

REPRESENTASI PRILAKU MENYIMPANG DALAM FILM WARKOP DKI REBORN

(Representasi Prilaku Menyimpang Analisis Semiotika John Fiske dalam Film
“Warkop Dki *Reborn* Jangkrik Boss Part 2 2017” Karya Sutradara Anggi Umbara)

Di Ajukan Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik

**DISUSUN OLEH
RIZAL
41814709**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI KONSENTRASI JURNALISTIK
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2019**

REPRESENTASI PRILAKU MENYIMPANG DALAM *FILM WARKOP DKI*

(Representasi Prilaku Menyimpang Analisis Semiotika John Fiske Dalam
Film "Warkop Dki Reborn Jangkrik Boss Part 2 2017")

Oleh:

RIZAL

Nim: 41814709

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas
Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung 40132, Indonesia

Abstract

This study aims to determine the meaning of representation of deviant behavior using the semiotic analysis of John Fiske's model contained in the movie "Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 2 2017". This study itself is a study using a qualitative analysis method semi john fiske model semiotics. As for the subject analyzed in this study is the sequence after sequence found in the film "2017 cricket boss part 2 reborn warkop" which is then divided into three main core sequences, namely prologue sequence, ideological sequence content and epilogue sequence which then divides it back into three core levels of research are the level of representation, the level of reality and the level of ideology.

In the results of this study the researcher draws the red thread of the conclusion that not all code codes represent deviant behavior. Code codes that best represent deviant behaviors are appearance, makeup, costume, expression, character, dialogue, conflict, ways of speaking and action. Whereas the other codes are merely supporting codes so that events that describe deviant behavior are well illustrated. These supporting codes are behavior (behavior), movement (gesture), camera (camera), lighting (lighting), music (music), sound (sound), from sequence prologue, ideological content and epilogue.

Abstrak

Adapun inti dari tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna representasi yang menggambarkan perilaku menyimpang. Menggunakan model analisis semiotika John Fiske yang terkandung dalam *sequence film "Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 2 2017"*. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode analisis penelitian kualitatif model semiotika John Fiske. Adapun untuk subjek yang dianalisa dalam penelitian ini adalah *sequence demi sequence* yang terdapat dalam film *"Warkop Dki Reborn Jangkrik Boss Part 2 2017"* yang kemudian dibagi kedalam tiga *sequence* inti utama yaitu *sequence prolog, sequence ideological content* dan *sequence epilog* yang kemudian membagikanya kembali kedalam tiga level inti penelitian yaitu level representasi, level realitas dan level ideologi.

Dalam penelitian ini Peneliti menarik benang merah kesimpulan bahwa tidak semua kode kode merepresentasikan prilaku menyimpang. Kode kode yang paling merepresentasikan Prilaku menyimpang yaitu penampilan, tata rias, kostum, ekspresi, karakter, dialog, konflik, cara berbicara dan aksi. Sedangkan kode-kode yang lain hanyalah sebagai kode pendukung sehingga peristiwa yang menggambarkan prilaku menyimpang tergambar dengan baik. Kode-kode penunjang tersebut adalah perilaku (*behavior*), gerakan (*gesture*), kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), musik (*music*), suara (*sound*), Dari *sequence prolog, ideological content* dan *epilog*.

Kata kunci: *Perilaku Menyimpang, Representasi, Semiotika, Kode kode
Televisi, Gerakan, Kamera, Pencahayaan*

1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Film adalah salah satu bagian elemen terpenting dalam sebuah perkembangan kehidupan pada masa kini sebuah film bahkan bisa menjadi referensi ataupun ideologi sebagai gambaran kehidupan suatu bangsa ataupun masyarakat karena dalam sebuah film terdapat elemen-elemen bahasa kebiasaan-kebiasaan cerita ataupun tempat menarik dari sebuah kebudayaan masyarakat dalam suatu bangsa banyak sekali aspek-aspek terpenting yang bisa disajikan dalam sebuah film misalnya tokoh, karakter, ilustrasi, alur cerita, kostum dan juga yang lainnya.

Apapun jenis atau tema, film merupakan suatu ide terbaru untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat yang di mana masyarakat akan mudah menyerap karena film menyajikan pesan tersebut secara riil alias nyata film merupakan gambar kehidupan yang ditampilkan dalam sebuah sekuens yang berbeda terdiri dari untaian kata-kata dalam sebuah makna mencerna Pesan yang disampaikan dalam sebuah film tentu akan sangat lebih mudah tersampaikan daripada sebuah tulisan film menjadi sangat banyak diminati di era zaman sekarang ini dengan munculnya berbagai bioskop dan juga lingkungan masyarakat menjadi daya tarik penikmat hiburan untuk menonton film ini melihat beberapa hal yang terjadi pada era perfilman Indonesia dunia produksi film Indonesia banyak yang membuat film dengan fenomena yang terjadi di sekitaran Negara kita Indonesia.

Banyaknya fenomena yang terjadi di Indonesia bisa menjadi salah satu alasan untuk dibuatkan sebuah film yang bertemakan seperti komedi, nasionalisme, bencana dan

masih banyak tema-tema film yang lainnya.

Dunia perfilman memang sudah berkembang di Indonesia sejak dahulu tak lepas dari unsur komedi yang selalu dihadirkan dalam sebuah perfilman unsur komedi atau humor serin banyak dipergunakan hanya untuk menyampaikan pesan-pesan agar mudah dicerna oleh penonton jika dalam suatu tu film yang bukan bergenre Comedy dapat memakai unsur komedi walaupun hanya sekilas.

Komedi dinilai menjadi salah satu kesuksesan film untuk meraih penonton terbanyak Sebagian besar orang lebih suka menonton film semata hanya untuk hiburan apalagi jika ditambahkan dengan unsur komedi ataupun selera humor maka akan lebih menarik simpati dan juga empati banyak dari penonton. Banyak beredar film-film yang bukan bergenre komedi ataupun humor menghadirkan inti-inti komedi yang hanya untuk menarik perhatian dari penonton karena selain menarik, unsur komedi dinilai dapat memberikan sebuah kebahagiaan dan juga rasa kepuasan tersendiri bagi penonton.

Film komedi di Indonesia sebut saja pada era 70-an ataupun sekitar 90-an menjadi titik awal kejayaan dari hadirnya beberapa film-film dengan genre komedi dan dari situlah lahir beberapa sosok-sosok yang mulai dikenal oleh masyarakat dalam perannya sebagai komedi.

Sebut saja Tarzan, Suratmi B29, Benjamin S dan masih banyak yang lainnya dari beberapa aktor kenamaan Indonesia yang mulai dikenal masyarakat lewat film komedi nya.

Ada beberapa film komedi yang sangat erat sekali dalam ingatan masyarakat salah satunya adalah film Warkop. Warkop DKI menjadi awal mula titik kebangkitan kejayaan film

komedi Indonesia berkat komedi komedinya yang selalu mengambil ide-ide ataupun fenomena dari gaya hidup masyarakat tahun 70-an.

Gaya ini menjadi banyol yang memiliki efek yang cukup dapat diterima oleh masyarakat maka tak heran dengan hadirnya candaan candaan ataupun banyol yang relevan di masyarakat membuat film komedi menjadi sangat dekat di hati masyarakat.

Tepatnya yaitu itu pada era tahun 70-an Indonesia sangat lekat dengan musik yang di mana musik country, musik pop 70-an dan juga dangdut, kemudian fenomena inilah yang juga selalu terngiang-ngiang dalam sebuah film komedi yang biasanya diselingi musik musik country ataupun pop dangdut 70-an hingga menjadi tidak ada jarak dengan penonton karena adanya musik tersebut.

Setelah beberapa komedian ataupun artis yang menggeluti dunia film bergenre komedi menjamur ataupun sukses di Indonesia maka lahirlah beberapa artis komedian sukses yang terbaru yang lebih dikenal pada masa sekarang yaitu Warkop DKI di mana terdiri dari Trio komedian tahun 70-an yaitu Dono ataupun nama aslinya Wahyu Sardono, Kasino nama aslinya Kasino Hadiwibowo, dan juga Indro nama aslinya Indro Djojokusumo Negoro. sosok-sosok Warkop DKI lahir ketika mereka Dono Kasino dan juga Indro menjadi mahasiswa di universitas negeri di kota Jakarta. awal mereka berkarir komedi bersama yaitu pada tahun 1970 yakni di sebuah radio yang kita kenal sekarang dengan nama radio Prambors.

Mereka biasanya setiap hari Jumat berkumpul dan bercerita hingga banyak mahasiswa pada era tersebut selalu mendengar cerita ataupun komedi komedi mereka dalam frekuensi tersebut. Setelah beberapa tahun atau

pun kurang lebih 9 tahun bergelut di dunia radio mereka mendapat kesempatan untuk nongol dalam sebuah film tepatnya pada Tahun 1979 di mana film pertama mereka yang menjadi box office dengan gaya anak mahasiswa tengilnya yaitu yang berjudul “mana tahan” lahir pada tahun 1979 menjadi film komedi sukses yang saat itu banyak sekali ditonton oleh masyarakat. cerita-cerita yang disuguhkan pun lahir dari kebiasaan sehari-hari masyarakat Indonesia pada umumnya. Teknik pengambilan gambar yang terbilang cukup baik pada saat itu tak lepas menjadi faktor kesuksesan awal dari film Warkop DKI.

Tetapi terkadang dalam beberapa adegan yang ditampilkan oleh para pemeran Warkop Ini mengandung beberapa adegan yang dianggap menurut penulis merepresentasikan perilaku menyimpang semisal dalam film “*Warkop DKI reborn Jangkrik Boss part 2 2017*” yang peneliti lihat ataupun peneliti amati salah satunya adalah dimana Indro yang dalam film ini menjadi peri menggunakan baju perempuan dan juga aksesoris perempuan yang lainnya yang dimana menurut peneliti ini merupakan representasi perilaku menyimpang yang mencerminkan tentang sebuah film yang hadir di masyarakat maka dari uraian di atas peneliti menarik kesimpulan untuk menjadikan film ini sebagai objek peneliti kali ini.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pertanyaan Makro

Yang menjadi titik poin utama dalam penelitian kali ini adalah:

“ Representasi Prilaku Menyimpang dalam Film Warkop DKI *Reborn “Analisis Semiotika John Fiske Pada Film Warkop Dki Reborn Jangkrik Boss Part 2 2017?”* “

1.2.2 Pertanyaan Mikro

Adapun pertanyaan mikro yang akan peneliti bahas dalam penelitian kali ini yaitu dengan menggunakan pendekatan Semiotik John Fiske:

1. Bagaimana Representasi Prilaku Menyimpang level **Realitas** dalam *film Warkop DKI Reborn?*
2. Bagaimana Representasi Prilaku Menyimpang level **Representasi** dalam *Film Warkop DKI reborn?*
3. Bagaimana Representasi Prilaku Menyimpang level **Ideologi** dalam *film Warkop DKI Reborn?*

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud beserta tujuan utama dalam penelitian kali ini adalah Untuk mengetahui bentuk **Realitas** Prilaku Menyimpang dalam “ *film Warkop DKI Reborn?*

4. Untuk dapat menjabarkan secara gamblang bentuk **Representasi** Prilaku Menyimpang dalam “ *film Warkop DKI Reborn?*
5. Untuk mengetahui bentuk **Ideologi** Prilaku Menyimpang “dalam *film Warkop DKI Reborn* “.? ”

1.4 Kegunaan Penelitian

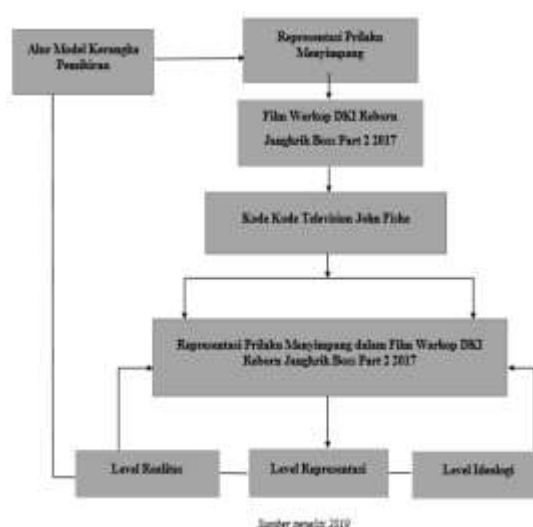
1.4.1 Kegunaan teoritis

Dalam Penelitian kali ini di harapkan secara teoritis dan keilmuan bisa berguna dan juga memberikan sumbangsih terhadap penelitian penelitian kualitatif yang terlebih mengkhhususkan atau memfokuskan dalam penelitian semiotika yang menggunakan analisis model John Fiske Sebagai Acuan Penelitian Utamanya. Ideologi representasi yang dimiliki ataupun digagas oleh John fiske dan akhir proses penelitian diharapkan mampu memberikan paradigma dan juga gambaran

gambaran dalam ilmu komunikasi hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan intisari sumbangsih pemahaman pemahaman tentang kajian semiotika dan lebih bermanfaat bagi khalayak luas dan juga msyarakat umum.

14.2 Model Kerangka Pemikiran “*Film Warkop dki reborn Jangkrik Boss Part 2 2017*”

Gambar 1.1



1.5 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka sendiri merupakan isi tentang data-data utama yang peneliti dapatkan dari hasil analisis ataupun penelitian pihak lain yang dijadikan sebagai referensi yang tidak menutup kemungkinan untuk terjadinya kesamaan ide pemikiran ataupun masalah yang sama dengan yang diajukan oleh peneliti. Dalam hal penelitian ini.

Selain itu data-data yang didapatkan selama peneliti melakukan observasi penelitian mungkin memiliki kesamaan ataupun kemiripan data-data utama yang didapatkan dari penelitian penelitian yang sudah ada terdahulu yang dimana membahas tentang representasi dalam sebuah karya film yang di mana di zaman modern saat ini

tengah menjadi salah satu media untuk dijadikan sebagai suatu kritik sosial ataupun suatu cara untuk memberikan aspirasi melalui sebuah karya melalui konten yang dapat dinikmati oleh semua kalangan pada umumnya

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Tipe penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika nya milik John Fiske. Adapun dimana yang dimaksud teknik pengumpulan data menurut Sugiyono dalam sebuah bukunya yaitu

“Sebuah langkah-langkah yang paling strategi dalam sebuah penelitian. Karena tujuan utama dari penelitian itu sendiri adalah merupakan mendapatkan data. Tanpa mengetahui tehnik teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan bisa mendapatkan data yang diinginkan dan juga data yang sesuai standar yang ditetapkan. (Sugiyono, 2011: 224).

1.6 Teknik Penentuan Informan

Dalam bab ini berbagai masalah yang berkaitan dengan hasil akan dibahas dan juga pembahasan penelitian dalam bentuk analisis semiotik, yaitu bagaimana”*Representasi Perilaku Menyimpang Dalam Film Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 2 2017*”. Maka hasil ini atau hasil penelitian ini diperoleh melalui proses analisis *Sequence* yang ada dalam film ini. Kemudian akan menggambarkannya dalam bentuk analisis terstruktur dan juga sistematis. gambaran terkait situasi dan kondisi dari latar penelitian ini kemudian peneliti memanfaatkan informan ataupun sumber informasi agar dalam waktu yang cukup singkat bisa memberikan banyak informasi yang terjangkau. Menurut basrowi 2008 informan adalah orang dalam pada latar belakang penelitian.

“sedangkan menurut Rachmat kriyantono dalam buku teknik praktis riset komunikasi adalah persoalan utama dalam teknik purposive sampling dalam menentukan Kriteria kriteria harus mendukung tujuan penelitia”..

Beberapa riset ataupun penelitian biasanya sering menggunakan beberapa teknik-teknik dalam melakukan observasi ataupun sebuah wawancara mendalam. kemudian biasanya teknik-teknik ini dipilih ataupun digunakan untuk ataupun dalam penelitian yang lebih menekankan kepada data daripada tujuan Representasi yang dapat di gambarkan secara keseluruhan atau secara ke ilmunan digeneralisasikan. (Kriyantono, 2007:154).

1.7 Gambaran Objek Penelitian

Untuk gambaran objek penelitian sendiri adalah untuk mengetahui bagaimana nilai-nilai representasi yang menggambarkan perilaku menyimpang dalam *sequence sequens* yang ada dalam film *Warkop DKI reborn Jangkrik Boss part 2 2017* dengan menggunakan analisis semiotika model John fiske yang di mana semua tingkah ini membaginya ke dalam tiga level. seperti level representasi level realitas dan juga ideologi. Kemudian alur cerita dari film ini sendiri yaitu sebuah proses pencarian harta karun yang dilakukan oleh Indro, Dono dan Kasino yang masing-masing diperankan oleh artis senior Tora Sudiro sebagai Indro Abimana sebagai Dono dan Vino G Bastian sebagai Kasino.

Mereka melakukan perjalanan bersama Hannah Arrasid sebagai (Sofie) untuk melakukan pencarian harta karun ke beberapa tempat bahkan sampai ke negara tetangga kita malaysia hanya untuk mendapatkan harta karun yang ia idamkan demi bisa membayar hutang

kepada boss nya di kantor. Alur keseluruhan cerita ini sendiri merupakan cerita klasik layaknya film film warkop dki seperti biasanya yaitu di bumbu komedi komedi dan nyanyian nyanyian dalam setiap sequence sequence tertentu. Sequence utama dari film ini yaitu proses pencarian harta karun yang melibatkan dono, indro dan kasino yang dimana dalam beberapa sequence terdapat indikasi perilaku menyimpang yang dimana dalam hal ini menjadi topik utama pembahasan yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1.8 Hasil dan Pembahasan

1.8.1 Pembahasan

Dalam bab ini akan membahas tentang berbagai hal mengenai hasil dan juga pembahasan dari penelitian berupa analisis semiotika yaitu Bagaimana representasi perilaku menyimpang dalam film Warkop DKI reborn Jangkrik Boss part 2 2017. Kemudian hasil ini ataupun hasil dari penelitian ini diperoleh melalui proses analisis terhadap *Sequence-Sequence* yang ada dalam film 'Warkop DKI reborn Jangkrik Boss part 2 2017'. Kemudian akan mendeskripsikannya ke dalam suatu bentuk analisis yang terstruktur dan juga sistematis.

Dalam bab ini mengacu ataupun bersumber kepada penelitian mikro yang sebelumnya telah digambarkan mengenai Analisis analisis semiotika John fiske dalam film "*Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 2 2017*" dan beberapa *Sequence Sequence* yang dianggap sebagai inti penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode analisis semiotika John fiske yang merupakan bagian dari metode analisis data dalam penelitian kualitatif. Untuk itu maka peneliti akan lebih memfokuskan kepada Titik utama dalam penelitian ini dan apa saja yang menjadi hal-hal yang terjadi ataupun terdapat dalam adegan-

adegan pada film *Warkop DKI reborn Jangkrik Boss part 2 2017* yang berkaitan dengan perilaku-perilaku yang merepresentasikan menyimpang yang ada dalam film ini.

1.8.2 Hasil Penelitian

1.8.2.3 Level Realitas

-Penampilan: Dari seluruh pemain dalam film tersebut menampilkan penampilan yang sederhana layaknya anak muda pada masa tahun 70-90 an.

-Kostum: Menunjukkan pakaian yang biasa anak muda gunakan untuk sehari hari pada masa tahun 70-90 an itu merepresentasikan kesederhanaan pada masanya.

-Tatarias: dalam tatariasnya seluruh pemain yang berperan dalam film ini menunjukkan tampilan tampilan seadanya atau sederhana tergantung kepada karakter yang di perankanya.

-Perilaku: Perilaku itu menggambarkan dan menunjukkan terdapat sebuah perilaku yang menunjukkan kegigihan dan keuletan dari para pemeran utama terhadap apa yang mereka inginkan dan apa yang mereka cari dan juga terdapat makna bekerjasama dalam setiap hal yang dilakukan oleh pemeran utama yaitu Dono Indro dan juga Kasino ini merepresentasikan bagaimana bangsa Indonesia pada masa itu

-Ekpresi: Ekspresi para pemeran utama dalam film menunjukkan ekspresi bahagia dan penuh canda tawa ini tak lepas dari representasi yang ingin dibuat oleh sutradara maupun penulis film tentang kebahagiaan an-an-najah orang Indonesia lakukan dulu Selain itu Perilaku gotong royong dan juga kerjasama terlihat jelas dalam perilaku tokoh utama tersebut

-Cara Berbicara: Lara berbicara dari ketiga pemeran utama dalam film ini merepresentasikan orang Indonesia

pada tahun 70 atau 90-an di mana hampir keseluruhan dalam dialognya menggunakan bahasa Indonesia yang diselingi dengan logat daerah asli masing-masing para pemeran utama tersebut. Adapun Penggunaan Bahasa Melayu Malaysia dalam beberapa sequence tertentu ini menggambarkan sikap saling toleransi dan saling menghargai antar budaya satu sama lain.

-Lingkungan: Lingkungan yang ditunjukkan dalam film Warkop DKI reborn Jangkrik Boss part 2 ini antara lain lingkungan Jakarta pada masa dulu bandara di Malaysia, Kantor Kejaksaan, Tempat wisata pantai terkenal di Malaysia yaitu pulau Lengkuwi dan juga keindahan perkotaan Malaysia.

1.8.2.4 Level Representasi

-Kamera: Pada teknik pengambilan gambar ataupun kamera menampilkan penggunaan teknik gambar close a middle close up long shot dan Extreme long shot yang merepresentasikan keadaan sekitar situasi pada tahun 70 sampai 90-an ekspresi dan kondisi setiap karakter dalam film tersebut.

-Musik: Musik dalam film digunakan untuk memperkuat suasana dalam film musik terdiri dari musik klasik yang identik dengan film warkop ini sendiri sebagai representasi dari musik-musik klasik zaman dulu yang lagi hits hits nya pada masanya yang terancam punah atau pun terancam dilupakan oleh kawula muda pada masa kini.

-Konflik: Konflik yang dibangun si pembuat naskah ataupun Produser adalah konflik perjuangan kegigihan Dimana si pemeran utama mencari peta harta karun dengan kegigihannya meski terdapat berbagai rintangan dan halangan yang Menghadang selama proses pencarian harta karun terlebih

lagi penghianatan didapatkan oleh si pemeran utama dari teman dekatnya sendiri dalam film ini.

-Karakter: Karakter yang ditampilkan dalam film ini karakter humoris dan juga sikap kegigihan yang ditampilkan oleh ketika aktor tersebut meskipun terdapat berbagai rintangan yang menghalang selama proses pencarian harta karun tersebut.

-Aksi: Aksi menunjukkan pemeran utama yaitu Dono Indro dan juga Kasino yang berusaha sekuat tenaga di tengah berbagai rintangan yang Menghadang dalam mencari peta harta karun untuk menebus tuntutan yang dituntut kan kepada dirinya oleh Jaksa Meskipun begitu Dono Indro dan juga Kasino berhasil melalui rintangannya dengan selamat.

-Dialog: Dialog yang ditampilkan dalam beberapa sekuens menunjukkan percakapan antara pemeran utama dengan beberapa orang yang berusaha menghalangi dia untuk mendapatkan peta harta karun tersebut tetapi dengan gigihnya pemeran utama berhasil lolos dari gangguan-gangguan yang dating, yang menghalang.

1.8.2.5 level Ideology

Level realitas dan level representasi yang telah dibahas kemudian menghasilkan hubungan-hubungan berupa kode-kode ideologi yang didapatkan dari kode sosial dan kode kode teknik merepresentasikan sebuah kegigihan perjuangan dan juga perlawanan terhadap beberapa rintangan yang Menghadang ketika Si tokoh utama yaitu Dono Indro dan juga Kasino sedang berusaha untuk menemukan peta harta karun. Kegigihan dan juga ketangguhan pemeran utama Dono Indro dan juga

Kasino dalam mencari peta harta karun juga bisa merepresentasikan bahwa orang Indonesia pada masanya atau sekitar pada masa tahun 70-90 terkenal dengan kegigihan dan juga keuletanya yang patut wajib di contoh dan ini berbanding terbalik dengan jaman sekarang yang kurang sadar akan hal hal sepele seperti jiwa gotong royong yang mulai hilang dari orang orang indonesia.

1.9 Daftar Pustaka

Sumber Buku :

- Ardianto, Elvinaro. 2014. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar. Simbiosis Rekatama Media: Bandung.*
- Bagong, Suyanto J. Dwi Narwoko. 2004. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan. Jakarta: Kencana Media Group*
- Basrowi dan Sukidin. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro. Surabaya. Insan Cendikia.*
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat komunikasi. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti*
- Fiske, John. 2006. *Television Culture. Routledge: Oxon.*
- Henslin, James M. 2007. *Sosiologi Dengan Pendekatan Membumi publisher Erlangga., Jakarta*

Sumber Skripsi:

- Astri Nur Afidah Undip 2010. *Representasi Konflik Ideologi Antar Kelas Dalam Film The Help (Analisis Semiotika John Fiske)*
- Ade Saputra. Unikom. 2015. *Representasi Kapitalisme dalam Film The Hunger Games model penelitian analisis semiotika John Fiske*
- Sarah Islamiati Hidayat 2015. *Representasi Simbol Kepahlawanan Dalam Film 'The Avengers' Karya Joss Wheddon*