pengalaman tersebut. Maka dari itu proses pengamatan oleh peneliti terhadap suatu pendekatan sosial pada film sangat tepat apabila dibantu menggunakan teori psikologi behaviorisme. Berikut yang perlu diperhatikan dari perkembangan behaviorisme dalam psikologi:



1. Sudut pandang ‘orang pertama’

Peristiwa psikologi hanya bisa dinyatakan dalam bentuk orang ketiga, yaitu pengamat dan bukan dari sudut pandang pelaku itu sendiri. Hal ini memudahkan pengamatan dalam bentuk visual karena pengamat tidak bisa mengubah/mengontrol apa yang telah disampaikan orang pertama melalui sebuah karya, dalam hal ini adalah film.

2. Pendekatan perseptual

Behaviorisme tidak mempertimbangkan tatacara intensionalitas kesadaran seperti berpikir, menilai, memberikan perhatian dan berpindah dari satu hal ke hal lainnya. Persepsi penikmat sangat dominan sehingga behaviorisme tidak memungkinkan adanya pertimbangan mengenai hubungan antara kesadaran dan objek kesadaran.

3. Idiografi

Objektifitas orang yang mengalami suatu pengalaman bisa terancam. Behaviorisme memang memungkinkan perbedaan individu sebagai unsur keragaman riwayat yang menguatkan individu yang dimaksud, namun behaviorisme tetap tidak mengakui keunikan manusia sebagai upaya ilmiah yang bisa dibenarkan.

4. Makna

Behaviorisme beranggapan bahwa makna hanyalah sebuah topik riset. Penuturan orang mengenai pengalaman mereka sendiri dipandang sebagai perilaku verbal yakni sebagai tanggapan yang perlu dijelaskan menurut sebab-sebabnya, bukan sesuatu yang bisa dipahami dan mengandung makna dari sudut penutur itu sendiri.

5. Keterkaitan sosial

Behaviorisme hanya memandang keterkaitan sosial sebagai rangsangan-tanggapan, yakni orang lain adalah sumber rangsangan yang penting dan

tanggapan-tanggapan pengamat atasnya juga mengandung reaksi yang penting.

Posisi terpenting behaviorisme dalam sejarah terletak pada kritiknya yang mengguncangkan paradigma psikologi introspektif. Pada masa psikologi kognitif pun menyembunyikan komitmen metodologis semu-behavioris terhadap variabel-variabel eksternal yang bisa diukur dan bisa diamati. Unsur baru psikologi kognitif terkandung dalam perkembangan model-model proses batiniah berdasarkan apa yang secara eksternal bisa diamati. Behaviorisme sangat mengutamakan sudut pandang pengamat sebagai pemberi kesimpulan karena riset yang dilakukan juga berdasarkan pada apa yang tampak.

## **2.6 Persahabatan Remaja**

Perilaku dapat mempengaruhi kehidupan manusia, terutama bagi remaja ketika mereka berinteraksi dengan teman sebayanya. Sullivan (dalam Santrock, 2007: 70) menyatakan bahwa kebutuhan untuk kedekatan meningkat pada masa remaja awal dan hal tersebut mendorong remaja untuk mencari teman dekat dengan membangun hubungan yang akrab. Salah satu bentuk hubungan yang akrab pada remaja adalah persahabatan. Semua orang memiliki sejumlah kebutuhan sosial dasar, termasuk kebutuhan kasih sayang, teman yang menyenangkan, penerimaan oleh lingkungan sosial, keakraban, dan relasi sosial. Pada perkembangan kepribadian seseorang, sahabat menjadi salah satu hal yang sangat diandalkan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan tersebut pada masa remaja. Segala pengalaman keberhasilan dan kegagalan dengan sahabat meningkatkan kondisi kesejahteraan para remaja. Sebaliknya, jika remaja gagal untuk membentuk persahabatan yang akrab maka akan mengalami perasaan kesepian diikuti dengan rasa harga diri yang menurun.

Kelompok teman sebaya melakukan sosialisasi peraturan-peraturan perilaku yang baru terhadap individu. Pengalaman ini dapat memengaruhi kepribadian secara

signifikan. Sebagai contoh, anak-anak yang mengalami pertemanan dengan kualitas yang tidak bagus yang banyak melibatkan pertengkaran dan konflik cenderung mengembangkan perilaku yang tidak mudah setuju dan peran yang antagonis (Berndt dalam Cervone dan Pervin, 2011: 25).

Persahabatan itu sendiri adalah suatu bentuk hubungan dekat yang melibatkan kenikmatan, penerimaan, kepercayaan, hormat, saling menolong, menceritakan rahasia, mengerti, dan spontanitas (Davis, dalam Fauziah, 2014: 7). Sedangkan menurut De Vries (dalam Fauziah, 2014: 7) menyatakan bahwa seseorang dinilai menjadi sahabat jika menghargai seseorang dengan kesetiaan, kepercayaan, dan mempunyai kesenangan yang sama. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa persahabatan adalah hubungan dekat yang menghargai seseorang dengan kesetiaan, kepercayaan, dan mempunyai kesenangan yang sama.

Anak-anak mencari teman yang seperti mereka, pada usia, jenis kelamin, dan ketertarikan. Persahabatan yang kuat melibatkan komitmen yang sama dan saling memberi dan menerima. Meskipun anak-anak cenderung memilih teman dengan latar belakang etnis yang sama, studi terkini sebanyak 509 anak-anak kelas 4 menunjukkan bahwa persahabatan antaretnis diasosiasikan dengan hasil perkembangan positif (Kawabata & Crick dalam Ayahlia & Feldman, 2014: 368-369). Anak berusia 9 tahun ke atas memiliki hubungan persahabatan membangun intimasi, hubungan yang saling berbagi, dan menguntungkan (Robert Selman dalam Ayahlia & Feldman, 2014: 369). Dalam hal ini berarti anak yang duduk di bangku Sekolah Menengah atas pasti memiliki hubungan persahabatan yang intim.

Fungsi persahabatan bagi remaja dapat dikategorikan ke dalam enam golongan (Gottman & Parker dalam Santrock, 2007: 69):

1. Kebersamaan (*companionship*). Persahabatan memberikan mitra yang dikenal, seseorang yang dapat diajak menghabiskan waktu dan melakukan aktivitas kolaboratif secara bersama-sama.

2. Stimulasi (*stimulation*). Persahabatan memberikan informasi, kegembiraan, dan keasyikan yang menarik.
3. Dukungan fisik (*physical support*). Persahabatan dapat memberikan sumber-sumber dan bantuan yang dibutuhkan.
4. Dukungan bagi ego (*ego support*). Persahabatan dapat memberi dukungan, dorongan dan umpan balik yang dapat membantu remaja untuk membina kesan mengenai dirinya sendiri sebagai sosok yang kompeten, menarik dan berharga.
5. Perbandingan sosial (*Social comparison*). Persahabatan dapat memberikan informasi mengenai posisi remaja dan apakah remaja itu baik-baik saja dibandingkan orang lain.
6. Intimasi/afeksi (*intimacy/affection*). Persahabatan dapat menjadi relasi yang hangat, karib, saling percaya, dan sebuah relasi yang memungkinkan mereka saling membuka diri.

Popularitas menjadi sangat penting di pertengahan masa anak. Anak sekolah yang sebayanya menyukai mereka, lebih baik dalam penyesuaian diri ketika masa remaja nanti. Bagi yang tidak diterima sebaya atau yang lebih agresif akan mengembangkan masalah-masalah psikologisnya, putus sekolah, atau kenakalan remaja (Ayahlia & Feldman, 2014: 367). Hal ini juga berpengaruh kepada remaja dengan keinginannya untuk menjadi populer maka nilai sosialnya semakin bertambah. Persahabatan merupakan salah satu cara untuk seorang remaja dapat mencapai popularitas.



## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis dalam mengerjakan penelitian ini karena lebih menekankan interpretasi pada proses penyimpulan deduktif. Penelitian kualitatif juga selalu berbicara tentang ‘dunia-kehidupan’ personal yang terinterpretasi melalui kejadian-kejadian sosial yang dialami seseorang dalam hal ini terutama penelitian yang melibatkan psikologis manusia (Smith, 2013: 5). Pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah. Hal ini bukan berarti bahwa pendekatan kualitatif sama sekali tidak menggunakan dukungan data kuantitatif akan tetapi penekanannya tidak pada pengujian hipotesis melainkan pada usaha menjawab pertanyaan penelitian melalui cara-cara berfikir formal dan argumentatif.

Terdapat beberapa faktor pertimbangan dalam menggunakan deskriptif kualitatif, yaitu pertama metode deskriptif kualitatif akan lebih mudah menyesuaikan bila dalam penelitian ini kenyataannya ganda, kedua metode deskriptif kualitatif menyajikan secara langsung hubungan antara peneliti dengan objek peneliti, ketiga metode deskriptif kualitatif lebih peka serta dapat menyesuaikan diri dengan banyak pengaruh terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong, 2001: 33). Alasan itulah yang membuat peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif. Peneliti berusaha menggambarkan fakta-fakta tentang bagaimana adegan-adegan dalam film *Marmut Merah Jambu* memvisualisasikan persahabatan dengan dibedah menggunakan teori estetika E. B. Feldman bentuk, fungsi, makna sebagai *grand theory* dibantu oleh



modus analisis semiotika Charles Sanders Peirce (*rhême*, *dicent* dan *argument*), dan teori psikologi behaviorisme.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kediaman peneliti, yaitu di Jember. Waktu penelitian dimulai dari 13 Februari 2015 hingga 25 Juni 2015.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data-data dikumpulkan melalui studi kepustakaan dan observasi nonpartisipan. Dilakukan dengan menelaah berbagai sumber-sumber pustaka, referensi seperti buku, jurnal, berita di internet dan artikel ilmiah lainnya. Observasi nonpartisipan yang dimaksud peneliti tidak terlibat dalam pembuatan film yang diamati tetapi hanya sebagai pengamat independen. Hal ini dilakukan dengan mengamati secara langsung film *Marmut Merah Jambu* dan menentukan beberapa *scene* yang memiliki makna persahabatan dalam visualisasinya. Hikmat menyatakan bahwa teknik observasi ilmiah adalah kegiatan mengamati dan mencermati serta melakukan pencatatan data atau informasi yang sesuai dengan konteks penelitian (Hikmat, 2011: 73). Adapun instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah laptop untuk memutar DVD dan mengetik, aplikasi *GOM player* untuk memutar film, *Microsoft office* terutama *Microsoft word* untuk mengetik, *Microsoft power point* untuk mengolah gambar hasil capture menjadi .jpeg, koneksi internet untuk mencari data berupa jurnal dan artikel elektronik dan buku-buku yang berkaitan dengan teori yang digunakan.

Proses sistematis yang dilakukan untuk memperoleh unit analisis adalah sebagai berikut:


1. Memasukkan kepingan DVD pada CD room laptop,

2. Memutar film menggunakan aplikasi *GOM player*,
3. Menentukan potongan gambar dengan memutarnya berulang-ulang,
4. Menekan tombol *pause*, lalu *ctrl + print screen*
5. Membuka aplikasi *Microsoft Office Word*, menekan tombol *paste*

### 3.4 Objek Penelitian dan Unit Analisis

Objek penelitian ini adalah film *Marmut Merah Jambu* yang terdiri dari 115 *scene*. Sedangkan unit analisisnya adalah potongan gambar yang terdapat dalam film *Marmut Merah Jambu* yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian. Potongan gambar yang mewakili bentuk, fungsi dan makna yang memuat persahabatan antara Dika, Bertus dan Cindy maka dari itu adegan gambar yang dipilih adalah adegan ketika mereka bertiga ada di dalamnya. Setelah dipilih maka terdapat 12 *scene* yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Objek Penelitian

Scene	Gambar	Deskripsi
3	 <p style="text-align: center;">00:03:17</p>	Bertus sedang menginap di rumah Dika. Mereka tengah menelepon beberapa gadis yang telah mereka catat nomer teleponnya, lalu mengajak para gadis itu satu persatu untuk menjadi pacar mereka.

8	 <p>00:06:22</p>	Dika dan Bertus setelah ‘diusir’ oleh teman-teman Michael. Keduanya membicarakan bagaimana pesona Michael.
17	 <p>00:09:45</p>	Dika dan Bertus bersama-sama mengenakan pakaian yang sama. Dengan kompak mereka menyusuri koridor dan menyapa beberapa siswa.
29	 <p>00:20:22</p>	Dika dan Bertus tengah asik mencoba peralatan detektif mereka di kantin sekolah tanpa memedulikan lingkungan sekitar.
49	 <p>00:32:42</p>	Dika menyerahkan surat kaleng kepada Cindy untuk dibaca dan beralasan bahwa matanya kemasukan keringat.

63	 <p>00:41:46</p>	Cindy memberikan sapu tangan kepada Dika karena mata Dika yang sering kemasukan keringat.
85	 <p>00:58:40</p>	Dika termenung di kamarnya yang sepi, biasanya Bertus menginap dirumahnya.
96	 <p>01:02:41</p>	Dika dan Bertus saling memaafkan satu sama lain.
97	 <p>01:04:30</p>	Cindy menatap kartu identitas grup detektif yang dia buat untuk Bertus dan Cindy.



98	 <p data-bbox="672 600 787 632">01:05:06</p>	Dika dan Bertus meminta maaf pada Cindy dengan menyanyikan sebuah lagu.
103	 <p data-bbox="672 953 787 984">01:07:29</p>	Cindy memberikan dukungan kepada Dika untuk berani mengungkapkan perasaannya pada Ina.
104	 <p data-bbox="672 1310 787 1341">01:08:47</p>	Cindy dan Bertus mendampingi Dika yang sedang menyampaikan isi hatinya pada Ina, di hari ulang tahunnya.

(Sumber: olahan peneliti pada film *Marmut Merah Jambu*)

### 3.5 Jenis Sumber Data

Jenis sumber data berupa literatur dan video yang berbicara tentang struktur film, estetika, semiotika dan aspek psikologi dari film *Marmut Merah Jambu* itu sendiri. Jenis sumber data diambil berdasarkan waktu dimana film tersebut ditayangkan, selain buku-buku yang sudah terbit setelah itu. Adapun jenis sumber data penelitian adalah:



- 1) Data primer, berupa dokumen elektronik, 1 buah DVD film *Marmut Merah Jambu*.
- 2) Data Sekunder, berupa dokumen tertulis, yaitu literatur-literatur seperti resensi film *Marmut Merah Jambu* baik dari surat kabar, wawancara-wawancara di majalah, ataupun internet, serta buku-buku yang relevan dengan penelitian.

### 3.6 Teknik Analisa Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis deskriptif dengan telaah estetika menurut E.B Feldman. Film merupakan salah satu bentuk seni visual yang sarat dengan nilai estetis, maka dari itu peneliti menggunakan teori estetika E. B. Feldman dengan telaah estetis berupa bentuk, fungsi, dan makna. Ketiga hal inilah yang nantinya akan dikupas dalam setiap *scene* pada film *Marmut Merah Jambu* yang menggambarkan konsep persahabatan, yang notabene memuat banyak simbol/tanda, sehingga konten tersebut akan relevan jika dibedah menggunakan modus analisis data semiotika Charles Sanders Peirce, yaitu *rhême*, *dicent* dan *argument* serta meminjam konsep psikologi behaviorisme membantu mengungkapkan mengapa suatu tanda tersebut bisa dikatakan sebuah persahabatan.

Data yang telah terkumpul akan diolah dan dideskripsikan dalam bentuk uraian. Dalam penelitian ini diterapkan analisis perbandingan tetap yang dikemukakan oleh Glaser dan Strauss. Model analisis ini ada 4 tahap (Moleong, 2012:288-289) yakni reduksi data, kategorisasi, sintesis, dan menyusun hipotesis kerja yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian. Analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan

mengklasifikasikan adegan-adegan yang terdapat dalam film *Marmut Merah Jambu* yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

## 2. Kategorisasi

Kategorisasi merupakan proses pemilahan setiap satuan ke dalam bagian-bagian yang memiliki kesamaan. Mengumpulkan rangkaian *scene* dan *script audio visual* dari DVD film *Marmut Merah Jambu* lalu membaginya ke dalam penjabaran bentuk, fungsi dan makna.

## 3. Sintesisasi

Proses mencari kaitan antara satu kategori dengan kategori lainnya. Dalam penelitian ini *scene* yang telah dianalisis menggunakan teori estetika E. B Feldman yakni bentuk, fungsi dan makna serta dibedah menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang berupa *rhême*, *dicent* dan *argument* serta dikaitan dengan psikologi behaviorisme oleh John B. Watson untuk menjelaskan makna persahabatan.

## 4. Hipotesis

Hipotesis biasanya dilakukan dengan jalan merumuskan suatu pernyataan yang proporsional, namun dalam hal ini proses hipotesis belum dirumuskan karena film sebagai objek yang harus diamati secara komprehensif dan harus dibuktikan secara objektif.

### 3.7 Validitas Data

Penelitian kualitatif banyak diragukan kebenarannya karena subjektivitas peneliti merupakan hal yang dominan. Alat yang digunakan dalam penelitian kualitatif seperti observasi memiliki banyak unsur kekurangan jika tanpa kontrol dan dilakukan secara terbuka. Sama seperti penelitian terhadap film *Marmut Merah Jambu* ini yang merupakan penelitian kualitatif, maka dari itu dibutuhkan cara untuk meningkatkan keabsahan dan validitas data penelitian kualitatif, salah satunya dengan

metode triangulasi. Moleong (2012: 178) menyatakan bahwa triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut. Denzin, (dalam Moleong, 2012: 330-332 ) mengatakan bahwa triangulasi meliputi empat hal, yaitu:

1. Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Sebagaimana dikenal dalam metode kualitatif peneliti menggunakan metode observasi. Triangulasi antar-peneliti dilakukan dengan cara menggunakan lebih dari satu orang dalam pengumpulan dan analisis data. Teknik ini diakui memperkaya khasanah pengetahuan mengenai informasi yang digali dari subjek penelitian.
2. Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya, selain menggunakan metode observasi , peneliti bisa menggunakan observasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, artikel majalah, artikel ilmiah, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto.
3. Triangulasi teori merupakan hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi atau *thesis statement*. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan.

Penelitian ini menggunakan triangulasi teori, yaitu dengan membandingkan dengan perspektif teori estetika E. B. Felman, teori semiotika Charles Sanders Pierce dan psikologi behaviorisme John B. Watson untuk menganalisis film *Marmut Merah Jambu*.

### 3.8 Metode Analisis Data

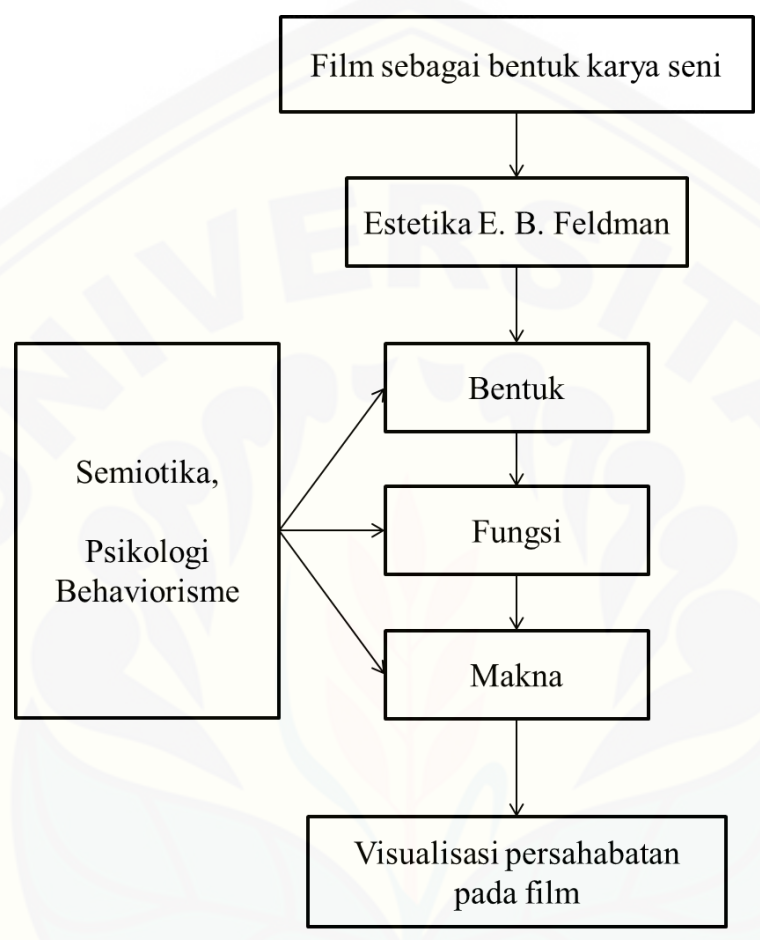
Model analisis data yang digunakan adalah metode perbandingan tetap yang dikemukakan oleh Glaser & Straus yang membandingkan dan mengkategorisasikan

data. Pada analisis kualitatif inti penelitian terletak pada tiga proses yang berkaitan yaitu: mendeskripsikan fenomena yang termasuk penjabaran aspek bentuk pada beberapa *scene* di film *Marmut Merah Jambu*, mengklasifikasikannya menjadi suatu konsep estetika berdasarkan yang dikemukakan oleh E. B. Feldman, dan melihat bagaimana konsep-konsep yang muncul berkaitan dengan konsep persahabatan. Deskripsi yang komprehensif perlu dikembangkan dari hasil penelitian. Klasifikasi kemudian dilakukan untuk mengetahui apa yang akan dianalisis. (Moleong, 2011: 287-289).

### 3.9 Pengambilan Kesimpulan

Peneliti menggunakan konsep penarikan kesimpulan deduktif yaitu penarikan kesimpulan yang bersifat umum menjadi sebuah kesimpulan yang ruang lingkupnya bersifat khusus. Konsep umum dalam film yang dijabarkan melalui estetika bentuk, fungsi dan makna menurut E. B Feldman juga dijelaskan melalui pembacaan tanda semiotika *rhême*, *dicent* dan *argument* menurut Charles Sanders Peirce kemudian disimpulkan konsep persahabatan pada visualisasi di setiap *scene*. Kesimpulan deduktif adalah pernyataan ulang hasil kajian yang diperoleh peneliti dari beberapa hipotesis atau asumsi melalui aturan silogistik (perbandingan antara dua premis yang menghasilkan suatu kesimpulan sebagai keputusan).

3.10 Kerangka Pemikiran





## BAB. IV ANALISIS DATA

Pada tahap ini setiap *scene* pada film *Marmut Merah Jambu* yang menjadi objek penelitian akan dijabarkan pengorganisasian unsur visualnya menggunakan teori estetika Feldman yakni bentuk, fungsi dan makna sehingga dapat diketahui makna persahabatan yang ada di dalamnya. Penjabaran bentuk dilihat melalui *unity* (kesatuan), *balance* (keseimbangan), *rhythme* (ritme), dan *proportion* (proporsi) menurut Feldman. Keindahan tercipta dari penyusunan elemen-elemen pada film yang juga menciptakan sebuah tanda. Tanda berdasarkan interpretan yang menyatakan tanda sederhana disebut *rhême*. *Rhême* pada sebuah karya visual menyatakan asosiasi ide umum atau kemungkinan-kemungkinan dari denotatum yang memerlukan pengamatan mendalam. Aspek sinematografi, tata busana, properti, dan dramaturgi merupakan beberapa tanda yang menyusun *scene* tersebut.

Penjabaran bentuk berdasarkan prinsip estetika membuat peneliti mengetahui fungsi film tersebut. Berdasarkan fungsi estetika Feldman film *Marmut Merah Jambu* dapat memberikan fungsi personal yaitu film sebagai alat komunikasi. Penjabaran fungsi dari susunan bentuk juga menyampaikan informasi tentang kehidupan persahabatan mengungkapkan seluruh sifat dan kepribadian manusia secara psikologis dalam keadaan tertentu. Pada tahap ini dibantu dengan tanda *dicisign* yang menawarkan kepada peneliti (*interpretant*) suatu hubungan yang benar antara bentuk sebagai tanda yang ditunjukkan dengan kenyataan yang dirujuk oleh tanda itu.

Makna merupakan pesan tersembunyi yang terkandung pada rangkaian pembentuk visualisasi film. Makna disimpulkan melalui perjalanan premis yang timbul dalam hubungan Dika, Bertus dan Cindy yang akhirnya menimbulkan sebuah

kesimpulan yang disebut sebagai tanda *argument*. Kesimpulan yang dihasilkan adalah sebuah kebenaran yang diperoleh dari proses pengamatan mendalam sebelumnya dalam analisis bentuk dan fungsi. Makna yang dijabarkan mengacu pada makna persahabatan yang memang merupakan perbincangan yang mendominasi film ini. Persahabatan tersebut dapat dilihat melalui fungsinya, berdasarkan dengan yang dijelaskan oleh Gottman & Parker yakni sebuah hubungan yang memberikan kebersamaan, stimulasi, dukungan fisik, dukungan bagi ego, perbandingan sosial, dan intimasi atau relasi yang hangat. Maka dari itu peneliti membagi setiap *scene* yang berkaitan dengan fungsi persahabatan berdasarkan dari penjabaran aspek estetika yang telah dilakukan.

#### 4.1 Visualisasi Kebersamaan

Kebersamaan yang ada pada sebuah hubungan persahabatan ditunjukkan dengan menghabiskan waktu dan melakukan aktifitas bersama-sama. Aktifitas yang dilakukan dapat berupa hobi, kegiatan sehari-hari atau kegiatan yang merupakan kewajiban seperti bersekolah atau bekerja. Pada scene 3 yang diwakilkan oleh gambar 4.1 dan gambar 4.2 di bawah ini menunjukkan kegiatan pertama yang dilakukan Dika dan Bertus remaja.



