

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1. Film**

Film adalah selaput tipis berbahan seluloid yang di dalamnya terdapat hasil tangkapan kamera berupa gambar negatif, yaitu gambar yang belum memiliki warna (KBBI). Namun, film juga dapat diartikan sebagai rangkaian gambar bergerak yang dikenal dengan istilah gambar hidup, yang mampu menyampaikan cerita melalui gerakan. Menurut Sobur, media komunikasi massa kedua yang hadir setelah surat kabar adalah film, dengan perkembangan awalnya terjadi pada akhir abad ke-19, setelah hambatan-hambatan dalam perkembangan surat kabar berhasil diatasi (Sobur, 2013:126). Untuk menciptakan gambar bergerak, film menggunakan teknik sinematografi. Sinematografi berakar dari istilah "kinema," dengan memiliki arti gerakan, serta "graphie," yang bermakna pencatatan atau perekaman. Oleh karena itu, sinematografi merupakan teknik perekaman yang memanfaatkan cahaya dengan bantuan perangkat khusus seperti kamera. Konsep ini sejalan dengan definisi fotografi, yang berasal dari kata "phos" memiliki arti cahaya dan "graphie" yang berarti gambar. (Bull, 2010:5).

Pasal 1 dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009, aturan yang membahas terkait perfilman, dijelaskan bahwa:

- a. Film merupakan suatu bentuk karya seni dan budaya yang berfungsi sebagai pranata sosial serta media komunikasi massa, yang diproduksi sesuai dengan prinsip sinematografi, baik dengan maupun tanpa suara, dan dapat disajikan dalam pertunjukan.
- b. Perfilman merujuk pada segala aspek yang berkaitan dengan film.
- c. Kegiatan perfilman mencakup seluruh aktivitas dalam penyelenggaraan perfilman yang memiliki keterkaitan langsung dengan film dan bersifat nonkomersial. (UU No. 33 Tahun 2009, Perfilman, Pasal 1)

Pasal 1 UU No. 33 Tahun 2009 mengenai perfilman menyebutkan bahwa film merupakan karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (UU No. 33 Tahun 2009, perfilman, pasal 1). Film adalah kombinasi antara bahasa gambar (visual) dan bahasa suara (audio). Pembuat film menghadirkan solusi melalui karyanya yang dapat diterima dengan baik oleh penonton. Keberhasilan individu dalam memahami film secara keseluruhan sangat bergantung pada sejauh mana ia mengerti aspek naratif dan sinematik dalam film tersebut. (Pratista 2024).

Makna film bisa bervariasi karena tergantung pada cara pandang individu yang menafsirkannya. Film dapat diartikan sebagai rangkaian materi fisik yang tersusun hingga membentuk gulungan hitam berisi gambar diam. (Frampton, 2009). Sebagai bentuk seni yang khas dan memikat, film memiliki kemampuan untuk menyampaikan ide-ide kompleks melalui visual yang dinamis. Selain berperan sebagai sumber hiburan dan informasi, film dapat digunakan sebagai alat komunikasi politik untuk menyampaikan pesan propaganda. Selain itu, film berfungsi sebagai sarana edukasi dan rekreasi yang dapat diakses oleh berbagai kalangan. Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa yang berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus ekspresi seni. Dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman, Bab 1 Pasal 1 menjelaskan bahwa film merupakan karya seni budaya yang berperan sebagai pranata sosial serta media komunikasi massa, dibuat dengan teknik sinematografi, baik dengan maupun tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan. (Vera, 2014).

Film dapat didefinisikan sebagai bentuk seni yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan cerita atau ide. Melalui sinematografi, sutradara, dan pengeditan, film menciptakan pengalaman visual dan auditif bagi penonton (Munayaroh, 2021). Film adalah bentuk narasi audio visual yang menggabungkan elemen-elemen cerita seperti plot, karakter, konflik, dan resolusi dengan elemen visual dan suara untuk menciptakan sebuah karya seni yang holistik (Yustika, 2020). Sebagai medium kreatif, film memberikan peluang bagi para pembuat film,

termasuk sutradara, penulis skenario, dan sinematografer, untuk mengekspresikan visi artistik mereka melalui gambar, suara, dan narasi (Siregar, 2021).

Pendapat para ahli mengenai film menyimpulkan bahwa ini adalah media hiburan pertama yang berhasil menyampaikan cerita, Baik fiksi maupun non-fiksi, film dalam bentuk audio-visual tetap menjadi media populer untuk hiburan dan komunikasi, seiring perkembangan teknologi. Sejak awal abad ke-20, film telah menjadi sarana hiburan yang digemari, terutama di Amerika pada periode 1920-an hingga 1950-an, dengan menonton di bioskop sebagai aktivitas favorit masyarakat. (Ardianto, Komala, & Karlinah, 2017).

### **A. Struktur Film**

Struktur film terdiri dari tiga komponen utama (Pratista, 2008:29-30):

- 1) Shoot adalah proses merekam gambar, baik berdurasi pendek maupun panjang, yang dimulai saat kamera mulai merekam hingga berhenti.
- 2) Scene adalah adegan dalam cerita yang mencakup tokoh, latar, waktu, dan elemen lainnya, pada umumnya terdiri dari beberapa shoot.
- 3) Sequence adalah rangkaian peristiwa utuh yang terdiri dari beberapa scene dan shoot, membentuk alur cerita yang saling terhubung.

### **B. Jenis Film**

Ada tiga bagian dalam jenis-jenis film, di antaranya (Pratista, 2008:4-7):

- 1) Film dokumenter menyajikan fakta mengenai tokoh, peristiwa, atau lokasi tanpa alur cerita yang terstruktur, melainkan mengikuti tema dari objek yang diangkat.
- 2) Film fiksi adalah karya hasil imajinasi yang tidak didasarkan pada kejadian nyata. Film ini umumnya menampilkan karakter protagonis dan antagonis, mengandung konflik, serta memiliki bagian penutup, sekaligus membutuhkan persiapan serta perlengkapan yang memadai.
- 3) Film eksperimental merupakan jenis film yang memiliki perbedaan signifikan dibandingkan kedua jenis sebelumnya. Film ini diproduksi secara independen tanpa terikat pada industri perfilman.

### **C. Genre Film**

Genre, berasal dari bahasa Prancis yang berarti "bentuk" atau "tipe," mengacu pada klasifikasi film berdasarkan pola khas, seperti setting, karakter, alur, dan tema tertentu. (Pratista, 2008:10).

Genre berfungsi sebagai klasifikasi film untuk memudahkan pencarian sesuai spesifikasi tertentu. Selain itu, genre juga membantu penonton mengantisipasi isi film sebelum menontonnya.

### **D. Klasifikasi Genre Film**

Klasifikasi genre film memungkinkan penonton untuk mengidentifikasi dan memahami karakteristik serta tema utama yang ada dalam suatu film. Genre film dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan tema, narasi, gaya visual, dan emosi yang ditimbulkannya pada penonton. Melalui genre, penonton dapat memilih film yang sesuai dengan preferensi mereka dan dapat memprediksi jenis pengalaman yang akan mereka dapatkan saat menonton. Dengan demikian, genre film menjadi panduan yang berguna bagi penonton dalam mengeksplorasi berbagai jenis film yang ada di dunia perfilman. Berikut merupakan klasifikasi genre film (Pratista, 2008:13-20):

#### **a. Aksi atau Action**

Genre aksi menghadirkan adegan menegangkan seperti kejar-kejaran, baku tembak, dan balapan, sering kali menggunakan kendaraan seperti mobil, motor, pesawat, kapal, atau kuda. Genre ini menampilkan konflik antara protagonis dan antagonis yang menjadi inti dari alur cerita. Genre action dalam film dapat dikombinasikan dengan genre lain. Biasanya, produksi film action memerlukan anggaran yang lebih besar, terutama karena melibatkan aktor-aktor terkenal. Selain itu, adegan spektakuler dalam film action, seperti ledakan kendaraan, pesawat, hingga penggunaan berbagai jenis senjata, juga berkontribusi terhadap tingginya biaya produksi.

#### **b. Drama**

Genre drama umumnya menggambarkan kehidupan nyata dengan tema, setting, karakter, dan alur cerita yang kuat. Isu yang diangkat bisa berskala besar, seperti politik dan kekuasaan, atau berskala kecil, seperti hubungan cinta

dan keluarga. Kisah dalam drama sering diadaptasi dari karya sastra atau novel, dan seperti genre aksi, dapat dikombinasikan dengan kategori lain.

c. Epik Sejarah

Genre epik sejarah mengangkat kisah dari masa lampau, sering kali berlatar kerajaan atau tokoh mitologis. Film dalam genre ini menampilkan setting megah, jumlah figuran yang banyak, serta penggunaan senjata dan aksesoris khas seperti pedang, tombak, tameng, kereta kuda, dan panah.

d. Fantasi

Genre fantasi menampilkan kisah, karakter, dan latar yang bersifat fiktif, sering kali berkaitan dengan mitos, dongeng, atau imajinasi. Film dalam genre ini kerap menghadirkan unsur gaib seperti jin, naga, dewa, atau dewi, serta terkadang mengangkat tema keagamaan, seperti campur tangan ilahi atau kehadiran malaikat di bumi.

e. Fiksi Ilmiah

Genre fiksi ilmiah merupakan kategori film yang berkisah tentang masa depan, mencakup konsep seperti perjalanan waktu serta eksperimen ilmiah. Film ini umumnya menampilkan karakter yang bukan manusia, seperti robot, alien, atau bahkan monster.

f. Horror

Genre horor menghadirkan ketakutan dengan suasana mencekam yang mempengaruhi emosi penonton. Ceritanya umumnya berfokus pada perjuangan manusia menghadapi ketakutan, roh jahat, atau kekuatan supranatural. Karakter dalam film horor sering kali berupa makhluk gaib, monster, atau sosok menyeramkan dengan wujud fisik menakutkan.

g. Komedi

Genre komedi termasuk salah satu yang paling digemari karena mampu menyajikan humor yang menghibur. Tujuan utamanya adalah membuat penonton tertawa melalui aksi, situasi, dan dialog yang sering dilebih-lebihkan. Film komedi terbagi menjadi dua kategori: komedi situasi, yang menyatu

dengan alur cerita, serta komedi kolosal, yang mengandalkan banyak figuran. Genre ini kerap dipadukan dengan horor, drama, aksi, atau musikal, serta ditujukan bagi keluarga, anak-anak, dan remaja.

h. Kriminal dan Gengster

Genre kriminal atau gangster menampilkan aksi karakter utama yang terlibat dalam perampokan, pencurian, pemerasan, atau perjudian. Tokoh dalam film ini sering kali terinspirasi dari sosok kriminal besar atau mafia terkenal dan kerap berkonflik dengan aparat penegak hukum, seperti polisi, jaksa, atau pengacara.

i. Musikal

Lagu dan tarian sebagai bagian dari alur cerita. Musik dalam film ini berperan mendukung narasi, dengan karakter yang sering bernyanyi atau menari. Umumnya, tema yang diangkat berkaitan dengan percintaan, kesuksesan, dan popularitas.

j. Petualangan

Genre petualangan menampilkan eksplorasi wilayah asing yang belum tersentuh, dengan latar eksotis seperti gunung, hutan, lautan, atau pulau. Ceritanya sering berfokus pada pencarian harta karun, emas, atau berlian.

k. Perang

Genre perang menampilkan kisah pertempuran dengan adegan intens yang melibatkan strategi, senjata, dan transportasi militer. Film ini sering menggambarkan kegigihan tokoh utama dalam menghadapi musuh, serta menampilkan kostum dan peralatan perang yang sesuai dengan era yang diangkat.

Seperti klasifikasi genre film diatas, pada genre film series animasi Viral Hit ini lebih dominan bergenre *Action*.

## **2. Film Sebagai Media Komunikasi Massa**

Dalam bidang komunikasi, film berperan sebagai media massa yang memiliki pengaruh signifikan. Penyebaran informasi kepada khalayak luas dalam komunikasi massa dilakukan melalui berbagai media modern, seperti surat kabar dengan distribusi besar, siaran radio, serta televisi, termasuk film yang diputar di bioskop. Selain menjadi sumber hiburan, film juga berperan dalam memberikan edukasi serta menyampaikan pesan penyuluhan. Saat ini, film kerap dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam ceramah untuk menyampaikan penjelasan dan pencerahan kepada audiens.

Film dapat dianalisis sebagai salah satu bentuk komunikasi massa yang memiliki dampak besar. Sebagai sarana media, film tidak hanya merefleksikan realitas, tetapi juga berperan dalam membentuknya. Menurut UU No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, film adalah karya seni budaya yang berperan dalam struktur sosial sekaligus sebagai media komunikasi massa, diproduksi dengan prinsip sinematografi, baik dengan atau tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan di berbagai tempat.

Film adalah bagian dari media komunikasi massa yang sering menggambarkan kehidupan sosial sehari-hari dalam masyarakat. Sebagai alat media massa, film dianggap sangat efisien dalam menyampaikan pesan. Sebagai hasil kreativitas budaya, film sering kali memberikan gambaran yang relevan dan bermakna bagi penontonnya.

Film adalah media komunikasi massa yang kerap merepresentasikan kehidupan sosial. Sebagai sarana komunikasi yang efektif, film mencerminkan realitas budaya dan menghadirkan makna yang relevan bagi penontonnya.

Film, sebagai seni dengan pengaruh besar, berpotensi memperkaya pengalaman hidup dan memberikan pemahaman mendalam tentang berbagai aspek kehidupan. Sebagai media edukatif, film dapat mengajarkan nilai-nilai dan memperluas wawasan. Namun, pengawasan tetap diperlukan untuk mencegah dampak negatif akibat konten yang bertentangan dengan standar etika atau nilai-nilai yang berlaku.

Wibowo menjelaskan bahwa film berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada penonton melalui tampilan visual. Selain itu, film juga berfungsi sebagai bentuk ekspresi seni yang digunakan oleh sineas dan pelaku industri perfilman dalam menyalurkan ide cerita mereka. Secara keseluruhan, film memiliki pengaruh besar dalam dinamika komunikasi di masyarakat (Allaili, 2020).

Sebagai salah satu bentuk komunikasi massa, film berperan dalam menjalin hubungan media dengan masyarakat. Sebagai bentuk media massa, film menggabungkan elemen suara dan gambar dalam narasi terstruktur. Melalui film, pesan dari penulis skenario dapat disampaikan kepada audiens, menjadikannya sarana penting untuk menyampaikan hiburan, edukasi, dan informasi.

Sebagai sarana komunikasi, film memiliki peran penting dalam memengaruhi perspektif masyarakat melalui beragam kontennya. Selain itu, film juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi dan promosi budaya yang dapat memengaruhi persepsi serta sikap penonton. Salah satu bentuknya adalah festival film, yang tidak hanya menampilkan karya sinematik dari berbagai negara, tetapi juga menjadi ajang pertukaran budaya, memperluas wawasan tentang kehidupan sosial di berbagai belahan dunia, serta merefleksikan perubahan dinamika global.

Film sebagai alat komunikasi memiliki peran signifikan dalam membentuk pandangan masyarakat melalui berbagai jenis kontennya. Selain itu, film juga berfungsi sebagai media untuk sosialisasi serta promosi budaya yang bersifat persuasif. Misalnya, film dokumenter tentang tradisi lokal dapat membantu melestarikan warisan budaya sekaligus memperkenalkannya kepada khalayak yang lebih luas.

Dalam menyediakan hiburan, edukasi, dan informasi, media massa memiliki peran yang krusial. Sebagai salah satu bagiannya, film juga berperan dalam memperluas wawasan serta meningkatkan pengetahuan para penontonnya (Allaili, 2020).

Media massa, termasuk film, memiliki peran signifikan dalam membentuk cara masyarakat memaknai realitas di sekitarnya. Melalui media, realitas simbolik tercipta dan diterima secara luas, meskipun tidak selalu merepresentasikan kebenaran yang sesungguhnya. Film tidak sekadar hiburan, tetapi juga memiliki daya persuasif yang kuat dalam membentuk opini dan persepsi penonton. Sebagai media komunikasi massa, film di Indonesia telah mengalami berbagai perkembangan, namun tetap berfungsi sebagai media yang dapat menyampaikan pesan kepada masyarakat secara efektif (Rivers, 2008).

Film sebagai media komunikasi massa memiliki peran dalam membentuk konstruksi dan representasi sosial masyarakat. Fungsinya mencakup:

a. Sebagai hiburan:

Film bertujuan memberikan kepuasan psikologis melalui cerita, visual, dan aspek estetika lainnya.

b. Sebagai penerangan:

Film berperan dalam memberikan pemahaman serta menjelaskan suatu isu atau topik kepada penonton.

c. Sebagai propaganda:

Film dapat dimanfaatkan untuk membentuk opini dan mempengaruhi pandangan penonton terhadap isu tertentu sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Film menggunakan tanda-tanda visual untuk merepresentasikan suatu makna, di mana gambar-gambar yang ditampilkan memiliki kesamaan dengan realitas yang digambarkannya. Gambar bergerak dalam film berfungsi sebagai representasi ikonis dari realitas yang diwakilinya. (Sobur, 2009:128). Film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki potensi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, meningkatkan pemahaman, serta membentuk pandangan dan sikap penonton terhadap berbagai isu sosial.

### 3. Makna Dari Simbol Film

Sebagai media seni yang memiliki pengaruh, film memadukan elemen visual, audio, dan naratif untuk menyampaikan cerita, pesan, serta gagasan. Sementara itu, makna simbol dalam film mengacu pada penggunaan berbagai elemen yang merepresentasikan suatu konsep atau ide dengan makna yang lebih mendalam dibandingkan sekadar arti literalnya. Berikut adalah beberapa cara film mengaplikasikan simbolisme:

a. Simbol visual:

Pemanfaatan simbol visual, seperti objek, latar, warna, dan komposisi, digunakan agar menambahkan arti. Misalnya, warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan, kepercayaan, atau kesedihan, sementara cermin dapat melambangkan refleksi diri, kebenaran tersembunyi, atau dualitas kepribadian, bergantung pada konteksnya.

b. Simbol audio:

Aspek audio dalam film juga memanfaatkan elemen audio, seperti musik, efek suara, dan dialog, untuk menambah kedalaman makna. Misalnya, musik dengan nada mendebaran dapat membangun suasana tegang atau dramatis, terutama ketika selaras dengan tema cerita. Di sisi lain, percakapan atau intonasi suara karakter sering kali mengandung simbolisme yang memperkuat alur narasi dalam film.

c. Simbol naratif:

Plot dan karakter dalam film sering mengandung simbol yang mewakili konsep atau tema mendalam. Misalnya, perjalanan fisik seorang tokoh dapat mencerminkan perjalanan spiritual atau emosional. Sementara itu, alur cerita yang tidak linear atau kompleks dapat menjadi representasi dari ketidakpastian atau kekacauan dalam kehidupan.

d. Simbol budaya:

Dalam film, simbol-simbol budaya atau sejarah yang sudah dikenal sering digunakan untuk menyampaikan tema atau pesan tertentu. Misalnya, penggunaan bendera sebagai representasi nasionalisme, patung timbangan sebagai simbol

keadilan, atau jembatan yang menggambarkan harapan serta perubahan dalam perjalanan hidup tokoh.

e. Simbol metaforis:

Dalam film, beberapa simbol bersifat metaforis dan merepresentasikan konsep yang lebih mendalam atau abstrak. Sebagai contoh, sinar matahari dapat menggambarkan optimisme atau awal yang baru, sementara kabut sering dikaitkan dengan ketidakjelasan atau misteri, tergantung pada bagaimana simbol tersebut diinterpretasikan dalam konteks cerita.

#### **4. Makna Film Dalam Perspektif Komunikasi**

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan agar dapat dipahami. Sebagai bagian dari komunikasi sosial, komunikasi melibatkan interaksi antarindividu dalam suatu hubungan.

Menurut (Dr. Ir. Ratu Mutialela Caropeboka, 2017) Komunikasi terjadi ketika terdapat kesamaan makna dalam pesan yang disampaikan, yang bergantung pada penggunaan bahasa yang sama dalam penyampaian kata atau kalimat.

Namun, kesamaan bahasa tidak selalu menjamin kesepahaman, karena kemungkinan perbedaan interpretasi tetap ada. Beberapa ahli juga telah mendefinisikan komunikasi dari berbagai perspektif:

- a. Menurut Carl I. Hovland, ilmu komunikasi adalah disiplin yang meneliti secara sistematis proses penyampaian informasi, pembentukan opini, dan sikap. Dalam hal ini, komunikasi berperan dalam memengaruhi perilaku orang lain. Oleh karena itu, seorang komunikator harus memahami aspek psikologis komunikan sebelum menyampaikan pesan.
- b. Menurut Harold D. Lasswell, komunikasi yang efektif memerlukan unsur-unsur tertentu dalam prosesnya. Unsur-unsur tersebut harus terpenuhi agar pesan dapat diterima dengan baik:
  - 1) Komunikator (Sender/ Source/Communicator) adalah individu atau organisasi yang menyampaikan informasi kepada penerima, baik secara langsung maupun melalui perantara. Dalam komunikasi, pengirim ini berperan sebagai sumber informasi atau pihak yang menyalurkan pesan.

- 2) Pesan (Message), merupakan inti dari komunikasi yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima. Isi ini menjadi pokok utama dalam interaksi komunikasi.
  - 3) Media (Channel/Saluran) adalah perantara yang digunakan untuk menghubungkan pengirim dengan penerima pesan. Melalui saluran ini, pesan dapat tersampaikan dan diterima oleh pihak yang terlibat dalam komunikasi.
  - 4) Komunikan (Communicant) merujuk pada individu atau organisasi yang menerima dan memahami pesan yang dikirimkan oleh pengirim.
  - 5) Efek (Impact/Effect/Influence) adalah konsekuensi yang muncul akibat proses komunikasi, baik berupa penerimaan, perubahan sikap, maupun penolakan terhadap informasi yang disampaikan.
- c. Hafied Cangara menyatakan bahwa para pakar komunikasi memiliki berbagai perspektif dalam mendefinisikan bentuk komunikasi. Beberapa akademisi komunikasi di Amerika mengklasifikasikan komunikasi ke dalam lima jenis, yaitu komunikasi interpersonal, komunikasi dalam kelompok kecil, komunikasi publik, komunikasi massa, dan komunikasi organisasi (Cangara, 2007).

Film mengandung makna pesan komunikasi, yaitu proses penyampaian informasi melalui kata-kata, ucapan, atau tulisan. Dalam film, pesan komunikasi memiliki berbagai sifat, di antaranya:

a. Pesan Verbal:

Pesan verbal merupakan penyampaian informasi melalui kata-kata, baik tulisan maupun lisan, yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan, pemikiran, data, emosi, fakta, gagasan, serta dalam proses diskusi atau debat. Terdapat beberapa unsur komunikasi verbal menurut (Cangara, 2007) Mediated communication merupakan bentuk komunikasi yang diantarai, di mana penggunaan kata dan bahasa berperan sebagai media utama dalam penyampaian pesan secara verbal (Widyo, 2010). Terdapat beberapa macam pesan verbal menurut (Cangara, 2007) yaitu:

a) Kata

Kata adalah unit terkecil dalam bahasa yang mewakili berbagai aspek seperti individu, objek, peristiwa, atau situasi. Makna kata tidak secara langsung melekat dalam pikiran manusia, melainkan terbentuk melalui hubungan antara

kata dan konsep yang dipahami dalam pikiran, bukan dengan objek di dunia nyata (Julia, 2009). Kata-kata dipilih berdasarkan makna yang telah disepakati secara abstrak, sehingga komunikasi verbal memiliki sifat intensional dan dapat dimengerti oleh semua pihak yang berpartisipasi dalam interaksi.

b) Bahasa

Bahasa merupakan sistem simbol yang memungkinkan individu saling berbagi makna. Dalam komunikasi verbal, simbol bahasa dapat diwujudkan dalam bentuk lisan, tulisan pada media cetak, atau teks dalam format elektronik (Agus. M, 2003). Ada karakteristik dalam bahasa, seperti berikut:

- 1) Kebebasan makna dalam bahasa memungkinkan sebuah kata memiliki arti yang beragam, tergantung pada interpretasi individu. Dalam film, misalnya, keberadaan kata-kata bijak dalam cerita memberi ruang bagi penonton untuk menafsirkan sendiri makna yang terkandung di dalamnya.
- 2) Bahasa memiliki sifat pengalihan, yaitu kemampuannya untuk merujuk pada sesuatu di luar pengalaman langsung, seperti kejadian di masa lalu, peristiwa yang akan datang, atau konsep yang belum pernah dialami. Dalam film, misalnya, pengalihan ini terlihat pada representasi makhluk luar angkasa, UFO, atau kuda terbang.
- 3) Pelenyapan, dalam komunikasi lisan, suara yang diucapkan bersifat sementara dan akan segera hilang. Oleh karena itu, pesan harus disampaikan dan diterima oleh komunikan atau audiens secara langsung dan cepat. Dalam film, tokoh utama sering kali digambarkan menyimpan dendam akibat suatu peristiwa. Untuk mengatasi perasaan tersebut, ia biasanya berbicara dengan tokoh lain guna meredakan atau menyelesaikan konflik yang dialaminya.
- 4) Transmisi Budaya. Bahasa berperan sebagai bagian dari budaya. Misalnya, dalam sebuah film, jika tokoh utama dibesarkan dalam lingkungan budaya Tionghoa, ia akan tumbuh dengan menguasai bahasa Mandarin sebagai bagian dari proses pembudayaan.

b. Pesan non-verbal:

Pesan non-verbal dapat diidentifikasi melalui ekspresi wajah yang mencerminkan emosi, seperti kebahagiaan, kebingungan, kemarahan, atau kesedihan. Selain itu, komunikasi non-verbal juga berperan dalam membantu memahami identitas seseorang secara lebih mendalam.

Pesan atau simbol non-verbal lebih sulit ditafsirkan dibandingkan dengan simbol verbal. Bahasa verbal dan non-verbal sering kali berjalan beriringan, seperti ketika seseorang mengucapkan "ya" sambil menganggukkan kepala. Komunikasi non-verbal cenderung lebih jujur dalam menyampaikan sesuatu karena diekspresikan secara spontan (Widyono, 2010). Pesan non-verbal pada film menurut (Knapp, 1972) sebagai berikut:

a) Repeating (Repetisi)

Repetisi adalah pengulangan pesan verbal yang dapat diperjelas atau diperkuat dengan isyarat non-verbal, seperti menunjuk ke arah tertentu saat memberikan arahan atau mengacungkan jempol sebagai tanda persetujuan.

b) Substituting (Substitusi)

Substitusi merupakan penggantian simbol verbal dengan tindakan non-verbal. Misalnya, menggelengkan kepala dapat menggantikan kata "tidak," sementara mengangkat ibu jari ke atas melambangkan persetujuan. Selain itu, merapatkan kedua telapak tangan di dada dapat merepresentasikan rasa terima kasih tanpa harus diucapkan secara lisan.

c) Contradicting (Kontradiksi)

Kontradiksi terjadi ketika pesan non-verbal bertentangan atau memberikan makna berbeda terhadap pesan verbal. Misalnya, seseorang yang merespons dengan kata "bagus" namun tetap terpaku pada koran yang dibacanya dapat mengindikasikan ketidaksepakatan atau kurangnya ketertarikan yang sebenarnya.

d) Complementing (Komplemen)

Komplemen dalam komunikasi non-verbal berfungsi untuk memperkaya serta mendukung pesan yang disampaikan. Tersenyum saat mengucapkan terima kasih dapat menambah kesan tulus dan memperkuat makna dari pesan yang disampaikan.

e) *Accenting* (Aksentuasi)

Aksentuasi dalam komunikasi non-verbal adalah metode untuk menyoroti atau menekankan pesan verbal dengan menggunakan gerakan atau ekspresi tertentu. Misalnya, seorang mahasiswa yang merapikan buku sambil melihat jam tangan saat perkuliahan hampir selesai menandakan keinginannya untuk meninggalkan kelas, sehingga dosen memahami isyarat tersebut dan mengakhiri perkuliahan.

f) *Sentuhan (Haptic)*

Sentuhan sebagai bentuk komunikasi non-verbal melibatkan rangsangan pada kulit yang dapat mengungkapkan emosi seseorang. Sentuhan juga berperan dalam mengekspresikan kasih sayang (*mothering*) serta memiliki manfaat bagi kesehatan. Dalam film bergenre romantis, misalnya, adegan pemeran utama yang bergandengan tangan menjadi simbol kedekatan dan hubungan emosional mereka.

g) *Komunikasi Objek*

Dalam komunikasi melalui objek, salah satu aspek yang paling diperhatikan adalah jenis pakaian yang dikenakan, di mana penilaiannya didasarkan pada persepsi individu terhadap pakaian tersebut. Seperti contohnya dalam sebuah film, karakter seorang dokter ditampilkan mengenakan jas putih dan stetoskop, yang merepresentasikan profesi serta identitasnya sebagai tenaga medis.

h) *Kronemik*

Kronemik merupakan bentuk komunikasi non-verbal yang berkaitan dengan penggunaan waktu, yang dipengaruhi oleh konteks budaya tertentu. Contohnya, dalam sebuah film, penghargaan terhadap waktu dapat ditampilkan melalui karakter siswa yang memanfaatkannya secara efektif dan bijak.

i) *Gerakan Tubuh (Kinesik)*

Gerakan tubuh berfungsi sebagai pengganti kata atau frasa dalam komunikasi. Beragam bentuk gerakan tubuh dapat digunakan untuk menyampaikan makna tertentu, yaitu:

- 1) *Emblem*. Setiap gerakan tubuh dapat dengan mudah dipahami sebagai representasi pesan verbal. Misalnya, dalam sebuah film, karakter yang menggelengkan kepala menunjukkan ketidaksetujuan, sementara mengacungkan tangan ke depan menandakan isyarat menunjuk seseorang.
- 2) *Illustrator*. Gerakan tubuh yang mendukung pesan verbal sesuai dengan konteks tertentu untuk memperjelas atau menegaskan makna. Misalnya, dalam sebuah film, saat seorang guru menjelaskan konsep matematika, ia menggambar diagram di papan tulis untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
- 3) *Affect displays*. Gerakan tubuh, terutama ekspresi wajah, sering kali mencerminkan emosi dan perasaan seseorang. Dalam film, misalnya, ekspresi wajah pemeran dapat secara sadar atau tidak sadar menunjukkan perasaan sedih, bahagia, bersemangat, lelah, atau bahkan kuat dan lemah, sesuai dengan situasi yang dialaminya.
- 4) *Regulator*. Gerakan non-verbal digunakan untuk mengontrol, mengatur, dan mempertahankan alur percakapan. Dalam film, misalnya, ketika seorang tokoh mendengarkan lawan bicaranya, ia mungkin merespons dengan ekspresi seperti mengerutkan bibir, menganggukkan kepala, atau menjaga kontak mata sebagai tanda perhatian.
- 5) *Adaptor*. Gerakan tubuh yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan fisik atau mengelola emosi. Dalam film, misalnya, seorang tokoh mungkin menggaruk kepala saat merasa bingung atau cemas, serta menggigit bibir atau gemetar sebagai respons terhadap rasa dingin.
- 6) *Gerakan Mata (Gaze)*. Pergerakan mata saat berkomunikasi dapat menyampaikan informasi kepada lawan bicara dan menciptakan interaksi timbal balik antara pembicara dan pendengar. Ketika seseorang menyampaikan informasi, hubungan yang positif ditandai dengan tatapan mata yang fokus dan penuh perhatian. Sebaliknya, dalam hubungan yang negatif, kontak mata cenderung dialihkan. Gerakan mata juga berperan sebagai alat indra dalam komunikasi. Misalnya, dalam sebuah film, terdapat adegan di mana tokoh utama berniat berbohong kepada tokoh kedua untuk menyembunyikan sesuatu dari tokoh ketiga. Dalam situasi ini, tokoh utama

mungkin mengedipkan mata sebagai isyarat untuk mendukung kebohongan yang disampaikan kepada tokoh kedua guna menutupi kebenaran dari tokoh ketiga.

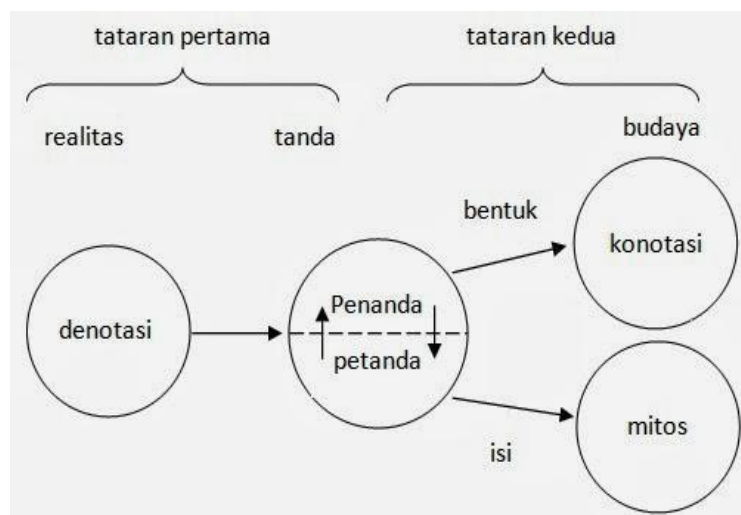
- 7) Paralinguistik merupakan aspek komunikasi non-verbal yang berkaitan dengan cara penyampaian ucapan. Pemahaman terhadap pesan dalam komunikasi ini dapat ditinjau dari berbagai elemen, seperti volume, intonasi, kualitas suara, ritme, serta kecepatan berbicara.
- 8) Proksemik merujuk pada penggunaan jarak dalam komunikasi, termasuk penentuan ruang dan posisi saat berinteraksi dengan orang lain. Dalam proses pengambilan gambar sebuah film, pengaturan jarak antar pemeran mencerminkan tingkat keakraban antara tokoh utama dan karakter lainnya. Menurut (Richard West, 2007) terdapat macam membagi zona proksemik yaitu:
  - a) Jarak intim berkisar antara 0-45 cm, dengan fase dekat 0-15 cm dan fase jauh 15-45 cm. Jarak ini mencerminkan hubungan yang sangat dekat dan umumnya tidak terjadi di ruang publik.
  - b) Jarak personal berkisar antara 45-120 cm, dengan fase dekat 45-75 cm yang memungkinkan sentuhan satu uluran tangan, serta fase jauh 75-120 cm yang memungkinkan sentuhan kedua uluran tangan. Jarak ini umumnya menunjukkan batas kendali fisik terhadap orang lain dan dapat diamati melalui aspek seperti pakaian, wajah, gigi, dan rambut.
  - c) Jarak Sosial, berjarak 120-360 cm.
  - d) Jarak Publik, berjarak lebih dari 360-750 cm.
  - e) Lingkungan, dalam sebuah film, lingkungan dalam sebuah adegan dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan tertentu dengan mempertimbangkan elemen seperti ruang, suhu, jarak, warna, dan pencahayaan.
  - f) Vokalik dalam sebuah film merupakan bentuk komunikasi non-verbal yang memengaruhi ucapan karakter berdasarkan situasi dan kondisi. Saat berbicara, emosi dapat tercermin melalui nada, volume, kualitas suara, serta kecepatan berbicara atau berdialog antar tokoh. Selain itu,

intonasi suara juga disesuaikan dengan ekspresi emosi yang ingin disampaikan. Beberapa aspek vokalik dalam film meliputi:

- Intonasi emosional: Ekspresi emosi melalui variasi nada suara tanpa menggunakan kata-kata, seperti tertawa, menangis, atau suara lain yang mencerminkan perasaan seorang karakter.
- Efek suara: Pemanfaatan suara sebagai elemen pendukung dalam film, termasuk suara latar, bunyi alam, atau efek suara yang memperkuat suasana dalam suatu adegan.
- Musik dan lagu: Penggunaan suara yang berkaitan dengan musik atau lagu dalam film, baik melalui vokal penyanyi maupun karakter yang menyanyikan lagu.
- Suara latar dan ambient: Suara vokal yang membentuk latar belakang atau atmosfer dalam film, seperti keramaian jalanan, bisikan, atau suara alami.
- Voiceover dan narasi: Pemanfaatan suara narator atau voiceover untuk menyampaikan informasi tambahan atau memberikan narasi dalam film.

##### **5. Semiotika Model Roland Barthes**

Roland Barthes menjelaskan bahwa tanda (sign) merupakan sebuah sistem yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu ekspresi atau signifier (E), hubungan (R), dan konten atau signified (C), yang secara keseluruhan disebut sebagai ERC. Menurut Barthes, tanda terbentuk melalui keterkaitan antara ekspresi dan kontennya. Ia juga menyatakan bahwa “sistem tanda semacam itu dapat menjadi bagian dari sistem tanda yang lebih luas, di mana jika suatu ekstensi berfungsi sebagai konten, maka tanda primer (E1 R1 C1) akan berperan sebagai ekspresi dalam sistem tanda sekunder:  $E2 = (E1 R1 C1) R2 C2$ . Dengan demikian, tanda primer mengacu pada makna denotatif, sedangkan tanda sekunder berkaitan dengan makna konotatif. Konsep konotasi ini menjadi aspek utama dalam teori semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes (Wahjuwibowo, 2018).



Gambar II - 1. Signifikansi tahapan Roland Barthes.

Barthes menjelaskan bahwa dalam tahap pertama signifikansi, tanda terbentuk melalui hubungan antara signifier (ekspresi) dan signified (konten), yang merepresentasikan realitas eksternal. Tahap ini disebut denotasi, yaitu makna paling eksplisit dari sebuah tanda. Sementara itu, tahap kedua, yaitu konotasi, menggambarkan interaksi antara tanda denotatif dengan emosi, perasaan, serta nilai budaya pembaca. Dengan kata lain, denotasi menunjukkan makna langsung dari suatu tanda terhadap objek, sedangkan konotasi merefleksikan bagaimana objek tersebut ditafsirkan. Pada tahap ini, tanda beroperasi melalui mitos, yang merujuk pada tradisi lisan yang berkembang dalam masyarakat sebagai sarana pemberian makna terhadap nilai dan budaya guna memahami aspek-aspek tertentu (Sobur, Analisis Teks Media, 2018).

Roland Barthes dalam teori semiotikanya mengkaji tanda sebagai bagian dari proses pembentukan makna, di mana ekspresi (signifier) dan konten (signified) saling berhubungan dengan realitas di luar tanda itu sendiri. Selain itu, tanda memiliki makna denotatif, yaitu arti yang paling eksplisit dan langsung, sementara makna konotatif berkembang pada tahap signifikansi berikutnya. Pada tahap ini, tanda diinterpretasikan berdasarkan interaksi dengan emosi, pengalaman, serta persepsi pembaca, sehingga membentuk nilai-nilai budaya yang melekat dalam penggunaannya.

Penelitian ini menerapkan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis tanda-tanda perilaku *bullying* dalam serial animasi Viral Hit. Kajian ini mencakup identifikasi berbagai tanda yang muncul, bagaimana tanda-tanda tersebut menyampaikan makna, serta sistem atau kode yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau budaya tertentu.

## **6. Makna Simbol Pada Film Dalam Model Semiotika Roland Barthes**

Teori semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes membahas bagaimana simbol-simbol dalam film diatur sehingga menjadi objek kajian yang menarik. Menurut Barthes, tanda merupakan hasil dari interaksi sosial yang memiliki makna tertentu, dan dalam film, tanda-tanda tersebut membentuk suatu teks yang kaya akan arti.

- a. Makna Denotatif – Mengacu pada arti yang paling jelas dan langsung dari suatu simbol dalam film. Misalnya, jika dalam sebuah adegan terdapat seseorang yang mengenakan seragam polisi dan membawa lencana, hal ini secara eksplisit menunjukkan bahwa ia adalah seorang petugas kepolisian.
- b. Makna Konotatif – Merupakan makna yang lebih dalam atau tersirat di balik simbol yang digunakan dalam film. Simbolisme dapat muncul melalui berbagai unsur, seperti warna atau objek yang merepresentasikan suatu konsep atau perasaan tertentu. Contohnya, sebuah pintu yang tertutup dalam suatu adegan dapat melambangkan keterbatasan, rahasia, atau hambatan yang dialami oleh karakter dalam cerita.
- c. Mitologisasi – Barthes menjelaskan bahwa konsep ini terjadi ketika simbol dalam budaya dianggap sebagai sesuatu yang alami atau kebenaran yang diterima secara luas. Dalam film, mitologisasi dapat ditemukan pada penggunaan citra pahlawan yang selalu digambarkan sebagai sosok kuat dan gagah dengan pakaian khas tertentu, seperti jubah dan topeng, yang melambangkan keberanian dan keadilan.

Pendekatan semiotika Roland Barthes memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi berbagai simbol dalam film, menafsirkan makna yang tersurat maupun tersirat, serta memahami bagaimana hubungan antar simbol berkontribusi dalam membangun narasi dan memperkaya pengalaman menonton.

Simbol-simbol tersebut digunakan untuk menganalisis adegan *bullying* dalam serial animasi Viral Hit, yang mencakup berbagai bentuk kekerasan, seperti *bullying* fisik (tindakan langsung terhadap tubuh individu yang lebih lemah), *bullying* verbal (pelecehan melalui ucapan yang terdengar), *bullying* sikap (intimidasi non-verbal melalui gestur tubuh dan ekspresi wajah), *bullying* eksklusivitas (diskriminasi dalam pergaulan berdasarkan fisik atau status ekonomi), *bullying* pemerasan (pemaksaan atau ancaman untuk memperoleh uang, barang, atau layanan tertentu), serta *cyberbullying* (pelecehan melalui media sosial, termasuk penghinaan, pelecehan, dan intimidasi).

## **7. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual menggambarkan batasan pengertian yang mendeskripsikan karakteristik tanda *bullying* dalam serial animasi Viral Hit. Dalam penelitian ini, tanda *bullying* dianalisis sebagai representasi dan penggambaran fenomena *bullying* dalam serial tersebut, dengan meninjau aspek semiotika serta bagaimana makna terkait *bullying* dikonstruksi.

### **A. Konstruksi Tanda**

Sobur dalam Analisis Teks Media (2018) menjelaskan bahwa konstruksi tanda dalam semiotika merupakan pendekatan yang digunakan untuk menganalisis tanda dalam berbagai aspek. Secara umum, semiotika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari objek, peristiwa, dan budaya sebagai bagian dari sistem tanda.

Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna pesan dalam tanda *bullying*. Proses analisis dilakukan dengan menginterpretasikan hubungan antara penanda dan petanda melalui tiga tingkatan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos dalam serial animasi Viral Hit.

### **B. Bullying**

Ela Zain Zakiyah (2017) mengutip pandangan Ken Rigby yang mendeskripsikan *bullying* sebagai "dorongan untuk menyakiti." Dorongan ini tercermin dalam tindakan yang mengakibatkan penderitaan pada korban.

Perilaku tersebut umumnya dilakukan secara langsung oleh individu atau kelompok yang lebih dominan, tanpa rasa tanggung jawab, bersifat berulang, serta disertai perasaan senang dari pelaku. Rigby menekankan aspek kekuatan, ketidaktanggungjawaban, dan sifat berulang dalam perilaku *bullying*, serta menggarisbawahi bahwa pelaku sering kali memperoleh kepuasan dari tindakan tersebut. Sementara itu, Coloroso mengidentifikasi enam jenis *bullying*, yaitu:

1) *Bullying* Fisik,

*Bullying* fisik melibatkan tindakan agresif secara langsung terhadap tubuh seseorang. Beberapa contoh perilaku *bullying* antara lain menampar, mencubit, menendang, menarik rambut, mendorong, memukul, menonjok, membenturkan kepala, serta mengurung seseorang di dalam ruangan.

2) *Bullying* Verbal.

*Bullying* verbal merupakan bentuk perundungan yang paling umum karena dilakukan melalui ucapan dan ditangkap oleh indra pendengaran, sering kali ditandai dengan intonasi tinggi sebagai ciri paralinguistik. Beberapa bentuk *bullying* verbal antara lain memanggil dengan julukan yang merendahkan, mengejek, membentak, menggunakan kata-kata kasar, mengancam, menyoraki, bersikap otoriter, memfitnah, menakut-nakuti, mempermalukan, serta menyebarkan gosip dengan tujuan merendahkan.

3) *Bullying* Non-Verbal.

*Bullying* non-verbal mengacu pada ekspresi tubuh yang digunakan untuk menunjukkan ketidaksukaan terhadap seseorang tanpa menggunakan kata-kata. Contohnya termasuk memandang sinis, meludahi, meremehkan, serta merusak barang milik orang lain.

4) *Bullying* Pemerasan.

Pemerasan sebagai bentuk *bullying* sering dijumpai dalam lingkungan pergaulan sebaya, di mana pelaku menekan dan mengancam korban guna memperoleh barang atau uang. Bentuk tindakan ini mencakup pemaksaan untuk memberikan uang, merampas barang milik korban, menggunakan barang tanpa izin, menuntut traktiran secara terus-menerus, atau menahan barang pinjaman tanpa mengembalikannya.

5) *Bullying* Eksklusivitas

*Bullying* eksklusivitas terjadi ketika individu atau kelompok membatasi interaksi sosial berdasarkan faktor fisik atau materi. Contohnya meliputi tindakan mengucilkan, mengabaikan, mengeluarkan seseorang dari kelompok, atau merendahkan individu tertentu karena alasan tertentu.

6) *Cyberbullying*.

*Cyberbullying* merupakan bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital atau platform daring. Bentuknya dapat mencakup pengiriman pesan berisi hinaan, ancaman melalui perangkat elektronik, pelecehan melalui panggilan telepon, komentar merendahkan di media sosial, sindiran melalui status, penyebaran pesan bermuatan penghinaan melalui aplikasi perpesanan, serta distribusi foto atau video yang mempermalukan korban di internet.



## 8. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Studi sebelumnya berperan sebagai referensi dalam mengevaluasi serta membandingkan informasi untuk memperoleh sumber yang relevan dalam penelitian ini. Selain memberikan wawasan dan inspirasi, penelitian terdahulu juga membantu peneliti mengidentifikasi keterbatasan maupun keunggulan yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Adapun penelitian sebelumnya yang menjadi dasar dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel II - 1. Tabel Penelitian Terdahulu Yang Relevan.

No.	Judul, Nama, dan Tahun Penelitian	Subjek dan Objek	Metode Penelitian	Model Semiotika Yang Digunakan	Hasil Penelitian dan Kesimpulan	Perbedaan dan Persamaan
1.	Representasi <i>Bullying</i> Dalam The Karate Kid Analisis Semiotik, Agmi Restyadiana dan Poppy Febriana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2024.	Subjek: Film The Karate Kid. Objek: Adegan <i>Bullying</i> .	Kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif.	Analisis Semiotika Model Roland Barthes.	Berdasarkan hasil analisis pada film The Karate Kid dapat disimpulkan bahwa terdapat unsur <i>Bullying</i> terhadap Dre dikarenakan Dre adalah imigran dan Dre dekat dengan Mei. Banyak faktor yang mempengaruhi <i>Bullying</i> yang terjadi pada film tersebut salah	Perbedaan: - Subjek Penelitian - Hasil Penelitian Persamaan: - Objek Penelitian - Metode Penelitian

					satunya adalah factor teman sebaya dan factor lingkungan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Model Semiotika</li> <li>- Teknik Pengumpulan Data</li> </ul>
2.	<p>Analisis Semiotika Terhadap Fenomena <i>Bullying</i> Dalam Animasi “A Silent Voice”, Halil Hidayatur Ramadhan, Universitas Negri Padang, 2023.</p>	<p>Subjek: Film Animasi A Silent Voice. Objek: Adegan <i>Bullying</i>.</p>	<p>Kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif.</p>	<p>Analisis Semiotika Model Roland Barthes.</p>	<p>Munculnya fenomena bullying dalam suatu lingkungan dapat disebabkan karena seseorang menjadi korban bullying karena adanya suatu perbedaan atau kekurangan yang dimiliki oleh korban yang menjadi suatu keanehan bagi orang-orang di sekitarnya. Keanehan tersebut membuat pelaku bullying tergerak melakukan tindakan bullying kepada korban.</p>	<p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Subjek Penelitian</li> <li>- Hasil Penelitian</li> </ul> <p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek Penelitian</li> <li>- Metode Penelitian</li> <li>- Model Semiotika</li> <li>- Teknik Pengumpulan Data</li> </ul>
3.	<p>Konstruksi Tanda <i>Bullying</i> Dalam Film Animasi (Studi Analisis</p>	<p>Subjek:</p>	<p>Kualitatif dengan menggunakan</p>	<p>Analisis Semiotika Model</p>	<p>Penelitian tersebut menggambarkan kejahatan <i>bullying</i> yang sering dilakukan oleh siswa</p>	<p>Perbedaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Subjek Penelitian</li> </ul>

<p>Semiotika Pada Film Series Lookism), Muhammad Hazmi Akbar, Universitas Muhammadiyah Malang, 2024.</p>	<p>Film Series Lookism. Objek: Adegan <i>Bullying</i>.</p>	<p>pendekatan deskriptif.</p>	<p>Roland Barthes.</p>	<p>yang terjadi di lingkungan sekolah, pelaku bullying pada film animasi tersebut terlihat sangat agresif secara lisan maupun fisik terhadap korban karena korban dianggap lemah dibandingkan dari temannya yang lain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hasil Penelitian</li> <li>- Teknik Pengumpulan Data</li> </ul> <p>Persamaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Objek Penelitian</li> <li>- Metode Penelitian</li> <li>- Model Semiotika</li> </ul>
--	--	-------------------------------	------------------------	--	--