

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan 6 penelitian terdahulu sebagai acuan dan pendukung untuk melengkapi penelitian dalam membantu menyusun penelitian. Penelitian yang dipakai sebagai acuan memiliki konteks yang sama sama membahas tentang isu kesepian.

Penelitian pertama yang disusun oleh Gabriela Aimee Stephanie, berjudul "Representasi Feminisme dalam Film *Birds of Prey* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)", berfokus pada analisis representasi feminisme dalam film tersebut dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana elemen-elemen sinematik menggambarkan ideologi feminisme, khususnya dalam konteks film superhero. Penelitian ini memiliki fokus yang berbeda dengan penelitian tentang *Sleep Call*. Jika penelitian Stephanie memusatkan perhatian pada representasi ideologi feminisme, penelitian tentang *Sleep Call* berfokus pada representasi perasaan kesepian, khususnya pada Generasi Z.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang berjudul Representasi Kriminalitas dari Seorang Sosiopat dalam Film *Orphan: First Kill* yang ditulis oleh Cindy Tricia Kezia, film ini memiliki fokus penelitian menganalisis representasi kriminalitas dan sosiopat yang ada pada film *Orphan: First Kill* menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce. Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus tema dan konteks isu yang dianalisis. Sementara Cindy Tricia Kezia mengeksplorasi representasi kriminalitas dalam karakter dengan sifat sosiopat, penelitian ini berfokus pada representasi kesepian emosional dan sosial yang dialami tokoh utama dalam film *Sleep Call*. Selain itu, penelitian ini juga menghubungkan temuan dengan isu yang relevan pada Generasi Z.

Penelitian ketiga yang berjudul Representasi Pencarian Makna Diri pada Film *Soul* 2020 (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce) yang ditulis oleh Rizki Rahman Maulana, Ika Rifa Dilla, Meisya Ariandra Fasha dengan fokus penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana Tokoh Joe Gardner mempresentasikan perjuangannya untuk menggapai cita-cita sebagai seorang musisi. Kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah pada fokus isu yang dianalisis. Penelitian Rizki Rahman Maulana dan koleganya mengeksplorasi perjuangan karakter untuk menemukan makna hidup melalui pencapaian cita-cita, sedangkan penelitian ini mengarahkan perhatian pada representasi kesepian emosional dan sosial yang ada pada film *Sleep Call*. Penelitian ini tidak hanya menyoroti elemen sinematik tetapi juga mengaitkannya dengan isu yang relevan dalam kehidupan Generasi Z, seperti bagaimana koneksi digital dan interaksi virtual sering kali gagal memenuhi kebutuhan emosional mereka.

Penelitian keempat yaitu Representasi Pesan Moral dalam Film *Penyalin Cahaya* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce) yang ditulis oleh Kartini , Indira Fatra Deni , Khoirul Jamil. Dengan fokus penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi pesan moral dalam film *Penyalin Cahaya*. Kebaruan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya adalah pada isu spesifik yang menjadi fokus kajian. Penelitian ini lebih mengedepankan analisis representasi pesan moral melalui elemen film, sementara penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis berfokus pada representasi kesepian emosional dan sosial dalam film *Sleep Call*. Selain itu, penelitian ini mengaitkan tanda-tanda dalam film dengan konteks sosial Generasi Z.

Penelitian Kelima yang dipilih sebagai acuan adalah penelitian yang berjudul Representasi Tanggung Jawab Seorang Ayah dalam Film *Hari Yang Dijanjikan* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce) dimana penelitian ini memiliki fokus yang membahas menganalisis representasi tanggung jawab seorang ayah yang ditampilkan dalam film "*Hari yang Dijanjikan*", Penelitian ini terletak pada aspek tematik, yaitu tanggung jawab seorang ayah yang ditampilkan melalui

perspektif film. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh penulis memberikan fokus pada representasi kesepian emosional dan sosial, khususnya yang dialami oleh Generasi Z, seperti yang diangkat dalam film *Sleep Call*.

