

**ANALISIS FILM *EIGHTH GRADE* SEBAGAI REPRESENTASI
GANGGUAN KECEMASAN SOSIAL PADA REMAJA**

OLEH:

SALSABILA PUTRI WIDYADHANA



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2023**

**ANALISIS FILM *EIGHTH GRADE* SEBAGAI REPRESENTASI
GANGGUAN KECEMASAN SOSIAL PADA REMAJA**

OLEH:

SALSABILA PUTRI WIDYADHANA

*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Pada
Departemen Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2023**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Analisis Film *Eighth Grade* sebagai Representasi
Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja
Nama Mahasiswa : Salsabila Putri Widyadhana
Nomor Pokok : E021191008
Departemen : Ilmu Komunikasi

Makassar, 24 Februari 2023

Menyetujui,

Pembimbing I



Prof. Dr. Andi Alimuddin, M.Si.
NIP. 196201181987021001

Pembimbing II



Nurul Ichsani, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 198801182015042001

Mengetahui,
Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin



Dr. Sudirman Karnay, M.Si.
NIP. 196410021990021001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Putri Widyadhana

NIM : E021191008

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul:

“Analisis Film *Eighth Grade* sebagai Representasi Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja”

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain dan skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan karya tulis saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa keseluruhan skripsi ini adalah hasil karya orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 24 Februari 2023

Yang menyatakan,



(Salsabila Putri Widyadhana)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT., yang telah memberikan rahmat dan inayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “**Analisis Film *Eighth Grade* sebagai Representasi Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja**” ini dapat terselesaikan guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setinggi-tingginya dan setulus-tulusnya kepada:

1. Ayah dan Bunda penulis, yang senantiasa memberikan dukungan secara moral dan material. Terima kasih telah menjadi orangtua terbaik yang pernah ada untuk penulis.
2. Bapak Dr. Sudirman Karnay, M.Si., selaku Ketua Departemen Ilmu Komunikasi dan Bapak Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom, selaku Sekretaris Departemen, beserta para dosen maupun staf. Terima kasih sebesar-besarnya atas ilmu dan segala bantuan selama masa perkuliahan.
3. Bapak Prof. Dr. Andi Alimuddin Unde, M.Si., selaku pembimbing akademik serta pembimbing 1 penulis. Terima kasih banyak atas pendampingannya sejak memasuki bangku kuliah dan mengarahkan proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom., selaku pembimbing 2 yang telah memberikan banyak masukan dan saran kepada penulis selama penelitian dan penulisan skripsi ini. Terima kasih telah bersedia dan selalu sabar memberikan pengarahan hingga skripsi ini selesai.
5. Pejabat atau staf Departemen Ilmu Komunikasi dan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Hasanuddin yang telah membantu

secara administratif, baik dalam proses perkuliahan hingga penyelesaian studi penulis.

6. Seluruh pengajar dan dosen pada Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin tanpa terkecuali, atas segala ilmu pengetahuan, waktu, pengalaman, dan kesabaran dalam membimbing penulis dari awal proses perkuliahan hingga telah menyelesaikan studi.
7. Dwi Puspita Maharani, adik kesayangan penulis yang telah sabar menghadapi *mood* penulis yang terkadang tidak menentu. Terima kasih telah selalu ada dan meminjamkan uang di saat penulis butuh.
8. Sahabat tercinta penulis, sobat *MARJAN*, Dimas, Pira, dan Rara. Terima kasih telah menjadi teman terbaik untuk penulis, yang senantiasa memberikan banyak momen-momen menyenangkan dalam hidup penulis. Terima kasih telah menjadi tempat pulang ternyaman, menjadi rumah kedua bagi penulis, dan telah menjadi obat paling mujarab bagi kesedihan penulis. Semoga persahabatan kita abadi sampai cucu-cucu kita punya cucu.
9. Sobat *KAGEBOOCIN*, Indah, Andin, Naru, Rara, dan Dimas. Terima kasih karena tetap ada mendukung penulis sejak awal hingga akhir. Terima kasih atas memori-memori indah yang telah kita lalui. Meskipun jalan dan tujuan kita nanti sudah berbeda, penulis berharap kita tidak pernah melupakan kenangan itu dan tetap menjadi orang baik. Kalianlah alasan penulis bisa bertahan sampai saat ini.
10. Teman-teman KKN 108 Posko Desa Benteng Gajah, Fiqri, Ripai, Eno, Nisa, Hilma, Ardel, Dede, Ningsi, dan Ana. Terima kasih telah memberi semangat dan menjadi tempat berbagi ilmu dan pengalaman selama KKN. Dimana pun kalian berada, penulis berharap kalian selalu bahagia dan tidak melupakan penulis.
11. Sahabat-sahabat penulis sejak di bangku SMA, alias sobat *SHOPI*, Selva, Ina, Maya, Citra, dan Indah. Terima kasih karena tidak pernah berubah dan masih tetap ada untuk penulis. Walaupun sudah jarang bertemu, penulis yakin ikatan persahabatan kita masih tetap kuat seperti dulu. Semoga kita semua menjadi orang sukses.

12. Muhammad Nabil Zhafir Baharuddin, orang yang memotivasi penulis untuk memilih Ilmu Komunikasi. Berkatnya, penulis dapat bertemu dengan orang-orang terbaik dan berada di jurusan yang tepat. Terima kasih telah menginspirasi penulis dalam banyak hal.
13. Kucing-kucing penulis, Kiko dan Ciki, yang senantiasa membuat perasaan penulis menjadi baik. Terima kasih atas kelucuan kalian yang sangat membantu menaikkan *mood* penulis. Semoga kalian sehat terus dan panjang umur.
14. Rahmad Jafar Laing, yang walaupun kita tidak terlalu akrab, tetapi sangat berjasa menemani dan banyak membantu penulis dalam proses pengurusan proposal dan skripsi. Tetap berkarya!
15. Member DAY6, Sungjin, Young K, Wonpil, dan Dowoon, serta eaJ. Terima kasih telah menjadi sumber inspirasi penulis. Terima kasih telah menjadi salah satu alasan penulis bisa bertahan hingga sejauh ini, dan membuat penulis menjadi lebih positif dan mencintai diri sendiri. Berkat karya-karya kalian, penulis memiliki kekuatan untuk terus melanjutkan hidup. Semoga penulis bisa bertemu dengan kalian dan mengucapkan terima kasih secara langsung.
16. Semua pihak yang tidak penulis tuliskan namanya, namun telah memberi dukungan, semangat, dan bermanfaat bagi kehidupan penulis.
17. Dan untuk diriku sendiri. Terima kasih telah berjuang, bertahan, dan percaya pada diri sendiri. *You made it.*

Makassar, 24 Februari 2023

Penulis

ABSTRAK

SALSABILA PUTRI WIDYADHANA. *Analisis Film Eighth Grade sebagai Representasi Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja. (Dibimbing oleh Andi Alimuddin Unde dan Nurul Ichsani).*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk gangguan kecemasan sosial pada remaja yang direpresentasikan dalam film *Eighth Grade*, serta untuk mengetahui interpretasi makna gangguan kecemasan sosial pada remaja dalam film ini melalui adegan-adegan dalam film. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu dari bulan Desember 2022 hingga Februari 2023. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui pengamatan secara menyeluruh terhadap objek penelitian yaitu film *Eighth Grade* (2018). Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce yang menggunakan sistem segitiga tanda, yang terdiri dari *sign*, *object*, dan *interpretant*. Data pendukung (data sekunder) dalam penelitian ini diperoleh melalui media studi pustaka untuk mendapat teori-teori yang relevan dan data-data yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 34 adegan yang merepresentasikan bentuk-bentuk gangguan kecemasan sosial pada remaja oleh tokoh Kayla Day dalam film *Eighth Grade*, yang terdiri dari ketakutan akan evaluasi negatif (*fear of negative evaluation*), penghindaran sosial dan rasa tertekan dalam situasi yang baru atau berhubungan dengan orang asing (*social avoidance and distress new*), serta penghindaran sosial dan rasa tertekan yang dialami secara umum atau dengan orang yang dikenal (*social avoidance and distress general*). Penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri seseorang sangat memengaruhi terjadinya gangguan kecemasan sosial, sehingga menghambat proses komunikasi interpersonal.

Kata kunci: Film, Semiotika, Gangguan Kecemasan Sosial, Remaja, Konsep Diri, Komunikasi Interpersonal, Representasi, dan Interpretasi.

ABSTRACT

SALSABILA PUTRI WIDYADHANA. *Analysis of Eighth Grade Film as a Representation of Social Anxiety Disorder in Adolescents. (Supervised by Andi Alimuddin Unde and Nurul Ichsani).*

The purpose of this study is to determine the forms of social anxiety disorder in adolescents represented in the Eighth Grade film, and to know the interpretation of the meaning of social anxiety disorder in adolescents in this film through the scenes in the film. This research was conducted for approximately three months, from December 2022 to February 2023. The method used for this research is a qualitative with a descriptive approach method through an indepth observation of the research object, Eighth Grade film (2018). The collected data were then analyzed using Charles Sanders Peirce's semiotic model which uses a sign triangle system, which consists of sign, object, and interpretant. Supporting data (secondary data) in this study were obtained through literature study media to obtain relevant theories and data that can be used to solve problems.

The results of this study indicate that there are 34 scenes representing forms of social anxiety disorder in adolescents by the character Kayla Day in the Eighth Grade film, consisting of fear of negative evaluation, social avoidance and distress new, and social avoidance and distress general. This research shows that a person's self-concept is very influential the occurrence of social anxiety disorder, thus inhibiting the process of interpersonal communication.

Keywords: *Film, Semiotics, Social Anxiety Disorder, Adolescents, Self Concept, Interpersonal Communication, Representation, and Interpretation.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	13
D. Kerangka Konseptual	14
E. Definisi Konseptual.....	23
F. Metode Penelitian.....	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	26
A. Film	26
B. Gangguan Kecemasan Sosial.....	45
C. Komunikasi Interpersonal	62
D. Konsep Diri	69
E. Semiotika.....	75
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....	91
A. Sinopsis Film <i>Eighth Grade</i>	91
B. Pemeran dalam Film <i>Eighth Grade</i>	94
C. Tim Produksi dalam Film <i>Eighth Grade</i>	95

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	96
A. Hasil Penelitian	96
B. Pembahasan	154
BAB V PENUTUP	180
A. Kesimpulan.....	180
B. Saran	181
DAFTAR PUSTAKA	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Prevalensi Gangguan Mental Penduduk	5
Gambar 1.2	Model Semiotika Peirce	20
Gambar 1.3	Bagan Kerangka Konseptual.....	21
Gambar 4.1	Kayla gugup saat membuat video	98
Gambar 4.2	Kayla berbohong kepada penontonnya	99
Gambar 4.3	Kayla berbohong soal penampilannya	100
Gambar 4.4	<i>Post-it</i> di dalam kamar Kayla.....	100
Gambar 4.5	Kayla menulis di buku catatan	101
Gambar 4.6	Kayla berjalan menuju sekolah	101
Gambar 4.7	Kayla berjalan menuju kelas	102
Gambar 4.8	Kayla berjalan menuju rumah	102
Gambar 4.9	Kayla berjalan menuju kolam renang	102
Gambar 4.10	Kayla dinobatkan sebagai murid paling pendiam	103
Gambar 4.11	Kayla di kolam renang rumah Kennedy.....	104
Gambar 4.12	Kayla ikut dalam foto bersama	104
Gambar 4.13	Kayla latihan berbicara di depan cermin.....	105
Gambar 4.14	Kayla latihan berbicara sebelum menelepon Olivia.....	106
Gambar 4.15	Kayla menanyakan pendapat Gab	106
Gambar 4.16	Kayla merasa gugup mengunjungi rumah Kennedy	107
Gambar 4.17	Kayla merasa gelisah dan sesak napas	108
Gambar 4.18	Kayla menatap keramaian dari balik jendela	109k
Gambar 4.19	Kayla mencoba menenangkan diri	109
Gambar 4.20	Kayla menyuruh ayahnya untuk menjemputnya.....	110
Gambar 4.21	Kayla berdoa pada Tuhan.....	111
Gambar 4.22	Kayla menunggu kedatangan Olivia	111
Gambar 4.23	Kayla merasa gugup menjawab pertanyaan Olivia	112

Gambar 4.24	Kayla makan siang bersama Olivia dan temannya	112
Gambar 4.25	Kayla sedang berkumpul bersama teman-teman Olivia..	113
Gambar 4.26	Kayla berbicara dengan Olivia di telepon.....	113
Gambar 4.27	Kayla makan malam bersama Gab.....	114
Gambar 4.28	Kayla mengucapkan selamat pada temannya.....	115
Gambar 4.29	Kayla takut mengiyakan ajakan ibu Kennedy.....	116
Gambar 4.30	Ayah Kayla memuji anaknya	117
Gambar 4.31	Kayla fokus bermain <i>handphone</i>	117
Gambar 4.32	Kado dari Kayla dibuka oleh Kennedy	118
Gambar 4.33	Kayla merasa malu dengan kado yang diberikannya.....	118
Gambar 4.34	Kayla gugup berbicara dengan Aiden	119
Gambar 4.35	Kayla mengajak bicara Kennedy	119
Gambar 4.36	Kayla menumpahkan kekesalannya pada Kennedy	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Daftar Pemeran Film <i>Eighth Grade</i>	94
Tabel 3.2	Daftar Tim Produksi Film <i>Eighth Grade</i>	95
Tabel 4.1	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	122
Tabel 4.2	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	123
Tabel 4.3	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	124
Tabel 4.4	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	125
Tabel 4.5	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	126
Tabel 4.6	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	127
Tabel 4.7	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	127
Tabel 4.8	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	128
Tabel 4.9	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	128
Tabel 4.10	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	129
Tabel 4.11	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	130
Tabel 4.12	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	131
Tabel 4.13	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	132
Tabel 4.14	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	133
Tabel 4.15	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	134
Tabel 4.16	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	135
Tabel 4.17	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	136
Tabel 4.18	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	137
Tabel 4.19	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	138
Tabel 4.20	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	139
Tabel 4.21	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	140
Tabel 4.22	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	141
Tabel 4.23	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	142
Tabel 4.24	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	143
Tabel 4.25	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	144
Tabel 4.26	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	145

Tabel 4.27	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	146
Tabel 4.28	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	147
Tabel 4.29	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	148
Tabel 4.30	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	149
Tabel 4.31	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	150
Tabel 4.32	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	151
Tabel 4.33	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	152
Tabel 4.34	Interpretasi Makna Gangguan Kecemasan Sosial.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembang pesatnya komunikasi pada saat ini, media massa menjadi salah satu kebutuhan yang utama bagi masyarakat. Media massa memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan informasi dengan efektif, baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, media massa juga berperan sebagai agen perubahan (*agent of change*), karena dapat memengaruhi kehidupan masyarakat.

Media massa memiliki peran yakni, pertama, sebagai media informasi, yaitu media yang dapat menyalurkan informasi kepada masyarakat kapan saja. Kedua, media massa dapat digunakan sebagai media pendidikan atau edukasi bagi publik. Terakhir, media massa juga dapat berperan sebagai sarana hiburan. Media massa sendiri terdiri dari surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film.

Film merupakan salah satu media yang dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat, karena sifatnya yang menghibur. Dalam menyampaikan sebuah pesan, film dapat lebih mudah dicerna oleh penonton dan dipahami isinya, sebab tujuan film memang untuk dapat dinikmati khalayak. Film juga memiliki kemampuan yang dapat menjangkau banyak segmen sosial. Para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk memengaruhi khalayaknya (Sobur, 2006: 127).

Selain sebagai hiburan, film juga dapat dijadikan sebagai alat konstruksi sosial untuk melihat gambaran realitas sosial yang ada di masyarakat. Seperti yang dikemukakan oleh Irawanto (1999:13), film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar. Adanya konstruksi sosial dalam film mampu meyakinkan masyarakat bahwa budaya tersebut memang nyata adanya atau menciptakan budaya baru berdasarkan sebuah kepentingan.

Film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan yang ada di dalamnya. Pesan dalam film juga dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan bagi penontonnya, terutama masalah sosial yang muncul di masyarakat. Begitu banyak fenomena-fenomena yang berangkat dari kehidupan masyarakat yang dapat direpresentasikan dan kemudian dikonstruksi dalam sebuah media seperti film. Contohnya mengenai fenomena kesehatan mental yang coba direpresentasikan dalam film *Eighth Grade* (2018).

