

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang berpengaruh untuk membahas peristiwa dan proses komunikasinya serta representasi bentuk dan kondisi yang diadaptasikan dari realitas sosial masyarakat ke dalam film. Penelitian-penelitian berikut menggunakan komunikasi semiotika Roland Barthes dan AJ Greimas, komunikasi Interpersonal, serta konsep-konsep pendukung yang membahas film dan realita sosial di masyarakat. Pada beberapa penelitian terdahulu ini juga terdapat pembahasan mengenai proses pemaknaan dari tanda yang ditampilkan dalam film ke bentuk terjemahannya. Sehingga membantu sudut pandang yang diperlukan untuk proses analisis bentuk komunikasi dalam peristiwa serta representasinya melalui film.

**UMMN**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

	<b>Jurnal 1</b>	<b>Jurnal 2</b>	<b>Jurnal 3</b>	<b>Jurnal 4</b>	<b>Jurnal 5</b>	<b>Jurnal 6</b>
Judul	Perilaku Komunikasi Anak Korban Kekerasan dalam Rumah Tangga (KDRT) di Kota Bandung.	Komunikasi Interpersonal untuk Mengelola Rasa Trauma Pacaran	Skema Aktan dan Struktur Fungsional A.J. Greimas dalam Cerita Asal Mulo Jambi Tulo dan Jambi Kecil	Trauma Coping dalam film 27 Steps of May	Representasi Body Shaming dalam film Imperfect (Analisis Semiotika Roland Barthes)	Parent's Domineering Leadership in "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini" Movie
Peneliti	Kurnia Wahyuni	Devy Desneildawati	Sovia Wulandari, Dimas Sanjaya, Ririn Dwi Anggraini, Khairunnisa	Dwidya Syawalya	Maulisa Juliani Jeanie Annissa	Annisa Adilla, Sunarto
Jurnal	Jurnal Ilmu Komunikasi Konsentrasi Humas	Jurnal Ilmu Komunikasi	Jurnal Bahasa dan Budaya	Jurnal Ilmu Komunikasi	Jurnal Ilmu Komunikasi	Jurnal Komunikasi Pendidikan
Index	S1	S1	S1	S1	S1	S3
Tahun	2015	2016	2020	2023	2020	2022

Metodologi	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif	Penelitian ini menggunakan penelitian metode kualitatif dengan bentuk deskriptif	Metode penelitian yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes
Teori Dan konsep	Teori yang digunakan adalah komunikasi interpersonal, dengan konsep komunikasi dalam keluarga	Teori yang digunakan adalah komunikasi interpersonal, dengan konsep proses mengelola rasa trauma, peran keluarga dan sahabat, serta proses pengambilan keputusan.	Teori yang digunakan adalah analisis semiotika dengan skema aktan dan struktur fungsional milik AJ Greimas, dengan konsep Cerita Asal Mulo Jambi dan Jambi Kecil	Teori yang digunakan adalah semiotika milik Roland Barthes, dengan konsep Film 27 Steps of May, dan Trauma Coping	Teori yang digunakan adalah semiotika milik Roland Barthes, dengan konsep Film, dan body shaming	Teori yang digunakan adalah Semiotika Roland Barthes, dengan konsep peran anggota keluarga, dan konflik keluarga.
Hasil	Dengan penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa latar belakang serta proses	Hasilnya adalah komunikasi yang dilakukan dalam mengelola rasa	Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya skema aktan, yaitu, subjek, objek,	Hasil dari penelitian tersebut adalah bentuk-bentuk trauma akibat	Hasil dari penelitian ini yang Berdasarkan pada analisis semiotika Roland	Hasil dari penelitian ini yang berdasarkan observasi adalah menunjuk kan bahwa

	penyembuhan dari trauma berperan besar terhadap proses komunikasi yang dialami dan dilakukan oleh subjek penelitian.	trauma berlangsung secara intensif dan efektif. Proses mengelola rasa trauma pacaran harus dilakukan dengan identifikasi dan penerimaan penyebab berakhirnya hubungan.	pengirim, penerima, pembantu, dan penentang pada cerita Asal Mulo Jambi dan Jambi Kecil. Serta ditemukan juga struktur fungsional, yaitu situasi awal, transformasi (tahap uji kecakapan, tahap utama, dan tahap kegemilangan), dan situasi akhir dalam Cerita Asal mulo Jambi dan Jambi Kecil tersebut.	kasus pemerkosaan yang dialami oleh tokoh utama perempuan. Dan membuktikan seseorang yang mengalami trauma akan membutuhkan cara dan waktu yang berbeda beda untuk bisa sembuh. Penyembuhan sebuah trauma disebut sebagai trauma coping.	Barthes yaitu denotasi, konotasi, dan mitos adalah sebagai berikut; Representasi body shaming verbal (ucapan) dalam film ini ditandai dengan fat shaming, warna kulit, bentuk dan ukuran tubuh. Sedangkan, body shaming nonverbal (tindakan) dalam film ini ditandai dengan gesture, raut wajah, intonasi, dan berkomentar negatif terhadap fisik melalui sosial media (cyberbullying).	dominasi orang tua terhadap anak yang mengarah kepada sikap overprotective dan minim komunikasi antara keluarga.
Saran	Tidak ada saran.	Tidak ada saran.	Tidak ada saran.	Tidak ada saran.	Tidak ada saran.	Tidak ada saran.

## 2.2 Landasan Teori atau Landasan Konsep yang digunakan

### 2.2.1 Semiotika AJ Greimas

Saussure seorang ahli semiotika, mendefinisikan ‘objek’ dalam ilmu linguistik sebagai fenomena yang selalu memiliki dua sisi yang terkait, dan akan membawa nilainya masing-masing. Semiotika sendiri merupakan teori tentang tanda dan penandaan yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana *signs* ‘tanda-tanda’ dan berdasarkan pada *sign system (code)* ‘sistem tanda’ (Alex Sobur, 2017). Menurut Peirce, Semiotika adalah studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni arah berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya (Vera N, 2014).

Teori semiotika yang ada mulai berkembang dan terdapat beberapa cabang besar semiotika yang turut mempengaruhi dan dikembangkan oleh ahli-ahli semiotikamodern. Salah satunya adalah semiotika struktural mengenai bentuk narasi dansemiotika aktansial yang dikembangkan oleh tokoh semio-linguistik Perancis yaitu Algirdas Julien Greimas atau biasa dikenal dengan semiotika struktural milik AJ Greisemiotika yang ada mulai berkembang dan terdapat beberapa cabang besar semiotika yang turut mempengaruhi dan dikembangkan oleh ahli-ahli semiotika modern. Salah satunya adalah semiotika struktural mengenai bentuk narasi dansemiotika aktansial yang dikembangkan oleh tokoh semio-linguistik Perancis yaitu Algirdas Julien Greimas atau biasa dikenal dengan semiotika struktural milik AJ G

Konsep awal Greimas sendiri adalah mengenai bahasa dan informasi yang digambarkan sebagai ‘struktur elemen pemaknaan’, dari konsep struktural bahasa tersebut membentuk kemungkinan terjadinya pemaknaan secara umum, dan proses pembentukan makna, yang disebut Saussure sebagai semiologi dan disebut Greimas sebagai semiotika. Semiotika AJ Greimas ini dijadikan alat analisis yang dapat dihubungkan dan disesuaikan dalam penggunaannya serta tetap terhubung secara logis dalam proses penggalian makna sebuah narasi. Dalam semiotika AJ Greimas, terdapat objek yang dibentuk oleh kompleksitas wacana manusia atau hal-hal yang telah direncanakan dan akan dilakukan. Sebenarnya antara objek dan kompleksitas tersebut memiliki perbedaan konteks, dimana element-elementnya berbentuk penanda dan struktur yang merupakan bagian dari semiotika akan bertugas untuk mendeskripsikannya.

Teori semiotika ini juga terkait dengan pengkajian struktur yang dimana struktur teks tersebut menghasilkan sebuah tanda-tanda yang hidup dan berbicara. Semiotika Greimas ini merupakan bentuk mediasi teoritis antara bentuk narasi dan bentuk linguistik dalam dimensi sentensial, yang disebutkan sebagai upaya untuk menjelaskan sedikit hubungan yang mungkin ada diantara wacana dan kata-kata. Karena itu, Greimas mendefinisikan semiotika dalam ‘aktan’, ‘peran aktansi’, dan struktur narasi ‘fungsi’ wacana dalam analisis linguistik. Dengan semiotika ini, Greimas menekankan konsep aktan (*actans/acteur*) dimana bukan hanya manusia yang berperan memberikan tanda saja tetapi juga tindakan. Ketika sebuah makna mengambil bentuknya terdapat beberapa tingkatan struktur yang dibagi menjadi tiga tingkatan utama dalam narasi menurut Greimas yaitu, *semio-narrative structure*, *discursive structure*, serta teks yang menjadi manifestasi bentuk fisiknya.

*Semio-narrative structure* dibagi menjadi dua tingkatan yaitu, *deep semio-narrative structure* atau tingkatan dalam, dan *surface semio-narrative structure* atau tingkatan permukaan yang berisi aksi dan aktannya. Tingkatan-tingkatan ini disebut Greimas sebagai *Generative Trajectory* berdasarkan sifatnya dalam memancarkan makna dari tingkat satu ke tingkatan lainnya. Setelahnya teks sebagai obyek penelitian akan di analisis dengan semiotika dalam ketiga tingkatan struktur sebelumnya menggunakan perangkat analisisnya masing-masing. Untuk menemukan makna dari teks, dilakukan analisis semiotika yang dimulai dari tingkatan permukaan ke tingkatan paling dalam seperti diagram berikut.

<b>Generative Trajectory</b>			
	<b>Syntactic Component</b>		<b>Semantic Component</b>
<b>Semio and narrative structure</b>	<b>Deep semio-narrative structure</b>	Fundamental Syntax	Fundamental Semantics
	<b>Surface semio-narrative structure</b>	Surface Narrative Syntax	Narrative Semantics
<b>Discursive Structure</b>	Discursive Syntax Discoursivisation  actorialization temporalization spatialization		Discursive Semantics   Thematization Vigurativization

Gambar 2.1 Diagram *Generative Trajectory* Greimas

Sumber: RONALD SCHLEIFER (1987)

Dari tingkatan tersebut terdapat *surface semio-narrative structure* yang berperan dalam proses penerjemahan makna menggunakan aktan. Tingkatan ini telah memuat kata semio-naratif yang berarti tanda-tanda yang akan dianalisis

mulai diletakkan ke dalam konteks pada teks sebagai tanda dalam sebuah narasi. *Surface semio-narrative* menggunakan beberapa perangkat untuk prosesnya, diantaranya adalah *actantial model*, *narrative program*, dan *canonical narrative schema*. Dalam model aktansial, disebutkan terdapat enam kelas aktandan tiga oposisi utama yang menjadi inti dari model aktansial. Ketiga oposisi tersebut membentuk tiga sumbu utama untuk dilakukan analisis terhadap tindakan dari keenam kelas aktan tersebut.

Sumbu pertama disebut sebagai sumbu *desire*, dimana terdapat keinginan antara oposisi aktan *subyek* > < *obyek* yang menjelaskan keinginan *subyek* dalam memperoleh *obyek* yang diinginkan. Dalam hubungan sumbu pertama ini terdapat dua kemungkinan yang menyebabkan sumbu ini akan bertemu atau berpisah. Yang dimaksudkan dengan bertemu adalah tercapainya tujuan dari *subyek* untuk mendapatkan *obyek*. Sedangkan berpisah adalah ketika *obyek* tidak dapat tercapai. Lalu sumbu kedua disebut sebagai sumbu *power*, yang terletak di antara aktan *helper* > < *opponent*. Aktan *helper* akan membantu *subyek* dalam mendapatkan *obyeknya*, sementara *opponent* akan menghalangi usaha yang dilakukan oleh *subyek*. Dan sumbu ketiga disebut sebagai sumbu *knowledge*, sumbu ini mengemas hubungan antara *sender* > < *receiver*. *Sender* adalah yang menciptakan hubungan menginginkan, sementara *receiver* adalah yang akan diuntungkan jika hubungan tersebut berhasil (*subyek* mendapatkan *obyek*).

Aktan sendiri bersifat implisit dan abstrak, semacam tata bahasa atau struktur efek dalam wacana yang dianalogikan dengan kategori sentensial. Sebagai bentuk abstrak, aktan didefinisikan sebagai hubungan timbal balik antar satu sama lain dan memiliki kaitan antara bidang aksi atau fungsi dari narasi itu sendiri. Fungsi aktan ini ditentukan berdasarkan posisi aktan dalam rantai atau struktur narasi. Dari analisis aktansial ini memungkinkan untuk memahami sebuah nilai dan kompetensi dalam keseharian yang diproses melalui aktan. Dalam penerapannya semiotika naratif Greimas memiliki dua

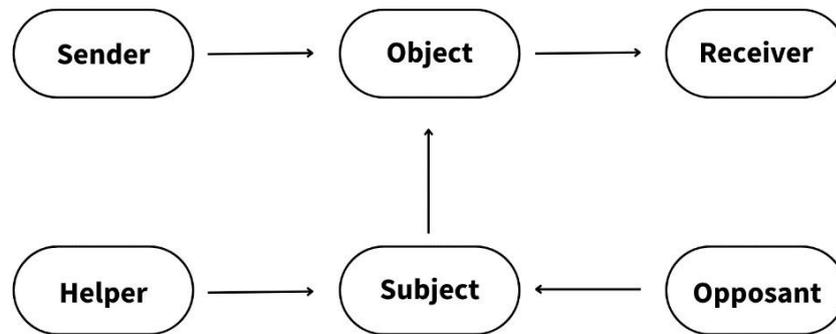
unsur terkait yaitu struktur lahir (bentuk teks yang tersurat) dan struktur batin (bentuk teks yang tersirat), untuk menganalisis struktur tersebut diperlukan penentuan terhadap aktan-aktan terkait yang dibagi menjadi enam jenis aktan seperti struktur berikut. (Sunan Kalijaga, 2017)

Tabel 2.2 Tabel Aktan AJ Greimas

Jenis Aktan	Arti Aktan	Tujuan Aktan
Sender	Penggerak Cerita	Pembentuk aturan, nilai, serta ideologi dalam teks.
Receiver	Penerima	Menempatkan nilai dalam pesan yang telah diberikan.
Subject	Subjek	Pengirim yang mencari dan bertugas mendapatkan objek
Object	Objek	Suatu hal yang ingin dicapai oleh subjek (tujuan)
Helper/ Adjuvant	Pendukung	Membantu dan mendukung subjek dalam mencapai tujuannya (objek)
Opponent/ Traitor	Penghambat	Menghambat dan mengalami subjek dalam mencapai tujuannya.

Dari konsep aktansial tersebut, Greimas membuat konsep *three spheres of opposed* dengan tiga hubungan yang berlaku yaitu, hubungan subject-object (*subject vs object*), hubungan pengirim-penerima (*sender-receiver*), dan hubungan penolong-penghambat (*sender vs receiver*). Lalu, konsep aktan

tersebut dapat dioperasikan melalui skema atau bagan yang akan membantu proses penilaiannya, seperti berikut ;



Gambar 2.2 Skema Aktansial AJ Greimas

Struktur ini dipahami dengan *sender* sebagai pengirim pesan yang menyampaikan pesan kepada *receiver* yaitu penerima pesan, dengan pesan yang dibawa yaitu *object*. Pesan ini disampaikan untuk tujuan tertentu yang disebut sebagai *subject*, yang dibantu dengan *helper* yang merupakan pendukung, dan terdapat *opponent* sebagai penghambat dari proses penyampaian pesan. Aktan ini tidak selalu pelaku yang bertindak merujuk kepada manusia saja, tetapi juga dapat berwujud *anthropomorphic* atau hal yang memiliki kualitas seperti manusia (orang, barang, hewan, konsep-konsep dalam kehidupan) yang mendukung terjadinya suatu peristiwa. Satu kelas aktan dapat diisi satu elemen, beberapa, atau kosong. Sedangkan satu elemen dapat mengisi beberapa kelas dalam aktan secara sekaligus. Akhirnya analisis ini akan memberikan petunjuk mengenai oposisi yang menjadi pusat atau konflik dalam cerita tersebut.

Selain skema aktan, juga terdapat model fungsional dalam sebuah cerita. Model fungsional cerita berisi tentang peristiwa yang terjadi dalam cerita. Greima membagi model fungsional ini dalam tiga bagian utama, yaitu : situasi awal, transformasi, dan situasi akhir. Situasi awal ini adalah keadaan awal ketika setiap hal masih harmonis dan akhirnya diganggu oleh adanya suatu kejadian. Lalu transformasi adalah proses subjek dalam mencari objek yang

dibagi dalam tiga tahap, yaitu uji kecakapan tahap utama, dan tahap kegemilangan. Pada tahap pertama ini, subjek akan menghadapi masalah yang ditemui (Mustafa, 2017), lalu melanjutkan pada klimaks cerita yang menentukan berhasil atau tidaknya dalam mengatasi (Busyrah, 2012), dan dilanjutkan dengan subjek yang melakukan perjalanan pulang yang mengungkapkan kebenaran dan kesalahan didalamnya. Lalu pada situasi akhir, terdapat keseimbangan yang kembali dibangun. Ketika objek telah berhasil didapatkan oleh subjek dan diterima oleh penerima (Seli, 2019). Situasi ini menandakan akhir cerita, dimana keinginan berhasil tercapai.

Dalam proses analisisnya, dilakukan pemaparan cerita yang telah dibagi berdasarkan *scene* tertentu yang telah dipilih, lalu menentukan aktan pada setiap segmentnya dan akan ditarik kesimpulan berdasarkan hubungan antar aktan di setiap segment. Konsep semiotika aktansial milik AJ Greimas ini digunakan dalam penelitian untuk membantu proses analisis komunikasi tanda yang terdapat dalam film, sehingga dapat ditemukan elemen-elemen yang terlibat dalam mengkomunikasikan pesan selama cerita berlangsung.

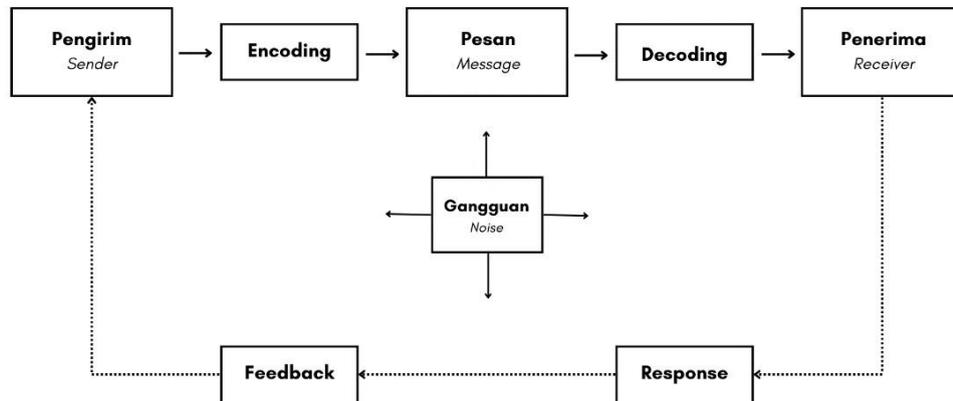
### **2.2.2 Komunikasi Interpersonal**

Pada proses komunikasi terdapat transaksi dan proses simbolik yang memberikan kuasa pada setiap individu untuk membangun hubungan antar individu melalui pertukaran informasi dalam komunikasi. Tujuan dalam proses komunikasi ini tidak lain adalah untuk mengubah tingkah laku atau sikap individu lain yang terlibat didalamnya. Dalam kehidupan sosial manusia, setiap harinya terjadi komunikasi antar individu dan komunikasi dengan frekuensi tertinggi yang dilakukan oleh manusia adalah komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi (Muhammad Budyatna, 2015). Komunikasi interpersonal sendiri adalah pertukaran informasi, ide, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih. Proses komunikasi diketahui menjadi bagian dari kehidupan manusia dan aktivitas keseharian manusia. Komunikasi ini disebutkan juga sebagai hal yang esensial dalam rutinitas kehidupan sehari-hari

(Fahrur Rozi et al., 2020). Dan komunikasi interpersonal menjadi proses penyampaian pikiran-pikiran atau informasi dari seseorang kepada orang lain melalui cara tertentu sehingga orang lain tersebut mengerti apa yang dimaksud oleh penyampaian pikiran-pikiran atau informasi (Aulia Monica & Suhairi, 2021). Serta komunikasi interpersonal juga diartikan sebagai sebuah kegiatan mengatur, mengendalikan, dan merencanakan hal-hal yang akan terjadi dalam proses komunikasi tersebut (Desi Nofia et al., 2019).

Dari beberapa penjelasan mengenai komunikasi interpersonal tersebut, dipahami bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi atau penyampaian sebuah gagasan dengan cara tertentu yang bertujuan untuk membentuk sebuah perubahan atas suatu hal yang direncanakan oleh individu terhadap individu lainnya didalam proses komunikasi tersebut. Sehingga proses komunikasi interpersonal ini akrab dengan kehidupan sehari-hari manusia dan menjadi bagian dalam peristiwa yang dialami oleh individu, karena dari proses komunikasi interpersonal yang berlangsung, tercipta peristiwa yang dialami oleh individu dan menjadi bagian dari proses komunikasi. Tidak jarang dalam proses komunikasi interpersonal terjadi hambatan karena gangguan yang terjadi dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan. Dalam komunikasi interpersonal ini terdapat beberapa element penting yang mempengaruhi proses komunikasi didalamnya yaitu pemberi pesan (sumber), pesan, media, encoding, decoding, gangguan, umpan balik, dan konteks yang dijelaskan melalui skema berikut ;

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.3 Skema Komunikasi Interpersonal

Sumber : Kotler

Setiap element dalam skema komunikasi interpersonal tersebut memiliki peran masing-masing dalam proses penyampaian dan pengelolaan pesan. Pengirim adalah individu yang akan menyampaikan pesan dengan tujuan atau maksud tertentu dan melakukan proses *encoding* yang merupakan proses pembentukan pesan. Lalu terbentuk pesan yang membawa informasi dari pengirim dan melalui proses penguraian kode pada pesan yaitu *decoding* dan sampai pada penerima pesan. Setelah pesan diterima, penerima akan membentuk respons dan memberikan umpan balik atau feedback kepada pengirim. Dalam proses pembentukan pesan, pengiriman pesan, penerimaan pesan, sampai dengan proses pemberian umpan balik terdapat elemen noise atau gangguan yang dapat mengganggu proses komunikasi. Gangguan ini dapat dimaksudkan dengan kesalahan dalam pembentukan pesan atau penerimaan pesan yang dapat menyebabkan komunikasi tidak berjalan sesuai rencana atau terjadi kesalahpahaman dalam komunikasi yang terjadi. Karena itu memungkinkan terjadi komunikasi yang tidak diinginkan dan menyebabkan peristiwa yang kurang berkenan bagi individu setelah melakukan proses komunikasi dan memungkinkan berdampak bagi individu.

Penggunaan konsep komunikasi interpersonal ini ditujukan untuk memahami interaksi antar individu yang bertukar pesan dan dapat saling

mempengaruhi satu sama lain. Serta mendukung proses penelitian sebagai konsep untuk menganalisis proses komunikasi yang terjadi dalam film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Komunikasi Interpersonal akan diaplikasikan untuk menganalisis bagaimana proses komunikasi antar individu terjadi, lalu elemen-elemen yang turut bekerja dalam pengiriman dan penerimaan pesan, serta hasil dari proses komunikasi yang telah berlangsung.

### **2.2.3 Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang**

Film adalah gambar hidup yang menampilkan sebuah cerita dan disebutkan juga sebagai suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita (Rizal, 2014). Di dalam film kerap mengangkat unsur dan tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realitas sosial yang terjadi disekitar tempat film itu bertumbuh dan dikembangkan, dan diadaptasikan dalam bentuk alur cerita dan dilengkapi dengan penambahan karakter dan pembuatan latar tertentu sesuai kebutuhan dari penampilan cerita itu sendiri. Sehingga beberapa film yang ditayangkan secara umum menjadi relevan dengan kondisi sosial yang dialami oleh masyarakat, karena cerita-cerita tersebut nyatanya diangkat dan diadaptasikan dari peristiwa serta keseharian masyarakat disekitar.

Film yang ditayangkan merupakan informasi yang dibentuk melalui ide agar penonton atau audiens dapat memahami apa yang terjadi dan ingin disampaikan melalui film tersebut. Konsep film sebagai karya seni ini merupakan bentuk yang kompleks dan menjadi representasi dan gambar realitas sosial (Anwas, 2013). Tujuan film mengangkat tema yang relevan serta membahas kondisi sosial tersebut adalah untuk mengedukasi ataupun menyadarkan masyarakat atas kondisi yang terjadi serta mencegah hal-hal buruk yang mungkin belum disadari Masyarakat. Namun, ada dan hidup di lingkungan sosial masyarakat ini.

Dengan banyaknya situasi kondisi dan peristiwa yang terjadi di lingkungan sosial, beberapa individu berusaha untuk menyuarakan hal-hal yang dirasa perlu untuk mendapatkan perhatian atau keadilan. Beberapa pembuat film memiliki tujuan dan harapan dari film yang dibuat, pesan-pesan dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh Masyarakat sehingga masyarakatpun lebih peduli dan memiliki kesadaran atas lingkungan sekitar. Film yang membahas realita masyarakat dengan mengangkat kondisi sosial disekitar dapat ditemukan melalui beberapa film yang telah ditayangkan secara umum. Seperti Korea Selatan dengan tingginya kasus *bullying* dan *suicidal attempt*, mereka kerap mengangkat kasus *bullying* dan *suicidal attempt* yang terjadi di lingkungan pekerjaan, lingkungan sekolah, serta lingkungan umum masyarakat dengan tujuan memberikan peringatan, meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap kondisi sosial yang terjadi serta membantu pencegahan atas terjadinya kasus-kasus tersebut. Lalu film di Amerika Selatan yang kerap menampilkan berbagai macam teknologi terbaru, cerita tersebut diangkat karena Amerika Selatan sendiri telah mengembangkan berbagai macam kemajuan teknologi yang menarik perhatian dunia.

Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang merupakan salah satu film Indonesia yang mencerminkan kondisi sosial di masyarakat, dimana rumah kerap kali menjadi batasan bagi individu didalamnya untuk berekspresi dan akhirnya individu didalamnya memilih untuk mengekspresikan diri di luar rumah. Namun nyatanya hal yang terjadi di rumah tetap berperan dalam kehidupan individu di lingkungan sosialnya. Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang bercerita mengenai perjalanan Aurora, anak kedua dari tiga bersaudara ketika menempuh pendidikannya di London yang jauh dari rumah serta keluarganya. Dalam film ini digambarkan Aurora sebagai perantau yang mulai beradaptasi dan membangun hubungan baru dengan sahabatnya Honey dan Kit, serta menjalin kisah asmara dengan Jem yang merupakan senior di kampusnya yang juga berasal dari Indonesia. Namun hubungannya tidak berjalan lancar, dan menyebabkan berbagai masalah pada Aurora, mulai dari hubungan asmara

yang kandas, pendidikan yang terganggu, kehilangan kontak dengan keluarganya, serta kondisi ekonomi yang menurun. Beruntung Aurora memiliki 2 sahabat yaitu Honey dan Kit dengan latar belakang yang berbeda-beda. Dalam film ini, ketiga sahabat itu bahu-membahu saling membantu dalam bertahan di negara orang.

Dalam film ini, kisah perjalanan Aurora dibagi menjadi lima bagian yang dibuka bagian 1 dengan judul Bertemu dan Berpisah, Datang dan Hilang. Bagian pertama ini menceritakan awal permasalahan Aurora dan Jem yang menjadi akar permasalahan dan menyebabkan pendidikan Aurora terganggu, serta Aurora yang kehilangan kontak dengan keluarganya. Dilanjutkan dengan bagian dua dengan judul Katanya, Hidup tak Sebercanda itu. Bagian ini menceritakan perjalanan Aurora dari awal ia bertemu dengan Jem dan menjalankan hari-hari kasmarannya, lalu proses *move on* Aurora setelah putus dari Jem yang dibantu oleh Honey dan Kit. Sampai akhirnya kedua saudaranya yaitu Awan dan Angkasa datang mempertanyakan Aurora atas situasi yang terjadi. Dalam bagian ini diceritakan fase naik turun, bangkitnya Aurora, serta keputusan yang ia buat untuk menyelesaikan masalahnya satu persatu. Pada bagian ketiga dengan judul Terasa Panjang Perjalanan Pulang diceritakan kondisi Aurora dari sisi Honey. Dilanjutkan dengan bagian empat dengan judul Lihat Sisi Terang di Ruang Segelap Apapun yang menceritakan walaupun sempat mengalami keterpurukan ternyata masih ada keberhasilan di depan yang didapatkan oleh Aurora. Dan akhirnya film ini di tutup Bagian kelima dengan judul Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Pada bagian ini Aurora akhirnya menemukan lagi dirinya, tujuannya, serta impian-impian yang ingin ia perjuangkan.

Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang menjadi film yang dianalisis dalam penelitian ini dikarenakan kondisi sosial yang diangkat mencakup lengkap lingkungan sosial tempat individu berinteraksi dan melakukan komunikasi yaitu lingkungan keluarga, percintaan, dan pertemanan. Selain itu

peristiwa dan kondisi dalam film ini relevan dengan kondisi di masyarakat sehingga layak menjadi objek penelitian yang akan diteliti dengan analisis semiotika AJ Greimas serta konsep komunikasi interpersonal yang sesuai dengan komunikasi antar individu dalam film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang*.

#### **2.2.4 Trauma Psikologis**

Trauma psikologis adalah kondisi yang terjadi sebagai akibat dari peristiwa buruk yang menimpa individu dan membuat individu merasa terkejut serta ketakutan (Irwanto & Kumala, 2020). Kondisi trauma ini disebabkan oleh peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar dan mempengaruhi individu dalam berperilaku setelah mengalaminya. Individu tidak harus terlibat secara langsung dalam peristiwa yang terjadi dan menyebabkan trauma, tetapi individu juga dapat mengalami trauma setelah mengetahui atau menyaksikan peristiwa yang menyebabkan trauma tersebut. Dalam kehidupan di lingkungan sosial, terjadi berbagai macam peristiwa yang tidak diduga dapat menyebabkan trauma psikologis yang bukan hanya dari perbuatan saja tetapi juga perkataan dalam proses komunikasi. Sehingga tidak jarang proses komunikasi mempengaruhi terjadinya peristiwa yang menyebabkan individu mengalami trauma.

Proses komunikasi dan peristiwa saling terhubung, dimana proses komunikasi menghasilkan suatu peristiwa atau dalam peristiwa terdapat proses komunikasi yang terjalin. Selain dua itu terdapat satu element yang merupakan hasil dari proses komunikasi dan peristiwa yang dialami yaitu dampak. Proses komunikasi yang terhambat dan menghasilkan peristiwa buruk dapat menyebabkan dampak negative bagi individu terlibat dan disekitarnya. Tidak jarang individu mengalami trauma psikologis karena rasa cemas dan kekhawatiran yang dirasakan setelah melakukan proses pertukaran informasi tersebut. Trauma psikologis tersebut dapat membawa pengaruh bagi individu terdampak, salah satunya adalah terjadi perubahan karakter pada individu yang memiliki beberapa tahapan dan kondisi.

Pada tahap pertama seseorang akan mengalami rasa takut dan cenderung menutup diri dari dunia luar. Lalu pada tahap kedua individu mulai menenangkan dirinya sendiri dan mempersiapkan diri untuk beranjak dari rasa takutnya, dan pada tahap ketiga individu menjadi bijak dalam merespons hal-hal disekitarnya. Pada prosesnya, pengaruh lingkungan sekitar kepada individu berperan penting dimana lingkungan yang mendukung individu untuk melangkah maju akan memberikan individu keberanian sedangkan lingkungan yang kurang suportif akan berat bagi individu yang sedang mengalami hal ini. Perubahan karakter ini akan mempengaruhi aspek individu dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

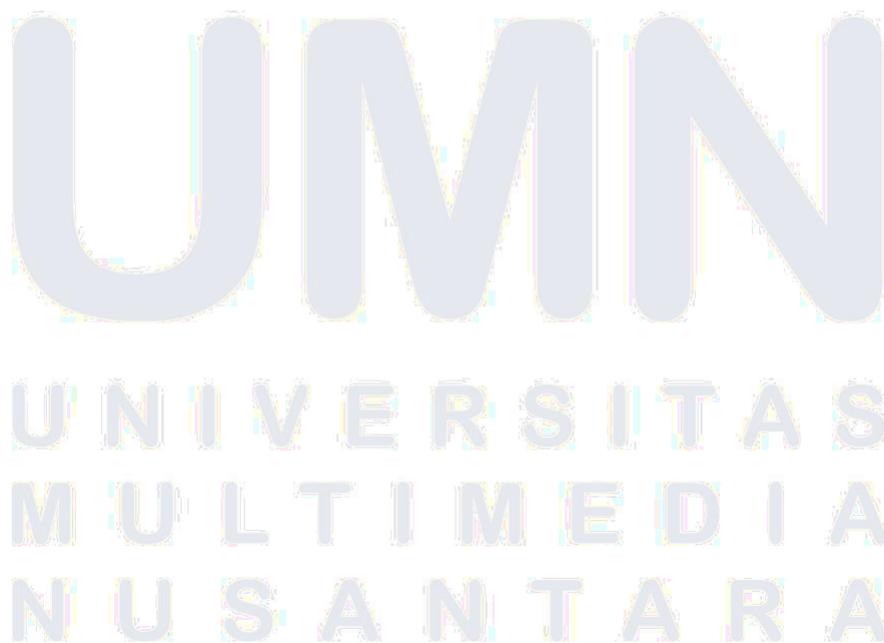
Trauma psikologis ini menjadi konsep dalam penelitian untuk membantu proses analisis dengan mencerminkan perilaku tokoh dalam film, dimana setiap tokoh dalam film pernah mengalami peristiwa yang kurang berkenan sehingga menyebabkan trauma psikologis pada suatu hal dan perubahan karakter pada tokoh dalam film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang.

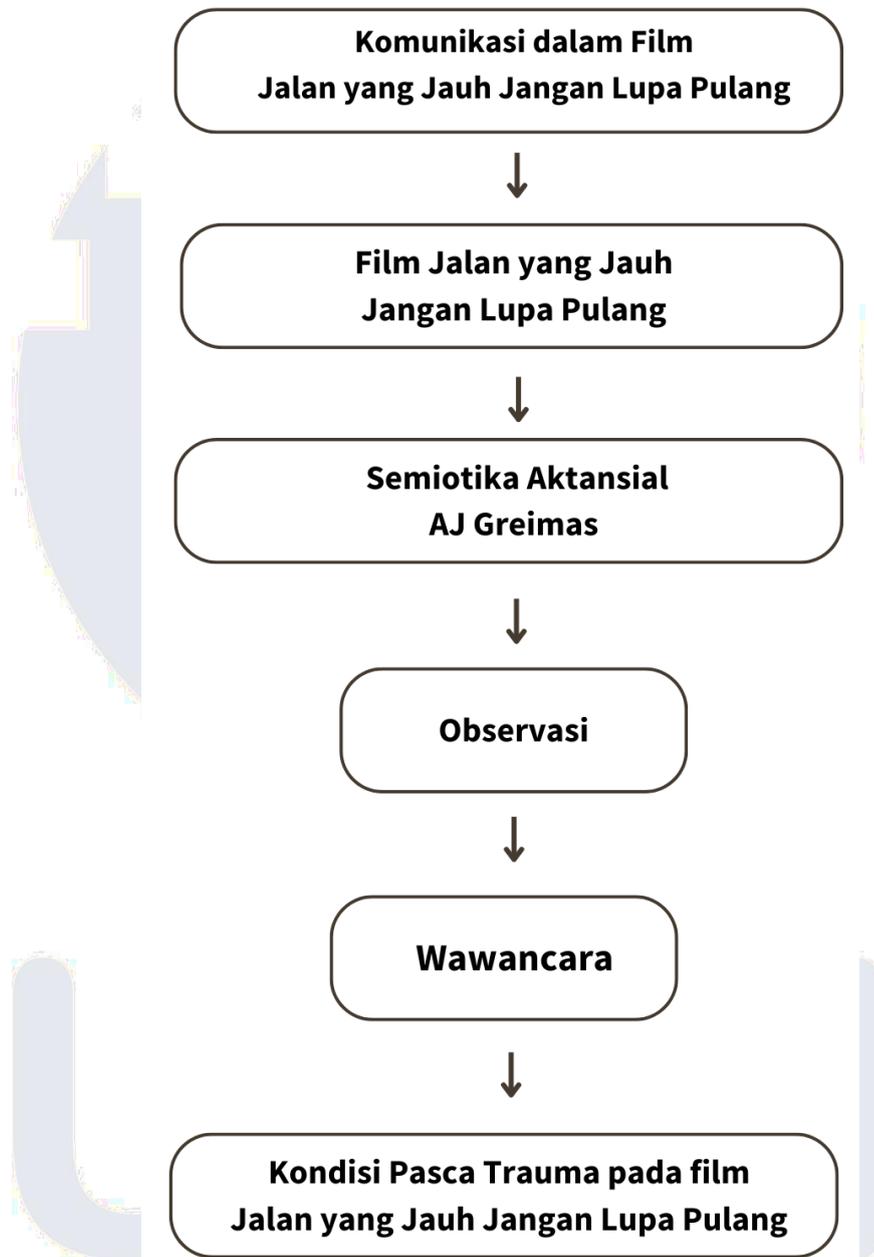
### **2.3 Alur Penelitian**

Berikut ini adalah alur penelitian yang dimulai dari objek dan subjek penelitian yang ingin diteliti. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui mengenai proses komunikasi pada individu dalam Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Teori yang akan digunakan pada penelitian ini adalah analisis semiotika oleh AJ Greimas untuk menemukan pemaknaan dengan skema aktansial dalam karakter di Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Sehingga akhir penelitian dapat menemukan bentuk komunikasi yang terjadi dan di representasikan dalam film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Berikut ini adalah alur penelitian dari penelitian ini.

Alur penelitian tersebut diturunkan dari objek Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang ke analisis semiotika aktansial AJ Greimas. Dalam proses analisis semiotika aktansial, film akan dibagi menjadi beberapa segmen dan ditentukan

beberapa scene yang menjadi representasi kondisi dari film ini, lalu ditentukan akta dari scene-scene tersebut. Setelahnya dilanjutkan dengan proses observasi pada skema akta yang telah dibuat dan melakukan wawancara bersama 5 orang penonton dengan berbagai latar belakang. Serta 1 penonton yang berlatar belakang sebagai researcher kesehatan mental. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut akan disimpulkan dan ditulis secara deskriptif





Gambar 2.4 Alur Penelitian

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA