

REPRESENTASI DAMPAK NEGATIF MEDIA BARU DALAM FILM *DON'T HUG ME I'M SCARED 4*

Oleh :

Dwino Setyo Moreaz

dsmoreaz@gmail.com

Pembimbing: Suyanto, S.sos, M.Sc

Jurusan Ilmu Komunikasi - Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya JL HR. Subrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28294
Telp/Fax. 0761-63277

Abstract

Film is a medium of communication which contains a lot of messages and meanings. Film is not only serves merely for entertainment but also as a medium of messenger. One form of messages that can be conveyed through the film is a social critique. Don't Hug Me I'm Scared 4 is one of those films that use the theme of social criticism which is about the use of new media. This study aims to determine the meaning of denotation, connotation, and the myth of the Don't Hug Me I'm Scared 4 film which represents the negative impact of new media.

This study's method is qualitative research methods with semiotic approach of Roland Barthes which consist of denotation, connotation, and myth meaning. Data was collected through documentation technique. In accordance with Barthes semiotic theory, the data analysis techniques of this study conducted in accordance with Barthes semiotic analysis framework consisting of denotation, connotation, and also myth meaning. The unit of data analysis in this study consisted of three scenes that contained in the Don't Hug Me I'm Scared 4 film.

According to denotation meaning, the negative impact of new media that represented on Don't Hug Me I'm Scared 4 are new media has degrade privacy value of user's personal data, new media has a tendency to give information that is not accurate, new media as a self representation medium potentially drive the users to a spoil habit, new media potentially make users trapped in overuse of entertainment and also change or even dismiss the form of interaction and socialization in real life. According to connotation meaning, the negative impact of new media that represented are new media dismiss the privacy of user's personal data, new media has a tendency to drive users to misinformation, new media potentially raise the narcissistic behavior, new media potentially give raise to addictive effect and also make users to be alienated from their real social space. According to myth meaning, the negative impact of new media that represented are new media create a new perspective that is value of user's personal data is no longer considered as an important thing to keep, new media cause information exceed its function limit, New media uses has a tendency to raise boasting attitude and a need to be noticed excessively within user, the using of new media give rise to psychology health problems that is Internet Addiction Disorder (IAD) and also make users be a less empathy and less sensitive toward their real society.

Key Words : Representation, Semiotic, Barthes' Semiotic, Don't Hug Me I'm Scared 4.

I. PENDAHULUAN

Film merupakan media komunikasi yang di dalamnya mengandung banyak pesan dan juga makna. Film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan semata namun juga sebagai media penyampai pesan. Salah satu bentuk pesan yang bisa disampaikan melalui film adalah kritik sosial. Dalam lingkup penyampaian pesan, penggunaan film dalam penyampaian kritik sosial masyarakat sudah tidak asing lagi. Banyak karya-karya film dari produksi amatir hingga profesional yang menuangkan pesan kritik sosial masyarakat dalam karya-karya filmnya.

Film sendiri pada perkembangannya terus mengalami perubahan dalam banyak hal salah satunya adalah dalam media penyebarannya. Pada umumnya film banyak disebarakan melalui media cd/dvd, namun belakangan muncul film-film yang justru disebarakan melalui media diluar media cd/dvd, salah satunya yaitu media Youtube. Youtube merupakan salah satu bentuk dari perkembangan yang terjadi pada media baru. Youtube adalah sebuah situs video sharing (berbagi video) paling populer saat ini, yang mencakup berbagai macam video seperti musik, film, ataupun video jenis lainnya.

Salah satu film yang menggunakan Youtube sebagai media publikasinya adalah film *Don't Hug Me I'm Scared 4*, sebuah film pendek karya seniman Becky Sloan dan Joe. Film *Don't Hug Me I'm Scared 4* merupakan kelanjutan dari tiga film *Don't Hug Me I'm Scared* yang telah dirilis sebelumnya. Proyek film seri ini menggunakan metode pengumpulan dana melalui program *kickstarter* pada bulan 20 mei 2014, yaitu sebuah program pengumpulan sumbangan dana sukarela secara *online*. Pengumpulan dana tersebut berhasil mencapai target £96,000 pada tanggal 19 juni 2014 sebagai modal produksi film seri *Don't*

Hug Me I'm Scared ini (<https://www.kickstarter.com/projects/1127979050/don't-hug-me-im-scaredtheseries>, diakses 08 Februari 2016).

Film *Don't Hug Me I'm Scared 4* terdiri atas tiga karakter boneka anak-anak yaitu *Red Guy*, *Yellow Guy*, dan *Green Bird*. Film ini diawali dengan adegan ketika ketiga karakter boneka tersebut sedang bermain kartu dan berusaha menjawab pertanyaan mengenai apa benda paling besar di dunia. *Red Guy* kemudian melirik "Bola dunia", ia menjelaskan bahwa dengan bola dunia ia dapat mempelajari dunia. Kemudian timbul pertanyaan baru antara ketiga karakter pada film mengenai bagaimana cara mendapatkan jawaban dari pertanyaan tersebut. Ditengah dialog tiba-tiba muncul komputer yang bisa berbicara dan mengenalkan dirinya bahwa ia adalah sosok yang pintar dan mengetahui segala hal. Dialog terus berlanjut diikuti berbagai pertanyaan dari *Red Guy* seperti apa yang bisa dilakukan di internet, fungsi dari penggunaan internet, hingga mengenai siapa yang ada dibalik internet tersebut. Pada adegan selanjutnya diceritakan mengenai adegan ketiga karakter tersebut berada di dalam internet yang menggambarkan mengenai bagaimana dibalik internet terdapat bahaya tersembunyi yang tanpa disadari bisa memberi pengaruh buruk bagi penggunaanya.

Secara garis besar penjelasan mengenai internet merupakan hal yang coba diangkat dalam film *Don't Hug Me I'm Scared 4* yang sekaligus menjadi hal menarik dimana film ini mencoba untuk menggiring penonton untuk melihat sisi lain dari media baru, yaitu media baru bisa saja menggiring penggunaanya terhadap perilaku isolasi sosial, narsisme, pembiasan informasi, publisitas informasi pribadi dan lain sebagainya. Hal menarik lainnya pada film *Don't Hug Me I'm Scared 4* adalah kemasannya yang dibuat seperti sebuah program televisi anak-anak, dimana

terdapat nyanyian dan tokoh boneka didalamnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana representasi dampak negatif media baru dalam Film *Don't Hug Me I'm Scared 4*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Dengan mengacu pada analisis semiotika Roland Barthes tentang sistem tanda, peneliti akan menguraikan makna denotasi, konotasi dan mitos pada scene yang terdapat dalam film *Don't Hug Me I'm Scared 4* sehingga peneliti dapat menginterpretasikan tanda-tanda dalam film tersebut yang merepresentasikan mengenai dampak negatif media baru.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2. 1. Representasi

Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna, Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna, atau mempresentasikan pada orang lain. Representasi dapat berwujud kata, gambar, sekuen, cerita, dan sebagainya yang mewakili ide, emosi, fakta dan sebagainya. Representasi bergantung pada tanda dan citra yang sudah ada dan dipahami secara kultural, dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual secara timbal balik. (Hartley, 2010: 265).

Menurut Danesi representasi adalah penggunaan tanda-tanda untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik (2010: 3). Sedangkan O'Sullivan mengatakan bahwa istilah representasi dapat dibedakan menjadi dua pengertian. Pertama, representasi sebagai suatu proses dari representing. Kedua, representasi sebagai produk dari proses social representing. Secara ringkas dapat

dijelaskan bahwa yang pertama merujuk pada proses, sedangkan yang kedua adalah produk dari pembuatan tanda yang mengacu pada sebuah makna (Totona, 2010: 21).

2. 2. Semiotika

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kosa kata Yunani, *semeion*, yang berarti tanda atau dalam bahasa Inggris adalah *sign*. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari sistem tanda, seperti bahasa, kode, sinyal, dan sebagainya. Sementara tanda itu sendiri berarti sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dianggap mewakili sesuatu yang lain (Eco, 1979: 16 dalam Sobur 2004: 95). Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, dan seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco, 1979: 16 dalam Sobur, 2004: 95).

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), berfungsinya tanda, dan produksi makna. Semiotika memandang komunikasi sebagai proses pemberian makna melalui tanda yaitu bagaimana tanda mewakili objek, ide, sesuatu, dan sebagainya yang berada diluar diri individu. Semiotika digunakan dalam topik-topik tentang pesan, media, budaya, dan masyarakat. (Sobur, 2006: 70). Dapat dimaknai bahwa semiotika pada dasarnya, hendak mempelajari bagaimana manusia (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*).

2. 3. Semiotika Roland Barthes

Barthes mengembangkan lebih lanjut gagasan Saussure dengan menekankan pentingnya interaksi antara pengguna tanda dengan tanda guna menghasilkan makna. Sebuah interaksi yang dikenal dengan sebutan pertandaan (*signification*). Dalam analisis semiotika Barthes terdapat tiga premis yaitu denotasi, konotasi dan mitos.

Proses signifikasi denotasi berada dalam signifikasi tingkat pertama dan konotasi merupakan signifikasi tingkat kedua. Gagasan Barthes ini dikenal dengan dua sistem pertandaan bertingkat (*order of signification*). Tataan pertama sebagai denotasi, terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda dan konsep abstrak yang ada dibaliknya. Tataan kedua, terdiri atas tanda konotasi dan mitos. Pada sistem konotasi rantai penanda/petanda pada sistem denotasi menjadi penanda, dan seterusnya berkaitan dengan penanda lain pada rantai pertandaan lebih tinggi (Piliang, 2008:1).

2. 4. Makna Denotasi dan Konotasi

Denotatif adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Makna denotatif dalam hal ini adalah makna pada apa yang tampak. Denotatif adalah tanda yang penandanya mempunyai tingkat konvensi atau kesepakatan yang tinggi (Piliang 2008:261). Makna denotatif merupakan makna yang lugas dalam artian memaknai benda seperti apa adanya.

Konotatif adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang di dalamnya terdapat makna yang tidak sebenarnya. Konotatif dapat menghasilkan makna kedua yang bersifat tersembunyi (Piliang 2008:261). Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kepentingan). Ia menciptakan makna-makna lapis kedua, yang terbentuk penanda dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis, seperti perasaan, emosi dan keyakinan. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung ketika tanda bertemu

dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya (Fiske, 2004:118).