Gambar 4.1 Dika dan Bertus mengamati secarik kertas

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:03:30, *screen captured* Noni)



Gambar 4.2 Dika menelepon dengan gaya seperti perempuan

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu/ 00:04:11/ *screen captured* Noni)

Adegan yang berlangsung pada durasi 00:03:17 hingga 00:05:01 tersebut memiliki visualisasi bentuk yakni posisi duduk Dika dan Bertus yang tepat ditengah tempat tidur memberikan kesan estetika kesatuan (*unity*) karena dapat terlihat dengan jelas perbedaan objek dan latar belakang. Penyusunan properti disekeliling objek membentuk suatu ruang berbeda pada *frame*. Kesatuan juga dapat terlihat ketika Dika dan Bertus sama-sama memegang kertas dan saling berpandangan. Dika dan Bertus sebagai objek tepat berada di tengah *frame* sehingga memberikan kesan keseimbangan (*balance*). Proporsi objek mendominasi *frame* namun latar belakang tidak terlihat secara keseluruhan. Sedangkan *rhème* dalam *scene* ini adalah tampak Dika dan Bertus sedang duduk di atas tempat tidur, mengenakan *T-shirt* dan celana pendek yang santai. Di atas tempat tidur terdapat pula telepon dan kertas yang awalnya mereka baca. Dika dan Bertus duduk bersila saat memegang kertas, lalu Dika merubah posisi duduknya ketika hendak menelepon seperti seorang perempuan. Didukung dengan dialog pada gambar 4.2 ketika seorang gadis yang ditelepon mengatakan Dika seorang ‘bencong’ atau berperilaku seperti perempuan, “*Bencong? Bencong... Nggak gue nggak benc...*” (Dika). Lampu di atas meja menyala dan terdapat lukisan besar yang tertempel di tembok kamar. Ukuran tempat tidur yang besar cukup untuk menampung dua orang. Tempat tidur tersebut terbuat dari kayu dan dibalut dengan seprei berwarna hijau. Aspek bentuk lainnya yang dapat terlihat

pada film adalah *framing* yang terdapat dalam sinematografi. Bentuk yang dapat terlihat dari gambar potongan *scene* di atas adalah jarak kamera *full shot* dan teknik pengambilan gambar *eye level*. Pergerakan kamera yang digunakan untuk memasuki *scene* ini adalah *tracking shot* yakni *shot* yang diambil dengan cara menggerakkan kamera di atas bentangan track.

Selanjutnya setelah penjabaran bentuk maka dapat diperoleh fungsi dari pengambilan gambar dengan jarak kamera *full shot* pada gambar 4.1 dan gambar 4.2 merupakan teknik pengambilan gambar yang menunjukkan bentuk keseluruhan tubuh dan kegiatan yang dilakukan dapat terlihat jelas. Sedangkan *eye level* merupakan sudut pengambilan gambar dimana subjek sejajar dengan lensa kamera. Pergerakan kamera *tracking shot* pada gambar 4.1 menuju gambar 4.2 memberi penjelasan bahwa *scene* berganti pada keterangan waktu dan tempat yang berbeda. Latar belakang (*background*) dan objek memenuhi *frame* terdapat ditengah (*center*) dengan kapasitas yang sama menunjukkan suatu keseimbangan (*balance*). Pakaian *t-shirt* atau kaos yang digunakan menunjukkan suasana santai. Lampu meja yang tengah menyala dapat memberikan keterangan waktu bahwa kejadian tersebut terjadi pada malam hari. Lukisan serta pakaian yang mereka kenakan menunjukkan bahwa mereka masih remaja. Pada akhirnya pengambilan gambar dan segala aspek yang telah dijabarkan seperti gestur tubuh dan gerak mereka menunjukkan suatu *dicisign* atau tanda berupa hubungan yang memberikan informasi kesan persabatan. Pada *scene-scene* berikutnya akan dijelaskan bahwa Bertus memang sering menginap di rumah Dika. Kebiasaan itu membuat keduanya merasa nyaman sehingga bebas melakukan gerak tubuh yang tidak biasa, seperti Dika yang duduk layaknya anak perempuan tidak merasa malu kepada Bertus. Ketika mereka saling berpandangan menunjukkan sebuah ikatan persahabatan dimana mereka telah saling lama mengenal dan mengerti pemikiran satu sama lain tanpa dikatakan.

Dengan menggabungkan aspek bentuk dan fungsi maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa perilaku menginap pada *scene* ini menunjukkan hubungan dua



orang yang terbentuk dari kegiatan menginap bersama antara Dika dan Bertus termasuk dalam proses empiris yang merupakan awal dari behaviorisme (perilaku). Kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun nomer para gadis dan meneleponnya memiliki tujuan yang sama yaitu agar supaya mereka mendapatkan kekasih (*pacar*) merupakan bentuk hedonisme. Sedangkan utilitarianisme tampak ketika aspek tersebut memberikan ganjaran yakni dalam sebuah persahabatan kegiatan menginap di rumah seorang sahabat adalah hal yang lumrah. Penataan *mise-en-scene* yaitu di dalam kamar yang tertutup membuat mereka dengan leluasa melakukan aksi ‘penembakan’ kepada beberapa gadis, dengan kasur yang empuk, suasana yang remang membuat keduanya lebih santai dan nyaman untuk saling berkomunikasi, hal ini dinilai mendukung kesan kebersamaan dalam hubungan keduanya.

Fungsi persahabatan yang mengandung kebersamaan pada film *Marmut Merah Jambu* tidak hanya pada scene 3 saja, tetapi peneliti juga menemukannya pada scene 49.



Gambar 4.3 Dika memberikan secarik kertas pada Cindy

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:35:24, *screen captured* Noni)





Gambar 4.4 Cindy melihat Dika mengusap matanya

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:35:25, *screen captured* Noni)

Pengambilan gambar 4.3 dan gambar 4.4 memberikan komposisi yang seimbang (*balance*) antara latar belakang dan objek. Aspek estetika lainnya yakni proporsi yang terlihat dari ukuran tubuh Ayah Dika dan Dika yang duduk di depan berbeda dengan ukuran tubuh Cindy dan Bertus yang duduk dibelakang namun tetap tampak seimbang. Ritme secara kasat mata juga terlihat membentuk suatu sudut yang mengantarkan pada surat yang dipegang oleh Cindy. Pengambilan gambar menggunakan *medium close-up*, sehingga sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dibandingkan latar belakang (*background*). Latar belakang yang terlihat adalah sandaran kursi, dan langit-langit seperti yang terdapat pada mobil dan Ayah Dika yang menggunakan sabuk pengaman. Tokoh yang mengisi *scene* ini adalah Ayah Dika, Dika, Cindy dan Bertus. Pakaian yang digunakan adalah pakaian yang cukup santai, Cindy dan Dika mengenakan pakaian berjenis t-shirt, Ayah Dika meskipun mengenakan pakaian berkrah namun bahan pakaiannya kaos, dan Bertus dengan kemeja berwarna merah cerah bermotif bunga juga memberikan kesan ceria serta santai. Dika tampak menyerahkan surat ancaman ketua OSIS kepada Cindy karena matanya yang 'berkeringat'. Baik Ayah Dika, Cindy dan Bertus sama-sama menatap Dika, namun ekspresi atau mimik wajah Cindy menunjukkan kekhawatiran yang lebih kepadanya.

Pada akhirnya penjabaran bentuk membuat peneliti dapat menjabarkan fungsi dari visualisasi *scene* di atas. Properti yang tampak yaitu sandaran kursi, langit-langit dan sabuk pengaman yang dikenakan oleh Ayah Dika memberikan informasi keterangan tempat yakni di dalam mobil. Pada gambar 4.3 Dika menyerahkan surat tersebut dan mengatakan bahwa matanya sedang kemasukan keringat Cindy dengan sigap menerimanya dengan mimik wajah khawatir, wajah khawatirnya terus berlanjut pada menit 00:35:25. Sebelumnya Dika melihat Ina dan Michael berdua di *café*, hal ini yang membuatnya bersedih namun Dika menyembunyikannya dengan mengatakan air mata sebagai ‘keringat di mata’. Aspek bentuk menunjukkan bahwa mereka tengah melakukan kegiatan bersama yaitu menyelidiki kasus surat kaleng misterius yang ditujukan pada ketua OSIS.

Makna yang tersampaikan dari visualisasi *scene* ini adalah dalam persahabatan spontanitas untuk menolong adalah wajar. Penggabungan aspek bentuk dan fungsi menimbulkan *argument* dari peneliti bahwa hubungan persahabatan diantara beberapa orang terjadi ketika mereka melakukan kegiatan bersama dan dalam kegiatan itu muncul spontanitas untuk saling menolong.

#### 4.2 Visualisasi Perbandingan Sosial

Persahabatan dapat memberikan informasi mengenai posisi remaja di lingkungannya dan memberikan kondisi baik-baik saja dibandingkan orang lain. Hubungan persahabatan membuat setiap orang yang terlibat di dalamnya memiliki pendamping yang menemani dalam situasi apapun. Hal ini terlihat pada *scene* 8 yang berlangsung pada menit 00:06:22 hingga 00:07:28. Adapun visualisasi bentuk pada *scene* tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 4.5 Dika dan Bertus berjalan beriringan

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:07:00, *screen captured* Noni)



Gambar 4.6 Dika dan Bertus duduk di dekat tempat sampah

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:07:07, *screen captured* Noni)

Aspek pengambilan gambar dan pergerakan ini menunjukkan keseimbangan (*balance*) yakni penyesuaian antara dua kelompok siswa yang berbeda yakni Dika dan Bertus dengan Michael dan kawan-kawannya yang memenuhi *frame* dengan komposisi yang sama. Ritme atau irama juga tampak secara kasat mata menunjukkan pola pemindahan dari yang tadinya Dika dan Bertus berdiri lalu duduk. Kesatuan (*unity*) terlihat dengan adanya jarak diantara kelompok orang yang berkumpul. Setiap tokoh pada gambar 4.5 dan gambar 4.6 mengenakan pakaian putih abu-abu dan logo OSIS dikantong baju mereka. Ketika berjalan menjauhi sekelompok anak memegang bola basket yakni Michael dan teman-temannya, Bertus berbisik kepada Dika sambil memegang punggungnya lalu duduk di kursi yang sejajar dengan Michael. Dika dan

Bertus duduk dekat dengan bak sampah ketika baru saja mereka duduk ada sampah yang dibuang oleh sosok yang tidak terlihat kamera. Ada dua kelompok siswa yang terlihat jelas perbedaannya yaitu kelompok Michael dengan bola basket dan banyak dikelilingi teman laki-laki dan juga teman wanita, sedangkan Dika dan Bertus hanya berdua dengan menyandingkan tas masing-masing. Beberapa ruangan dengan jendela tertutup dan beberapa pepohonan menjadi latar belakang *scene* ini. Dialog pada gambar 4.6 Bertus mengatakan “Dik, gimana ya kita bisa kayak Michael?”. Sinematografi yang terbentuk dalam *scene* ini dapat terlihat dari pengambilan gambar jarak kamera dengan objek menggunakan *medium shot* dan *low angle* namun kemudian menjadi *eye level* ketika Dika dan Bertus mulai duduk di salah satu kursi. Pergerakan kamera yang digunakan *tracking shot* mengikuti arah berjalan Dika dan Bertus.

Teknik pengambilan gambar memiliki sebuah fungsi untuk memberikan kesan atau informasi pada penonton. *Medium shot* pada gambar 4.5 menunjukkan tubuh objek dari pinggang hingga ke atas untuk menunjukkan *gesture* dan ekspresi sehingga sosok objek menjadi dominan. Pengambilan gambar *low angle* terjadi pada gambar 4.5 ketika Dika dan Bertus berdiri meninggalkan tempat duduk mengakibatkan objek lebih dominan dan penonton lebih memperhatikan pembicaraan mereka. Ketika Dika dan Bertus mulai duduk pada gambar 4.6 maka pengambilan gambar kamera menjadi sejajar/*eye level*. Pergerakan kamera menggunakan *following shot* mengikuti objek yang berjalan untuk memberikan kontinuitas terhadap cerita.

Informasi pada *scene* ini juga ditunjukkan dari pakaian yang dikenakan oleh Dika, Bertus, dan yang lainnya merupakan seragam SMA Negeri di Indonesia, yaitu dengan baju putih dan logo OSIS di kantongnya serta celana abu-abu. Suasana yang dibuat melalui latar belakang beberapa ruangan dengan jendela yang tertutup menunjukkan ruangan kelas. Dua kursi yang letaknya sejajar dan tempat sampah, menunjukkan mereka sedang berada diluar kelas yaitu lapangan basket terlihat dari garis putih diujung bawah kiri *frame*. Dapat disimpulkan bahwa lokasi pada *scene* ini



adalah sekolah SMA dimana Dika dan Bertus belajar. Ketika Bertus dan Dika berjalan menjauhi Michael menunjukkan adanya dua kelompok berbeda yakni Michael yang populer dengan dikelilingi banyak teman laki-laki maupun perempuan, tanda ini memberikan *dicisign* bahwa Dika dan Bertus mewakili siswa yang terabaikan karena hanya berdua saja. Hal ini didukung dengan dialog “Gimana ya caranya supaya kita jadi kayak Michael?” (Bertus). Gerak tubuh Bertus, jarak tubuh mereka ketika berbicara sambil memegang punggung Dika menunjukkan kedekatan diantara keduanya. Tanda tersebut menunjukkan bahwa mereka merasakan bersama-sama menjadi siswa yang tidak populer dan hal ini yang menjadi pemicu keinginan mereka pada *scene-scene* berikutnya untuk menjadi populer dan disenangi para gadis.

Perilaku Dika dan Bertus pada visualisasi *scene* 8 di atas membentuk kelompok kasat mata yang menanggung bersama-sama ketika diabaikan secara sosial jika dibandingkan dengan kelompok Michael yang memperoleh banyak perhatian. Hal ini menunjukkan suatu fungsi persahabatan yakni menunjukkan perbandingan sosial, namun mereka dapat baik-baik saja karena menanggungnya bersama-sama. Dika dan Bertus akhirnya bersama-sama memikirkan bagaimana menjadi populer hal ini menunjukkan fungsi persahabatan sebagai pemberi dukungan bagi ego bahwa mereka tidak sendirian, terdapat aspek kebersamaan dan perbandingan sosial bahwa mereka baik-baik saja asal tetap bersama. Pengalaman yang dialami dalam sebuah persahabatan akhirnya menentukan apa yang menjadi tingkah laku mereka selanjutnya.

#### 4.3 Visualisasi Stimulasi

Stimulasi merupakan kondisi dimana hubungan persahabatan memberikan suatu informasi yang dibutuhkan, kegembiraan, dan keasyikan yang menarik. Pada persahabatan remaja kerap kali senang menghabiskan waktu dengan melakukan kegiatan yang mengasah keterampilan, maupun untuk mengetahui jati diri mereka.



Seperti yang dilakukan oleh Dika dan Bertus pada *scene* 17 yang berada pada menit 00:09:45 hingga 00:10:28, adapun potongan gambar pada *scene* tersebut adalah dibawah ini.



Gambar 4.7 Dika dan Bertus mengenakan atribut baru mereka di sekolah

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:09:48, *screen captured* Noni)



Gambar 4.8 Dika dan Bertus menyapa kelompok siswa yang bermain kartu

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:10:01, *screen captured* Noni)

Aspek estetika pada visualisasi bentuk *scene* ini adalah kesatuan (*unity*) yang dilihat dari kekompakan Dika dan Bertus mengenakan atribut dan gaya yang sama menunjukkan kesan persahabatan mereka. Kesatuan juga ditunjukkan oleh kelompok siswa lain yang melakukan kegiatan berbeda-beda menunjukkan keakraban pada kelompok masing-masing. Ritme terjadi ketika Dika dan Bertus berjalan beriringan dan ukuran tubuh mereka menjadi tampak lebih besar pada *frame*, perpindahan yang

berkesinambungan dan halus inilah yang memberikan kesan ritme. Adapun *rhème* pada *scene* ini yaitu Dika dan Bertus yang mengenakan seragam putih abu-abu dengan model berbeda dengan siswa lainnya, mengenakan atribut di kepala dan tangan mereka serta memakai sepatu beroda. Beberapa kelompok orang mengenakan seragam putih abu-abu melakukan kegiatan yang berbeda-beda seperti beberapa kelompok perempuan yang bercengkrama, kelompok laki-laki yang memegang buku, kelompok orang yang sedang membaca majalah dinding, kelompok orang bermain kartu beralaskan koran bekas, dan kelompok milik Dika. Properti yang digunakan yaitu loker, meja, lemari piala, majalah dinding, dan poster di atas tembok yang bertuliskan ‘*be not afraid of going slowly, be afraid only if standing still*’. Lokasi di dalam ruangan yang dibatasi tembok dan pintu pagar besi yang memiliki rongga, terdapat juga pintu yang tertutup disisi kanan *frame*. Sedangkan teknik pengambilan gambar menggunakan *medium close-up* menuju *full shot* dan posisi kamera sejajar dengan objek yakni *eye level*.

Penyusunan bentuk memberikan beberapa informasi penting yakni properti yang digunakan dan ruangan pada *scene* pada gambar 4.8 menunjukkan bahwa lokasinya pengambilan gambar di gedung sekolah bagian koridor. Koridor biasanya berbentuk seperti lorong tempat orang berjalan kaki menuju ruangan satu ke ruangan yang lainnya. Jarak kamera terhadap objek yaitu *medium close-up* memberikan proporsi (ukuran) yang seimbang (*balance*) ketika Dika dan Bertus menyapa sekelompok siswa lainnya pada gambar 4.7. Di *scene* yang sama, jarak kamera terhadap objek berubah menjadi *full shot* pada gambar 4.8 ketika Dika dan Bertus menyapa kelompok siswa bermain kartu. *Eye level* pada pengambilan gambar memberi kesan wajar namun memperjelas ekspresi wajah aktor pada *scene* karena sejajar dengan kamera.

Bentuk dalam busana yang dikenakan oleh semua orang adalah sama yakni putih abu-abu yang merupakan seragam SMA sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa mereka semua adalah seorang siswa. Berbeda dengan Dika dan Bertus yang

mengubah model seragam mereka menjadi model yang populer di jaman Ayah Dika sewaktu muda, hal ini dijelaskan pada *scene* 15 ketika Dika dan Bertus mendengarkan cerita Ayah Dika yang populer di masa mudanya sehingga mereka menirunya. *Dicisign* pada *scene* ini memberikan informasi bahwa Dika dan Bertus memberikan kesan kekompakan dalam melakukan sesuatu, yang hanya terjadi pada hubungan persahabatan.

Makna dari fungsi yang telah dijabarkan adalah bahwa pengalaman dari mendengarkan saran yang disampaikan oleh Ayah Dika di *scene* sebelumnya yang membuat Dika dan Bertus melakukan kegiatan mengubah gaya tampilannya, persahabatan menurut Gottman dan Parker memberikan suatu pengalaman yang menstimulasi atau memberikan keasyikan dari kegiatan yang menarik. Proses hedonisme tampak pada *scene* ini yaitu proses melakukan kegiatan untuk mencari kesenangan. Hal ini tampak dalam kasus Dika dan Bertus untuk memperoleh seorang kekasih dan menjadi populer bagaimana pun caranya, daripada menderita tidak memiliki seorang kekasih. Meskipun pada akhirnya tindakan mereka memperoleh sebuah ganjaran yaitu diganggu oleh kelompok siswa yang bermain kartu, namun hal itu bagi mereka merupakan proses memperoleh kesenangan.

Kesatuan aspek psikologis tersebut pada akhirnya memaparkan tentang psikologi behaviorisme. Dalam sebuah persahabatan umumnya banyak kegiatan yang dilakukan secara bersama, hal ini membuat seseorang memperoleh nilai sosial yang tinggi bahwa dirinya baik-baik saja. Dari kebersamaan dan dukungan ego serta fisik membuat seseorang lebih percaya diri itulah guna persahabatan yang berusaha dimaknai dalam *scene* ini.

Stimulasi juga muncul pada *scene* 29 yang ada padamenit 00:20:22 hingga 00:21:23, adapun potongan gambar adegan tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 4.9 Dika dan Bertus mengeluarkan beberapa alat: kaca pembesar, topi, alat kejut listrik

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:20:39, *screen captured* Noni)

Aspek sinematografi dan tata artistik memberikan kesan estetika proporsi karena letak meja dan objek tepat berada di tengah *frame* sehingga objek dan latar belakang divisualisasikan dengan komposisi yang sama (*balance*). Kesatuan (*unity*) menunjukkan hubungan persahabatan karena Dika dan Bertus melakukan suatu kegiatan yang sama, didukung dengan tatapan beberapa siswa yang memandangi mereka dengan mimik wajah mencibir dan memberi kesan aneh. Garis yang dibuat oleh meja yang muncul dari bawah *frame* menimbulkan ritme yang mengarah pada objek yakni Dika dan Bertus dan barang-barang detektif mereka. Estetika dibangun dari pengorganisasian bentuk atau *rhème* salah satunya dapat dilihat dari tata busana, pada *scene* ini terlihat Dika dan Bertus serta semua orang dalam *frame* mengenakan baju putih abu-abu dengan logo OSIS di kantong. Terdapat meja dan kursi tempat Dika dan Bertus duduk, Bertus memegang kaca pembesar sedangkan Dika memegang alat pengejut listrik. Beberapa barang tampak ada di atas meja dimana mereka sedang duduk yakni kardus, topi, cerutu, buku catatan, lembaran kertas di dalam map, sarung tinju dan buku. Dialog pada gambar 4.9 Bertus mengatakannya sambil mencoba kaca pembesar “Yang paling penting, semua orang yang ada disini *bakalan diem-diem bilang: mereka kok makin keren ya.*” (Bertus).

Beberapa orang yang sedang berjalan melihat Dika dan Bertus sambil tersenyum, begitu pula dengan segerombolan perempuan yang duduk di seberang



meja mereka melihat Dika dan Bertus dengan tatapan aneh. Selain dari beberapa orang yang mengenakan seragam abu-abu, terdapat beberapa properti seperti gerobak bertuliskan soto ayam dan siomay. Beberapa bungkus makanan ringan juga terlihat dipajang ditembok. Pengambilan gambar yang digunakan *medium shot* dan *eye level* tidak ada pergerakan kamera pada *scene* ini.

Berikut penjabaran fungsi dari pengorganisasian bentuk pada gambar 4.9 di atas, beberapa barang di atas meja yang ditempati oleh Dika dan Bertus menunjukkan bahwa mereka hendak memulai membuat ekstrakurikuler baru. Peralatan seperti kaca pembesar, topi, alat kejut listrik, catatan, dan buku yang bertuliskan ‘kasus-kasus’ memberi kesan bahwa grup yang mereka bentuk adalah seputar detektif. Tata busana yang digunakan yaitu baju putih dan celana abu-abu serta logo OSIS menunjukkan mereka sebagai siswa SMA. Fungsi bentuk lainnya yang ditunjukkan oleh properti adalah keterangan lokasi yaitu kantin sekolah. Gerobak soto, gerobak siomay, bungkus makanan ringan yang dipajang, dan beberapa meja serta kursi yang di atasnya terdapat botol saos, tempat *tissue* memperkuat kesimpulan ini. Dialog pada *scene* ini “Yang paling penting, semua orang yang ada disini *bakalan diem-diem* bilang: mereka *kok makin keren* ya.” (Bertus) memberikan fungsi bahwa Dika dan Bertus bersama-sama melakukan aktifitas merek untuk mencapai kepopuleran. *Dicisign* memberikan informasi bahwa Dika dan Bertus begitu akrab dalam hubungan persahabatan mereka dengan melakukan kegiatan yang disenangi bersama-sama.

Persahabatan memberikan stimulasi berupa informasi, keasyikan, dan kegembiraan hal itu tampak ketika Bertus menjelaskan kepada Dika asumsinya tentang menjadi populer dengan membentuk suatu ekstrakurikuler baru yakni ekstrakurikuler detektif. Mereka membuat grup detektif karena keinginan untuk menjadi populer dan disukai oleh para gadis. Hal ini merupakan kegiatan mencari kesenangan dan mengurangi penderitaan sesuai dengan psikologi behaviorisme. Tingkah laku yang dilakukan mereka diperoleh dari pengalaman membaca dan melihat film tentang detektif.



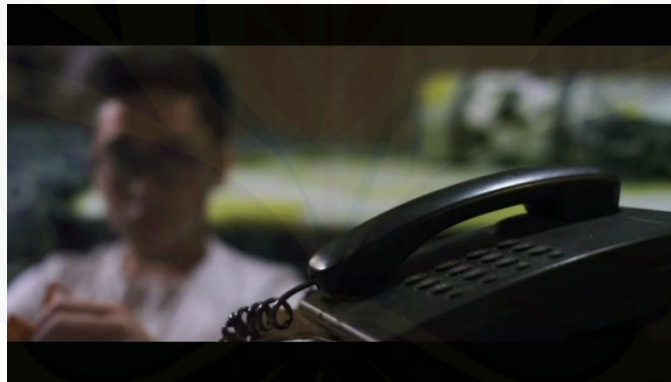
#### 4.4 Visualisasi Intimasi

Intimasi/afeksi pada persahabatan merupakan kondisi hubungan yang hangat, karib dan saling percaya. Hubungan tersebut membuat mereka saling membuka diri. Intimasi pada film ini tampak pada scene 85 yang terjadi pada menit 00:58:40 hingga 00:58:58.



Gambar 4.10 Dika menatap kertas berbentuk seperti origami

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:58:40, *screen captured* Noni)



Gambar 4.11 Dika menatap telepon

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:58:50, *screen captured* Noni)

Penjabaran visualisasi bentuk pada gambar 4.10 terdapat keseimbangan (*balance*) antara objek, *background* dan *foreground* yang disusun dengan proporsi yang seimbang pada gambar di atas. Ritme dapat terlihat ketika kamera melakukan *depth of field* pada gambar 4.10 yang menjadikan Dika sebagai fokusnya kemudian pandangan matanya mengarah pada telepon pada gambar 4.11 hal ini membangun

perasaan berpindah dari elemen satu kepada elemen lainnya. Pengambilan gambar menggunakan *medium close-up* yang menunjukkan tokoh dari dada sampai kepala, *eye level* posisi kamera sejajar dengan objek dan menggunakan *deep focus shot* yang merupakan teknik sinematografi menggunakan *depth of field* yang baik yang memunculkan fokus tajam dalam satu shot (Zoebazary, 2010: 74). *Deep focus shot* dilakukan pada Dika yang kemudian beralih pada telepon sebagai fokus. Instrumen musik pada gambar 4.10 dan gambar 4.11 hanya dentingan alat musik piano yang pelan. *Rhême* pada *scene* ini Dika mengenakan t-shirt duduk dibawah lantai memegang kertas berbentuk seperti origami yang dalam *scene* sebelumnya dijelaskan bahwa itu merupakan pemberian Ina. *Background* (latar belakang) berupa tempat tidur dengan seprei, selimut dan guling. Terdapat telepon rumah yang menjadi *foreground* (latar depan).

*Dicisign* pada *scene* ini adalah lokasi pengambilan gambar terdapat di kamar Dika. Dika tidak lagi duduk di atas tempat tidur seperti pada *scene* 1 ketika Bertus menginap di rumahnya. Pada gambar 4.10 tatapannya sendu kepada origami pemberian Ina yang menjadi asal mula pertengkarannya dengan Cindy dan Bertus. Pengambilan gambar *medium close-up* memperjelas ekspresi dari tokoh karena bentuk wajah mendominasi *frame* ditambah dengan teknik *depth of field* pada Dika sedangkan *background* dan *foreground* tampak kabur (*blur*) membuat penonton fokus pada ekspresi Dika. Ketika Dika menatap telepon, *deep focus shot* dari gambar 4.10 menuju gambar 4.11 yang melakukan fokus beralih pada telepon sebagai fokus memberikan kesan bahwa Dika mengingat kenangan dengan Bertus yang dulu selalu menginap di rumahnya. Mimik wajah Dika menunjukkan rasa kehilangan terhadap sahabat yang selama ini menemaninya. Hal tersebut memperkuat informasi yang hendak diberikan pada *scene* ini bahwa rasa kehilangan Dika kepada sahabatnya Bertus yang tidak meluangkan waktu bersama lagi.

Pengalaman yang dialami oleh Dika ketika Bertus menginap di rumahnya dan melakukan kegiatan bersama yang terjadi pada *scene* 3 gambar 4.1 dan 4.2 membuat

Dika memiliki kenangan yang membuatnya rindu pada Bertus. Persahabatan merupakan salah satu cara untuk mencari kesenangan (hedonisme), apabila kesenangan itu hilang maka akan menimbulkan sebuah hukuman secara emosi yang membuat salah satu orang/semua yang terlibat dalam persahabatan itu mencari cara supaya sebuah hubungan persahabatan kembali membaik. Penjabaran visualisasi bentuk, fungsi dan makna tentang scene ini berhasil menampilkan pesan psikologis yang intim antara Dika dan Bertus.

Selain dua scene yang telah dijelaskan di atas, peneliti juga menemukan visualisasi yang memiliki kesan intimasi pada *scene* 96. Potongan gambar adegan yang terjadi pada menit 01:02:41 hingga 01:04:29 itu adalah sebagai berikut.



Gambar 4.12 Dika dan Bertus di warung makan

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 01:03:19, *screen captured* Noni)



Gambar 4.13 Dika dan Bertus menautkan jari kelingking mereka

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 01:04:07, *screen captured* Noni)

Penjabaran aspek bentuk pada visualisasi diatas menunjukkan keindahan yang muncul dalam aspek kesatuan (*unity*) terlihat dari kedekatan jarak antara Dika dan Bertus pada gambar 4.12. Keseimbangan (*balance*) yang diberikan melalui proporsi *foreground*, objek, dan *background* yang komposisinya sama. Ritme diberikan oleh garis kasat mata yang dibuat oleh susunan *foreground* botol-botol bumbu masak yang tertata mengarah pada objek yaitu Dika dan Bertus. Pengambilan gambar yang digunakan pada gambar 4.12 merupakan *medium long shot* yakni menunjukkan objek manusia dari lutut hingga kepala. Sedangkan pada gambar 4.13 menggunakan *medium close-up* tubuh objek terlihat dari dada ke kepala. *Eye level* digunakan yakni posisi kamera sejajar dengan mata objek. Dialog pada *scene* ini Bertus menyakan “Terus *loe* butuh *apaan*?” Dika menjawab “Sama kayak yang *loe* butuhin Ber, temen yang bisa *ngertiin doang kok*.”

Aspek bentuk yang terlihat sebagai tanda sederhana adalah pada gambar 4.12 meja yang di atasnya terdapat beberapa botol bumbu masak dan mangkuk-mangkuk kecil sebagai latar depan (*foreground*). Dika dan Bertus sebagai objek saling berbicara dan duduk bersampingan. Di depan mereka terdapat meja yang di atasnya terdapat kertas menu dan tempat tissue. Beberapa meja dan kursi dengan jenis yang sama ditempati oleh orang-orang di belakang dan samping mereka menjadi latar

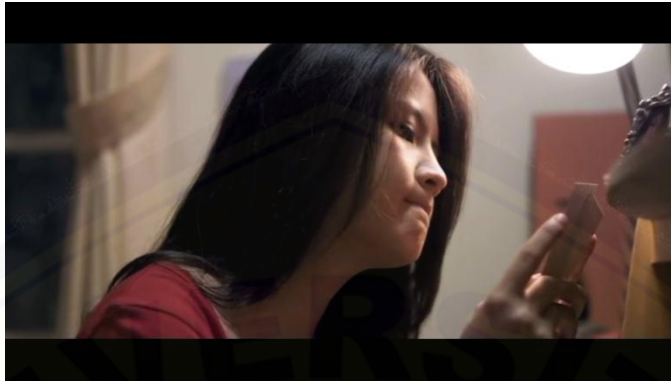


belakang (*background*). Atap berwarna biru dan kain bertuliskan *seafood* juga menjadi properti pada *scene* ini.

Bentuk yang tersusun pada gambar 4.12 memberikan informasi atau *dicisign* yakni keterangan lokasi ditunjukkan melalui tulisan *seafood* yang berkaitan dengan warung makan. Suasana gelap yang dapat terlihat karena warung makan tersebut hanya ditutupi oleh kain menunjukkan keterangan waktu yaitu malam hari. Dika dan Bertus sedang berdamai setelah beberapa hari yang lalu mereka bertengkar. Hal ini didukung dengan dialog "... tapi *gue* ga butuh popularitas." (Dika) "Terus *loe* butuh apaan?" (Bertus) "Sama kayak yang *loe* butuhin Ber, temen yang bisa ngertiin doang kok." (Dika) "Sorry ya..." (Dika dan Bertus). Lalu mereka melingkarkan jari kelingking ditangan kanan satu sama lain pada gambar 4.13, sebagai simbol perdamaian. Secara personal film ini hendak memberikan informasi apa yang dibutuhkan manusia dalam hubungan persahabatan yakni adanya pengertian satu sama lain dan sahabat selalu menyelesaikan konflik supaya hubungan yang baik dapat tetap berlanjut.

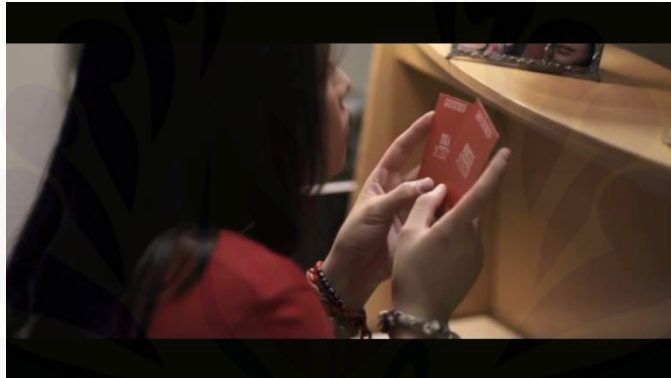
Setelah perolehan analisis estetika di atas, menunjukkan bahwa dalam hubungan persahabatan dapat memicu keterbukaan diri karena rasa percaya. Hal ini dapat dikategorikan sebagai perilaku yang melakukan segala hal demi kesenangan (hedonisme) dan pengalaman dari permusuhan mereka menimbulkan kesepian, sehingga hal itu yang mendorong mereka untuk berdamai (utilitarianisme) karena bersama jauh lebih baik dari pada sendiri. Demikian bagaimana psikologi behaviorisme yang terjadi pada hubungan persahabatan dapat tervisualisasi di *scene* ini.

Suasana yang intim diantara persahabatan Dika, Bertus dan Cindy pada film ini juga muncul pada *scene* 97, di menit 01:04:30 hingga 01:05:14.



Gambar 4.14 Cindy menatap sebuah kartu ditangannya

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 01:04:54, *screen captured* Noni)



Gambar 4.15 Cindy menatap kartu yang bertuliskan Dika dan Bertus

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 01:04:55, *screen captured* Noni)

Pada gambar yang mewakili scene 97 di atas, estetika yang tampak adalah keseimbangan (*balance*) oleh perpaduan objek dan latar belakang. Tatapan mata Cindy dan garis tangannya menimbulkan kesan ritme yang menjadikan kartu anggota menjadi fokus pada *frame*. Proporsi timbul melalui jarak antara wajah Cindy dan kartu ditangannya. Pengambilan gambar menggunakan *close-up* teknik pengambilan gambar yang menunjukkan bagian kecil dari objek misalnya wajah atau sesuatu yang bersifat simbolik lain. Pada Gambar 4.14 menggunakan *low angle* yang merupakan teknik pengambilan gambar posisi kamera lebih rendah dari objek sedangkan pada Gambar 4.15 menggunakan *high angle* merupakan posisi kamera berada lebih tinggi

daripada objek. *Scene* ini diiringi oleh salah satu *soundtrack* film ini yaitu lagu berjudul *Reminds Me of Love* oleh Sheryl Sheinafia.

Cindy mengenakan t-shirt berwarna merah yang tengah duduk menghadap meja belajarnya sambil memegang kartu anggota detektif tiga sekawan, pada kartu anggota tersebut bertuliskan nama Dika dan Bertus. Di atas meja belajar terdapat lampu meja dan pigura foto. Pada Gambar 4.14 menunjukkan ekspresi Cindy Posisi tubuh Cindy sedikit membelakangi kamera sehingga hanya bahu dan tangannya yang memegang kartu yang menjadi fokus.

Meja belajar pada gambar 4.15 menyatakan lokasi tempat yakni kamar Cindy. Lampu kamar yang menyala menunjukkan keterangan waktu pada malam hari. Pengambilan gambar *close-up* membuat ekspresi wajah Cindy terlihat dengan jelas, pada Gambar 4.14 menunjukkan ekspresi Cindy yang mengenang masa lalu ketika melihat kartu anggota yang bertuliskan nama Dika dan Bertus pada gambar 4.15. Pada potongan gambar ini menggunakan *low angle* yang memberikan kesan dominan pada ekspresi Cindy. Sedangkan pada gambar 4.16 menggunakan *high angle* memberi kesan kesepian dan tertekan pada objek. Jadi gabungan antara *high angle* dan *low angle* digunakan untuk membuat dominan ekspresi kesepian pada Cindy. Hal ini terjadi setelah Cindy mengetahui maksud Dika yang menggunakan sebuah kasus untuk kepentingan pribadinya sendiri sehingga mereka bertiga bertengkar dan saling menjauh. Informasi yang hendak diberikan dari susunan bentuk pada *scene* ini adalah rasa kesepian yang dirasakan Cindy mengingat pengalamannya bersama Dika dan Bertus di dalam grup detektif.

Penggabungan aspek visual diatas memberikan kesan hangat ketika Cindy merindukan Dika dan Bertus. Perilaku sedih jika kehilangan sahabat adalah wajar dikarenakan seseorang akan kehilangan kehangatan sebuah relasi dan keuntungan lainnya ketika memiliki sahabat. Persahabatan memberikan kesenangan dan keuntungan apabila dijaga dengan baik.

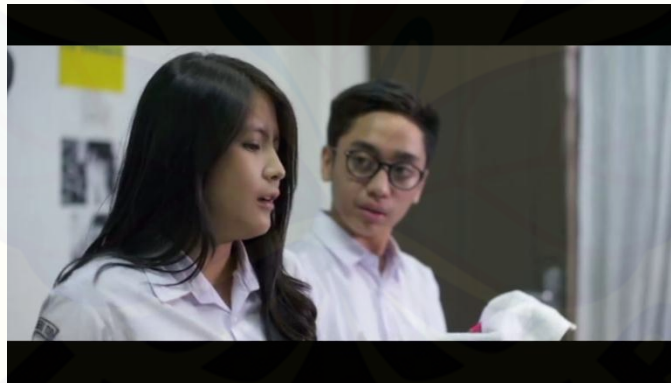
#### 4.5 Visualisasi Dukungan Bagi Ego

Persahabatan dapat memberikan dukungan, dorongan dan umpan balik bagi ego yang dapat membantu remaja untuk membina kesan bagi dirinya sendiris sebagai sosok yang kompeten, menarik, dan berharga. Visualisasi dukungan bagi ego sebagai ciri persahabatan pada film Marmut Merah Jambu terdapat pada *scene* 63. Adegan Dika dan Cindy tersebut berada pada menit 00:41:46 hingga 00:42:50.



Gambar 4.16 Cindy memberikan handuk kepada Dika

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 01:26:26, *screen captured* Noni)



Gambar 4.17 Dika menatap Cindy

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 00:42:14, *screen captured* Noni)

Penjabaran visualisasi bentuk pada gambar 4.16 diatas menunjukkan aspek estetika kesatuan (*unity*) diantara Cindy dan Dika dengan jarak tubuh mereka yang berdekatan. Keseimbangan (*balance*) terlihat dari komposisi yang sama antara objek Dika dan Cindy dengan latar belakang. Aspek pengambilan gambar tentu saja



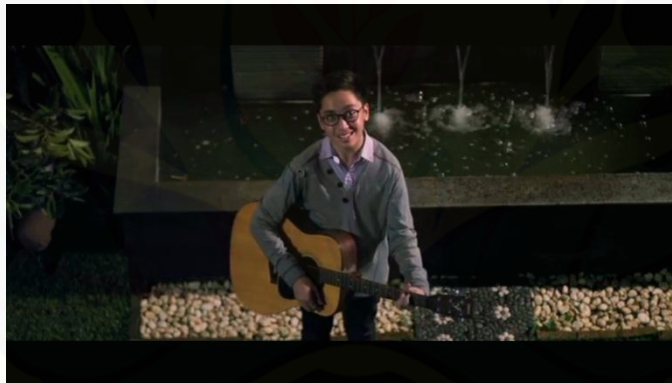
menjadi salah satu aspek bentuk yang perlu diperhitungkan, yakni menggunakan *medium long shot* lalu *medium close-up*, sedangkan angle menggunakan *eye level* dimana kamera sejajar dengan objek.

*Rhème* pada *scene* ini adalah tanda dari pakaian yang dikenakan Dika dan Cindy, merupakan pakaian seragam putih abu-abu. Pada latar belakang terdapat lemari yang berisi buku dan piala, sebuah gantungan baju terdapat ditembok dengan beberapa baju tergantung disana, tulisan ‘*say no to drugs*’ berwarna kuning, beberapa gambar komik juga tertempel di tembok. Sedangkan meja sebagai properti di atasnya penuh dengan buku, tempat bolpoint dan pensil, lampu baca, jam meja, dan bendera merah putih. Sofa berwarna abu-abu dan tirai putih juga menjadi properti yang ada pada *frame*. Dika datang memasuki ruangan tersebut disambut dengan Cindy yang menyerahkan beberapa barang, salah satunya sebuah handuk. Ketika Dika menanyakan kegunaan handuk tersebut, Cindy mengatakan “Ya itu, mata *loe* kan sering kemasukan *keringet*...”

Latar belakang dan properti yang ada pada gambar 4.16 menunjukkan bahwa lokasi pengambilan gambar tersebut disuatu ruangan di sekolah, yang pada cerita merupakan ruangan kerja grup detektif tiga sekawan yang dianggotakan oleh Dika, Cindy dan Bertus. Perubahan teknik pengambilan gambar dari *medium long shot* menuju *medium close-up* pada gambar 4.17 memberikan kesan pentingnya pembicaraan yang sedang dilakukan Dika dan Cindy dimana *medium close-up* membuat mimik wajah pemeran menjadi lebih dominan dari pada latar belakang (*background*). Cindy memerhatikan Dika yang pernah mengalami situasi ‘kemasukan keringat’ di matanya pada *scene* 49. Hal ini menunjukkan kesan kepedulian yang dalam diantara keduanya. *Dicisign* pada film ini bahwa Cindy memiliki perhatian kepada Dika selaku sahabatnya dengan memberikan handuk karena Cindy ingat Dika pernah mengeluh karena keringat dimatanya. Hal ini memberikan informasi bahwa secara psikologis manusia memiliki perasaan untuk saling memperdulikan terutama pada teman terdekatnya.

Visualisasi pada *scene* 63 diatas dapat memberikan suatu makna bahwa dalam persahabatan dapat saling memberikan dukungan dengan perkataan yang akhirnya berpengaruh pada psikologis remaja. Pengalaman ketika menjalani kegiatan yang sama, bertukar pikiran dan melakukan hal yang yang menyenangkan bersama membuat masing-masing pribadi memberikan perhatian, salah satunya pemberian hadiah. Hal itu merupakan *argument* atau kesimpulan yang dapat diambil dari makna setiap tanda yang telah divisualisasikan pada *scene* ini. Dalam psikologi behaviorisme hal ini disebut dengan pemberian tanggapan dari Cindy ketika Dika mengalami masalah dengan kesehatan matanya, sehingga Cindy memberikan handuk kepada Dika sebagai perilaku untuk mendukungnya dan membuatnya merasa berarti.

Dukungan bagi ego dalam persahabatan juga tampak pada *scene* 98, ketika Dika dan Bertus berusaha meminta maaf kepada Cindy, ini terjadi pada menit 01:05:06 hingga 01:14:30.



Gambar 4.18 Dika memegang gitar dengan menyanyi

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 01: 05:24, *screen captured* Noni)



Gambar 4.19 Bertus keluar dari suatu tempat

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu/ 01:06:18/ *screen captured* Noni)

Penjabaran visualisasi bentuk pada gambar diatas menunjukkan salah satu aspek estetika yakni kesatuan (*unity*) yang terlihat dari kekompakan Dika dan Bertus dengan jarak, posisi dan dramaturgi pada gambar 4.18. Keseimbangan (*balance*) terlihat ketika posisi objek berada ditengah dan proporsi antara objek, latar belakang dan latar depan memiliki komposisi yang sama di dalam *frame*. Pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan *long shot* dimana latar belakang mendominasi dan posisi kamera *high angle* yaitu kamera lebih tinggi dari garis mata objek. Rambut Cindy menjadi latar depan (*foreground*) posisi Cindy lebih tinggi dari Dika dan Bertus. Latar depan (*background*) adalah kolam ikan kecil yang terlihat utuh, dengan air mancur dan patung di atasnya, tanah yang dipijak oleh mereka penuh dengan rumput hijau dan terdapat beberapa tanaman disekitar kolam.

Tanda pengganti pada gambar 4.18 adalah Dika yang tengah bernyanyi sambil membawa gitar disebuah halaman, lagu yang dinyanyikan adalah *Anugrah Terindah* milik Sheila On7 yang liriknya diubah. Terdapat kolam ikan kecil dengan air mengalir, dan di sudut kiri bawah *frame* terlihat sesosok orang duduk sambil bersembunyi dibalik dahan tanaman. Pengambilan gambar menggunakan *medium long shot* yaitu menunjukkan tubuh objek dari bawah lutut sampai kepala dan posisi kamera *high angle*. Dika dan Bertus mengenakan pakaian yang rapi, kemeja, celana panjang dan sepatu.

Berdasarkan penataan *mise-en-scene* pada gambar 4.19 menunjukkan bahwa lokasi pengambilan gambar pada *scene* ini adalah halaman rumah Cindy. Cindy berdiri di jendela kamarnya yang terletak di lantai dua. Tata cahaya yang digunakan menunjukkan keterangan waktu di malam hari. Pada gambar 4.18 Dika menyanyikan sebuah lagu sedangkan Bertus bersembunyi disampingnya, setelah itu Bertus memberikan kejutan dengan keluar dari tempat persembunyiannya pada gambar 4.19. Mereka hendak membujuk Cindy untuk kembali kepada grup detektif tiga serangkai. Selain menggunakan sebuah lagu yang telah diubah liriknya, Dika dan Bertus membujuk Cindy dengan menggunakan dialog “Cindy! *Gue* pengen *loe* balik lagi ke *gue* dan Bertus...” (Dika) “Cindy! Kita pengen *loe* balik lagi...” (Bertus) yang menunjukkan bahwa Dika dan Bertus membutuhkan Cindy untuk tetap bersahabat dengan mereka karena pribadi Cindy yang pintar. Posisi kamera yang *high angle* membuat kesan bahwa Dika dan Bertus kehilangan dominasi, dalam hal ini karena Dika dan Bertus memang berusaha merendahkan hati mereka untuk membujuk Cindy. Visualisasi bentuk tersebut menunjukkan sebuah fungsi persahabatan yang rela berkorban dan memberikan dukungan dengan pujian, bahwa Cindy berarti bagi Dika dan Bertus.

Makna yang dikupas menggunakan psikologi behaviorisme bahwa kegiatan memperoleh pengalaman (empirisme) yang dilakukan bersama di dalam persahabatan membuat orang tidak ingin kehilangannya. Hal ini mempengaruhi perilaku seseorang yang yang akhirnya mencari jalan keluar dalam setiap masalah supaya sebuah persahabatan dapat kembali memperoleh fungsinya yakni sebagai alat pemberi kesenangan (hedonisme) dan relasi yang hangat. Persahabatan banyak dilakukan untuk menghindari hukuman dikucilkan (utilitarianisme), sehingga sebuah persahabatan dapat memberikan suatu dukungan bagi ego bahwa dirinya berharga dan dibutuhkan.



#### 4.6 Visualisasi Dukungan Fisik

Dukungan fisik atau *physical support* pada persahabatan merupakan sikap memberikan bantuan yang dibutuhkan. Bantuan tersebut berupa bantuan secara fisik, seperti pelukan ketika seorang sahabat menangis, tepukan di pundak, membelai rambut dan lain sebagainya. Contoh dukungan fisik yang terdapat dalam hubungan persahabatan Dika, Bertus, dan Cindy terdapat pada scene 103 di menit 01:07:29 hingga 01:08:46 yang diwakili oleh gambar dibawah ini.



Gambar 4.20 Cindy memegang pundak Dika

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 01:08:39, *screen captured* Noni)



Gambar 4.21 Cindy, Dika dan Bertus berdiri sambil mengamati sesuatu

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 01:08:44, *screen captured* Noni)

Terlebih dahulu menjabarkan aspek bentuk pada gambar 4.20 terlihat dari penyusunan elemen-elemen bentuk pada *scene* ini suatu ritme yang nampak ketika tatapan Bertus dan Dika mengarah pada Cindy yang sedang berkata-kata. Proporsi

perbedaan ukuran juga mendukung ritme karena ukuran tubuh Bertus yang tampak lebih besar, berlanjut pada ukuran tubuh Dika yang semakin kecil menuju tubuh Cindy yang dalam hal ini fokus pada ekspresi wajahnya. Keseimbangan juga terlihat karena Dika dan Bertus sebagai latar depan (*foreground*) ukurannya sama dengan Cindy sebagai objek utama pada gambar 4.20. Keseimbangan dan ritme pun juga tampak pada gambar 4.21 dari ukuran tubuh mereka yang sama dan posisi berdiri mereka bertiga yang sejajar.

Pada gambar 4.20 Cindy menatap Dika dan memegang pundaknya sambil memotivasi dia untuk bisa menyatakan perasaannya kepada Ina. Teknik sinematografi *depth of field* wajah Cindy sebagai objek terlihat jelas sedangkan wajah Dika dan Bertus tampak kabur (*blur*). Pengambilan gambar menggunakan *medium close-up* yang menunjukkan tubuh manusia dari dada sampai kepala dan posisi kamera *eye level* yakni sejajar dengan garis mata objek. Pada gambar 4.21 pengambilan gambar berubah menjadi *medium shot* tubuh objek terlihat dari pinggang hingga kepala dan posisi kamera *eye level*. Dika menatap map ditangannya sambil menarik nafas panjang, Cindy dan Bertus menatap jauh kearah rumah Ina. Latar belakang di kedua gambar tampak gelap, hanya cahaya yang minim menerangi menunjukkan bentuk sebuah gedung atau rumah. Pakaian yang digunakan ketiganya terlihat resmi namun berwarna cerah.

*Dicisign* pada *scene* ini adalah bahwa Cindy berusaha memberi semangat kepada Dika sambil memegang pundaknya tidak hanya dengan tatapan yang teduh tapi Cindy juga tersenyum kepada Dika pada gambar 4.20, teknik *depthh of field* memiliki fungsi memperjelas mimik wajah Ina. Pada gambar 4.21 Dika terlihat gugup, hal ini ditandai dengan tarikan nafas panjang yang dilakukannya sambil membaca map berisi puisi kesukaan Ina. Cindy memegang pundak Dika cukup lama, Bertus disamping Dika ekspresinya terlihat sedikit gugup seakan ikut merasakan apa yang dialami Dika. Cindy dan Bertus menyusun sebuah rencana agar Dika dapat menyatakan perasaannya kepada Ina di hari ulang tahunnya. *Scene* ini mhendak

memberikan informasi bahwa dukungan dan semangat dari Cindy dan Bertus membuat Dika akhirnya memberanikan diri untuk menyatakan perasaannya pada Ina. Suasana gelap disekitar yang hanya didukung dengan pencahayaan yang minim dari sebuah rumah dibelakangnya menunjukkan keterangan waktu yakni pada malam hari dan keterangan tempat yakni di depan rumah Ina yang bertempat di suatu perumahan elit. Meskipun pada sisi *frame* sebelah kiri terdapat ruang yang cukup banyak hal ini memiliki fungsi untuk menunjukkan arah pandang Cindy dan Bertus yang menatap rumah Ina.

Sahabat selalu memberikan dukungan yang dibutuhkan untuk memotivasi, salah satunya dengan dukungan fisik atau sentuhan. Kesenangan dari seorang sahabat semata-mata menjadi tujuan setiap rencana dan kegiatan yang disuse, karena kesenangan salah satu sahabat kerap kali menjadi kesenangan bersama.

Fungsi persahabatan yang mengandung dukungan fisik juga nampak pada *scene* setelahnya yaitu scene 104 yang ada pada menit 01:08:47 hingga 01:12:06 dibawah ini.



Gambar 4.22 Dika memegang microphone sedangkan Cindy dan Bertus menatapnya

(Sumber: Film Marmut Merah Jambu, 01:11:10, *screen captured* Noni)

Aspek estetika yaitu kesatuan (*unity*) ditunjukkan melalui penyusunan bentuk yaitu tokoh Cindy, Dika dan Bertus yang berdekatan. Ritme tampak melalui pengulangan bentuk tubuh objek yang memiliki ukuran (proporsi) yang sama, berdiri dengan sejajar. Cindy, Dika dan Bertus yang berdiri mengenakan pakaian yang sama

seperti pada *scene* 103. Dika tengah menyatakan perasaannya menggunakan *microphone* kepada Ina, Cindy yang ada disisi kiri menatap Dika lekat sedangkan Bertus disisi kanan berdiri dengan siaga sambil memegang alat kejut listrik dan juga menatapnya. Pengambilan gambar menggunakan *medium close-up* yang menunjukkan tubuh objek dari dada sampai kepala dan *eye level* yakni posisi kamera sejajar dengan garis mata objek. Latar belakang tampak gelap, namun pada pada shot sebelumnya telah dijelaskan bahwa lokasi tempat adalah di halaman belakang rumah Ina.

Pada gambar 4.22 Dika memegang *microphone* dan menatap kepada Ina untuk menyatakan perasaannya. Keterangan tempat menunjukkan bahwa *scene* ini diambil di lokasi ulang tahun Ina yaitu di belakang rumah Ina. Keterangan waktu tampak sangat jelas yaitu malam hari karena suasana gelap dengan minimnya cahaya disekitar objek. *Dicisign* pada *scene* tersebut adalah Cindy dan Bertus sebagai sahabat Dika mendampingi dan memberikan dukungan melalui keberadaan mereka disampingnya.

Keberadaan seorang sahabat merupakan sebuah dorongan yang memampukan seseorang untuk menghadapi masalah atau tantangan. Sikap memberi dukungan secara fisik semata-mata dilakukan untuk memenuhi kepentingan diri sendiri ataupun kelompok untuk mencapai kebahagiaan.



## BAB V

### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis film *Marmut Merah Jambu* dengan menggunakan teori estetika pengorganisasian unsur visual dan fungsi seni menurut E. B. Feldman, serta dibedah menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce yaitu *rhême*, *dicisign* dan *argument*, diperoleh kesimpulan mengenai visualisasi bentuk persahabatan yang dibagi menjadi 3 tahap:

#### 1. Bentuk

Bentuk merupakan aspek karya seni yang dalam pengorganisasiannya menimbulkan kesan keindahan pada film. Bentuk yang terdapat pada film dinilai mampu menjelaskan teknik pengambilan gambar, unsur-unsur sinematografi, tokoh, properti, bahkan dramaturgi. Dika, Bertus dan Cindy tokoh dalam film *Marmut Merah Jambu* mewakili kisah persahabatan remaja saat ini. Kehidupan sehari-hari mereka dalam mencari jati diri dan banyak meluangkan waktu bersama menjadi bahan diskusi yang dijabarkan melalui bentuk. *Rhême* merupakan tanda yang membantu peneliti menjabarkan suatu bentuk sebagai tanda sederhana atau pengganti dengan pengamatan yang mendalam sehingga aspek bentuk tidak menjadi abstrak.

#### 2. Fungsi

Karya seni, termasuk film pasti memiliki sebuah fungsi di dalam 3 fungsi yang dijabarkan oleh E.B Feldman, fungsi personal merupakan fungsi yang hendak disampaikan oleh film *Marmut Merah Jambu* yaitu film sebagai alat komunikasi yang memberikan informasi secara menyeluruh tentang sifat dan kepribadian manusia dalam keadaan tertentu, dalam hal ini persahabatan.

Informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik karena penyusunan elemen-elemen bentuk pada film yang memiliki maksud khusus, mendukung informasi sampai kepada penonton. Fungsi tersebut tersampaikan juga dibantu oleh *dicisign* yang merupakan tanda yang menyatakan sebab-akibat yang menimbulkan berbagai kemungkinan berdasarkan kenyataan.

### 3. Makna

Makna merupakan pesan dari sebuah karya seni yang berusaha disampaikan melalui susunan bentuk dan fungsi pada sebuah visualisasi film. Makna dari film *Marmut Merah Jambu* adalah menyampaikan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat tentang persahabatan dibantu dengan teori behaviorisme melalui pengamatan perilaku Dika, Bertus dan Cindy. Hal ini dibantu dengan *argument* sebagai tanda yang memberi kesimpulan berdasarkan kenyataan pada susunan bentuk pada visualisasi film.

Setelah tiga penjabaran di atas, maka peneliti dapat mengatakan bahwa visualisasi bentuk persahabatan dalam film *Marmut Merah Jambu* merupakan sebuah penyampaian fungsi persahabatan yang memberikan kesan perilaku kebersamaan, stimulasi yang memberikan kegembiraan, dukungan bagi fisik maupun ego, memberikan perbandingan sosial, dan relasi yang intim bagi seseorang.

Peneliti menyadari bahwa penelitian tentang film dan masyarakat tidak akan berhenti pada level-level yang telah dijelaskan oleh Edmund Burke Feldman ataupun memaknai tanda-tanda yang disampaikan Charles Sanders Peirce karena masyarakat dan film merupakan dua entitas yang hidup secara nyata dan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Maka dari itu masih memungkinkan untuk dilakukan penelitian lanjutan tentang film menggunakan metode ini.

**DAFTAR ISTILAH**

<i>Background</i>	= Latar belakang; objek tambahan yang diletakkan dibagian belakang <i>frame</i> sehingga menjadi latar belakang objek utama
<i>Bencong</i>	= Seseorang yang secara fisik terlahir sebagai laki-laki tapi ingin hidup sebagai perempuan
<i>Blur</i>	= efek gambar pada foto/video yang kabur atau tidak jelas yang menonjolkan objek utama
<i>Deep focus shot</i>	= Teknik sinematografi dengan <i>depthh of field</i> yang baik menggunakan pencahayaan, lensa <i>wide angle</i> dan lensa kecil untuk memunculkan fokus tajam baik elemen-elemen yang paling jauh ataupun paling dekat pada satu shot
<i>Depth of field</i>	= Area dimana seluruh objek yang diterima lensa kamera muncul dengan fokus yang tepat. Biasanya hal ini dipengaruhi oleh jarak antara objek dan kamera, <i>focal length lensa</i> dan <i>f-stop</i>
<i>Doang</i>	= saja
<i>Foreground</i>	= Latar depan
<i>Frame</i>	= Garis batas tepi layar atau gambar, menyesuaikan kamera dan lensa sehingga gambar yang akan diambil memiliki batasan yang diinginkan
<i>Gue</i>	= Aku/Saya
<i>Kayak</i>	= seperti
<i>Kemlesetan</i>	= sesuatu yang dibuat memiliki arti berbeda dengan arti sesungguhnya
<i>Loe</i>	= Kamu/Anda

- Origami* = Seni melipat kertas yang berasal dari Jepang
- Pacar* = Kekasih
- Tracking shot* = *Shot* yang diambil dengan cara menggerakkan kamera di atas bentangan track untuk mengikuti adegan yang tengah berlangsung, disebut juga *following shot*





**DAFTAR PUSTAKA****Buku**

- Berger, Arthur Asa. 2010. *Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer, Edisi Baru*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Budiman, Kris. 2003. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Cervone, Daniel & Lawrence A. Pervin. *Kepribadian: Teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Christomy, Tommy. 2004. *Semiotika Budaya*. Depok: Universitas Indonesia.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Demir, M. 2007. *Close friendship and happiness among young adults*. Detroit : Wayne State University.
- Effendi, Heru. 2002. *Mari membuat Film*. Jakarta: Panduan dan konfiden Pustaka.
- Effendi, Heru. 2008. *Industri Perfilman Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Fauziah, Nailul. 2014. *Empati, Persahabatan, dan kecerdasan Adversitas Pada Mahasiswa yang sedang Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Faridl, Miftah. 2000. *Dakwah Kontemporer Pola Alternatif Dakwah Melalui Televisi*. Bandung: Pusdai Press.

Gunadi, YS. & Djony Heffan. 1998. *Himpunan Istilah Komunikasi*. Jakarta: PT. Grasindo.

Feldman, Edmun Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice-Hall, INC.

Gunadi, YS. & Djony Heffan. 1998. *Himpunan Istilah Komunikasi*. Jakarta: PT. Grasindo.

Imanjaya, Ekky. 2006. *A to Z about Indonesian Film*. Bandung: Mizan Bunaya Krativa.

Imanjaya, Ekky. 2004. *Who Not: Remaja Doyan Nonton*. Bandung: PT Mizan Buaya Kretiva.

Islam, A Fahrul. 2013. *Representasi Nasionalisme Dalam Film "Tanah Surga... Katanya"*. Samarinda: Universitas Mulawarman.

Kartika, Dharsono Sony & Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.

Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatera.

Luters, Elizabeth. 2005. *Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.

Maarif, Syamsul. 2005. *Skripsi :Representasi Patriotisme perempuan dalam film Cut Nyak Dien (Studi Analisis Semiotika Film)*. Universitas Hasanuddin: Jurusan ilmu Komunikasi.

Mahendra, Irwan Yannes. 2010. *Dari Hobi jadi Profesional*. Yogyakarta: Andi.

- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Noviani, Ratna. 2002. *Jalan tengah Memahami Iklan, Antara Realitas, Representasi, dan Simulasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ayahlia, Diane E & Ruth Duskin Feldman. 2014. *Menyelami Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rakhmat, Jalaluddin. 1992. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, John W. 2007. *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sardar, Ziauddin & Borin van Loon. 2001. *Mengenal Cultural Studies for beginner*. Penerjemah Alfathri Aldin. Bandung: Mizan.
- Short ,T. L. 2007. *Peirce's Theory of Signs*. New York: Cambridge University Press.
- Smith, Jonathan A. 2013. *Dasar-dasar Psikologi Kualitatif, Pedoman Praktis Metode Penelitian*. Bandung: Nusa Media.
- Sumarno, Marseli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT GRAMEDIA Widiasarana Indonesia.

Sobur, Alex. 2004. *“Analisis Teks Media” Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Stam, Robert, Burgoyne, Robert & Sandy Flitterman-Lewis. (1994). *New Vocabularies in Film Semiotics (Structuralism, post-structuralism and beyond)*. New York: Routledge.

Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual; Metode Analisis Tanda dan Makna pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Tuzahra, Aminah. 2011. *“Analisis Semiotika Film Biola Tak Berdawai.”* Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Waluyo, Hermawan J. 2003. *Drama: Teori dan pengajarannya*. Yogyakarta: PT. Hanindita.

### **Internet**

[http://febry-w-k-fisip11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-113785-Umum-Spesialis%20Film%20Komedi%20dari%20Karya%20Pribadi.html](http://febry-w-k-fisip11.web.unair.ac.id/artikel_detail-113785-Umum-Spesialis%20Film%20Komedi%20dari%20Karya%20Pribadi.html) [9 Februari 2015]

[http://filmindonesia.or.id/movie/review/rev5379eb08d2f99\\_humor-hiperbolik-pertaruhan-daya-tarik#.VNg9Y8WSxIE](http://filmindonesia.or.id/movie/review/rev5379eb08d2f99_humor-hiperbolik-pertaruhan-daya-tarik#.VNg9Y8WSxIE) [9 Februari2015]

<http://filmindonesia.or.id/movie/viewer/2014#.VUrbZo6qqko>

[http://id.wikipedia.org/wiki/Marmut\\_Merah\\_Jambu\\_\(film\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Marmut_Merah_Jambu_(film)) [9 Februari 2015]

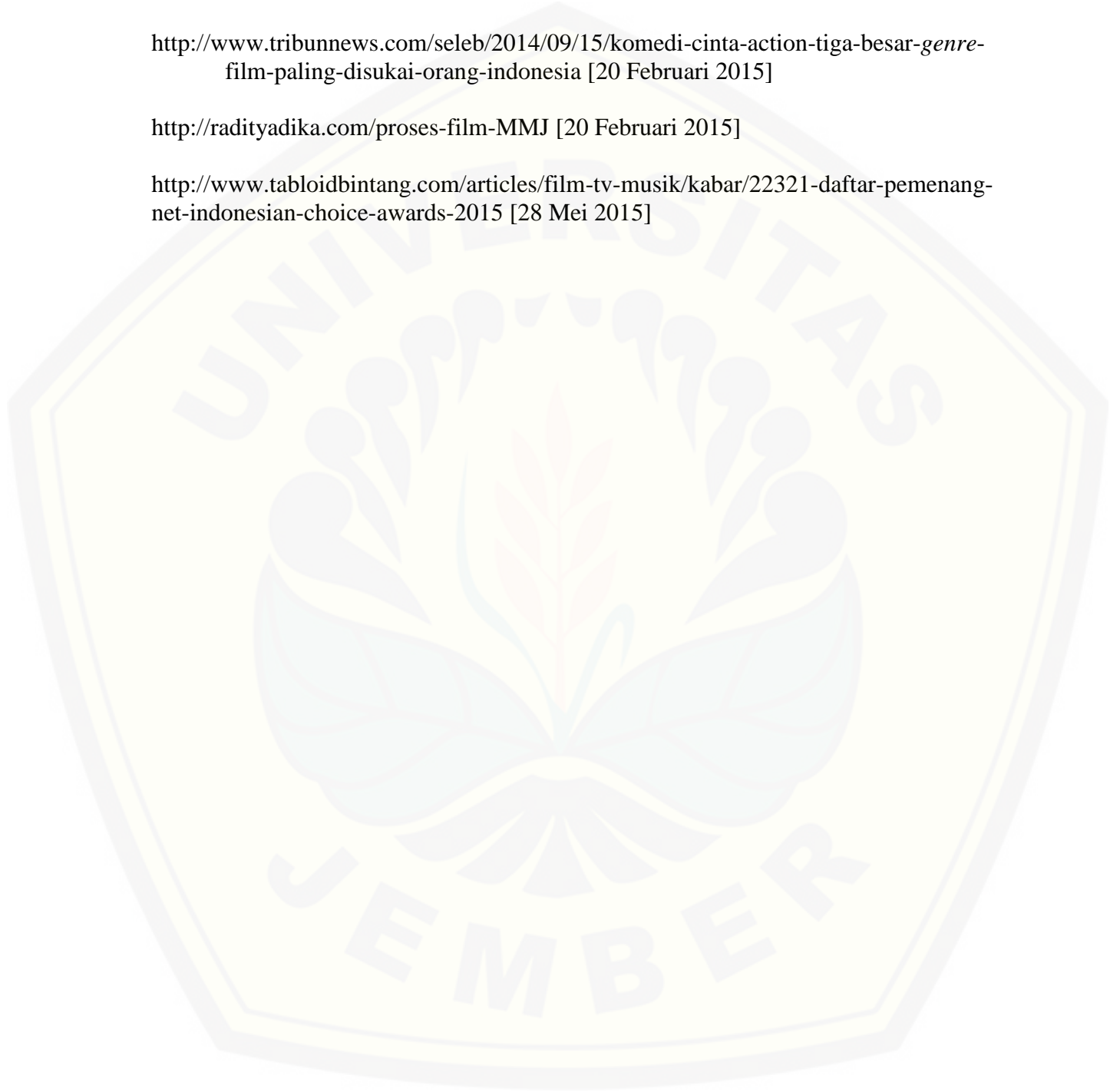


<http://senggang.republika.co.id/berita/senggang/film/14/05/07/n56jy6-jadi-sutradara-raditya-dika-garap-marmut-merah-jambu> [1 April 2015]

<http://www.tribunnews.com/seleb/2014/09/15/komedi-cinta-action-tiga-besar-genre-film-paling-disukai-orang-indonesia> [20 Februari 2015]

<http://radityadika.com/proses-film-MMJ> [20 Februari 2015]

<http://www.tabloidbintang.com/articles/film-tv-musik/kabar/22321-daftar-pemenang-net-indonesian-choice-awards-2015> [28 Mei 2015]



LAMPIRAN A. POSTER FILM



## LAMPIRAN B. PROFIL FILM

### B. 1 Profil Raditya Dika sebagai Sutradara Film Marmut Merah Jambu

Pemilik nama lengkap Raditya Dika Angkasa Putra Moerwani ini lahir di Jakarta pada tanggal 28 Desember 1984. Raditya Dika mengawali karirnya sebagai seorang blogger. Ia menuliskan pengalaman hidup sehari-hari saat kuliah di Adelaide, Australia dalam blognya ([www.kambingjantan.com](http://www.kambingjantan.com)). Radit begitu panggilan masyarakat terhadapnya, juga pernah meraih penghargaan bertajuk The Online Inspiring Award 2009 dari Indosat. Dari pengalaman itu, ia mencetak tulisan-tulisannya di blog kemudian menawarkannya kepada beberapa penerbit untuk dicetak sebagai buku. Pada akhirnya penerbit Gagasmedia menerima tawaran Radit setelah melakukan presentasi. Novel pertamanya berjudul *Kambing Jantan: Sebuah Catatan Harian Pelajar Bodoh* (2005).

Semua buku yang diterbitkan oleh Raditya Dika memiliki konsep yang sama yaitu tentang kehidupan sehari-harinya. Adapun buku-buku yang terbit berikutnya adalah *Cinta Brontosaurus* (2006), *Radikus Makankakus: Bukan Binatang Biasa* (2007), *Babi Ngesot: Datang Tak Diundang Pulang Tak berkutang* (2008), *Marmut Merah Jambu* (2009), *Manusia Setengah Salmon* (2011) dan *Koala Kumal* (2015). Tak hanya menjadi seorang penulis, Raditya Dika juga menjadi aktor pada film *Kambing Jantan: The Movie* yang diangkat dari novelnya sendiri.

Raditya Dika beranggapan bahwa penulis harus memiliki inovasi dan juga memasarkan karyanya sendiri. Sebagai seorang seniman dirinya selalu berpikir kreatif, ini terlihat dari perkembangan karya buku maupun film yang dia buat. Raditya juga berkarir sebagai direktur dan pimpinan redaksi di penerbit buku Bukune dan dia juga tengah meneruskan studinya di Jurusan Ilmu Politik Fakultas Ilmu Sosial dan Politik di Universitas Indonesia (<http://www.wowkeren.com> diakses 7 Maret 2015).

Beberapa film dengan skenario buatannya adalah *Maling Kutang* (2009), *Cinta Brontosaurus* (2013), *Manusia Setengah Salmon* (2013), dan *Marmut Merah Jambu* (2014). Sedangkan *Marmut Merah Jambu* merupakan film pertama yang dia buat selaku sutradara dilanjutkan dengan film *Malam Minggu Miko The Movie* (2014).

## **B.2 Profil Pemain *Marmut Merah Jambu***

Profil pemain menjabarkan tidak hanya karakter tokoh pada film, melainkan juga fisik dan latar belakang pemain. Konsep persahabatan dalam film ini adalah tentang persahabatan yang dijalin oleh Dika, Bertus dan Cindy. Maka berikut penjabaran karakter masing-masing pemain:

### **1. Dika**

Tokoh Dika dewasa diperankan oleh Raditya Dika, sedangkan Dika remaja diperankan oleh Christopher Nelwan. Mereka merupakan pemeran utama dalam film *Marmut Merah Jambu*. Raditya Dika karena memerankan dirinya sendiri maka karakter yang dibangun tidaklah sulit. Christopher Nelwan yang memerankan Dika remaja membutuhkan beberapa bantuan dari tata rias untuk menjadi semirip mungkin dengan karakter Dika. Tipologi Dika tergolong biasa, tidak terlalu mencolok baik ketika masih remaja maupun telah dewasa, dengan rambut belah pinggir dan menggunakan kaca mata.

Dika semasa kecil memiliki semangat yang tinggi terutama ketika berusaha memikat hati gadis yang disukainya, yaitu Ina. Dika memiliki sahabat dekat sewaktu duduk dibangku SMA, yaitu Bertus. Bersama-sama dengan Bertus, Dika membentuk sebuah klub detektif di sekolah dengan tujuan untuk menjadi populer. Kedua orang tua Dika sangat mendukung dalam segala hal yang dilakukan Dika dilihat dari kepedulian mereka.



## 2. Bertus

Tokoh yang diperankan oleh Julian Liberty sebagai Bertus remaja dan Mohammed Kanga sebagai Bertus Dewasa ini sangat pantas memerankan orang Indonesia Timur yang berkulit hitam dan berambut keriting. Karakter yang dimiliki adalah tidak pantang menyerah meskipun asumsinya sering tidak masuk akal, Bertus senang melakukan hal-hal baru yang membuatnya terlihat konyol dan lucu.

Keinginan Bertus untuk memiliki kekasih sangat besar sehingga dia mengajak Dika untuk menelepon satu persatu gadis disekolah mereka, namun usaha mereka gagal. Lalu Bertus memiliki obsesi untuk menjadi populer seperti ketua ekstra kulikuler basket di sekolah mereka supaya mereka mudah memperoleh perhatian para gadis. Persahabatannya dengan Dika terlihat sangat erat karena dia sering menginap di rumah Dika. Meski usaha pencarian kekasih ini sempat membuat persahabatan Bertus dan Dika renggang, berkat usaha dari Ayah Dika maka mereka bisa berdamai.

## 3. Cindy

Franda sebagai Cindy dewasa sedikit mirip dengan Sonya Pandawarman sebagai Cindy remaja sehingga mereka sangat cocok memerankan karakter ini. Cindy adalah anggota baru klub detektif yang dibuat oleh Bertus dan Dika. Cindy memiliki tipologi rambut panjang dan bermata sipit, selain cantik dia juga merupakan gadis yang pintar dan sedikit maskulin.

Cindy pada akhirnya menyukai Dika secara diam-diam, karena dia pemalu dan sulit untuk menyatakan isi hatinya secara langsung maka dia membuat sebuah teka-teki yaitu grafiti pada tembok sekolah mereka. Namun Dika tidak dapat memecahkan teka-teki itu begitu pula dengan Bertus, setelah dewasa barulah Dika menyadari pesan yang dibuat oleh Cindy untuknya.

### **B.3 Sinopsis Film *Marmut Merah Jambu***

Film ini dimulai ketika beberapa tahun kemudian Dika yang sudah dewasa mengunjungi rumah Ina dan bertemu dengan Papanya. Dika hendak memberikan seribu origami angsa yang telah dijanjikannya ketika masih SMA kepada Ina. Alhasil Dika terjebak untuk menceritakan kisah masa SMA bersama dengan teman-temannya untuk menjelaskan siapa penyebab luka setrum yang diperoleh Papa Ina.

Berkisah tentang dua orang remaja SMA yaitu Dika versi SMA dan Bertus versi SMA sahabatnya. Keinginan mereka untuk memiliki pacar (kekasih) sangat besar sehingga mendorong mereka untuk menjadi populer. Dika yang awalnya tidak setuju atas gagasan Bertus untuk menjadi populer menjadi berubah pikiran ketika bertemu dengan Ina, gadis cantik penyiar radio di sekolahnya. Berbagai cara mereka lakukan untuk meraih kepopuleran mulai dari meniru gaya Papa Dika ditahun 90-an, sampai mencoba mendaftar menjadi anggota ekstra kulikuler di sekolahnya, yang ternyata tidak ada yang menarik minat mereka.

Akhirnya Dika dan Bertus memutuskan untuk membuat ekstra kulikuler yang baru yaitu ekstra kulikuler detektif yang memecahkan kasus-kasus di sekolah mereka. Kemudian hadirilah Cindy, gadis pintar yang membantu memecahkan kasus pertama mereka. Akhirnya Cindy pun resmi menjadi anggota ekstra kulikuler detektif bernama Tiga Sekawan itu.

Kepopuleran mereka di sekolah meningkat ketika beberapa kasus dapat mereka pecahkan. Mulai dari hilangnya bola voly guru olah raga, surat kaleng ketua osis, hingga kasus sepele lainnya. Hanya ada satu kasus yang tidak dapat mereka pecahkan, yaitu lukisan di tembok sekolah yang merupakan ancaman terhadap ibu Kepala Sekolah. Segala upaya mereka lakukan namun tidak berhasil menemukan si pelaku, hal ini dijadikan Dika sebagai cara untuk menjatuhkan nama Michael, ketua ekstra kulikuler basket di sekolahnya. Karena Michael dia dianggap telah mengambil hati Ina gadis incarannya.

Perbuatan Dika itu membuat grup detektif mereka pecah, karena Cindy kecewa persahabatan mereka telah dimanfaatkan. Begitu pula dengan Bertus yang tidak mau lagi dekat dengan Dika. Sampai pada akhirnya Papa Dika berusaha mendekatkan mereka kembali. Setelah akur, Dika dan Bertus berusaha memperbaiki hubungan mereka dengan Cindy. Dika menyadari atas perbuatannya yang salah lalu mengakui perasaannya kepada Ina di hari ulang tahun gadis itu.

Alur yang digunakan adalah alur campuran/maju mundur. Kerap kali dalam bercerita potongan gambar yang ditunjukkan berbeda waktu yaitu ketika Dika telah dewasa dan ketika dirinya masih SMA.

#### **B.4 Tim Produksi Film *Marmut Merah Jambu***

Sebuah film membutuhkan keterlibatan para crew untuk menjadikannya sukses. Begitu juga dengan film *Marmut Merah Jambu* yang juga sukses berkat orang-orang yang terlibat di dalamnya. Dan inilah orang-orang yang menjadikan film *Marmut Merah Jambu* sukses dan diminati banyak orang:

Sutradara	: Raditya Dika
Produser	: Susanti Dewi (Co-Produser) Riza (Produser Eksekutif) Reza Servia (Produser Eksekutif) Mithu Nisar (Produser Eksekutif) Chand Parwez Servia (Produser) Fiaz Servia (Produser)
Penulis	: Raditya Dika
Pemain	: Raditya Dika Christopher Nelwan Franda Sonya Pandawarman



Mohammed Kamga  
Julian Liberty  
Tio Pakusadewo  
Dina Anjani  
Jajang C. Noer  
Kevin Julio  
Pandji Pragiwaksono  
Febby Febiola  
Andovi da Lopez  
Jovial da Lopez  
Axel Matthew Thomas  
Adipati Dolken  
Christ Laurent  
Dewi Irawan  
Jessica Mila  
McDanny  
Sheryl Sheinafia  
Bucek Depp  
Fandy Christian  
Boy Hamzah  
Ge Pamungkas  
Bayu Skak  
Benakribo  
Audrey Papilaja  
Jordi Onsu  
Roweina Sahertian  
Ranty Purnamasari  
Sheila Dara



Zaneta Georgina  
Kevin Lukas  
Yudha Keling  
Penata Musik : Andhika Triyadi (Penata Musik)  
Khikmawan Santosa (Penata Suara)  
Yarri BS (Perekam Suara)  
Sinematografi : Ikent Arthefasct (Penata Artistik)  
Gunawan Saragih (Penata Rias)  
Gunawan Saragih (Penata Busana)  
Penyunting : Cesa David Luckmansyah (Penata Gambar)  
Capluk (Efek Visual)