

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Makna tanda *self talk* dalam film *Soul* merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam kelangsungan film tersebut. *Self talk* yang dilakukan oleh beberapa karakter dalam film ini menjadi salah satu alasan mengapa film *Soul* bisa mendapatkan banyak sekali penghargaan. Kesadaran akan arti hidup, tujuan hidup, dan alasan mengapa manusia ada di dunia dapat di maknai oleh karakter utama dalam film ini melalui *self talk*. Bagaimana *self talk* memiliki pengaruh yang besar dalam setiap keputusan yang diambil oleh setiap karakter, dan keputusan-keputusan tersebut tidak selalu benar. Beberapa keputusan yang diambil akhirnya disesali oleh karakter dalam film tersebut karena dianggap suatu kesalahan. Sebagai penonton, peneliti juga turut merasakan suasana ketika beberapa karakter melakukan *self talk*. Peneliti memahami konteks dan makna dalam setiap *self talk* yang dilakukan, karena peneliti mengikuti alur cerita dan kisah hidup karakter-karakter dalam film tersebut. Bukan hanya karakter utama yang tersadarkan, peneliti juga menyadari bahwa motivasi, rasa percaya diri, serta kekurangan dalam diri sendiri bisa dihasilkan melalui *self talk* sehingga makna tanda *self talk* yang dilakukan oleh beberapa karakter memiliki peranan yang besar dalam alur cerita film *Soul*.

Kempson berpendapat bahwa untuk menjelaskan istilah makna harus dilihat dari segi: (1) Kata; (2) kalimat; dan (3) apa yang dibutuhkan pembicara untuk

berkomunikasi (Sobur: 2013). Dalam buku Psikologi Komunikasi yang ditulis oleh Morisson (2013) mengatakan bahwa bila suatu tanda dipadankan dengan maknanya maka tanda tersebut akan menghasilkan respons yang sama.

Dalam film tersebut, Joe Gardner sebagai tokoh utamanya ditampilkan sering berbicara dengan diri sendiri, di mana nantinya keputusan yang dia ambil merupakan hasil dari proses komunikasi tersebut. Berbicara dengan diri sendiri atau yang biasa disebut *Self Talk* merupakan suatu kemampuan dimana seseorang dapat melakukan dialog internal dalam diri sendiri. Dialog tersebut nantinya dapat mempengaruhi setiap tindakan, sikap, dan komunikasi yang terjadi setelahnya. Seseorang bisa dikatakan melakukan *Self Talk* apabila ia berhasil mengungkapkan apa yang sedang dia pikirkan pada dirinya sendiri, sehingga nantinya ia akan melakukan internal dialog mengenai apa yang sedang ada dalam diri atau batinnya saat itu. Menurut Komarudin (2015: 123) dalam bukunya yang berjudul Psikologi Olahraga dikatakan bahwa *self talk* memiliki dua aspek penting yang tidak bisa dipisahkan, yaitu : (a) *self talk* bisa diucapkan secara langsung dan bersuara sehingga dapat terdengar oleh orang lain, bisa juga hanya dilakukan dalam diri sendiri dan tidak terdengar oleh orang lain. (b) Pernyataan *self talk* biasanya hanya ditunjukkan pada diri sendiri dan bukan untuk orang lain. Dapat disimpulkan bahwa *self talk* tidak hanya dilakukan menggunakan *inner voice* tapi bisa juga diucapkan secara lantang. *Self talk* dapat membantu seseorang untuk lebih bisa merasa percaya diri, *nervous*, merasa berkecil hati atau bahkan termotivasi, hal tersebut bisa terjadi karena semua bergantung pada *self talk*

seperti apa yang dilakukan. Bukan hanya itu, *self talk* juga dapat mempengaruhi hubungan seseorang dengan orang-orang di sekitarnya. Hal tersebut dapat terjadi karena kegiatan *self talk* bisa dalam bentuk yang positif dan negatif. *Self talk* positif akan mampu meningkatkan rasa percaya diri dan menguatkan mental, namun *self talk* negatif dapat mengakibatkan seseorang merasa rendah diri, mudah khawatir, dan sering menyalahkan diri sendiri atas setiap kesalahan yang terjadi.

*Self talk* atau wicara diri juga merupakan salah satu kajian dari komunikasi intrapersonal, komunikasi intrapersonal adalah bagaimana orang menerima informasi, mengolahnya, menyimpannya, dan menghasilkannya kembali (Rakhmat, 2012: 49). Seseorang perlu melewati proses komunikasi dengan dirinya sendiri atau biasa dikenal sebagai komunikasi intrapersonal sebelum mencapai konteks komunikasi yang lebih tinggi seperti komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi massa, komunikasi antarbudaya, komunikasi antarnegara dan komunikasi global. Proses *self talk* yang dilalui oleh Joe Gardner pada film *Soul* mencerminkan setiap keputusan keputusannya dalam setiap pilihan yang diambil oleh Joe Gardner.

*Soul* merupakan film animasi 3 Dimensi bergenre komedi fantasi yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios bekerja sama untuk Walt Disney Pictures pada tahun 2020. Film ini disutradarai oleh Pete Docter dan diproduksi oleh Dana Murray. Dalam film ini, Pete Docter tidak hanya bertindak sebagai sutradara namun ia juga memiliki peran sebagai penulis naskah. Dilansir dari situs resmi Pixar, Pete

mengaku sudah memiliki ide cerita untuk film Soul ini sejak 23 tahun silam, tepatnya ketika putranya lahir. Saat itu Pete memikirkan tentang sifat bawaan manusia sejak lahir, dari mana sifat tersebut berasal, dan bagaimana prosesnya hingga sifat tersebut ada dalam diri setiap umat manusia. Pertanyaan-pertanyaan tersebut lah yang kemudian memberikan inspirasi kepada Pete untuk membuat film Soul ini. Soul sendiri berhasil menjadi film dengan pencapaian yang luar biasa, soul berhasil memenangkan 121 kategori dari berbagai macam ajang penghargaan. Bahkan film ini mendapatkan 2 piala Oscar sekaligus pada tahun 2021. Beberapa kemenangan film Soul dalam berbagai macam ajang penghargaan berhasil penulis kumpulkan, diantaranya :

**Table 1.1**

**Daftar Kemenangan Film Soul**

<b>No</b>	<b>KATEGORI</b>	<b>AJANG PENGHARGAAN</b>
1.	Best Animated Movie	Golden Globe 2021
2.	Best Animated Featured Film	OSCAR 2021
3.	Best Achievement IN Music Written for Motion Pictures (Original Score)	OSCAR 2021
4.	Best Animated Movie, Best Voice Actor in an Animated Movie, Best Voice Actress in an animated Movie	Critics Choice Award 2021
5.	Best Animated Feature Film	BAFTA Film Award 2021

6.	Original Score	BAFTA Film Award 2021
7.	Movie of The Year	AFI Award 2021
8.	Best Animated Feature	AFFCA Award 2021
9.	Best Animated Feature Film	EDA Award 2021
10.	Best Animated Female	EDA Female Focus Award 2021
11.	Best Edited Animated Feature Film	American Cinema Editors 2021

*Sumber: www.imdb.com*

Film ini menceritakan tentang seorang guru musik bernama Joe Gardner yang sangat mencintai dunia Jazz. Dia ingin sekali menjadi pemain Jazz terkenal. Belum sempat mewujudkan mimpinya, Joe Gardner mengalami kecelakaan yang menyebabkan dirinya koma. Dalam koma nya, jiwa Joe yang belum sepenuhnya mati berada dalam tempat yang dinamakan *The Great Beyond*, tempat dimana jiwa dari manusia-manusia yang sudah mati berjalan menuju kehidupan setelah bumi, saat itu Joe merasa ini belum saatnya dia mati. Joe pun melakukan segala cara untuk bisa kembali ke bumi demi mimpinya menjadi pemain Jazz terkenal. Film ini menceritakan upaya-upaya yang dilakukan Joe untuk bisa kembali ke bumi.

Film merupakan salah satu media massa yang digunakan untuk menyampaikan berbagai macam pesan kepada khalayak melalui media cerita dengan menggabungkan gambar yang bergerak, teknologi kamera, warna, dan suara. Penyampaian pesan dengan berupa audio visual ini banyak digemari dan disukai

karena proses penyampaiannya yang menarik dan mudah dipahami. Film mulai dimanfaatkan sebagian orang untuk menyampaikan pesan – pesan yang dirasa cukup sensitif dan dianggap tabu. Melalui film, hal – hal yang dianggap tabu dan dirasa cukup sensitif mulai dikemas sedemikian rupa dan dibuat menarik sehingga film tersebut dapat diterima dengan baik oleh khalayak dari berbagai jenis dengan tetap memperhatikan inti pesan yang disampaikan sehingga pesan tersebut tetap bisa diterima dengan baik oleh penonton sesuai dengan yang diinginkan.

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Saussure menyatakan bahwa tanda dibagi menjadi *signifie* (penanda) dan *signified* (petanda) yang selanjutnya Barthes menemukan konsep terbaru mengenai tanda berdasarkan dari penemuan Saussure yaitu konsep denotasi dan konotasi. Singkatnya, denotasi merupakan sistem makna pertama yang dimana suatu makna telah disepakati bersama secara konvensional, sementara konotasi merupakan sistem makna kedua yang tersembunyi dimana makna tersebut memiliki nilai-nilai emosional. Barthes juga berhasil mengungkapkan bahwa terdapat suatu mitos dalam konsep yang dikembangkannya. Menurut Barthes, mitos dalam semiotik yang dikembangkannya bukan merupakan sebuah konsep tapi suatu cara bagaimana pemberian makna diciptakan (Sobur, 2013 : 71). Rangkaian gambar dalam film bisa menciptakan imajinasi dan sistem penandaan bagi individu yang menontonnya. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya

berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.

Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2013 : 15).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Makna Tanda *Self Talk* Dalam Film “Soul” 2020 (Studi Semiotika Roland Barthes Mengenai Makna Tanda *Self Talk* Dalam Film “Soul” 2020 Karya Pete Docter)”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya adalah:

### **1.2.1 Makro**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut, “Bagaimana Makna Tanda *Self Talk* Dalam Film “Soul” 2020 Karya Pete Docter?”.

### **1.2.2 Mikro**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana makna tanda denotasi mengenai *Self Talk* dalam Film “Soul” 2020 Karya Pete Docter?
2. Bagaimana makna tanda konotasi mengenai *Self Talk* dalam Film “Soul” 2020 Karya Pete Docter?
3. Bagaimana makna tanda mitos/ideologi mengenai *Self Talk* dalam Film “Soul” 2020 Karya Pete Docter?

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian Penelitian**

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan, menjelaskan dan menjabarkan dengan metode dan teknik yang tepat mengenai makna tanda *self talk* dalam film *Soul*?

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui makna tanda denotasi mengenai *self talk* dalam film “Soul” 2020 Karya Pete Docter.
2. Untuk mengetahui makna tanda konotasi mengenai *self talk* dalam film “Soul” 2020 Karya Pete Docter.
3. Untuk mengetahui makna tanda mitos/ideologi mengenai *self talk* dalam film “Soul” 2020 Karya Pete Docter.



## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat sesuai dengan tujuan penelitian diatas. Adapun kegunaan penelitian baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu, khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi. Disamping itu penelitian ini diharapkan dapat merangsang lahirnya penelitian lanjutan serta pengembangan teori yang berkaitan dengan komunikasi terutama media film, juga dalam semiotika untuk membedah tanda yang terdapat dalam karya film atau lainnya.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Adapun hasil penelitian secara praktis ini, diharapkan dapat memberikan suatu masukan yang dapat diaplikasikan dan menjadi pertimbangan. Dan kegunaan secara praktis penelitian ini sebagai berikut :

#### **1. Kegunaan Bagi Peneliti**

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan, khususnya dalam pemahaman mengenai semiotika yang digunakan dalam menganalisis sebuah film.

## **2. Kegunaan Bagi Akademik**

Kegunaan penelitian ini berguna bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum, dan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Kehumasan secara khusus sebagai referensi dan literatur terutama bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang sama.

## **3. Kegunaan Bagi Khalayak**

Dalam penelitian ini semoga dapat memberikan kontribusi yang positif dalam bidang Ilmu Komunikasi konsentrasi Kehumasan khususnya untuk mahasiswa dalam membedah makna yang terdapat dalam sebuah film. Dalam penelitian ini lebih khusus membahas tentang semiotika yang terdapat dalam sebuah karya berbentuk film animasi.