2. 5. Mitos

Pemikiran Barthes mengenai semiotika dapat dikatakan merupakan penyempurnaan terhadap semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif. Barthes melihat makna yang lebih dalam tingkatannya, akan tetapi lebih bersifat konvensional, yaitu makna-makna yang berkaitan dengan mitos.

Dalam penjelasan Barthes, pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos dalam semiotika Barthes sebagai salah satu bentuk bahasa, sebagai suatu cara mengedarkan makna dimasyarakat terutama pada struktur masyarakat kapitalis. Berdasarkan kelas makna dikonstruksi oleh dan untuk kelas yang dominan secara sosial, namun mitos diterima kelas subordinat, bahkan meski merekapun menentang kepentingan kelas dominan tersebut karena kelas dominan tersebut dinaturalisasikan. Bagi Barthes, mitos sebagai cara berfikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu hal. Barthes menyebutnya sebagai rangkaian konsep yang saling berkaitan (Sudibyo dalam Sobur, 2004:224).

2. 6. Media Baru

Media baru secara umum adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Termasuk di dalamnya adalah web, blog, *online social network*, *online forum*, dan lain sebagainya yang menggunakan komputer sebagai media pengaksesannya. Media baru yang memiliki ciri tersebut adalah internet. Internet adalah jaringan kabel dan telepon satelit yang menghubungkan

komputer (Teori Komunikasi Massa, Vivian, 2008:263).

Perubahan utama yang berkaitan dengan munculnya media baru dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media.
2. Interaksi dan konektivitas jaringan yang makin meningkat.
3. Mobilitas dan deklokasi untuk mengirim dan menerima.
4. Adaptasi terhadap peranan publikasi khalayak.
5. Munculnya beragam bentuk baru 'pintu' (gateway) media.
6. Pemisahan dan pengaburan dari lembaga media.

2. 6. 1. Internet

Internet adalah suatu jaringan antar komputer yang saling dihubungkan. Media penghubung tersebut bisa melalui kabel, kanal satelit maupun frekuensi radio, sehingga komputer-komputer yang terhubung tersebut dapat saling berkomunikasi. Internet merupakan jaringan longgar dari ribuan jaringan komputer yang menjangkau jutaan orang di seluruh dunia. Misi awalnya adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal. Namun, sekarang internet telah berkembang menjadi ajang komunikasi yang sangat cepat dan efektif sehingga telah menyimpang jauh dari misi awalnya.

Tracy mengungkapkan bahwa Internet unggul dalam menghimpun berbagai organisasi karena geografi tak lagi menjadi pembatas berbagai organisasi dari Negara dan latar belakang yang berbeda dapat saling bergabung berdasarkan kesamaan minat dan proyeknya. Internet menyebabkan terbentuknya begitu banyak perkumpulan antara berbagai organisasi dan kelompok. Jenis interaksi pada skala besar ini

merupakan hal yang tak mungkin terwujud tanpa jaringan komputer.” (LaQuey, 1994:4)

2. 7. Dampak Negatif Media Baru

Dampak negatif media baru diantaranya dijelaskan oleh Sumadriana dalam bukunya sosiologi komunikasi massa (2014) dan juga Dr. Young, seorang ahli psikologi untuk kajian kecanduan internet (*The Center for Internet Addiction*). Adapun dampak negatif dari media baru menurut kedua ahli tersebut adalah :

1. Hilangnya ruang-ruang sosial
2. Hilangnya privatisasi informasi individu
3. Disinformasi
4. Hilangnya batas identitas
5. Efek Kecanduan

2. 8. Tinjauan Tentang Film

Film dalam arti sempit adalah gambar bergerak (Audio Visual) yang disajikan lewat layar lebar, atau televisi. Dalam harafiah yang lebih luas film adalah sebuah rangkaian gambar statis yang direpresentasikan di hadapan mata secara berturut-turut dalam kecepatan yang tinggi (Gamble, 1986:255). Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor.

Secara sifat, film dapat dikatakan media yang dapat dinikmati berbeda dengan sarana media massa lainnya, karena film memberikan tanggapan terhadap yang menjadi pelaku itu beserta faktor-faktor pendukungnya. Apa yang terlihat di layar seolah-olah kejadian yang nyata, yang terjadi di hadapan matanya. Monaco memberikan tambahan untuk kasus ini yaitu film adalah sesuatu yang unik, karena sifatnya yang bergerak secara bebas dan tetap. Berkat unsur ini, film dapat melangkahi keterbatasan statis lukisan dan hasil seni pahat pada segi keruwetan pikatan daya tariknya dan sekaligus

berkomunikasi serentak mempergunakan suara dan gambar (Monaco dalam *How to Read a Film*. 2000:64).

Film memiliki semua karakteristik yang dibutuhkan untuk menjadi media massa, gabungan dari faktor audio dan visual yang dengan segala isinya adalah sarana yang tepat untuk menyampaikan pesannya kepada para penontonnya. Sebagai salah satu bentuk dari komunikasi massa, film ada dengan tujuan untuk memberikan pesan-pesan yang ingin disampaikan dari pihak kreator film. Pesan-pesan itu terwujud dalam cerita dan misi yang dibawa film tersebut serta terangkum dalam bentuk drama, action, comedy, dan horror. Jenis-jenis film inilah yang dikemas oleh seorang sutradara sesuai dengan tendensi masing-masing.

2. 9. Kerangka Pemikiran

Untuk melandasi penelitian yang akan dibuat maka diperlukan sebuah kerangka pemikiran sebagai acuan dalam melakukan penelitian tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk menginterpretasikan tanda-tanda pada film *Don't Hug Me I'm Scared 4* yang merepresentasikan mengenai dampak negatif dari media baru dengan cara mengurai makna denotasi, konotasi dan mitos pada film tersebut.

Penggunaan analisa semiotika Barthes dalam penelitian ini mencakup pemaknaan secara denotatif, pemaknaan secara konotatif dan juga pemaknaan dilihat dari sisi mitos/makna yang menjelaskan bagaimana kebudayaan memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam (Fiske, 1990:88). Hal yang demikian dimaksudkan agar peneliti dapat menginterpretasikan tiap tanda pada scene/adean secara utuh dan menyeluruh sehingga dapat diketahui dan dipaparkan mengenai representasi dampak negatif media baru yang

terdapat pada film *Don't Hug Me I'm Scared 4*.

III. METODE PENELITIAN

3. 1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengacu pada analisis semiotika Roland Barthes. Melalui pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes penulis mencoba untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data mengenai film *Don't Hug Me I'm Scared 4* untuk dapat memaparkan representasi dampak negatif media baru dalam film tersebut.

3. 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan Agustus 2015, yang terdiri atas beberapa tahap berikut :

Tahap I	: Pengumpulan Data
Tahap II	: Observasi
Tahap III	: Observasi dan Wawancara
Tahap IV	: Menganalisa Data
Tahap V	: Tahap Laporan

3. 3. Subjek dan Objek Penelitian

3. 3. 1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah Scene dalam film *Don't Hug Me I'm Scared 4*, yang mana dari scene tersebut akan dipaparkan mengenai dampak negatif media baru yang terdapat didalamnya dengan mengacu pada analisis semiotika Barthes.

3. 3. 2. Objek Penelitian

Menurut Partanto dan Barry (1994: 532) objek penelitian merupakan hal yang menjadi pokok permasalahan dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitiannya adalah Bagaimanakah representasi dampak

negatif media baru dalam film *Don't Hug Me I'm Scared 4*.

3. 4. Sumber Data

3. 4. 1. Data Primer

Data primer yaitu data yang dihimpun secara langsung dari sumbernya dan diolah sendiri oleh lembaga bersangkutan untuk dimanfaatkan (Bungin, 2005: 122). Data dikumpulkan dan diperlukan untuk menjawab pertanyaan peneliti, baik itu yang berupa opini, maupun hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan dan hasil pengujian. Adapun yang menjadi data primer dalam penelitian ini adalah adegan film yang terdapat pada film *Don't Hug Me I'm Scared 4*.

3. 4. 2. Data sekunder

Data sekunder yaitu data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui perantara atau sumber kedua (Bungin, 2005: 122). Data sekunder dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari beberapa media massa, buku, perpustakaan, dan sumber lain yang relevan dengan masalah penelitian.

3. 5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi yakni dengan mencari data-data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2003:207). Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data dari hasil dokumentasi berupa file film *Don't Hug Me I'm Scared 4*, kemudian diperoleh juga data *internet searching*.

3. 6. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Patton (dalam Bungin, 2005: 65) adalah proses mengatur urutan data,

mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar dan membedakannya dengan menafsirkan, yaitu memberikan arti signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola uraian dan mencari hubungan antara dimensi-dimensi uraian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Barthes, maka dari itu data pada penelitian ini peneliti analisis sesuai dengan kerangka analisis semiotika yang dikemukakan oleh Barthes.

Gagasan Barthes ini dikenal dengan dua sistem pertandaan bertingkat (*order of signification*) yang terdiri atas tiga premis yaitu denotasi, konotasi dan mitos. Tatahan pertama sebagai denotasi, terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda dan konsep abstrak yang ada dibalikinya. Tatahan kedua, terdiri atas tanda konotasi dan mitos. Pada sistem konotasi rantai penanda/petanda pada sistem denotasi menjadi penanda, dan seterusnya berkaitan dengan penanda lain pada rantai pertandaan lebih tinggi (Piliang, 2008:1).

A. Makna Denotasi

Barthes menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* (ekspresi) dan *signified* (konteks) didalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Itu yang disebut Barthes sebagai denotasi yaitu makna paling nyata dari tanda (*sign*). Denotatif adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Makna denotatif dalam hal ini adalah makna pada apa yang tampak (Piliang, 2008:261).

B. Makna Konotasi

Konotatif adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda,

yang di dalamnya terdapat makna yang tidak sebenarnya. Konotatif dapat menghasilkan makna kedua yang bersifat tersembunyi (Piliang, 2008:261). Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kepentingan). Ia menciptakan makna-makna lapis kedua, yang terbentuk penanda dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis, seperti perasaan, emosi keyakinan, serta nilai-nilai kulturalnya (Fiske, 2004:118).

C. Mitos

Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam (Fiske, 1990:88). Mitos dalam semiologi Barthes, adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial (yang sebetulnya arbiter atau konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap alamiah (Fiske, 1990:88 dalam Sobur, 2006:128).

Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Setiap tanda, entah itu berupa sesuatu yang tertulis atau sekedar representasi, verbal atau visual, secara potensial dapat menjadi mitos (Barthes, 1983:109-111 dalam Budiman, 2004:66). Bagi Barthes, mitos sebagai cara berfikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu hal. Barthes menyebutnya sebagai rangkaian konsep yang saling berkaitan. (Sudibyo dalam Sobur, 2004:224).

3. 7. Unit Analisis Data

Unit analisis data pada penelitian ini terdiri atas 3 scene yang terdapat

pada film *Don't Hug Me I'm Scared 4*. Tiga scene tersebut dianalisis berdasarkan sistem pertandaan Roland Barthes yaitu secara denotasi, konotasi dan mitos.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dampak negatif dari media baru yang terlihat pada scene pertama secara denotatif adalah kemunculan media baru telah mendegradasikan nilai kerahasiaan data pribadi penggunanya. Selanjutnya secara konotatif dampak negatif media baru yang tergambarkan adalah media baru menghilangkan privatisasi informasi individu penggunanya. Sedangkan berdasarkan pemaknaan mitos tergambarkan bahwa mayoritas pengguna internet tidak mengambil tindakan terhadap pelanggaran privasi yang terjadi pada mereka. Dalam konteks ini dampak negatif dari media baru yang terlihat adalah media baru telah membentuk sebuah pandangan baru dimana nilai dari informasi pribadi dianggap sudah bukan lagi hal yang penting untuk dijaga.

Dampak negatif dari media baru yang tergambarkan pada scene pertama tersebut sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Sumadioran dalam bukunya sosiologi komunikasi massa (2014), yaitu salah satu dampak negatif media baru adalah hilangnya privatisasi informasi individu. Ia menjelaskan bahwa pada tingkat individual, internet telah menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman tentang identitas. Melalui media sosial, sekat-sekat ruang privat dan rahasia-rahasia pribadi tiap individu, menjadi terbuka dan transparan, dan semuanya dilakukan dengan sadar.

Contoh paling dekat yang dapat dilihat adalah bagaimana hampir semua lapisan masyarakat pada saat ini setidaknya memiliki akun sosial media. Penggunaan jejaring sosial tersebut tentunya menuntut pengguna untuk mencantumkan identitas atau profil

pribadi. Perilaku ini sudah menjadi semacam kultur atau budaya dalam bersosialisasi di dunia maya. Namun tentunya belum semua pengguna melihat potensi bahaya yang bisa terjadi dikarenakan persebaran informasi tersebut. Dalam hal ini nilai kerahasiaan informasi seseorang menjadi turun sampai pada level dimana informasi tersebut bahkan bisa didapatkan oleh orang asing sekalipun.

Penjelasan yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa secara keseluruhan dampak negatif dari media baru yang terepresentasikan pada scene pertama adalah media baru dalam penggunaannya telah mendegradasi nilai kerahasiaan data pribadi penggunaannya sehingga privatisasi informasi individu pengguna menjadi hilang. Hal tersebut sekaligus membentuk pandangan baru bahwa nilai dari informasi pribadi dalam penggunaan media baru dianggap sudah bukan lagi hal yang penting untuk dijaga.

Pembahasan selanjutnya adalah mengenai dampak negatif media baru yang terdapat pada scene kedua. Dampak negatif media baru pada scene kedua ini terdiri atas 3 aspek yang dilihat dari 3 pintu yang ditampilkan di dalam scene tersebut. Dalam pintu pertama, secara denotatif dampak negatif dari media baru yang terlihat adalah media baru sebagai media penyedia informasi bertendensi menyuguhkan informasi yang justru tidak akurat bagi penggunaannya. Selanjutnya secara konotatif dampak negatif dari media baru yang terlihat adalah media baru sebagai media penyedia informasi cenderung mengarahkan penggunaannya pada misinformasi. Sedangkan berdasarkan pemaknaan mitos tergambarkan bahwa persebaran informasi didalam media baru lebih mengutamakan kecepatan dan cenderung mengesampingkan keabsahan data. Dalam hal ini dampak negatif media baru yang terlihat adalah media

baru menyebabkan terjadinya fatalitas informasi yaitu keadaan dimana informasi telah melampaui batas kegunaannya.

Dampak negatif dari media baru yang tergambarkan dalam pintu pertama pada scene kedua ini sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Sumadiran dalam bukunya sosiologi komunikasi massa (2014), yaitu salah satu dampak negatif media baru adalah disinformasi. Ia menjelaskan bahwa realitas sosial tiruan yang ditampilkan di media, terutama televisi dan internet, dalam banyak hal seperti menghipnotis khalayak dan diterima begitu saja tanpa sikap kritis, tidak disertai pendekatan logis dan gugatan akademis, apakah informasi yang diterima itu benar atau salah, asli atau palsu, lengkap akurat atau serba sekilas dan sumir.

