

**REPRESENTASI KESEPIAN PADA GEN Z DALAM FILM
SLEEP CALL**



SKRIPSI

Galang Nusa Wicaksana Wiloamin

00000053407

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**REPRESENTASI KESEPIAN PADA GEN Z DALAM FILM
SLEEP CALL**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Galang Nusa Wicaksana Wiloamin

00000053407

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

i

Representasi Kesenian pada..., Galang Nusa Wicaksana Wiloamin, Universitas Multimedia
Nusantara

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Galang Nusa Wicaksana Wiloamin

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053407

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Skripsi dengan judul:

Representasi Kesenian pada Gen Z dalam Film Sleep Call merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Galang Nusa Wicaksana Wiloamin)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
Representasi Kesepian pada Gen Z dalam Film Sleep Call

Oleh

Nama : Galang Nusa Wicaksana Wiloamin

NIM : 00000053407

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji


Chininta Rizka Angelia, S.I.Kom.,
M.Si.
NIDN 03020079201

Pembimbing


Dr. Aloysius Gonzaga Eka Wenats
Wuryanta, S.S., M.Si.
NIDN 0306067003

Hanif Suranto, S.Sos., M.Si
NIDN 0306027102
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galang Nusa Wicaksana Wiloamin
NIM : 00000053407
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Representasi Kesepian pada Gen Z dalam Film Sleep Call

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Galang Nusa Wicaksana Wiloamin)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Allah Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul “Representasi Kesepian pada Gen Z dalam Film Sleep Call” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si, selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Hanif Suranto, S.Sos., M.Si., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ibu Chininta Rizka Angelia, S.I.Kom., M.Si. Selaku Ketua Sidang dan Dr. Aloysius Gonzaga Eka Wenats Wuryanta, S.S., M.Si. Selaku penguji yang telah memberikan arahan dan masukan saat sidang.
6. Keluarga saya Papi, Mami, Mas Rere, Mas Gaung, Bijak, Mba Rani yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman teman dan sahabat saya yang telah membantu saya yang senantiasa menyemangati saya, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

8. J, yang selalu dan senantiasa membantu saya menyelesaikan skripsi ini walaupun di tengah kesibukannya namun tetap menyempatkan waktunya untuk membantu saya.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu dapat menjadi pembelajaran, motivasi, dan sumber informasi kedepannya bagi para pembaca khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Desember 2024



Galang Nusa Wicaksana Wiloamin



REPRESENTASI KESEPIAN PADA GEN Z DALAM FILM SLEEP CALL

(Galang Nusa Wicaksana Wiloamin)

ABSTRAK

Kesepian merupakan salah satu isu sosial yang signifikan di era modern, terutama di kalangan Generasi Z yang hidup dalam koneksi digital namun sering kehilangan kedalaman hubungan emosional. Fenomena ini tergambar dalam film *Sleep Call* karya Fajar Nugros melalui tokoh utama, Dina, yang menghadapi berbagai tekanan emosional dan sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis representasi kesepian emosional dan sosial yang divisualisasikan dalam elemen-elemen sinematik film tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, melalui observasi dan analisis adegan yang mencakup tanda ikon, indeks, dan simbol, dengan mengaitkannya pada konsep kesepian dari Weiss. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesepian emosional tergambar melalui penggunaan pencahayaan redup, ekspresi wajah tokoh utama, dan ruang kosong yang dominan. Sementara itu, kesepian sosial direpresentasikan melalui adegan isolasi, minimnya interaksi interpersonal, serta dialog yang mencerminkan keterasingan tokoh utama. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa film *Sleep Call* merepresentasikan kompleksitas kesepian Generasi Z, yang sering kali terjebak dalam pola hubungan virtual tanpa kedalaman emosional. Saran praktis dari penelitian ini mencakup penting untuk memberikan pendidikan kepada Gen Z mengenai pentingnya keseimbangan antara dunia digital dan interaksi sosial nyata.

Kata kunci: *Film, Kesepian, Representasi, Semiotika Charles Sanders Peirce*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

REPRESENTATION OF LONELINESS IN GEN Z IN THE FILM

SLEEP CALL

(Galang Nusa Wicaksana Wiloamin)

ABSTRACT

Loneliness is one of the significant social issues in the modern era, particularly among Generation Z, who live in a digitally connected world but often lack depth in emotional relationships. This phenomenon is depicted in the film Sleep Call by Fajar Nugros through the main character, Dina, who faces various emotional and social pressures. This study employs Charles Sanders Peirce's semiotic approach to analyze the representation of emotional and social loneliness visualized through the film's cinematic elements. The research was conducted using qualitative methods, involving observation and scene analysis that includes signs categorized as icons, indices, and symbols, connected to Weiss's concept of loneliness. The findings reveal that emotional loneliness is depicted through the use of dim lighting, the main character's facial expressions, and the dominance of empty spaces. Meanwhile, social loneliness is represented through scenes of isolation, minimal interpersonal interactions, and dialogues that reflect the protagonist's sense of alienation. The study concludes that the film Sleep Call represents the complexity of Generation Z's loneliness, often trapped in patterns of virtual relationships without emotional depth. Practical suggestions from this research emphasize the importance of educating Generation Z on the significance of balancing the digital world with real social interactions..

Keywords: Charles Sanders Peirce Semiotics, Film, Loneliness, Representation

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Pertanyaan Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Kegunaan Penelitian.....	8
1.5.1 Kegunaan Akademis.....	9
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	9
1.5.3 Kegunaan Sosial	9
1.5.4 Keterbatasan Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Landasan Teori dan Konsep.....	20
2.2.1 Representasi.....	20
2.2.2 Kesepian	22
2.2.2.1 Bentuk Kesepian	23
2.2.2.2 Faktor Faktor Terjadinya Kesepian.....	23

2.2.2.3	Cara Mengatasi Kesenian Pada Anak Muda.....	25
2.2.3	Gen Z	26
2.2.4	Film	27
2.2.5	Semiotika Charles Sanders Peirce.....	28
2.3	Kerangka Pemikiran.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1	Paradigma Penelitian.....	33
3.2	Jenis dan Sifat Penelitian	34
3.3	Metode Penelitian.....	35
3.4	Unit Analisis.....	35
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5.1	Data Primer.....	36
3.5.2	Data Sekunder	36
3.6	Keabsahan Data.....	36
3.7	Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Subjek dan Objek Penelitian	39
4.1.1	Subjek Penelitian.....	39
4.1.1.1	Sinopsis Film Sleep Call	40
4.1.2	Objek Penelitian	41
4.2	Hasil Penelitian	41
4.2.1	Film Sleep Call.....	41
4.3	Pembahasan.....	60
4.3.1	Representasi Kesenian Pada Gen Z.....	62
4.3.2	Semiotik Charles Sanders Peirce.....	71
4.3.2.1	Scene 1 00:05:00 s/d 00:06:15	72
4.3.2.2	Scene 2 00:07:08 s/d 00:07:20	74
4.3.2.3	Scene 3 00:20:57 s/d 00:22:38	75
4.3.2.4	Scene 4 00:22:45 s/d 00:24:05	78
4.3.2.5	Scene 5 00:37:56 s/d 00:39:30	80

4.3.2.6	Scene 6 00:37:56 s/d 00:39:30	82
4.3.2.7	Scene 7 00:18:35 s/d 00:19:15	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	88
5.2.1	Saran Akademis.....	88
5.2.2	Saran Praktis.....	88
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN.....		93



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	14
Tabel 4.1 Penjelasan Representasi Kesenian dalam Scene	62
Tabel 4.2 Kategori Tanda Menurut Charles Sanders Peirce	71
Tabel 4.3 Scene 1 00:05:00 s/d 00:06:15	72
Tabel 4.4 Scene 2 00:07:08 s/d 00:07:20	74
Tabel 4.5 Scene 3 00:20:57 s/d 00:22:38	75
Tabel 4.6 Scene 4 00:22:45 s/d 00:24:05	78
Tabel 4.7 Scene 5 00:37:56 s/d 00:39:30	80
Tabel 4.8 Scene 6 00:37:56 s/d 00:39:30	82
Tabel 4.9 Scene 7 00:18:35 s/d 00:19:15	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	32
------------------------------------	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Turnitin	93
Lampiran B. Konsultasi Form.....	94



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA