

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia untuk berinteraksi kepada Tuhan, diri sendiri, teman, keluarga, ataupun masyarakat luas karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Maka dari itu manusia melakukan interaksi sosial dimana interaksi di tandai dengan berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi itu sendiri merupakan proses penyampaian pesan menggunakan komponen-komponen komunikasi agar pesan yang akan di sampaikan memiliki kesamaan didalamnya. komponen komunikasi menurut Laswell adalah *source, message, receiver, channel and effect*.¹

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.²

Dari segi pasangan yang terlibat dalam komunikasi terbagi menjadi beberapa kelompok. Pertama komunikasi intrapersonal yaitu

¹ Effendy, Oncong Uchana. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung. h: 253.

² Ardianto, 2005. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung. h 44.

komunikasi yang dilakukan dengan diri sendiri dengan tujuan untuk berfikir, melakukan penalaran, menganalisis dan merenung. Kedua komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang dilakukan secara langsung antara komunikator dengan komunikan yang bisa dilihat langsung efek dari komunikasi tersebut. Ketiga komunikasi kelompok yaitu komunikasi yang melibatkan suatu kelompok dengan bertatap muka dan tujuan dari komunikasi ini sudah diketahui bersama. Keempat komunikasi massa yaitu komunikasi yang dilakukan kepada khalayak atau orang banyak dengan menggunakan saluran media massa.³

Kebutuhan akan komunikasi untuk saat ini tidak bisa dipenuhi hanya dengan tatap muka atau komunikasi interpersonal maupun komunikasi kelompok melainkan juga menggunakan komunikasi massa. salah satu komunikasi massa yang tidak hanya sebagai sarana interaksi social, melainkan juga sebagai sarana hiburan yaitu film. 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, music, drama, humor, pelajaran dan konten-konten lain kepada masyarakat umum.⁴

Film sebagai sebuah bentuk karya audio visual, para ilmuwan Perancis mengatakan film disebut dengan sinema, di mana film yang

³ Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta. h: 19.

⁴ McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta. h: 122.

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.⁵

Film animasi di abad 21 ini telah banyak diproduksi oleh para produsen film, selain untuk kebutuhan industri filmnya juga telah banyak diminati oleh anak-anak, remaja bahkan orang dewasa penikmat film animasi. Animasi dan film pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk sejumlah kebutuhan diberbagai bidang sebagai media dalam menyampaikan pesan, baik sifatnya yang *informative* maupun yang interaktif.⁶ Komunikasi dibidang media seperti iklan, presentasi perusahaan, pendidikan dan film tak jarang menggunakan animasi sebagai bentuk representasi seni peran yang mempresentasikan keadaan, materi dan produk dan memiliki beberapa simbol dalam mentransformasikan pesan.

Film animasi Nussa 2018 berhasil menyita perhatian dunia maya hanya dalam waktu 2 bulan. Film animasi dakwah anak-anak yang berasal dari Indonesia. Film animasi Nussa yang diproduksi oleh studio animasi The Little Giantz dan 4Stripe Productions. Pada tahun 2020 Nussa dibuat menjadi sebuah film yaitu Nussa The Movie. Film ini menceritakan

⁵ Monaco, James. 1977 *How To Read a Film*. London. h: 233.

⁶ McQuail, Denis. *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta. h: 126.

tentang seorang anak berusia 9 tahun bernama Nussa dan adik perempuannya Rara. Nussa diceritakan memiliki sifat anak kecil yang sesuai dengan usianya. Terkadang mudah marah, merasa hebat dengan diri sendiri, tapi juga memiliki sifat keingintahuan yang tinggi tentang luar angkasa. Hal tersebut membuatnya ingin menjadi astronot dan hafiz Qur'an sebagai baktinya kepada orang tua.

Saat bergaul dengan teman-temannya, nussa sering menjadi *problem solver* jika ada konflik dalam film tersebut. Berbekal pengetahuan agama yang cukup luas, Nussa lantas dijadikan sebagai *role model* adik dan para sahabatnya. Ternyata dibalik kelebihan yang dimilikinya, ia lahir dengan kaki yang tidak sempurna. Nussa menggunakan *artificial leg* di kaki kirinya agar mampu berlari dan bermain bola. Meskipun gerakannya terbatas, berbuat baik dan meraih cita-cita tidak menjadi halangan baginya agar bisa menjadi orang yang hebat.

Film animasi yang biasanya di anggap hanya dinikmati kalangan anak- anak saja sebenarnya juga bisa dinikmati oleh kalangan orang dewasa karena film animasi jalan ceritanya bisa disesuaikan dengan penontonnya. Film animasi yang dahulunya hanya bersifat menghibur semata, sesuai perkembangan zaman sekarang film animasi juga bertambah fungsinya sebagai sarana penyampaian pesan lewat adegan-adegan, jalan cerita dan juga peran yang ada dalam film. Menurut Danesi Film animasi yang selalu disajikan secara menarik sehingga membuat penonton dapat benar-benar memahami isi pesan yang disampaikan,

karena jika ada ketertarikan maka penonton akan lebih memperhatikan tayangan-tayangn yang terdapat pada film tersebut. Dengan demikian pesan-pesan yang disampaikan film akan lebih melekat pada penontonnya.⁷

Film yang dibuat dari kreatifitas diperlukan konsep, ide-ide dan proses yang panjang untuk menghasilkan karya yang berkualitas secara *visual* dan verbal. Untuk mendapatkan ide, konsep dan jalan cerita bisa dengan cara mengangkat cerita dari buku, novel, puisi, dongeng, cerpen, kisah nyata ataupun kisah inspiratif.⁸ Salah satu film yang diangkat dari kisah insfiratif dan diaplikasikan kedalam film animasi adalah Nussa The Movie yang diproduksi oleh studio animasi The Little Giantz dan 4Stripe Productions.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan memilih satu film animasi 3D yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian untuk mengetahui nilai moral tanggung jawab yang ada pada film animasi tersebut, apabila dilihat dari kacamata ilmu komunikasi terutama terhadap pesan secara verbal maupun non verbal. Maka dari itu akan menjadi menarik jika menelusuri apa tanda-tanda yang ada dalam film ini. Terutama tanda-tanda yang merepresentasikan komunikasi intrapersonal dalam kehidupan sehari-hari. Film pada umumnya dibuat berdasarkan dari

⁷ Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna*: buku teks mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi. Yogyakarta: Jalasutra. h: 25.

⁸ Ibid. h: 27

tanda-tanda yang di kolaborasikan untuk mencapai efek tertentu, karena film adalah sebuah karya audio dan visual, maka tanda-tanda yang ada dalam film merupakan tanda yang berupa suara dan gambar. Tanda-tanda tersebut merupakan sebuah gambaran tentang suatu hal apabila ditelaah melalui analisis semiotika. Maka dari itu peneliti melihat bahwa banyak simbol dan isi yang terkandung didalam film tersebut yang memiliki makna-makna tertentu baik secara representasi intrapersonal maupun permasalahan secara makna tersirat dan tersurat sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang “**(REPRESENTASI KOMUNIKASI INTRAPERSONAL DALAM FILM ANIMASI DAKWAH (Analisis Semiotika Pada Film Animasi Nussa The Movie))**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa makna dari tanda yang merepresentasikan komunikasi intrapersonal dalam film animasi Nussa The Movie?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa makna dari tanda yang merepresentasikan komunikasi intrapersonal dalam film animasi Nussa The Movie.

D. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berharap dapat menjadi tambahan referensi pada

studi ilmu komunikasi penyiaran, menambah wawasan yang berhubungan dengan analisis semiotika Roland Barthes melalui media film, menambah wawasan komunikasi intrapersonal dalam media film.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam penelitian studi analisis semiotika. Selain itu penelitian ini dapat menjadi bahan masukan, pedoman dan pertimbangan dalam memilih film animasi yang berkualitas dan tetap mengandung muatan keislaman.

E. Definisi Operasional

Agar penelitian ini mudah dipahami dan sebagai pedoman tentang menghindari kesalahpahaman maka peneliti memberikan penegasan tentang judul tersebut sebagaimana berikut:

1. Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation* yang berarti gambaran atau penggambaran. Representasi adalah suatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi. Secara ringkas representasi adalah suatu tindakan yang menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu lewat yang diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol.

2. komunikasi intrapersonal

Komunikasi Intrapersonal adalah komunikasi yang dilakukan dengan diri sendiri. Komunikasi intrapersonal adalah proses

pengolahan informasi yang melibatkan sensasi, persepsi, memori, berpikir.

3. Analisis Semiotika

Semiotika berasal dari bahasa Yunani “Semeion” yang artinya tanda. Analisis Semiotika adalah teknik analisis data kualitatif yang bertujuan untuk menemukan atau menganalisis symbol atau tanda dalam teks dengan sistematis. Analisis Semiotika Roland Barthes dibagi menjadi 3 bidang sebagai berikut:

- a. Tanda itu sendiri.
- b. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda.
- c. Budaya tempat kode dan tanda bekerja.

F. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini. Penelitian menemukan karya ilmiah yang hampir sama namun objek yang diteliti atau fokus permasalahan berbeda dan ada juga menggunakan analisisnya berbeda. Karya ilmiah tersebut yaitu:

1. Skripsi mahasiswa jurusan komunikasi penyiaran Islam fakultas dakwah dan Ilmu Komunikasi Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta atas nama Muhammad dengan judul “Analisis semiotika representasi kegigihan dalam Serial Animasi Hunter x Hunter”. Hasil dari penelitian ini yaitu dalam film animasi Hunter x Hunter terdapat unsur kegigihan yang mana dalam film serial ini yaitu, gigih dalam menghadapi ujian, gigih untuk memperbaiki diri ke arah kebaikan,

gigih dalam menuntut ilmu.

2. Skripsi mahasiswa jurusan komunikasi penyiaran islam fakultas dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin atas nama Siti Masitah dengan Judul pesan dakwah Film sisterillah: Cita, Cinta Muslimah (Analisis Semiotika Chasles Sanders Peirce). Hasil penelitian ini yaitu pesan dakwah yang disampaikan tentang nasehat, mengucapkan salam dan larangan memfitnah itu termasuk pesan dakwah dari akhlak. Pesan dakwah yang disampaikan tentang larangan berpacaran, sholat tahajud, pemimpin yang adil, muslimah boleh bercita-cita dan mencari seorang suami yang soleh itu termasuk pesan dakwah syariah. Pesan dakwah yang disampaikan tentang berhijrah, membaca Al-Qur'an Berdoa kepada Allah dan mempelajari ilmu agama Islam itu termasuk pesan dakwah aqidah.
3. Skripsi mahasiswa jurusan manajemen dakwah fakultas dakwah dan komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau atas nama Nureta Dwika Handayani dengan judul pesan dakwah dalam film animasi Nussa (analisis Semiotika Roland Barthes). Hasil penelitian ini yaitu pesan dakwah yang terdapa dalam film animasi nussa dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Hasil Penelitian ini yaitu unsur akidah, syariah, dan akhlak. Pertama pesan dakwah akidah membahas tentang iman kepada Allah, iman kepada hari akhir dan iman kepada qada dan qadar Allah SWT. Kedua,

pesan dakwah syariah membahas tentang hal-hal yang berhubungan dengan ibadah seperti tata cara ibadah, rukun ibadah, hukum-hukum mengerjakan ibadah seperti wajib, haram, makruh, mubah dan ibadah-ibadah dalam rukun islam seperti shalat, syahadat, puasa, zakat dan Haji. Muamalah juga termasuk pembahasan syariah seperti perkawinan, pidana, peradilan, mewaris, jual beli atau transaksi dan sebagainya. Ketiga, pesan dakwah akhlak membahas tentang 2 hal yakni akhlak *mahmudah* (terpuji) dan akhlak *mazmumah* (tercela). Setelah diketahui seluruh unsur yang terdapat pada setiap episode, terdapat variasi unsur dalam satu episode namun masih dalam ruang lingkup ajakan keimanan dan kebaikan sesuai dengan ajaran Islam.

4. Skripsi mahasiswa jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Ponorogo atas nama Zihni Ainul Haq dengan judul Pesan Dakwah dalam Media Sosial Youtube Nussa Official – Nussa: Cintai Mereka (Analisis Semiotika Roland Barthes). Hasil penelitian ini menghasilkan dua kesimpulan. Pertama, bentuk pesan dakwah yang terdapat pada Nussa: Cintai mereka adalah pesan dakwah dalam bentuk kisah-kisah yang berisi tentang kehebatan semut, pesan dakwah dalam bentuk hadits Nabi Muhammad SAW yang membahas tentang larangan menyakiti dan mengurung hewan, dan berita sebagai bentuk pesan dakwah yang membahas tentang informasi menjaga hewan dengan baik dan

berkasih sayang kepada seluruh makhluknya untuk saling menyayangi. Pesan syari'ah adalah manusia tidak hanya menghormati antar sesama manusia, tetapi juga dalam lingkungan sosial dan alam sekitar, dan pesan akhlak tentang adab yang baik terhadap seluruh makhluk termasuk hewan.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih peneliti merupakan jenis literatur digital, dalam jenis ini lebih menekankan pada aspek subjektif dalam menelaah perilaku manusia.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif. Strauss dan Corbin mengatakan penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk mengkaji kehidupan masyarakat, perilaku, atau hubungan kerabat. Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan dan perilaku orang yang diamati. Penulis mencoba menggali informasi dan menganalisis tentang topic penelitian dengan menggunakan data sekunder.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Film animasi dakwah Nussa The Movie yang disutradarai oleh

Bony Wirasabono dipilih sebagai subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Objek penelitian ini adalah komunikasi intrapersonal yang terdapat didalam film animasi Nussa The Movie.

3. Data dan Sumber Data

Dalam sebuah penelitian, data sangatlah dibutuhkan untuk memperkuat argumentasi dan hasil penelitian itu sendiri. Adapun data dan sumber data dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

a. Data primer

Data primer adalah data utama berupa komunikasi intrapersonal dalam film Nussa The Movie. Sumber data yang di peroleh dari Film Nussa The Movie. Film Nussa The Movie berdurasi 107 menit. Film ini diproduksi oleh The Little Giantz. Tanggal rilis 14 Oktober 2021 di Indonesia. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data pendukung. Data sekunder berupa Sinopsis Film Nussa The Movie, pengisi suara Film Nussa The Movie, kru film Nussa The Movie. Sumber data sekunder berupa buku, artikel, file dari website dan film.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, dokumentasi. dan studi pustaka.

a. Observasi

Observasi yaitu mengumpulkan data dengan cara mengamati secara sistematis objek yang dianalisis. Menonton setiap adegan Nussa yang bicara dengan dirinya sendiri, gerakan tubuh, dan isyaratnya. Dalam film Nussa The movie yang berdurasi 107 menit.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan menyimpan data dokumen film animasi dakwah Nussa The Movie dalam bentuk soft copy. Fokus utamanya pada tokoh Nussa dalam adegan-adegan yang dilakukannya. Selanjutnya peneliti melakukan pengambilan foto adegan-adegan Nussa dari film tersebut.

c. Studi Pustaka

Teknik ini dilakukan dengan menelaah isi buku-buku yang berkaitan dengan penelitian yaitu elemen-elemen semiologi, metodologi penelitian kualitatif, ilmu komunikasi suatu pengantar, ilmu komunikasi teori dan praktek, pengantar ilmu dakwah, pengantar ilmu komunikasi.

5. Teknik Analisa Data

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan pendekatan model semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthers. Model analisis data ini berusaha menitik beratkan pada perspektif komunikasi intrapersonal dalam melihat semiotika film animasi dakwah Nussa The Movie. Adapun tindakan pertama yang digunakan yakni menjabarkan isi *scene* yang ada dalam film animasi Nussa The Movie. Scene tersebut berupa potongan bagian-bagian tertentu yang dianalogikan dan dijabarkan secara komunikasi.

Gambar 1

Peta Tanda Roland Barthes

A. <i>Signifier</i> (penanda)	B. <i>Signified</i> (petanda)	
C. denotative sign (tanda denotatif)		
D. <i>Conotative signifier</i> (penanda konotatif)		E. <i>Conotative signified</i> (pertanda konotatif)
F. <i>Conotative sign</i> (tanda konotatif)		

Konsep Roland Barthes tanda konotatif selain memiliki makna tambahan juga memiliki denotatif yang melandasi keberadaan sebuah makna. Denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama sedangkan konotasi menempati tingkat kedua.

Denotasi dalam hal ini lebih dipersepsikan sebagai aspek yang memiliki ketertutupan makna. Dalam pandangan Barthes, konotasi akan disebutkan sebagai mitos. Fungsinya mengungkapkan dan sekaligus memberikan pembenaran terhadap suatu nilai yang dominan.

Dalam pandangan Barthes, mitos memiliki pola tiga dimensi; penanda, petanda, dan tanda. Keunikan mitos terletak pada bangunannya yang disusun oleh suatu rantai pemaknaan yang sebetulnya sebelumnya telah ada sebab itu juga dikenal sebagai suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua.

Peneliti selanjutnya berdasarkan penjelasan di atas melakukan interpretasi makna yang terkandung dalam gambar ilustrasi film animasi dakwah Nussa the Movie. Dengan menggunakan skema dalam prinsip semiotika Barthes akan di lihat bagaimana tanda dan makna yang terkandung dalam film tersebut dari struktur denotasi, konotasi dan mitos. Guna memperkuat hasil analisa juga disertakan beberapa dialog yang seringkali muncul dalam percakapan untuk melihat komunikasi interpersonal yang terjadi.

H. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud terkandung. Sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Sistematika penulisan ini akan disajikan kedalam 5 (lima) Bab, Sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan	:	Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikasi penelitian, definisi istilah, penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika penulisan .
Bab II Deskripsi Umum	:	Berisi tentang Sinopsis Film Nussa The Movie, Pengisi Suara, dan Kru Film Nussa The Movie
Bab III Kajian dan Pemetaan Pokok Bahasan	:	Berisi tentang Kajian teori yang terdiri dari Film, Animasi, Dakwah, Komunikasi Intrapersonal, Fungsi Komunikasi Intrapersonal, Refresentasi dan teori Semiotika.
Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	:	Berisi tentang hasil Penelitian dan Analisis pembahasan
Bab V Penutup	:	Berisi tentang kesimpulan dan saran