Relevansi mengenai konsep diatas pada realitasnya dapat dilihat dari bagaimana dalam media baru setiap pengguna terlepas dari ia memiliki pemahaman mengenai literasi media atau tidak, dapat menjadi sumber atau penyedia informasi. Akibatnya muncul berbagai informasi yang berbeda atas satu permasalahan yang sama. Dalam hal ini keberadaan informasi dalam media baru yang tidak terbatas serta kredibilitasnya yang tidak baik membuat masyarakat pengguna sulit untuk mendapatkan pemahaman yang benar mengenai sebuah permasalahan.

Penjelasan yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa secara keseluruhan dampak negatif dari media baru yang terepresentasikan dalam pintu pertama pada scene kedua adalah media baru sebagai media penyedia informasi menyebabkan terjadinya fatalitas informasi yaitu keadaan dimana jumlah informasi yang begitu banyak membuat informasi kehilangan fungsi atau esensinya karena justru membuat pengguna kebingungan dalam membedakan mana informasi yang asli dan mana yang palsu.

Pembahasan berikutnya adalah mengenai dampak negatif media baru yang terdapat dalam pintu kedua pada scene kedua. Secara denotatif, dampak negatif dari media baru yang terlihat dalam pintu kedua adalah media baru sebagai wadah untuk representasi diri berpotensi mengantarkan penggunaannya pada kebiasaan yang bisa merusak diri. Selanjutnya secara konotatif dampak negatif media baru yang terlihat adalah media baru berpotensi menumbuhkan perilaku narsisme dalam diri penggunaannya. Sedangkan berdasarkan pemaknaan mitos dampak negatif media baru yang tergambarkan adalah media baru membuat penggunaannya berkecenderungan untuk menampilkan representasi diri yang baik di media baru sehingga bertendensi memunculkan sikap pamer dan adanya kebutuhan untuk diperhatikan secara berlebihan dari hal-hal yang ditunjukkan di media baru tersebut.

Dampak negatif dari media baru yang tergambarkan dalam pintu kedua pada scene kedua ini sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Sumadiran dalam bukunya sosiologi komunikasi massa (2014), yaitu salah satu dampak negatif media baru adalah hilangnya batas identitas. Ia menjelaskan bahwa dalam realitas dunia virtual, orang boleh saja dengan sengaja menyembunyikan identitasnya yang asli. Karena dibalik identitas yang palsu itu, identitas yang tanpa identitas itu, atau identitas yang sengaja disembunyikan itu, maka orang akhirnya tidak sedikit yang terjerumus ke dalam jurang virtual. Seseorang bisa berjam-jam, bahkan 5-7 jam sehari, hilang dari dunia natural, lalu masuk alam virtual, dan disitulah dia seolah menemukan dirinya. Dalam bahasa sosiologi, dia teralienasi secara sosial dalam dunia natural, tetapi tetap eksis berkibar dalam dunia virtual.

Relevansi mengenai konsep diatas pada realitasnya dapat dilihat dari bagaimana maraknya penggunaan jejaring sosial dalam kehidupan kita

sehari-hari.melalui tulisan, foto ataupun video yang dibagikan, pengguna berusaha untuk mendapat pengakuan melalui gambaran tentang dirinya dengan cara membentuk identitas virtual yang dianggap lebih ideal ketimbang identitas aslinya. Hal ini justru membawa dampak buruk ke psikologis individu, yaitu gangguan kejiwaan berupa narsisme yang membuat seseorang merasa dirinya lebih superior dibandingkan dengan orang lain dan selalu merasa bahwa dirinya layak untuk diperlakukan berbeda dengan orang lain.

Penjelasan yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa secara keseluruhan dampak negatif dari media baru yang terepresentasikan dalam pintu kedua pada scene kedua adalah media baru mendorong penggunaannya untuk memiliki perilaku obsesi dalam menampilkan representasi diri yang baik di media baru sehingga bertendensi memunculkan sikap pamer dan adanya kebutuhan untuk diperhatikan secara berlebihan dari hal-hal yang ditunjukkan di media baru tersebut.

Pembahasan selanjutnya adalah mengenai dampak negatif media baru yang terdapat dalam pintu ketiga pada scene kedua. Secara denotatif, dampak negatif dari media baru yang terlihat dalam pintu ketiga adalah keberadaan media baru berpotensi membuat penggunaannya terjebak dalam penggunaan yang berlebihan terhadap akses hiburan. Selanjutnya secara konotatif dampak negatif media baru yang terlihat adalah penggunaan media baru dalam konteks media hiburan berpotensi menimbulkan efek kecanduan bagi khalayak penggunaannya. Sedangkan berdasarkan pemaknaan mitos dampak negatif media baru yang tergambarkan adalah penggunaan media baru yang berlebihan sebagai media hiburan tersebut memiliki dampak berkaitan dengan kesehatan psikologis yakni kecanduan, atau biasa disebut dengan *Internet Addiction Disorder (IAD)*.

Dampak negatif dari media baru yang tergambarkan dalam pintu ketiga pada scene kedua ini sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Dr. Young, seorang ahli psikologi untuk kajian kecanduan internet (*The Center for Internet Addiction*). Ia menjelaskan bahwa individu yang kecanduan internet memiliki kecenderungan yang kuat dalam melakukan aktivitas-aktivitas yang hanya dilakukan sendiri (*solitary activities*) dan membatasi aktivitas sosialnya. *Internet Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet ini meliputi segala hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, email, pornografi, judi *online*, *game online*, *chatting* dan lain-lain.

Relevansi mengenai konsep diatas pada realitasnya dapat dilihat dari bagaimana media baru yaitu internet memiliki berbagai macam jenis hiburan yang dapat diakses, baik sekedar menikmati konten multimedia, ataupun berinteraksi dalam jejaring sosial juga bisa dikategorikan sebagai bentuk hiburan secara umum. Variasi hiburan yang begitu banyak serta faktor aksesibilitas dan penyajiannya yang interaktif menjadikan media baru memiliki daya tarik yang sangat besar. Sehingga banyak diantara pengguna yang menjadi candu atau memiliki ketergantungan yang besar terhadap internet (*compulsivity Internet*). Dampaknya terhadap sosial adalah mereka menjadikan internet lebih penting dari pada keluarga, teman, bahkan pekerjaannya.

Penjelasan yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa secara keseluruhan dampak negatif dari media baru yang terepresentasikan dalam pintu ketiga pada scene kedua adalah media baru melalui konten hiburan yang ada didalamnya membuat penggunanya menjadi seorang yang compulsive yaitu mengakses media baru secara berlebihan yang kemudian memberikan dampak berkaitan dengan kesehatan psikologis

yakni kecanduan, atau biasa disebut dengan *Internet Addiction Disorder* (IAD).

Pembahasan yang terakhir adalah mengenai dampak negatif media baru yang terdapat pada scene ketiga. Secara denotatif, dampak negatif dari media baru yang terlihat dalam scene ketiga adalah media baru mengubah pola interaksi sosial yaitu membuat interaksi sosial didunia nyata melalui tatap muka menjadi hilang. Selanjutnya secara konotatif dampak negatif media baru yang terlihat adalah media baru menyebabkan individu pengguna menjadi teralienasi dari ruang sosial nyatanya. Sedangkan berdasarkan pemaknaan mitos dampak negatif media baru yang tergambarkan adalah media baru telah membuat penggunanya kehilangan sentuhan dengan dunia nyata sehingga menjadi seseorang yang kurang berempati dan kurang peka terhadap lingkungan sosialnya yang nyata.

Dampak negatif dari media baru yang tergambarkan pada scene ketiga ini sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Sumaditirana dalam bukunya sosiologi komunikasi massa (2014), yaitu salah satu dampak negatif media baru adalah hilangnya ruang-ruang sosial. Ia menjelaskan bahwa kelahiran ruang-ruang sosial virtual telah menggiring umat manusia kedalam sebuah lorong gelap, gelap, kegalauan, serta turbulensi psikis, yang diakibatkan oleh tumpang tindihnya berbagai peristiwa dan realitas dengan bentuk-bentuk simulasinya di dalam media, sehingga antara realitas dan simulacrum (tiruan) tidak dapat dibedakan lagi. Relasi-relasi sosial yang natural kini diambil alih oleh relasi-relasi virtual.

Relevansi mengenai konsep diatas pada realitasnya dapat dilihat dari keadaan sekarang ini dimana hampir semua lapisan masyarakat telah memiliki akses terhadap sosial media. Aktivitas ataupun interaksi yang

dibangun melalui sosial media tersebut terkadang justru membuat seseorang acuh terhadap sekitarnya. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana dalam sebuah situasi yang nyata ketika dua atau lebih orang saling berhadap-hadapan atau duduk bersama justru sibuk dengan perangkat yang mereka gunakan untuk mengakses sosial media dibandingkan dengan berbicara atau berinteraksi secara langsung.

Penjelasan yang telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa secara keseluruhan dampak negatif dari media baru yang terepresentasikan pada scene ketiga adalah media baru telah membuat bentuk interaksi dan sosialisasi di dunia nyata menjadi tergeser atau bahkan hilang karena telah tergantikan dengan banyaknya waktu yang digunakan untuk berinteraksi dan bersosialisasi di dunia virtual. Akibatnya seseorang menjadi kehilangan sentuhan dengan dunia nyata sehingga menjadi seseorang yang kurang berempati dan kurang peka terhadap lingkungan sosialnya yang nyata.

V. KESIMPULAN

Adapun hasil dan pembahasan mengenai representasi dampak negatif media baru dalam film *Don't Hug Me I'm Scared 4* dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan pemaknaan secara denotasi maka dampak negatif media baru yang terepresentasikan dari keseluruhan scene dalam film *Don't Hug Me I'm Scared 4* adalah kemunculan media baru telah mendegradasikan nilai kerahasiaan data pribadi penggunanya. Selanjutnya media baru sebagai media penyedia informasi bertendensi menyuguhkan informasi yang justru tidak akurat bagi penggunanya. Selain itu media baru sebagai wadah untuk representasi diri berpotensi mengantarkan penggunanya pada

kebiasaan yang bisa merusak diri. Selanjutnya keberadaan media baru berpotensi membuat penggunanya terjebak dalam penggunaan yang berlebih terhadap akses hiburan serta mengubah pola interaksi sosial yaitu membuat interaksi sosial di dunia nyata melalui tatap muka menjadi hilang.

2. Berdasarkan pemaknaan secara konotasi maka dampak negatif media baru yang terepresentasikan dari keseluruhan scene dalam film *Don't Hug Me I'm Scared 4* adalah media baru menghilangkan privatisasi informasi individu penggunanya. Selanjutnya media baru sebagai media penyedia informasi cenderung mengarahkan penggunanya pada misinformasi. Selain itu media baru berpotensi menumbuhkan perilaku narsisme pada penggunanya. Selanjutnya dalam konteks sbagai media hiburan, media baru berpotensi menimbulkan efek kecanduan sehingga menyebabkan individu pengguna menjadi teralienasi dari ruang sosial nyatanya.
3. Berdasarkan pemaknaan mitos maka dampak negatif media baru yang terepresentasikan dari keseluruhan scene dalam film *Don't Hug Me I'm Scared 4* adalah media baru telah membentuk sebuah pandangan baru yaitu nilai dari informasi pribadi dianggap sudah bukan lagi hal yang penting untuk dijaga. Selanjutnya media baru menyebabkan terjadinya fatalitas informasi yaitu keadaan dimana informasi telah melampaui batas kegunaannya. Selain itu media baru bertendensi memunculkan sikap pamer dan adanya kebutuhan untuk diperhatikan secara berlebih pada diri pengguna melalui representasi diri yang ditampilkan di media baru. Selanjutnya penggunaan media baru yang berlebihan sebagai

media hiburan menimbulkan gangguan kesehatan psikologis yakni kecanduan atau *Internet Addiction Disorder* (IAD) sehingga membuat penggunaanya kehilangan sentuhan dengan dunia nyata dan menjadi seseorang yang kurang berempati dan kurang peka terhadap lingkungan sosialnya yang nyata..

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Piliang, Yasraf. 2008. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala Erdiyana. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Barthes, Roland. 2007. *Petuanan semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Buku Baik
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Chaedar, Alwasilah. 2002. *Pokoknya Kualitatif*. Bandung: Pustaka Jaya
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna, Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Defleur, Melvin L. & Dennis, Everette E. 1985. *Understanding Mass Communication*. Boston: Houghton Mifflin Co International Inc
- Effendy, Onong Uchjana. 2002. *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Febrian, Jack. 2001. *Menggunakan Internet*. Bandung: Informatika
- Fiske, John. 2010. *Introduction to communication studies*. Yogyakarta: Jalasutra
- Flew. 2005. *Media baru: An Introduction*. 2nd Edition. New York: Oxford University Press
- Gamble, Michael W. 1986. *Introducing mass communication*. New York: McGraw-Hill Book Company
- Hall, Stuart. 2011. *Representation's meaning*. London: SAGE Publication
- Hartley, Jhon. 2010. *Communication Cultural and media Studies: Konsep Kunci*. Yogyakarta: Jalasutra
- Hoed, Benny H. 2008. *Semiotikadan Dinamika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ibrahim, Idy Subandy. 2004. *Dari Nalar Keterasingan Menuju Nalar Pencerahan: Ruang Publik dan Komunikasi dalam pandangan Soedjatmoko*. Bandung: Jalasutra
- Kriyanto, Rachmat. 2009. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Kurniawan, 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Indonesia Tera
- Kuswaya, Wihardit. 2001. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Mc Quail, Denis. 1987. Mass Communication Theory: An Introduction. London: SAGE Publications
- _____. 2011. Teori Komunikasi Massa. Jakarta: Salemba Humanika
- Moleong, Lexy. 2005. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2007. Ilmu Komunikasi suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Partanto, Pius A dan M. Dahlan Al Barry. 1994. Kamus Ilmiah Populer. Surabaya: Arkola
- Purwadi, Daniel H., 1995, Belajar Sendiri: Mengenal Internet Jaringan Informasi Dunia, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sobur, Alex. 2006. Analisis teks media suatu analisis untuk analisis wacana, analisis semiotik dan analisis framing. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2004. Semiotika komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Soekanto, Soerjono. 1983. Teori Sosiologi Tentang Perubahan Sosial. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sukandarrumidi. 2004. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Gajah Mada University Pers
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1990. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka
- Totona, Saiful. 2010. Miskin itu menjual, representasi kemiskinan sebagai komodifikasi tontonan. Yogyakarta: Resist Book
- Vivian, John. 2008. Teori Komunikasi Massa. Jakarta: Prenada Media Group
- Widodo. 2004. Cerdik Menyusun Proposal Penelitian. Jakarta: Yayasan Kelopak

Sumber Lain :

Skripsi

- Nugroho, Eko. 2012. Representasi Rasisme Dalam Film This Is England. Bandung : Universitas Komputer Indonesia

Jurnal

- Widianto, Ricky. 2015, "Analisis Semiotika pada Film Senyap karya Joshua Oppenheimer". Volume IV. No. 4. Tahun 2015, diakses melalui <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna>, 08 Februari 2016

Internet Searching

- <http://beckyandjoes.com/> (diakses pada 17 Juni 2015 pukul 09:11WIB)
- <http://www.alexa.com/topsites> (diakses pada 22 agustus 2015 pukul 08:00 WIB)
- <https://www.kickstarter.com/projects/1127979050/dont-hug-me-im-scared-the-series> (diakses pada 20 Oktober 2015 pukul 07:30 WIB)