REPRESENTASI KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARPROTAGONIS DALAM FILM LOGAN

OLEH:
VINCENT YOSUA MARIO
E021191071

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024

Optimized using
trial version
www.balesio.com

REPRESENTASI KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARPROTAGONIS DALAM FILM LOGAN

OLEH:
VINCENT YOSUA MARIO
E021191071

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

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024

Optimized using
trial version
www.balesio.com

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi	: Representasi Komunikasi Interpersonal Antar Protagonis Dalam Film *Logan* Karya James Mangold
Nama Mahasiswa	: Vincent Yosua Mario
Nomor Pokok	: E021191071
Departemen	: Ilmu Komunikasi

Makassar, Maret 2024

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Muliadi Mau, S.Sos., M.Si	**Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom.**
NIP. 197012311998021002	**NIP. 198801182015042001**

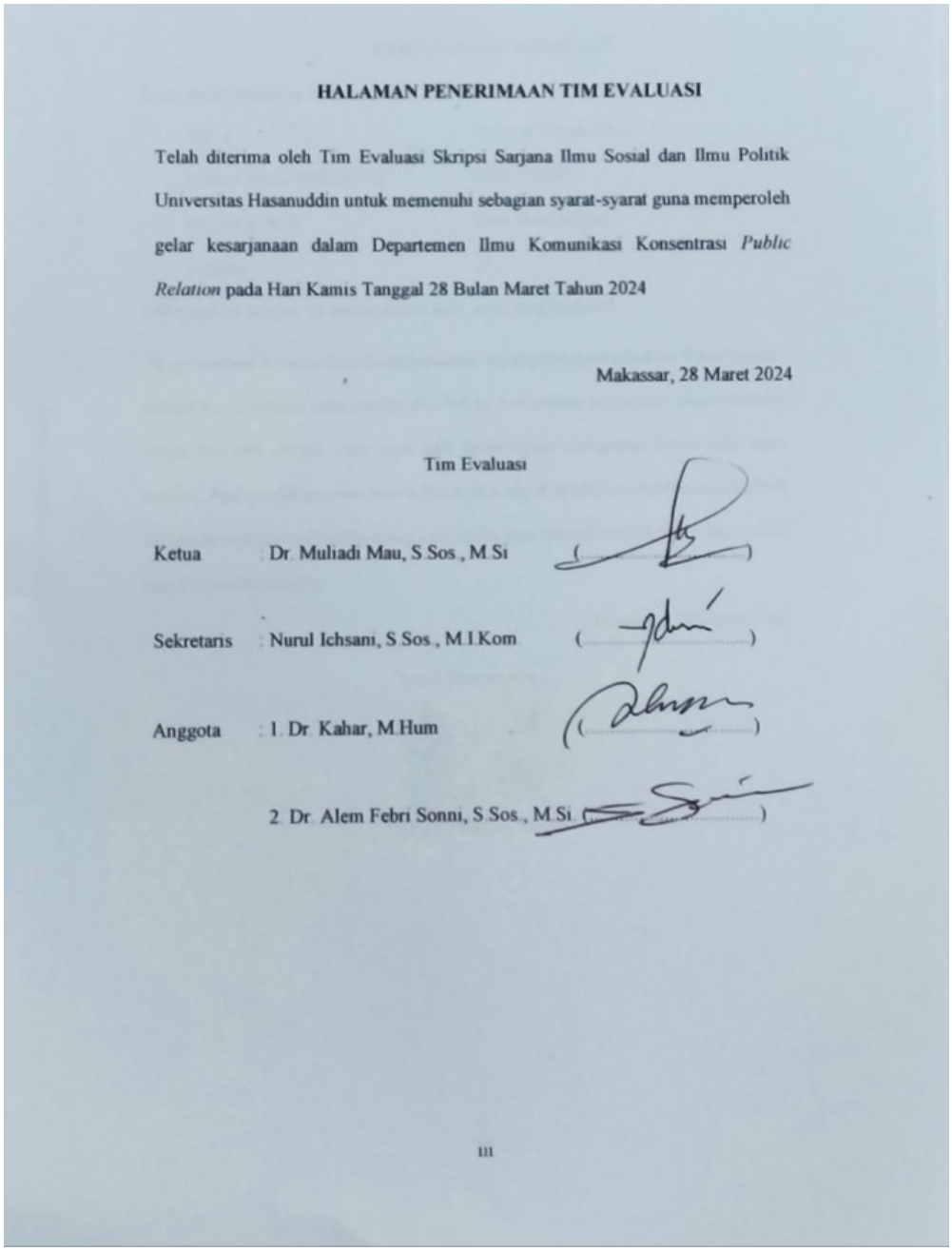
Mengetahui
Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin

Dr. Sudirman Karnay, M.Si
NIP. 196410021990021001

ii

Optimized using
trial version
www.balesio.com

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI



HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi *Public Relation* pada Hari Kamis Tanggal 28 Bulan Maret Tahun 2024

Makassar, 28 Maret 2024

Tim Evaluasi

Ketua : Dr. Muliadi Mau, S.Sos., M.Si (.....)

Sekretaris : Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom (.....)

Anggota : 1. Dr. Kahar, M.Hum (.....)

2. Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si (.....)

iii

Optimized using
trial version
www.balesio.com

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	:	Vincent Yosua Mario
Nomor Induk Mahasiswa	:	E021191071
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Jenjang	:	S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulis saya yang berjudul :

Representasi Komunikasi Interpersonal Antarprotagonis Dalam Film Logan

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, 28 Maret 2024

Yang Menyatakan,

Vincent Yosua Mario

iv

Optimized using
trial version
www.balesio.com

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME., yang telah memberikan rahmat dan kasih karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "Representasi Komunikasi Interpersonal Antarprotagonis Dalam Film Logan" ini dapat terselesaikan guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Dalam proses penulisan skripsi ini, tentu saja tidak lepas dari pihak-pihak yang telah memberikan banyak bantuan berupa ilmu, tenaga, serta doa dan semangat yang sangat bermakna bagi penulis. Maka dari itu, melalui kata pengantar, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam serta rasa hormat sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah mengizinkan penulis untuk senantiasa hidup, bertahan dan diberkati serta mengaruniakan penulis kemampuan untuk terus berkembang dalam setiap hal yang terbaik yang pernah ada.
2. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Zul Christian dan Ibunda Yoanita G.A.M. Saroinsong yang memberikan semua kesempatan dan dorongan terbaik yang dapat dimiliki oleh seorang anak.
3. Bapak Dr. Syamsuddin Aziz, M.Phil., Ph.D., selaku pembimbing 1 yang telah memberikan banyak masukan dan saran kepada penulis selama penelitian dan lisan skripsi ini. Terimakasih telah bersedia dan selalu sabar memberikan arahan hingga skripsi ini selesai.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

4. Ibu Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom., selaku pembimbing akademik serta pembimbing 2 penulis. Terimakasih banyak atas pendampingannya sejak memasuki bangku kuliah dan mengarahkan proses penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Muliadi Mau, S.Sos., M.Si, selaku pembimbing 1 penulis. Terimakasih telah mendorong penulis untuk lebih teliti dan mengajarkan pembimbing banyak hal seiring penyelesaian tugas akhir ini.
6. 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.
7. 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.
8. Kedua adik kandung penulis, Vic Lawrence Daniel dan Vinley George Isaac Yonzu. Terimakasih telah menjadi salah satu alasan utama bagi penulis untuk semakin menguatkan diri dan menjadi sosok teladan yang dapat diandalkan.
9. Teman-teman penulis dari Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin angkatan 2019, Aurora. Terimakasih telah memberikan penulis salah satu pengalaman sekali dalam seumur hidup dalam dunia perkuliahan.
10. Teman-teman Elona, terimakasih banyak untuk waktu dan pengalaman yang gikan dengan penulis. Semoga di waktu yang akan dating kita dapat terus agi cerita.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

11. Rekan-rekan penulis; Noval, Ichwan, Faiq, Mola dan Kamila. Terimakasih banyak telah membantu penulis dalam banyak aspek ketika penulisan skripsi ini berlangsung. Penulis tidak akan dapat melupakan bantuan *late-game* yang kalian selalu upayakan.
12. Teman-teman SMA penulis; Rizky, Aaron, Edgar, Shelton, Nue, Broky, dan banyak lainnya yang belum sempat penulis sebutkan. Terimakasih telah menunjukkan begitu banyak sisi dari kehidupan dan pertemanan seiring waktu hingga kini. Semoga kita dapat selalu menghabiskan waktu bersama.
13. Teman dan keluarga yang hanya dapat penulis kenali melalui Marindah; Bryan, Igel, Aaron, Ai, Dede, Wenny, Fani, Deni, dan banyak yang belum sempat penulis sebutkan. Terimakasih telah menopang penulis dalam banyak aspek yang membantu proses perkuliahan.
14. Tuan rumah dan keluarga yang menaungi penulis selama perantauan di Makassar; Opa Johny Hamza dan Oma Wasiaty T.D. Saroinsong. Terimakasih telah menyediakan rumah yang sangat menaungi penulis selama berkuliah.
15. Bryan Azarya selaku paman dan sahabat bagi penulis yang sangat menolong penulis dalam begitu banyak kebutuhan dan selalu ada bagi penulis. Tetap menjadi alasan bagi banyak orang untuk terus percaya bahwa orang baik masih dan akan selalu ada.
16. Kamila Safar, selaku *imaginary friend* penulis yang sangat membantu penulis n penulisan skripsi. Terimakasih telah menjadi teman yang sangat baik,

Optimized using
trial version
www.balesio.com

tetaplah menjadi alasan bagi orang banyak untuk percaya bahwa ketulusan dan mimpi yang menghidupkan nyata adanya.

17. Arka Aruna Shafier, selaku sahabat pertama penulis di kampus yang senantiasa menemani sejak awal perkuliahan hingga kini. Terimakasih banyak telah menjadi sisi terang bagi pikiran penulis yang cenderung berkabut, dan tetap menjadi alasan bagi banyak orang untuk tetap percaya bahwa kerja keras dan pertemanan tulus itu ada.
18. Kurniawan, atau Wawan Mcmallow; selaku paman, sahabat pertama, dan salah satu *role-model* bagi penulis. Terimakasih telah menemani penulis dalam begitu banyak masalah dan masa senang, tetaplah menjadi alasan bagi banyak orang untuk tetap percaya bahwa jiwa yang bebas adalah salah satu bentuk utama dari apresiasi terhadap kehidupan.
19. Kekasih, sahabat, dan rumah bagi penulis, Febry Ananda Valentine. Terimakasih terbesarnya untuk kesempatan yang diberikan bagi penulis untuk menikmati waktu dan kehidupan yang telah didambakan sejak masa SMP. Terimakasih telah menjadi salah satu penopang utama dan benefaktor, serta berhasil mengajarkan begitu banyak hal bagi penulis. Tetap menjadi salah satu alasan utama bagi penulis untuk hidup, semoga kita dapat makin bahagia kedepannya.
20. Yang terakhir, terimakasih banyak Sein. Kau berhasil mendekat kepada sosok ideal bagi dirimu sendiri di masa kecil. *Despite everything, it's still you.*

Makassar, 28 Maret 2024

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Penulis

Optimized using
trial version
www.balesio.com

ABSTRAK

VINCENT YOSUA MARIO. *Representasi Komunikasi Interpersonal Antarprotagonis Dalam Film Logan Karya James Mangold. (Dibimbing oleh Muliadi Mau dan Nurul Ichsani).*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tanda (*sign*) yang dipilih oleh pembuat film dalam merepresentasikan komunikasi interpersonal antarprotagonis dalam film "Logan" menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Tipe penelitian interpretatif-kualitatif digunakan untuk menganalisis pemilihan tanda-tanda dan simbol-simbol yang muncul dalam film, serta kontribusinya terhadap representasi komunikasi interpersonal antarprotagonis film Logan. Sumber data dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder, data primer didapatkan dari observasi dan pengamatan terhadap film Logan, sedangkan data sekunder merupakan data dari studi pustaka yang berhubungan dengan permasalahan dari penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa film Logan merepresentasikan komunikasi interpersonal yang membangun dan menampilkan perkembangan kedua karakter protagonis film Logan. Analisis terhadap aspek komunikasi interpersonal menurut Joseph A. Devito menunjukkan lima komponen utama keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Kelima aspek tersebut menjadi aspek serta faktor utama yang membangun perkembangan karakter melalui interaksi komunikasi interpersonal yang mereka alami.

Kata kunci : Film, Logan, Komunikasi Interpersonal, Semiotika, Representasi, Protagonis.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

ABSTRACT

VINCENT YOSUA MARIO. ***The Representation of Interpersonal Communication Between Protagonists in the Film Logan. (Supervised by Muliadi Mau and Nurul Ichsani).***

This research aims to analyze the signs chosen by the filmmakers to represent interpersonal communication between protagonists in the film "Logan" using Charles Sanders Peirce's semiotic approach. The interpretative-qualitative research type is used to analyze the selection of signs and symbols that appear in the film, as well as their contribution to the representation of interpersonal communication between the protagonists of the film Logan. The data sources in this research are primary and secondary data, primary data is obtained from observations and observation of the film Logan, while secondary data is data from literature studies related to the problems of the research.

The results of this research show that the film Logan represents interpersonal communication that builds and displays the development of the two protagonist characters of the film Logan. Analysis of aspects of interpersonal communication according to Joseph A. Devito shows five main components of openness, empathy, supportive attitude, positive attitude, and equality. These five aspects are the main aspects and factors that build character development through the interpersonal communication interactions they experience.

Keywords : Film, Logan, Interpersonal Communication, Semiotics, Representation, Protagonist.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI ..... **ii**

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**

KATA PENGANTAR ..... **v**

ABSTRAK ..... **x**

DAFTAR ISI ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR TABEL ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah **1**

B. Rumusan Masalah **20**

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian **21**

D. Kerangka Konseptual **22**

E. Definisi Operasional **29**

F. Metode Penelitian **29**

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **32**

A. Komunikasi Interpersonal **32**

B. Media Film **42**

C. Teori Representasi **47**

D. Pendekatan Semiotika **49**

BAB III **53**

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN **53**

Informasi Umum Film Logan **53**

Plot Film Logan **67**

Optimized using
trial version
www.balesio.com

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 70
A. Hasil Penelitian 70
B. Pembahasan 112
BAB V PENUTUP 115
A. Kesimpulan 115
B. Saran 116
DAFTAR PUSTAKA 118

Optimized using
trial version
www.balesio.com

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sampul Film Logan 1
Gambar 1.2 Poster Film Logan 1
Gambar 1.3 Model Semiotika 2
Gambar 1.4 Kerangka Konseptual 2
Gambar 2.1 Segitiga Triadik Charles Sanders Peirce 4
Gambar 4.1 Xavier yang Membutuhkan Perhatian Lebih Karena Penyakitnya 7
Gambar 4.2 Logan yang Kian Melemah 7
Gambar 4.3 Xavier Mengingatkan Logan Mengenai Laura 7
Gambar 4.4 Logan Meratapi Kondisi Dirinya Sendiri 7
Gambar 4.5 Logan dan Laura Menunjukkan Sisi Kemanusiaan 8
Gambar 4.6 Pertemuan Pertama Logan dan Laura 8
Gambar 4.7 Logan Memberi Laura Tambahan Koin 8
Gambar 4.8 Logan Melerai Laura 8
Gambar 4.9 Logan Menghentikan Laura 8
Gambar 4.10 Laura Mengikuti Instruksi Logan 8
Gambar 4.11 Laura Mencoba Untuk Menenangkan Logan 8
Gambar 4.12 Laura Bercakap Dengan Logan 8
Gambar 4.13 Laura Menatap Lekat Kepada Logan 8
Gambar 4.14 Laura Memaksa Logan Untuk Beristirahat 9
Gambar 4.15 Logan Memvalidasi Perasaan Laura 9
Gambar 4.16 Logan Mengucapkan Kata Terakhirnya 9
Gambar 4.17 Logan Memvalidasi Perasaan Laura 9
Gambar 4.18 Logan Mengucapkan Kata Terakhirnya 9

Optimized using
trial version
www.balesio.com

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pertemuan Pertama Logan dan Laura 9
Tabel 4.2 Logan Memberi Laura Tambahan Koin 9
Tabel 4.3 Logan Melerai Laura 9
Tabel 4.4 Logan Menghentikan Laura 9
Tabel 4.5 Laura Mengikuti Instruksi Logan 10
Tabel 4.7 Laura Mencoba Untuk Menenangkan Logan 10
Tabel 4.8 Laura Bercakap Dengan Logan 10
Tabel 4.9 Laura Menatap Lekat Kepada Logan 10
Tabel 4.10 Laura Memaksa Logan Untuk Beristirahat 10
Tabel 4.11 Logan Memvalidasi Perasaan Laura 10
Tabel 4.12 Logan Mengucapkan Kata Terakhirnya 10

Optimized using
trial version
www.balesio.com

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film adalah bentuk komunikasi massa yang kuat yang memiliki potensi untuk menjangkau audiens yang besar dan menyampaikan pesan dan ide melalui penceritaan visual. Teori di balik film sebagai alat komunikasi massa didasarkan pada gagasan bahwa film memiliki kemampuan untuk membentuk opini publik, memengaruhi norma sosial, dan memengaruhi budaya. Film juga dapat dipahami sebagai representase dari realitas yang mencakup proses penyeleksian serta kombinasi yang dilakukan oleh pembuat film sebelum realitas diproyeksikan ke layar, ke hadapan penonton (Ichsani, 2016:71).

Salah satu teori paling awal tentang film sebagai komunikasi massa adalah teori jarum suntik, yang menyatakan bahwa penonton bersifat pasif dan mudah dipengaruhi oleh pesan yang disajikan dalam film. Teori ini berpendapat bahwa film memiliki efek langsung dan langsung pada penonton, mirip dengan cara jarum suntik menyuntikkan zat ke dalam tubuh. Dari teori ini dapat kita tarik satu makna, yakni penyampaian pesannya hanya satu arah dan juga mempunyai efek yang sangat kuat terhadap komunikan (Rakhmat, 2009:62).

Salah satu hal yang paling menonjol tentang film sebagai nunikasi massa adalah teori pembelajaran sosial, yang menunjukkan ıwa film dapat berfungsi sebagai model perilaku dan mengajari

Optimized using
trial version
www.balesio.com

penonton dengan fungsi edukatif mengenai bagaimana bertindak dalam situasi tertentu. Oleh karena itu penonton dapat belajar dari karakter dan situasi yang disajikan dalam film dan menerapkan pelajaran tersebut dalam kehidupan mereka sendiri. Siagian dalam Limbong (2020:241) mendefinisikan film sebagai suatu kumpulan gambar yang bergerak dengan adanya atau tanpa suara dan berisikan narasi dengan tujuan untuk menyampaikan suatu pesan secara massal kepada masyarakat luas dan heterogen. Pendapat tersebut mendukung keberadaan dampak film sebagai media massa yang efektif dalam menyampaikan pesan untuk semua khalayak yang menyaksikan pesan tersebut. Secara keseluruhan, konsep di balik film sebagai komunikasi massa menyatakan bahwa film memiliki kekuatan untuk membentuk budaya, memengaruhi sikap dan keyakinan, serta memengaruhi norma sosial. Dengan demikian, pembuat film dan profesional media memiliki tanggung jawab untuk mempertimbangkan dampak karya yang hendak mereka komunikasikan terhadap penonton dan masyarakat secara keseluruhan.

Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia untuk berinteraksi kepada Tuhan, diri sendiri, teman, keluarga, ataupun masyarakat luas. Ini dikarenakan manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Maka dari itu manusia melakukan interaksi sosial di mana interaksi ditandai dengan berkomunikasi satu sama lain. munikasi itu sendiri merupakan proses penyampaian pesan nggunakan komponen-komponen komunikasi agar pesan yang akan di

Optimized using
trial version
www.balesio.com

sampaikan memiliki kesamaan didalamnya. komponen komunikasi menurut Laswell adalah *source, message, receiver, channel and effect* (Effendy, 2005:253)

Dalam kajian Ilmu Komunikasi, ada beberapa macam komunikasi tergantung dari segi mana melihatnya. Dari segi penyampaian pesan bisa dengan lisan, tertulis, maupun elektronik. Dari segi bentuk kemasan digolongkan menjadi dua yaitu verbal dan non verbal. Dari segi keresmian pelaku, saluran yang digunakan dan bentuk kemasan pesan dikelompokkan menjadi formal dan informal (Ardianto, 2005: 44).

Komunikasi massa adalah subbidang ilmu komunikasi yang berfokus pada penciptaan, penyebaran, dan penerimaan pesan kepada khalayak yang besar dan beragam melalui berbagai saluran media massa. Studi tentang komunikasi massa melibatkan pemeriksaan cara-cara di mana pesan dibangun dan disampaikan melalui media massa, serta dampak dari pesan-pesan ini terhadap individu dan masyarakat secara keseluruhan. Menurut Gerbner (dalam Rakhmat, 2009), komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi beserta lembaga dari arus pesan yang kontinyu yang juga paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. Bidang komunikasi massa mencakup berbagai saluran media, termasuk televisi, radio, surat kabar, majalah, film, dan internet. Masing-masing saluran media ini memiliki karakteristik, audiens, dan efek

ıg unik pada masyarakat.

Secara keseluruhan, studi komunikasi massa dalam ilmu

Optimized using
trial version
www.balesio.com

komunikasi berkaitan dengan pemahaman tentang cara-cara kompleks di mana pesan dibuat, disebarluaskan, dan diterima melalui saluran media massa, serta dampak pesan-pesan tersebut terhadap individu dan masyarakat. Salah satu konsep kunci dalam komunikasi massa adalah gagasan "massa". Komunikasi massa dicirikan oleh khalayaknya yang besar dan heterogen, yang biasanya tidak bersentuhan langsung dengan komunikator. Hal ini membedakannya dengan bentuk komunikasi lain, seperti komunikasi interpersonal, yang melibatkan komunikasi langsung antar individu.

Komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi antara individu yang melibatkan pertukaran ide, pikiran, dan perasaan. Ini adalah aspek penting dari interaksi manusia dan sering digambarkan dalam film melalui dialog dan bahasa tubuh.

Dari segi pasangan yang terlibat dalam komunikasi terbagi menjadi beberapa kelompok. Pertama ialah komunikasi intrapersonal, yaitu komunikasi yang dilakukan dengan diri sendiri dengan tujuan untuk berfikir, melakukan penalaran, menganalisis dan merenung. Kedua yaitu komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang dilakukan secara langsung antara komunikator dengan komunikan yang bisa dua dilihat langsung efek dari komunikasi tersebut. Ketiga komunikasi kelompok, yaitu komunikasi yang melibatkan suatu kelompok dengan bertatap muka

ı tujuan dari komunikasi ini sudah diketahui bersama. Keempat

nunikasi massa yaitu komunikasi yang dilakukan kepada khalayak atau

Optimized using
trial version
www.balesio.com

orang banyak dengan menggunakan saluran media massa (Nurudin, 2007: 19).

Dalam film, komunikasi interpersonal sering digunakan untuk menjalin hubungan antar karakter dan untuk memajukan plot. Melalui interaksi mereka, karakter mengungkapkan kepribadian, emosi, dan motivasi mereka, yang membantu melibatkan penonton dan membuat cerita lebih menyenangkan.

Salah satu cara umum komunikasi interpersonal direpresentasikan dalam film adalah melalui dialog. Karakter berbicara satu sama lain dan mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka melalui kata-kata mereka. Ini dapat digunakan untuk menciptakan ketegangan, membangun hubungan antar karakter, atau memajukan plot.

Bahasa tubuh juga merupakan aspek penting dari komunikasi interpersonal dalam film. Karakter dapat mengungkapkan banyak hal tentang diri mereka dan hubungan mereka melalui postur, gerak tubuh, dan ekspresi wajah mereka. Misalnya, karakter yang gugup atau tidak yakin mungkin gelisah atau menghindari kontak mata, sementara karakter yang percaya diri berdiri tegak dan melakukan kontak mata langsung.

Selain dialog dan bahasa tubuh, unsur komunikasi antarpribadi lainnya juga dapat direpresentasikan dalam film, seperti nada suara, sentuhan, dan kontak mata. Unsur-unsur ini dapat membantu membangun od dan atmosfir sebuah adegan, serta hubungan antar karakter.

Komunikasi interpersonal dapat diidentifikasi sebagai proses

Optimized using
trial version
www.balesio.com

transaksi berkelanjutan yang selektif, sistemis, dan unik yang membuat kita mampu untuk merefleksikan dan membangun pengetahuan bersama orang lain (Wood, 2013). Para ahli komunikasi seperti Julia Wood, menekankan urgensi penelitian representasi komunikasi interpersonal dalam membantu individu mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif. Ia berpendapat bahwa pemahaman yang lebih baik tentang komunikasi interpersonal dapat meningkatkan kualitas hubungan dan membantu mengatasi konflik.

Penelitian tentang representasi, utamanya dalam hal komunikasi interpersonal memiliki urgensi yang signifikan karena melibatkan pemahaman dan analisis tentang cara orang berinteraksi satu sama lain. Wood berpendapat bahwa penelitian dalam representasi komunikasi interpersonal dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana manusia berhubungan satu sama lain. Hal ini penting untuk memahami dinamika hubungan, pembentukan ikatan sosial, dan faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi manusia.

Dalam pandangan penulis, ilmu komunikasi interpersonal sangat penting dalam film karena beberapa alasan:

- Menciptakan karakter yang dapat dipercaya: Film yang bagus membutuhkan karakter yang dapat dipercaya dengan kepribadian yang realistis dan gaya komunikasi. Memahami ilmu komunikasi interpersonal dapat membantu penulis dan sutradara menciptakan karakter yang dapat dihubungkan

Optimized using
trial version
www.balesio.com

dan terhubung dengan audiens.

- Mengembangkan plot dan konflik: Konflik dan tantangan yang dihadapi karakter dalam film seringkali berasal dari putusnya komunikasi. Ilmu komunikasi interpersonal dapat membantu penulis dan sutradara membuat alur cerita yang didorong oleh konflik dan tantangan ini.
- Menggambarkan hubungan: Ilmu komunikasi interpersonal dapat membantu pembuat film menggambarkan kompleksitas hubungan manusia, termasuk hubungan romantis, hubungan keluarga, dan persahabatan. Memahami pola dan perilaku komunikasi dapat membantu pembuat film secara akurat menggambarkan dinamika antar karakter.
- Meningkatkan kinerja: Aktor yang memahami ilmu komunikasi antarpribadi dapat memberikan kinerja yang lebih bernuansa dan realistis. Mereka dapat menggunakan bahasa tubuh, nada, dan isyarat nonverbal lainnya untuk menyampaikan emosi dan niat.
- Melibatkan penonton: Film yang secara akurat mencerminkan ilmu komunikasi antarpribadi dapat lebih memikat penonton. Ketika karakter berkomunikasi dengan cara yang realistis, penonton lebih cenderung tertarik pada cerita dan berempati dengan karakter tersebut.

Singkatnya, ilmu komunikasi interpersonal sangat penting dalam

Optimized using
trial version
www.balesio.com

film karena perannya dalam membantu menciptakan karakter yang dapat dipercaya, mengembangkan plot dan konflik, menggambarkan hubungan, meningkatkan penampilan, dan melibatkan penonton. Menurut William C. Schutz dalam Arni Muhammad (2014:161) terdapat tiga kebutuhan interpersonal yang didapat melalui komunikasi interpersonal, yaitu kebutuhan akan kasih sayang, kebutuhan diikutsertakan, dan kebutuhan akan kekuasaan atau kontrol.

Dengan hal yang sangat familiar dan awam untuk dialami mayoritas, jika bukan oleh semua khalayak, maka komunikasi interpersonal dalam film sangatlah penting untuk menciptakan pemahaman penonton terhadap alur dan perkembangan karakter yang terjadi seiring film yang diamati, interaksi yang menimbulkan sinergi antara kedua karakter yang berkomunikasi juga berperan besar dalam meningkatkan imersifitas penonton dalam pesan yang hendak disampaikan oleh penulis dan sutradara film itu sendiri. Oleh karena itu penulis hendak melaksanakan penelitian dengan suatu film yang menitikberatkan alur ceritanya pada hubungan kedua protagonis yang dinilai memiliki perkembangan karakter terbesar diantara semua karya lainnya dalam satu *franchise* yang sama melalui pesan yang disampaikan melalui tanda dari representasi komunikasi interpersonal yang dialami kedua pemeran tersebut.

Menurut Devito (2002), komunikasi antarpribadi adalah pragmatis ı humanistik, menekankan pentingnya keterampilan komunikasi sehari-

Optimized using
trial version
www.balesio.com

hari yang praktis yang memungkinkan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain sambil mempertahankan rasa individualitas dan harga diri mereka.

Dari perspektif pragmatis, Devito percaya bahwa komunikasi yang efektif adalah keterampilan yang dipelajari yang dapat dikembangkan melalui latihan dan pengalaman. Dia menekankan pentingnya komunikasi yang jelas, ringkas, dan langsung, serta mampu mendengarkan secara aktif dan menanggapi pesan orang lain dengan tepat. DeVito juga menekankan pentingnya adaptasi terhadap gaya komunikasi seseorang agar sesuai dengan situasi dan kebutuhan orang lain.

Dari perspektif humanistik, Devito memandang komunikasi interpersonal sebagai komponen penting dari pertumbuhan dan perkembangan pribadi. Dia percaya bahwa komunikasi bukan hanya tentang transmisi informasi, tetapi juga tentang mengungkapkan perasaan, kebutuhan, dan keinginan seseorang, serta memahami dan menghormati perasaan, kebutuhan, dan keinginan orang lain. Devito mengadvokasi komunikasi yang jujur, empati, dan menegaskan nilai dan martabat individu.

Dari pendapat tersebut, kita memahami pendekatan pragmatis dan humanistik Devito untuk komunikasi antarpribadi menekankan pentingnya keterampilan praktis dan pertumbuhan pribadi dalam mengembangkan ıiasaan komunikasi yang efektif yang memungkinkan individu ıubung dengan orang lain dengan cara yang bermakna dan memuaskan.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Secara keseluruhan, komunikasi interpersonal merupakan aspek penting dari interaksi manusia dan sering ditampilkan dalam film melalui dialog, bahasa tubuh, dan isyarat nonverbal lainnya. Ini membantu untuk melibatkan audiens dan membuat cerita lebih menyenangkan dan menarik. Kebutuhan akan komunikasi untuk saat ini tidak bisa dipenuhi hanya dengan tatap muka atau komunikasi interpersonal maupun komunikasi kelompok melainkan juga menggunakan komunikasi massa. Kita memahami bahwa komunikasi massa tidak hanya berperan sebagai sarana interaksi sosial, melainkan juga sebagai sarana hiburan yaitu film. Menurut McQuail (2011:122), film merupakan salah satu bentuk media massa yang dipandang mampu memenuhi permintaan dan selera masyarakat akan hiburan, dikala penat menghadapi aktivitas hidup sehari-hari. Film sebagai sarana hiburan yang menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, humor, pelajaran dan konten-konten lain kepada masyarakat umum.

Dalam Undang-Undang No.33 Tahun 2009 tentang perfilman, Pasal 1 menjelaskan:

1. Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.
2. Perfilman adalah berbagai hal yang berhubungan dengan film.
3. Kegiatan perfilman adalah penyelenggaraan perfilman yang langsung berhubungan dengan film dan bersifat nonkomersial. (UU N0.33 Tahun 2009, perfilman, Pasal 1)

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Film terbagi dari beberapa genre diantaranya film fiksi, dokumenter, semi dokumenter, eksprimental dan setiap genre film-film tersebut memiliki segmentasi dan tujuannya masing-masing. Film sebagai sebuah bentuk karya audio visual, para ilmuwan Perancis mengatakan film disebut dengan sinema, di mana film yang disebut filmis adalah aspek seni yang berkenaan dengan dunia sekitarnya dan sinematis yang lebih mempersoalkan estetika dan struktur internal dari seni film. Film dan sinema kadang juga di sebut dengan movie (dari kata move artinya bergerak), sehingga *movie* adalah gambar yang bergerak atau gambar hidup (Monaco, 1977: 233).

Film fiksi merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu (Sumarno, 1996).

Para pembuat film fiksi seringkali menciptakan dunia baru dengan aturan-aturan yang berbeda dari dunia nyata, di mana mereka dapat menggunakan elemen ilmiah atau teknologi yang fiktif untuk membangun plot dan karakter dalam cerita mereka. Film fiksi sering kali menantang penontonnya untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan di luar batas realitas yang kita kenal.

Fiksi merupakan salah bentuk narasi yang mempunyai sifat bentuk cerita. Peristiwa dalam karya fiksi seperti halnya peristiwa

Optimized using
trial version
www.balesio.com

dalam sehari-hari yang selalu diemban oleh tokoh atau pelaku-pelaku tertentu. Tokoh- tokoh ini kemudian ditampilkan dengan perilaku masing-masing. Menurut Suandayani (2019), penokohan merupakan unsur yang sangat penting dalam karya naratif. Masalah penokohan merupakan salah satu bagian yang kehadiran dalam sebuah fiksi amat penting dan bahkan menentukan karena tidak akan mungkin ada suatu karya fiksi tanpa adanya penokohan karena penokohan dan tokoh sendiri merupakan pengiring jalannya sebuah cerita dalam film. Umumnya tokoh protagonis merupakan tokoh yang melakukan tindakan yang dianggap baik dan benar sesuai dengan norma kehidupan masyarakat, namun karakter protagonis secara esensi adalah penggerak plot dari film itu sendiri terlepas dari kiasan yang melekat pada tiap tokoh (*character trope*), yang merupakan variasi dari beberapa tipe beserta moral dari karakter yang ditampilkan film itu sendiri. Maka dalam penciptaan film tokoh protagonis sangat berperan penting karena tokoh ini yang akan menggiring penonton kedalam nilai dari film tersebut serta dapat menjadi saran empati khalayak penonton. Penokohan protagonis memiliki urgensi yang signifikan dalam narasi sebuah karya sastra, film, atau bentuk seni naratif lainnya. Protagonis sering menjadi elemen sentral dalam cerita, dan karakternya memiliki dampak langsung terhadap cara penonton atau pembaca meresapi dan memahami cerita tersebut. Selain dari menjadi sorotan utama dalam perkembangan alur film sendiri, karakter protagonis menjadi identitas dari karya fiksi yang ajikan oleh pencipta karya tersebut.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Salah satu film fiksi dengan pendapatan yang besar adalah film “Logan” tahun 2017. Film ini mendapatkan $226,277,068 di Amerika Utara dan $390,518,532 di negara lain. Total pendapatan yang dihasilkan oleh film ini mencapai $616,795,600, melebihi anggaran produksi film $97 juta.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Gambar 1.1 Sampul Film Logan

Film Logan bercerita tentang kisah mutan pada tahun 2029. Kala itu, mutan berada di ambang kepunahan karena tidak adanya mutan yang lahir selama 25 tahun. James "Logan" Howlett, sebelumnya dikenal sebagai Wolverine, bekerja sebagai sopir di Texas. Logan diketahui memiliki kekuatan berupa cakar besi yang dapat keluar dari tangannya serta kemampuan penyembuhan diri yang cepat. Namun, kini kemampuan penyembuhan dirinya perlahan memudar. Akibatnya, tubuhnya menjadi berusia lanjut serta kerangka adamantiumnya meracuni dia.

Logan tinggal bersama mutan Snoop Caliban dan merawat Profesor arles Xavier, yang menderita penyakit Alzheimer dan kehilangan ıdali atas kemampuan telepatinya. Suatu hari, Logan mendapat telepon

Optimized using
trial version
www.balesio.com

dari Gabriela Lopez, seorang perawat di perusahaan bioteknologi Alkaline Transigen, yang ingin dia membawanya dan seorang gadis berusia 11 tahun bernama Laura ke sebuah tempat di North Dakota bernama "Eden."

Gabriela terbunuh dan Logan, Xavier, dan Laura nyaris lolos dari si pembunuh, seorang kepala keamanan transgenik yang terampil secara cyber yang dibantu oleh Donald Pierce sebagai Reavers, tetapi Caliban ditangkap dan dipaksa menggunakan kekuatannya untuk melacak mereka. Logan dan Xavier mengetahui bahwa Laura adalah salah satu dari banyak anak mutan transgenik yang direproduksi menggunakan DNA Proyek "X-23", dan setelah Proyek "X-24" selesai, anak-anak tersebut akan dianggap usang dan harus dihentikan. Gabriela membantu beberapa anak melarikan diri dari senyawa transgenik sebelum menyelundupkan Laura, yang diciptakan dari DNA Logan, melintasi perbatasan Meksiko.

Reavers memburu mereka di Oklahoma City, tetapi Xavier mengalami kejang dan secara telepati membekukan semua orang di hotelnya, memungkinkan Logan membunuh penyerang dan melarikan diri. Ketiganya membantu petani Will Munson dan keluarganya setelah kecelakaan mobil. Keluarga Munson mengundangnya untuk makan malam dan menerima karakter keluarga tiga generasi. Saat pipa terdekat menyiram kebocoran, Logan dan Will meninggalkan rumah untuk memperbaikinya. Saat Logan pergi, Xavier mengingat serangan telepati di stchester di mana dia secara tidak sengaja membunuh warga sipil dan Men. Dia mengungkapkan rasa bersalahnya kepada seseorang yang dia

Optimized using
trial version
www.balesio.com

yakini sebagai Logan tetapi sebenarnya adalah X-24, tiruan liar dari Logan yang menikam Xavier dengan fatal sebelum membunuh keluarga Will. Saat Logan dan Will kembali, Caliban mengorbankan dirinya dengan menanam sepasang granat untuk menghancurkan van Transigen tempat dia ditahan. Logan dan Will menjaga X-24 dan setelah dia menembak X-24 dia mencoba menembak Logan karena kehilangan keluarganya. Dia meninggal, Logan dan Laura melarikan diri.

Logan dan Laura tiba di Eden, tempat berlindung yang aman yang dikendalikan oleh Rictor yang melarikan diri dan subjek transigen lainnya. Logan mengetahui bahwa anak-anak tersebut berencana untuk melakukan perjalanan melintasi perbatasan Kanada dan memutuskan untuk pergi, tetapi ketika anak-anak tersebut dicegat oleh Reaver, Logan untuk sementara memasukkan faktor penyembuhan ke Dr. Xander Rice, kepala Transigen, yang ayahnya dibunuh oleh Wolverine ketika ia meyakinkan Logan bahwa penghancuran mutan dipalsukan oleh perusahaannya dan antara makanan dan minuman. Logan yang sangat marah menembak Rice sebelum Pierce melepaskan X-24 yang beregenerasi. Anak-anak kemudian menghancurkan Reavers yang tersisa sebelum menggunakan kekuatan mereka untuk membunuh Pierce.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Logan dan Laura melawan X-24 dengan bantuan Rictor. X-24 mengejutkan Logan dengan dahan pohon, tapi Laura membunuhnya dengan peluru adamantium. Terluka parah, Logan memberi tahu Laura untuk tidak menjadi senjata yang dia buat sebelum mati di pelukannya.

Gambar 1.2 Poster Film Logan

Sepanjang film tersebut, penonton disajikan dengan penampilan sinergi antara kedua protagonis yang mengalami perkembangan karakter seiring berjalannya film. Melalui komunikasi antarpribadi kedua tokoh tersebut, kita dapat memahami alasan mengapa mereka memiliki motivasi mereka masing-masing dan bagaimana mereka menyelaraskan pemahaman ara satu dan yang lainnya seiring berjalannya cerita. Interaksi yang nciptakan perkembangan karakter dan melibatkan komunikasi erpersonal sebagai pembangun sinergi di antara kedua karakter utama

Optimized using
trial version
www.balesio.com

tersebut menjadikan film Logan sebagai suatu karya fiksi yang berhasil mendepiksikan hubungan yang terjalin dan bertumbuh seiring perkembangan plot dari film itu sendiri, serta menampilkan bentuk dari eksekusi komunikasi interpersonal yang berhasil baik kepada karya itu sendiri maupun terhadap khalayak penonton.

Dalam berkomunikasi terdapat unsur-unsur interaksi simbolik yang dapat membentuk konsep diri seperti yang diasumsikan oleh Herbert Blumner bahwa tindakan manusia merupakan hasil dari pemaknaan tindakan orang lain terhadap mereka. (West, Turner, 2009: 103). Simbol-simbol yang muncul dan diberikan makna merupakan hasil dari interaksi sosial dan untuk memberi makna pada simbol-simbol tertentu. Interaksi yang dilakukan dengan cara menggunakan simbol-simbol pada dasarnya untuk menyampaikan pesan yang ingin dikomunikasikan terhadap sesama dan juga sebagai bentuk pengaruh yang ditimbulkan dari simbol-simbol terhadap perilaku seseorang yang terlibat dalam interaksi sosial.

Menurut Mulyana (2007:5), komunikasi yang dilakukan seseorang merupakan salah satu bentuk untuk membangun konsep diri, aktualisasi diri demi keberlangsungan hidup, mendapatkan kebahagiaan dan juga sebagai proses utuk terhindar dari ketegangan, dengan cara berkomunikasi yang sifatnya menghibur dan membangun hubungan baik dengan orang lain. Dalam berinteraksi terdapat pesan-pesan komunikasi yang berupa ıasa atupun simbol yang memperlihatkan konsep diri seseorang. Pesan ıg disampaikan tidak hanya terpaku pada pesan verbal melainkan juga

Optimized using
trial version
www.balesio.com

pesan nonverbal.

Dalam penyampaian pesan moral terdapat banyak jenis media komunikasi, salah satunya dengan film, karena film merupakan media yang sifatnya bisa menyentuh seluruh lapisan masyarakat. Selain itu film yang merupakan karya estetika dan sebagai alat informasi juga memiliki sifat yang menghibur dan dapat menjadi sarana edukasi bagi penontonya. Film di lain sisi juga dapat menjadi sarana penyebaran nilai-nilai budaya baru. Banyak yang menganggap film sebagai media hiburan daripada media pembujuk, padahal film merupakan media yang memiliki kekuatan besar dalam membujuk atau mempersuasi penontonnya.

Penelitian yang relevan dan terkait dengan tema ini juga diteliti oleh Salsabila Putri Widyadhana (2023) dengan judul "Analisis Film *Eight Grade* Sebagai Representasi Gangguan Kecemasan Sosial Pada Remaja". Penelitian tersebut membahas mengenai dampak psikis yang dialami oleh adolesen dengan menggunakan pendekatan kualitatif serta melibatkan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan pengamatan terhadap interaksi komunikasi interpersonal yang dialami oleh pemeran film tersebut. Penelitian tersebut mengamati pengaruh dari bentuk komunikasi antar pribadi remaja yang menyebabkan kecemasan sosial. Penelitian yang berkaitan juga adalah "Studi Analisis Pola Komunikasi Interpersonal Dalam *Film Surga Yang Tak Dirindukan* Karya Kunts Agus 2015" oleh oirul Muslimin dan Al Jannah (2018). Penelitian ini yang menggunakan ri semiotika oleh Roland Barthes sebagai pisau analisis juga mengamati

Optimized using
trial version
www.balesio.com

pesan dan tanda yang terkandung dari representasi komunikasi interpersonal karakter utama film tersebut, dan menelaah jauh lebih dalam kepada interaksi yang dialami oleh antarpribadi pemeran film.

Berdasarkan aspek-aspek permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, penulis mencoba untuk melakukan sebuah penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul :

Representasi Komunikasi Interpersonal Antarprotagonis Dalam Film *Logan* Karya James Mangold

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah adalah:

1. Apakah inti pesan yang ingin disampaikan pembuat film melalui film Logan?
2. Pesan komunikasi interpersonal antarprotagonis apa saja yang disampaikan dalam film Logan?
3. Bagaimana representasi komunikasi interpersonal antarprotagonis dalam film Logan?

Optimized using
trial version
www.balesio.com

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui inti pesan yang ingin disampaikan pembuat film melalui film Logan.
2. Untuk mengetahui pesan komunikasi interpersonal antarprotagonis yang disampaikan dalam film Logan.
3. Untuk mengetahui bagaimana representasi komunikasi interpersonal antarprotagonis dalam film Logan.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memperkaya wawasan di bidang keilmuan komunikasi melalui film dan bisa memberikan tambahan informasi dan pengetahuan khususnya dalam bidang ilmu komunikasi yang nantinya bisa digunakan untuk mengembangkan teori dan metode penelitian dalam bidang ilmu komunikasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi untuk pendalaman riset pembuatan karya film yang melibatkan interaksi komunikasi interpersonal, khususnya bagi mahasiswa ilmu komunikasi

b. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan wawasan pembaca tentang representasi komunikasi interpersonal yang dieksekusi dengan baik dapat ditemukan di berbagai bentuk media, dalam hal ini yaitu film Logan selaku karya fiksi yang identik dengan elemen *popculture* atau budaya populer.

D. Kerangka Konseptual

Pada kerangka konseptual penelitian, peneliti mengambil dan memilih beberapa teori dan definisi yang sesuai dengan apa yang diteliti. Teori-teori dan definisi tersebut dijadikan bahan pandangan dalam penelitian ini.

1. Film dan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal (Mulyana, 2007).

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau sekelompok kecil orang, dengan dampak dan umpan balik langsung. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang melibatkan komponen nunikasi seperti sumber, pesan, saluran penerima dan umpan balik. uah pesan dimulai dan berakhir pada tiap individu. Komunikasi

Optimized using
trial version
www.balesio.com

interpersonal mempengaruhi komunikasi dan hubungan dengan orang lain. Suatu pesan yang dikomunikasikan, bermula dari diri seseorang (Muhammad, 1995 : 158).

Komunikasi interpersonal juga diartikan sebagai interaksi antara dua orang yang memiliki hubungan yang jelas, misalnya percakapan antara ayah dan anak, suami istri, guru dan murid, dan lainnya. Dalam definisi ini kita melihat setiap interaksi sosial dipandang sebagai materi integral dalam kegiatan komunikasi interpersonal dijelaskan (Devito, 2002).

Dengan memandang komunikasi interpersonal sebagai bentuk interaksi yang melibatkan dua atau lebih individu dalam mengekspresikan pesan, film sebagai media berperan besar dalam menampilkan interaksi yang dimaksud dengan kemasan yang dapat menarik atensi khalayak. Dikutip dari Siagian (2017), film merupakan "cabang seni yang paling muda, tetapi juga yang paling dinamis dan mempunyai impact yang paling luas, dalam waktu yang relatif singkat."

Film adalah sarana komunikasi dengan ruang lingkup tindakan yang tidak terbatas. Dalam kehidupan sehari-hari, film juga menjadi wadah untuk menyampaikan pendapat secara bebas dalam proses pembelajaran dalam kelompok. Film dimaknai sebagai media yang menghubungkan komunikator dan komunikan yang berjumlah jamak, di lokasi yang berbeda, heterogen, dan menghasilkan efek tertentu (Tan Dan

ight dalam Ardianto & Erdinaya, 2005)

Pada tingkat penanda, film adalah teks yang memuat serangkaian

Optimized using
trial version
www.balesio.com

citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata. Pada tingkat petanda, film merupakan cermin kehidupan metaforis. Jelas bahwa topik dari film menjadi sangat pokok dalam semiotika media karena di dalam genre film terdapat sistem signifikasi yang ditanggapi orang-orang masa kini dan melalui film mereka mencari rekreasi, inspirasi, dan wawasan, pada tingkat interpretant (Danesi, 2002).

Dalam bidang ilmu komunikasi, film sering dipelajari sebagai media penyampaian informasi dan gagasan. Film dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada penonton, dan film dapat efektif dalam melibatkan orang serta memengaruhi keyakinan dan perilaku mereka. Misalnya, film dokumenter dapat digunakan untuk mengedukasi orang tentang topik tertentu, sedangkan film fiksi dapat digunakan untuk mengeksplorasi masalah sosial dan psikologis yang kompleks. Selain itu, film dapat digunakan untuk menghibur penonton dan memberikan sumber kesenangan. Dalam ilmu komunikasi, peneliti dapat mempelajari cara pembuatan film, efek film terhadap penonton, dan peran film dalam membentuk opini publik dan norma budaya. Dengan demikian, kita memahami bahwa film merupakan media dalam menyampaikan suatu pesan yang dikehendaki oleh penciptanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Wibowo (2006:196) yang berpendapat bahwa film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media ita.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

2. Semiotika Sebagai Pisau Analisis

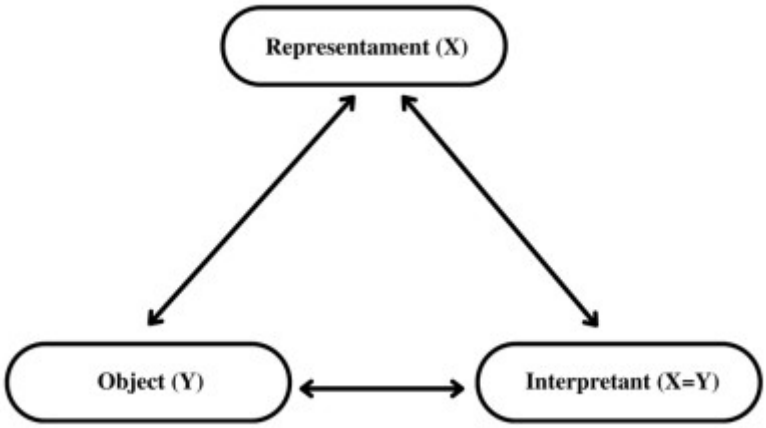
Semiotika adalah cabang dari ilmu komunikasi yang mengkaji mengenai tanda-tanda dan menginterpretasinya menjadi sebuah hal yang bermakna. Van Zoest (dalam Sobur, 2016) mendefiniskan semiotika sebagai "ilmu tentang tanda (*sign*) dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya: fungsinya, hubungannya (pengirim dan penerima) oleh mereka yang menggunakannya". Hal senada dikatakan oleh Ullmann (1972:14) bahwa ilmu yang khusus mempelajari sistem tanda adalah semiotik atau semiologi. Semiotika sebagai ilmu lambang yang berakar dari ilmu bahasa (semantik) memandang bahwa manusia dapat menelusuri makna dari komunikasi yang sedang berlangsung melalui sistem tanda yaitu hubungan antar tanda dengan acuannya (Ichsani, 2020).

Dalam bidang semiotika, Charles Sanders Peirce adalah seorang filsuf dan ahli logika yang memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan semiotika. Peirce memandang semiotika sebagai proses triadik yang melibatkan tiga elemen: tanda atau representamen (*representament*), objek (*object*), dan interpretan (*interpretant*). Tanda adalah simbol atau representasi yang mewakili objek. Objek adalah hal atau konsep yang diwakili oleh tanda. Interpretan adalah makna yang disampaikan oleh tanda kepada penafsir tersebut (Vera, 2014:3). Peirce melihat tanda (*representament*) sebagai bagian yang tak terpisahkan dari

ek referesensinya serta pemahaman subjek atas suatu tanda

erpretant).

Optimized using
trial version
www.balesio.com



Gambar 1.3 Model Semiotika Peirce

Peirce membedakan antara tiga jenis tanda: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang menyerupai objeknya, seperti gambar atau diagram. Indeks adalah tanda yang terhubung langsung dengan objeknya melalui hubungan fisik, seperti asap yang menunjukkan api. Simbol adalah tanda yang memiliki hubungan arbitrer dengan objeknya, seperti kata atau angka.

Peirce juga memperkenalkan konsep semiosis, yaitu proses menafsirkan tanda. Semiosis melibatkan serangkaian interpretasi atau terjemahan tanda dari satu tanda ke tanda lainnya. Peirce percaya bahwa proses ini tidak pernah berakhir dan merupakan dasar bagi semua pemikiran dan komunikasi manusia.

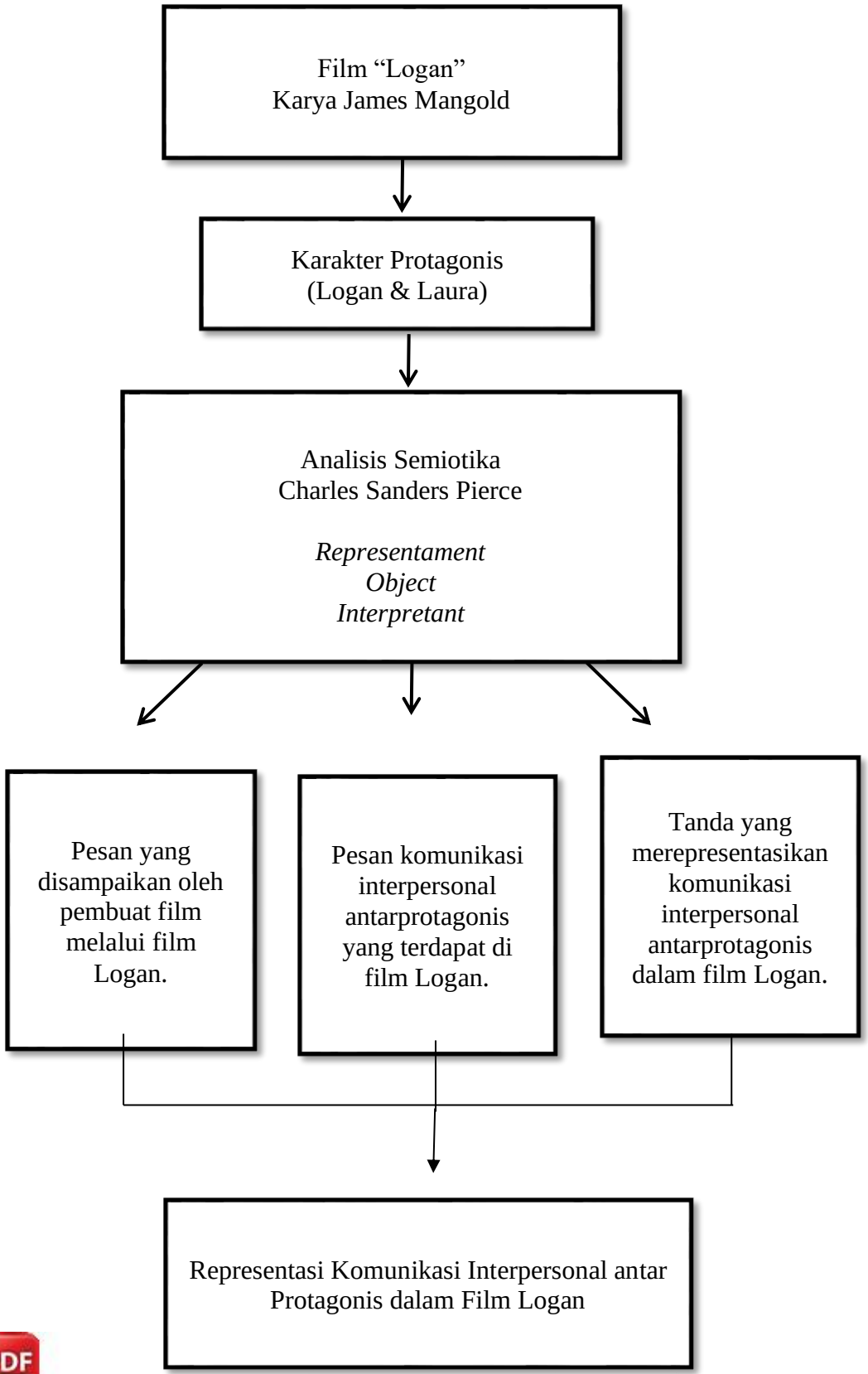
Singkatnya, semiotika Peirce merupakan kerangka kerja untuk memahami bagaimana tanda dan simbol menyampaikan makna dalam komunikasi. Ini melibatkan proses triadik representasi, objek, dan interpretasi, dan membedakan antara tiga jenis tanda: ikon, indeks, dan simbol. Karya Peirce memiliki dampak yang signifikan terhadap

Optimized using
trial version
www.balesio.com

perkembangan semiotika sebagai bidang studi.

Semiotika pada mulanya ialah kajian ilmu yang dicetuskan oleh Ferdinand de Saussure, lalu semiotika komunikasi dicetuskan oleh Charles Sanders Pierce, dan nama dari semiologi itu sendiri dicetuskan oleh Roland Barthes. Hingga saat ini ilmu terkait semiologi masih mengalami perkembangan.

Optimized using
trial version
www.balesio.com



Gambar 1.4 Kerangka Konseptual

Optimized using
trial version
www.balesio.com

E. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi terhadap konsep-konsep yang digunakan data penelitian ini maka peneliti memberikan Batasan pengertian sebagai berikut:

1. **Film** yang dimaksud di sini ialah film "Logan" karya James Mangold pada tahun 2017 yang diproduksi dan didistribusi oleh 20th Century Fox.
2. **Komunikasi Interpersonal** yang akan dianalisa dalam film ini ialah komunikasi antarpribadi yang dialami oleh kedua protagonis film Logan karya James Mangold.
3. **Protagonis** yang menjadi objek penelitian dalam film ini adalah James "Jimmy" Howlett alias Logan yang diperankan oleh aktor Hugh Jackman dan Laura Kinney atau X-23 yang diperankan oleh aktris Dafne Keen.
4. **Representasi** yang dikaji dalam penelitian ini ialah representasi tanda dan pesan komunikasi interpersonal antarprotagonis yang ditampilkan melalui karya film Logan.

F. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah film karya James Mangold berjudul Logan yang berdurasi 2 jam 17 menit (137 menit). Film

Optimized using
trial version
www.balesio.com

ini dirilis pada tanggal 3 Maret 2017 di Amerika Serikat. Di Indonesia sendiri, film tersebut dirilis pada tanggal 17 Februari 2017.

2. Waktu Penelitian

Penulis memulai penelitian pada September 2023 hingga November 2023.

3. Tipe Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan interpretatif kualitatif. Pendekatan ini adalah metode penelitian yang menghasilkan data interpretatif yang menghasilkan bahasa tertulis atau lisan orang dan perilaku yang dapat diamati, dengan menguraikan representamen, objek dan interpretan yang merupakan segitiga triadik dari semiotika Charles Sanders Peirce.

Metode interpretatif dapat diartikan sebagai teknik pemecahan masalah yang dipelajari dengan cara menjelaskan kondisi yang diteliti. Dalam hal ini, penggambaran James Mangold dari film Logan. Data yang dikumpulkan berupa teks/gambar bukan angka.

Bentuk interpretatif kualitatif dimaksudkan untuk menggambarkan dan merangkum berbagai keadaan, situasi, atau fenomena realitas sosial dalam masyarakat.

4. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini diperoleh data yang meliputi data

Optimized using
trial version
www.balesio.com

primer dan data sekunder, sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer diperoleh melalui teks film Logan yang terdiri dari *soft file* film serta sejumlah data-data yang berkaitan dengan produksi film yang kemudian akan diteliti lebih lanjut dengan memilah shot-scene yang dipilih

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data penunjang penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber untuk membantu mengumpulkan hasil penulisan, data tersebut diperoleh dari beberapa kajian pustaka terkait. Kemudian hasil yang diperoleh diolah dengan mengkaji literatur tersebut untuk mendukung asumsi sebagai landasan teori dari permasalahan yang akan dibahas.

3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan Analisis Semiotika Model Charles Sanders Peirce melalui observasi dengan cara menonton film Logan. Mengacu pada rumusan masalah penelitian, peneliti kemudian mengindentifikasi dan mengelompokkan adegan-adegan dalam film Logan yang merepresentasikan komunikasi interpersonal yang dialami oleh kedua karakter protagonis dalam film Logan.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Adegan (*scene*) yang telah dikelompokkan kemudian akan dianalisa dengan penanda dan petanda yang ditunjukkan dalam komunikasi interpersonal kedua karakter tersebut. Setelah selesai menyimpulkan hasil dari data primer dan sekunder, peneliti menjelaskan mengenai tanda dan pemaknaan dari film Logan.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi Interpersonal

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito (2007), pendekatan komunikasi interpersonal berfokus pada pertukaran pesan antar individu dan menekankan peran komunikasi dalam membentuk hubungan dan interaksi sosial. Dia mengeksplorasi berbagai aspek komunikasi interpersonal, termasuk komunikasi verbal dan nonverbal, mendengarkan, pengungkapan diri, resolusi konflik, dan pengembangan hubungan. Komunikasi verbal adalah komponen penting dari interaksi antarpribadi, dan Devito menekankan pentingnya penggunaan bahasa dan ucapan yang efektif untuk menyampaikan pesan dengan jelas. Dia menyelidiki kekuatan kata-kata, dampak pilihan bahasa, dan peran isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan nada suara dalam meningkatkan atau merusak komunikasi.

Devito (2007:5) berpendapat bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang yang telah menjalin hubungan, orang yang dengan suatu cara “terhubung”. Pendapat yang sama juga diutarkan oleh Montagu (dalam Rakhmat, 2009), yang nyatakan bahwa manusia sebagai makhluk sosial tidak akan pernah ut dari interaksi komunikasi. Devito menambahkan, komunikasi ini adi di antara kelompok kecil orang, dibedakan dari publik

Optimized using
trial version
www.balesio.com

atau komunikasi massa; komunikasi sifat pribadi, dibedakan dari komunikasi yang bersifat umum; komunikasi di antara orang-orang terhubung atau mereka yang terlibat dalam hubungan yang erat. Hal ini melibatkan kedua pihak mendengarkan secara aktif, Ia menekankan pentingnya mendengarkan dengan penuh perhatian, memahami, dan menanggapi dengan tepat pesan orang lain. Mendengarkan secara aktif melibatkan tidak hanya mendengarkan kata-kata tetapi juga menafsirkan makna dan emosi yang mendasarinya.

Pengungkapan diri adalah konsep lain yang penting bagi pemahaman DeVito tentang komunikasi antarpribadi. Pengungkapan diri mengacu pada pengungkapan informasi pribadi, pikiran, dan perasaan yang disengaja kepada orang lain. Devito mengeksplorasi bagaimana pengungkapan diri memainkan peran penting dalam mengembangkan dan memperdalam hubungan, membangun kepercayaan, dan membina pemahaman. Pendapat ini sejalan dengan Papu (2002), yang menyatakan bahwa pengungkapan diri (*self disclosure*) adalah pemberian informasi mengenai diri kita, kepada orang lain. Informasi yang diberikan mencakup berbagai hal seperti melibatkan seluruh informasi pengalaman hidup, emosi, perasaan, mimpi, opini, dan sebagainya dengan dilandasi kejujuran dan keterbukaan dalam memberikan informasi atau dengan kata lain apa yang disampaikan kepada orang lain berbicara mengenai kebenaran bukan

ıya menampilkan pribadi atau kebohongan belaka atau sisi yang baik

a.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Devito juga membahas resolusi konflik dalam komunikasi interpersonal. Dia mengakui bahwa konflik tidak dapat dihindari dalam hubungan manusia dan menawarkan strategi untuk mengelola dan menyelesaikannya secara efektif. Strategi ini melibatkan keterampilan komunikasi yang efektif, empati, memahami perspektif yang berbeda, dan menemukan solusi yang saling memuaskan. Selanjutnya, Devito mengkaji proses perkembangan hubungan melalui komunikasi interpersonal. Dia menyoroti tahapan pembentukan hubungan, pemeliharaan, dan pembubaran. Dia mengeksplorasi faktor-faktor yang berkontribusi pada pembentukan hubungan, dinamika yang membantu mempertahankannya, dan tantangan yang dapat menyebabkan penghentiannya.

Dalam karyanya, Devito menggabungkan perspektif teoretis dan contoh praktis untuk mengilustrasikan konsep komunikasi antarpribadi. Dia memberi pembaca alat dan teknik untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, menavigasi interaksi sosial yang kompleks, dan mengembangkan hubungan yang bermakna dan memuaskan. Mempertimbangkan semua itu, pendekatan Joseph Devito terhadap komunikasi antarpribadi menekankan pentingnya komunikasi verbal dan nonverbal yang efektif, mendengarkan secara aktif, pengungkapan diri, penyelesaian konflik, dan pengembangan hubungan. Karyanya berfungsi sebagai sumber berharga bagi mahasiswa, peneliti, dan siapa saja yang in memahami dan meningkatkan keterampilan komunikasi erpersonal mereka.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

PDF
Optimized using
trial version
www.balesio.com

2. Aspek-Aspek Komunikasi Interpersonal

Devito (1997:259-264) ada lima aspek yang dikemukakan dalam berkomunikasi 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 di mana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*). Komunikasi yang

Optimized using
trial version
www.balesio.com

terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Sikap mendukung adalah aspek penting dalam komunikasi interpersonal menurut Devito. Ini mencakup mendengarkan aktif, memberikan umpan balik positif, dukungan emosional, dan menghindari kritik merusak. Sikap mendukung memiliki dampak positif pada hubungan interpersonal, memungkinkan komunikasi yang lebih efektif, mengurangi konflik, dan meningkatkan kesejahteraan emosional. Kita memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap deskriptif bukan evaluatif spontan, dengan strategik dan provisional, bukan hanya dengan menunjukkan rasa 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

Optimized using
trial version
www.balesio.com

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.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

PDF
Optimized using
trial version
www.balesio.com

3. Faktor yang Memengaruhi Komunikasi Interpersonal

Rakhmat (2009) 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 bertingkat 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.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

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 komunikan. 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, menhindari 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

Optimized using
trial version
www.balesio.com

hubungan interpersonal, maka akan timbul rasa saling pengertian, saling menghargai, dan yang paling penting saling mengembangkan kualitas hubungan interpersonal.

B. Media Film

1. Film Sebagai Media Massa

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, film memiliki arti selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop) dan lakon (cerita) gambar hidup.

Menurut Widyadhana (2023), film sendiri secara harfiah adalah *cinematographie*. Kata *chinematographie* ini sendiri barasal dari kata cinema yang bermakna "gerak" dan phutos atau tho yang bermakna "cahaya". Oleh sebab itu film juga dapat dimaknai "melukis suatu gerak dengan memanfaatkan cahaya".

Menurut Wibowo (2006), film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui media cerita. Sebagai salah satu bentuk kesenian, film menjadi salah satu bentuk ekspresi seniman perfilman melalui ide cerita dan visualisasinya. Secara fungsi, film memiliki sifat komunikasi massa yang memiliki kekuatan implikasi terhadap pandangan masyarakat, sehingga hubungan antara film dan masyarakat tidak dapat dipisahkan. Dalam film, audio dan visual

unakan dalam membangun konsep cerita yang diangkat, sehingga film

mbawakan pesan dalam cerita yang dikembangkan dalam naskah

Optimized using
trial version
www.balesio.com

kemudian disalurkan kepada penonton. Selain itu sebagai media komunikasi massa film memiliki fungsi untuk dapat menyampaikan pesan dalam bentuk informasi, edukasi, dan hiburan.

Media komunikasi dalam hal ini film memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk pola pikir suatu masyarakat melalui konten dalam film. Selain sebagai media komunikasi, film juga dapat dijadikan sebagai media sosialisasi dan publikasi budaya yang bersifat persuasif. Salah satunya dengan menghadirkan berbagai ajang festival film baik nasional maupun internasional. Film sebagai media komunikasi juga memiliki peran sebagai media publikasi dan sosialisasi kebudayaan yang bersifat persuasif, salah satu bentuknya adalah penyelenggaraan festival film. Festival film menjadi sarana pengenalan budaya melalui film-film dari berbagai daerah dan negara (Salsabila, 2022).

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, di mana disebutkan bahwa yang 27 dimaksud dengan film adalah karya cipta, seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas ematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan eo, dan/atau lainnya.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Menurut Effendy (2011: 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.

Komunikasi Massa (Komass) terdiri atas dua kata yakni; komunikasi, dan massa. Banyak ahli yang mengungkapkan tentang definisi atau pengertian tentang komunikasi. Salah satu di antaranya pendapat Wilbur Schramm yang menyatakan bahwa komunikasi (*communication*) itu berasal dari kata Latin ”*communis*” yang juga berarti “*common*” (sama). Dengan demikian apabila kita berkomunikasi maka kita harus mewujudkan persamaan antara kita dengan orang lain (Sunarjo & Djunaesih S., 1981).

Komunikasi massa adalah suatu proses di mana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarluaskan pesan-pesan secara luas dan terus menerus menciptakan makna-makna serta diharapkan dapat mempengaruhi khalayak yang besar dan beragam dengan melalui berbagai cara (DeFleur & McQuail, 2000)

Sementara itu, komunikasi massa menurut Gerbner (dalam Rakhmat 2009:188) merupakan suatu produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri. Bentuk dari media ssa antara lain media cetak (buku, majalah, surat kabar), media ktronik (radio, televisi), film, dan new media (internet). Film adalah

Optimized using
trial version
www.balesio.com

salah satu bentuk dari media komunikasi massa yang kini selalu kita jumpai.

Media massa menjadi salah satu bentuk pemenuhan kebutuhan hiburan dan informasi yang merupakan hasil dari produksi teknologi modern sebagai saluran komunikasi. Saluran media massa sangat diperlukan dalam berlangsungnya komunikasi massa (Salsabila, 2022).

2. Tokoh Protagonis dalam Film

Tokoh adalah salah satu unsur yang penting dalam suatu novel atau cerita rekaan. Menurut Nurgiyantoro (2013) istilah tokoh mengacu pada orangnya, yaitu pelaku cerita. tokoh cerita merupakan orang-orang yang dilukiskan atau ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama oleh pembaca kualitas moral dan kecenderungan-kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakan (Nurgiyantoro, 2013:247). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah individu rekaan yang mempunyai watak dan perilaku tertentu sebagai pelaku yang ditampilkan dan mengalami peristiwa dalam cerita.

Tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan berdasarkan sudut pandang mana penamaan itu dilakukan. Menurut Nurgiyantoro (2013: 258-275), tokoh dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

a) Dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh

Optimized using
trial version
www.balesio.com

yang sering muncul dalam sebuah cerita dan sering mendapatkan komentar, sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang sedikit sekali memegang peran dalam peristiwa cerita dan mendapat komentar seadanya saja.

b) Dari segi fungsi penampilan tokoh dibedakan menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang memperjuangkan kebenaran dan kejujuran serta memiliki watak yang baik, sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang melawan kebenaran dan kejujuran serta memiliki watak yang buruk.

c) Dari segi perwatakan berupa tokoh sederhana dan tokoh bulat. Tokoh sedehana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi atau satu watak tertentu saja, bersifat datar dan monoton, sedangkan tokoh bulat adalah tokoh yang menunjukkan berbagai segi baik buruknya serta kelebihan dan kelemahannya, sehingga ada perkembangan yang terjadi pada tokoh ini.

d) Dilihat dari segi pencerminan tokoh, dibagi menjadi tokoh tipikal dan tokoh netral. Tokoh tipikal adalah tokoh yang hanya sedikit ditampilkan keadaan individualitasnya dan lebih ditonjolkan kualitas kebangsaannya, pekerjaannya, atau sesuatu yang lain yang bersifat mewakili, sedangkan tokoh netral adalah tokoh yang bereksistensi dalam cerita itu sendiri yaitu tokoh imajiner yang hanya hidup dalam dunia fiksi.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Tokoh protagonis merupakan karakter utama penggerak plot dari suatu karya fiksi. Menurut Aminuddin (2014:80), tokoh protagonis adalah pelaku yang memiliki peran sebagai karakter yang dapat disenangi oleh penonton. Teori tersebut sejalan dengan pendapat Wicaksono, (2014:89) yang mengatakan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh yang sifatnya dapat disukai oleh penikmat karya tersebut. Teori tersebut semakin diperkuat oleh pendapat Nurgiyantoro (2013) yang mengatakan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh yang dapat dikagumi, yang salah satu jenisnya secara populer disebut *hero*, yaitu tokoh yang merupakan perwujudan dari norma-norma dan nilai-nilai yang ideal bagi kita. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa tokoh protagonist adalah tokoh yang dikagumi dan disenangi dikarenakan terdapatnya karakter yang merupakan penerapan nilai-nilai yang ideal bagi kita

C. Teori Representasi

Representasi merupakan penghubung antara makna dan bahasa dengan budaya, yang bisa diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk mewakili dunia yang penuh arti kepada orang lain. Pemahaman utama dari teori respresentasi menurut Stuart Hall (2003) adalah penggunaan bahasa (*language*) untuk menyampaikan sesuatu yang berarti (*meaningful*) kepada

ng lain. Representasi merupakan bagian terpenting dari proses di mana

(*meaning*) diproduksi dan dipertukarkan antara anggota kelompok

am sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi adalah mengartikan

Optimized using
trial version
www.balesio.com

konsep (*concept*) yang ada di pikiran kita dengan menggunakan bahasa. Hall secara tegas mengartikan representasi sebagai proses produksi arti dengan menggunakan bahasa.

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Secara sederhana, representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Vera, 2014:96). Di sisi lain, representasi menurut Chris Barker (2004) adalah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Representasi dan makna budaya memiliki materialitas tertentu. Mereka melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, buku, majalah, dan program televisi. Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial tertentu (Barker, 2004:9).

Menurut David Croteau (2000), representasi adalah sebuah cara untuk memaknai tanda yang diperoleh dari benda yang digambarkan. Selain itu, Danesi (2012) mendefiniskan istilah representasi itu sendiri menunjuk pada bagaimana seseorang atau kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Representasi ini penting dalam dua hal. Yang pertama ialah apakah seseorang, kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Kata semestinya ini ngacu pada apakah seseorang atau kelompok itu diberitakan apa nya, ataukah diburukkan. Kedua, bagaimana representasi tersebut

Optimized using
trial version
www.balesio.com

ditampilkan dengan kata, kalimat, dan bantuan yang menjelaskan apa seseorang, kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan dalam pemberitaan kepada khalayak. Lebih penting lagi, penggambaran itu tidak hanya berkenaan dengan tampilan fisik (*appearance*) dan deskripsi, melainkan juga terkait dengan makna atau nilai dibalik tampilan fisik. Tampilan fisik representasi adalah sebuah jubah yang menyembunyikan bentuk makna sesungguhnya yang ada dibaliknya.

Menurut Croteau (2000:194), representasi merupakan hasil proses pemilihan yang terjadi secara bervariasi yang berarti adalah terdapat aspek-aspek tertentu dari realitas yang secara sengaja ditonjolkan dan ada pula aspek-aspek realitas yang lain diabaikan. Semua jenis representasi adalah "menghadirkan lagi" dunia sosial baik dengan sifat yang tidak lengkap maupun sedemikian sempit. Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang atau kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari objek, orang, benda dan kejadian yang tidak nyata (*fictional*).

D. Pendekatan Semiotika

Kata "semiotika" berasal dari bahasa Yunani, semeion yang berarti "tanda" atau seme, yang berarti "penafsir tanda". Semiotika adalah studi

u atau metode yang membahas mengenai tanda (*sign*) dan simbol am suatu konteks agar kemudian dapat dimaknai. Dasar dari semiotika mbahas mengenai konsep tanda, yang tidak hanya ditemukan dalam

bahasa dan bentuk komunikasi, namun juga dalam seluruh aspek kehidupan. Tanda bahkan dapat melampaui alam pikiran manusia, dalam kebutuhnnya untuk menjalin hubungan dengan realitas (Sudjiman, 1996).

Istilah semiotika atau semiotik sendiri pertama kali muncul pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, Charles Sanders Peirce, merujuk kepada "doktrin formal tentang tanda-tanda". Yang menjadi dasar semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun sejauh terkait dengan pikiran manusia-seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena, jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas. Bahasa itu sendiri merupakan sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda-tanda nonverbal seperti gerak-gerik, bentuk-bentuk pakaian, serta beraneka praktik sosial konvensional lainnya, dapat dipandang sebagai sejenis bahasa yang tersusun dari tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi (Sobur, 2016).

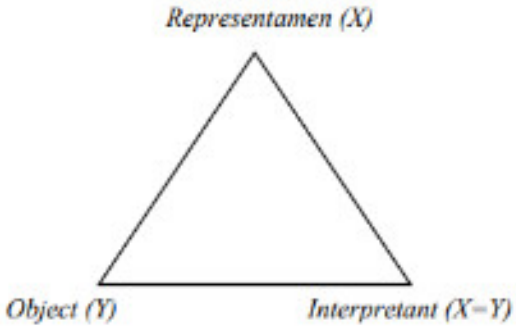
Penelitian ini menggunakan semiotika Charles Sanders Pierce yang terkenal dengan konsep triadik dan trikotominya. Pierce membuat tiga kategori tanda, masing-masing menunjukkan sebuah hubungan yang berbeda antara tanda dan objek (Sasmita, 2017). Tiga kategori tanda tersebut juga disebut dengan teori segitiga makna atau *triangle meaning* ıg terdiri dari tanda (representamen), objek, dan interpretan:

- **Representamen** pada dasarnya merupakan tanda itu sendiri atau

Optimized using
trial version
www.balesio.com

sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain (entitas).

- **Objek** merupakan sesuatu yang diwakilkan oleh Representamen yang berkaitan dengan acuan.
- **Interpretamen** merupakan tafsir, konsep yang terdapat di dalam pikiran, serta makna dari tanda. Interpretamen bukanlah pengguna dari tanda, melainkan konsep mental yang diproduksi oleh tanda dan pengalaman pengguna terhadap objek.



Gambar 2.1 Segitiga Triadik Charles Sanders Peirce

Segitiga triadik menunjukkan representamen adalah sebuah subjek dalam hubungan triadik di mana tanda kedua yang disebut dengan objek dan gabungan antar keduanya disebut interpretan (Vera, 2014). Dalam siklus ini, representamen akan menentukan interpretan dalam objek yang sama dan hubungan triadik tersebut menghasilkan akan sebuah makna melalui proses penafsiran yang disebut interpretan.

Sebuah tanda (representamen) mengacu pada sesuatu diluar dirinya (objek), dan dipahami oleh sesorang; bahwa tanda memiliki efek di dalam ak penggunanya atau hasil interpretasi (interpretamen). Tanda itu diri ialah adalah hal-hal yang terasa (*perceptible*) atau material yang

Optimized using
trial version
www.balesio.com

berfungsi sebagai representamen. Dengan kata lain, representamen dan interpretant adalah tanda, yaitu sesuatu yang menggantikan sesuatu. Teori semiotika Peirce dikenal sebagai segitiga triadik karena sifatnya yang menghubungkan segitiga, yaitu istilah *representament*, *object*, dan *interpretant* dalam proses semiotik (Sasmita, 2017).

Representasi dalam komunikasi interpersonal merupakan konsep yang mencakup bagaimana individu menyampaikan dan memahami pesan, gagasan, atau perasaan kepada orang lain. Beberapa ahli mengemukakan pandangan mereka tentang konsep representasi dalam konteks komunikasi interpersonal. James W. Carey (dalam McQuail, 2000:92) mengatakan bahwa komunikasi sebagai proses simbolik, mengukuhkan realitas yang diproduksi, memperbaiki realitas dan menstransformasikan realitas. Carey mengemukakan konsep representasi sebagai proses pembentukan makna melalui media komunikasi. Bahwa representasi dalam hal ini tidak hanya berkaitan dengan ekspresi diri tatap muka, tetapi juga dengan cara media dan aktor di baliknya menyajikan realitas dan bagaimana audiensnya memahami makna yang disampaikan. Maka dari itu, representamen yang sama dari suatu objek tunggal dapat menghasilkan interpretamen yang berbeda-beda ketika ia dilihat dan dipahami (perceived) secara berbeda.

Dalam intinya, konsep representasi dalam komunikasi interpersonal menurut Carey mencakup bagaimana individu mengelola dan menyampaikan identitas, citra diri, dan pesan kepada orang lain, baik secara langsung maupun melalui media. Representasi ini dapat memainkan

Optimized using
trial version
www.balesio.com

peran penting dalam membangun hubungan sosial dan memahami dinamika komunikasi interpersonal.

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

e) *Qualisgn*; yaitu kualitas dari sebuah tanda, berhubungan dengan sifat satu tanda seperti warna, bentuk, dan lainnya.

f) *Sinsign*; yaitu eksistensi actual dari suatu benda ataupun kejadian/peristiwa dari sebuah tanda.

g) *Legisign*; yaitu norma-norma yang terkandung dalam sebuah tanda.

Selain itu, **Objek** atau acuan tanda juga dibagi menjadi tiga. Objek dibagi menjadi ikon, indeks, dan simbol.

a) Ikon; bentuk tanda yang memiliki kesamaan atau kemiripan karakter dengan objek.

b) Indeks; tanda yang bersifat kausual atau hubungan sebab-akibat, atau mengacu pada kenyataan.

c) Simbol; bentuk tanda yang memiliki hubungan dengan penanda melalui kesepakatan bersama.

Sedangkan **Interpretan** juga terbagi menjadi tiga, yaitu: *Rheme, Decent Sign,* dan *Argument*.

a) *Rheme*: tanda yang memungkinkan adanya sebuah pilihan. Tanda termasuk rheme apabila teks tersebut tidak lengkap, didomunikasi oleh fungsi ekspresif dan memungkinkan berbagai interpretasi.

b) *Decent Sign*: tanda yang bersifat informatif atau sesuai dengan

Optimized using
trial version
www.balesio.com

kenyataan atau realitas.

c) *Argument*: tanda yang merupakan hasil berfikir atas suatu pertimbangan atau alasan untuk sesuatu, contohnya ungkapan kotor setelah masuk kedalam gudang.

Optimized using
trial version
www.balesio.com