Eighth Grade merupakan film asal Amerika yang disutradarai oleh Bo Burnham, yang tayang secara perdana di *Sundance Film Festival* pada 19 Januari 2018. Sementara pada 3 Agustus 2018, film ini tayang secara meluas di Amerika Serikat. Film ini terinspirasi dari perjuangan Bo Burnham yang melawan gangguan kecemasan yang ia alami, lalu mengangkatnya ke dalam film ini.

Eighth Grade mengisahkan seorang remaja perempuan, Kayla Day, yang harus melewati masa-masa akhir sekolahnya di kelas 8 sebelum memasuki bangku SMA. Sebagai anak *introvert* dan memiliki gangguan kecemasan sosial (*Social Anxiety Disorder*), ia harus berjuang melewati situasi sosial yang harus ia hadapi. Oleh karena sikapnya yang pendiam, ia mendapat penghargaan sebagai “*the most quite student*” di sekolahnya. Kayla tidak memiliki teman, sangat pendiam, pemalu, dan rendah diri. Bahkan, ia sering merasa cemas bahkan saat ingin memulai obrolan dengan temannya sendiri. Untuk melewati masa-masa itu, Kayla membuat video *blog* di *Youtube* yang berisi tentang tips-tips dan motivasi mengenai cara meningkatkan kepercayaan diri, membuat pertemanan, dan menjadi dewasa, yang mana hal tersebut ternyata sangat sulit untuk dilakukannya di dunia nyata. Namun, hal tersebut ia lakukan untuk memotivasi dirinya sendiri dalam melawan kecemasannya untuk berinteraksi dengan orang lain.

Sebagai makhluk sosial, manusia dalam memenuhi kebutuhannya pasti selalu melakukan interaksi sosial, tidak terkecuali remaja. Remaja (*adolescence*) merupakan masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2007). Masa remaja juga merupakan periode waktu di mana individu sangat rentan mengalami gejala gangguan kecemasan (Costello & Angold, 1995, dalam Grant, 2013). Hal tersebut dikarenakan lingkungan mengharuskan seorang remaja dapat menyesuaikan

perubahan-perubahan di dalam dirinya dan memenuhi tuntutan-tuntutan sosial yang ada di masyarakat.

Remaja yang mengalami kecemasan dalam berinteraksi sosial akan menarik diri dari pergaulan, berusaha sekecil mungkin berkomunikasi, dan hanya akan berkomunikasi bila terdesak. Jika berkomunikasi, pembicaraannya seringkali tidak relevan, sebab berbicara yang relevan tentu akan mengundang reaksi orang lain, sehingga ia akan dituntut berbicara lagi. Akibatnya, komunikasi menjadi tidak lancar, sebab terdapat hambatan dalam berkomunikasi dan tentunya pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada orang lain atau komunikasi menjadi tidak tercapai.

Salah satu faktor terjadinya kecemasan dalam berkomunikasi adalah konsep diri yang negatif. Orang yang memiliki konsep diri negatif dalam berkomunikasi akan merasa sulit dan merasa cemas ketika harus berkomunikasi dengan orang lain terutama pada saat berhadapan secara langsung atau *face to face*, baik dengan perseorangan maupun kelompok. Individu yang mengalami hambatan dalam berkomunikasi tidak akan mampu menumbuhkan rasa kehangatan, keterbukaan, dan dukungan dalam proses berkomunikasi.

Konsep diri (*self-concept*) adalah evaluasi individu mengenai diri sendiri, atau penaksiran mengenai diri sendiri oleh individu yang bersangkutan (Chaplin, 1995). Evaluasi, penilaian, atau penaksiran berarti individu menggambarkan dirinya dan memberikan nilai mengenai dirinya sendiri. Pemahaman tentang diri sendiri ini termasuk dalam proses

komunikasi intrapersonal, atau komunikasi yang dilakukan oleh seorang individu dengan dirinya sendiri. Dalam komunikasi intrapersonal, aspek yang lebih menonjol adalah penggunaan bahasa dan pikiran seseorang.

Pemahaman mengenai komunikasi intrapersonal menjadi sangat penting dalam menunjang proses keberhasilan atau keefektifan komunikasi. Sebab, pemahaman yang utuh tentang diri dan kepribadian seseorang akan ikut menentukan bagaimana seorang individu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Pemahaman mengenai diri pribadi ini berkembang secara dinamis sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam hidup seseorang.

Apabila seseorang memiliki pola pikir yang negatif, maka individu tersebut akan cenderung menjadi depresi, mudah panik, cemas, muncul perasaan bersalah dan gelisah, yang pada akhirnya akan mengganggu proses interaksi sosial individu tersebut (Puspitasari, 2017). Orang yang tidak percaya pada dirinya merasa bahwa dirinya tidak akan mampu mengatasi masalah dan akan cenderung sebisa mungkin menghindari situasi komunikasi interpersonal.

Hurlock (1990, dalam Hutagalung, 2007) mengemukakan bahwa konsep diri dapat dibagi menjadi dua, yaitu (1) konsep diri sebenarnya, merupakan konsep seseorang tentang dirinya yang sebagian besar ditentukan oleh peran dan hubungan dengan orang lain serta persepsinya tentang penilaian orang lain terhadap dirinya, dan (2) konsep diri ideal,

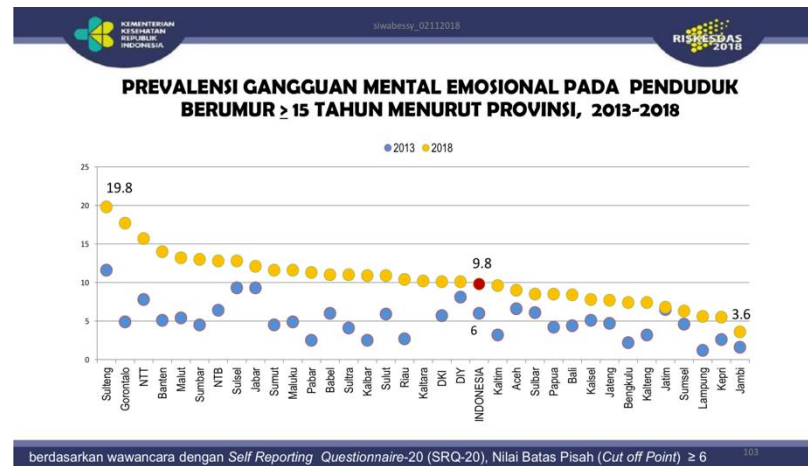
merupakan gambaran seseorang mengenai keterampilan dan kepribadian yang diharapkannya.

Remaja yang cenderung membuat penilaian, membandingkan dirinya dengan orang lain, dan ketika terdapat perbedaan yang besar antara diri sebenarnya (*real self*) dengan diri idealnya (*ideal self*), maka mereka cenderung mengalami rasa cemas. Kesadaran terhadap reaksi sosial seperti kritikan, evaluasi dan penghakiman terhadap diri remaja atas ketidaksesuaian dengan standar yang dibuatnya inilah yang menyebabkan remaja mengalami kecemasan sosial.

Kecemasan sosial merupakan penghindaran terhadap situasi sosial atau perasaan tidak nyaman terhadap situasi sosial (Hoffman, *et al.*, 2010). Menurut La Greca dan Lopez (1998), kecemasan sosial adalah ketakutan terhadap situasi sosial dan ketakutan untuk diamati, dipermalukan, dihina atau dievaluasi oleh orang lain. Remaja menyadari bahwa respon orang lain terhadap dirinya sangat dipengaruhi oleh caranya bersikap. Oleh karena itu, mereka ingin memberikan kesan tertentu kepada orang lain (Leary, 1983). Namun, tidak semua individu mampu menciptakan kesan tersebut, karena adanya kecemasan pada diri individu bahwa ia akan dinilai negatif atau tidak baik oleh orang lain.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2017) menyatakan bahwa depresi dan kecemasan merupakan gangguan jiwa umum yang prevalensinya paling tinggi. Menurut *World Psychiatric Association*, 3%

sampai 15% dari populasi global mengalami kecemasan sosial (Prawoto, 2010).



Gambar 1.1 Prevalensi Gangguan Mental Emosional Penduduk
Sumber: Riskesdas 2018 (kesmas.kemkes.go.id)

Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada 2018, prevalensi gangguan mental emosional penduduk Indonesia yang ditunjukkan dengan gejala-gejala kecemasan dan depresi pada usia 15 tahun ke atas sebesar 9,8%, meningkat dari 2013 yang hanya sebesar 6%.

Sedangkan pada tahun 2020, penelitian yang dilakukan oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan menemukan kenaikan gangguan cemas sekitar 6,8 persen selama masa pandemi *Covid-19*. Berdasarkan data Kemenkes sepanjang tahun 2020, sebanyak 18.373 jiwa mengalami gangguan kecemasan, lebih dari 23.000 mengalami depresi dan sekitar 1.193 jiwa melakukan percobaan bunuh diri. Hal ini mengindikasikan bahwa isu mengenai gangguan kesehatan mental, khususnya gangguan kecemasan sosial pada remaja merupakan salah satu

isu yang sangat penting untuk dibahas, salah satunya melalui representasi dari sebuah film.

Aspek-aspek dan penggambaran realitas gangguan kecemasan sosial dalam film *Eighth Grade* digambarkan secara tajam melalui tanda-tanda di setiap adegannya. Tanda-tanda inilah yang nantinya akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis semiotika, untuk membuktikan bahwa film *Eighth Grade* merupakan representasi dari adanya gangguan kecemasan sosial pada remaja.

Semiotika merupakan studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film untuk menjadi sesuatu yang dimaknai (Mudjiono, 2011:129). Riset pustaka yang dilakukan oleh Mudjiyanto & Nur (2013: 80) menyimpulkan bahwa semiotika merupakan salah satu metode penelitian komunikasi yang paling interpretatif dalam menganalisis teks.

Salah satu tokoh yang membahas mengenai makna tanda-tanda dalam film adalah Charles Sanders Peirce, dengan teori semiotikanya. Peirce mendefinisikan semiotika sebagai makna tanda-tanda dalam sesuatu yang dapat dilihat. Ia mengembangkan teori tanda yang dibentuk oleh segitiga makna atau *triangle meaning*, yaitu *representament (sign)*, merupakan bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda. *Interpretant*, bukan penafsir tanda tetapi lebih merujuk pada makna dari tanda. *Object*, merupakan sesuatu yang merujuk pada tanda, atau sesuatu yang diwakili oleh *representament* yang berkaitan dengan acuan (Vera, 2014: 3).

Sebelumnya, penelitian mengenai analisis representasi pada film yang menggunakan teori semiotika telah banyak dilakukan. Di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Andi Farhan Aljauzy (2021) yang berjudul “Representasi Narsistik dalam Film Bohemian Rhapsody (Analisis Semiotika)”. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dan dianalisis dengan menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam menggambarkan Narsisme, film ini menggunakan beberapa bentuk *sign* yaitu audio dan visual serta penggunaan simbol-simbol dan bahasa metafora dalam menggambarkan adanya Narsisme dalam film ini. Selanjutnya, bentuk dari Narsisme dalam film ini ditampilkan dalam komunikasi/interaksi Freddie Mercury dengan orang-orang di sekitarnya.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini ialah sama-sama menganalisis representasi pada film menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sedangkan yang membedakan ialah objek penelitiannya, di mana penelitian sebelumnya meneliti tentang representasi narsistik dalam film Bohemian Rhapsody, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti membahas tentang representasi gangguan kecemasan sosial dalam film *Eighth Grade*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nofiawati (2020) yang berjudul “Analisis Semiotika Representasi *Mental Illness* dalam Film Joker”. Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui representasi *mental illness* dalam film Joker melalui analisis semiotika. Penelitian ini

menggunakan metode kualitatif dalam bentuk deskriptif. Penulis memilih penelitian ini berdasarkan maraknya fenomena masyarakat yang banyak mengalami depresi hingga berbagai jenis gangguan kesehatan mental. Hasil penelitian ini menunjukkan banyak perilaku aneh dan ekspresi tidak normal yang dilakukan oleh penderita *mental illness* sehingga mengalami penolakan dalam lingkungan sosialnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis ialah sama-sama membahas representasi gangguan kesehatan mental pada sebuah film dan dianalisis dengan teori semiotika. Perbedaannya terletak pada objek penelitiannya, di mana fokus penelitian ini membahas representasi *mental illness* dalam film *Joker*, sedangkan penulis fokus membahas gangguan kecemasan sosial pada remaja dalam film *Eighth Grade*. Teknik analisis yang digunakan juga berbeda, di mana penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika John Fiske, sementara penelitian penulis menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Wina Fitasari (2019), yang berjudul “Representasi Gangguan Jiwa pada Kecemasan dalam Film (Analisis Semiotika pada Karakter Piglet dalam Film *Winnie the Pooh Movie*)”. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika John Fiske, dengan teorinya *The Code of Television*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada tiga level menurut semiotika John Fiske yaitu level realitas dan level representasi menunjukkan pada karakter Piglet tidak mampu

mendengar, melindungi dirinya sehingga selalu menghindar, tidak mampu mengikat tali, dan mendadak panik saat pergi sendirian. Kemudian, level ideologi menunjukkan gangguan jiwa pada kecemasan yaitu gangguan stres pascatrauma, gangguan kecemasan menyeluruh, dan gangguan panik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ialah sama-sama membahas tentang representasi gangguan kesehatan mental berupa kecemasan salah satu tokoh dalam film. Sedangkan yang membedakan ialah penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske, sedangkan penulis menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Selain itu, fokus penelitian ini membahas tentang representasi gangguan kecemasan secara umum dalam film *Winnie the Pooh Movie*, sedangkan penulis fokus membahas tentang representasi gangguan kecemasan sosial pada remaja dalam film *Eighth Grade*.

Alasan peneliti memilih film *Eighth Grade* untuk dianalisis adalah karena film ini mengangkat cerita seorang remaja yang berusaha mengatasi gangguan kecemasan sosial yang banyak dirasakan oleh remaja lainnya. Selain itu, film ini berhasil meraih kemenangan di *American Film Institute Awards* 2019 untuk kategori *Movie of the Year*, dan mendapatkan 60 kemenangan dan 94 nominasi dari beberapa ajang film festival, seperti *Boston Society of Film Critics Awards*, *Chicago Critics Film Festival*, *Dallas International Film Festival*, dan masih banyak lagi, serta dinobatkan sebagai narasi terbaik, aktris terbaik, film terbaik, favorit penonton, dan

sebagainya. Berdasarkan *Rotten Tomatoes*, film ini mendapatkan rating tinggi 99%, berdasarkan 323 ulasan dengan rating rata-rata 82 persen.

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sebab fokus penelitian ini adalah menafsirkan lebih dalam makna dari tanda (*representamen*), acuan tanda (*objek*), serta penggunaan tanda (*interpretan*) yang mengandung aspek ikonitas dan simbolitas gangguan kecemasan sosial pada remaja dari *scene-scene* dalam film *Eighth Grade*.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan masyarakat lebih paham dengan ciri-ciri perilaku seseorang yang mengalami gangguan kecemasan sosial khususnya pada remaja, yang terkadang masih jarang disadari. Selain itu, diharapkan masyarakat dapat lebih peka dengan keadaan sekitar dan meningkatkan kepedulian sosial tentang isu-isu kesehatan mental, terutama gangguan kecemasan sosial.

Film *Eighth Grade* menunjukkan bahwa kecemasan sosial dapat terjadi pada siapapun, terutama saat seseorang memasuki masa remaja. Hal ini membutuhkan pembedahan untuk melihat permainan tanda, sampai kode budaya dalam film yang dianggap peneliti dapat merepresentasikan gangguan kecemasan sosial khususnya pada remaja. Dengan menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce, peneliti tertarik untuk menjadikan film *Eighth Grade* sebagai objek untuk diteliti lebih dalam makna apa yang dibentuk dan ditampilkan di dalamnya, dengan judul

penelitian “*Analisis Film Eighth Grade sebagai Representasi Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana representasi gangguan kecemasan sosial pada remaja dalam film *Eighth Grade*?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi gangguan kecemasan sosial pada remaja dalam film *Eighth Grade*.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kontribusi dalam perkembangan penelitian berbasis kualitatif dan kajian semiotika dalam Ilmu Komunikasi, serta dapat menjadi rujukan untuk penelitian yang serupa.

b. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengertian dalam membaca makna-makna yang terkandung dalam film melalui kajian semiotika, serta dapat menjelaskan realitas adanya gangguan kecemasan sosial pada remaja dalam film *Eighth Grade*.

D. Kerangka Konseptual

1. Film sebagai Media Komunikasi Massa

Dalam berbagai literatur, kita sering menjumpai istilah komunikasi massa (*mass communication*). Para ahli komunikasi berpendapat bahwa yang dimaksud dengan komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan melalui media massa. Para ahli komunikasi membatasi pengertian komunikasi massa pada komunikasi dengan menggunakan media massa, baik cetak maupun elektronik. Misalnya surat kabar, majalah, radio, televisi maupun film (Effendy, 2011: 20).

Dalam komunikasi massa, media massa merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Saat ini, media massa menjadi bagian yang terpenting dari kehidupan manusia karena dapat menyebarkan informasi secara luas, sehingga menjadi alat yang tepat untuk menyampaikan pesan realitas sosial dalam kehidupan manusia, salah satunya yaitu melalui film.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Film dapat dikatakan sebagai transformasi kehidupan masyarakat karena seringkali memotret keadaan masyarakat. Ichsani (2018) mengatakan bahwa peran film tidak hanya sebagai refleksi dari realitas, tetapi juga sebagai representasi dari realitas yang mencakup proses

seleksi dan kombinasi yang dilakukan oleh *filmmaker* sebelum realitas diproyeksikan ke layar, ke hadapan penonton.

Film itu sendiri merupakan sistem tanda, artinya ada pesan-pesan yang termuat dalam film tersebut. Penonton film pun tidak hanya sekadar menyaksikan adegan atau kejadian secara mentah seperti apa adanya, tetapi juga perlu memperhatikan pesan yang terkandung dari film tersebut. Khalayak diharapkan dapat membaca tanda atau lambang serta dapat menginterpretasikannya (Sobur, 2009).

Bagaimanapun bentuk tanggapan dari khalayak terhadap pesan yang terkandung dalam film, itu akan dipengaruhi oleh pengalaman si khalayak sebelumnya, baik pengalaman sosial maupun budaya. Selain itu, seperti media massa lainnya yang memiliki kekuatan untuk membentuk masyarakat, film juga mampu memengaruhi dan membentuk budaya dan kehidupan masyarakat sehari-sehari. Film dibangun dengan banyak tanda-tanda dengan berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan.

Untuk mengetahui adanya hubungan antara teks media film dengan realitas, representasi merupakan konsep yang biasa digunakan. Representasi adalah tindakan menghadirkan atau menggambarkan sesuatu baik orang, peristiwa, maupun objek, melalui sesuatu yang lain di luar dirinya, yang biasanya berupa tanda atau simbol. Menurut Hall (1997), representasi ini belum tentu bersifat nyata, tetapi bisa juga

menunjukkan dunia khayalan, fantasi, dan ide-ide abstrak. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa film merupakan representasi dari realitas berdasarkan kode-kode konvensi-konvensi, dan ideologi dari keberadaannya (Sobur, 2003: 128).

2. Gangguan Kecemasan Sosial (*Social Anxiety Disorder*) pada Remaja

Dalam melakukan interaksi sosial, tidak semua individu merasa aman dan nyaman, tetapi ada juga yang memiliki perasaan cemas, takut, atau khawatir dengan lingkungan sekitarnya, yang dapat disebut dengan kecemasan sosial (*social anxiety*). Kecemasan sosial merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan cemas yang ditandai dengan ketidaknyamanan emosional, rasa takut dan khawatir berkenaan dengan situasi sosial tertentu. Dalam bahasa yang lebih sederhana, kecemasan sosial adalah perasaan malu dinilai atau diperhatikan oleh orang lain karena adanya prasangka bahwa orang lain menilai negatif terhadap dirinya (Rakhmat, 2007).

Istilah kecemasan sosial pertama kali digunakan dalam bidang psikiatri pada tahun 1920 dan mulai dikenal sebagai *Social Anxiety Disorder* (SAD) pada tahun 1994 dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM) edisi keempat (DSM-IV), untuk memberi penekanan bahwa gangguan ini merupakan masalah yang serius. Berdasarkan DSM-V, gangguan kecemasan sosial adalah rasa

takut atau kecemasan yang muncul pada situasi yang memungkinkan suatu individu diobservasi oleh orang lain (Cederlund, 2013).

Menurut La Greca & Lopez (1998), kecemasan sosial merupakan ketakutan yang menetap terhadap situasi sosial yang berhubungan dengan performa diri dan menghadapi evaluasi dari orang lain, diamati, takut dipermalukan, dan dihina. Orang yang mengalami kecemasan sosial cenderung akan merasa takut dan khawatir akan evaluasi negatif dari orang lain, merasa tertekan dan menghindari situasi sosial yang baru dengan orang yang tidak dikenal, bahkan merasa tertekan dan menghindari orang yang dikenal sekalipun. Hal ini disebabkan karena mereka berpikir sesuatu yang buruk akan terjadi ketika berhadapan dengan orang lain (La Greca & Lopez, 1998). Berdasarkan *self-presentation theory* yang dikemukakan oleh Barry Schlenker dan Mark Leary (Myers & Twenge, 2016), individu sangat ingin menampilkan dirinya dengan cara memberikan kesan yang baik. Jadi, ketika individu termotivasi untuk memberikan kesan baik pada orang lain akan tetapi ada merasa ragu pada dirinya, maka individu tersebut akan merasakan kecemasan sosial.

Situasi yang dapat memicu terjadinya kecemasan antara lain memulai percakapan, bertemu dengan orang baru, makan dan minum di depan orang lain, ataupun tampil di depan publik. Hoffman, *et al.* (2010) menyebutkan tiga gejala yang dirasakan akibat adanya kecemasan sosial pada individu, yaitu fisik (berupa kinerja organ tubuh yang tidak normal,

seperti jantung yang berdegup kencang, pipi memerah, mengeluarkan keringat yang berlebihan), kognitif (seperti pemikiran yang buruk tentang diri, merasa tidak puas, pesimis, diperhatikan secara negatif oleh orang lain), dan perilaku (seperti menghindari kontak mata, sedikit interaksi atau bahkan menghindari situasi tersebut).

Gangguan kecemasan sosial ini tidak hanya dialami oleh individu yang berada pada usia dewasa, tetapi juga dapat muncul dan berkembang pada usia anak-anak maupun remaja. Permasalahan kecemasan terutama kecemasan terhadap lingkungan sosial ditandai dengan adanya perasaan takut untuk dipandang tidak memadai dalam situasi sosial atau akademik, sehingga menyebabkan perilaku tertentu. Masalah yang terjadi pada masa anak-anak dan remaja dapat menjadi faktor resiko untuk perkembangan gangguan psikologis di masa mendatang (Melfsen, *et al.*, 2011).

Remaja awal merupakan tahap perkembangan transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang menyebabkan perubahan fisik, kognitif dan psikososial yang signifikan dan saling terkait. Masa remaja juga merupakan periode waktu dimana individu rentan dalam berkembangnya gejala gangguan kecemasan (Costello & Angold, 1995, dalam Grant, 2013). Kecemasan sosial pada remaja timbul saat mereka berpikir jika dirinya melakukan sesuatu yang berbeda dari orang lain, maka ia akan mendapat label negatif oleh orang lain dan akan berpikir bahwa ia melakukan suatu hal yang memalukan di depan orang lain.

Remaja yang cenderung membuat penilaian dan membandingkan keadaan dirinya dengan orang lain, dapat memunculkan rasa cemas pada diri remaja, sebab dalam melakukan penilaian tersebut remaja cenderung mengandalkan penilaian subyektif daripada penilaian obyektif. Bila remaja menginginkan keadaan yang ideal sebagaimana yang dipersepsikan terjadi pada orang lain, maka mereka cenderung mengalami rasa cemas. Kesadaran terhadap reaksi sosial seperti kritikan, evaluasi dan penghakiman terhadap diri remaja atas ketidaksesuaian dengan standar yang dibuatnya, menyebabkan remaja akhirnya mengalami gangguan kecemasan sosial.

Masyarakat terutama remaja jarang menyadari adanya gangguan kecemasan sosial, karena mereka tidak menganggap gangguan ini sebagai masalah yang serius, melainkan hanya dianggap sebagai kepribadian yang *introvert*, pemalu, atau pribadi yang anti sosial (Tiffany, 2017). Gangguan kecemasan sosial adalah kondisi kejiwaan yang melemahkan yang dapat disembuhkan, namun seringkali tidak terdeteksi dan tidak diobati.

3. Analisis Semiotika pada Film

Pakar media massa melihat isi media sebagai penggambaran simbolik (*symbolic representation*) dari suatu budaya, sehingga apa yang disampaikan dalam media massa merupakan cerminan dari masalah hidup masyarakat. Dalam hal ini, media massa, khususnya film,

dilihat sebagai mekanisme ideologi yang memberikan perspektif untuk memandang realitas sosial.

Film merupakan representasi budaya dalam berbagai aspek realitas atau kenyataan dalam bentuk kata-kata, tulisan bahkan berupa gambar. Dalam film, pesan-pesan itu terangkum dalam *scene-scene* yang di dalamnya memuat audio-visual, gambar (*image*), musik (*sound*), dialog yang diucapkan dan sebagainya. Itulah yang dimaksud tanda-tanda atau teks dalam film.

Kelebihan film terletak pada karakternya yang audio-visual yang menjadikan film lebih kuat dalam menyampaikan pesan kepada khalayak yang multikultural. Selain itu, kedekatan film terhadap khalayak menjadikan ide-ide dan pesan para pembuat film menjadi lebih mudah diterima khalayak. Namun, film juga memiliki kekurangan, di mana penonton tidak memerlukan usaha atau pemikiran untuk mencerna apa yang ditayangkan, sehingga film bisa menjadi sangat multitafsir. Untuk dapat memahami pesan-pesan yang terkandung dalam sebuah film, diperlukan analisa tersendiri dengan menggunakan analisis semiotika.

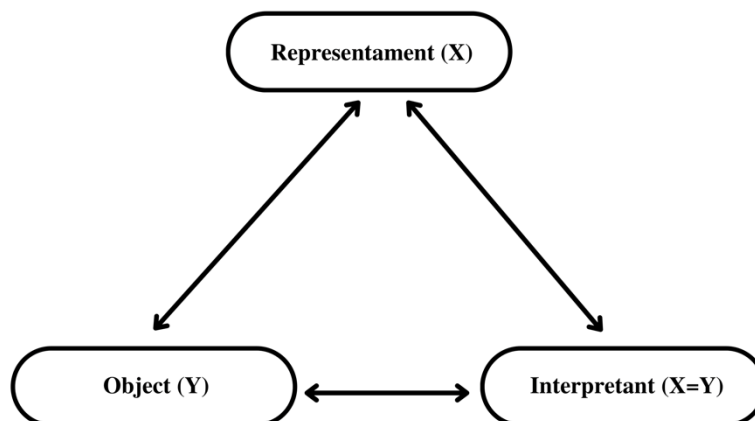
Semiotika atau semiologi adalah studi tentang tanda dan bagaimana cara tanda-tanda itu bekerja. Tanda-tanda itu sendiri adalah perangkat yang dipakai memaknai makna yang terkandung di dalamnya, sehingga semiotika hendak mempelajari bagaimana manusia memaknai hal-hal. Semiotika modern mempunyai dua orang pelopor, yaitu Charles

Sanders Peirce (1839-1914) dan Ferdinand de Saussure (1857-1913). Istilah semiotika mengacu pada tradisi Amerika yang dipengaruhi oleh Peirce, sedangkan semiologi mengacu pada tradisi Eropa oleh Saussure. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan semiotika dari Charles Sanders Peirce.

Teori dari Peirce seringkali disebut sebagai *grand theory* dalam semiotika, sebab gagasannya bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Gagasan Peirce ini juga lebih menekankan pada logika penalaran dan filosofi dari tanda-tanda yang ada pada masyarakat. Peirce ingin mengidentifikasi elemen dari sebuah tanda dan akan digabungkan kembali semua komponen menjadi satu struktur (Mudjiyanto & Nur, 2013: 75).

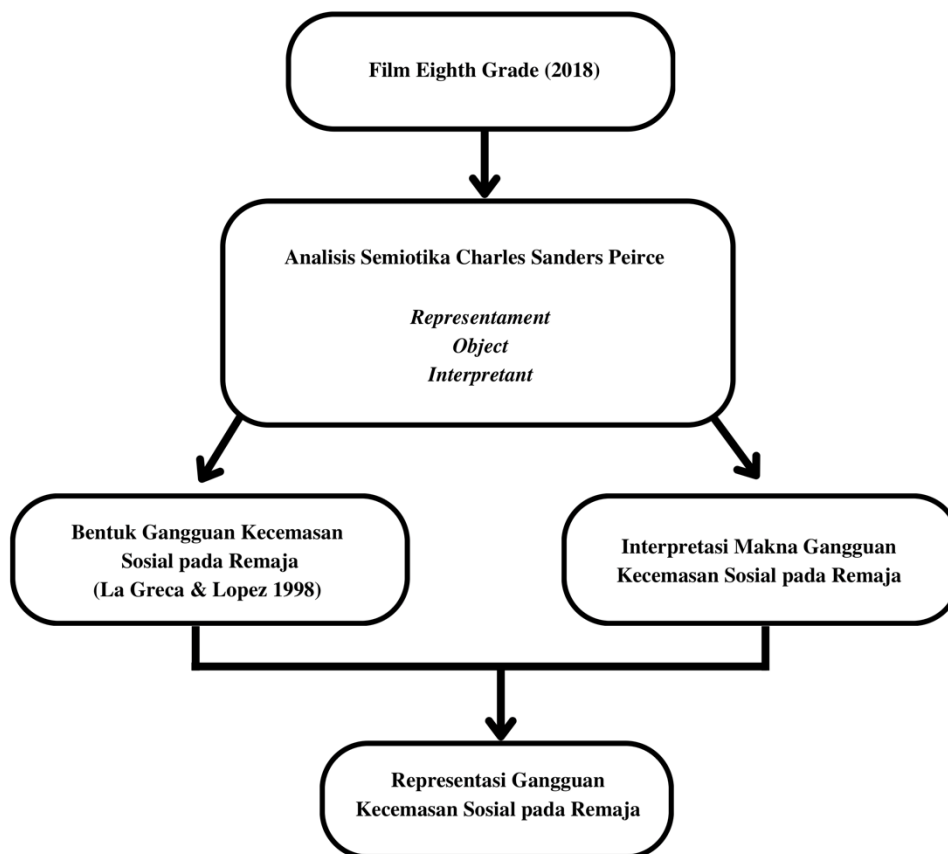
Semiotika Peirce berisi tiga komponen, yang disebutnya sebagai segitiga makna (*triangle meaning*) yaitu *representament (sign)*, *object*, dan *interpretant*. Peirce berpendapat bahwa sesuatu dapat dikatakan *representament* jika memenuhi dua syarat, yakni dapat dipersepsi menggunakan panca indera, pikiran, perasaan dan berfungsi mewakili sesuatu. Sementara *object* adalah sesuatu yang dirujuk tanda, bisa berupa materi yang tertangkap indera atau bisa bersifat imajer. *Object* juga dapat berupa representasi mental yang ada di dalam pikiran, bisa juga sesuatu yang nyata di luar tanda. Tahap ketiga yaitu *interpretant* lebih merujuk pada makna dari tanda. Sesuatu yang hadir dalam pikiran seseorang mengenai suatu objek yang dilambangkan oleh sebuah tanda.

Berikut merupakan model semiotika dari Charles Sanders Peirce:



Gambar 1.2 Model Semiotika Peirce

Dalam penelitian ini, film *Eighth Grade* akan dianalisis menggunakan aspek semiotika dan juga aspek komunikasi dalam membedah setiap tanda dan adegan-adegan yang merepresentasikan bentuk-bentuk kecemasan sosial pada remaja yang muncul dalam film tersebut. Kedua aspek tersebut mengandung muatan pesan-pesan moral dan simbol-simbol yang dapat diamati dalam melakukan interpretasi semiotika. Untuk lebih jelasnya, maka akan digambarkan kerangka konseptual sebagai berikut.



Gambar 1.3 Bagan Kerangka Konseptual

E. Definisi Konseptual

1. Film yang dimaksud dalam penelitian ini adalah film *Eighth Grade* yang rilis di Amerika Serikat pada tahun 2018, dan disutradai oleh Bo Burnham.
2. Gangguan kecemasan sosial merupakan salah satu gangguan kesehatan mental, yang ditandai dengan adanya ketakutan akan evaluasi negatif, penghindaran sosial dan rasa tertekan dalam situasi yang baru atau berhubungan dengan orang asing, serta penghindaran sosial dan rasa

tertekan yang dialami secara umum atau dengan orang yang dikenal (La Greca & Lopez, 1998).

3. Remaja yang akan diteliti dalam penelitian ini ialah tokoh Kayla Day dalam film *Eighth Grade*.

F. Metode Penelitian

1. Waktu dan Objek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan selama bulan Desember 2022-Februari 2023, dengan objek penelitian yaitu film *Eighth Grade* karya Bo Burnham, yang tayang di Amerika Serikat pada tahun 2018, dengan durasi 94 menit.

2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian kualitatif deskriptif, yakni menggambarkan, menjelaskan, serta menginterpretasikan gangguan kecemasan sosial pada remaja yang direpresentasikan dalam film *Eighth Grade*.

3. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ialah berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari pengamatan (observasi), sedangkan data sekunder diperoleh dari buku, internet, dan hasil-hasil penelitian yang berkaitan.

a. Data Primer

Pengumpulan data dengan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti, dalam hal ini adalah film *Eighth Grade* (2018).

b. Data Sekunder

Pengumpulan data berupa kajian pustaka yang relevan dengan masalah penelitian, yakni melalui buku, internet, jurnal, serta penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan.

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang berupa segitiga makna (*triangle meaning*), yaitu:

- a. *Representament*, adalah tanda itu sendiri.
- b. *Object*, adalah sesuatu yang menjadi acuan bagi suatu tanda.
- c. *Interpretant*, adalah makna dari tanda.

Dengan dasar teori segitiga makna dari Peirce, maka langkah-langkah analisis yang dilakukan peneliti adalah:

- a. Mengidentifikasi tanda-tanda kecemasan sosial pada remaja yang terdapat dalam *scene* film *Eighth Grade*.
- b. Menginterpretasikan tanda-tanda yang telah diidentifikasi dalam *scene* film *Eighth Grade*.
- c. Memaknai secara keseluruhan mengenai beberapa *scene* yang ada dalam film *Eighth Grade*, kemudian dikaitkan dengan representasi gangguan kecemasan sosial pada remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Film

1. Pengertian Film

Film adalah gambar hidup yang sering juga disebut *movie* atau secara kolektif sering disebut sinema, yang bersumber dari kata kinematik atau gerak (Rawung, 2013). Secara harfiah, film atau sinematografi (*cinemathographie*) berasal dari kata “*cinema*” dan “*tho*” atau “*phytos*” yang berarti cahaya, serta “*graphie*” atau “*graph*” yang berarti gambar. Jadi, film adalah melukis gerak dengan cahaya.

Film adalah serangkaian gambar diam yang apabila ditampilkan pada layar, menciptakan ilusi gambar karena bergerak. Film merupakan jenis komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk bercerita atau memberikan informasi pada khalayak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).

Menurut Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 33 tahun 2009 tentang perfilman, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Pengertian film juga tercantum dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang perfilman, dimana disebutkan bahwa yang

dimaksud dengan 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 lainnya.

Film merupakan suatu kombinasi antar usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur-unsur tersebut di latar belakang oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film (Susanto, 1982: 60). Film tercipta apabila ada suatu cerita yang mengandung sebuah pesan untuk diperlihatkan kepada khalayak atau penonton. Film menyampaikan pesannya melalui gambar yang bergerak, warna dan suara. Menurut Effendy (2003: 209), film merupakan medium komunikasi massa yang sangat ampuh, bukan untuk hiburan saja, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Film mempunyai suatu dampak tertentu terhadap penonton, seperti dampak psikologis, dan dampak sosial.

Dari pengertian tentang film tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan suatu karya seni yang berupa gambar bergerak atau media komunikasi yang dapat dilihat dan dipertontonkan serta memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak umum.

2. Sejarah Perkembangan Film

Film bermula pada akhir abad ke-19 sebagai teknologi baru, tetapi konten dan fungsi yang ditawarkan masih sangat jarang (McQuail, 2011: 35). Film kemudian berubah menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisi hiburan yang lebih tua. Film mulai menawarkan cerita, panggung, musik, drama, humor, dan trik teknis bagi konsumsi populer. Film yang ditemukan pada akhir abad ke-19 dan terus berkembang hingga saat ini merupakan perkembangan lebih jauh dari teknologi fotografi.

Perkembangan penting sejarah fotografi telah terjadi sejak tahun 1826, ketika Joseph Nicephore Niepce dari Perancis membuat campuran dengan perak untuk membuat gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal. Seorang ilmuwan Amerika serikat penemu lampu listrik dan piringan hitam, Thomas Alfa Edison (1847-1931), pada tahun 1887 tertarik untuk membuat alat untuk merekam dan memproduksi gambar. Bersama George Eastman, mereka menemukan pita film (seluloid) yang terbuat dari plastik tembus pandang. Tahun 1891, Eastman dibantu Hannibal Goodwin memperkenalkan satu rol film yang dimasukkan ke dalam kamera pada siang hari. Alat yang dirancang dan dibuat oleh Thomas Alva Edison itu disebut kinetoskop (*kinetoscope*) yang berbentuk kotak berlubang untuk menyaksikan atau mengintip suatu pertunjukan.

Tokoh selanjutnya yang memperkenalkan film adalah Lumière bersaudara. Lumière bersaudara kemudian merancang peralatan baru yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Lumière bersaudara menyebut alat tersebut dengan sinematograf (*cinematograph*). Peralatan sinematograf ini kemudian dipatenkan pada tahun 1895. Pada peralatan sinematograf ini terdapat mekanisme gerakan yang tersendat (*intermittent movement*) yang menyebabkan setiap *frame* dari film yang diputar akan berhenti sesaat kemudian disinari lampu proyektor. Di masa awal penemuannya, peralatan sinematograf tersebut telah digunakan untuk merekam adegan-adegan yang singkat. Misalnya, adegan kereta api yang masuk ke stasiun, adegan anak-anak bermain di pantai, di taman dan sebagainya.

Film pertama kali dipertontonkan untuk khalayak umum dengan membayar berlangsung di *Grand Cafe Boulevard de Capucines*, Paris, Perancis pada 28 Desember 1895. Sekitar 30 orang datang dengan dibayar untuk menonton film-film pendek yang mempertunjukkan kehidupan warga Perancis. Peristiwa ini sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop di dunia. Sesungguhnya, pada awal 1885, telah diproduksi gambar bergerak pertama namun, film karya Lumière bersaudara yang dianggap sebagai film sinema yang pertama. Judul film karya mereka adalah "*Workers Leaving the Lumière Factory*." Meskipun usaha untuk membuat "citra bergerak" atau film ini sendiri

sudah dimulai jauh sebelum tahun 1895, namun dunia internasional mengakui bahwa peristiwa di *Grand Cafe* inilah yang menandai lahirnya film pertama di dunia. Thomas A. Edison juga menyelenggarakan bioskop di New York pada 23 April 1896, dan meskipun Max dan Emil Skladanowsky muncul lebih dulu di Berlin pada 1 November 1895, namun pertunjukan Lumière bersaudara inilah yang diakui kalangan internasional. Kemudian, film dan bioskop ini terselenggara pula di Inggris (Februari 1896), Uni Sovyet (Mei 1896), Jepang (1896-1897), Korea (1903) dan di Italia (1905).

Pada mulanya, film Edison dan Lumière adalah film yang berdurasi hanya beberapa menit dan menunjukkan hanya sekedar realitas yang direproduksi kembali melalui film-selebri, atlet angkat besi, pemain sulap, dan bayi yang sedang makan. Gambarnya diambil dalam *frame* (bingkai) yang statis dengan kamera yang tidak bergerak sama sekali, serta tidak ada penyuntingan. Kemudian, pembuat film dari Prancis, George Méliès, mulai membuat cerita gambar bergerak, yaitu suatu film yang bercerita. Sampai dengan akhir tahun 1890-an, dia mulai membuat dan menampilkan film satu adegan, film pendek, namun segera setelah itu dia mulai membuat cerita berdasarkan gambar yang diambil secara berurutan di tempat-tempat yang berbeda. Méliès sering kali disebut ilusionis pertama dalam dunia sinema karena dia telah membawa cerita narasi pada medium dalam bentuk kisah imajinatif seperti "*A Trip to the Moon*" di tahun 1902 (Baran, 2012: 214).

Edwin S. Porter, seorang juru kamera *Edison Company*, melihat bahwa film dapat menjadi alat penyampai cerita yang jauh lebih baik dengan penggunaan dan penempatan kamera secara artistik yang disertai dengan penyuntingan. Film berdurasi 12 menit karyanya yang berjudul “*The Great Train Robbery*” (1903), adalah film pertama yang menggunakan penyuntingan, gabungan potongan-potongan antar adegan, dan sebuah kamera bergerak untuk menceritakan sebuah kisah yang relatif kompleks. Dari tahun 1907 sampai 1908, tahun pertama di mana terdapat lebih banyak film bernarasi daripada film dokumenter, jumlah *nickelodeon* di Amerika meningkat 10 kali lipat. Dengan begitu, banyak gedung pertunjukan di banyak kota yang melayani publik yang sangat antusias sehingga semakin banyak film yang dibutuhkan.

Sejak ditemukan, perjalanan film terus mengalami perkembangan besar bersamaan dengan perkembangan atau kemajuan-kemajuan teknologi pendukungnya. Pada awalnya, hanya dikenal film hitam putih dan tanpa suara atau dikenal dengan sebutan “film bisu”. Masa film bisu berakhir pada tahun 1920-an, setelah ditemukannya film bersuara. Film bersuara pertama diproduksi tahun 1927 dengan judul “*Jazz Singer*”, dan diputar pertama kali untuk umum pada 6 Oktober 1927 di New York, Amerika Serikat. Kemudian menyusul ditemukannya film berwarna di tahun 1930-an. Jika pada awalnya film berupa gambar hitam putih, bisu dan sangat cepat, film kemudian berkembang hingga sesuai dengan

sistem penglihatan mata kita, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata.

Pada perkembangan selanjutnya, film tidak hanya dapat dinikmati di bioskop dan berikutnya di televisi, namun juga dengan kehadiran VCD dan DVD (*Blue-Ray*), film dapat dinikmati pula di rumah dengan kualitas gambar yang baik, tata suara yang ditata rapi, yang diistilahkan dengan *home theater*. Film kemudian dipandang sebagai komoditas industri oleh *Hollywood*, *Bollywood* dan Hongkong. Di sisi dunia yang lain, film dipakai sebagai media penyampaian informasi dan produk kebudayaan. Hal ini bisa dilihat di negara Prancis (sebelum 1995), Belanda, Jerman, dan Inggris. Dampaknya adalah film akan dilihat sebagai artefak budaya yang harus dikembangkan, kajian film membesar, eksperimen-eksperimen pun didukung oleh negara. Kelompok terakhir ini menempatkan film sebagai aset politik guna media propaganda negara. Oleh karena itu, di Indonesia, film berada di bawah pengawasan departemen penerangan dengan konsep lembaga sensor film.

3. Jenis-jenis Film

Pada dasarnya, film dikategorikan menjadi dua jenis utama, yaitu film cerita atau disebut juga fiksi dan film non-cerita, atau disebut juga non-fiksi. Film cerita adalah film yang dibuat berdasarkan kisah fiktif. Film fiktif dibagi menjadi dua, yaitu film cerita pendek dan film cerita panjang. Perbedaan yang paling spesifik dari keduanya adalah pada

durasi. Film cerita pendek berdurasi dibawah 60 menit, sedangkan film cerita panjang pada umumnya berdurasi 90-100 menit, dan ada juga yang berdurasi sampai 120 menit lebih.

Dalam perkembangannya, film memiliki beberapa karakteristik yang kemudian membedakannya dalam metode dan cara bertutur. Menurut Effendy dalam bukunya berjudul “*Teori dan Filsafat Komunikasi*”, film dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Film Cerita (*Story Film*)

Merupakan jenis film yang menceritakan kepada masyarakat sebuah cerita. Sebagai film yang diperlihatkan kepada masyarakat luas, film harus mengandung unsur-unsur yang dapat menyentuh rasa manusia, serta memiliki unsur dramatis yang bertolak dari eksplorasi konflik dalam suatu kisah. Misalnya, konflik antara manusia dengan dirinya sendiri, manusia dengan orang lain, manusia dengan lingkungan sosialnya, pada dasarnya menghadirkan konflik melalui plot dan gambar. (Mudjiono, 2011: 133).

b. Film Berita (*News Reel*)

Merupakan film mengenai fakta, dan peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang ditayangkan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*), seperti peristiwa-peristiwa tertentu, perang, kerusuhan, pemberontakan dan sejenisnya. Dengan adanya teknologi TV yang bersifat audio-

visual seperti film, maka berita yang difilmkan lebih cepat tersedia untuk umum.

c. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

Merupakan film yang berkaitan dengan aspek faktual dari manusia, hewan, dan makhluk hidup lainnya yang tidak dicampuri dengan unsur fiksi. Dalam konsepnya, film jenis ini dapat menimbulkan perubahan sosial karena tujuannya bukan untuk kesenangan estetik, hiburan atau pendidikan. Tujuannya adalah menyadarkan penonton akan berbagai aspek kehidupan. Dengan kata lain, membangkitkan perasaan masyarakat atas suatu masalah untuk memberikan ilham dalam bertindak, atau membina suatu standar perilaku yang berbudaya. Berbeda dengan film berita yang harus dihidangkan kepada penonton secepatnya, maka film dokumenter dapat dilakukan dengan pemikiran dan perencanaan yang matang.

d. Film Kartun (*Cartoon Film*)

Merupakan film yang dalam pembuatannya menitik-beratkan pada seni lukis. Film ini dibuat dengan cara menggambar setiap *frame* lalu kemudian satu-persatu dipotret. Satu persatu gambar dilukis dengan seksama kemudian dipotret film, maka lukisan-lukisan tersebut akan terlihat hidup. Seperti film kartun *Donald Duck*, *Snow White*, dan *Mickey Mouse* yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Walt Disney.

Film kemudian diklasifikasikan sebagai berikut (Mudjiono, 2011: 135-136):

- 1) **"G" (*General*)**, yaitu film untuk semua umur.
- 2) **"PG" (*Parental Guidance*)**, yaitu film yang dianjurkan didampingi orang tua.
- 3) **"PG-13"**, yaitu film untuk usia di bawah 13 tahun dan didampingi orang tua.
- 4) **"R" (*Restricted*)**, yaitu film untuk usia di bawah 17 tahun, dan didampingi orang dewasa.
- 5) **"X"**, yaitu film untuk 17 tahun ke atas.

4. Unsur-unsur Pembentuk Film

Secara umum, film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain.

a. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Mereka saling berinteraksi satu sama lain untuk membuat sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan, serta terikat dengan sebuah aturan yaitu hukum kausalitas (logika sebab-akibat).

b. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film yang terdiri dari:

- 1) **Mise en scene**, adalah segala hal yang berada di depan kamera, yang memiliki empat elemen pokok, yaitu *setting* atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*.
- 2) **Sinematografi**, adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan objek yang diambil.
- 3) **Editing**, yaitu transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar lainnya.
- 4) **Suara**, yaitu segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran.

Seluruh unsur sinematik tersebut saling terkait, mengisi, serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan dalam sebuah film. Terdapat pula unsur-unsur yang membangun secara fisik sebuah film secara fisik yang dipecah dalam unsur-unsur sebagai berikut:

1) *Shot*

Selama produksi, film memiliki arti proses perekaman gambar gerak sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau juga sering diistilahkan satu kali *take* (pengambilan gambar). Sementara *shot* setelah film telah jadi (pasca produksi) memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*). Satu adegan bisa

berjumlah belasan hingga puluhan *shot*. Satu dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa menit, bahkan jam.

2) *Scene* (adegan)

Scene merupakan satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesimbangan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tim, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Biasanya film cerita terdiri dari 30-35 adegan.

3) *Sequence* (sekuen)

Sequence adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh, atau sebuah rangkaian adegan.

5. Sinematografi dalam Film

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam ilmu sinematografi ketika proses produksi film adalah:

a. Tata Kamera

Yang perlu diperhatikan dalam penataan kamera secara teknik adalah *camera angle* atau sudut kamera. Pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari sebuah cerita (Ayawaila, 2008). Sebaliknya, jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan dengan serabutan, akan merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami. Oleh karena itu, penentuan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam

membangun cerita yang berkesinambungan. Adapun tipe *angle camera* dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

1) ***Angle Kamera Objektif***

Angle kamera objektif diambil dari sudut pandang penonton *outsider*, tidak mewakili siapapun, dan tidak dari sudut pemain tertentu. Penonton tidak dilibatkan, pemain tidak merasa ada kamera, atau tidak ada yang melihat. *Angle* kamera objektif ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

a) ***High Angle***

Kamera ditempatkan lebih tinggi dari objek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.

b) ***Eye-level Angle***

Kamera ditempatkan sejajar dengan mata objek. Pengambilan gambar dengan sudut *eye level* menunjukkan bahwa kedudukan subjek dan penonton sejajar.

c) ***Low Angle***

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada objek, untuk menampilkan kedudukan objek yang lebih tinggi daripada penonton dan menampilkan bahwa objek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dst.

d) *Frog Eye*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek. Pengambilan dengan sudut ini dilakukan agar menimbulkan efek penuh misteri untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh atau ganjil.

2) *Angle Kamera Subjektif*

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton, atau dari sudut penonton lain.

Angle kamera subjektif dilakukan dengan beberapa cara:

- a) Kamera berlaku sebagaimana penonton menempatkan mereka dalam adegan, sehingga menimbulkan efek dramatik.
- b) Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu. Jika sebuah kejadian disambung dengan *close up* seseorang yang memandangi ke luar layar, akan memberi kesan penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan pemain yang memandangi keluar layar tersebut.
- c) Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak kelihatan. Seperti presenter yang menyapa pemirsa

dengan memandang langsung ke kamera. Relasi pribadi dengan penonton bisa dibangun dengan cara seperti ini.

3) *Angle Kamera Point of View*

Yaitu gabungan antara *angle* kamera objektif dan subjektif. *Angle* kamera *point of view* diambil sedekat *shot* objektif dengan kemampuan mendekati sebuah *shot* subjektif, dan tetap objektif.

b. Ukuran Gambar (*Frame Size*) atau Komposisi

Secara sederhana, komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Batas bingkai pada gambar terlihat pada *view finder* atau LCD kamera, atau disebut *framing*. Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus menempatkan objek sesuai dengan POI (*Point of Interest*) atau objek utama yang menjadi perhatian. Dalam teori perfilman Ayawaila (2008) menjelaskan beberapa *shot* dasar yang sering digunakan dalam pengambilan gambar, yaitu:

- 1) ***Extreme Long Shoot (ELS)***. *Shot* ini memiliki komposisi yang sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar. Tujuannya untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.
- 2) ***Very long shoot (VLS)***. Pengambilan gambar dengan cara ini mempunyai komposisi panjang, jauh, luas tetapi lebih kecil

dibandingkan ELS. Dengan tujuan menggambarkan adegan kolosal atau objek yang banyak.

- 3) ***Long Shoot (LS)***. Merupakan teknik yang memperlihatkan objek secara total, dari ujung kepala hingga kaki (bila objeknya manusia). Tujuannya untuk memperkenalkan tokoh secara lengkap dengan setting latar yang menggambarkan objek berada.
- 4) ***Medium Long Shoot (MLS)***. Komposisi ini cenderung menekankan kepada objek, dengan ukuran lebih sempit dari *Long Shoot* dengan tujuan memberikan kesan padat pada gambar.
- 5) ***Medium Shoot (MS)***. Teknik ini memiliki komposisi subjek (manusia) dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya. Gambar ini sering dilakukan untuk master *shot* pada momen *interview*.
- 6) ***Medium Close Up (MCU)***. Adalah komposisi gambar yang memperlihatkan porsi objek dengan latar yang masih bisa dinikmati sehingga memberikan kesatuan antara objek dengan latar.
- 7) ***Close Up (CU)***. Adalah komposisi yang memperjelas ukuran gambar, misalnya pada pengambilan gambar untuk manusia

berfokus pada kepala hingga leher. Hal ini menunjukkan penggambaran emosi atau reaksi terhadap suatu adegan.

8) **Big Close Up (BCU)**. Komposisi ini lebih dalam dibandingkan *Close up* dengan tujuan menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, tetapi *big close up* memperlihatkan semua itu.

9) **Extreme Close Up (ECU)**. Adalah pengambilan gambar *close up* secara mendetail dan berani. Kekuatan ECU ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada suatu bagian objek saja.

10) **Over Shoulder Shoot (OSS)**. Adalah komposisi pengambilan gambar dari punggung atau bahu seseorang. Komposisi ini membantu menentukan posisi setiap orang dalam *frame* saat menatap seseorang dari sudut pandang lain.

c. Gerakan Kamera Komposisi

Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, perlu diketahui macam-macam gerakan kamera, antara lain:

1) *Zooming*

Merupakan suatu pergerakan lensa kamera menuju (*in*) objek atau menjauh (*out*) dengan posisi kamera diam di tempat. Pergerakan lensa kamera ini menimbulkan efek membesar jika mendekat dan mengecil ketika menjauh.

2) *Tilting*

Merupakan suatu gerakan kamera ke atas (*up*) dan ke bawah (*down*) tanpa memindahkan posisi kamera. Gerakan ini memberikan kesan penasaran yang timbul secara perlahan.

3) *Panning*

Merupakan suatu gerakan kamera ke kanan (*to the right*) dan ke kiri (*to the left*) tanpa memindahkan posisi kamera. Efek yang ditimbulkan sama dengan gerakan *tilting*.

4) *Follow*

Merupakan gerakan kamera mengikuti objeknya, sehingga gambar yang dihasilkan lebih bervariasi.

6. Film sebagai Media Komunikasi Massa

Dalam konteks komunikasi massa, sebuah film dimaknai sebagai pesan yang disampaikan dalam komunikasi film yang memahami hakikat, fungsi, dan efeknya. Menurut Askurifai (2003), film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa dari berbagai macam teknologi dan berbagai unsur-unsur kesenian. Film jelas berbeda dengan seni sastra, seni lukis, atau seni memahat. Seni film sangat mengandalkan teknologi sebagai bahan baku untuk memproduksi maupun eksibisi ke hadapan penontonnya.

Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para ahli film memiliki potensi untuk mempengaruhi membentuk suatu pandangan dimasyarakat dengan

muatan pesan di dalamnya. Hal ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari realitas di masyarakat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat dan kemudian memroyeksikannya ke dalam layar (Sobur, 2003: 126-127).

Film merupakan media yang dapat menjadi cermin realitas sosial di masyarakat, sekaligus juga sebagai agen konstruksi realitas. Menurut Peter L. Berger dan Thomas Luckman dalam "*The Social Construction of Reality A Treatise in the Sociology of Knowledge*" (1966), konstruksi digambarkan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi, di mana individu menciptakan secara terus menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Film adalah alat komunikasi yang sangat kaya akan bahasa dengan mengombinasikan dua realitas bahasa atau dua unsur makna yaitu kata dan bukan kata. Makna berupa kata mencakup bahasa verbal atau teks, sedangkan makna bukan kata mencakup supra bahasa atau bahasa bukan verbal yaitu gambar, bunyi, musik, dan ekspresi visual (Ichsani, 2020:1).

Film sebagai cermin realitas merupakan gambaran bahwa melalui film diberikan gambaran ide-ide, makna dan pesan yang terkandung dalam cerita sebuah film, yang merupakan interaksi dan pergulatan wacana antara sineas pembuat film dan masyarakat serta realitas yang ditemui para sineas tersebut. Sedangkan film sebagai sarana konstruksi realitas adalah ketika para sineas telah membangun suatu objektivasi tentang sebuah ide dan pemikiran, lalu hal itu dikonstruksikan ulang

dalam bentuk simbol dan teks dalam film berupa adegan, dialog, *setting*, dan lain sebagainya. Maka, film menjadi produk budaya yang kemudian berinteraksi dengan masyarakat dalam suatu eksternalisasi sebagai awal dari siklus konstruksi realitas sosial.

Dalam film, antara realitas sosial dan konstruksi realitas dipadukan, menjadikan sebuah film dapat menjadi sarana untuk memahami fenomena yang terjadi dalam masyarakat. Film sering menjadi tolak ukur keadaan masyarakat yang sebenarnya, sebagai refleksi realitas sosial yang ada. Dari pengertian ini bisa disimpulkan bahwa film merupakan salah satu media atau perantara yang dipakai untuk menyampaikan pesan komunikasi kepada sekelompok orang yang bersifat besar yaitu komunikasi massa. Pesan yang disampaikan pun bermacam-macam, tergantung dengan apa yang ingin disampaikan oleh para pembuat film itu sendiri. Pesan yang sampai dan diterima oleh *audience* atau khalayak pun akan berbeda antara satu individu dan individu lainnya.

B. Gangguan Kecemasan Sosial (*Social Anxiety Disorder*)

1. Pengertian Kecemasan

Pada dasarnya kecemasan adalah kondisi psikologis seseorang yang penuh dengan rasa takut dan khawatir, di mana perasaan takut dan khawatir akan sesuatu hal yang belum pasti akan terjadi. Kecemasan berasal dari bahasa Latin "*anxius*" dan dari bahasa Jerman "*anst*", yaitu suatu kata yang digunakan untuk menggambarkan efek negatif dan

rangsangan fisiologis. Definisi kecemasan menurut Freud (dalam Feist & Feist, 2012) menjelaskan bahwa kecemasan merupakan situasi afektif yang dirasa tidak menyenangkan yang diikuti oleh sensasi fisik yang memperingatkan seseorang akan bahaya yang mengancam. Perasaan tidak menyenangkan ini biasanya samar-samar dan sulit dipastikan, tetapi selalu terasa.

Menurut *American Psychological Association* (APA), kecemasan merupakan keadaan emosi yang muncul saat individu sedang stress, dan ditandai oleh perasaan tegang, pikiran yang membuat individu merasa khawatir dan disertai respon fisik (jantung berdetak kencang, naiknya tekanan darah, dan lain sebagainya). Kecemasan merupakan perasaan takut yang bersifat lama pada sesuatu yang tidak jelas dan berhubungan dengan perasaan yang tidak menentu dan tidak berdaya. Hal senada diungkapkan oleh Lubis menyatakan bahwa kecemasan adalah takut akan kelemahan. Kecemasan merupakan perasaan yang kita alami ketika berpikir tentang sesuatu tidak menyenangkan yang akan terjadi (Widodo *et al.*, 2017).

Kecemasan adalah suatu keadaan aprehensi atau keadaan khawatir yang mengeluhkan bahwa sesuatu yang buruk akan segera terjadi. Adalah normal, bahkan adaptif, untuk sedikit cemas mengenai aspek-aspek dalam kehidupan. Kecemasan bermanfaat bila hal tersebut mendorong kita untuk melakukan pemeriksaan medis secara reguler atau memotivasi kita untuk belajar menjelang ujian. Kecemasan adalah

respons yang tepat terhadap ancaman, tetapi kecemasan bisa menjadi abnormal bila tingkatannya tidak sesuai dengan proporsi ancaman, atau bila sepertinya datang tanpa ada penyebabnya yaitu bila bukan merupakan respon terhadap perubahan lingkungan (Nevid, 2003).

2. Jenis-jenis Kecemasan

Berikut jenis-jenis gangguan kecemasan menurut buku *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V)* (dalam Hooley, *et al.*, 2018), yaitu:

a. Fobia spesifik (*Specific Phobia*)

Ketakutan yang terjadi terus-menerus dan berulang-ulang terhadap suatu objek seperti tempat, situasi, spesies (hewan), dan aspek lingkungan (ketinggian). Misalnya, takut berada di tempat tinggi, takut dengan laba-laba, dan lainnya.

b. Kecemasan Sosial (*Social Anxiety Disorder*)

Ketakutan ketika berada pada situasi yang dikelilingi banyak orang dan takut untuk bertindak yang akan mempermalukan dirinya. Misalnya, takut untuk melakukan pidato di depan banyak orang.

c. Gangguan Panik (*Panic Disorder*)

Serangan panik yang terjadi secara tiba-tiba secara tidak terduga dan terus menerus disertai dengan kecemasan yang sangat kuat.

d. Agorafobia (*Agoraphobia*)

Individu yang takut berada di tempat atau situasi yang membuatnya kemungkinan mengalami serangan panik, sulit untuk melarikan diri, dan tidak ada bantuan yang akan menolong dirinya. Misalnya takut untuk berkendara, naik *lift*, dan berjalan sendirian.

e. Gangguan Kecemasan Umum (*Generalized Anxiety Disorder*)

Kekhawatiran yang berlebihan tentang suatu kegiatan tanpa adanya ancaman. Seorang yang mengalami gangguan kecemasan umum minimal mengalami tiga simtom ini, yaitu gelisah, kelelahan, sulit berkonsentrasi, mudah tersinggung, ketegangan otot, dan gangguan tidur. Misalnya, kekhawatiran berlebihan terhadap kesehatan dan selalu mengecek kesehatannya ke dokter.

f. Gangguan Kecemasan Pemisahan (*Separation Anxiety Disorder*)

Gangguan yang biasanya terjadi pada masa kanak-kanak yang ditandai dengan ketakutan yang tidak realistis (berlebihan), terlalu sensitif, mimpi buruk, dan kecemasan kronis.

Sigmund Freud (dalam Feist & Feist, 2012), membagi kecemasan menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. Kecemasan neurosis (*neurotic anxiety*)**, merupakan perasaan cemas akibat bahaya yang tidak diketahui. Perasaan itu sendiri berada pada ego, tetapi muncul dari dorongan.

- b. **Kecemasan realistis** (*realistic anxiety*), kecemasan ini didefinisikan sebagai perasaan yang tidak menyenangkan dan yang mencakup kemungkinan bahaya itu sendiri.
- c. **Kecemasan moral** (*moral anxiety*), bermula dari konflik antara ego dan uperego. Ketika anak membangun superego biasanya di usia lima atau enam tahun mereka mengalami kecemasan yang tumbuh dari konflik antara kebutuhan realistis dan perintah superego.

3. Pengertian Kecemasan Sosial

Menurut *American Psychiatric Association* (APA), kecemasan sosial adalah ketakutan yang menetap terhadap sebuah (atau lebih) situasi sosial yang terkait berhubungan dengan performa, yang membuat individu harus berhadapan dengan orang-orang yang tidak dikenalnya atau menghadapi kemungkinan diamati oleh orang lain, takut bahwa dirinya akan dipermalukan atau dihina (La Greca & Lopez, 1998).

Menurut Richards (1996), kecemasan sosial adalah takut akan situasi sosial dan interaksi dengan orang lain yang dapat secara otomatis membawa merasa sadar diri, pertimbangan, evaluasi, dan kritik. Bersamaan dengan definisi di atas Richard juga mengemukakan kecemasan sosial adalah ketakutan dan kecemasan dihakimi dan dievaluasi secara negatif oleh orang lain, mendorong ke arah merasa kekurangan, kebingungan, penghinaan, dan tekanan.

Merasa cemas saat memulai percakapan atau berinteraksi dengan orang lain, menjadi fokus perhatian, atau berada dalam situasi-situasi yang mengundang unsur penilaian atau evaluasi dari orang lain mungkin banyak kita jumpai didalam kehidupan sehari-hari. Kecemasan seperti itu muncul mungkin karena takut tidak dapat menyesuaikan diri, diabaikan, ditertawakan, takut tidak direspon dengan baik, diremehkan, takut dinilai bodoh dan sebagainya, kecemasan atau kekhawatiran yang berkaitan dengan situasi-situasi sosial di atas disebut kecemasan sosial, Antony & Swinson (Karmiyati dan Suryaningrum, 2019).

Menurut DeWall (Rahmawati *et al.*, 2014), kecemasan sosial merupakan sebuah fenomena yang ditandai oleh rasa takut dan distress. Kecemasan sosial ditandai dengan melihat interaksi sosial sebagai kompetitif, kewaspadaan yang berlebihan pada tanda-tanda ancaman sosial, dan menghindari interaksi yang dapat mengakibatkan penolakan sosial. Pada skala ekstrem kecemasaa sosial berkaitan dengan kondisi kesehatan mental, seperti masalah penyalahgunaan zat, depresi, keinginan bunuh diri, dan percobaan bunuh diri. Individu dengan kecemasan sosial biasanya mencoba menghindari situasi dimana ia mungkin dinilai dan menunjukkan tanda-tanda kecemasan atau berperilaku secara memalukan.

4. Aspek-aspek Kecemasan Sosial

Aspek-aspek kecemasan sosial menurut La Greca dan Lopez (1998) adalah:

a. Ketakutan akan evaluasi negatif (*Fear of Negative Evaluation*)

Fear of Negative Evaluation atau ketakutan terhadap penilaian negatif merupakan suatu kekhawatiran untuk melakukan atau mengatakan sesuatu yang dapat membuat individu tersebut malu atau merasa hina. Individu merasa bahwa orang lain akan memperhatikan setiap gerak-gerik yang ia lakukan. Ia juga akan cenderung fokus terhadap dirinya sendiri, mengoreksi dan mengevaluasi kemampuan sosial yang dimilikinya pada saat berinteraksi dengan orang lain.

b. Penghindaran sosial dan rasa tertekan dalam situasi yang baru atau berhubungan dengan orang asing (*Social Avoidance and Distress-New/SAD-N*)

Social Avoidance and Distress-New merupakan penghindaran sosial dan rasa tertekan dalam situasi yang baru atau berhubungan dengan orang asing atau baru. Menurut La Greca, situasi ini adalah dimana individu merasa gugup saat berbicara dan tidak mengerti mengapa hal tersebut dapat terjadi. Individu akan merasa malu pada saat dekat dengan orang lain, gugup pada saat bertemu dengan orang yang dikenal maupun yang tidak dikenalnya, merasa khawatir saat mengerjakan sesuatu di depan orang lain hingga menghindari kontak mata dan situasi sosial tersebut (Olivarez, 2005).

c. Penghindaran sosial dan rasa tertekan yang dialami secara umum atau orang yang dikenal (*Social Avoidance and Distress-General/SAD-G*)

Social Avoidance and Distress-General merupakan penghindaran sosial dan rasa tertekan yang dialami secara umum atau dengan orang yang dikenal. La Greca mengungkapkan bahwa situasi ini terjadi pada saat bagaimana kemampuan seorang individu membangun sebuah relasi. Individu akan merasa tidak nyaman untuk mengajak orang lain karena takut adanya penolakan, merasa sulit untuk bertanya dan merasa malu ketika melakukan pekerjaan kelompok (Olivarez, 2005).

Kemudian Beatty (Robinson, 1991) menyatakan bahwa kecemasan sosial berasal dari tiga aspek, yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek behavioral.

- a. Aspek kognitif**, yaitu adanya suatu gangguan dalam pikiran individu yang bisa mempengaruhi perasaan atau emosinya. Misalnya, pikiran tentang kelihatan atau tampak bodoh di hadapan orang lain.
- b. Aspek afektif**, yaitu adanya suatu respon emosi dari dalam diri individu yang bisa berupa perasaan depresi. Misalnya, distress sosial yang merujuk pada suatu kecenderungan untuk merasa cemas dalam suatu situasi.

- c. Aspek perilaku**, yaitu mengungkap komponen perilaku individu. Misalnya, *social avoidance* atau penghindaran sosial yang merujuk pada suatu kecenderungan untuk menghindari interaksi sosial.

5. Gejala Kecemasan Sosial

Ingman (1999) mengemukakan simtom kecemasan sosial dapat diekspresikan dalam beberapa gejala yaitu:

a. Simtom Fisik

- 1) Keringat yang berlebihan,
- 2) Detak jantung yang berdebar-debar,
- 3) Wajah memerah,
- 4) Bergetar,
- 5) Sakit perut,
- 6) Mati rasa,
- 7) Pusing.

b. Simtom Tingkah Laku

- 1) Tidak berani atau sedikit melakukan kontak mata,
- 2) Penundaan,
- 3) Cara bicara tidak lancar,
- 4) Gelisah,
- 5) Menolak interaksi sosial.

c. Simtom Kognitif

- 1) Kesadaran diri yang tinggi,
- 2) Merasa dirinya dilihat dan dievaluasi oleh orang lain,

- 3) Kewaspadaan yang berlebihan,
- 4) Berpikir merendahkan diri sendiri.

Ciri-ciri kecemasan sosial menurut Butler (dalam Anggraini, 2015) dibagi dalam beberapa kelompok yaitu:

a. Kognitif

- 1) Mengkhawatirkan apa yang orang pikirkan,
- 2) Sulit berkonsentrasi,
- 3) Selalu mengingat apa yang orang katakan,
- 4) Selalu berfikir tentang apa kesalahan yang telah dilakukan,
- 5) Pikirkan menjadi kosong dan bingung untuk mengatakan sesuatu.

b. Perilaku

- 1) Berbicara kadang cepat atau lambat, diam, sehingga kalimat tidak jelas,
- 2) Menghindari kontak mata dengan orang lain,
- 3) Melakukan sesuatu dengan hati-hati agar tidak menarik perhatian orang lain,
- 4) Selalu mencari aman,
- 5) Menghindari kegiatan atau situasi sosial.

c. Respon tubuh

- 1) Muka merah karena malu,
- 2) Berkeringat atau menggigil,
- 3) Tegang, sulit untuk tenang,

- 4) Panik, jantung berdetak kencang,
- 5) Nafas memburu,
- 6) Pusing.

d. Emosi atau perasaan

- 1) Grogi,
- 2) Cemas,
- 3) Takut terhadap sesuatu yang belum terjadi,
- 4) Frustrasi,
- 5) Marah terhadap diri sendiri maupun orang lain,
- 6) Menjadi tidak percaya diri,
- 7) Depresi,
- 8) Tidak memiliki harapan berubah.

6. Faktor yang Memengaruhi Kecemasan Sosial

Thalis (dalam Mayestika, 2009) terdapat beberapa faktor yang menimbulkan kecemasan sosial, yaitu:

- a. Faktor individu:** meliputi konsep diri yang negatif seperti adanya rasa kurang percaya diri pada individu, merasa memiliki masa depan tanpa tujuan, dan perasaan tidak mampu bekerja.
- b. Faktor lingkungan:** berkaitan dengan dukungan emosional yang rendah dari orang lain sehingga individu merasa tidak dicintai orang lain, tidak memiliki kasih sayang, tidak memiliki dukungan dan motivasi.

Riskadina (2016) menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecemasan, antara lain:

a. Genetik

Anak dengan orang tua yang mengalami gangguan kecemasan sosial meningkatkan resiko anak juga mengalami kecemasan sosial. Penelitian mengenai pengaruh gen spesifik pada gangguan kecemasan sosial masih akan terus dilakukan karena adanya kesulitan menggambarkan kesimpulan yang kuat mengenai peran gen dalam perkembangan gangguan kecemasan sosial (Spence & Rapee 2016).

b. Lingkungan

Pola pengasuhan orangtua atau keluarga yang *over protective* berpotensi meningkatkan resiko kecemasan sosial (Spence & Rapee 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Soliha (2015) mengungkapkan bahwa media sosial memberi pengaruh terhadap kecemasan sosial. Individu yang mengoperasikan media sosial dalam waktu yang lama akan terbiasa dengan dunia mayanya, sehingga kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang di sekitarnya, hal ini akan menimbulkan kecemasan sosial.

7. Kecemasan Sosial pada Remaja

Remaja atau *adolescent* berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang memiliki arti *to grow* atau *to grow maturity*. Remaja merupakan periode kritis peralihan menuju dewasa dari masa kanak-kanak

(Batubara, 2016). Pada perkembangan sosial remaja, remaja berusaha untuk melepaskan diri dari orang tua dan menuju ke arah teman sebaya (Monks, dkk., 2014). Kemudian pada masa ini remaja mulai banyak berinteraksi dengan lingkungan sosial maupun lawan jenisnya (Citra & Retnaningsih, 2009). Remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk disukai dan diterima oleh teman sebaya atau kelompoknya, sehingga remaja akan senang apabila diterima, dan sebaliknya remaja akan merasa tertekan dan cemas apabila ditolak dan diremehkan oleh teman sebayanya (Santrock, 2007). Namun dalam berinteraksi sosial, tidak semua remaja akan merasa aman dan nyaman karena pada kenyataannya justru masih banyak remaja khususnya perempuan yang memiliki perasaan cemas, takut bahkan khawatir dengan lingkungan sekitarnya atau dapat dikatakan bahwa masih banyak remaja putri yang mengalami kecemasan sosial (Prawoto, 2010).

Teori perbandingan sosial menyatakan bahwa setiap orang akan melakukan perbandingan antara keadaan dirinya sendiri dengan keadaan orang lain yang mereka anggap sebagai pembanding yang realistis. Perbandingan sosial semacam ini terlibat dalam proses evaluasi diri seseorang, dan dalam melakukannya seseorang akan lebih mengandalkan penilaian subyektifnya dibandingkan penilaian obyektif (Herabadi, 2007). Beberapa ahli perkembangan berpendapat bahwa dibandingkan anak-anak, remaja memiliki kecenderungan lebih besar

untuk melakukan perbandingan sosial ketika mengevaluasi dirinya (Santrock, 2007).

Anak remaja seringkali cemas bila berada di hadapan orang banyak, tidak hanya di hadapan orang yang tidak dikenalnya, tetapi juga dengan orang yang dikenalnya. Rasa cemas mereka timbul dari ketakutan akan penilaian orang lain terhadap perubahan tubuh dan perilaku mereka. Pada masa remaja, rasa cemas diekspresikan dalam perilaku yang mudah dikenal seperti murung, gugup, mudah tersinggung, tidur yang tak nyenyak, cepat marah, dan kepekaan yang luar biasa terhadap perkataan atau perbuatan orang lain. Remaja yang merasa cemas tidak bahagia karena merasa tidak tenteram, mereka mungkin mempersalahkan diri sendiri karena merasa bersalah atas ketidakmampuan mereka memenuhi harapan orang tua, guru, dan teman sebaya, dan sering merasa kesepian serta disalahmengertikan (Hurlock, 1999).

Dalam kehidupan sehari-hari, remaja harus menempatkan diri di tengah-tengah realita. Ada remaja yang menghadapi fakta-fakta kehidupan dengan penuh kebenaran, akan tetapi ada juga yang menghadapinya dengan perasaan tidak berdaya. Hal ini adalah tanggapan negatif terhadap diri, sehingga sekitarnya merupakan sesuatu yang negatif bagi dirinya. Tanggapan ini menjadikan remaja selalu hidup dalam ketakutan yang akan mempengaruhi seluruh alam

perasaannya sehingga terjadi keguncangan dalam keseimbangan kepribadian, yaitu suatu keadaan emosi yang labil.

Menurut Prawoto (2010), kecemasan sosial yang dialami remaja tentunya berdampak pada kehidupan sehari-hari terutama dalam kehidupan sosialnya. Remaja yang mengalami kecemasan dalam berinteraksi sosial akan menarik diri dari pergaulan, berusaha sekecil mungkin berkomunikasi dengan orang lain dan akan berkomunikasi bila terdesak saja, sehingga hal itu mengganggu hubungan interpersonalnya dengan orang lain.

Menurut Kay (Sriati, 2008) tugas-tugas perkembangan remaja sebagai berikut:

- a. Menerima fisiknya sendiri.
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
- c. Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok.
- d. Menemukan manusia model yang dijadikan identitasnya.
- e. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
- f. Memperkuat *self control* atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip atau falsafah hidup.
- g. Mampu meningkatkan reaksi dan penyesuaian diri.

Sehingga remaja yang gagal melakukan tugas perkembangan dan dianggap tidak matang oleh kelompok sosial dan yang menyadari bahwa orang lain memandangnya tidak mampu menjalankan peran dewasa yang baik, akan mengembangkan kompleks rendah diri. Meskipun mereka tidak meletakkan standar-standar yang sangat tinggi bagi dirinya sendiri, akan terdapat kesenjangan antara persepsi diri apa yang diinginkan (*ideal self*) dan apa pandangannya tentang dirinya sendiri (*real self*). Kalau kesenjangan antara *real self* dan *ideal self* kecil, maka remaja akan membentuk konsep diri positif, yaitu menerima dirinya sendiri. Akan tetapi kalau perbedaannya sangat besar, maka ia akan cenderung memiliki konsep diri negatif, dengan menganggap dirinya sendiri tidak berharga dan mengalami kecemasan (Hurlock, 1999). Untuk itu, konsep diri individu sangat memengaruhi timbulnya kecemasan sosial pada remaja.

Selain dengan membentuk konsep diri yang positif, untuk menghindari timbulnya perasaan cemas akan tidak diterimanya individu di dalam sebuah kelompok atau lingkungan, hal yang dapat dilakukan yaitu dengan keterbukaan diri. Individu yang mampu membina hubungan yang baik dengan teman dan keluarganya, membuat ia dapat memperoleh berbagai fungsi positif, diantaranya adalah remaja akan lebih mampu mengembangkan kemampuan penalaran dan belajar untuk mengekspresikan perasaan-perasaan dengan cara yang lebih matang. Sebaliknya, jika remaja tidak mampu

membina hubungan dengan orang di sekitarnya, maka remaja akan cenderung mengalami kecemasan sosial. Jika hal itu terjadi, maka aktivitas remaja menjadi terhambat untuk dapat mengaktualisasikan dirinya, membatasi ruang gerak dan interaksi sosialnya.

C. Komunikasi Interpersonal

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Esensi dalam komunikasi adalah untuk memperoleh kesamaan makna antara orang yang terlibat dalam proses komunikasi hingga terwujud rasa saling pengertian dan hubungan yang harmonis. DeVito (1997) menyatakan bahwasanya tingkatan yang paling penting dalam komunikasi adalah komunikasi interpersonal yang diartikan sebagai relasi individual dengan orang lain dalam konteks sosial. Individu menyesuaikan diri dengan orang lain melalui proses yang disebut pengiriman dan penerimaan.

DeVito (dalam Sugiyo, 2005:3) mengemukakan bahwa berkomunikasi antarpribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik yang berlangsung. Theoderson (dalam Liliweri 1997:11) mengemukakan pula bahwa komunikasi antar pribadi adalah proses pengalihan informasi dari satu orang ke orang lain atau kelompok lain dengan menggunakan simbol-simbol tertentu, proses pengaruh tersebut selalu mengandung pengaruh tertentu. Sedangkan menurut Winkel (2004: 242), secara luas komunikasi antarpribadi

dirumuskan sebagai setiap bentuk tingkah laku seseorang baik yang verbal maupun nonverbal, yang ditanggapi oleh orang lain.

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses interaksi yang dilakukan dengan cara menyampaikan suatu informasi dan menerima suatu informasi antara seseorang dengan orang lain yang bertujuan untuk memberikan umpan balik dan menjalin relasi antar satu orang dengan orang lain.

2. Aspek-Aspek Komunikasi Interpersonal

DeVito (1997) mengemukakan lima aspek dalam komunikasi interpersonal, antara lain:

a. Keterbukaan (*Openness*)

Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal, yaitu komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi, mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang, dan menyangkut kepemilikan perasaan dan pikiran. Suranto (2011) juga mengatakan bahwa sikap keterbukaan ditandai dengan adanya kejujuran dalam merespon segala stimuli komunikasi, dan tidak menyembunyikan informasi yang sebenarnya.

b. Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu. Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang.

c. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*). Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Kita memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap deskriptif bukan evaluatif spontan, bukan strategik dan provisional, bukan sangat yakin.

d. Sikap Positif (*Positiveness*)

Kita mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan dua cara, yaitu menyatakan sikap positif dan secara positif mendorong orang yang menjadi teman kita berinteraksi. Suranto (2011) mengatakan bahwa sikap positif (*positiveness*) ditunjukkan dalam bentuk sikap dan perilaku. Dalam bentuk sikap, maksudnya adalah bahwa pihak yang terlibat dalam komunikasi interpersonal harus memiliki perasaan dan pikiran positif, bukan prasangka dan curiga. Sedangkan dalam bentuk

perilaku, artinya bahwa tindakan yang dipilih adalah yang relevan dengan tujuan komunikasi interpersonal, yaitu secara nyata melakukan aktivitas untuk terjalinnya kerjasama. Sikap positif dapat ditunjukkan dengan berbagai macam perilaku dan sikap, antara lain menghargai orang lain, berpikiran positif terhadap orang lain, tidak menaruh curiga secara berlebihan, meyakini pentingnya orang lain, memberikan pujian dan penghargaan, dan komitmen menjalin kerjasama.

e. Kesetaraan (*Equality*)

Komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Suranto (2011) mengatakan bahwa kesetaraan (*equality*) adalah pengakuan bahwa kedua belah pihak memiliki kepentingan, kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan saling memerlukan. Indikator kesetaraan meliputi menempatkan diri setara dengan orang lain, menyadari akan adanya kepentingan yang berbeda, mengakui pentingnya kehadiran orang lain, tidak memaksakan kehendak, komunikasi dua arah, saling memerlukan, dan suasana komunikasinya akrab dan nyaman.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal terjadi karena adanya keterbukaan,

empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan antara seseorang dengan orang lain.

3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Komunikasi Interpersonal

Rakhmat (2007) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, antara lain:

a. Persepsi Interpersonal

Perilaku seseorang dalam komunikasi interpersonal sangat berpengaruh pada persepsi interpersonal. Jika seseorang menanggapi orang lain secara tidak cermat, maka ia akan mengalami kegagalan dalam berkomunikasi. Kegagalan komunikasi dapat diperbaiki jika ia menyadari bahwa persepsinya mungkin salah. Artinya, komunikasi interpersonal seseorang akan menjadi lebih baik jika ia mengetahui bahwa persepsinya bersifat subjektif dan cenderung keliru.

b. Konsep Diri

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam komunikasi interpersonal, karena setiap orang bertingkah laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya. Jika seseorang merasa rendah diri, maka ia akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasannya kepada orang-orang yang dihormatinya, tidak mampu berbicara di depan umum, atau ragu-ragu menuliskan pemikirannya dalam media massa. Dan jika

seseorang merasa memiliki kemampuan untuk mengatasi persoalan, maka persoalan apapun yang ia hadapi akan dapat diatasi.

c. Atraksi Interpersonal

Atraksi seseorang dapat menentukan pola komunikasi yang sedang dilakukan terhadap orang lain. Komunikasi interpersonal dinyatakan efektif jika pertemuan komunikasi merupakan hal yang menyenangkan bagi komunikannya. Jika seseorang berkumpul pada satu kelompok yang memiliki kesamaan dengan dirinya, maka mereka akan merasa senang dengannya. Akibatnya, komunikasi pun berlangsung lebih santai, gembira, dan terbuka. Dan jika seseorang berkumpul dengan orang-orang yang tidak membuatnya nyaman, maka ia akan merasa tegang, resah, dan tidak enak. Akibatnya, orang tersebut akan menutup diri, menghindari komunikasi, dan ingin segera mengakhiri komunikasi.

d. Hubungan Interpersonal

Pola-pola komunikasi interpersonal mempunyai efek yang berlainan pada hubungan interpersonal. Tidak benar anggapan orang bahwa makin sering orang melakukan komunikasi interpersonal dengan orang lain, makin baik hubungan mereka. Yang menjadi permasalahan bukan berapa kali komunikasi dilakukan. Akan tetapi, bagaimana komunikasi itu dilakukan. Faktor-faktor yang menumbuhkan hubungan interpersonal yang baik antara lain percaya, sikap suportif, dan sikap terbuka. Dengan

adanya ketiga faktor yang dapat menumbuhkan hubungan interpersonal, maka akan timbul rasa saling pengertian, saling menghargai, dan yang paling penting saling mengembangkan kualitas hubungan interpersonal.

4. Gangguan Kecemasan dalam Komunikasi Interpersonal

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa hidup tanpa orang lain. Mengutip istilah dari Watzlawik *et al.* (2007) “*we cannot-not communicate*”, yang artinya kita tidak dapat tidak berkomunikasi. Dalam artian, seseorang tidak dapat hidup tanpa komunikasi, sehingga setiap orang pasti berkomunikasi dan tidak mungkin tidak membutuhkan komunikasi.

Setiap manusia mengharapkan kehidupan bersosial yang harmonis. Komunikasi yang lancar dengan *noise* (gangguan) atau hambatan yang minim menjadi harapan semua orang agar kehidupan terasa nyaman, menyenangkan dan bahagia. Namun, tidak semua orang bisa mendapatkan hal tersebut, termasuk penderita gangguan kecemasan sosial.

Orang yang mengalami gangguan kecemasan sosial akan sulit berkomunikasi dengan orang lain. Philip (dalam Apollo, 2017) menyatakan kecemasan komunikasi dengan istilah *reticence*, yaitu ketidakmampuan individu untuk mengikuti diskusi secara aktif, mengembangkan percakapan, menjawab pertanyaan yang diajukan di kelas, yang bukan disebabkan oleh kurangnya pengetahuan akan tetapi

karena ketidakmampuan dalam menyusun kata-kata dan ketidakmampuan meyakinkan pesan secara sempurna, meskipun sudah dipersiapkan sebelumnya.

Kecemasan dalam berkomunikasi ini dalam realitasnya merupakan suatu bentuk perilaku yang normal dan bukan menjadi persoalan yang serius bagi setiap orang sepanjang individu tersebut mampu mereduksi kecemasannya yang dihadapinya, sehingga tingkat kecemasannya tidak mengganggu atau berpengaruh terhadap tindak komunikasi yang dilakukannya. Permasalahan utama dalam kecemasan komunikasi interpersonal adalah adanya rasa khawatir tentang respon atau penilaian orang lain terhadap dirinya, yaitu mengenai apa yang disampaikan dan bagaimana ia menyampaikannya. Adapun salah satu faktor yang memengaruhi timbulnya kecemasan dalam komunikasi interpersonal adalah konsep diri yang dimiliki individu.

D. Konsep Diri

1. Pengertian Konsep Diri

Komunikasi intrapersonal dapat menjadi pemicu bentuk komunikasi yang lainnya. Pengetahuan mengenai diri pribadi melalui proses-proses psikologis seperti persepsi dan kesadaran (*awareness*) terjadi saat berlangsungnya komunikasi intrapribadi oleh komunikator. Untuk memahami apa yang terjadi ketika orang saling berkomunikasi, maka seseorang perlu untuk mengenal diri mereka sendiri dan orang lain, yaitu dengan membentuk konsep diri. Melalui konsep diri kita belajar

memahami diri sendiri dan orang lain, karena hal ini akan mempengaruhi keterampilan individu dalam membina hubungan personal dan juga komunikasi interpersonal.

Menurut Rogers (Thalib, 2010: 121), konsep kepribadian yang paling utama adalah diri. Diri (*self*) berisi ide-ide, persepsi-persepsi, dan nilai-nilai yang mencakup kesadaran tentang diri sendiri. Konsep diri merupakan representasi diri yang mencakup identitas diri, yakni karakteristik personal, pengalaman, peran, dan status sosial. William H. Fitts (Wibowo, 2013: 138) mengemukakan bahwa konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan (*frame of reference*) dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Konsep diri merupakan faktor yang menentukan (determinan) dalam komunikasi kita dengan orang lain (Riswandi, 2013: 64). Berdasarkan beberapa uraian tersebut, maka dapat disimpulkan konsep diri adalah bagaimana kita memandang diri kita sendiri. Biasanya hal ini kita lakukan dengan penggolongan karakteristik sifat pribadi, karakteristik sifat sosial, dan peran sosial. Konsep diri memiliki peranan penting dalam menentukan perilaku individu. Individu memandang atau menilai dirinya sendiri akan tampak jelas dari seluruh perilakunya, dengan kata lain perilaku seseorang akan sesuai dengan cara individu memandang dan menilai dirinya sendiri.

2. Aspek-aspek Konsep Diri

Konsep diri merupakan pengetahuan individu tentang dirinya sendiri, pengharapan yang diinginkan, serta penilaian dengan dirinya sendiri yang diukur dari tiga aspek atau komponen, yaitu pengetahuan, pengharapan, dan penilaian (Calhoun dan Acocella dalam Usmara, 2002).

a. Pengetahuan

Aspek ini merupakan pemahaman individu terhadap apa yang diketahui mengenai dirinya, tanggung jawab terhadap pekerjaannya, kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, serta cara mengatasi kelemahan diri.

b. Pengharapan

Pengharapan berkaitan dengan sikap optimis yang dimiliki individu terhadap masa depannya, kemampuannya mengembangkan diri, mendapatkan kebahagiaan hidup, dan bersaing dengan individu lain.

c. Penilaian

Penilaian mencakup unsur evaluasi, yaitu seberapa besar individu menyukai diri sendiri. Semakin besar ketidak-sesuaian antara gambaran tentang diri yang ideal dan yang aktual, maka akan semakin rendah harga diri individu. Sebaliknya, orang yang punya harga diri tinggi akan menyukai siapa dirinya, apa yang dikerjakannya dan sebagainya. Dapat dikatakan dalam hal ini

bahwa dimensi penilaian merupakan komponen pembentukan konsep diri yang cukup signifikan.

3. Bentuk-bentuk Konsep Diri

Konsep diri dalam garis besarnya oleh William D. Brooks dan Philip Emmert, dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif, adapun cirinya adalah:

a. Konsep Diri Positif

- 1) Memiliki keyakinan bahwa ia mampu mengatasi masalah.
- 2) Merasa setara dengan orang lain.
- 3) Menerima pujian tanpa merasa malu atau bersalah.
- 4) Menyadari bahwa setiap orang memiliki keinginan, perasaan serta perilakunya yang seluruhnya belum tentu disetujui oleh masyarakat.
- 5) Mengetahui dan menyadari keterangan-keterangan yang ada di dalam dirinya dan berusaha memperbaikinya.

b. Konsep Diri Negatif

- 1) Peka terhadap kritik, tidak tahan terhadap kritik yang diterimanya dan mudah marah.
- 2) Sangat responsif terhadap pujian.
- 3) Hiperkritis terhadap orang lain, selalu mengeluh, mencela dan meremehkan.
- 4) Cenderung merasa tidak disenangi orang lain.

4. Faktor yang Memengaruhi Konsep Diri

Menurut Epstein (1973), faktor-faktor yang mempengaruhi pembentuk konsep diri, yaitu:

a. Citra Fisik

Merupakan pandangan terhadap penampilan fisik dari seseorang. Sama seperti aspek fisik, citra fisik mengutamakan penampilan luar dari individu.

b. Bahasa

Merupakan aspek yang mencakup kemampuan verbalisasi dan komunikasi. Bahasa menjadi alat utama dalam komunikasi dalam perkembangan konsep diri individu.

c. Umpan Balik dari Lingkungan

Merupakan bentuk reaksi dan interaksi diluar diri sendiri yaitu orang lain.

d. Identifikasi dengan Model dan Peran Jenis yang Tepat

Identifikasi diri kerap dilakukan dengan membandingkan diri dan melakukan imitasi terhadap hal yang disukai dari orang lain.

e. Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh dari orang tua merupakan fondasi awal dalam perkembangan konsep diri karna berperan sebagai individu lain pertama yang berinteraksi dan mengajarkan nilai dan kepribadian terhadap individu sejak dini.

5. Teori Konsep Diri

Carl Rogers, seorang tokoh *Humanistic Psychology* asal Amerika Serikat memperkenalkan sebuah teori konsep diri yang mengasumsikan bahwa reaksi manusia terhadap lingkungannya didasari oleh pengalaman dan persepsi individu tersebut. Teori konsep diri yang dikemukakan, termuat dalam *Person-Centered Theory* yang terbagi menjadi 3 bentuk, antara lain:

a. *Self Image*

Self image atau citra diri adalah pandangan seseorang akan dirinya sendiri. Adapun aspek dan faktor yang mendasarinya adalah mengenai tingkat kecerdasan, status sosial dan ekonomi, hingga peran sosial yang dimiliki pada lingkungan individu tersebut.

b. *Self Esteem*

Self esteem dapat diartikan sebagai harga diri. Konsep dari harga diri adalah penilaian diri yang dipengaruhi oleh perbandingan diri kita dengan pendapat orang lain. Adapun aspek terbentuknya harga diri seorang meliputi atas kemampuan akademik, kecapakan sosial, penampilan fisik, hingga harga diri kelompok atau kebernilaian kelompok.

c. *Ideal Self*

Ideal self atau diri ideal adalah bentuk harapan tentang diri sendiri. Diri ideal juga merupakan gambaran penampilan dan

kepribadian yang didambakan seorang individu. Konsep diri yang ideal juga dapat menjadi salah satu motivasi atau kekuatan yang memandu individu tersebut dalam menjalani hidupnya.

E. Semiotika

1. Pengertian Semiotika

Kata semiotika berasal dari bahasa Yunani “*semeion*”, yang berarti tanda (Sudjiman dan Van Zoest, 1996), atau “*seme*”, yang berarti penafsir tanda. Tanda bisa terdapat di mana-mana, misalnya lampu lalu lintas, bendera, karya sastra, bangunan, dan lain-lain. Hal ini karena manusia adalah *Homo Semioticus*, yaitu manusia mencari arti pada barang-barang dan gejala-gejala yang mengelilinginya.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika atau semiologi 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 objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179)..

Tanda adalah sesuatu yang mewakili dirinya dan tidak mewakili untuk sesuatu yang lain. Keunikan dari tanda terletak pada hubungan

satu persatu, hubungan itu dapat diartikan bahwa tanda memberi makna yang sama bagi semua orang yang menggunakannya. Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik dan bisa dipersepsi indra kita. Tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda tersebut dan bergantung pada pengamatan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda (Sobur, 2009).

Alex Sobur dalam bukunya yang berjudul “*Semiotika Komunikasi*”, mengemukakan beberapa pokok pikiran tentang makna dan tanda dalam proses komunikasi, yaitu:

- a. Dalam proses komunikasi, seperangkat tanda merupakan hal yang penting karena ini merupakan pesan yang harus dipahami oleh komunikan. Komunikan harus menciptakan makna yang terkait dengan makna yang dibuat oleh komunikator. Semakin banyak kita berbagi kode yang sama, makin banyak kita menggunakan sistem tanda yang semakin sama.
- b. Tanda-tanda (*sign*) adalah basis dari seluruh kegiatan komunikasi. Manusia dengan perantaraan tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Kajian tentang tanda dalam proses komunikasi tersebut sering disebut semiotika komunikasi.
- c. Semiotika komunikasi menekankan teori produksi tanda. Salah satu di antaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan hal yang dibicarakan.

Semiotika mempunyai 3 (tiga) bidang utama, antara lain:

a. Tanda itu sendiri

Hal ini terdiri atas aturan tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya.

b. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda

Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi selama komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Semiotika sebagai studi studinya melihat cara tanda bekerja. Charles Morris (1946) (dalam Morrisan, 2009) membagi semiotika dalam tiga wilayah, yaitu:

a. Semantik

Semantik membahas tentang bagaimana tanda berhubungan dengan referannya, atau apa yang diwakili oleh sebuah tanda. Semiotika mewakili dua dunia yaitu dunia benda (*World of Things*) dan dunia tanda (*World of Signs*). Prinsip dasar dari Semiotika adalah representasi selalui diperantarai atau dimediasi oleh kesadaran interpretasi seorang individu, dan makna dari suatu tanda akan berubah dari satu situasi ke situasi lainnya.

b. Sintaktik

Studi mengenai hubungan antara tanda. Dalam hal ini, tanda tidak pernah sendirian mewakili dirinya, tanda selalu menjadi bagian dari sistem tanda yang besar, disebut juga sebagai kode.

c. Pragmatik

Bidang pragmatik mengkaji tentang bagaimana tanda menghasilkan perbedaan dalam kehidupan manusia atau dengan kata lain, pragmatik adalah studi yang mempelajari penggunaan tanda serta efek yang dihasilkan tanda.

Selanjutnya, berdasarkan ruang lingkup pembahasannya, semiotika dibedakan atas tiga aspek, yakni sebagai berikut:

a. Semiotika Murni

Semiotika murni membahas mengenai dasar filosofis semiotika, yaitu berhubungan dengan metabahasa, dalam arti hakikat bahasa secara universal. Seperti pembahasan tentang hakikat bahasa sebagaimana dikembangkan oleh Saussure dan Peirce.

b. Semiotika Deskriptif

Semiotika deskriptif adalah lingkup semiotika yang membahas mengenai semiotika tertentu, seperti sistem tanda yang terdiri dari makna tertentu atau bahasa yang juga terdiri dari makna tertentu secara deskriptif.

c. Semiotika Terapan

Semiotika terapan adalah kumpulan kajian semiotika yang membahas mengenai penerapan semiotika pada bidang atau konteks tertentu, misalnya dengan kaitannya sistem tanda sosial, sastra, komunikasi, periklanan, dan lain sebagainya.