Penelitian yang dilakukan oleh Gusti Abiyyu Dzakir pada tahun 2024 berjudul "*Representasi Perasaan Kesepian pada Tokoh Utama dalam Film 'A Man Called Otto'*" bertujuan untuk menganalisis representasi kesepian emosional dan sosial pada tokoh Otto melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini berfokus pada elemen-elemen seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, dialog, dan interaksi sosial untuk menggambarkan kesepian yang dialami oleh tokoh utama. Perbedaan utama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini adalah pada objek dan konteks penelitian. Penelitian *A Man Called Otto* berpusat pada representasi kesepian pada tokoh Otto sebagai individu dewasa yang menghadapi kesepian dalam konteks kehidupan pasca kehilangan, sementara penelitian peneliti fokus pada representasi kesepian emosional dan sosial yang dialami oleh karakter Dina dalam film *Sleep Call*. Peneliti juga menambahkan dimensi analisis yang relevan dengan Generasi Z, yang mencerminkan kesepian dalam konteks modern di tengah dominasi teknologi dan komunikasi digital. Selain itu, peneliti mengintegrasikan teori kesepian dari Weiss untuk memberikan interpretasi yang lebih terarah terhadap dua jenis kesepian—emosional dan sosial—yang dialami oleh karakter Dina. Pendekatan ini menjadikan penelitian peneliti lebih spesifik dalam melihat pengaruh media digital terhadap kesepian Generasi Z, sebuah aspek yang tidak dibahas dalam penelitian *A Man Called Otto*.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Representasi Feminisme dalam Film Birds of Prey (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	Representasi Kriminalitas dari Seorang Sosiopat dalam Film Orphan: First Kill	Representasi Pencarian Makna Diri pada Film Soul 2020 (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	Representasi Pesan Moral dalam Film Penyalin Cahaya (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	Representasi Tanggung Jawab Seorang Ayah dalam Film Hari Yang Dijanjikan (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	Representasi Perasaan Kesepian pada Tokoh Utama dalam Film “A Man Called Otto” (Analisis Semiotika Model Charles Sanders Peirce)
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun	Gabriela Aimee, Stephanie, 2023, Universitas	Cindy Tricia, Kezia 2023, Universitas Multimedia Nusantara.	Rizki Rahman Maulana, Ika Rifa Dilla, Meisya Ariandra	Kartini , Indira Fatra Deni , Khoirul Jamil,	Rifqi Ananda, 2024, Universitas	Gusti Abiyyu Dzakir, 2024, Universitas

Terbit, dan Penerbit	Multimedia Nusantara.		Fasha, 2022, Jurnal UBM	2022, Siwayang Journal	Satya Negara Indonesia	Lambung Mangkurat
3. Fokus Penelitian	Menganalisis representasi feminisme yang ada pada film Birds of Prey menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce	Menganalisis representasi kekinian dan sosiopat yang ada pada film Film Orphan: First Kill menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Tokoh Joe Gardner mempresentasik an perjuangannya untuk menggapai cita- cita sebagai seorang musisi	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi pesan moral dalam film Penyalin Cahaya	Menganalisis representasi tanggung jawab seorang ayah yang ditampilkan dalam film "Hari yang Dijanjikan"	Menganalisis representasi perasaan kesepian pada tokoh utama dalam film A <i>Man Called Otto</i> menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce

4. Teori	Semiotika Charles Sanders Peirce, Representasi, Feminisme	Semiotika Charles Sanders Peirce, Representasi, Kriminalitas, Sosiopat	Semiotika Charles Sanders Peirce	Semiotika Charles Sanders Peirce,	Semiotika Charles Sanders Peirce, Teori konstruksi realitas sosial	Semiotika Charles Sanders Peirce, dengan pembagian tanda menjadi representamen, objek, dan interpretan. Menggunakan konsep keseopian dari Weiss.
5. Metode Penelitian	Analisis kualitatif, analisis semiotik	Analisis kualitatif, analisis semiotik	Deskriptif Kualitatif, analisis semiotik	kualitatif deskriptif, pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce	Kualitatif, analisis semiotik	Penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi,

							dan studi pustaka. Analisis dilakukan dengan model semiotika Peirce.
6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Sama sama menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dan representasi	Sama sama menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dan representasi	Persamaan dalam menggunakan teori semiotika charles sanders peirce dan representasi	Sama sama menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dan representasi	Sama sama menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dan representasi	Sama-sama menggunakan pendekatan semiotika untuk menganalisis tanda-tanda dalam film. Fokus pada representasi kesepian dalam film.

7. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Perbedaan dalam pemilihan film dan fokus penelitian yang mana penelitian ini lebih memfokuskan pada representasi feminisme	Perbedaan dalam pemilihan film dan fokus penelitian yang mana penelitian ini lebih memfokuskan pada representasi kriminalitas dan sosiopat	Perbedaan fokus penelitian, penulis fokus kepada representasi kesepian dan perbedaan pemilihan film	Perbedaan fokus penelitian, penulis fokus kepada representasi kesepian dan perbedaan pemilihan film	Perbedaan fokus penelitian, penulis fokus kepada representasi kesepian dan perbedaan pemilihan film	Penelitian ini memiliki perbedaan pada data dan fokus penelitiannya yang mana peneliti melakukan kesepian pada gen z
8. Hasil Penelitian	film "Birds of Prey" merepresentasikan gerakan feminisme antara lain yaitu feminisme liberal, feminisme marxis/sosialis,	Film Orphan : First Kill merepresentasikan kriminalitas dalam keluarga, dengan cara dan karakteristik dari tokoh utama yang menggambarkan seorang sosiopat	Tokoh Joe Gardner mempresentasikan makna diri yang dialami dalam dirinya didalam hidupnya. Joe Gardner telah menggambarkan	hasil dari penelitian ini adalah yang berkaitan dengan pesan moral mengenai hubungan manusia dengan dirinya sendiri maupun	Hasil penelitian pada penelitian ini adalah bahwa setiap tanda, baik dalam bentuk adegan visual maupun dialog, menciptakan interpretant di	Film menggambarkan kesepian emosional dan sosial melalui 8 adegan signifikan. Kesepian emosional ditunjukkan

