

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak kepedulian warganet terhadap kesehatan mental, *self healing* sering menjadi buah bibir. Tagar *self healing* membeludak di media sosial, peneliti menemukan banyak unggahan tentang *self healing*. Ketika mereka sedang terkena masalah, pikiran seperti benang kusut, emosi tidak stabil, keuangan menipis, bahkan ketika skripsi belum selesai karena dosen pembimbing belum meng-acc, sejeurus kemudian status bertemakan *self healing* diunggah sedemikian rupa dibarengi lagu dan *quote* dari motivator. Ada juga yang kadang mengunggah foto pemandangan pantai, gunung, tempat wisata kemudian dilengkapi dengan tulisan "*need healing.*" (Muhammad Musmulyadi, 2021).

Pada dasarnya *self healing* bertujuan untuk menyembuhkan diri, pikiran, dan jiwa. Dengan memahami diri sendiri, menerima ketidaksempurnaan dan membentuk pikiran positif dari apa yang telah terjadi. Sebab meskipun *self healing* berkaitan dengan penyembuhan pikiran dan jiwa dari luka batin seperti gangguan psikologis trauma buruk atau kejadian lainnya, berkaitan juga dengan tubuh kita. Kesehatan emosional dan fisik sering berjalan bersama dan saling berkaitan (Muhammad Musmulyadi, 2021).

Banyak orang memiliki penilaian negatif pada diri nya sendiri. Dan tidak merasa cukup baik dengan apapun yang individu itu miliki dan merasa tidak mampu mencapai suatu apapun yang berharga. Jika hal ini terus berlanjut, maka individu tersebut akan menuntun diri nya sendiri ke arah kelemahan emosional. Banyak orang mungkin akan mengalami depresi atau kecemasan, kekecewaan emosional yang lebih parah dan kualitasnya mungkin mengarah ke keangkuhan dan ke keegoisan. Hal ini telah menciptakan suatu penghancuran-diri. '*Sesungguhnya Allah tidak pernah menganiaya manusia sedikitpun, akan tetapi manusia itulah yang menganiaya diri mereka sendiri.*' (QS. Yunus:44) (M Agus Syafii, 2015).

Terkadang di dalam kehidupan sehari-hari seseorang mendapat cobaan, sama sekali tidak diduganya. Tentu saja hal itu akan menimbulkan keterguncangan. Perasaan kedukaan pada tingkat awal dan perilaku yang mengiringinya sering membuat seseorang menjadi lupa diri dan sangat khas ditandai dengan konsep diri negatif tentang diri sendiri. Ia memandang negatif diri sendiri (*Negative feelings Toward Self*). Konsep diri negatif dapat dihilangkan dengan berdzikir kalimat 'alhamdulillah' yang disertai dengan pemahaman bersyukur. Mensyukuri bahwa Allah melimpahkan anugerah kehidupan dan kemuliaan untuk hidup manusia. Apabila anda mengalami kebangkrutan dalam usaha maka tidak membuat anda menjadi kecewa dan putus asa, mahluk ciptaan-Nya mampu berserah diri kepada Allah atas segala ketetapanNya pada sebuah kegagalan. Dzikir disertai dengan pemahaman ini yang membuat hamba bisa segera bangkit, dalam waktu singkat juga mampu mengembangkan usaha yang lebih baik dan penuh keberkahan sehingga terciptalah citra diri yang positif tentang diri seorang individu itu sendiri dan juga membuat hidup seorang individu menjadi lebih sehat, lebih indah dan lebih membahagiakan. "*Sesungguhnya Allah menyesatkan siapa pun yang Dia kehendaki dan memberikan petunjuk orang-orang yang bertaubat kepadaNya. Yaitu, orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenang dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenang.*" (QS. al-Ra'd : 27-28) (M Agus Syafii, 2015).

Karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh seorang individu. Karakter erat kaitannya dengan individu. Setiap insan memiliki karakternya sendiri yang menjadikannya unik dan membedakan dengan yang lainnya. Karakter individu tercermin dari cara mereka bersikap dan berperilaku. Karakter sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya seperti sosialisasi kita cenderung memilih teman jikalau teman itu memiliki karakter yang cocok dengan kita. Karakter terdiri dari unsur konsep diri, kepercayaan, sikap, emosi, serta kebiasaan dan kemauan. (Husen Mulachela, 2022).

Setiap manusia pastilah ingin menjadi sukses, langkah awal dari kesuksesan adalah memahami diri dan kualitas diri yang sangat penting dalam meningkatkan

mutu kehidupan. Agar kita tahu bagaimana kualitas diri kita maka kita harus memahami diri kita dengan cara adanya pembentukan konsep diri/ *self concept*. Konsep diri adalah cara dan sikap seorang individu dalam memandang dirinya sendiri pandangan atau perspektif diri meliputi aspek fisik maupun psikis, seperti mengenal karakteristik individu itu sendiri, tingkah laku atau perbuatannya, kemampuan dirinya dan lainnya. Tak hanya kelebihan, ada pula kelemahan dan kegagalan pada dirinya. Robert Bruce Burns berpendapat bahwa *self concept* adalah relasi antara sikap dan keyakinan mengenai diri individu itu sendiri. Budi Anna Keliat bilang bahwa konsep diri adalah cara pandang individu dalam memandang dirinya, baik secara utuh, fisik, intelektual, emosional, spiritual dan sosial. Patricia Potter & Anne Perry menganggap *self concept* adalah gambaran subjektif dari individu itu sendiri dan perpaduan kompleks, mulai dari perasaan, persepsi sadar dan bawah sadar, hingga sikap. Konsep diri memberi individu kerangka rujukan yang mempengaruhi manajemen diri akan situasi dan hubungan individu dengan orang lain. Dan salah satu film yang mengangkat tentang konsep diri adalah film Soul dari studio Pixar (Tasya Talitha, 2021).

Soul adalah film animasi komedi fantasi Amerika Serikat yang di buat oleh Studio Pixar Animasi pada tahun 2020 untuk Walt Disney Picture. Film ini di Sutradarai oleh Pete Docter dan diproduksi oleh Dana Murray. Semula Film ini akan ditayangkan di layar lebar namun dikarenakan pandemi COVID-19 film ini akhirnya tayang secara digital melalui Disney + yang tayang pada tanggal 25 Desember 2020. Di Indonesia sendiri film ini sudah disulih suara kedalam Bahasa Indonesia diaplikasi Disney + Hotstar. Film ini mendapat resensi yang sangat baik oleh kritikus film, dan dipuji dari animasi, cerita, acting suara, dan musiknya (Titik Wihayanti, ed: Biru Cahaya Imanda: 2020).

Keistimewaan film Soul ini adalah ide cerita yang sudah ada sejak 23 tahun silam. Dalam menggarap film berdurasi 110 menit ini, Pete Docter selaku sutradara merangkap juga sebagai penulis naskah. Dilansir dalam official website Pixar, film Soul ternyata ide ceritanya terfikirkan oleh Docter sedari 23 tahun lalu, pada saat anaknya datang ke dunia. Saat itu Docter merenung bagaimana sifat manusia datang

apakah sejak lahir sifat tersebut sudah ada?, dan bagaimana sistemnya hingga ada dalam diri setiap insan manusia. Hal ini yang mengilhami Docter membuat ide pokok untuk film Soul. Dan fakta menarik selanjutnya dari film Soul ini adalah keterlibatan animator asal Indonesia tak lain dan tak bukan adalah Paulie Alam. Paulie sendiri bergabung sebagai animator Pixar sejak 2017 silam. Ia terlibat di beberapa proyek penggarapan film Pixar lain Seperti Coco (2017), Toy Story 4 (2019), dan Onward (2020) (Titik Wihayanti, ed: Biru Cahaya Imanda: 2020).

Dilansir dari akun Instagram resmi Disney Indonesia (@disneyindonesia) pada tanggal 4 Januari 2021 film Soul mendapatkan 2 nominasi dalam Golden Globes nominasinya adalah Best Animated Feature dan Best Original Score untuk Trent Reznor, Atticus Ross dan Jon Batiste. Kabar terbaru di tanggal 1 Maret 2021 Trent , Ross dan Jon memenangkan kategori musik orisinal terbaik di ajang penghargaan Golden Globes. Tak hanya di acara tersebut saja Soul juga masuk nominasi Academy Award dengan nominee Best Animated Feature, Best Original Score dan Best Sound, Coya Elliot, Ren Kylee dan David Parker di Oscar. Dan pada tanggal 13 April 2021 Soul memenangkan kategori film unggulan terbaik di BEFTA Award. Di tanggal 26 April 2021 Soul memenangkan kategori film animasi terbaik di Academy Award Oscars.

Seperti halnya media massa lainnya film adalah satu dari media massa yang sangat efektif untuk penyampaian pesan. Film merupakan suatu sarana hiburan murah dan mudah ditemui, biasanya kita harus ke gedung biskop untuk menonton sebuah film namun sekarang sudah banyak layanan streaming berbayar yang menyajikan banyak pilihan film dari berbagai genre film mulai dari aksi, komedi, romansa hingga film dengan tema agama dan toleransi.

Setiap karya pasti memiliki pesan tertentu salah satunya adalah film, sudah menjadi rahasia umum semua kalangan pasti suka menonton film namun tidak semua orang dapat menangkap pesan yang disampaikan oleh sutradara dalam karya filmnya. Dan setiap orang pun pasti berbeda memahami makna dari pesan yang ada dalam sebuah film. Dengan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul

“Perspektif Konsep Diri Negatif Dalam Komunikasi Film Animasi Soul (Pendekatan Semiotik Roland Barthes)”

Mengapa penulis mengambil judul tersebut, khususnya konsep diri negatif. Melihat sekitar kita banyak hal-hal yang mempengaruhi konsep diri yang mengarah kepada konsep diri yang buruk oleh karenanya penulis bertujuan ingin menjadikan skripsi ini sebagai contoh atau *ibrah*. Mengambil pelajaran dari film ini dan menjadikannya pembelajaran untuk diri penulis sendiri dan pembaca dalam kehidupan nyata untuk mengambil hal yang baiknya saja.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, peneliti memaparkan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut.

1. Banyak orang memiliki penilaian negatif pada diri nya sendiri. Dan tidak merasa cukup baik dengan apapun yang individu itu miliki dan merasa tidak mampu mencapai suatu apapun yang berharga.
2. Terkadang di dalam kehidupan sehari-hari seseorang mendapat cobaan, sama sekali tidak diduganya. Tentu saja hal itu akan menimbulkan keterguncangan. Perasaan kedukaan pada tingkat awal dan perilaku yang mengiringinya sering membuat seseorang menjadi lupa diri dan sangat khas ditandai dengan konsep diri negatif tentang diri sendiri. Ia memandang negatif diri sendiri (*Negative feelings Toward Self*).
3. Runitinas yang begitu padat juga terkadang membuat manusia melupakan bagaimana pentingnya kesehatan mental seperti stres yang mengakibatkan penyakit kejiwaan/ (mental *ilness*).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, untuk membatasi serta mempermudah penyusunan, maka penelitian ini akan di fokuskan pada scene atau adegan mengandung konsep diri negatif/*self-concept negative* yang di tampilkan

dalam film baik oleh animasi visual ataupun alur cerita dalam film “Soul” dengan menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes.

D. Perumusan Masalah

1. Bagaimana konsep diri negatif/*self-concept negative* dalam film “Soul”?
2. Bagaimana makna denotasi, konotasi dan mitos dalam film “Soul” berdasarkan konsep semiotika Roland Barthes dalam scene dengan konsep diri negatif/*Self-concept negative*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan diatas maka ada beberapa tujuan yang akan digapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana konsep diri negatif/*self- concept negative* dalam film “Soul”.
2. Untuk mengetahui bagaimana makna denotasi, konotasi dan mitos dalam film “Soul” berdasarkan konsep semiotika Roland Barthes dalam *scene* dengan konsep diri/*Self- concept*”.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun terdapat manfaat penelitian dibagi dalam dua aspek yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Kegunaan Teoritis

a. Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti untuk mengetahui bahwa konsep diri negatif bisa dialami oleh siapapun oleh sebab itu semoga kita bisa mengambil hikmahnya.

b. Sineas

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan dapat dijadikan tambahan ilmu serta dijadikan referensi bagi para sineas untuk membuat film yang berinovasi.

c. Penonton Film

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi para penonton atau penikmat film dan bijak dalam memilih film untuk dijadikan hiburan saja atau dapat diambil nilai edukasinya.

d. Mahasiswa dan Dosen

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi tambahan referensi bagi kajian dan pengembangan keilmuan bidang komunikasi dan penyiaran Islam. Khususnya *self-concept* dan semiotika Roland Barthes di jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.

2. Kegunaan Praktis

1. Lembaga Kesehatan Mental

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan pedoman bagi para pembuat dan pengambil kebijakan dibidang psikologi (*self-concept*).

2. Jurusan KPI

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu tentang cara pengembangan film bagi para mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam khususnya tentang *self-concept*, semiotika Roland Barthes dan film animasi.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian kualitatif adalah definisi penelitian kualitatif dapat ditemukan pada banyak literatur. Antara lain, Ali dan Yusof (2011) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai:

Any investigation which does not make use of statistical procedures is called "qualitative" nowadays, as if this were a quality label in itself.

Definisi dari Ali dan Yusof tersebut, menekankan pada tidak hadirnya penggunaan alat-alat statistik dalam penelitian kualitatif. Hal ini tentunya untuk mempermudah dalam membedakan penggunaan metode kualitatif dengan penggunaan metode

kuantitatif, karena metode kuantitatif tergantung pada penggunaan perhitungan dan prosedur analisis statistika.

Sementara itu, metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti kesubstansi makna dari fenomena tersebut. Analisis dan ketajaman penelitian kualitatif sangat terpengaruh pada kekuatan kata dan kalimat yang digunakan. Oleh karena itu, Basri (2014) menyimpulkan bahwa fokus dari penelitian kualitatif adalah pada prosesnya dan pemaknaan hasilnya. Perhatian penelitian kualitatif lebih tertuju pada elemen manusia, objek dan institusi, serta hubungan atau interaksi diantara elemen-elemen tersebut, dalam upaya memahami suatu peristiwa, perilaku, atau fenomena (Mohaned, Abdul Majid & Ahmad, 2010 dalam DJKN Kemenkeu.go.id, 2019).

2. Pendekatan/ Metode Penelitian

Pendekatan/ metode penelitian yang digunakan adalah semiotika. Semiotika adalah suatu kajian ilmu yang mengkaji tanda. Dalam kajian semiotika menganggap bahwa fenomena sosial pada masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda, semiotik itu mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. Kajian semiotika berada pada dua paradigma yakni paradigma konstruktif dan paradigma kritis. Secara etimologis semiotik berasal dari kata *simeon* dalam bahasa Yunani yang artinya “tanda”. Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederet luas objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda. Van Zoes (dalam Sobur, 2001: 96) mengartikan semiotik sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya”. Pateda (2001, hlm. 29) mengungkapkan sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotik yaitu:

a) Semiotik analitik, yaitu semiotik yang menganalisis sistem tanda. Pierce mengemukakan bahwasanya semiotik objeknya adalah tanda dan penganalisisan

menjadi ide, objek, dan makna, ide dapat berkaitan dengan lambang dan makna adalah beban yang ada dalam lambang yang mengacu pada objek tertentu.

b) Semiotik deskriptif adalah semiotik yang sangat memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, walaupun ada tanda yang sedari dulu kala hingga kini. Contohnya, langit yang mendung menandakan bahwa hujan akan segera turun sebentar lagi. Dan juga jika ombak memutih di tengah laut, itu artinya ombak di laut sedang besar. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, banyak tanda yang telah manusia ciptakan untuk memenuhi hasrat kebutuhannya.

c) Semiotik faunal (Zoo Semiotik), yakni semacam semiotik yang khusus memperhatikan tanda yang dihasilkan hewan-hewan. Hewan menghasilkan tanda untuk berkomunikasi kepada sesamanya, namun ada juga tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia. Contohnya ayam betina yang berkotek menandakan ayamnya bertelur atau ia takut akan sesuatu. Tanda seperti ini menarik perhatian bagi orang yang meneliti di bidang fauna.

d) Semiotik kultural, adalah semiotik yang dikhususkan untuk meneliti atau menelaah sistem tanda yang berlaku dalam sebuah kebudayaan tertentu. Telah kita ketahui bersama bahwa manusia adalah makhluk sosial yang memiliki sebuah sistem kebudayaan tertentu yang telah diturunkan dari generasi ke generasi dan masih terjaga dan dihormati hingga saat ini. Budaya yang ada dan termasuk dalam sistem, menggunakan tanda-tanda tertentu untuk membedakannya dengan masyarakat lainnya.

e) Semiotik naratif, adalah semiotik yang menelaah sistem tanda dalam sebuah narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (Folklore). Sudah menjadi rahasia umum bahwa mitos dan cerita lisan, ada diantara kita dan memiliki nilai kultural yang sangat tinggi.

f) Semiotik natural, semiotik yang menelaah sistem tanda yang ada atau dihasilkan oleh alam. Air sungai keruh, menandakan hulu sungai hujan terlebih dahulu, daun pohon yang menguning dan gugur setelahnya. Alam yang murka dengan manusia

contohnya banjir dan longsor itu merupakan bukti bahwa alam memberi tahu manusia bahwa karena ulahnya yang merusak alam maka terimalah akibatnya.

g) Semiotik normatif adalah semiotik yang menelaah tanda yang dibuat manusia yang wujudnya norma-norma, contohnya rambu lalu lintas, marka jalan. Di ruangan kereta api, rumah sakit, dan pom bensin biasanya terdapat tanda dilarang merokok.

h) Semiotik sosial adalah semiotik yang menafsirkan sistem tanda yang ada pada manusia yang berwujud lambang yang berwujud kata atau kalimat. Buku Halliday (1978) itu sendiri berjudul *Language Social Semiotic*, mudahnya semiotik sosial menafsirkan sistem tanda yang ada pada bahasa.

i) Semiotik struktural, yakni yang khusus mengupas sistem yang telah dimanifestasikan melalui struktur bahasa. Singkatnya Sobur (2003:15 dalam Ramadani, Alwan Husni, 2016: 13-15) mengungkapkan bahwa semiotik merupakan sebuah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda ini yakni perangkat yang kita gunakan dalam upaya usaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama dengan manusia. Semiotika atau semiologi menurut Barthes, pada dasarnya untuk mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memakai hal-hal (*things*). Sedangkan menurut Leehte (dalam Sobur 2003: 16 dalam Ramadani, Alwan Husni: 13-15) semiotika adalah teori tentang tanda dan pertandaan. Berger (dalam Sobur 2003: 16 dalam Ramadani, Alwan Husni: 13-15) mengungkapkan, “semiotika menaruh perhatian pada apapun yang dinyatakan sebagai tanda. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai pertanda yang mempunyai arti penting untuk menggantikan sesuatu yang lain. Sesuatu yang lain tersebut tidak harus ada, atau tanda itu secara nyata ada di suatu tempat pada suatu waktu tertentu. Pada prinsipnya semiotika adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari apapun yang bisa digunakan untuk menyatakan suatu kebohongan. Jika sesuatu tersebut tidak dapat digunakan” (Ramadani, Alwan Husni: 13-15).

3. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data utama atau data pokok yang digunakan dalam penelitian. Data pokok dapat dideskripsikan sebagai jenis data yang diperoleh langsung dari pihak pertama subjek penelitian atau responden atau juga informan. Pengecualian pada riset atau penelitian kuantitatif.

Data primer adalah data yang diperoleh langsung peneliti di lapangan melalui responden dengan cara observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Sasaran data pada data primer yaitu data yang ditemukan langsung peneliti di lapangan. Dapat disimpulkan bahwasanya penangkapan data primer melibatkan kontak langsung atau komunikasi antara peneliti dan informan (Syafnidawaty, 2020).

Sumber data primer dalam penelitian ini berupa hasil observasi dengan menganalisis dan mengobservasi film "Soul".

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data penelitian yang didapat peneliti secara tidak langsung dan menggunakan media perantara. Dan ini menjadikan peneliti sebagai pihak kedua, karena data tidak secara langsung dari tangan pertama, kedua, ketiga dan seterusnya. Pengecualian untuk penelitian kuantitatif. Data sekunder adalah data pelengkap. Tanpa adanya data sekunder penelitian akan mendapatkan kualitas yang kurang sempurna atau rendah karena datanya kurang lengkap. Biasanya peneliti mengutip dokumen dari berbagai literatur seperti teks akademis, majalah, surat kabar dan lainnya sebagai data sekunder (Syafnidawaty, 2020).

Sumber data sekunder dalam penelitian ini akan berupa mengutip dokumen seperti literatur atau teks akademis, majalah, surat kabar, brosur dan lainnya yang berkaitan dengan film "Soul".

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang atau akan dilakukan. Observasi dilakukan untuk memproses objek dengan maksud untuk merasakan dan memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan ide-ide yang sudah ada sebelumnya, untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dan melanjutkan keproses investigasi. Umumnya observasi adalah kegiatan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena yang ada. Kegiatan tersebut didasarkan pada pengetahuan dan gagasan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari fenomena yang sedang diteliti. Informasi yang didapat haruslah bersifat objektif, nyata dan dapat dipertanggungjawabkan. Kata observasi berasal dari bahasa Latin yang artinya melihat dan memperhatikan. Dan secara istilah observasi merupakan proses untuk melihat, memperhatikan, mengamati, meninjau, dan mengawasi dengan teliti suatu objek untuk mendapat data yang valid dan informasi yang benar yang dibutuhkan suatu kegiatan, sebuah instansi untuk kepentingan tertentu. Pengamatan atau observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya untuk, mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian (Syafnidawaty, 2020).

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan atau karya seseorang tentang suatu yang sudah berlalu. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat bermanfaat dalam penelitian kualitatif (Yusuf, 2013: 391 dalam Citra Martini, 2018: 29).

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan manusia, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar

misalnya foto, gambar hidup, sketsa, lukisan dan lainnya. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lainnya (Sugiyono, 2014: 82 dalam Citra Martini, 2018: 30).

Teknik dokumentasi yang penulis gunakan untuk mengumpulkan dokumen, file, foto, video terkait dengan makna konotasi, denotasi dan mitos dalam analisis semiotika Roland Barthes. Dan bagaimana pesan moral dalam film "Soul".

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis semiotika Roland Barthes. Dalam buku Sobur yang dikutip Citra Martini dalam skripsinya pada tahun 2018, Barthes membuat model sistematis dalam menganalisis makna dan tanda. Fokus penelitian Barthes lebih mengarah kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Pada tahap pertama Barthes menyebut sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi, yaitu istilah yang Barthes gunakan untuk menunjukkan signifikasi tahap dua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari keduanya. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda pada sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya (Diske, 1990: 88 dalam C Martini, 2018: 30). Semiotika atau istilah Barthes, Semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*). Memaknai hal-hal (*things*). Memaknai dalam hal ini tidak dapat dicampurkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) (Citra Martini, 2018: 31). Semiotika Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure, dimana ia mengintrodusir istilah *signifier* dan *signified*. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang berbeda pada situasinya. Dalam teorinya, Barthes menggunakan tiga hal yang menjadi inti dalam penelitiannya, yakni makna denotatif, konotatif, dan mitos. Sistem pemaknaan kedua ini oleh Barthes disebut konotatif, sedangkan yang pertama ia sebut denotatif, berbeda dengan mitos, mitos ada dan berkembang dalam benak masyarakat karena

penginteroretasian masyarakat itu sendiri akan sesuatu dengan cara memperhatikan dan memaknai kolerasi antara apa yang terlihat secara nyata dan tanda apa yang tersirat dari hal tersebut (Aufa & Rochim, 2020 :252).

Peta Tanda

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Sumber: Alex Sobur, 2006. Semiotika
Komunikasi dalam Shodri Rinjani, 2019.

Dalam peta Barthes diatas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Tetapi disaat yang bersamaan tanda denotatif dan juga konotatif (4). Dalam konsep Barthes tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasinya (M. Shodri Rinjani, 2019: 44-45).