2. Tokoh-tokoh Semiotika

Semiotika modern mempunyai dua orang pelopor, yaitu Charles Sanders Peirce (1839-1914) dan Ferdinand de Saussure (1857-1913). Istilah semiotika mengacu pada tradisi Amerika yang dipengaruhi oleh Pierce, sedangkan semiologi mengacu pada tradisi Eropa oleh Saussure. Jadi sesungguhnya kedua istilah ini, semiotika dan semiologi mengandung pengertian yang sama persis, walaupun penggunaan salah satu dari kedua istilah tersebut biasanya menunjukkan pemikiran pemakainya (Sudjiman & Van Zoest, 1996), dan keputusan yang diambil adalah kata semiotika yang dipakai dan telah dikukuhkan oleh *Association for Semiotics Studies* pada kongresnya yang pertama, yaitu tahun 1974 (Sobur, 2003: 37). Di sisi lain, kita yang berlidah timur lebih mudah mengucap semiotika dari pada semiologi. Secara sederhana, semiotika adalah sinonim dari semiologi.

Ferdinand de Saussure sendiri adalah Guru Besar Ilmu Bahasa di Universitas Sorbonne, Prancis (1881-1891) dan Universitas Jenewa, Swiss (1891-1912), yang untuk pertama kalinya memberikan landasan pada linguistik sebagai ilmu yang mandiri. Ia juga menyebutkan

perlunya ada ilmu yang mempelajari kehidupan tanda yang disebutnya semiologi. Bukunya yang terkenal berjudul “*Cours de Linguistique Generale*” (1915) yang diterbitkan di Paris pada tahun 1916. Karya ini berasal dari kuliah-kuliahnya yang dibukukan oleh dua mantan mahasiswanya, yaitu Charles Bally dan Robert Schechaye (Hoed, 2011: 4).

Menurut Saussure, semiologi adalah ilmu yang mengkaji tanda-tanda dalam masyarakat. Saussure membagi tanda menjadi dua bagian yang saling tidak terpisahkan, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Karena sifatnya yang mengaitkan dua segi, penanda dan petanda, teori tanda Saussure juga disebut bersifat dikotomis dan struktural. Semiotika menurut Saussure adalah kajian yang membahas tentang tanda dalam kehidupan sosial dan hukum yang mengaturnya. Hal ini mengisyaratkan bahwa tanda terikat dengan hukum yang ada di masyarakat. Saussure lebih menekankan bahwa tanda memiliki makna karena dipengaruhi peran bahasa, dibandingkan bagian-bagian lainnya seperti adat istiadat, agama dan lain sebagainya.

Teori Roland Barthes secara garis besar diturunkan dari teori bahasa menurut Saussure. Pada tahun 1956, Roland Barthes yang membaca karya Saussure yang berjudul “*Cours de linguistique générale*”, dan melihat adanya kemungkinan menerapkan semiotik ke bidang-bidang lain. Ia mempunyai pandangan yang bertolak belakang dengan Saussure mengenai kedudukan linguistik sebagai bagian dari

semiotik. Menurutnya, sebaliknya, semiotik merupakan bagian dari linguistik karena tanda-tanda dalam bidang lain tersebut dapat dipandang sebagai bahasa, yang mengungkapkan gagasan (artinya, bermakna), merupakan unsur yang terbentuk dari penanda-petanda, dan terdapat di dalam sebuah struktur.

Roland Barthes meneruskan pemikiran Saussure tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “*order of signification*”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah *signifier-signified* yang diusung Saussure.

Dalam semiotika Barthes, denotasi bukan sekedar makna yang sesungguhnya dari sebuah tanda, melainkan sistem signifikasi pertama. Sedangkan konotasi merupakan sistem signifikasi tahap kedua, yang identik dengan operasi ideologi atau yang disebut mitos. Fungsi konotasi adalah mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai – nilai dominan yang berlaku dengan suatu periode tertentu (Sobur, 2013:71)

Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. Mitos menurut Barthes terletak pada

tingkat kedua penandaan, jadi setelah terbentuk sistem *sign-signifier-signified*, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut akan menjadi mitos.

Kajian mengenai tanda kemudian dilanjutkan oleh Charles Sanders Peirce, dan jika dibandingkan dengan hasil semiotika milik Saussure, Peirce cukup mendominasi perkembangan tanda dalam masyarakat karena ia berhasil memberikan kajian yang lebih terperinci mengenai semiotika. Adapun Peirce yang biasa disebut semiotika aliran pragmatis, melihat tanda sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu. Jadi, yang dilihat oleh Peirce, tanda bukanlah suatu struktur, melainkan suatu proses kognitif yang berasal dari apa yang ditangkap pancaindra. Karena sifat teori tanda Peirce yang mengaitkan tiga segi, yakni representamen, objek dan interpretan, maka teori semiotikanya disebut bersifat trikotomis (Hoed, 2011: 4).

Dalam Gorlee (1994: 2) Peirce pun menceritakan secara rinci dengan nama semiosis. Semiosis merupakan tanda yang diusung Peirce bertujuan sebagai penyampai maksud sehingga terjadi komunikasi di dalamnya. Tanda-tanda memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Peirce berpandangan bahwa keberadaan tanda-tanda selalu memiliki keterkaitan dengan tanda-tanda lain karena adanya

ikatan konvensional di antara tanda-tanda tersebut. Hal inilah yang memungkinkan penyampaian makna oleh tanda.

Konsep semiotika Pierce ialah tanda berkaitan erat dengan logika. Logika digunakan manusia untuk bernalar melalui tanda-tanda yang muncul di sekitarnya. Tanda mampu menghubungkan pikiran antara satu orang dengan orang lainnya. Pierce membagi tanda atas tiga hal untuk memberikan makna pada suatu objek. Secara teoritis, Peirce menggunakan istilah representamen dengan merujuk pada triadik secara keseluruhan. Namun secara terminologis, ia kadang-kadang menggunakan istilah *sign* alih-alih istilah *representament*. *Object* adalah sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. *Object* dapat berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata di luar tanda, serta *interpretant* merupakan makna dari tanda.

Adapun perbedaan ketiga tokoh semiotika tersebut ialah menurut Saussure, semiotika adalah kajian yang membahas tentang tanda dalam kehidupan sosial dan hukum yang mengaturnya. Beliau sangat menekankan bahwa tanda itu memiliki makna tertentu karena sangat dipengaruhi oleh peran bahasa. Adapun teori Roland Barthes yang meneruskan pemikiran Saussure, mengemukakan bahwa analisis semiotik tidak hanya terpaku pada penanda dan petanda, akan tetapi menganalisis makna dengan denotatif dan konotatif dan juga mitos. Perbedaan pokoknya adalah Barthes menekankan teorinya pada mitos

dan pada masyarakat budaya tertentu (bukan individual). Sedangkan menurut Peirce, tanda dalam semiotika akan selalu berkaitan dengan logika, terutama logika manusia untuk menalar adanya tanda-tanda yang muncul di sekitarnya.

Pada penelitian ini, akan digunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sebab fokus penelitian adalah menafsirkan lebih dalam makna dari tanda (representamen), acuan tanda (objek), serta penggunaan tanda (interpretan) yang mengandung aspek ikonitas dan simbolitas gangguan kecemasan sosial dari *scene-scene* dalam film *Eighth Grade*. Selain itu, menurut Peirce semiotika didasarkan pada logika, mengingat penalaran senantiasa dilakukan melalui tanda-tanda. Maka dari itu, teori Peirce cocok untuk penelitian ini, sebab teorinya tidak hanya berfokus pada hal bahasa dan linguistik saja.

3. Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce (1839-1914) lahir pada tanggal 10 September 1839 di Cambridge, Massachusetts. Ia dikenal sebagai pemikir argumentatif dan filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional. Peirce lahir dalam sebuah keluarga intelektual, ayahnya Benjamin adalah seorang profesor matematika di Harvard. Pendidikannya berkembang pesat, pada tahun 1859 dia menerima gelar BA, kemudian tahun 1862 dan 1863 secara berturut-turut dia menerima gelar M.A dan B.Sc dari Universitas Harvard. Selama lebih dari tiga puluh tahun (1859-1860, 1861-1891) Peirce banyak melaksanakan tugas

astronomi dan geodesi untuk survei Pantai Amerika Serikat (*United States Coast Survey*). Dari tahun 1879 hingga 1884, ia menjadi dosen paruh waktu dalam bidang logika di Universitas Johns Hopkins.

Peirce adalah ahli filsafat dan logika, baginya penalaran manusia selalu dilakukan lewat tanda. Dalam hal ini berarti manusia hanya dapat berpikir melalui tanda-tanda. Menurut Peirce, semiotika didasarkan pada logika, karena logika mempelajari bagaimana orang bernalar, sedangkan penalaran menurut Peirce dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda-tanda memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Kita mempunyai kemungkinan yang luas dalam keanekaragaman tanda-tanda, dan di antaranya tanda-tanda linguistik merupakan kategori yang penting, tetapi bukan satu-satunya kategori.

Di dalam lingkup semiotika, Peirce, sebagaimana dipaparkan Lechte (2001: 227), sering kali mengulang ulang bahwa secara umum, tanda adalah yang mewakili suatu bagi seseorang (Sobur, 2006: 40). Selanjutnya, bagi Peirce (1982: 44), tanda adalah "*something which stand to somebody for something in some respect or capacity*" atau sesuatu yang mewakili sesuatu bagi seseorang dalam suatu hal atau kapasitas. Dari pemaknaan ini dapat dilihat bahwa bagi Peirce, lambang mencakup keberadaan yang luas, termasuk pahatan, gambar, tulisan, ucapan lisan, isyarat bahasa tubuh, musik, dan lukisan.

Dengan mengembangkan semiotika, Peirce memusatkan perhatian pada berfungsinya tanda pada umumnya. Ia memberi tempat yang penting pada linguistik, namun bukan satu-satunya. Hal yang berlaku bagi tanda pada umumnya berlaku pula bagi tanda linguistik, tapi tidak sebaliknya. Menurut Peirce tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut. (Kaelan, 2009: 166).

Pierce mendefinisikan semiotika sebagai suatu hubungan antara tanda, objek, dan makna. Dalam kajian komunikasi, pusat perhatian semiotika adalah menggali makna-makna tersembunyi di balik penggunaan simbol-simbol yang lantas dianalogikan sebagai teks atau bahasa. Peirce terkenal dengan konsep triadik dan trikotominya. Konsep triadic dan trikotomi tersebut sering disebut dengan segitiga makna atau *triangle of meaning* (Sobur, 2013: 41). Tiga aspek tersebut meliputi:

a. *Representament (Tanda)*

Representamen atau tanda merupakan bentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk pada hal lain di luar tanda tersebut yang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Representamen dan kajian dalam semiosis yang dimaksud oleh Peirce adalah bahwa semiotika bukan hanya sekedar tanda, karena sepanjang apapun itu (linguistik, visual, ruang, perilaku)

memenuhi syarat sebagai tanda, maka dapat diartikan sebagai tanda.

b. *Object* (Acuan Tanda)

Objek merupakan konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

c. *Interpretant* (Pengguna Tanda)

Interpretant merupakan konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada.

Tanda atau representamen dalam konsep semiotika Pierce dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- a. ***Qualisign***, yaitu kualitas yang ada pada tanda. Misalnya, kata-kata kasar, keras, atau lemah.
- b. ***Sinsign***, yaitu eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda. Misalnya, kata kabur atau keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai.
- c. ***Legisign***, yaitu norma yang dikandung oleh tanda. Misalnya, rambu-rambu lalu lintas yang menandakan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh manusia.

Selain itu, objek atau acuan tanda juga dibagi menjadi tiga jenis, yaitu antara lain:

- a. **Icon**, yaitu tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah atau hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Misalnya, potret dan peta.
- b. **Index**, yaitu tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda atau petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Misalnya, asap sebagai tanda adanya api.
- c. **Symbol**, yaitu tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Hubungan di antaranya bersifat arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat

Pengguna tanda (*interpretant*) dibagi menjadi tiga bagian, antara lain:

- a. **Rheme**, yaitu tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan. Misalnya, orang yang merah matanya dapat saja menandakan bahwa orang tersebut baru saja menangis, atau menderita penyakit mata.
- b. **Dicent Sign atau Dicisign**, yaitu tanda sesuai kenyataan. Misalnya, jika pada suatu jalan sering terjadi kecelakaan, maka di tepi jalan akan dipasang rambu lalu lintas yang menyatakan bahwa di situ sering terjadi kecelakaan.
- c. **Argument**, yaitu tanda yang langsung memberikan alasan tentang sesuatu. Misalnya, seseorang berkata “gelap”. Orang itu berkata

gelap sebab ia menilai ruang itu cocok dikatakan gelap. Argumen merupakan suatu tanda yang berisi penilaian atau alasan, mengapa seseorang bisa berkata begitu.

4. Semiotika dalam Film

Film merupakan suatu bentuk komunikasi antara pembuat film dan khalayak. Dalam proses komunikasi yang terjadi, terdapat pesan yang ingin disampaikan. Menurut Irwanto (dikutip dari Sobur, 2003), dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara liner. Artinya, film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibalikinya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2003).

Sebagai refleksi dari realitas, film sekadar memindah realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya (Sobur, 2003: 128). Pada umumnya film juga mengangkat sebuah tema tau fenomena yang terjadi ditengah-tengah masyarakat. Bagi para pembuat film, film merupakan media yang sangat representatif atas ide-ide kreatif mereka. Selain itu, keakraban film

terhadap khalayak menjadikan ide-ide dan pesan para pembuat film lebih mudah diterima khalayak.

Alex Sobur dalam bukunya yang berjudul “*Semiotika Komunikasi*” mengutip pendapat dari Van Zoast menyatakan film dibangun dengan tanda-tanda semata. Tanda-tanda itu tergabung dalam rangkaian suatu sistem tanda yang melebur menjadi satu kerja untuk mencapai efek yang diharapkan. Film dibangun dengan tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Tanda-tanda dalam film dapat dilihat dari *scene-scene* yang di dalamnya memuat audiovisual, gambar (*image*), musik (*sound*), dan dialog yang diucapkan.

Selanjutnya Van Zoast dalam (Sobur, 2009) menjelaskan film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Studi tentang semiotika film pada awalnya terbatas pada permasalahan sintaktis, sintagma, gramtikal, yang cenderung pada studi kebahasaan. Meskipun demikian, dalam perkembangannya, kajian semiotika semakin diminati dan akhirnya ditemukan sisi khas dari analisis semiotika tersebut, yaitu perbandingan percakapan, tulisan dan pesan teatrical. Dalam teks film, ada banyak aspek yang bisa diangkat ke dalam sebuah studi semiotika.

Tanda-tanda dalam film disampaikan dalam bentuk pesan verbal maupun non verbal. Pesan-pesan atau simbol yang menceritakan suatu kisah serta memiliki arti dan makna bermanfaat bagi penonton yang tergambar secara langsung ataupun tidak langsung dalam sebuah film

dapat diketahui atau dianalisis dengan menggunakan metode analisis semiotika. Salah satu ahli semiotika yang membahas mengenai makna tanda-tanda dalam film adalah Charles Sanders Peirce. Peirce mendefinisikan semiotik sebagai makna tanda-tanda dalam sesuatu yang dapat dilihat. Ia mengembangkan teori tanda yang dibentuk oleh tiga sisi, yaitu representamen (tanda), objek (sesuatu yang ditunjuk oleh tanda), serta interpretan (efek yang ditimbulkan oleh tanda).

Riset pustaka yang dilakukan oleh Mudjiyanto & Nur (2013: 80) menyimpulkan bahwa semiotika merupakan salah satu metode penelitian komunikasi yang paling interpretatif dalam menganalisis teks. Tradisi semiotika terdiri atas sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri. Penelitian tanda-tanda tidak hanya memberikan cara untuk melihat komunikasi, tetapi memiliki pengaruh yang kuat hampir pada semua perspektif teori komunikasi.