dan feminisme radikal. Melalui teori semiotika Charles Sanders Peirce membantu dalam menemukan representasi feminisme yang tersembunyi di dalam film "Birds of Prey".	yang licik, manipulatif, dan tidak memiliki pemikiran yang rasional	n adanya makna diri digambarkan object melalui arwah, kucing, pintu, lencana, dan gambar kehidupan.	hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial. Pesan moral tersebut meliputi perilaku pantang menyerah, sikap berani, tidak asal menyalahkan orang lain, tolong menolong dan kasih sayang.	antara penonton, memperdalam pemahaman tentang tanggung jawab ayah.	melalui ekspresi wajah, gestur tubuh, dan dialog, sementara kesepian sosial melalui isolasi dan kurangnya interaksi sosial
---	---	---	--	---	--

Berdasarkan 6 penelitian terdahulu diatas penelitian ini memiliki kebaruan tidak hanya dari pemilihan film yang berbeda yang dimana penelitian ini memfokuskan peneliti membahas kesepian dalam film sleep call tetapi juga dari perspektif analisis yang digunakan. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada representasi kesepian secara umum, melainkan secara khusus mengeksplorasi dua bentuk kesepian yang dijelaskan oleh Weiss, yaitu kesepian emosional dan sosial, yang relevan dengan pengalaman Generasi Z di era digital. Selain itu, penelitian ini memanfaatkan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengidentifikasi tanda-tanda ikon, indeks, dan simbol yang menggambarkan kesepian dalam elemen sinematik film Sleep Call. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak mengeksplorasi isu-isu lain seperti feminisme, kriminalitas, pencarian makna diri, dan pesan moral, penelitian ini mengaitkan representasi kesepian dalam film dengan kondisi sosial Generasi Z di era digital.

2.2 Landasan Teori dan Konsep

2.2.1 Representasi

Representasi, yang dalam bahasa Inggris disebut representation, mengacu pada perwakilan atau penggambaran suatu hal dalam kehidupan manusia melalui media sebagai perantara. Menurut teori representasi dari Hall, seperti yang dijelaskan oleh (Prasetya & Wibowo, 2022), representasi melibatkan proses menghubungkan konsep-konsep dalam pikiran kita dengan bahasa yang dapat dipahami untuk menafsirkan objek, individu, peristiwa nyata maupun fiktif, serta dunia imajiner dari berbagai benda.

Stuart Hall menguraikan bahwa representasi dapat dibagi menjadi dua jenis utama: tipe mental dan tipe bahasa. Tipe mental merujuk pada tahap di mana individu merepresentasikan makna di dalam pemikirannya sendiri. Proses ini bersifat internal dan konseptual, mencerminkan bagaimana seseorang memahami dan membentuk gambaran atau ide berdasarkan pengalaman, latar belakang, serta perspektif pribadi. Dalam tahap ini, makna diciptakan secara

unik oleh masing-masing individu dan menjadi dasar bagi representasi selanjutnya.

Tipe bahasa, di sisi lain, merupakan kelanjutan dari tahap mental. Setelah individu membentuk makna dalam pikirannya, tahap berikutnya adalah mengkomunikasikan konsep tersebut kepada orang lain. Hal ini dilakukan melalui berbagai simbol dan bentuk bahasa, seperti kata-kata, gambar, atau tanda-tanda lain yang dapat dipahami oleh orang lain. Penggunaan simbol-simbol ini bertujuan untuk menyampaikan makna yang ada dalam pikiran individu agar bisa diterima dan dipahami oleh orang lain dengan cara yang sama. Dengan demikian, tipe bahasa memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan pemahaman bersama (Alamsyah, 2020)

Menurut Hall dalam (Kharisma & Zulfiningrum, 2020) proses representasi mencakup tiga teori utama yang menjelaskan bagaimana makna dibentuk dan disampaikan melalui bahasa. Pendekatan reflektif memandang bahasa sebagai cermin yang memantulkan makna asli dari objek atau peristiwa. Dalam pendekatan ini, bahasa dianggap hanya merefleksikan apa yang sudah ada di dunia nyata secara sederhana dan tanpa distorsi, sehingga makna yang dihasilkan adalah makna yang sesungguhnya.

Pendekatan intensional, di sisi lain, menekankan bahwa bahasa digunakan untuk menyampaikan makna sesuai dengan niat atau pemahaman penciptanya. Artinya, individu yang menciptakan pesan menentukan bagaimana simbol dan tanda digunakan untuk menyampaikan makna tertentu. Bahasa dalam pendekatan ini berfungsi sebagai alat komunikasi yang dipakai untuk mengungkapkan pikiran dan gagasan pribadi, sehingga makna yang dihasilkan tergantung pada interpretasi si pembuat pesan.

Pendekatan konstruksionis memberikan sudut pandang yang berbeda dengan menekankan bahwa makna dibentuk atau dikonstruksi melalui penggunaan bahasa itu sendiri. Pendekatan ini menunjukkan bahwa bahasa bukan hanya sekadar cermin atau media untuk menyampaikan pesan, tetapi merupakan alat

di mana makna diciptakan dan dinegosiasikan. Makna dalam pendekatan konstruksionis bersifat dinamis dan bergantung pada bagaimana orang menafsirkan simbol-simbol dan tanda-tanda dalam bahasa, sehingga makna dapat bervariasi berdasarkan konteks sosial dan budaya.

2.2.2 Kesepian

Menurut Baron dan Byrne dalam (Regita, 2019), kesepian adalah kondisi emosional dan kognitif yang ditandai oleh perasaan tidak bahagia karena keinginan untuk memiliki hubungan yang dekat namun tidak terpenuhi. Menurut Frankle dan Prentice dalam (Regita, 2019) Individu yang mengalami kesepian cenderung menyalahkan diri sendiri atas kekurangannya. Contohnya, mereka mungkin menunjukkan sikap terlalu terbuka yang kurang tepat, terlalu fokus pada diri sendiri, atau kesulitan dalam membangun hubungan intim yang nyaman.

Gierveld menjelaskan dalam (Susanti, 2019) Kesepian dapat didefinisikan sebagai kondisi yang muncul akibat kurangnya kualitas hubungan dengan orang lain. Kondisi ini mencakup keadaan di mana jumlah hubungan yang dimiliki dianggap tidak mencukupi dibandingkan dengan harapan, serta ketidakmampuan individu untuk merasakan tingkat keintiman yang diinginkan.

Menurut Peplau dan Perlman dalam (Hikma, 2017) Faktor yang memengaruhi kesepian terbagi menjadi dua, yaitu *predisposing factors* dan *precipitating factors*. *Predisposing factors* mencakup karakteristik individu seperti usia, gender, status sosial ekonomi, kesehatan, serta keterampilan sosial yang buruk. Individu yang tidak memiliki pasangan atau merasa takut akan keintiman cenderung lebih rentan terhadap kesepian. Sementara itu, *precipitating factors* melibatkan perubahan dalam hubungan sosial, seperti kehilangan pasangan karena perceraian, kematian, atau perpindahan geografis. Kualitas hubungan sosial yang memburuk atau perubahan kebutuhan sosial juga dapat memicu kesepian kedua faktor ini membantu memahami mengapa individu tertentu

lebih rentan mengalami kesepian dan bagaimana situasi tertentu dapat memicu munculnya perasaan tersebut.

2.2.2.1 Bentuk Kesepian

Weiss dalam (Hikma, 2017) menjelaskan bahwa terdapat dua bentuk kesepian yang terkait dengan tidak adanya kondisi sosial yang berbeda, yaitu:

a. Isolasi emosional (*emotional isolation*) adalah bentuk kesepian yang terjadi ketika seseorang tidak memiliki hubungan intim. Kesepian jenis ini sering dialami oleh orang dewasa yang lajang, bercerai, atau kehilangan pasangan karena kematian.

b. Isolasi sosial (*social isolation*) merupakan bentuk kesepian yang terjadi ketika seseorang tidak terlibat dalam kegiatan yang terintegrasi dalam dirinya, tidak berpartisipasi dalam kelompok atau komunitas yang memiliki kebersamaan, minat bersama, aktivitas yang terstruktur, atau peran bermakna. Bentuk kesepian ini dapat membuat seseorang merasa terasing, bosan, dan cemas.

Orang yang mengalami kedua bentuk kesepian ini membutuhkan lingkungan sosial yang mendukung, keterhubungan dengan orang lain, serta kesempatan untuk merasa diterima dan dihargai dalam kehidupan mereka.

2.2.2.2 Faktor Faktor Terjadinya Kesepian

Menurut Peplau dan Perlman dalam (Hikma, 2017), terdapat dua faktor utama yang menyebabkan munculnya perasaan kesepian. Faktor pertama adalah peristiwa tertentu yang menjadi pemicu langsung perasaan tersebut, seperti kehilangan orang tercinta, pindah ke lingkungan baru, atau berakhirnya hubungan interpersonal. Faktor kedua adalah elemen-elemen yang mendasari dan memperpanjang perasaan kesepian, yang melibatkan kondisi internal dan eksternal individu, sehingga rasa kesepian dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama.

a) Faktor-faktor pemicu (*precipitating factors*) kesepian melibatkan berbagai perubahan signifikan dalam hubungan sosial seseorang yang dapat

mengakibatkan ketidakpuasan atau ketidakcocokan dengan harapan hubungan yang dimiliki. Berikut adalah beberapa penyebab utama:

1. Berakhirnya Hubungan Dekat Kehilangan akibat kematian, perceraian, putus cinta, atau perpisahan fisik dapat menciptakan rasa kekosongan emosional yang memicu kesepian.
2. Kualitas Hubungan Sosial yang Rendah Hubungan yang tidak memenuhi kebutuhan atau harapan sosial seseorang dapat menimbulkan rasa keterasingan, terutama jika perubahan terjadi dalam kebutuhan atau keinginan sosial.
3. Perubahan Lingkungan Kehidupan Pindah ke lingkungan baru atau perubahan yang memengaruhi kapasitas untuk membangun hubungan sosial dapat mempercepat munculnya kesepian, terutama jika individu tidak mampu menyesuaikan diri.
4. Pengalaman traumatis, seperti kehilangan orang tercinta atau pelecehan, dapat memengaruhi kemampuan seseorang untuk menjalin hubungan yang sehat dan mendalam, sehingga meningkatkan risiko kesepian.

b) *Predisposing and maintaining* (faktor-faktor yang mendahului dan mempertahankan). Faktor-faktor yang mendahului dan mempertahankan adalah faktor kepribadian dan situasional yang dapat meningkatkan munculnya kesepian. Faktor yang juga dapat mempersulit seseorang yang kesepian untuk membangun kembali hubungan sosial yang memuaskan. Karakteristik kepribadian yang berperan dalam berkembangnya perasaan kesepian pada diri seseorang diantaranya:

1. Rendahnya Harga Diri

Harga diri erat kaitannya dengan cara individu memandang dan menilai dirinya sendiri, termasuk prestasi, ide, dan sikap terhadap dirinya. Seseorang yang sering merasa kesepian cenderung menginternalisasi perasaan tersebut,

mengidentifikasi dirinya sebagai individu yang kesepian, sehingga memperkuat siklus negatif terhadap pandangan diri.

2. Kecemasan Sosial

Individu yang mengalami kesepian sering kali menghadapi kesulitan dalam bersosialisasi dan menggambarkan dirinya memiliki masalah perilaku, seperti merasa tidak diperhatikan atau kurang mampu membangun hubungan interpersonal yang bermakna. Hal ini menghalangi kemampuan mereka untuk membuka diri kepada orang lain.

3. Perasaan Malu

Perasaan malu membuat seseorang merasa lebih gugup atau cemas ketika berada di antara orang-orang, terutama dalam situasi baru. Hal ini menyulitkan mereka untuk membangun hubungan sosial baru, yang pada akhirnya memperburuk kesepian yang mereka rasakan.

2.2.2.3 Cara Mengatasi Kesepian Pada Anak Muda

Mengutip sebuah studi kualitatif yang dilakukan oleh Fardghassemi dan Joffe (2021) menemukan strategi untuk mengatasi kesepian pada anak muda diantaranya;

1. Penggunaan *platform* media sosial

Individu dapat memanfaatkan fitur yang tersedia di media sosial untuk menjalin komunikasi secara aktif, sehingga membuka peluang untuk membentuk hubungan baru dan mengurangi rasa kesepian. Penelitian terbaru oleh (Shorter et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial atau SNS (Social Networking Sites) dapat menjadi motivasi bagi seseorang dalam mengelola perasaan kesepian, dengan menyediakan ruang bagi interaksi dan keterhubungan sosial yang sebelumnya sulit dicapai.

2. Terlibat dalam Kegiatan Sosial

Penelitian yang dilakukan oleh (Williams et al., 2022) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam kegiatan sosial dapat menjadi salah satu bentuk

intervensi untuk mengurangi perasaan kesepian. Melalui partisipasi aktif dalam berbagai aktivitas yang diadakan oleh sekolah, pemerintah, atau masyarakat, individu dapat menemukan hal-hal yang memberikan makna dalam hidup mereka. Selain itu, kegiatan seperti menjadi sukarelawan atau membantu orang lain dapat memberikan rasa kepuasan yang mendalam, mengurangi rasa hampa, dan meningkatkan perasaan bahwa hidup memiliki tujuan, terutama bagi individu di tahap dewasa awal.

3. Melakukan Aktivitas yang Bermanfaat

Individu dapat melakukan berbagai aktivitas yang memberikan rasa kesenangan dan membantu menemukan tujuan hidup yang ingin dicapai. Aktivitas seperti membaca, menggambar, melukis, menari, atau mendengarkan musik dapat membantu mengurangi perasaan kesepian. Kegiatan ini mampu menciptakan pengalaman yang bermakna, mengalihkan fokus dari perenungan yang berlebihan, serta memberikan kenikmatan dan makna dalam kehidupan sehari-hari (Perkins et al., 2021)

4. Dukungan Sosial

Dukungan sosial dari teman dan keluarga merupakan strategi koping yang efektif dalam mengatasi kesepian. (Pineda et al., 2022) mengonfirmasi bahwa dukungan sosial adalah salah satu elemen penting yang dapat mengurangi dampak negatif dari kesepian sekaligus menjadi faktor utama dalam meningkatkan kesejahteraan individu. Hal ini sejalan dengan teori determinasi sosial, yang menekankan bahwa menjalin hubungan dengan orang lain merupakan kebutuhan psikologis dasar. Oleh karena itu, intervensi yang bertujuan untuk membantu orang dewasa awal mengatasi kesepian perlu difokuskan pada aktivitas yang mendukung dan memperkuat keterhubungan sosial

2.2.3 Gen Z

Generasi merujuk pada kelompok individu yang memiliki kesamaan dalam hal usia dan pengalaman sejarah yang membentuk konstruksi sosial tertentu. Pembentukan sebuah generasi dipengaruhi oleh konteks historis pada masa

kelahiran mereka. Sebagai contoh, Generasi Baby Boomers muncul sebagai hasil dari kondisi pasca-Perang Dunia II (Francis & Hoefel, 2018). Oleh karena itu, faktor usia, perkembangan sosial, dan budaya yang terjadi pada periode tertentu memainkan peran penting dalam menentukan posisi individu dalam sejarah (Falch-Eriksen et al., 2021). Berdasarkan klasifikasi Dimock (2019), generasi dibagi menjadi lima kelompok utama: Generasi Silent (1928-1945), Baby Boomers (1946-1964), Generasi X (1965-1980), Milenial (1981-1996), dan Generasi Z (1997-2012). Dimock menekankan bahwa rentang tahun antara generasi tidak ditentukan oleh perhitungan yang baku, sehingga tidak ada formula pasti untuk menentukan batas antargenerasi.

Generasi Z, yang juga disebut sebagai *digital natives*, adalah kelompok pertama yang sejak lahir sudah dikelilingi oleh internet, berbeda dengan Generasi Y yang mengalami masa peralihan menuju era digital (Ayuni, 2019). Bahkan, Kesepian sendiri merupakan salah satu faktor yang mendorong kecenderungan kecanduan internet pada Gen Z Hisbiyyah dalam (Ramadhan & Riza, 2024). Karakteristik utama generasi ini dipengaruhi oleh kehidupan mereka yang sangat terhubung dengan dunia internet, di antaranya Gen Z cenderung mencari solusi instan melalui perilaku berselancar di internet, media sosial, game online, atau konsumsi konten digital untuk mengatasi kesepian Hisbiyyah dalam (Ramadhan & Riza, 2024)3.

2.2.4 Film

Film adalah suatu bentuk komunikasi yang menggabungkan gambar bergerak, teknologi kamera, warna, dan suara untuk menyampaikan pesan. Semua elemen ini didasari oleh sebuah cerita yang berisi pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada audiens. Sebuah film lahir ketika ada cerita yang menyampaikan pesan untuk dilihat oleh penonton. Film menyampaikan pesannya melalui unsur-unsur visual dan audio, sehingga penonton dapat dengan mudah memahami dan mencerna makna yang ada dalam film tersebut.

Menurut Sobur dalam penelitian yang dilakukan oleh Lusianukita & Sunarto (2020), film bisa dianggap sebagai representasi dari realitas karena menyajikan adegan-adegan yang membentuk dan menyusun ulang realitas melalui penggunaan kode-kode, norma-norma, dan ideologi yang terkandung dalam budaya tertentu. Film pada umumnya dibangun menggunakan berbagai tanda, yang bersama-sama membentuk sistem tanda yang terintegrasi dan berfungsi untuk menciptakan efek yang diinginkan oleh pembuatnya.

Elemen-elemen seperti dialog, suara yang mengiringi gambar, serta musik, memainkan peran yang sangat penting dalam menyampaikan makna yang ingin ditujukan kepada penonton. Salah satu aspek penting dalam film adalah penggunaan tanda-tanda ikonik—yaitu tanda yang memiliki kemampuan untuk menggambarkan atau mencirikan suatu hal—yang berfungsi sebagai bagian dari sistem semiotik yang lebih luas, yang memberikan makna yang mendalam dalam narasi film (Sobur, 2018). Tanda-tanda ini membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan membuat film menjadi lebih efektif dalam mempengaruhi audiens.

2.2.5 Semiotika Charles Sanders Peirce

Teori semiotika termasuk dalam ranah ilmu sosial budaya karena pendekatan ini melihat bahwa fakta bukanlah satu-satunya aspek penting; terdapat elemen lain yang tersembunyi di balik fakta tersebut. Dalam semiotika, setiap tanda selalu disertai dengan makna yang mendasari fakta tersebut, Hoed dalam (Gabriela, 2023)

Menurut pemahaman Charles S. Peirce, suatu tanda atau representamen dapat dijelaskan sebagai sesuatu yang, bagi seseorang, merepresentasikan suatu hal lain dalam berbagai cara atau kapasitas. Objek yang diwakili oleh tanda ini, yang Peirce sebut sebagai interpretan, disebut sebagai interpretan dari tanda asal. Selanjutnya, representamen objek akan merujuk pada objek tertentu. Dengan demikian, Peirce menyatakan bahwa hubungan antara tanda atau

representamen, interpretan, dan objeknya bersifat 'triadik' atau melibatkan tiga unsur tersebut secara langsung. Konsep "proses semiosis" yang dijelaskan oleh Peirce merujuk pada suatu proses yang menggabungkan entitas, yang berupa representamen, dengan entitas lain yang disebut sebagai objek. Peirce menyebut proses ini sebagai signifikasi.

Charles S. Peirce mengusahakan klasifikasi tanda dengan pendekatan yang khas, meskipun kompleksitasnya tidak bisa dianggap sebagai sesuatu yang sederhana. Peirce mengidentifikasi tipe-tipe tanda sebagai berikut: Ikon (icon), Indeks (index), dan Simbol (symbol), yang dasarnya terletak pada hubungan antara representamen dan objeknya.

1) Ikon adalah simbol yang menampilkan kesamaan visual untuk memudahkan pengenalan oleh pengguna. Dalam ikon, hubungan antara representasi dan objeknya terwujud dalam kemiripan beberapa karakteristik. Sebagai ilustrasi, banyak rambu lalu lintas bersifat ikonik karena menunjukkan bentuk yang serupa dengan objek sebenarnya.

2) Indeks merupakan simbol yang menunjukkan keterkaitan fenomenal atau eksistensial antara representasi dan objeknya. Dalam indeks, hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret, aktual, dan umumnya terjadi melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal. Sebagai contoh, jejak telapak kaki di atas tanah merupakan indeks dari seseorang atau binatang yang telah melewati area tersebut, atau ketukan pintu sebagai indikator kehadiran seorang 'tamu' di rumah kita..

3) Simbol adalah jenis tanda yang bersifat arbitrari dan konvensional sesuai dengan kesepakatan atau konvensi sekelompok orang atau masyarakat. Tanda-tanda yang digunakan dalam bahasa umumnya rata-rata termasuk dalam kategori simbol. Banyak tanda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dapat diklasifikasikan ke dalam salah satu dari tiga kategori ini berdasarkan sifat hubungan antara representasi dan objek.

Dalam kerangka Peirce, tanda ikonik adalah tanda yang menyerupai atau merepresentasikan objek dengan cara yang literal atau visual. Di dalam film, tanda ikonik dapat berupa representasi fisik yang menunjukkan kesepian tokoh utama, misalnya dalam penggunaan warna, ekspresi wajah, atau gestur. Contoh tanda ikonik dalam konteks film ini bisa berupa adegan-adegan yang menunjukkan tokoh utama sendirian dalam ruangan yang gelap atau kosong. Warna dingin dan pencahayaan redup, yang seringkali hadir dalam adegan-adegan ini, berfungsi sebagai ikon yang mencerminkan perasaan terisolasi dan kesepian. Penggunaan tanda ikonik ini memungkinkan penonton untuk segera memahami kondisi emosional karakter, tanpa perlu menyimak dialog atau konteks lebih lanjut.

Tanda indeksikal adalah tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat atau koneksi fisik dengan objeknya. Dalam "Sleep Call," tanda-tanda indeksikal dapat muncul dalam bentuk isyarat visual yang menunjukkan bahwa perasaan kesepian tokoh utama disebabkan oleh kurangnya hubungan emosional yang mendalam dalam hidupnya. Misalnya, penggunaan teknologi (aplikasi sleep call) sebagai satu-satunya bentuk komunikasi yang intim dengan orang lain bisa menjadi tanda indeksikal dari keterasingannya. Kebergantungan tokoh utama pada teknologi sebagai alat untuk berinteraksi menunjukkan bahwa ia tidak memiliki hubungan nyata dengan orang di sekitarnya, yang akhirnya semakin mempertegas perasaan kesepian dan keterasingan yang dialaminya. Tanda-tanda indeksikal ini memperlihatkan secara implisit bagaimana kehidupan modern memicu kesepian melalui ketergantungan pada interaksi digital yang terputus dari kehadiran fisik dan koneksi emosional langsung.

Tanda simbolik dalam teori Peirce adalah tanda yang bergantung pada kesepakatan sosial atau budaya untuk maknanya, seperti kata-kata atau lambang tertentu. Dalam "Sleep Call," simbol dapat ditemukan dalam bentuk dialog, elemen naratif, atau objek tertentu yang memiliki makna khusus dalam konteks budaya atau psikologis.

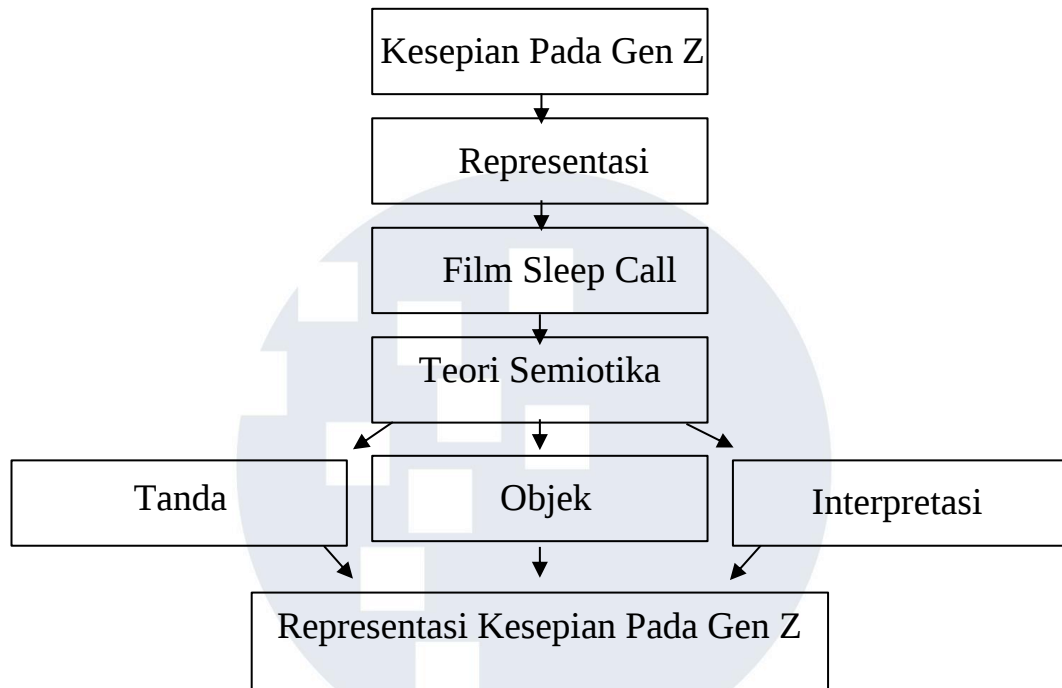
Dari perspektif Charles Peirce, proses signifikasi memiliki potensi untuk menghasilkan serangkaian hubungan yang tak terputus, di mana suatu interpretasi

dapat menjadi representamen, kemudian kembali menjadi interpretan, dan seterusnya. Charles Sanders Peirce (1893-1914) mengklasifikasikan tanda dan cara kerjanya ke dalam tiga kategori, sebagaimana terlihat dalam tabel di bawah ini. Meskipun demikian, dalam praktiknya, klasifikasi tersebut tidak selalu bersifat eksklusif mutlak karena dalam konteks tertentu, ikon dapat berfungsi sebagai simbol.

Sejumlah simbol juga bisa memiliki sifat ikonik. Selain berperan sebagai indeks, suatu tanda kadang-kadang juga berfungsi sebagai simbol. Selain itu, Peirce juga mengelompokkan tipe tanda ke dalam kategori lebih lanjut, yaitu kategori Firstness, secondness, dan thirdness. Jenis-jenis tanda ini mencakup (1) qualisign, (2) signsign, dan (3) legisign. Mereka juga dibedakan menjadi (1) rema (rheme), (2) tanda disen (dicent sign), dan (3) argumen (argument). Dengan banyak kemungkinan perpotongan antara semua jenis tanda ini, dapat dihasilkan kombinasi yang kompleks.



2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA