



**KONSEP DIRI KARAKTER MIRABEL PADA
FILM “ENCANTO” DALAM PERSPEKTIF SEMIOTIKA**

ROLAND BARTHES

SKRIPSI

Oleh

Nama : Kheren Stevie Wiguna

NIM : 20180400022

FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

TANGERANG

2022



**KONSEP DIRI KARAKTER MIRABEL PADA
FILM “ENCANTO” DALAM PERSPEKTIF SEMIOTIKA**

ROLAND BARTHES

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

Oleh

Nama : Kheren Stevie Wiguna

NIM : 20180400022

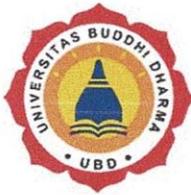
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

TANGERANG

2022



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Judul Tugas Akhir : Konsep Diri Karakter Mirabel Pada Film "ENCANTO"

Dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes

Nama : Kheren Stevie Wiguna

NIM : 20180400022

Fakultas : Sosial dan Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui proposal skripsinya dan layak melaksanakan sidang skripsi.

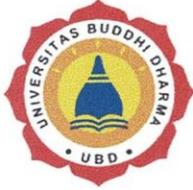
Tangerang, 29 Juli 2022

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Galuh Kusuma Hapsari, S.Si, M.I.Kom
NIDN : 0401018307

Dosen Pembimbing

Suryadi Wardiana, M.I.Kom
NIDN : 0411118205



LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Kheren Stevie Wiguna
NIM : 20180400022
Fakultas : Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Konsep Diri Karakter Mirabel Pada Film "ENCANTO"
Dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes

Diterima dan disetujui oleh Tim Penguji Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma, guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) Ilmu Komunikasi.

Dosen Penguji

1. Ketua Penguji : Hot Saut Halomoan, S.Pd., M.Hum
NIDN: 0320046101
2. Penguji I : Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.I.Kom
NIDN: 0401018307
3. Penguji II : Irpan Ali Rahman, S.S., M.Pd
NIDN: 0405027807

Tanda Tangan

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora

Universitas Buddhi Dharma

Dr. Lilie Suratminto, M.A.

NIDN: 8875430017

**FAKULTAS
SOSIAL DAN HUMANIORA**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah karya saya sendiri, dan dari semua sumber baik yang dikutip, maupun yang telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Kheren Stevie Wiguna

NIM : 20180400022

Tanda Tangan :



Tanggal : 29 Juli 2022

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan kata syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas hikmat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **Konsep Diri Karakter Mirabel Pada Film "ENCANTO" Dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes** dengan sebaik mungkin dan sesuai dengan prosedur waktu yang ditentukan. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Starta Satu (S-1) Ilmu Komunikasi di Universitas Buddhi Dharma. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis menerima dukungan, serta dorongan semangat dari orang-orang terdekat dari berbagai pihak.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Limajatini, S.E., M.M., B.K.P selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Dr. Lilie Suratminto, M.A, selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora.
3. Galuh Kusuma Hapsari, S.Si, M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Suryadi Wardiana, M.I.Kom., selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang sudah memberikan ilmu, bimbingan dan kesabaran yang sangat tinggi dalam menghadapi segala kekurangan peneliti dalam mengerjakan penelitian ini.
5. Seluruh Dosen Tetap Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma yang telah memberikan ilmu sehingga penulis dapat menerapkan ilmu tersebut dalam dunia kerja.
6. Kedua Orang Tua dan Kakak penulis Khezia Widajunika yang telah memberikan dukungan, menyemangatkan dan mendoakan penulis selama mengerjakan penelitian ini hingga selesai.

7. Teman Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2018: Agnes Gabriela, Michelle Theresa Yosephine, Chandra Arya Sacani, Yabes Antonio, Anggrenaldi Yonatan, selaku sahabat penulis yang menemani penulis dan turut berjuang bersama selama penelitian dari awal hingga akhir penelitian.
8. Joan, Alex, dan Yuvens (JB: Jamet Beler) selaku teman sekolah penulis yang telah menemani penulis dan ikut berjuang bersama mengerjakan skripsi diwaktu yang bersamaan.
9. Para Anggota Senat Mahasiswa Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Buddhi Dharma yang telah memberikan semangat, dorongan dan pengingat untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan cepat dikala kesibukan skripsi dan kegiatan berorganisasi.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca maupun penulis mahasiswa mahasiswi Ilmu Komunikasi.

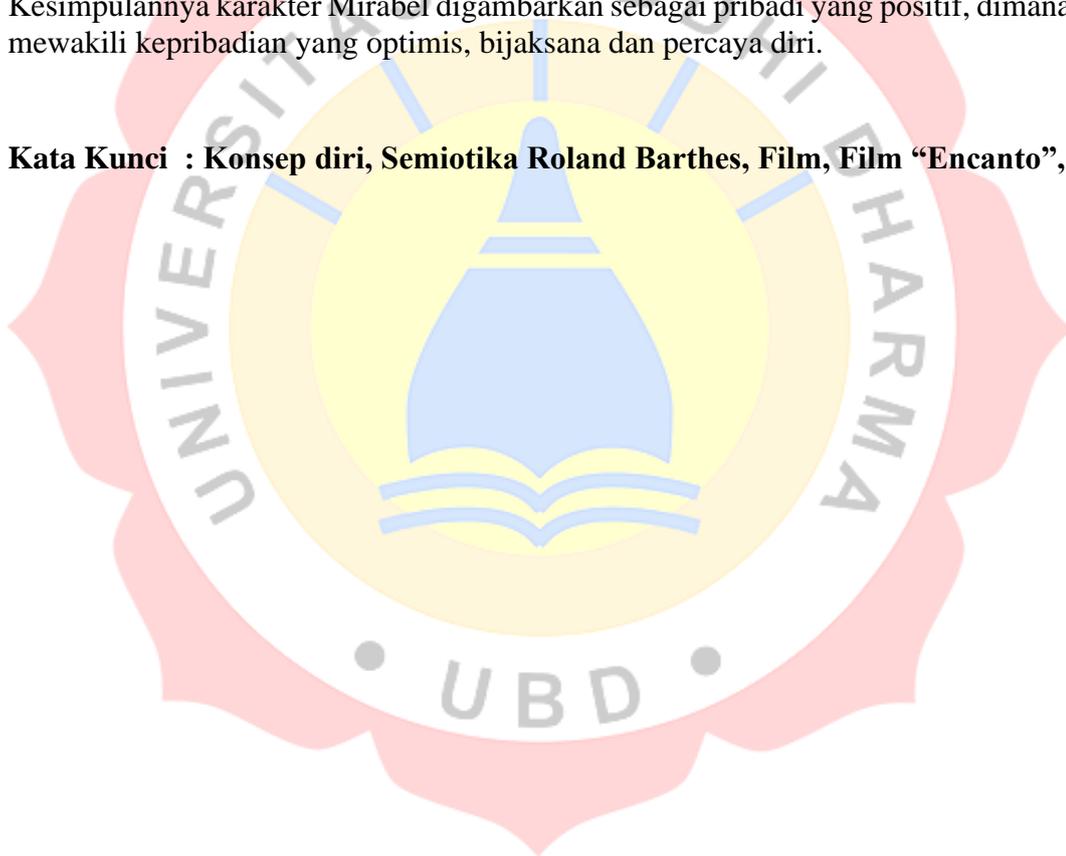
Tangerang, 29 Juli 2022

Penulis

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisa konsep diri suatu karakter animasi di film “Encanto” yang bernama Mirabel. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui konsep diri karakter Mirabel dalam Film “Encanto”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Analisis data menggunakan teori semiotika Roland Barthes dengan mengkaji melalui *signifier*, *signified* dan *myth* dari tanda atau gambar yang ada dalam film “Encanto”. Penulis menemukan 15 adegan yang mewakili konsep diri pada karakter Mirabel. Hasil penelitian yang didapat menggambarkan bahwa karakter Mirabel memiliki 2 sisi konsep diri yaitu konsep diri terbuka dan konsep diri tersembunyi. Konsep diri terbuka Mirabel ditampilkan sebagai karakter yang mandiri, pengertian, ceria, sabar, pantang menyerah, dan pendamai. Sisi tersembunyi Mirabel ditampilkan sebagai karakter yang dapat tertekan, lelah, iri, putus asa, dan ingin berontak. Kesimpulannya karakter Mirabel digambarkan sebagai pribadi yang positif, dimana mewakili kepribadian yang optimis, bijaksana dan percaya diri.

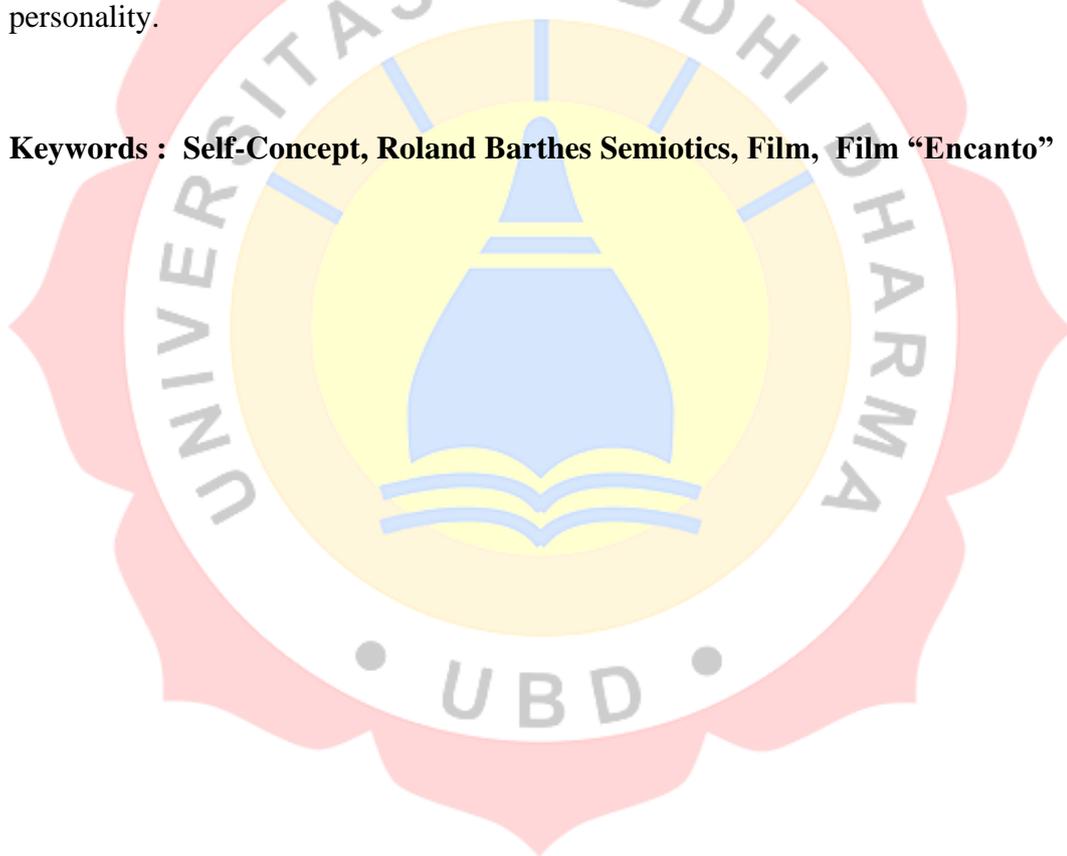
Kata Kunci : Konsep diri, Semiotika Roland Barthes, Film, Film “Encanto”,



ABSTRACT

This study analyzes the self-concept of a character in the film "Encanto" named Mirabel. The purpose of this study was to determine the self-concept of Mirabel's character in the film "Encanto". This study uses a qualitative approach with constructivism paradigm. Data analysis used Roland Barthes semiotic theory by examining through the signifier, signified and myth of the sign or image in the film "Encanto". The writer finds 15 scenes that show the self-concept of Mirabel's character. The result shows that Mirabel's character has 2 sides of self-concept, namely open self-concept and hidden self-concept. Mirabel's open self-concept is shown as an independent, understanding, cheerful, patient, unyielding, and peaceful character. Mirabel's hidden side is shown as a character who can be depressed, tired, jealous, desperate, and wants to rebel. In conclusion, Mirabel's character is described as a positive person, represents an optimistic, wise and confident personality.

Keywords : Self-Concept, Roland Barthes Semiotics, Film, Film “Encanto”



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI ..Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PENGESAHAN ..Error! Bookmark not defined.	
PERNYATAAN ORISINALITAS.....Error! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Akademis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
BAB II PENELITIAN TERDAHULU DAN KERANGKA TEORETIS	5
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Kerangka Teoritis.....	12
2.2.1 Komunikasi	12
2.2.2 Komunikasi Massa.....	14
2.2.3 Film.....	17
2.2.4 Film Animasi	18
2.2.5 Konsep Diri.....	19
2.2.6 Dimensi Konsep Diri	20
2.2.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri.....	22
2.2.8 Semiotika	23
2.2.9 Semiotika Roland Barthes.....	24
2.3 Kerangka Pemikiran.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Paradigma Penelitian	28

3.2	Pendekatan Penelitian.....	28
3.3	Metode Penelitian.....	29
3.4	Subjek/Objek Penelitian.....	30
3.4.1.	Subjek Penelitian.....	30
3.4.2.	Objek Penelitian.....	30
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5.1.	Data Primer.....	30
3.5.2.	Data Sekunder.....	31
3.6	Teknik Analisis Data.....	31
3.7	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.7.1	Lokasi Penelitian.....	32
3.7.2	Waktu Penelitian.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Gambaran Umum Film “Encanto”.....	34
4.2	Hasil Penelitian.....	35
4.2.1	Mirabel sebagai Sosok Anak yang Penurut.....	35
4.2.2.	Mirabel Sebagai Sosok yang Mandiri dan Ceria.....	36
4.2.3.	Mirabel Sosok yang Mudah Bergaul.....	38
4.2.4.	Mirabel Sosok yang Tegar dan Sabar.....	39
4.2.5.	Mirabel Tidak Mudah Kecewa.....	41
4.2.6.	Mirabel Sosok Pengertian dan Penenang.....	43
4.2.7.	Keberadaan Mirabel Dibutuhkan.....	45
4.2.8.	Mirabel Mengeluarkan Keluh Kesahnya/Kecewa.....	47
4.2.9.	Mirabel Pantang Menyerah.....	49
4.2.10.	Mirabel Memiliki Rasa Penasaran.....	50
4.2.11.	Mirabel Sosok Pengertian dan Penyemangat.....	52
4.2.12.	Mirabel Berontak.....	55
4.2.13.	Mirabel Percaya Pada Kemampuannya.....	58
4.2.14.	Mirabel Mudah Memaafkan.....	59
4.2.15.	Mirabel sebagai Sosok Pendamai dan Pemersatu.....	62
4.3	Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		70
5.1	Kesimpulan.....	70

5.2	Saran	71
5.2.1.	Saran Akademis	71
5.2.2	Saran Praktis	71

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 2.2 Peta Analisis Roland Barthes.....	25
Tabel 4.2 Klasifikasi Konsep Diri.....	67



DAFTAR GAMBAR

. Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran27



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan peran penting bagi kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau emosi seseorang. Komunikasi terjadi karena adanya interaksi sosial yang terjalin. Interaksi terwujud bila adanya komunikator yang menyampaikan pesan kepada komunikan, sehingga dapat dikatakan komunikasi itu berhasil. Sekarang ini perantara penyampaian pesan bukan hanya melalui individu dengan individu namun bisa melalui berbagai macam sumber salah satunya melalui media komunikasi massa. Komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan melalui media massa baik melalui media cetak maupun media elektronik. Menurut Bittner dalam Ardianto (2007:3) komunikasi massa adalah pesan yang dikirim ke sejumlah besar orang melalui media massa. Media massa dapat melalui televisi, radio, film, surat kabar, dan majalah.

Menurut Wibowo, dkk (2006:196) film adalah alat untuk mengkomunikasikan pesan yang berbeda kepada penonton melalui media cerita. Film juga merupakan media ekspresi artistik sebagai alat bagi seniman dan pembuat film untuk mengekspresikan ide dan gagasan naratif. Pada dasarnya, film memiliki kekuatan untuk mempengaruhi cara kita berkomunikasi di masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa film merupakan suatu karya seni berupa gambar bergerak yang mengkomunikasikan pesannya melalui visual yang bertujuan untuk memberikan hiburan. Selain itu film juga mengandung makna atau informasi tersembunyi tergantung pada khalayak yang menikmati bagaimana mereka menerima pesan yang disampaikan. Jika pertama kali film dibuat hanya

menyediakan gambar visual, sekarang film dilengkapi dengan audio visual sehingga para penonton dapat melihat sekaligus mendengarkan percakapan atau pergerakan film yang sedang ditayangkan.

Berkembangnya jaman, dunia perfilman semakin banyak memproduksi berbagai macam film yang beragam, diantaranya horror, komedi, drama, aksi, romansa, kartun/animasi, dan lain sebagainya. Tiap genre memiliki karakternya sendiri seperti film horror dikenal dengan penyajian film yang seram dan misterius, film aksi umumnya dikenal dengan adegan-adegannya yang ekstrim dimana melibatkan perkelahian maupun menggunakan senjata. Disamping itu genre yang sekarang banyak diminati oleh berbagai kalangan yaitu film bergenre animasi atau kartun. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022:53) animasi adalah acara televisi atau film yang berupa rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis dan elektronik, sehingga layer tampak bergerak. Dengan kata lain Film animasi atau kartun merupakan hasil karya tangan 2D (2 dimensi) yang saat produksinya menggabungkan hasil karya 2D ke dalam *storyboard* dan dikemas menjadi satu yang menghasilkan satu film animasi panjang.

The Walt Disney Company (perusahaan Walt Disney) atau yang lebih dikenal dengan sebutan Disney, merupakan salah satu perusahaan dibidang hiburan dan media terbesar di dunia yang sukses memproduksi film-film animasi. Disney didirikan pada 16 Oktober 1923 oleh Walter Elias Disney dan Roy Oliver Disney. Film animasi karya Disney hingga kini banyak diminati dan sukses diproduksi diantaranya yaitu *Cinderella*, *Mulan*, *Lion King*, *Frozen*, *Alice In Wonderland*, *Snow White*, *Encanto*, dan masih banyak lainnya.

Encanto adalah salah satu film animasi musikal yang sukses dirilis pada tahun 2021 disutradarai oleh Byron Howard dan Jared Bush. Mengisahkan tentang keluarga Madrigal yang tinggal di kota ajaib bernama Encanto yang terletak di pegunungan Kolombia. Dalam filmnya terdapat remaja perempuan bernama Mirabel yang merupakan sosok kunci dalam menyelamatkan keajaiban pada keluarganya. Mirabel digambarkan sebagai remaja perempuan yang ceria dan pantang menyerah. Mirabel ditunjukkan memiliki sisi yang berbeda dari karakter Madrigal lainnya. Disamping itu karakter yang dibuat dalam diri Mirabel memberikan impresi yang berkesan.

Hal ini membuat penulis tertarik untuk meneliti konsep diri yang diterapkan dalam karakter Mirabel. Konsep Diri diketahui sebagaimana pribadi menilai atau memandang dirinya sendiri. Penulis akan menganalisis menggunakan teori Semiotika Roland Barthes, dimana mengkaji melalui tanda atau gambar yang menyangkut konsep diri khususnya yang terdapat pada karakter Mirabel.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah penulis paparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana Konsep Diri Karakter Mirabel Pada Film Encanto Dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui Konsep Diri karakter Mirabel Dalam Film Encanto”.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya manfaat yang dapat diambil baik dari manfaat Akademis dan manfaat Praktis.

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi penulis maupun penulis terdapat nantinya baik untuk mengembangkan dan memperluas ilmu pengetahuan. Serta memperoleh wawasan baru selama mendalami penelitian dalam bidang komunikasi, konsep diri dan juga Semiotika. Kepada para penulis lain, penelitian ini diharapkan menjadi acuan terhadap perkembangan ilmu komunikasi terutama komunikasi massa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Menjadi masukan bagi peneliti dalam memahami konsep diri dan mengetahui lebih tentang konsep-konsep perfilman. Konsep yang diciptakan dalam pembuatan film animasi serta cara berpikir dalam membangun karakter tokoh agar menarik perhatian penontonnya.

BAB II

PENELITIAN TERDAHULU DAN KERANGKA TEORETIS

2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

Untuk membantu penelitian ini, diperlukan penelitian terdahulu yang dapat menyelaraskan teori dan informasi yang terdapat dalam penelitian, maka dibutuhkan referensi berupa kajian penelitian dari peneliti terdahulu dengan harapan mampu membantu dan menyempurnakan penelitian penulis. Melalui penelitian terdahulu yang digunakan, maka penelitian perlu pertanggungjawaban dengan segala informasi dan sumber tambahan yang tepat dan baik. Berikut daftar penelitian terdahulu yang akan digunakan oleh penulis sebagai referensi penelitian.

Skripsi

1. **Representasi Pencarian Jati Diri Dalam Film Animasi (Analisis Semiotik pada Tokoh *Little Girl* dalam Film *The Little Prince* Karya Mark Osborne (2015))**

Penelitian ini adalah skripsi yang ditulis oleh Fariz Ghassan dari Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2017. **Rumusan masalah** bagaimana film animasi *The Little prince* (2015) karya mark Osborne merepresentasikan pencarian jati diri pada tokoh *Little Girl*? **Tujuan penelitian** untuk mengetahui representasi pencarian jati diri dari tokoh *Little Girl* dalam film *The Little Prince* (2015) karya Mark Osborne. **Teori penelitian** menggunakan semiotika Roland Barthes. **Metode penelitian** menggunakan metode kualitatif interpretative. **Hasil penelitian** memperlihatkan seorang yang mencari jati dirinya dengan munculnya konflik keluarga, ketakutan anak menjadi dewasa, anak yang melakukan

eksperimen dalam menyampaikan gagasan, barulah anak tersebut menemukan jati dirinya.

Jurnal

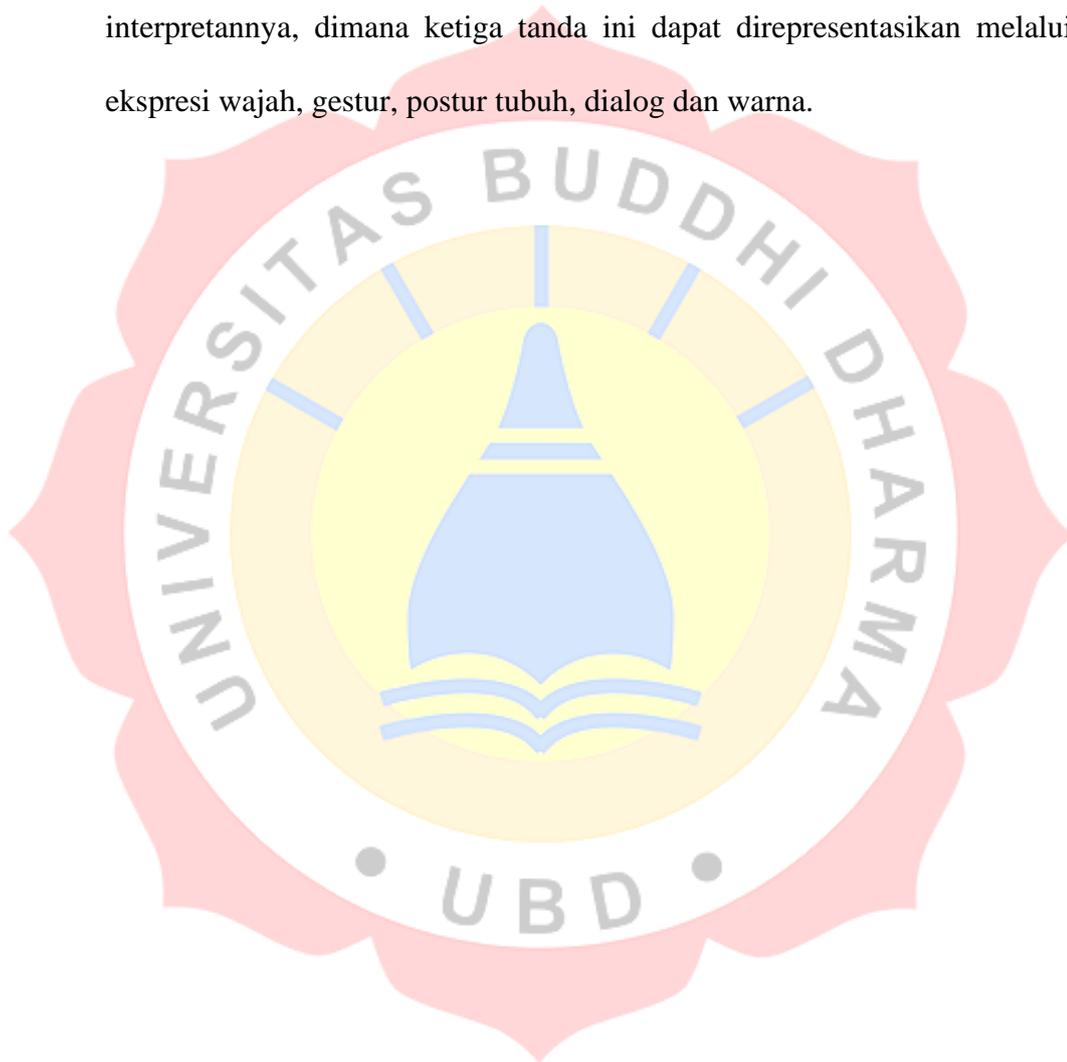
2. Analisis Semiotika Konsep Diri Pada Film Pendek “*Changed*” (Studi Semiotika Pada Film *Changed*, Nominasi Film Pendek Terbaik *Broadcasting Award 2018*)

Penelitian ini adalah skripsi yang ditulis oleh A. Munanjar S.I.Kom., M.M dan Nina Kusumawati dari Universitas Bina Sarana Informatika pada tahun 2019. **Rumusan masalah** bagaimana konsep diri dalam pencatian jati diri si tokoh melalui pesan verbal dan nonverbal. **Tujuan penelitian** mengetahui konsep diri dalam pencarian jati diri dari tokoh melalui pesan verbal dan nonverbal? **Teori penelitian** menggunakan semiotika Charles Sanders Pierce. **Metode penelitian** menggunakan metode kualitatif. **Hasil penelitian** secara keseluruhan gambaran dan penilatan diri si tokoh yaitu terjebak citra tubuh seorang perempuan, ideal tubuh menganggap sebagai perempuan, peran dirinya sebagai seorang perempuan dan identitas dirinya dikenal sebagai perempuan yang terjebak di dalam tubuh laki-laki.

3. Representasi Konsep Diri Habibie Dalam Film Rudy Habibie (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)

Penelitian ini adalah skripsi yang ditulis Siti Maesaroh dan Shinta Kristanty dari Universitas Budi Luhur pada tahun 2020. **Rumusan masalah** bagaimana representasi konsep diri Habibie dalam Film Rudy Habibie? **Tujuan penelitian** Menentukan representasi konsep diri Habibie dalam Film Rudy Habibie. **Teori penelitian** menggunakan semiotika Charles

Sanders Pierce. **Metode penelitian** menggunakan metode kualitatif konstruktivisme. **Hasil penelitian** konsep diri dibagi mejadi empat yaitu konsep diri wilayah terbuka, konsep diri wilayah buta, konsep diri wilayah tersembunyi dan konsep diri wilayah tak dikenal. Dalam film Rudy Habibie konsep diri direpresentasikan melalui tanda-tanda, yaitu *sign*, *object*, interpretannya, dimana ketiga tanda ini dapat direpresentasikan melalui ekspresi wajah, gestur, postur tubuh, dialog dan warna.



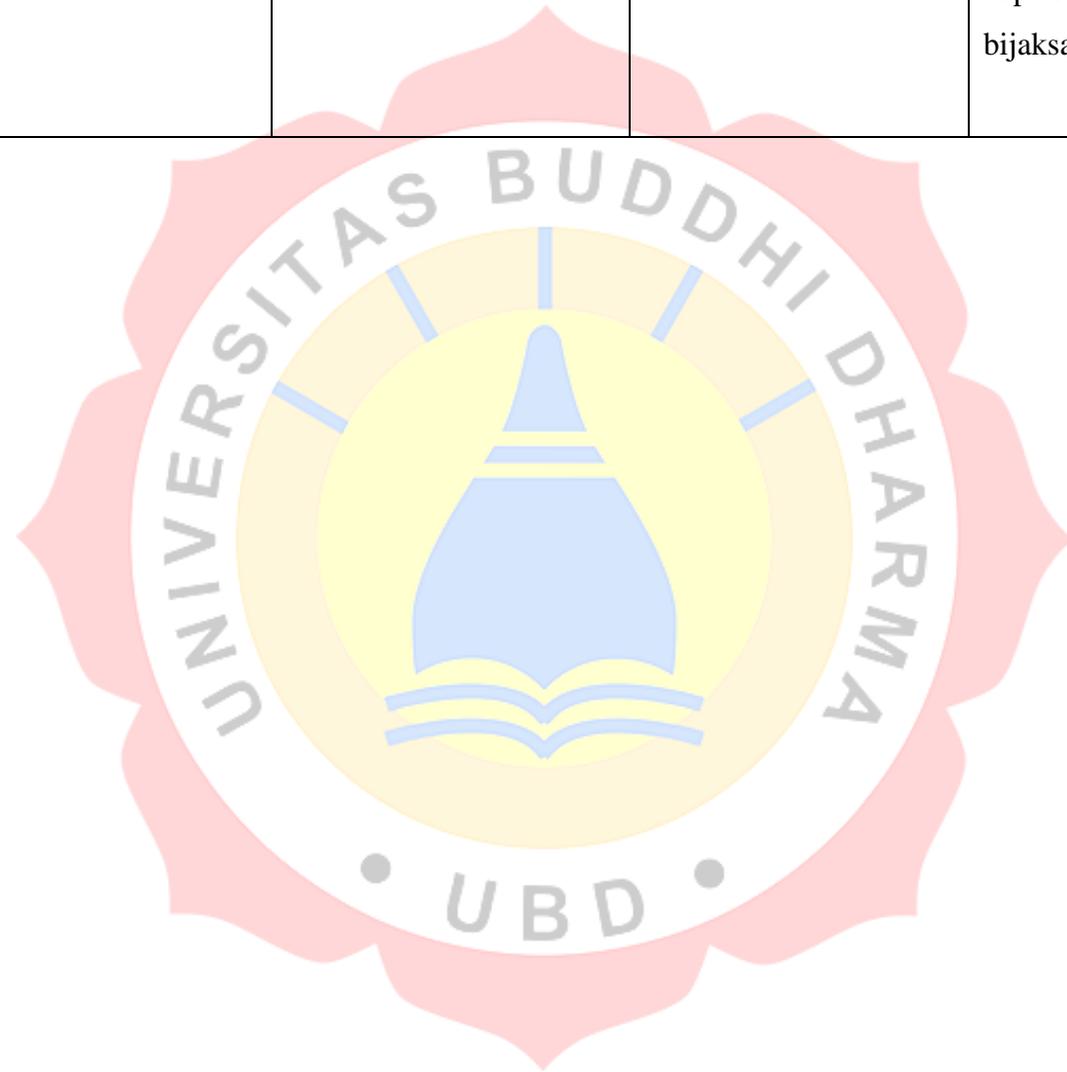
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Representasi Pencarian Jati Diri Dalam Film Animasi (Analisis Semiotik pada Tokoh <i>Little Girl</i> dalam Film <i>The Little Prince</i> Karya Mark Osborne (2015))	Analisis Semiotika Konsep Diri Pada Film Pendek “ <i>Changed</i> ” (Studi Semiotika Pada Film <i>Changed</i> , Nominasi Film Pendek Terbaik <i>Broadcasting Award</i> 2018)	Representasi Konsep Diri Habibie Dalam Film Rudy Habibie (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)	Konsep Diri Karakter Mirabel Pada Film “ <i>Encanto</i> ” Dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes
Peneliti	Fariz Ghassan	A. Munanjar S.I.Kom., M.M dan Nina Kusumawati	Siti Maesaroh dan Shinta Kristanty	Kheren Stevie Wiguna
Lembaga	Universitas Muhammadiyah Malang	Universitas Bina Sarana Informatika	Universitas Budi Luhur	Universitas Buddhi Dharma
Tahun	Tahun 2017	Tahun 2019	Tahun 2020	Tahun 2022

Masalah Penelitian	Bagaimana film animasi <i>The Little prince</i> (2015) karya mark Osborne merepresentasikan pencarian jati diri pada tokoh <i>Little Girl</i> ?	Bagaimana konsep diri dalam pencatian jati diri si tokoh melalui pesan verbal dan nonverbal	Bagaimana represtasi konsep diri Habibie dalam Film Rudy Habibie?	Bagaimana Konsep Diri Karakter Mirabel Pada Film Encanto Dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes?"
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui representasi pencarian jati diri dari tokoh <i>Little Girl</i> dalam film <i>The Little Prince</i> (2015) karya Mark Osborne	Mengetahui konsep diri dalam pencarian jati diri dari tokoh melalui pesan verbal dan nonverbal	Menentukan representasi konsep diri Habibie dalam Film Rudy Habibie	Untuk mengetahui Konsep Diri karakter Mirabel Dalam Film Encanto
Teori	Semiotika Roland Barthes	Semiotik Charles Sanders Pierce	Semiotik Charles Sanders Peirce	Semiotik Roland Barthes
Metode Penelitian	Kualitatif, semiotik dengan tipe <i>interpretative</i>	Kualitatif	Kualitatif dengan Paradigma Konstruktivisme	Kualitatif dengan Paradigma Konstruktivisme

<p>Hasil Penelitian</p>	<p>Memperlihatkan seorang yang mencari jadi dirinya dengan munculnya konflik keluarga, ketakutan anak menjadi dewasa, anak yang melakukan eksperimen dalam menyampaikan gagasan, barulah anak tersebut menemukan jati dirinya.</p>	<p>Secara keseluruhan gambaran dan penilaian diri si tokoh yaitu terjebak citra tubuh seorang perempuan, ideal tubuh menganggap sebagai perempuan, peran dirinya sebagai seorang perempuan dan identitas dirinya dikenal sebagai perempuan yang terjebak di dalam tubuh laki-laki.</p>	<p>Konsep diri dibagi mejadi empat yaitu konsep diri wilayah terbuka, konsep diri wilayah buta, konsep diri wilayah tersembunyi dan konsep diri wilayah tak dikenal. Dalam film Rudy Habibie konsep diri direpresentasikan melalui tanda-tanda, yaitu <i>sign, object</i>, interpretannya, dimana ketiga tanda ini dapat direpresentasikan melalui ekspresi wajah, gestur, postur tubuh, dialog dan warna.</p>	<p>Karakter Mirabel memiliki 2 sisi konsep diri yaitu konsep diri terbuka dan konsep diri tersembunyi. Konsep diri terbuka Mirabel ditampilkan sebagai karakter yang mandiri, pengertian, ceria, sabar, pantang menyerah, dan pendamai. Sisi tersembunyi Mirabel ditampilkan sebagai karakter yang dapat tertekan, lelah, iri, putus asa, dan ingin berontak. Kesimpulannya karakter Mirabel digambarkan sebagai pribadi yang positif, dimana mewakili</p>
--------------------------------	--	--	--	--

				kepribadian yang optimis, bijaksana dan percaya diri.
--	--	--	--	--



2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna (Effendy, 2013:9). Menurut Hovland, dkk dalam Mulyana (2010:68) komunikasi adalah proses dimana seseorang (komunikator) mengirimkan suatu stimulus (dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mempengaruhi perilaku orang lainnya (khalayak).

Menurut Laswell dalam Mulyana (2010:69) (cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut) “*Who says what and with channel to whom with what effect?*” atau siapa yang mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan pengaruh bagaimana.

William I. Gorden dalam Mulyana (2010:5-35) mengemukakan empat fungsi komunikasi antara lain:

1. Fungsi Komunikasi Sosial. Sarana membangun konsep diri, aktualisasi diri, kelangsungan hidup, memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang bersifat menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain.
2. Fungsi Komunikasi Ekspresif. Dapat dilakukan baik sendirian ataupun dalam kelompok, tidak otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrumen untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) melalui pesan nonverbal.

3. Fungsi Komunikasi Ritual. Biasanya dilakukan secara kolektif dimana sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup.
4. Fungsi Komunikasi Instrumental. Bersifat persuasif yang bertujuan untuk menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan juga untuk menghibur. Diartikan bahwa pembicara menginginkan pendengarnya mempercayai bahwa fakta atau informasi yang disampaikan akurat dan layak untuk diketahui.

Secara umum komunikasi berfungsi untuk menyampaikan informasi (*to inform*), mendidik (*to educate*), menghibur (*to entertain*), dan mempengaruhi (*to influence*). Komunikasi bertujuan untuk merubah sikap (*attitude change*), pendapat (*opinion change*), perilaku (*behavior change*), dan sosial (*social change*). (Effendy, 2013:8)

Menurut Laswell dalam Effendy (2013:10) komunikasi yang efektif terjadi meliputi lima unsur berikut:

1. Komunikator (*sender*), menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.
2. Pesan (*message*), merupakan lambang makna baik verbal maupun nonverbal yang disampaikan oleh komunikator dapat berupa gagasan, ide, keinginan, informasi, gambar, lambang, dan sebagainya.
3. Media, berlalunya pesan yang disampaikan atau dikomunikasikan dari komunikator kepada komunikan.
4. Komunikan (*receiver*), khalayak yang menerima pesan dari komunikator.

5. Efek, tanggapan atau peristiwa yang dialami saat menerima pesan dari komunikasikan.

Terdapat beberapa model proses dalam komunikasi salah satunya model Shannon dan Weaver. Model Shannon dan Weaver menyatakan bahwa proses komunikasi dimulai dengan adanya suatu sumber. Sumber-sumber tersebut membentuk suatu pesan atau rangkaian pesan yang ingin dikomunikasikan. Tahap selanjutnya adalah mengolah pesan kedalam simbol atau lambang-lambang dan disampaikan melalui *transmitter* (saluran) kepada penerima yang dituju. Penerima kemudian menginterpretasikan simbol atau lambang-lambang tersebut sehingga menghasilkan sesuatu. Hasilnya disebut oleh Shannon dan Weaver sebagai *destination* (tujuan). Praktiknya, proses penyampaian pesan pada model ini tidak terlepas dari *noise* (gangguan). Jika terjadi gangguan, arti dari pesan yang diterima mungkin berbeda. Gangguan selalu ada dalam setiap menyalurkan pesan kepada penerima. Model Shannon dan Weaver ini dapat diterapkan dalam konteks komunikasi antarpribadi, komunikasi publik atau komunikasi massa.

2.2.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner dalam Ardianto (2007:3), yaitu komunikasi massa adalah pesan yang dikirim ke sejumlah besar orang melalui media massa (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat kita lihat bahwa komunikasi massa harus menggunakan media massa. Media yang tergolong media massa adalah majalah dan surat kabar yang tergolong media cetak, serta radio, televisi, dan film yang tergolong media elektronik.

Definisi komunikasi massa yang lebih terperinci dikemukakan oleh ahli komunikasi lain yaitu Gerbner. Menurut Gerbner dalam Ardianto (2007:3) “*Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies.*” (Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan berkelanjutan yang paling luas dibagikan dalam masyarakat industri).

Dari definisi Gerbner menjelaskan bahwa komunikasi massa menghasilkan produk berupa pesan komunikasi. Produk terus didistribusikan ke berbagai khalayak dalam interval waktu yang ditentukan, seperti harian, mingguan, atau bulanan. Proses memproduksi pesan tidak dapat dilakukan oleh individu, tetapi harus dilakukan oleh lembaga, dan membutuhkan suatu teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa akan banyak dilakukan oleh masyarakat industri (Ardianto, 2007:3).

MacBride dalam Effendy (2013:27-28) mengemukakan beberapa fungsi dalam komunikasi massa antara lain:

1. Informasi, pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta dan pesan, opini dan komentar yang dibutuhkan agar orang dapat mengerti dan bereaksi secara jelas terhadap kondisi internasional, lingkungan, dan orang lain, dan agar dapat mengambil keputusan yang tepat.
2. Sosialisasi (Pemasyarakatan), penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat

yang efektif yang menyebabkan ia sadar akan fungsi sosialnya sehingga ia dapat aktif di dalam masyarakat.

3. Motivasi, menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek maupun jangka panjang, mendorong orang menentukan pilihannya dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.
4. Perdebatan dan Diskusi, menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai masalah publik, menyediakan bukti-bukti yang relevan yang diperlukan untuk kepentingan umum dan agar masyarakat lebih melibatkan diri dalam masalah yang menyangkut kegiatan bersama di tingkat internasional, nasional, dan lokal.
5. Pendidikan, pengalihan ilmu pengetahuan sehingga mendorong perkembangan intelektual, pembentukan watak, dan pendidikan keterampilan serta kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.
6. Memajukan Kebudayaan, penyebarluasan hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu, perkembangan kebudayaan dengan memperluas horizon seseorang, membangunkan imajinasi dan mendorong kreativitas serta kebutuhan estetikanya.
7. Hiburan, penyebarluasan sinyal, simbol, suara, dan citra (*image*) dari drama, tari, kesenian, kesusastraan, musik, komedi, olahraga, permainan, dan sebagainya untuk rekreasi dan kesenangan kelompok dan individu.

8. Integrasi, menyediakan bagi bangsa, kelompok, dan individu kesempatan memperoleh berbagai pesan yang diperlukan mereka agar mereka dapat saling kenal dan mengerti dan menghargai kondisi, pandangan, dan keinginan orang lain.

2.2.3 Film

Menurut Wibowo (2006:196), film adalah alat untuk mengkomunikasikan pesan yang berbeda kepada khalayak melalui media cerita. Film juga merupakan media ekspresi artistik sebagai alat bagi seniman dan pembuat film untuk mengekspresikan ide dan gagasan naratif. Pada dasarnya, film memiliki kekuatan untuk mempengaruhi cara kita berkomunikasi di masyarakat. Selain itu, menurut Undang-Undang perfilman Nomor 33 Tahun 2009, sinema adalah suatu karya seni dan budaya, sarana pranata dan media sosial yang dapat diproduksi dan ditunjukkan dengan atau tanpa suara berdasarkan kaidah perfilman.

Menurut Effendy dalam Firmantara (2017:1) film digambarkan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai media massa yang merupakan penggabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan teater, arsitektur serta seni musik.

Effendy (2000:207) mengemukakan bahwa teknik perfilman telah berhasil menampilkan gambar yang semakin mendekati kenyataan melalui peralatan maupun pengaturan yang diterapkan.

2.2.4 Film Animasi

Menurut Munir (2013:340) Animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi adalah gambar statis yang disusun secara berurutan dan direkam dengan kamera.

Menurut Ivan dalam Astari (2014:5) “Animasi adalah serangkaian gambar diam yang dijalankan satu per satu, dari gambar diam pertama sampai terakhir”. Menurut Vaughan dalam Astari (2014:5) “Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.”

Dari definisi diatas dapat dikatakan bahwa animasi merupakan serangkaian gambar yang disusun secara berurutan yang menghasilkan ilusi pergerakan pada objek gambar sehingga menciptakan gambar yang seolah-olah hidup.

Animasi sekarang ini makin berkembang banyaknya, berikut beberapa jenis animasi menurut Munir (2013:327):

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi disebut dengan nama *flat animation* atau lebih dikenal dengan kartun (*cartoon*). Kartun atau *Cartoon* didefinisikan sebagai gambar lucu, seperti *Tom and Jerry*, *Scooby doo*, dan lain sebagainya.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D. Dalam animasi 3D animasi karakter diperlihatkan semakin hidup dan nyata layaknya wujud asli dikehidupan nyata, seperti *Toy Story*, *Frozen*, *Encanto*, dan lain sebagainya.

3. *Stop Motion Animation/Clay Animation* (Animasi Tanah Liat)

Animasi ini dikenal sebagai *clay motion* karna penggunaannya memanfaatkan *clay* (tanah liat) sebagai objek pergerakannya. Memanfaatkan plastisin yang bersifat lentur sehingga mudah untuk diubah-ubah. Plastisin tersebut berguna untuk menutup bagian *clay* yang berada pada rangka khusus, yang kemudian dapat dibentuk menyesuaikan tokoh yang akan dibuat. Hasil kerangka tersebut difoto setiap gerakan pergerakan, setelahnya foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bergerak seperti film *Kubo and The Two Strings* atau *Shaun The Sheep*.

4. Animasi Jepang (*Anime*)

Anime merupakan animasi tersendiri buatan Jepang. Karakter yang dibuat dalam *Anime* berbeda dengan animasi buatan Eropa. Karakter tokoh hingga latar yang digunakan digambar menggunakan tangan dengan sedikit bantuan komputer, seperti *Naruto*, *Attack on Titan*, dan lain sebagainya.

2.2.5 Konsep Diri

Menurut Fitts dalam Agustiani (2006:138) konsep diri merupakan aspek penting dari seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan (*frame of reference*) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Taylor dalam Rakhmat (2007:100) mendefinisikan konsep diri sebagai “*all you think and feel about you, the entire complex of beliefs and attitudes you hold about yourself.*” Konsep diri

merupakan apa yang kita pikirkan dan rasakan tentang diri kita, meliputi kepercayaan dan sikap yang kita pegang.

Menurut Pudjiyogyanti dalam Prawoto (2010:20), konsep diri terdiri dari dua komponen, yaitu komponen kognitif dan komponen afektif. Komponen kognitif adalah pengetahuan yang dimiliki individu tentang keadaannya. Komponen kognitif adalah penjelasan tentang “siapa saya” yang menyampaikan citra diri sendiri. Komponen afektif adalah evaluasi diri individu. Penilaian tersebut akan membentuk penerimaan diri (*self-acceptance*), serta harga diri (*self-esteem*). Komponen kognitif adalah data objektif, sedangkan komponen afektif adalah data subjektif.

2.2.6 Dimensi Konsep Diri

Menurut Fitts dalam Agustiani (2006:139-142) konsep diri seseorang dibagi menjadi dua dimensi yaitu:

- Dimensi Internal

Dimensi internal konsep diri dipandang sebagai objek dan proses. Konsep diri berperan sebagai proses saat seseorang berpikir, mempersepsi, dan melakukan aktivitas. Sedangkan konsep diri pada objek meliputi bagaimana sikap, perasaan, persepsi dan evaluasi dipikirkan. Dalam hal ini memberikan kesatuan individu dalam menilai diri dengan berpikir, mengingat, dan mengamati. Terdiri dari tiga bentuk dimensi yaitu:

1. Diri Identitas (*Identity Self*)

Identitas diri merupakan aspek yang paling mendasar pada konsep diri dan mengacu pada pertanyaan “siapa saya?”. Dalam pertanyaan tersebut

mencakup label-label dan simbol yang melekat pada individu untuk menggambarkan diri dan membangun identitas dirinya.

2. Diri Perilaku (*Behavioral Self*)

Diri pelaku merupakan persepsi individu tentang tingkah lakunya atau caranya bertindak, kesadaran mengenai “apa yang dilakukan oleh diri?”.

Pertanyaan tersebut yang akan menentukan penilaian diri identitas individu, sehingga menjadi bagian dari diri perilaku.

3. Diri Penerimaan atau Penilaian (*Judging Self*)

Penilaian diri bertindak sebagai pengamat, penentu standar, dan evaluator.

Posisinya adalah sebagai perantara (mediator) antara diri identitas dan diri perilaku.

- Dimensi Eksternal

Pada dimensi eksternal individu menilai dirinya melalui hubungan dan aktivitas sosial, nilai yang dianut, serta hal-hal diluar dirinya. Fitts membedakan dimensi eksternal dalam lima bentuk yaitu:

1. Diri Fisik (*Physical Self*)

Diri fisik menyangkut persepsi seseorang terhadap keadaan dirinya secara fisik. Dalam hal ini terlihat persepsi seseorang mengenai Kesehatan dirinya, penampilan dirinya (cantik, jelek, menarik, tidak menarik) dan keadaan tubuh (tinggi, pendek, gemuk, kurus).

2. Diri Etika-Moral (*Moral-Ethical Self*)

Persepsi seseorang terhadap dirinya dilihat dari standar pertimbangan nilai moral dan etika. Hal ini berhubungan dengan bagaimana individu berhubungan dengan Tuhan, menyangkut kehidupan keagamaannya.

3. Diri Pribadi (*Personal Self*)

Merupakan perasaan atau persepsi seseorang tentang keadaan pribadinya. Tanpa dipengaruhi oleh kondisi fisik maupun hubungan dengan orang lain, melainkan dipengaruhi oleh kepuasan individu terhadap diri sendiri dan sejauh mana ia merasa dirinya sebagai pribadi yang tepat.

4. Diri Keluarga (*Family Self*)

Menunjukkan perasaan dan harga diri individu dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga.

5. Diri Sosial (*Social Self*)

Merupakan penilaian individu terhadap interaksi dirinya dengan orang lain maupun lingkungan di sekitarnya.

2.2.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri

Pudjijoyanti dalam Prawoto (2010:23-26) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan konsep diri, sebagai berikut:

1. Peranan Citra Fisik

Dimensi tubuh ideal dijadikan patokan untuk menanggapi keadaan fisik seseorang. Setiap individu mengharapkan untuk menerima umpan balik positif dari orang lain ketika mereka berhasil mencapai ukuran tubuh ideal mereka. Kegagalan atau keberhasilan dalam mencapai standar fisik ideal yang ditetapkan masyarakat merupakan suatu kondisi yang berdampak besar pada pembentukan citra fisik seseorang.

2. Peranan Jenis Kelamin

Perbedaan peran dengan jenis kelamin dijadikan penentu biologis antara laki-laki dan perempuan. Masih banyak orang yang berpendapat bahwa perempuan hanya terbatas pada urusan keluarga. Hal seperti ini menyebabkan perempuan mengalami kendala dalam mengembangkan dirinya. Disisi lain laki-laki memiliki kesempatan yang lebih besar dalam mengembangkan potensinya, baik dalam prestasi maupun keberhasilannya.

3. Peranan Perilaku Orang Tua

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan terpenting yang mempengaruhi perilaku seseorang. Keluarga merupakan bagian utama dalam pembentukan konsep diri seseorang. Dengan kata lain, orang tua berperan dalam membentuk citra diri anak dalam hal memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis anak.

4. Peranan Faktor Sosial

Interaksi antara seseorang dengan orang lain atau lingkungan sekitarnya merupakan proses pembentukan konsep diri orang tersebut. Struktur, peran, dan status sosial merupakan faktor sosial individu itu sendiri yang dilihat melalui persepsi individu lain.

2.2.8 Semiotika

Secara Etimologis, istilah Semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda. Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dianggap sebagai sesuatu yang lain berdasarkan praktik sosial yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tanda pada awalnya diartikan sebagai indikasi adanya sesuatu yang lain (Wibowo, 2011:5). Contohnya gambar laki laki dan perempuan menandakan adanya toilet, gelap menandai malam.

Ahli semiotika lainnya, Umberto Eco dalam Wibowo (2011:5) menyebut tanda itu bohong, sesuatu yang tersembunyi di baliknya dan bukan merupakan tanda itu sendiri.

John Fishke dalam Dwiningtyas (2018: 66) menyatakan Semiotika memiliki tiga wilayah kajian yaitu:

1. Tanda itu sendiri. Wilayah ini mencakup penelitian tentang berbagai jenis tanda, cara berbeda di mana tanda menciptakan makna dan bagaimana mereka berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya dapat dipahami dalam konteks penggunaan/konteks orang yang menempatkan tanda tersebut.
2. Kode-kode atau sistem di mana tanda-tanda diorganisasi. Studi ini mengkaji bagaimana berbagai kode telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sosial atau budaya, atau untuk mengirim kode tersebut menggunakan saluran komunikasi yang tersedia.
3. Budaya tempat dimana kode dan tanda beroperasi. Hal ini bergantung pada penggunaan dari kode dan tanda untuk keberadaan dan bentuknya.

2.2.9 Semiotika Roland Barthes

Menurut Barthes dalam Sobur (2013:15), Semiotika adalah ilmu yang bertujuan mempelajari bagaimana manusia (*humanity*) memaknai sesuatu (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak boleh disamakan dengan komunikasi (*to*

communicate). Menafsirkan suatu objek tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menyampaikan, dan membentuk sistem tanda yang terstruktur.

Semiotika Roland Barthes menggunakan istilah denotasi, konotasi dan mitos sebagai kunci dari analisis Semiotika. Barthes menjelaskan bahwa makna tahap pertama adalah hubungan antara *signifier* (ekspresi) dan *signified* (isi) dalam tanda dengan realitas eksternal. Tahap tersebut disebutnya sebagai *sign* (tanda). (Wibowo, 2011:5)

Tabel 2.2 Peta Analisis Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Penanda)
3. <i>Dennotative Sign</i> (Tanda Denotasi)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotasi)	5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotasi)	

Berdasarkan peta Barthes diatas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Tetapi pada saat yang sama, tanda denotatif juga merupakan penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: seperti halnya melihat tanda “singa”, maka konotasinya seperti harga diri, keganasan, keberanian dan sebagainya. Jadi, dalam konsep Barthes terdapat tanda konotatif yang tidak hanya sekedar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda yang mendasari keberadaanya (Sobur, 2009:69).

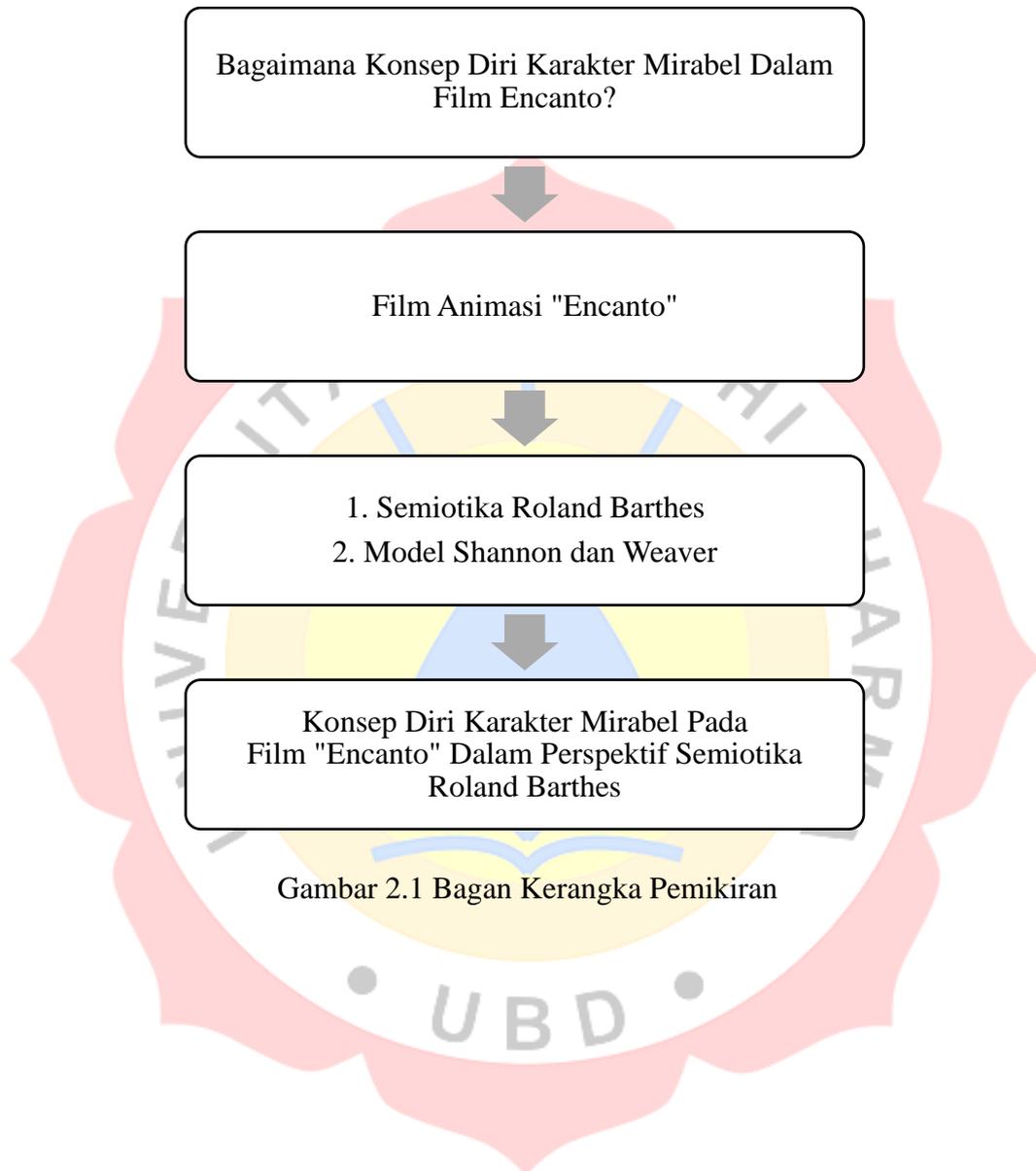
Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menggambarkan makna tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda

bertemu dengan perasaan atau emosi pembaca dari nilai-nilai kebudayaannya. Konotasi memiliki makna yang subjektif atau setidaknya intersubjektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang dideskripsikan oleh tanda dari objek tersebut, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana hal itu dijelaskan. (Wibowo, 2011:17).

Faktor utama dalam konotasi adalah penanda dalam tahap pertama yang digunakan sebagai tanda konotasi. Denotasi adalah mekanisme reproduksi dalam film terhadap objek yang dituju kamera. Konotasi adalah sisi manusia dari proses fotografi seperti fokus, *aperture*, *angel* kamera, dan kualitas film. Dengan kata lain denotasi adalah apa yang difoto, konotasi adalah cara pengambilan fotonya.

Menurut Fiske dalam Wibowo (2011:17), tanda bekerja melalui mitos (*myth*) pada tahap kedua makna isi. Mitos adalah cara budaya untuk menjelaskan atau memahami aspek-aspek tertentu dari realitas dan alam. Fiske mengkalisifikan mitos menjadi mitos primitif dan mitos terkini. Menurutnya, mitos primitif seperti mengenai hidup dan mati, manusia dan Tuhan, baik dan jahat, sedangkan mitos terkini seperti feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, tentang keluarga, dan kesuksesan.

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme hampir bertolak belakang dengan konsep observasi dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas dan ilmu pengetahuan. Paradigma ini melihat ilmu-ilmu sosial sebagai analisis sistematis dari perilaku yang bermakna secara sosial melalui pengamatan langsung dan mendalam terhadap pelaku sosial yang terlibat dalam penciptaan, pemeliharaan, atau pengelolaan dunia sosial (Hidayat, 2003:3).

Menurut Patton dalam Hayuningrat (2010:29-30), studi paradigma konstruktivisme mengkaji berbagai realitas yang dikonstruksi oleh individu dan dampaknya terhadap kehidupan bersama orang lain. Dalam konstruktivisme, setiap individu memiliki pengalamannya sendiri. Oleh karena itu, studi seperti ini menyarankan bahwa pandangan individu tentang dunia harus valid dan memiliki rasa hormat terhadap pandangan ini.

3.2 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2011:15) metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempertimbangkan keadaan objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai alat utamanya, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada

signifikansi daripada generalisasi. Pengumpulan data kualitatif tidak dipandu oleh teori, tetapi oleh fakta-fakta yang ditemukan selama penelitian lapangan.

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif sebagai proses analisa dalam penelitian ini, dimana data yang dikumpulkan melibatkan data berupa kata-kata dan gambar daripada angka. Maka dari itu laporan penelitian yang akan disajikan akan berisi kutipan-kutipan sebagai gambaran fakta yang berasal dari cuplikan-cuplikan film yang akan diteliti.

3.3 Metode Penelitian

Berdasarkan judul penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis semiotika. Seperti yang telah dikutip dalam bab II kerangka teoritis, analisis semiotika adalah studi tentang tanda yang berusaha memahami bagaimana bahasa dapat memiliki makna dan bagaimana makna itu disampaikan dalam masyarakat. Peneliti menggunakan semiotika model Roland Barthes dimana menurutnya individu memaknai hal-hal berdasarkan cara pandangnya sendiri.

Model Semiotika Roland Barthes memvisualisasikan analisisnya dengan mengkaji gambar ilustrasi menggunakan konsep denotasi, konotasi dan mitos. Menggunakan tanda dan penanda sebagai unsur pemikiran dalam penganalisaan. Serta mitos yang digunakan akan membantu untuk memahami makna kebudayaan atas realitas yang ada.

3.4 Subjek/Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:32), subjek penelitian adalah atribut atau sifat atau nilai seseorang, objek atau aktivitas yang memiliki variabel tertentu yang dianalisis dan ditarik kesimpulannya.

3.4.1. Subjek Penelitian

Subjek bahan penelitian ini adalah animasi film “Encanto”, diproduksi pada tahun 2021 oleh Disney. Film “Encanto” berdurasi 1 jam 49 menit yang bergenre animasi, komedi, keluarga dan musikal. Penelitian difokuskan terhadap satu karakter remaja bernama Mirabel.

3.4.2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini mengkaji konsep diri dari salah satu karakter/tokoh yaitu Mirabel, dimana karakter tersebut merupakan karakter utama dari film “Encanto”. Penulis akan menafsirkan konsep diri tokoh Mirabel yang terbentuk dalam film “Encanto” dari sudut pandang penulis.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1. Data Primer

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap film animasi “Encanto” yang berdurasi 1 jam 49 menit. Pengamatan dilakukan dengan mencatat dan memilih beberapa adegan atau cuplikan yang akan membantu dalam penyelesaian masalah.

2. Dokumentasi

Dalam teknik ini, penulis akan mengumpulkan data dengan *capture* beberapa adegan dan dialog yang menunjukkan penggambaran konsep diri karakter Mirabel. Dengan begitu potongan-potongan gambar akan dijadikan sebagai sumber pengkaji.

3.5.2. Data Sekunder

Dalam data sekunder penulis memanfaatkan berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian ini seperti melalui media internet, artikel dan e-jurnal, guna membantu melengkapi data primer.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, analisis data adalah pengambilan dan penyuntingan data dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Dengan mengatur data ke dalam kategori, mengklasifikasikannya dalam beberapa unit, meringkas, menyusunnya ke dalam pola, dan menyeleksi data yang paling penting untuk dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulan yang dapat dipahami oleh peneliti maupun khalayak yang membaca.

Penulis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2011:337-345) menyatakan, analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan selama pengumpulan data dan setelah pengumpulan data selesai dalam jangka waktu tertentu. Kegiatan analisis data kualitatif bersifat

interaktif, berkesinambungan dan terus menerus sampai tuntas, sehingga terjadi kejenuhan data. Tahap kegiatan yang digunakan untuk menganalisis data yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, dan menentukan hal-hal penting yang telah ditentukan sehingga memperoleh tema maupun pola yang dapat digunakan. Dari rangkuman yang didapat, peneliti memfokuskan pada data yang sesuai hingga dapat membantu dalam tahap selanjutnya.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Tahap setelah reduksi data yaitu penyajian data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sebagainya. Dalam penelitian kualitatif teks yang bersifat naratif lebih sering digunakan untuk menyajikan data. Hal itu dapat mempermudah penyusunan data dan penguraian yang disampaikan lebih mudah dipahami.

3. Kesimpulan/Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam analisis data adalah kesimpulan/verifikasi. Penelitian kualitatif dalam kesimpulan awalnya masih bersifat sementara dan dapat berkembang setelah penelitian berada dilapangan.

3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.7.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian diperlukan berdasarkan tempat atau objek yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan di rumah, dimana penulis menggunakan

aplikasi Disney *Hotstar+* untuk menonton Film “Encanto” serta membantu dalam pengumpulan dan analisis data.

3.7.2 Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan dalam melakukan penelitian ini kurang lebih 5 bulan terhitung dari bulan Maret 2022 hingga bulan Juli 2022. Durasi tersebut penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data, pengolahan data serta penyusunan proposal dan proses bimbingan.

