

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Studi terdahulu berupaya menghimpun referensi serta memperoleh informasi perbandingan orang dalam rangka penyusunan penelitian ini. Studi ini mengacu pada sejumlah investigasi sebelumnya, khususnya yang berikut ini:

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengumpulkan data referensi dan perbandingan dalam rangka penyusunan penelitian ini. Studi ini mengacu pada sejumlah investigasi sebelumnya, khususnya yang berikut ini:

1. Dari Penelitian yang ditulis oleh Ningsih, Widya Safira (2020), mengambil judul “Persepsi Generasi Z Di Kalangan Siswa-Siswi SMA Negeri 1 Sunggal Terhadap Film Dua Garis Biru” Mengetahui bagaimana perasaan siswa SMA Negeri 1 Sunggal atas film Dua Garis Biru menjadi tujuan studi tersebut. Teori komunikasi, komunikasi massa, persepsi, film, serta generasi Z dianggap relevan dalam studi ini. Dengan menggunakan metodologi deskriptif kuantitatif, penelitian ini bersifat deskriptif. Dengan jumlah partisipan penelitian secara keseluruhan sebanyak 1.083 orang, metode Taro Yamane digunakan untuk menghitung besar sampel, sehingga diperoleh 91 partisipan. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel acak berstrata dan pengambilan sampel bertujuan adalah metode sampel yang diterapkan. Pada studi ini, kuesioner dan studi lapangan (perpustakaan) ialah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan

menggunakan SPSS versi 25, analisis tabel tunggal yakni teknik analisis data yang diterapkan. Temuan studi ini memperlihatkan sebagian besar pendapat siswa SMA Negeri 1 Sunggal pada film Dua Garis Biru adalah baik serta mereka menganggap film tersebut bagus di kalangan remaja.

2. Dari Penelitian yang ditulis oleh Baby Prilly Cantika mengambil judul “Persepsi Pada Relationship Dalam Film Story Of Kale (2022)”, Mengetahui bagaimana penonton memandang hubungan dalam film Story of Kale menjadi tujuan penelitian ini. Ikatan yang terjalin antara Dinda dan Kale mayoritas juga melibatkan generasi muda. Mengetahui bagaimana pandangan generasi muda terhadap hubungan Kale dan Dinda dalam film ini menjadi tujuan penelitian. Sebagian plot film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini” diceritakan didalam film ini. Ardhito Pramono berperan sebagai Kale, tokoh utama yang dirusak oleh masa lalunya dan terpengaruh untuk menjaga hatinya dari orang baru. Individu muda yang pernah menonton film "Story of Kale" dan menghabiskan satu tahun atau lebih dalam hubungan yang bermasalah menjadi sumber penelitian ini. Studi ini menerapkan desain penelitian kualitatif melalui wawancara mendalam terhadap narasumber.

Purposive sampling digunakan untuk proses pengambilan sampel, yang melibatkan pemilihan sejumlah informan berdasarkan preferensi peneliti. Informan dalam penelitian ini berjumlah enam orang. Dalam film Story of Kale, Kale serta Dinda memiliki hubungan yang beragam, antara lain “hubungan mandiri, hubungan pengontrol, hubungan kerja

keras, hubungan terbuka, hubungan jarak jauh, hubungan negosiasi, dan hubungan *toxic*”. Metode analisis yang digunakan adalah analisis persepsi atau pendapat khalayak mengenai hubungan tersebut. Mayoritas informan menilai hubungan Kale dan Dinda dalam film *Story of Kale* tidak sehat, kemudian semua pendapat yang mereka utarakan pasti ada variabel yang mempengaruhinya, berdasarkan data wawancara mendalam.

3. Dari Penelitian yang ditulis oleh Fransiscus Bonahara Damanik (2022), mengambil judul *Persepsi Generasi Z Pada Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* mengetahui bagaimana gambaran emosi Generasi Z dan mengetahui makna denotatif maupun konotatif yang diinterpretasikan Generasi Z dalam menonton film NKCTHI. Dalam prosesnya, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara, dokumentasi dan observasi dari kelima subjek penelitian yang masing-masing telah dipertimbangkan dengan teknik *purposive sampling* dan menggunakan model interaktif dari Miles & Huberman untuk menganalisis data. Adapun tinjauan pustaka yang digunakan adalah model persepsi yang berkorelasi dengan emosi sebagai salah satu faktor pendorong interpretasi subjek dan teori semiotika Roland Barthes serta karakteristik Generasi Z. Hasil penelitian ini menyajikan emosi yang fluktuatif dalam menonton film NKCTHI dan juga emosi yang terhimpun ke puncak kesedihan mengharu biru. Suasana ini berasal dari

keterlibatan interaktif yang klimaks, suasana kedekatan, maupun konflik yang didesain nyata dan natural dalam film ini. Sehingga membawa untuk mengasosiasikan diri dalam kehidupan pribadi dan menunjukkan pentingnya peran keluarga dalam kehidupan nyata. Sedangkan makna denotatif dan konotatif yang terhubung dengan melihat aspek-aspek tanda yang nyata menyimpan konotasi yang tersambung dengan daya emosional dan memiliki makna khusus atau makna emotif; makna konotatif dalam menyalurkan pelajaran yang berarti.

2.1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

1. Ningsih, Widya Safira (2020) "Persepsi Generasi Z Di Kalangan Siswa-Siswi SMA Negeri 1 Sunggal Terhadap Film Dua Garis Biru"

Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2020) mempunyai judul "Persepsi Generasi Z Di Kalangan Siswa-Siswi SMA Negeri 1 Sunggal Terhadap Film Dua Garis Biru". Studi ini bertujuan mengidentifikasi pandangan siswa SMA Negeri 1 Sunggal pada film tersebut. Metode yang diterapkan ialah deskriptif kuantitatif menggunakan populasi sejumlah 1083 siswa serta sampel sejumlah 91 orang, dipilih berlandaskan Stratified Random Sampling serta Purposive Sampling. Metode pengumpulan data melibatkan studi lapangan dan kuesioner, dengan analisis data menggunakan tabel tunggal dan SPSS versi 25. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki persepsi positif terhadap film Dua Garis Biru, menganggapnya bermanfaat bagi remaja.

Persamaan dengan penelitian saat ini yaitu seperti penelitian terdahulu, penelitian saat ini juga mengambil fokus pada persepsi Generasi Z terhadap film, meskipun berbeda judul filmnya. Keduanya menggunakan pendekatan deskriptif untuk menjelaskan persepsi yang ada dalam populasi Generasi Z.

Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu:

- a. Judul dan Konteks Film: Penelitian saat ini difokuskan terhadap film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang", sedangkan penelitian terdahulu memilih film "Dua Garis Biru". Ini menunjukkan variasi dalam konten film yang diteliti.
- b. Metode Penelitian: Studi saat ini menerapkan metode kualitatif dengan teknik analisis data reduksi serta penyajian data, sedangkan studi terdahulu menggunakan Stratified Random Sampling dan Purposive Sampling.
- c. Tujuan Penelitian: Tujuan penelitian saat ini lebih spesifik dalam mengidentifikasi persepsi Generasi Z terhadap film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang", sementara penelitian terdahulu cenderung umum dalam menjelaskan persepsi terhadap film "Dua Garis Biru".

Dengan membandingkan kedua penelitian ini, dapat dilihat bahwa meskipun keduanya berfokus pada persepsi Generasi Z terhadap film, ada perbedaan dalam metode, judul film yang diteliti, dan fokus penelitian yang lebih spesifik pada penelitian saat ini terhadap film yang baru.

2. Baby Prilly (2022) “Persepsi Pada Relationship Dalam Film Story Of

Kale”

Penelitian yang dilakukan oleh Baby Prilly Cantika berjudul "Persepsi Pada Relationship Dalam Film Story Of Kale (2022)" bertujuan untuk menggali persepsi audiens, khususnya kaum muda, terhadap hubungan diantara Kale dengan Dinda pada film "Story of Kale". Menerapkan metode kualitatif dengan wawancara mendalam terhadap enam narasumber yang telah mengalami hubungan yang tidak sehat, penelitian ini menemukan bahwa mayoritas narasumber menilai hubungan antara Kale dan Dinda sebagai toxic relationship, dengan berbagai tipe hubungan yang berbeda.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi Generasi Z terhadap film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang", khususnya pada *Squad Tantrum* yang menonton film tersebut. Film ini dipilih karena dianggap mampu menghadirkan makna yang relatable dan menggugah emosional bagi penontonnya. Generasi Z, yang merupakan penduduk digital dan terbiasa dengan teknologi, sering menonton film melalui platform digital seperti ponsel dan laptop, memungkinkan mereka untuk meresapi pesan-pesan dalam film dengan cara yang lebih pribadi.

Persamaan dengan penelitian saat ini yaitu kedua penelitian memiliki fokus pada persepsi audiens terhadap film sebagai media komunikasi massa. Baik penelitian Baby Prilly Cantika maupun penelitian saat ini menyoroti bagaimana penonton menginterpretasikan dan merespon makna yang disampaikan dalam film. Keduanya juga

menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam guna mendapatkan data yang spesifik dan mendetail dari perspektif narasumber.

Perbedaan dengan studi sebelumnya yakni:

- a. Objek Studi: Penelitian Baby Prilly Cantika fokus pada persepsi terhadap hubungan interpersonal antara karakter dalam film tertentu ("Story of Kale"), sedangkan penelitian saat ini lebih berfokus pada persepsi terhadap keseluruhan naratif dan pesan yang disampaikan dari film "Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang".
- b. Responden: Penelitian Baby Prilly Cantika melibatkan narasumber yang sudah memiliki pengalaman dalam hubungan pribadi, sedangkan penelitian saat ini mengambil sampel dari generasi Z yang merupakan teman sebaya yang terbiasa dengan media digital dan film-film modern.
- c. Konteks Penelitian: Penelitian saat ini menempatkan konteksnya pada generasi Z dan pengaruh media digital dalam pengalaman menonton mereka, sementara penelitian terdahulu lebih terfokus pada dinamika hubungan interpersonal dalam film.

Dengan demikian, kedua penelitian tersebut memberikan pandangan yang berbeda tetapi komplementer dalam memahami bagaimana film sebagai media komunikasi massa mempengaruhi persepsi dan pengalaman penonton, terutama dari segi interaksi sosial dan emosional.

2.2 Komunikasi

2.2.1 Pengertian Komunikasi

Salah satu faktor paling krusial dan rumit dari keberadaan manusia adalah komunikasi. Orang-orang sangat terpengaruh oleh komunikasi dengan sesamanya, baik yang sudah dikenal maupun yang belum dikenal. Karena komunikasi sangat krusial bagi keberadaan manusia, kita harus sangat berhati-hati saat berkomunikasi.

Proses komunikasi adalah penyampaian pesan atau simbol yang memiliki makna dari penyampai pesan terhadap penerima pesan yang mempunyai suatu tujuan. Dengan demikian, setiap langkah dalam proses komunikasi mempunyai makna yang bergantung pada pemahaman dan persepsi komunikan; setiap aktor dalam proses tersebut mempunyai persepsi yang sama (Ginting, 2020: 7).

2.2.2 Komunikasi Massa

Secara bahasa, komunikasi massa (mass communication) yakni tahapan penyampaian pesan melalui media massa (komunikasi dengan media). Istilah “komunikasi massa” merupakan singkatan dari “komunikasi media massa”. Komunikasi massa lebih dimaknai sebagai bentuk komunikasi yang menggunakan media massa (Heychael & Sarwono, 2019). Berdasarkan asal istilahnya, komunikasi massa ialah bentuk singkat dari mass media communication atau komunikasi media massa (Hadi et al., 2021). Meskipun tidak hanya menekankan pada bentuk media massa, namun media massa sangat berpengaruh dalam perkembangan disiplin komunikasi massa. Ini karena pengaruh yang diciptakan tidak hanya pada bentuk medianya sendiri melainkan juga berperan pada

bentuk-bentuk lain seperti kebiasaan yang tercipta hingga menjadi budaya masyarakat. Media komunikasi massa membuat manusia mempunyai sikap ketergantungan, contohnya tidak bisa lepas dari media komunikasi yang mereka punya (Kustiawan et al., 2022)

Kajian komunikasi massa banyak dipengaruhi oleh faktor komunikasi massa. Penggunaan media massa oleh khalayak dan dinamikanya mempunyai dampak yang signifikan terhadap komunikasi massa. Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi, banyaknya surat yang dikirimkan, fenomena urbanisasi dan periklanan, serta pesatnya perkembangan ekonomi merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan media massa. Lembaga komunikasi massa sendiri berfungsi sebagai media dalam komunikasi massa.

2.3 Film

2.3.1 Pengertian Film

Pesan dan ideologi yang ingin disampaikan oleh para pembuat film tercermin dalam pemilihan film mereka. Film dianggap mempunyai kekuatan untuk menyelaraskan persepsi penonton dengan persepsi pembuat film.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan film yakni lembaran tipis seluloid yang dimanfaatkan dalam menampung gambar-gambar positif dan negatif yang diproyeksikan ke dalam potret dan diputar di bioskop. Fitur pengiriman pesan dan penerimaan dari komponen komunikasi sistem dimanfaatkan oleh individu atau kelompok (Alfathoni dan Manesa, 2020:2).

2.3.2 Perkembangan Film di Indonesia

Perkembangan awal pembangunan bioskop di Indonesia bertepatan dengan pertumbuhan produksi film. Enam tahapan perkembangan film Indonesia dibagi menjadi dua kategori oleh Garin Nugroho dan Dyna Herlina. Yang pertama dikenal sebagai panggung seni urban dan berlangsung pada tahun 1900-1930. Periode kedua, dari tahun 1930 hingga 1950, menyaksikan pertumbuhan film sebagai bentuk hiburan selama krisis ekonomi global. Ketiga, terjadi ketegangan ideologi antara tahun 1950 hingga 1970. Keempat, pseudoglobalisme yang berlangsung pada tahun 1970 hingga 1985. Kelima, tahun 1985–1998 disebut sebagai tahun krisis dalam konteks globalisasi. Keenam, periode yang ditandai dengan euforia demokrasi pada tahun 1998 hingga 2013. Kebijakan film suatu negara memberi efek pada kemajuan industri film negara tersebut. Kajian sejarah antara lain dapat digunakan guna memahami bagaimana kebijakan film memberi efek pada kemajuan industri film sebuah negara. Oleh karena itu, masa lalu perfilman Indonesia harus dikaji melalui penyelidikan sejarah (Ardiyanti, H. (2020):163).

2.3.3 Film Keluarga

Film keluarga ialah jenis film yang dibuat guna menyenangkan semua anggota keluarga, dari anak-anak sampai orang dewasa. Genre ini sering kali mengandung unsur-unsur mendidik dan menghibur, serta menyampaikan nilai-nilai moral yang universal (Nizam Ramadhan, 2024). Menurut Thomas Doherty film keluarga sering kali menampilkan cerita yang sederhana, penuh dengan nuansa emosional dan nilai moral, sehingga mudah diterima oleh berbagai kalangan usia

(Fitriana, 2020).

Film keluarga memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, tema dan cerita yang diangkat biasanya berfokus pada aspek kehidupan sehari-hari keluarga, seperti persahabatan, keberanian, cinta, dan kerja sama. Ceritanya cenderung sederhana, mudah dipahami, dan kaya akan pesan moral. Menurut Jack Zipes, film keluarga seringkali menggunakan alur yang menghibur namun mengandung pesan-pesan penting yang dapat menjadi pelajaran bagi penontonnya (Silvanari, 2021). Selain itu, konten film keluarga selalu dipastikan aman untuk semua usia, menghindari kekerasan grafis, bahasa kasar, dan adegan seksual, sehingga film ini dapat dinikmati oleh segala usia. Hal ini sejalan dengan pandangan David Buckingham yang menekankan pentingnya konten yang sesuai usia dalam film keluarga untuk mendukung perkembangan moral dan sosial anak-anak (Andriansyah, 2022).

Karakter dalam film keluarga sering kali mencerminkan berbagai tipe kepribadian dan dinamika keluarga. Mereka bisa terdiri dari anak-anak, orang tua, kakek-nenek, serta teman-teman dan hewan peliharaan. Film keluarga juga sangat menonjolkan pesan moral yang positif, seperti pentingnya keluarga, kerja sama, kejujuran, dan keberanian (Islammiyati, 2022).

Menonton film keluarga memiliki berbagai manfaat. Pertama, kegiatan ini dapat mempererat hubungan keluarga, memberi kesempatan kepada anggota keluarga untuk menghabiskan waktu bersama, berbagi tawa, dan mendiskusikan pesan moral yang ada dalam film (Islammiyati, 2022). Selain itu, film keluarga sering kali mengandung pesan moral yang bisa menjadi bahan diskusi dan

pembelajaran bagi anak-anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Maria Nikolajeva yang menyatakan bahwa film keluarga dapat bermanfaat sebagai alat pendidikan yang efektif, menyajikan nilai-nilai penting melalui cerita yang menarik (Oktapiantama & Utomo, 2021).

Film keluarga memainkan peran penting dalam industri film dan kehidupan keluarga. Dengan tema yang mendidik, konten yang aman, dan pesan moral yang kuat, film keluarga tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan mempererat hubungan antaranggota keluarga (Wikrama, 2022). Sebagai bentuk hiburan yang inklusif, film keluarga terus menjadi pilihan favorit bagi banyak keluarga di seluruh dunia, dan diharapkan dapat terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan dan harapan penonton dari berbagai generasi.

2.4 Persepsi

2.4.1 Pengertian Persepsi

Robbins (dalam Alizamar & Couto, 2019: 14) mengartikan persepsi sebagai tahapan dimana orang menyusun serta memahami pengalaman indrawinya untuk memberikan konteks pada lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, persepsi adalah proses dimana persepsi diinternalisasikan (diproses oleh sistem saraf), dideskripsikan menjadi data, dan pada akhirnya diolah menjadi makna.

Demikian pula, sebagaimana dirinci lebih lanjut oleh Agustin (2023), persepsi dapat dipahami sebagai proses penerimaan rangsangan yang diprioritaskan perhatian melalui panca indera, yang memungkinkan orang mengenali, memahami, dan menilai apa yang mereka amati baik di

dalam maupun di luar diri mereka. tubuh sendiri. Dengan demikian, persepsi merupakan hasil langsung dari interaksi dunia internal dan eksternal individu satu sama lain.

Berlandaskan Kamus Psikologi yang diutarakan James & Kartono (1989:358) persepsi ialah:

- 1) Proses memahami serta mengenali objek atau peristiwa objektif dengan bantuan indera.
- 2) Kesadaran dari tahapan-tahapan organisasi.
- 3) (*Titchener*) satu kelompok penginderaan serta penambahan arti-arti yang bersumber dari pengalaman masa lalu.
- 4) Variabel yang menjadi penghalang maupun ikut campur tangan, bersumber dari kemampuan organisme dalam membedakan antara perangsang-perangsang.
- 5) Kesadaran intuitif terkait kebenaran langsung maupun keyakinan yang serta merta mengenai sesuatu.

Persepsi dalam komunikasi diartikan sebagai proses komunikasi (penerima) merasakan dan memahami (decoding) sinyal. Hal ini juga digambarkan sebagai tahapan mengalami realitas Anda lalu merasakan apa yang Anda temui oleh pakar komunikasi Amerika Joseph A. DeVito (dalam Suriati et al., 2022). Dengan demikian, persepsi memegang peranan penting dalam kesadaran manusia dengan menafsirkan lingkungan internal dan eksternal. Tambahan oleh Syahputra & Putra (2020): Persepsi adalah

proses dimana masukan sensorik diberi makna.

2.4.2 Proses Terjadinya Persepsi

Karena saling ketergantungan dan efek timbal balik dari sistem pendukung, persepsi merupakan proses yang sangat rumit. Merupakan ide bagus untuk menyadari apa yang dibutuhkan seseorang untuk melakukan persepsi sebelum terlibat dalam proses tersebut. Walgito (2010) mencatat hal yang sama (dalam Candra dkk, 2020: 68):

1) Adanya Objek (Sasaran yang diamati).

Suatu rangsangan atau rangsangan yang mengenai alat indera atau reseptor akan disebabkan oleh benda atau sasaran yang dilihat. Sementara itu, sumber internal dan eksternal orang tersebut memberikan rangsangan.

2) Adanya Alat Indra, Saraf, serta Susunan Saraf Pusat.

Reseptor di organ indera kita berfungsi sebagai instrumen untuk menerima masukan. Selain itu, saraf sensorik diperlukan sebagai sarana penyampaian sinyal yang telah dideteksi oleh reseptor ke sistem saraf pusat, termasuk otak, yang merupakan pusat kesadaran. Selain itu, saraf motorik diperlukan untuk melakukan reaksi.

3) Adanya Perhatian.

Tahap awal, kadang-kadang disebut sebagai persiapan persepsi, adalah perhatian. Orang memperhatikan hal-hal yang akan mereka persepsikan (perhatian selektif).

Selain itu, karena adanya hubungan sebab akibat yang mendorong berkembangnya persepsi, beberapa keadaan juga berdampak pada persepsi. Variabel-variabel tersebut dijelaskan oleh Walgito (2010) (dalam Candra et al, 2020: 70–71) yakni:

1. Ketersediaan informasi sebelumnya

Saat individu mengalami suatu stimulus yang asing baginya, kurangnya informasi dapat menimbulkan ketidakpastian persepsi karena pengetahuan dapat menjadi landasan bagaimana sesuatu itu dilihat. Oleh karena itu, diperlukan pengetahuan penuh sebelum mempersepsikan apa pun.

2. Kebutuhan

Orang sering mengartikan sesuatu berdasarkan apa yang mereka butuhkan saat ini. Sebagai gambaran dasar, seseorang yang sedang lapar akan lebih peka terhadap aroma masakan dibandingkan orang yang baru makan.

3. Pengalaman Masa Lalu

Pembelajaran adalah katalisator untuk hal ini karena persepsi sebagian besar dibentuk oleh ingatan dan pengalaman. Seseorang yang patah hati karena mantan pacarnya selingkuh kemungkinan besar akan memandang orang lain yang datang kepadanya dengan rasa tidak

percaya.

4. Emosi

Karena emosi merupakan salah satu komponen energi dan perhatian seseorang, maka emosi akan mempengaruhi cara mereka menerima dan memproses informasi. Lelucon dari temannya mungkin dianggap menyinggung seseorang yang sedang stres setelah bertengkar baru-baru ini dengan kekasihnya dan terjebak kemacetan.

5. Impresi

Karena perhatian tertuju pada suatu rangsangan yang menonjol, maka pada mulanya akan mempengaruhi persepsi individu.

6. Konteks

Lingkungan sosial, budaya, atau fisik mungkin dianggap sebagai konteksnya. Latar belakang yang membentuk persepsi seseorang terhadap suatu tokoh disediakan oleh konteks. Warna memiliki arti berbeda karena dua faktor ini.

2.5 Semiotika Model Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce, seorang filsuf dan ahli logika asal Amerika Serikat, mengembangkan teori semiotika yang sangat berpengaruh dalam studi tanda dan proses tanda, yang dikenal sebagai semiosis (Bellucci, 2020). Peirce memandang semiotika sebagai cara untuk memahami bagaimana makna dihasilkan dan dikomunikasikan melalui tanda-tanda. Dalam teorinya, Peirce mengklasifikasikan

tanda kedalam tiga kategori utama: ikon, indeks, serta simbol (Guerri, 2019). Masing-masing kategori ini memiliki karakteristik dan cara kerja yang berbeda dalam menghasilkan makna.

Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan langsung atau kualitas serupa dengan objek yang diwakilinya. Ikon merepresentasikan objeknya melalui sifat yang sama atau analogi (Lenninger, 2019). Misalnya, gambar atau foto seseorang adalah ikon dari orang tersebut karena memiliki kemiripan visual dengan orang itu. Dalam konteks film, ikon bisa berupa visualisasi langsung dari karakter atau lokasi yang mirip dengan kenyataan. Misalnya, gambar kota London yang ditampilkan dalam film sebagai representasi dari kota tersebut. Penggunaan ikon dalam film membantu penonton mengenali dan mengidentifikasi elemen-elemen yang ditampilkan secara visual.\

Indeks yakni tanda yang memperlihatkan terdapat hubungan eksistensial atau kausal dengan objeknya. Indeks menunjukkan sesuatu melalui hubungan langsung, misalnya sebab-akibat atau kedekatan fisik (Leone, 2021). Contohnya adalah asap yang menjadi indeks dari api karena ada hubungan kausal antara keduanya, atau termometer yang menunjukkan suhu karena ada hubungan fisik antara alat dan suhu lingkungan. Dalam film, indeks bisa berupa tanda-tanda seperti tangisan yang menunjukkan kesedihan atau cahaya kilat yang menunjukkan kehadiran badai. Indeks dalam film memberikan petunjuk atau bukti yang mengarahkan penonton pada interpretasi tertentu.

Simbol adalah tanda yang hubungannya dengan objeknya bersifat konvensional atau berdasarkan kesepakatan sosial. Simbol tidak memiliki

kemiripan fisik atau hubungan kausal langsung dengan objeknya (SIHOMBING, 2023). Contohnya adalah kata "burung" yang merupakan simbol dari hewan yang terbang, berdasarkan kesepakatan bahasa, atau bendera nasional yang menjadi simbol dari negara tertentu berdasarkan konvensi. Dalam film, simbol bisa berupa penggunaan warna atau objek tertentu yang memiliki makna kultural atau tematik, seperti warna merah yang sering diasosiasikan dengan cinta atau bahaya, atau lambang-lambang tertentu yang merepresentasikan ide-ide atau tema spesifik dalam film. Simbol dalam film membantu menciptakan makna yang lebih dalam dan abstrak.

Peirce juga memperkenalkan konsep semiosis, yaitu proses di mana tanda menciptakan makna. Semiosis melibatkan tiga komponen utama: *representamen* (penanda), objek (petanda), dan *interpretant* (penafsiran). *Representamen* adalah bentuk fisik atau manifestasi dari tanda (misalnya, kata, gambar, suara), objek adalah apa yang diwakili oleh *representamen* (objek yang menjadi referensi tanda), serta *interpretant* ialah makna yang dihasilkan didalam pikiran penerima ketika menyaksikan *representamen* dan menghubungkannya dengan objek (Afisi, 2020). Proses semiosis ini menggambarkan bagaimana tanda-tanda bekerja secara dinamis untuk menghasilkan dan mengkomunikasikan makna.

Dengan menggunakan teori semiotika Peirce, peneliti dapat menganalisis bagaimana film menggunakan berbagai jenis tanda untuk menciptakan makna yang kompleks dan berlapis. Analisis ini membantu memahami bagaimana elemen-elemen film berinteraksi untuk menyampaikan pesan dan bagaimana penonton, khususnya Generasi Z, menafsirkan tanda-tanda tersebut berdasarkan latar

belakang dan pengalaman mereka sendiri. Teori ini memberikan kerangka kerja yang kaya untuk mengeksplorasi bagaimana makna dibentuk dan dikomunikasikan melalui media film.

2.6 Denotasi dan Konotasi Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce, seorang pionir dalam bidang semiotika, memperkenalkan konsep denotasi dan konotasi sebagai bagian dari studinya mengenai tanda dan proses tanda (semiosis) (Guerri, 2019). Meskipun teori Peirce lebih dikenal karena pembagian tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol, konsep denotasi dan konotasi juga dapat diadaptasi dan dijelaskan dalam kerangka pemikirannya untuk lebih memahami bagaimana tanda bekerja dalam menyampaikan makna.

Denotasi mengacu pada arti literal, langsung, maupun referensial dari sebuah tanda. Ini adalah arti yang paling dasar dan obyektif yang bisa disepakati oleh semua orang tanpa memperhatikan konteks atau pengalaman pribadi (Herrman, 2022). Dalam teori semiotika Peirce, denotasi bisa dikaitkan dengan hubungan langsung antara representamen (penanda) dan objek (petanda) (Niu, 2020). Karakteristik denotasi adalah makna yang jelas dan eksplisit dari tanda. Sebagai contoh, sebuah foto seekor kucing memiliki denotasi sebagai gambar visual dari hewan kucing. Dalam konteks film, denotasi bisa berupa gambar atau adegan yang menunjukkan objek atau tindakan secara langsung, seperti adegan seorang karakter sedang menulis surat yang secara denotatif berarti karakter tersebut sedang menulis.

Konotasi, di sisi lain, merujuk pada makna tambahan, tersirat, atau asosiatif yang melekat pada sebuah tanda di luar makna denotatifnya (Herrman, 2022). Konotasi mencakup perasaan, asosiasi, dan nilai-nilai yang ditambahkan oleh individu atau budaya terhadap tanda tersebut. Dalam konteks teori Peirce, konotasi berkaitan dengan interpretant (penafsiran), di mana makna yang lebih kompleks dan subjektif dihasilkan (Sadowski, 2022). Karakteristik konotasi adalah makna tambahan yang dipengaruhi oleh konteks, pengalaman pribadi, dan nilai budaya. Sebagai contoh, sebuah foto seekor kucing tidak hanya memiliki makna denotatif sebagai gambar kucing, tetapi juga bisa memiliki konotasi seperti kelembutan, kenyamanan, atau kebebasan tergantung pada asosiasi pribadi atau budaya. Dalam film, konotasi bisa muncul dari cara adegan difilmkan, penggunaan musik, pencahayaan, dan simbolisme. Misalnya, adegan seorang karakter menulis surat di bawah cahaya lilin dengan musik melankolis bisa memiliki konotasi kesedihan, kerinduan, atau nostalgia.

Dalam teori Peirce, proses semiosis melibatkan tiga komponen utama: representamen (penanda), objek (petanda), dan interpretant (penafsiran). Denotasi terjadi ketika representamen secara langsung mengacu pada objeknya, menghasilkan makna literal atau referensial. Konotasi terjadi ketika interpretant menambahkan makna tambahan berdasarkan konteks, pengalaman, dan asosiasi (ADIB, 2019). Representamen adalah bentuk fisik atau manifestasi dari tanda (misalnya, kata, gambar, suara), objek adalah apa yang diwakili oleh representamen (objek yang menjadi referensi tanda), serta

interpretant ialah makna yang dihasilkan didalam pikiran penerima ketika menyaksikan representamen dan menghubungkannya dengan objek (Bellucci, 2020). Proses semiosis ini menggambarkan bagaimana tanda-tanda bekerja secara dinamis untuk menghasilkan dan mengkomunikasikan makna dan juga terdapat Ikon, Indeks, dan Simbol yang digunakan dalam Film tersebut..

Dengan menggunakan teori semiotika Peirce, peneliti dapat menganalisis bagaimana film menggunakan berbagai jenis tanda untuk menciptakan makna yang kompleks dan berlapis. Analisis ini membantu memahami bagaimana elemen-elemen film berinteraksi untuk menyampaikan pesan dan bagaimana penonton, khususnya Generasi Z, menafsirkan tanda-tanda tersebut berdasarkan latar belakang, pengalaman, dan konteks budaya mereka sendiri. Konsep ini memberikan kerangka kerja yang kaya untuk mengeksplorasi bagaimana makna dibentuk dan dikomunikasikan melalui media film, serta bagaimana elemen-elemen film berinteraksi untuk menyampaikan pesan yang kompleks dan mendalam.