

**REPRESENTASI OBSESI DALAM
FILM PEARL 2022**

SKRIPSI

OLEH :

**DANIEL WILLGAIN SITANGGANG
218530125**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOCIAL ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 20/1/26

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26

REPRESENTASI OBSESI DALAM

FILM PEARL 2022

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area*

OLEH :

DANIEL WILLGAIN SITANGGANG

218530125

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

| 2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 20/1/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repositori.uma.ac.id)20/1/26

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Representasi Obsesi Dalam Film Pearl 2022
Nama : Daniel Willgain Sitanggang
NPM : 218530125
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing


Ilma Saakinah Tamsil M. Comm
Pembimbing



Dr. Walid Mustafa S.Sos, M.L.P
Dekan



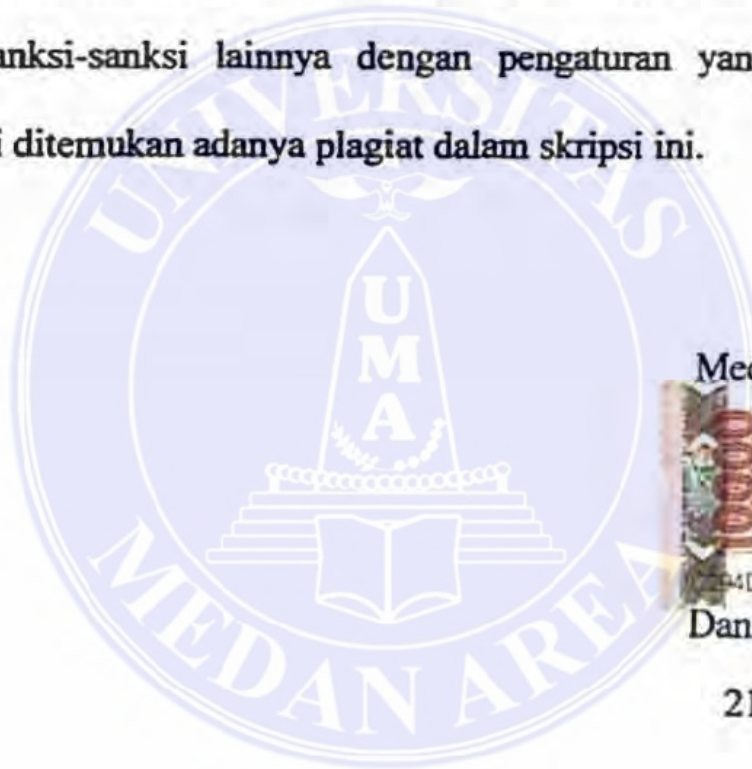
Dr. Taqik Wal Hidayat S.Sos, M.L.P
Ka Prodi

Tanggal Lulus: 07 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan pengaturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



Medan, 3 Agustus 2025



Daniel Willgain S

218530125

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Daniel Willgain

NPM : 218530125

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Skripsi

Dengan ini menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan saya memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif Non exclusive Royalty Free Right atas karya ilmiah saya yang berjudul REPRESENTASI OBSESI DALAM FILM PEARL 2022 Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak untuk menyimpan mengalih media atau memformatkan mengelola dalam bentuk pangkalan data database merawat dan mempublikasikan tugas akhir atau skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Dibuat di : Medan Sumatera Utara
Tanggal : 3 Agustus 2025

Yang Menyatakan

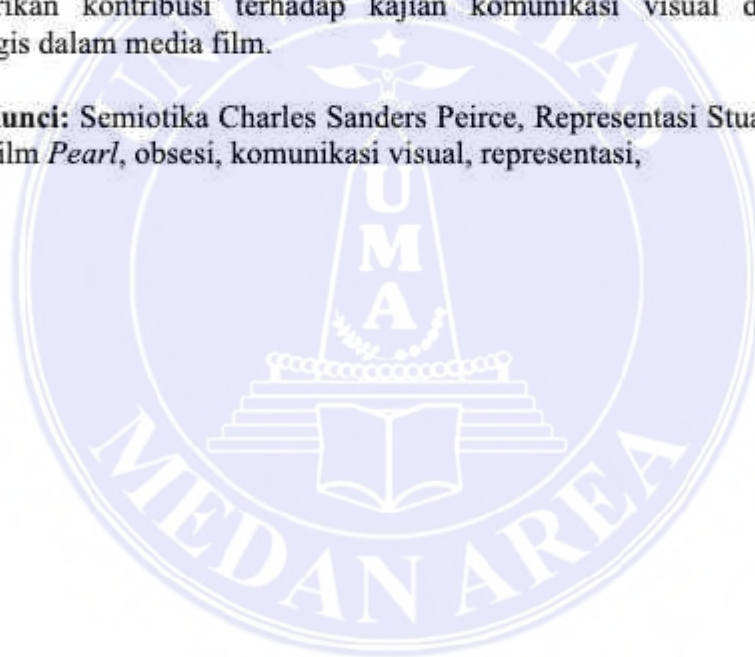


Daniel Willgain

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi obsesi dalam film *Pearl* (2022) dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Film ini mengisahkan karakter utama, Pearl, seorang perempuan muda yang terobsesi untuk meraih ketenaran, hingga mengabaikan nilai-nilai moral dan norma sosial. Pendekatan semiotika digunakan untuk mengkaji tanda-tanda visual yang mencerminkan obsesi, termasuk penggunaan warna, pencahayaan, ekspresi wajah, dan mise en scène. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-deskriptif dengan teknik analisis semiotika pierce untuk mengeksplorasi bagaimana film mengonstruksikan obsesi sebagai dorongan psikologis yang kompleks dan berpotensi destruktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa film *Pearl* menampilkan obsesi sebagai transformasi ambisi yang ekstrem, yang mendorong karakter utama ke dalam tindakan yang menyimpang secara emosional dan sosial. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi visual dan representasi psikologis dalam media film.

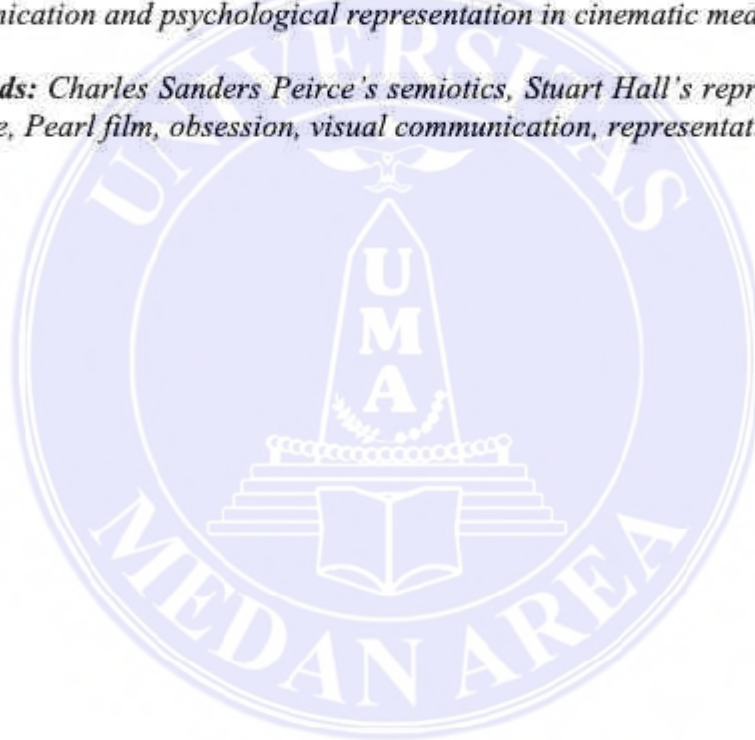
Kata Kunci: Semiotika Charles Sanders Peirce, Representasi Stuart Hall, mise en scène, film *Pearl*, obsesi, komunikasi visual, representasi,



ABSTRACT

This study aims to analyze the representation of obsession in the film Pearl (2022) using Charles Sanders Peirce's semiotic approach. The film follows the story of Pearl, a young woman obsessed with achieving fame, to the point of disregarding moral values and social norms. The semiotic approach is applied to examine visual signs that convey obsession, including the use of color, lighting, facial expressions, and mise en scène. This research employs a qualitative-descriptive method with content analysis to explore how the film constructs obsession as a complex and potentially destructive psychological drive. The analysis reveals that Pearl portrays obsession as an extreme transformation of ambition, pushing the main character into emotional and social deviance. This study contributes to the field of visual communication and psychological representation in cinematic media.

Keywords: *Charles Sanders Peirce's semiotics, Stuart Hall's representation, mise en scène, Pearl film, obsession, visual communication, representation,*



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Daniel Willgain Sitanggang, lahir di Kabanjahe, Kabupaten Karo, Sumatera Utara, pada tanggal 30 November 2001. Penulis merupakan anak dari pasangan Peradatan Sitanggang dan Dema Uli Br. Malau. Sejak kecil hingga remaja, Daniel tumbuh dalam lingkungan keluarga yang menjunjung tinggi nilai-nilai disiplin, kerja keras, dan kesederhanaan. Pendidikan dasarnya ditempuh di SD Methodist Kabanjahe, dilanjutkan ke SMP Methodist Kabanjahe, dan menyelesaikan jenjang SMA di SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige. Pada tahun 2021, ia melanjutkan pendidikan tinggi di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area, dan diperkirakan akan menyelesaikan studi pada tahun 2025.

Selama masa kuliah, penulis memilih untuk tidak aktif dalam organisasi kampus secara resmi, mempertimbangkan karakter perfeksionis dan tanggung jawab akademik yang diutamakan. Meski demikian, ia tetap berkontribusi dalam berbagai kegiatan kampus seperti menjadi seksi peralatan pada event PHBI tahun 2022, ketua pelaksana kegiatan Kesehatan Masyarakat oleh kelas Ilmu Komunikasi A1 pada tahun 2023, dan menjadi bagian dari pelaksana event Car Free Day Ilmu Komunikasi tahun 2024. Di bidang akademik, Daniel sangat aktif dalam produksi karya audio visual, khususnya pada mata kuliah Sinematografi dan Produksi Media Audio Visual, di mana ia berperan sebagai ketua tim produksi, sutradara, dan editor dalam pembuatan film pendek, dokumenter, serta video musik.

Minat utamanya meliputi dunia film, fotografi, editing video, desain grafis, dan media sosial. Ia juga pernah menulis cerita fiksi yang diunggah ke platform Wattpad sebagai latihan menulis kreatif. Selain kegiatan kampus, Daniel memiliki pengalaman kerja sebagai Quality Control di sebuah pabrik di Berastagi, serta pernah menjalani magang di salah satu fraksi DPRD Provinsi Sumatera Utara yang memperluas wawasannya mengenai komunikasi pemerintahan dan birokrasi. Dalam keseharian kuliahnya, ia dikelilingi oleh sahabat-sahabat dekat yang turut memberi semangat, antara lain Tomi Prasetya, Rio Reynaldi, Tria, Denni Putri, Rapasha Febriano, Nabila Syaharani, dan Rekta Risti Br. Ginting. Setelah lulus, ia bertekad untuk berkarya di industri kreatif, khususnya di bidang komunikasi dan produksi media, serta mewujudkan cita-cita untuk membahagiakan orang tua dan mencapai kemandirian hidup yang bermakna. Moto hidup yang selalu dipegangnya adalah: *"Find a way to disappear — or make it happen."*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih sayang, dan kekuatan yang senantiasa mengalir selama proses penulisan skripsi ini. Tanpa bimbingan-Nya, barangkali skripsi berjudul “Representasi Obsesi dalam Film Pearl (2022)” ini takkan pernah terselesaikan hingga titik akhirnya.

Skripsi ini lahir dari sebuah ketertarikan yang tumbuh perlahan, namun pasti—ketertarikan terhadap sinema, terutama genre horor dan horor psikologis. Bukan sekadar hiburan atau ketegangan sesaat, tetapi sebagai medium yang mampu memotret sisi terdalam manusia: ketakutan, kesepian, hingga obsesi. Pearl (2022), film yang menjadi objek kajian dalam skripsi ini, hadir sebagai anomali di antara tipikal film horor yang identik dengan suasana gelap, mistis, dan dunia supranatural. Dalam Pearl, kengerian justru tumbuh di balik pencahayaan yang cerah, warna yang mencolok, dan raut wajah yang terus tersenyum. Film ini menyampaikan bahwa horor tidak selalu berbentuk hantu—kadang, yang paling menakutkan justru tersembunyi di dalam diri manusia sendiri.

Dari sini, penulis menyadari bahwa obsesi bukan sekadar gejala psikologis semata, melainkan sebuah penghalang besar yang mampu merusak relasi manusia, termasuk dalam ranah komunikasi. Film ini menunjukkan bagaimana keinginan yang begitu besar untuk menjadi ‘lebih’ justru menjebak tokohnya dalam ruang sunyi yang hampa. Itulah mengapa skripsi ini tidak hanya menjadi bentuk akademik

semata, tapi juga refleksi personal terhadap dinamika perasaan dan pencarian makna dalam kehidupan manusia.

Tentu, penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak mungkin diraih tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Keluarga tercinta, terkhusus kepada ibu saya, Dema Uli br Malau, ayah saya, Paradatan Sitanggang, dan adik saya, Dira Imay Joselinka
2. Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng., M.Sc., selaku Rektor Universitas Medan Area, atas kepemimpinan dan arahannya yang telah memberikan inspirasi dan semangat dalam dunia akademik.
3. Dr. Walid Musthafa Sembiring, S.Sos., M.IP., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, yang telah menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dan mendukung perkembangan ilmu komunikasi.
4. Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos., M.AP., selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi, atas bimbingan dan dukungannya dalam proses pembelajaran dan penelitian.
5. Ibu Ilma Sakinah, S.Sos., M.I.Kom, selaku dosen pembimbing yang dengan kesabaran, ketelitian, dan arahan penuh perhatian telah membimbing penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, ide, dan kesediaan Ibu dalam membuka jalan berpikir penulis agar lebih tajam dan sistematis.

6. Sitanggang, yang telah menjadi rumah dari segala harapan, tempat berpulang setiap semangat yang nyaris padam.
7. Kepada sahabat dan rekan seperjuangan Stambuk 2021 Ilmu Komunikasi Kelas A1, khususnya di grup *WhatsApp* “Mau Curhat” dan “Kawa Kawa”, terima kasih atas kebersamaan dalam suka dan duka. Dari tawa hingga diam yang penuh makna, aku belajar bahwa tak semua harus dimengerti agar bisa bertahan.
8. Dan kepada diri saya sendiri, terima kasih. Telah bertahan di tengah sunyi yang tak dimengerti, terus melangkah meski jalan tak selalu terang. Terima kasih telah bekerja dalam diam, menjaga hidup dengan tabah, dan tetap percaya meski sering diliputi ragu. Untuk keteguhan yang tak terlihat—aku berutang pada diriku sendiri.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberi kontribusi berarti dalam kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam studi representasi dan analisis film.

Medan, 3 Agustus 2025

Penulis,

Daniel Willgain S.

NPM: 218530125

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoretis.....	6
2. Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Teori.....	7
2.1.1 Komunikasi	7
2.1.2 Film.....	9
2.1.3 Representasi	12
2.1.4 Semiotika Charles Sanders Peirce	14
2.1.5 Mise en scene.....	19
2.1.6 Obsesi.....	21
2.1.7 Ambisi.....	24
2.2 Penelitian Terdahulu.....	27
2.3 Kerangka Pemikiran	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	35
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3.1 Data Primer.....	37
3.3.2 Data Sekunder.....	37
3.4 Teknik pengumpulan data	38
3.4.1 Dokumentasi	38

3.4.2 Studi Pustaka.....	38
3.5 Teknik Analisis Data	39
3.5.1 Pengumpulan Data	40
3.5.2 Reduksi Data.....	40
3.5.3 Penyajian Data.....	40
3.5.4 Penarikan Kesimpulan	41
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	41
3.6.1 Uji Kredibilitas.....	42
3.6.2 Uji Transferabilitas.....	43
3.6.3 Uji Dependabilitas.....	43
3.6.4 Uji Konfirmabilitas	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Gambaran Umum Tentang Latar Penelitian.....	45
4.1.1 Tentang Film Pearl	45
4.1.2 Profil Ti West	48
4.1.3 Pemain Film <i>Pearl</i>	50
4.1.4 Sinopsis Film <i>Pearl</i>	55
4.2 Hasil	56
4.3 Pembahasan Representasi Obsesi dalam Film Pearl (2022)	79
4.4.Keabsahan Data.....	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	95

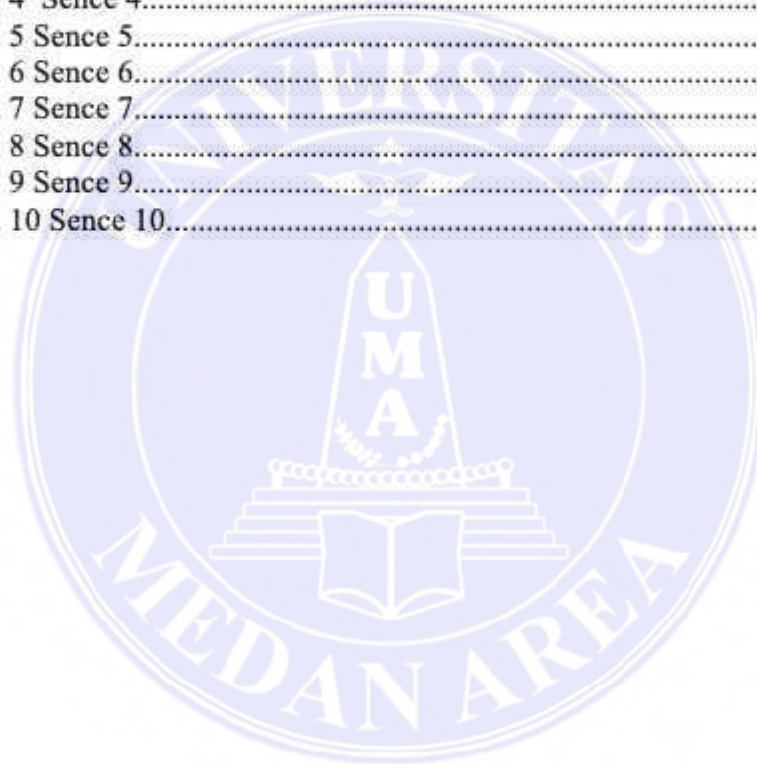
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Film Pearl 2022	3
Gambar 3. 1 Kerangka Pemikiran	34
Gambar 2. 1 Relasi Trikotomi	15
Gambar 4. 1 Paer Tailer.....	45
Gambar 4. 2 Profil Ti West.....	48
Gambar 4. 3 Profil Mia Goth	50
Gambar 4. 4 Profil David Packard	51
Gambar 4. 5 Profil Tandi Wright.....	52
Gambar 4. 6 Profil Matthew Sunderland	53
Gambar 4. 7 Profil Emma Jenkins-Purro	54



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 : Representasi Obsesi dalam Drama Korea	27
Tabel 2. 2 : Representasi Perempuan dalam Film Horor Suster Gepeng	28
Tabel 2. 3 : Perempuan dalam Film Horor Indonesia dari Perspektif Psikologi	29
Tabel 2. 4 : Representasi 'Kafir' dalam Film Horor Indonesia	30
Tabel 2. 5 : Representasi Perempuan dalam Film	31
Tabel 2. 6 : Representasi Gangguan Mental dalam Film 'The Menu (2022)'	32
Tabel 4. 1 Sence 1.....	58
Tabel 4. 2 Sence 2.....	61
Tabel 4. 3 Sence 3.....	63
Tabel 4. 4 Sence 4.....	65
Tabel 4. 5 Sence 5.....	67
Tabel 4. 6 Sence 6.....	70
Tabel 4. 7 Sence 7.....	72
Tabel 4. 8 Sence 8.....	74
Tabel 4. 9 Sence 9.....	76
Tabel 4. 10 Sence 10.....	78



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi	95
Lampiran 2 Hasil Wawancara	96
Lampiran 3 Surat Pernyataan & Selesai Riset.....	101



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan proses fundamental dalam kehidupan sosial yang memungkinkan individu dan kelompok membentuk makna, membangun relasi, serta menyampaikan nilai-nilai budaya melalui berbagai medium. Dalam ranah Ilmu Komunikasi, komunikasi dipandang tidak sekadar sebagai proses penyampaian pesan, melainkan sebagai arena produksi makna dan negosiasi identitas dalam konteks sosial yang lebih luas (Hall, 1997; McQuail, 2011). Salah satu wujud penting dari praktik komunikasi kontemporer adalah komunikasi massa, yang memanfaatkan media sebagai saluran utama dalam menyebarkan wacana, membentuk opini publik, dan menciptakan representasi sosial tertentu.

Film, sebagai bagian dari media massa, berperan ganda: sebagai alat hiburan dan sebagai konstruksi budaya yang secara aktif membentuk serta merepresentasikan realitas. Melalui elemen visual seperti pencahayaan, simbol, narasi, dan framing, film bukan hanya mengisahkan cerita, tetapi juga mengonstruksi nilai, ideologi, dan identitas tertentu kepada audiens (Bordwell & Thompson, 2010; Sobur, 2016). Dalam konteks ini, film menjadi medium komunikasi visual yang tidak netral, melainkan sarat makna dan ideologi yang bisa dianalisis melalui pendekatan kritis.

Tema obsesi, sebagai konstruksi sosial-psikologis, menjadi menarik untuk dikaji dalam kajian komunikasi karena menyangkut bagaimana media

merepresentasikan intensitas emosi manusia yang melampaui batas rasionalitas. Obsesi bukan hanya gejala psikologis, tetapi juga fenomena diskursif yang dibentuk oleh ekspektasi budaya, tekanan sosial, dan konstruksi identitas yang sering dimediasi oleh media. Dalam masyarakat digital yang mengedepankan pencapaian, ketenaran, dan pengakuan, media berperan besar dalam memperkuat nilai-nilai tersebut. Film, melalui visualisasinya, turut memperkuat atau bahkan mengkritik tekanan sosial tersebut melalui narasi karakter.

Salah satu film yang merepresentasikan tema obsesi secara mendalam adalah *Pearl* (2022) karya Ti West. Tokoh utama, Pearl, adalah perempuan muda yang hidup dalam keterasingan sosial dan represi keluarga, yang membangun ambisi besar untuk menjadi bintang terkenal. Namun, ambisi itu berkembang menjadi obsesi destruktif yang mendorongnya pada delusi dan kekerasan, terutama saat realitas tidak sesuai dengan citra diri ideal yang ia bayangkan. Obsesi Pearl terhadap ketenaran menunjukkan bagaimana media dan budaya populer membentuk standar identitas dan keberhasilan yang menekan individu untuk memenuhi ekspektasi sosial tertentu. Dalam konteks Ilmu Komunikasi, fenomena ini penting karena memperlihatkan bagaimana media bukan hanya mencerminkan realitas, tetapi juga membentuk hasrat, tekanan, dan identitas melalui representasi simbolik. Film ini, melalui mise en scene (tata adegan), warna, dan ekspresi visual, mampu menggambarkan bagaimana representasi media dapat memengaruhi cara individu membangun identitas dan memahami makna kesuksesan.

Pendekatan semiotika khususnya dari Charles Sanders Peirce memberikan alat analisis untuk memahami bagaimana tanda-tanda dalam film (ikon, indeks, simbol) mengonstruksi makna mengenai obsesi. Penanda visual seperti warna merah, cahaya kontras, dan ekspresi intens Pearl bukan hanya elemen estetis, tetapi menjadi bagian dari sistem tanda yang menyampaikan konflik batin, trauma, dan transformasi karakter.



Gambar 1. 1 Poster Film Pearl 2022

Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fa24films.com>

Film *Pearl* (2022) mendapat apresiasi luas dari kritikus internasional dan audiens karena keberhasilannya menggabungkan elemen horor dan psikologis secara intens dan estetis. Akting Mia Goth sebagai tokoh utama dipuji karena

mampu menampilkan lapisan emosi kompleks yang merepresentasikan transformasi obsesi ke dalam bentuk kegilaan. Perannya yang kuat membawanya masuk dalam nominasi Best Actress di *Fangoria Chainsaw Awards 2023*, dan film ini juga dinominasikan sebagai *Best Horror Movie*, mencerminkan kualitas sinematik dan daya tarik tematik yang tinggi dalam dunia perfilman horor kontemporer.

Apresiasi serupa juga datang dari media dalam negeri seperti *Cinema Poetica*, yang menyebut *Pearl* sebagai “potret mendalam tentang obsesi manusia yang berubah menjadi kehancuran”, serta dari media seperti *Fimela* dan *Kincir* yang menyoroti kompleksitas visual dan psikologis film ini. Poster resmi film (lihat Gambar 1) juga merepresentasikan intensitas karakter Pearl secara visual melalui dominasi warna merah, ekspresi frontal karakter, dan simbolisme darah, yang menjadi titik masuk awal untuk membaca wacana obsesi secara visual.

Melalui perspektif komunikasi massa dan representasi, penelitian ini berupaya menganalisis bagaimana film *Pearl* menyampaikan konstruksi makna tentang obsesi melalui bahasa visual. Tujuannya bukan hanya memahami karakter Pearl, tetapi juga bagaimana media membentuk narasi tentang perempuan, hasrat, dan ketidakwarasan dalam masyarakat modern. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian komunikasi visual dengan

menunjukkan bahwa film sebagai teks budaya merupakan medan representasi yang mereproduksi—atau bahkan menantang—wacana dominan yang ada di masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana obsesi direpresentasikan dalam film *Pearl* (2022)?
2. Bagaimana film *Pearl* (2022) memanfaatkan tanda-tanda visual untuk menggambarkan perkembangan obsesi karakter utama, Pearl?

Untuk menjaga fokus dan menghindari meluasnya permasalahan, penelitian ini dibatasi pada analisis representasi obsesi melalui karakter utama Pearl dalam film *Pearl* (2022). Analisis akan berfokus pada perkembangan karakter Pearl dan elemen sinematik seperti pencahayaan, komposisi visual, dan mise en scène yang mendukung penyampaian tema tersebut. Penelitian ini tidak mencakup analisis karakter lain atau elemen sinematik di luar yang relevan dengan tema obsesi

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam “Representasi Obsesi dalam Film Pearl” adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis bagaimana obsesi direpresentasikan dalam film *Pearl* (2022).
2. Mengkaji penggunaan tanda-tanda visual dalam film *Pearl* (2022) untuk menggambarkan perkembangan obsesi karakter utama, Pearl.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian dalam ilmu komunikasi, khususnya terkait analisis tema psikologis seperti obsesi dalam film sebagai media komunikasi massa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen sinematik dapat digunakan untuk mengomunikasikan pesan yang kompleks dan mendalam kepada audiens.

2. Manfaat Praktis

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan apresiasi masyarakat umum terhadap film sebagai media yang mampu menyampaikan pesan moral dan sosial, terutama mengenai dampak psikologis dari ambisi yang tidak terkendali.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Komunikasi

Komunikasi merupakan proses fundamental dalam kehidupan manusia yang melibatkan pertukaran informasi, gagasan, dan emosi antarindividu maupun kelompok dalam berbagai konteks sosial, organisasi, dan media massa (Effendy, 2003). Model komunikasi klasik yang dikemukakan oleh Harold D. Lasswell (1948) menjelaskan proses komunikasi melalui lima elemen utama: “Who says what, in which channel, to whom, and with what effect?” yang menegaskan pentingnya peran pengirim pesan, isi pesan, media yang digunakan, penerima pesan, dan dampak komunikasi tersebut.

Dalam praktiknya, komunikasi berlangsung dalam dua bentuk utama: verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal menggunakan kata-kata secara lisan maupun tertulis, sementara komunikasi non-verbal melibatkan gestur, ekspresi wajah, kontak mata, dan bahasa tubuh yang membantu memperkuat atau mengubah makna pesan (McQuail, 2011). Perkembangan teknologi komunikasi, terutama media digital, telah mempercepat dan memperluas jangkauan penyampaian pesan secara instan, namun tujuan utama komunikasi tetap pada pencapaian pemahaman bersama antara pihak-pihak yang terlibat (Schramm, 1971).

Dalam ranah komunikasi massa, pesan disalurkan dari sumber kepada audiens yang besar dan heterogen melalui berbagai media seperti televisi, radio, surat kabar, internet, dan film (McQuail, 2011). Komunikasi massa tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi, tetapi juga sebagai alat pembentukan opini publik, penguatan nilai-nilai sosial, serta pengaruh terhadap sikap dan perilaku masyarakat (Schramm, 1971). Keefektifan komunikasi massa sangat bergantung pada bagaimana pesan dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik media serta kebutuhan audiens sehingga menghasilkan dampak yang diharapkan.

Perkembangan teknologi digital dan internet telah membawa perubahan signifikan pada komunikasi massa, menjadikannya lebih interaktif. Media sosial, misalnya, memungkinkan audiens untuk tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga berperan aktif dalam memberikan respons, berdiskusi, dan menciptakan konten, sehingga proses komunikasi berlangsung secara dua arah (Jenkins, 2006). Transformasi ini memperluas konsep komunikasi massa menjadi komunikasi yang bersifat partisipatif dan kolaboratif.

Sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa, film memiliki peran yang sangat strategis. Film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi, refleksi sosial, dan penyampai pesan moral atau ideologis. Melalui elemen visual dan naratif yang kaya dan kompleks, film mampu merepresentasikan realitas sosial dan budaya, mempengaruhi persepsi dan pemahaman audiens terhadap isu-isu penting, serta mendorong perubahan sosial

melalui pesan simbolis dan estetika yang tersampaikan (Bordwell & Thompson, 2010).

Oleh karena itu, dalam kajian komunikasi massa, film menjadi objek yang sangat relevan untuk dianalisis, terutama dalam memahami bagaimana pesan-pesan kompleks disampaikan secara visual dan naratif kepada khalayak luas. Bagian selanjutnya akan mengupas secara khusus mengenai film sebagai medium komunikasi massa, menyoroti karakteristik, fungsi, serta kekuatan film dalam membentuk wacana sosial dan budaya.

2.1.2 Film

Film adalah salah satu bentuk media komunikasi massa yang menggunakan narasi visual dan audio untuk menyampaikan pesan kepada *audiens*. Menurut Bordwell dan Thompson (2010), film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan refleksi sosial yang dapat memengaruhi aspek kognitif, konatif, dan afektif dari *audiens*. Dalam konteks komunikasi massa, film berperan sebagai alat yang mampu menyampaikan nilai-nilai moral, sosial, dan budaya melalui cerita yang kaya dan visual yang terstruktur.

Salah satu aspek penting dalam film adalah *genre*, yang berfungsi sebagai kategori untuk membantu penonton memahami pola dan ekspektasi dari sebuah cerita. *Genre* dapat dikelompokkan berdasarkan tema, struktur naratif, dan teknik penyutradaraan yang digunakan. Bordwell dan Thompson (2010) menyebutkan beberapa *genre* utama, termasuk drama, horor, dan *thriller*, yang masing-masing memiliki karakteristik unik dalam penyampaian cerita dan emosi.

Genre thriller, misalnya, dirancang untuk membangkitkan ketegangan dan *suspense* melalui konflik yang intens dan alur cerita penuh intrik. Dalam *genre* ini, tokoh protagonis biasanya dihadapkan pada ancaman atau situasi berbahaya yang membuat penonton merasa cemas dan penasaran hingga akhir cerita. *Thriller* sering kali menggunakan *plot twist* yang mengejutkan sebagai daya tarik utama (Sobur, 2016).

Sebaliknya, *genre horror* bertujuan untuk membangkitkan rasa takut dan teror melalui elemen-elemen menyeramkan, seperti pencahayaan redup, suara *ambient*, dan kejutan mendadak. Menurut Prince (2004), tema dalam film horor sering kali terkait dengan supernatural atau aspek psikologis seperti trauma dan kegilaan. *Genre horror* juga memiliki dimensi sosial, di mana elemen-elemen horor digunakan untuk mengeksplorasi ketakutan kolektif atau kritik sosial yang relevan. Sebagai contoh, film *The Babadook* mengeksplorasi trauma pribadi dan kesehatan mental melalui elemen horor, sedangkan *The Conjuring* mengangkat tema supernatural untuk memvisualisasikan ketakutan akan hal-hal yang tidak dapat dijelaskan secara rasional.

Meskipun *genre thriller* dan horor sama-sama membangun ketegangan, keduanya memiliki fokus yang berbeda dalam penyampaian cerita. *Genre thriller* lebih menekankan pada *suspense* dan misteri dengan konflik rasional, seperti investigasi atau kriminalitas, seperti dalam film *Se7en* atau *Gone Girl*. Sementara itu, horor lebih berfokus pada aspek psikologis atau supernatural yang memicu rasa takut, seperti yang terlihat dalam film *The Conjuring* dan *Hereditary* (Prince, 2004; Sobur, 2016).

Film *Pearl* lebih cocok dikategorikan sebagai horor psikologis karena mengangkat tema trauma psikologis dan isolasi sosial. Meskipun terdapat elemen *thriller* berupa *suspense* dalam perkembangan karakternya, inti cerita *Pearl* berpusat pada ketakutan internal dan konflik emosional, yang merupakan ciri khas dari horor psikologis.

Film *Pearl* (2022), disutradarai oleh Ti West, adalah prekuil dari film *X* (2022) dan berfokus pada karakter Pearl, seorang wanita muda yang tinggal di peternakan terpencil bersama orang tuanya yang ketat dan keras. Kehidupan Pearl yang monoton, penuh keterbatasan, dan diwarnai dengan hubungan keluarga yang kompleks mendorongnya untuk bermimpi menjadi seorang bintang terkenal. Obsesi Pearl untuk meraih ketenaran mulai tumbuh seiring dengan isolasi dan ketidakpuasan terhadap realitas hidupnya. Dalam upayanya untuk mengejar impian tersebut, Pearl secara bertahap mengabaikan norma sosial dan nilai-nilai moral yang seharusnya dijunjung, memperlihatkan betapa dalamnya pengaruh obsesi terhadap kesehatan mental dan stabilitas emosionalnya.

Seiring perkembangan cerita, obsesi Pearl untuk keluar dari kehidupan yang terbatas semakin memuncak, hingga ia rela melakukan apa saja untuk mencapai ambisinya, termasuk tindakan-tindakan destruktif yang merugikan dirinya dan orang-orang di sekitarnya. Melalui karakter Pearl, film ini menggambarkan bagaimana ambisi yang awalnya murni dapat berubah menjadi obsesi yang merusak ketika seseorang terperangkap dalam ketidakmampuan untuk menerima kenyataan. Visual yang intens, komposisi sinematik yang suram, dan penggunaan simbol-

simbol visual menciptakan atmosfer horor psikologis yang efektif, mengajak penonton untuk merenungkan sisi gelap dari obsesi yang tidak terkendali.

Film ini menarik untuk diteliti karena berhasil mengemas tema obsesi dengan cara yang unik dan mendalam, memanfaatkan elemen sinematik untuk menggambarkan degradasi psikologis karakter utama. Dalam konteks komunikasi massa, *Pearl* memberikan contoh bagaimana media, terutama film, dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi tema-tema psikologis dan sosial yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana obsesi direpresentasikan dalam film *Pearl* melalui tanda-tanda visual, sekaligus mengeksplorasi dampaknya terhadap karakter utama, yang pada akhirnya memberikan refleksi kepada *audiens* tentang bahaya dari ambisi yang tidak terkendali.

2.1.3 Representasi

Representasi dalam konteks media dan film merujuk pada cara media menggambarkan, merepresentasikan, atau memproyeksikan suatu realitas tertentu melalui simbol, narasi, dan visual. Stuart Hall (1997) mendefinisikan representasi sebagai proses membangun makna melalui bahasa, gambar, dan tanda. Representasi tidak hanya mencerminkan realitas tetapi juga membentuk dan memengaruhi bagaimana audiens memahami realitas tersebut. Dalam film, representasi dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti karakter, plot, dialog, serta simbol-simbol visual yang menggambarkan nilai-nilai budaya dan sosial tertentu.

Representasi dalam film berperan penting dalam menafsirkan isu-isu sosial seperti gender, ras, kelas sosial, dan identitas. Film tidak hanya berfungsi sebagai

hiburan tetapi juga sebagai medium yang menyampaikan ideologi dan wacana tertentu kepada audiens. Misalnya, genre horor sering kali merepresentasikan ketakutan kolektif atau kritik sosial terhadap kondisi masyarakat, sementara film drama lebih fokus pada konflik personal dan dinamika emosional karakter untuk merefleksikan kondisi sosial secara mendalam (Sobur, 2016). Dengan demikian, representasi dalam film dapat membentuk persepsi masyarakat tentang berbagai isu dan membangun pemahaman baru.

Menurut teori semiotika Charles Sanders Peirce, elemen dalam film seperti gambar, warna, dan musik dapat berperan sebagai tanda—baik sebagai ikon, indeks, maupun simbol—yang menyampaikan makna lebih dalam (Sobur, 2016). Ikon menggambarkan sesuatu dengan kemiripan langsung, indeks menunjukkan hubungan sebab-akibat, sedangkan simbol membawa makna berdasarkan konvensi. Dalam film, kombinasi elemen-elemen ini membentuk narasi dan pesan yang lebih kompleks.

Selain itu, representasi juga sering kali digunakan untuk menegaskan atau menantang stereotip tertentu. Karakter-karakter dalam film bisa mencerminkan stereotip yang berlaku di masyarakat atau justru berperan dalam mendekonstruksi dan melawan persepsi tersebut. Representasi perempuan dalam film horor, misalnya, sering kali mencerminkan ketakutan masyarakat terhadap perubahan sosial, namun dalam film kontemporer, perempuan sering kali ditampilkan sebagai tokoh yang kuat dan mandiri, melawan stereotip lama (Jenkins, 2006).

Dengan demikian, representasi dalam film tidak hanya berfungsi sebagai refleksi pasif dari realitas, tetapi juga berperan aktif dalam membentuk dan

memengaruhi cara pandang audiens terhadap dunia di sekitar mereka. Representasi yang dihadirkan melalui narasi dan visual membantu audiens memahami isu-isu kompleks secara lebih mendalam dan emosional.

2.1.4 Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce (1839-1914), seorang filsuf dan ahli logika asal Amerika, dikenal sebagai salah satu pelopor semiotika modern yang mengembangkan kerangka analisis terhadap tanda dan makna yang sangat berpengaruh dalam studi komunikasi. Teorinya, yang disebut sebagai *trikotomi* tanda, membagi elemen-elemen tanda menjadi tiga komponen utama: *representamen*, *objek*, dan *interpretant*. Menurut Peirce, tanda tidak hanya terdiri dari bentuk fisik atau simbol itu sendiri, tetapi juga mencakup makna yang diperoleh audiens melalui proses interpretasi berkelanjutan yang disebut *semiosis* (Sobur, 2016; Wibowo, 2011).

Dalam konsep *trikotomi* tanda, *representamen* merupakan aspek tanda yang secara fisik hadir dan dapat dilihat, didengar, atau dirasakan oleh audiens. Ini adalah bentuk atau manifestasi dari tanda, seperti gambar, simbol, atau kata yang menampilkan ide atau konsep tertentu. Dalam konteks film, *representamen* bisa berupa elemen visual seperti warna, objek, atau bahkan tata letak adegan yang menarik perhatian audiens. Representamen adalah apa yang pertama kali dihadapi audiens sebelum mereka mengaitkannya dengan makna yang lebih dalam. Misalnya, dalam film *Pearl* (2022), penggunaan warna merah yang muncul secara berulang dapat dianggap sebagai representamen yang menarik perhatian dan

menjadi simbol bagi audiens, yang kemudian akan ditafsirkan lebih jauh berdasarkan konteks cerita (Danesi, 2012).



Gambar 2. 1 Relasi Trikotomi

Sumber:

www.indonesiana.id/mamhami-semiotika-dasar-dalam-pandangan-charles-sanders-

Objek, di sisi lain, adalah apa yang diwakili atau dirujuk oleh *representamen*. Objek biasanya merupakan ide, konsep, atau emosi yang ingin disampaikan melalui tanda. Dalam semiotika Peirce, objek tidak selalu terlihat secara langsung tetapi bisa berupa gagasan abstrak yang merujuk pada sesuatu di luar tanda itu sendiri. Misalnya, dalam *Pearl*, warna merah mungkin merujuk pada objek berupa bahaya, obsesi, atau ambisi yang merasuki kehidupan karakter utama. Peirce menjelaskan bahwa tanda selalu memiliki objek yang menjadi referensinya, yang membuat tanda tersebut bermakna dalam konteks tertentu. Dengan demikian, makna dari objek dapat bervariasi tergantung pada bagaimana audiens menghubungkannya dengan *representamen* dalam sebuah konteks.

Komponen ketiga dalam *trikotomi* tanda adalah *interpretant*, yaitu makna atau tafsiran yang dihasilkan oleh audiens setelah menghubungkan *representamen* dengan *objek*. *Interpretant* ini merupakan hasil dari proses interpretasi yang tidak pernah bersifat final atau statis, tetapi selalu terbuka untuk interpretasi baru tergantung pada konteks dan pengalaman individu yang melihat tanda tersebut.

Sebagai contoh, dalam *Pearl*, warna merah yang terus muncul dalam berbagai adegan mungkin awalnya ditafsirkan sebagai tanda bahaya. Namun, seiring perkembangan cerita, warna tersebut bisa mendapatkan interpretasi baru sebagai simbol obsesi atau ketegangan psikologis karakter utama, terutama dalam konteks tindakannya yang semakin obsesif. Hal ini mencerminkan sifat dinamis dari *interpretant*, di mana makna terus berkembang seiring dengan perubahan narasi dan konteks cerita (Sobur, 2016).

Peirce juga membagi tanda menjadi tiga kategori berdasarkan hubungan tanda dengan objek, yaitu *ikon*, *indeks*, dan *simbol*. *Ikon* adalah tanda yang memiliki kemiripan langsung dengan objek yang diwakilinya, seperti gambar yang menyerupai bentuk asli suatu objek. Dalam film, ikon dapat muncul dalam bentuk visual atau ekspresi yang menggambarkan pengalaman atau kondisi karakter utama, seperti adegan yang menunjukkan raut muka atau gerakan yang menggambarkan perasaan takut atau bahagia. *Indeks* adalah tanda yang memiliki hubungan kausal atau eksistensial dengan objek, seperti asap yang menunjukkan adanya api atau jejak kaki yang menandakan kehadiran seseorang. Dalam film, indeks dapat berupa petunjuk visual atau auditori yang merujuk pada situasi atau emosi tertentu yang terkait dengan narasi. Sementara itu, *simbol* adalah tanda yang bergantung pada

kesepakatan atau konvensi sosial untuk menciptakan makna, seperti warna merah yang sering diasosiasikan dengan bahaya atau larangan. Dalam konteks *Pearl*, ketiga jenis tanda ini dapat digunakan untuk menyampaikan lapisan makna yang lebih kompleks, seperti obsesi yang kian mendalam atau ambisi yang mendorong karakter utama ke dalam tindakan destruktif (Danesi, 2012; Fiske, 2012).

Selain itu, Peirce juga mengklasifikasikan tanda berdasarkan jenis *representamen*-nya menjadi *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*. *Qualisign* merujuk pada kualitas tertentu dari tanda, seperti warna atau nada suara yang membawa makna emosional. Contohnya, dalam *Pearl*, warna merah sebagai *Qualisign* dapat memicu perasaan intens dari audiens, yang mengaitkannya dengan ketegangan atau bahaya. *Sinsign* adalah tanda yang muncul dalam situasi spesifik, seperti sirene ambulans yang menyala sebagai penanda keadaan darurat. *Sinsign* dalam film bisa berupa peristiwa unik atau karakteristik adegan tertentu yang memperkuat narasi, seperti adegan yang menunjukkan lilin yang padam untuk melambangkan kehilangan atau kematian. Sementara itu, *Legisign* adalah tanda yang maknanya berdasarkan aturan atau norma yang telah disepakati, seperti rambu lalu lintas yang dipahami sebagai perintah atau larangan tertentu (Sobur, 2016). Dalam film, *Legisign* dapat terlihat dalam penggunaan simbol atau aturan yang sudah dikenal oleh audiens, seperti sinar lampu redup yang sering digunakan dalam film horor untuk menandakan bahaya yang tidak terlihat.

Proses *semiosis* ini menunjukkan bahwa makna dari sebuah tanda tidak pernah bersifat tetap atau final, tetapi selalu terbuka untuk interpretasi baru. Setiap interpretasi awal dari sebuah tanda bisa berkembang menjadi dasar untuk

interpretasi yang lebih kompleks, tergantung pada konteks yang diberikan oleh cerita. Misalnya, sebuah pintu tertutup dalam adegan film mungkin awalnya dianggap sebagai simbol isolasi atau misteri, tetapi jika pintu tersebut kemudian dibuka oleh karakter utama, interpretasinya bisa bergeser menjadi simbol kebebasan atau keberanian. Dengan demikian, tanda-tanda visual dalam film dapat berkembang dan menciptakan lapisan makna yang semakin kompleks seiring dengan perubahan konteks cerita (Wibowo, 2011).

Dalam konteks film *Pearl* (2022), teori semiotika Peirce dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen visual merepresentasikan obsesi destruktif karakter utama. Misalnya, warna merah sebagai *Qualisign* dapat berfungsi untuk menciptakan nuansa emosional tertentu, sedangkan objek-objek yang terkait dengan karakter utama bisa menjadi *ikon* atau *indeks* yang mengarahkan audiens pada makna yang lebih dalam tentang kondisi psikologis karakter. Dengan pendekatan semiotika Peirce, analisis ini dapat mengungkap cara-cara film merepresentasikan ambisi yang berubah menjadi obsesi, serta bagaimana elemenelemen tersebut berperan dalam membentuk pengalaman emosional dan psikologis bagi audiens. Teori ini tidak hanya memberikan wawasan tentang makna simbolis dalam narasi visual, tetapi juga memperlihatkan bagaimana tanda-tanda dalam film

membangun pemahaman yang kompleks dan dinamis melalui interaksi

berkesinambungan antara *representamen*, *objek*, dan *interpretant* (Danesi, 2012; Fiske, 2012).

2.1.5 Mise en scene

Mise en scène adalah istilah yang berasal dari bahasa Prancis yang secara harfiah berarti "*penempatan di atas panggung*". Dalam konteks sinema, istilah ini merujuk pada seluruh elemen visual yang tampak dalam bingkai gambar pada setiap adegan. Mise en scène tidak hanya mencakup apa yang terlihat, tetapi juga bagaimana elemen-elemen tersebut diatur secara artistik dan teknis untuk menciptakan makna tertentu. Elemen-elemen tersebut meliputi **setting (latar), pencahayaan, kostum, riasan, aktor dan ekspresinya, gerakan kamera, sudut pengambilan gambar, serta komposisi ruang** dalam layar (Bordwell & Thompson, 2010).

Mise en scène menjadi salah satu perangkat penting dalam menyampaikan narasi visual dan emosi kepada penonton. Pengaturan mise en scène dapat menciptakan atmosfer, mengekspresikan kondisi psikologis karakter, dan memperkuat tema yang diusung dalam cerita. Dengan kata lain, mise en scène bukan hanya pelengkap estetika, melainkan elemen kunci dalam membangun pengalaman sinematik yang menyeluruh dan mendalam.

Menurut Ilma Saakinah Tamsil (2025), mise en scène tidak hanya berfungsi menyampaikan pesan atau cerita, tetapi juga memiliki peran utama dalam membentuk nuansa dan ritme emosional film. Ia menekankan bahwa elemen-elemen visual ini merupakan jembatan antara visi sutradara dan respons psikologis penonton. Dalam praktiknya, sutradara menggunakan mise en scène sebagai alat

untuk *"mengisi ruang kosong dalam dialog dan membawa penonton menyelami kondisi batin karakter melalui simbol-simbol visual."*

1. Setting atau Latar

Setting dalam *Pearl* menggambarkan keterasingan tokoh utama melalui visual rumah peternakan tua yang terpencil di tengah ladang jagung. Lingkungan tersebut menciptakan rasa stagnan dan terperangkap. Lorong sempit dan ruang tertutup memperkuat atmosfer klaustrofobik dan mental Pearl yang memburuk. Latar fisik ini menjadi metafora dari dunia batin Pearl yang rapuh dan penuh tekanan sosial.

2. Pencahayaan

Film ini secara unik menggunakan pencahayaan terang dan warna mencolok ala Technicolor, yang menciptakan disonansi visual dengan tema horor psikologis. Pencahayaan tersebut menggambarkan ketegangan antara fantasi dan kenyataan yang dihadapi Pearl. High-key lighting di tengah cerita yang gelap memperkuat ketidakseimbangan emosional, sedangkan penggunaan shadow dan backlight menambah kedalaman konflik batin karakter (Tamsil, 2025).

3. Kostum dan Tata Rias

Kostum Pearl yang awalnya cerah dan feminin menandakan harapan serta mimpi akan dunia glamor. Seiring perkembangan cerita, kostum dan riasan menunjukkan transformasi psikologis—menjadi lebih suram, keras, dan grotesk. Mata merah dan wajah kaku di akhir film mencerminkan kehancuran emosional Pearl (Sobur, 2016).

4. Ekspresi dan Gerak Aktor

Aktng Mia Goth sangat menonjol dalam menyampaikan emosi ekstrem Pearl. Ekspresi yang tidak natural, senyum yang kaku, serta gerakan tubuh yang canggung menciptakan horor internal yang kuat. Puncaknya terlihat dalam monolog panjang satu shot tanpa jeda, yang memperlihatkan kehancuran psikologis karakter secara intens (Tamsil, 2025).

5. Komposisi Visual dan Gerakan Kamera

Penggunaan *close framing*, komposisi simetris, serta tracking shot yang perlahan mendekati wajah Pearl menciptakan rasa intens dan tidak nyaman. Kamera berperan mengarahkan penonton untuk menyelami kondisi batin Pearl secara intim. Symbolisme visual ini memperkuat isolasi dan tekanan yang dialami karakter (Fiske, 2012).

Secara keseluruhan, *mise-en-scène* dalam *Pearl* tidak hanya membangun atmosfer, tetapi juga berperan sebagai bahasa visual utama dalam menyampaikan transisi emosional dan psikologis karakter utama. Elemen-elemen seperti latar, cahaya, ekspresi, dan ruang bekerja selaras untuk menggambarkan bagaimana ambisi yang ditekan dan harapan yang terhenti dapat berubah menjadi obsesi yang menghancurkan.

2.1.6 Obsesi

Secara umum, obsesi adalah pikiran, dorongan, atau gambaran yang muncul secara berulang, tidak diinginkan, dan sulit dikendalikan oleh individu. Obsesi sering kali menimbulkan tekanan emosional dan kecemasan, terutama jika individu

tidak mampu menghentikan pikiran tersebut. Meskipun sering dikaitkan dengan gangguan obsesif-kompulsif (OCD), obsesi dapat terjadi secara mandiri sebagai bagian dari dinamika psikologis, sosial, atau budaya yang lebih luas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), obsesi adalah gangguan mental berupa pikiran yang menggoda seseorang dan sulit dihilangkan. Sedangkan menurut *American Psychiatric Association* (APA), obsesi adalah pikiran, dorongan, atau gambaran yang berulang dan terus-menerus, yang dialami sebagai mengganggu atau tidak diinginkan, sehingga menyebabkan kecemasan atau ketidaknyamanan yang signifikan. Halodoc juga menjelaskan bahwa obsesi sering kali muncul sebagai respons terhadap rasa cemas yang tidak terkendali, yang dapat dipicu oleh trauma, tekanan sosial, atau ekspektasi hidup yang tidak realistis.

Dalam konteks budaya populer, artikel dari Kumparan menyoroti bahwa obsesi juga muncul akibat tekanan sosial atau tuntutan budaya yang tinggi, terutama di era digital yang kompetitif. Citra ideal, pencapaian status sosial, dan validasi publik menjadi pemicu terbentuknya pola pikir obsesif terhadap kesuksesan, ketenaran, atau citra diri.

Sementara itu, Rahmawati et al. (2019) mendefinisikan obsesi sebagai pikiran atau dorongan yang berulang dan mengganggu aktivitas sehari-hari, yang dapat dipicu oleh pengalaman pribadi, tekanan sosial, atau norma budaya. Mereka mengidentifikasi lima jenis utama obsesi: pengecekan, kontaminasi, penimbunan, simetri dan keteraturan, serta ruminasi. Semua bentuk ini menunjukkan bagaimana

obsesi bisa mengganggu keseimbangan emosional seseorang dan berdampak pada kehidupan sosialnya.

Untuk memperkuat pemahaman dalam kajian media dan komunikasi, Jhally (2003) melalui konsep "*Media, Representation, and Desire*" mengemukakan bahwa media memproduksi dan mereplikasi obsesi melalui representasi yang terus-menerus terhadap objek-objek hasrat. Dalam sistem media massa, obsesi terhadap ketenaran, kesempurnaan, dan pencapaian kerap diolah menjadi narasi utama yang ditanamkan melalui gambar, simbol, dan alur cerita. Film, sebagai bagian dari media visual, menjadi medium penting dalam memproyeksikan dinamika psikologis ini kepada audiens.

Film *Pearl* (2022), misalnya, merepresentasikan obsesi melalui karakter utama yang ingin mencapai ketenaran. Obsesi Pearl berkembang dari ambisi sehat menjadi destruktif, seiring tekanan dari lingkungan dan realitas yang dihadapinya. Elemen visual seperti pencahayaan gelap, simbol warna merah, hingga ekspresi intens wajah Pearl memperkuat representasi emosional ini. Representasi obsesi ini juga ditemukan dalam *Black Swan* (2010), yang menampilkan tekanan psikologis dari ambisi kesempurnaan, dan *The Substance* (2024), yang menyuarakan kritik terhadap budaya media sosial dan tekanan citra digital.

Dengan demikian, obsesi tidak hanya merupakan fenomena psikologis, tetapi juga sosial dan budaya yang ditampilkan secara intens dalam film dan media. Ia menjadi alat naratif sekaligus kritik terhadap ekspektasi masyarakat modern yang kian menuntut. Dalam penelitian ini, obsesi akan dianalisis sebagai representasi

kompleks dalam komunikasi visual, dengan menggunakan pendekatan semiotika dan teori representasi, untuk menggali dampak emosional dan sosial yang ditimbulkan dalam narasi film.

2.1.7 Ambisi

Ambisi merupakan dorongan kuat dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, baik dalam ranah pribadi maupun profesional. Dalam konteks ilmu komunikasi, ambisi tidak hanya mencerminkan keinginan untuk meraih kesuksesan, tetapi juga memengaruhi cara individu berinteraksi, membentuk citra diri, dan menyampaikan pesan kepada audiens (Wulandari, 2019). Ambisi muncul sebagai hasil interaksi antara faktor internal, lingkungan sosial, dan proses pengembangan diri, sehingga merupakan konstruksi dinamis yang terus berkembang.

Secara psikologis, ambisi dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Klages (dikutip dalam Suryabrata, 2013) menyatakan bahwa ambisi adalah bagian dari sifat kepribadian yang mendorong individu berjuang mencapai tujuan. Menurutnya, individu dengan temperamen sanguinis cenderung memiliki dorongan tinggi untuk mengatasi rintangan—meskipun kadang mengorbankan aspek lain seperti hubungan sosial atau kesehatan—sedangkan individu dengan temperamen phlegmatis menunjukkan ambisi yang lebih terkontrol.

Di ranah komunikasi, ambisi memainkan peran penting dalam menentukan prioritas hidup. Clear (2022) melalui konsep Four Burner Theory menggambarkan bagaimana seseorang harus membagi fokus antara karier, hubungan, kesehatan, dan

pekerjaan; ambisi tinggi di satu bidang dapat mengurangi perhatian pada bidang lain. Representasi ambisi juga sering muncul dalam media, seperti iklan, film, dan media sosial, yang membentuk narasi tentang pencapaian dan kesuksesan. Penelitian Wulandari (2019) dari Universitas Indonesia menunjukkan bahwa iklan yang menampilkan perempuan dengan ambisi tinggi turut membentuk persepsi tentang peran profesional perempuan, sedangkan Hidayati (2020) dari Universitas Negeri Jakarta menemukan bahwa karakter perempuan dalam film *The Seagull* (2018) yang ambisius sering menghadapi tantangan sosial namun tetap diakui sebagai bagian dari identitas modern.

Lebih lanjut, artikel dari BetterHelp (2023) menunjukkan bahwa ambisi dapat menjadi pendorong positif untuk menetapkan target yang jelas, memupuk motivasi berkelanjutan, dan menumbuhkan ketahanan dalam menghadapi tantangan. Namun, bila ambisi tidak diimbangi dengan pengelolaan stres dan pemeliharaan keseimbangan hidup, ambisi yang berlebihan berpotensi berubah menjadi obsesi yang berdampak negatif pada kesehatan mental dan hubungan interpersonal. Oleh karena itu, pengelolaan ambisi secara bijaksana sangat penting agar upaya mencapai tujuan tidak mengorbankan aspek penting lainnya dalam kehidupan.

Secara keseluruhan, ambisi dipandang sebagai kekuatan pendorong multifaset di mana interaksi antara faktor psikologis, komunikasi, dan lingkungan sosial menentukan arah serta intensitasnya. Pemahaman bahwa ambisi merupakan proses yang dapat dimanajemen menekankan pentingnya menetapkan tujuan yang

realistis dan seimbang untuk mendukung perkembangan individu tanpa menimbulkan tekanan psikologis atau konflik sosial yang berlebihan.



2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya, baik dari jurnal maupun sumber penelitian lain, digunakan sebagai referensi pembandingan dalam penelitian ini. Rincian dari penelitian-penelitian tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 : Representasi Obsesi dalam Drama Korea (Studi pada Film 'Door Lock')

Aspek	Deskripsi
Judul Penelitian	Representasi Obsesi dalam Drama Korea (Studi pada Film 'Door Lock')
Penulis	Kartina Yusva, Sapta Sari, Asnawati
Tahun	2021
Kerangka Teori	Teori Semiotika
Metode Penelitian	Analisis Semiotic
Kesimpulan/Hasil	Film 'Door Lock' menunjukkan bagaimana obsesi dapat memengaruhi perilaku karakter.

Persamaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan pendekatan semiotika. 2. Menganalisis film sebagai media komunikasi. 3. Memfokuskan pada tema psikologis dalam karakter.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada obsesi dalam drama Korea, sedangkan penelitian ini fokus pada film 'Pearl'. 2. Menggunakan konteks budaya yang berbeda. 3. Menganalisis genre yang berbeda (drama vs. horor).

Tabel 2. 2 : Representasi Perempuan dalam Film Horor (Studi pada Film 'Bangkitnya Suster Gepeng')

Aspek	Deskripsi
Judul Penelitian	Representasi Perempuan dalam Film Horor (Studi pada Film 'Bangkitnya Suster Gepeng')
Penulis	Wulandari Pratiwi
Tahun	2020
Kerangka Teori	Wacana Kritis
Metode Penelitian	Analisis Wacana
Kesimpulan/Hasil	Film ini menggambarkan bagaimana representasi perempuan dapat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya.

Persamaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan pendekatan analisis wacana. 2. Menganalisis film sebagai media komunikasi. 3. Memfokuskan pada tema gender dalam karakter.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada representasi perempuan, sedangkan penelitian ini fokus pada obsesi. 2. Menganalisis film horor, sedangkan penelitian ini mengkaji film dengan genre berbeda. 3. Menggunakan pendekatan teori yang berbeda (wacana kritis vs. semiotika).

Tabel 2. 3 : Perempuan dalam Film Horor Indonesia dari Perspektif Psikologi

Aspek	Deskripsi
Judul Penelitian	Perempuan dalam Film Horor Indonesia dari Perspektif Psikologi
Penulis	Nurul Azizah dan Sri Putri Rahayu
Tahun	2021
Kerangka Teori	Teori Psikologi dan Gender
Metode Penelitian	Pendekatan Kualitatif dengan Analisis Tematik

Kesimpulan/Hasil	Penelitian ini menunjukkan bahwa peran perempuan dalam film horor mencerminkan stereotip gender yang ada dalam masyarakat.
Persamaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan pendekatan kualitatif. 2. Menganalisis film sebagai refleksi sosial. 3. Memfokuskan pada isu gender dalam karakter.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada analisis psikologis perempuan dalam film horor, sedangkan penelitian ini fokus pada obsesi. 2. Menggunakan teori yang berbeda (psikologi vs. semiotika). 3. Mengkaji representasi dalam konteks yang berbeda (nasional vs. internasional).

Tabel 2. 4 : Representasi 'Kafir' dalam Film Horor Indonesia

Aspek	Deskripsi
Judul Penelitian	Representasi 'Kafir' dalam Film Horor Indonesia
Penulis	Dhevi Enlivena Irene Restia Mahelingga
Tahun	2021
Kerangka Teori	Analisis Tekstual

Metode Penelitian	Analisis Kualitatif
Kesimpulan/Hasil	Penelitian ini menganalisis bagaimana konsep 'kafir' direpresentasikan dalam film horor Indonesia dan pengaruhnya terhadap persepsi masyarakat.
Persamaan	1. Menggunakan pendekatan kualitatif. 2. Menganalisis film sebagai media komunikasi. 3. Memfokuskan pada tema sosial dan budaya.
Perbedaan	1. Fokus pada representasi konsep 'kafir', sedangkan penelitian ini fokus pada obsesi. 2. Menggunakan analisis tekstual, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis semiotika. 3. Mengkaji representasi dengan konteks dan tema yang berbeda (religius vs. psikologis).

Tabel 2. 5 : Representasi Perempuan dalam Film (Analisis Wacana Kritis Sara Mills pada Film 'Pengabdian Setan')

Aspek	Deskripsi
Judul Penelitian	Representasi Perempuan dalam Film (Analisis Wacana Kritis Sara Mills pada Film 'Pengabdian Setan')
Penulis	Rista Dwi Septiani
Tahun	2020
Kerangka Teori	Wacana Kritis (Sara Mills)

Metode Penelitian	Analisis Wacana Kritis
Kesimpulan/Hasil	Film ini menunjukkan bahwa representasi perempuan sering kali terpengaruh oleh norma-norma patriarkal dalam masyarakat.
Persamaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan analisis wacana sebagai pendekatan. 2. Menganalisis film sebagai media komunikasi. 3. Memfokuskan pada tema gender dalam karakter.
Perbedaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada representasi perempuan, sedangkan penelitian ini fokus pada obsesi. 2. Menggunakan teori yang berbeda (wacana kritis vs. semiotika). 3. Menganalisis film dengan konteks yang berbeda (horor vs. drama).

Tabel 2. 6 : Representasi Gangguan Mental dalam Film 'The Menu (2022)'

Aspek	Deskripsi
Judul Penelitian	Representasi Gangguan Mental dalam Film 'The Menu (2022)'
Penulis	Marcel Joelnetan, Ido Projana Hadi, & Daniel Budiana
Tahun	2022

Kerangka Teori	Analisis Semiotika
Metode Penelitian	Metode Semiotika
Kesimpulan/Hasil	Menganalisis bagaimana gangguan mental direpresentasikan dalam film dan dampaknya pada karakter.
Persamaan	1. Menggunakan analisis semiotika. 2. Berfokus pada tema psikologis. 3. Mengkaji representasi dalam film.
Perbedaan	1. Fokus pada gangguan mental, sementara penelitian ini pada obsesi dalam karakter. 2. Tidak membahas aspek sosial. 3. Menggunakan konteks yang berbeda.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi obsesi dalam film Pearl (2022) dengan menggunakan teori representasi Stuart Hall untuk memahami bagaimana makna terkait tema tersebut dibentuk dalam film. Pendekatan ini diperkuat dengan tiga analisis utama: teori semiotika Charles S. Peirce untuk menginterpretasikan tanda dan simbol yang menggambarkan obsesi, mise en scene untuk mengkaji elemen visual seperti tata letak dan pencahayaan yang mendukung suasana, serta psikologi obsesi untuk memahami karakteristik psikologis tokoh utama. Melalui ketiga pendekatan ini, penelitian ini memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana film Pearl merepresentasikan obsesi secara estetis dalam cerita dan karakter utamanya.



Gambar Gambar 3. 1 Kerangka Pemikiran

Sumber : Penulis

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *kualitatif-deskriptif* dengan pendekatan *analisis semiotika pierce* untuk mengeksplorasi secara mendalam representasi obsesi dalam film *Pearl* (2022). Metode *kualitatif-deskriptif* dipilih karena penelitian ini tidak berfokus pada data kuantitatif, tetapi lebih pada interpretasi mendalam terhadap makna yang terkandung dalam elemen-elemen visual dan naratif film. Seperti yang dijelaskan oleh Creswell (2014), penelitian kualitatif memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk "menggali makna dan interpretasi yang lebih mendalam yang tidak dapat diukur dengan pendekatan kuantitatif," sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih kaya mengenai kompleksitas tema yang diangkat.

Menurut Sugiono (2017), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna dari pengalaman subjek dalam konteks sosial dan budaya mereka. Sugiono menekankan bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan aktif dalam pengumpulan dan analisis data, sehingga proses interpretasi menjadi kunci untuk menggali lebih dalam mengenai tema yang diteliti. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat sesuai untuk mengeksplorasi isu kompleks seperti obsesi dalam film.

Pendekatan *analisis semiotika pierce*, menurut Krippendorff (2013), merupakan metode yang sistematis dan objektif untuk mengidentifikasi pola, tema, dan pesan dalam elemen-elemen komunikasi, termasuk media visual seperti film. Dalam konteks penelitian ini, analisis semiotika pierce memungkinkan peneliti untuk menganalisis simbolisme dan elemen sinematik, seperti warna, pencahayaan, ekspresi karakter, serta latar yang digunakan dalam film *Pearl*. Melalui pendekatan ini, penelitian dapat mengungkap bagaimana elemen-elemen tersebut membentuk dan memperkuat tema obsesi karakter utama, memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang representasi psikologis dan emosional dalam narasi film.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara *desk research*, di mana peneliti melakukan pengumpulan data dan analisis secara mandiri melalui studi literatur dan analisis visual terhadap film *Pearl* (2022). Kegiatan penelitian dilakukan di tempat yang fleksibel, seperti ruang kerja pribadi atau perpustakaan, yang menyediakan akses ke sumber daya penelitian, seperti film dan referensi terkait teori yang digunakan.

Adapun waktu penelitian berlangsung selama kurun waktu tertentu yang telah direncanakan, dimulai dari tahap perumusan masalah, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan laporan penelitian. Proses ini diperkirakan berlangsung selama 2 sampai dengan 3 bulan (*November-Januari*) sesuai dengan jadwal penelitian yang telah ditetapkan dalam rencana penyusunan

skripsi, Penjelasan mengenai tempat dan waktu penelitian ini mencerminkan pendekatan yang fleksibel dalam penelitian kualitatif, di mana fokus utamanya adalah pada kualitas interpretasi data dan analisis mendalam terhadap objek kajian.

3.3 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari:

3.3.1 Data Primer

Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap film *Pearl* (2022) yang menjadi objek utama penelitian. Film ini dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi elemen-elemen visual dan naratif yang merepresentasikan tema obsesi karakter utama. Analisis mencakup tanda-tanda visual seperti warna, pencahayaan, ekspresi karakter, serta elemen *mise en scène* yang relevan dengan tujuan penelitian.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari berbagai literatur dan referensi teori yang mendukung analisis, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, serta sumber-sumber daring atau internet yang relevan dengan teori representasi, semiotika, *mise en scène*, serta psikologi obsesi. Literatur ini digunakan untuk memperkaya landasan teori dan memperkuat analisis dengan pandangan dari para ahli di bidang terkait. Kombinasi data primer dan sekunder ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dalam menjawab tujuan penelitian.

3.4 Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dan studi pustaka didefinisikan sebagai berikut:

3.4.1 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup film *Pearl* (2022) sebagai sumber utama analisis. Film ini diteliti untuk menggali representasi tema obsesi yang terdapat di dalamnya. Proses analisis melibatkan pengamatan terhadap elemen-elemen visual, simbolisme, dan sinematografi yang berkontribusi pada penyampaian tema psikologis dan perkembangan karakter utama. Dokumentasi juga mencakup catatan dan transkrip hasil pengamatan selama proses analisis, yang berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan argumen dan kesimpulan dalam penelitian.

3.4.2 Studi Pustaka

Studi pustaka melibatkan pengumpulan jurnal, buku, dan sumber daring (internet) yang relevan dengan kajian teori representasi, semiotika, *mise en scène*, dan psikologi obsesi. Sumber-sumber ini berperan penting dalam mendukung analisis data dari film *Pearl* dengan memberikan konteks teori dan temuan dari penelitian sebelumnya. Studi pustaka membantu peneliti dalam memperluas pemahaman mengenai bagaimana elemen-elemen visual dan simbolis dalam film dapat menciptakan makna yang lebih dalam serta pengalaman emosional yang kuat bagi audiens.

Dengan mengintegrasikan dokumentasi dan studi pustaka, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai representasi estetika horor dalam film *Pearl*.

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis tematik berbasis semiotika untuk memahami bagaimana film *Pearl* (2022) merepresentasikan tema obsesi. Analisis tematik memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola atau tema utama dalam data, terutama pada elemen-elemen visual dan naratif yang mendukung representasi obsesi karakter utama. Pendekatan semiotika yang digunakan mengacu pada teori Charles Sanders Peirce, yang membagi tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang menyerupai objeknya secara langsung, indeks memiliki hubungan kausal atau eksistensial dengan objeknya, sementara simbol memperoleh maknanya melalui konvensi sosial. Elemen-elemen dalam film, seperti warna, pencahayaan, dialog, monolog, serta adegan-adegan kunci dianalisis sebagai tanda yang berperan dalam menyampaikan tema obsesi.

Analisis ini dilakukan secara interaktif sesuai model analisis data dari Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017), yang mencakup empat langkah utama: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini berlangsung secara berulang hingga data dianggap jenuh atau memadai untuk

dianalisis lebih lanjut.

3.5.1 Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi mendalam terhadap film *Pearl*, dengan fokus pada elemen-elemen visual yang membangun atmosfer dan menggambarkan kondisi psikologis karakter utama. Selain itu, elemenelemen seperti adegan, dialog, monolog, dan aksi (action) diamati secara rinci untuk menangkap ekspresi obsesi. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tanda dan simbol yang relevan dengan tema penelitian.

3.5.2 Reduksi Data

Setelah data terkumpul, dilakukan reduksi data untuk menyaring elemenelemen yang paling relevan. Reduksi ini bertujuan untuk mengorganisasi dan menyederhanakan data agar lebih fokus pada tema obsesi. Dalam tahap ini, peneliti memilih tanda-tanda yang secara konsisten menguatkan tema penelitian, seperti simbol-simbol yang berulang dan adegan yang menunjukkan perkembangan karakter utama.

3.5.3 Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan analisis semiotika. Setiap tanda diinterpretasikan menggunakan teori Peirce, di mana elemen visual seperti warna atau

simbol dalam film dianalisis berdasarkan peran mereka sebagai ikon, indeks, atau simbol. Misalnya, warna tertentu atau adegan yang berulang digunakan untuk memahami bagaimana estetika visual menggambarkan kondisi psikologis karakter utama. Penyajian ini membantu pembaca untuk memahami keterkaitan antara elemen sinematik dan tema dalam film secara komprehensif.

3.5.4 Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti merumuskan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana film *Pearl* merepresentasikan tema obsesi. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa penarikan kesimpulan adalah hasil akhir dari proses analisis interaktif yang dilakukan dalam beberapa siklus (Sugiyono, 2017). Kesimpulan yang diperoleh dihubungkan dengan teori representasi, semiotika, dan psikologi ambisi serta obsesi untuk memberikan wawasan mendalam mengenai dampak visualisasi tema terhadap pengalaman emosional audiens.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian berjudul "Representasi Obsesi dalam Film *Pearl*", uji keabsahan data difokuskan pada validitas dan reliabilitas data untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara

ilmiah. Teknik keabsahan data ini mengacu pada pendekatan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019), yang mencakup empat langkah utama: uji kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Berikut penjelasan dari setiap langkah yang digunakan:

3.6.1 Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan terhadap data yang diperoleh sehingga data tersebut dapat dipandang sebagai refleksi yang akurat dari realitas penelitian. Dalam penelitian ini, kredibilitas dicapai melalui beberapa cara:

- **Perpanjangan Keterlibatan:** Peneliti terlibat secara intensif dengan objek penelitian, yaitu dengan menonton dan menganalisis film *Pearl* secara berulang. Hal ini membantu peneliti dalam memahami elemen-elemen visual dan simbolis yang berkaitan dengan obsesi karakter utama.
- **Triangulasi Sumber dan Teori:** Peneliti menggunakan berbagai sumber pustaka dan beberapa teori, seperti teori representasi, semiotika, dan psikologi ambisi serta obsesi. Pendekatan ini bertujuan untuk menguatkan temuan dengan berbagai perspektif teoretis yang relevan.
- **Diskusi Sejawat:** Peneliti melakukan diskusi dengan rekan sejawat atau pembimbing untuk memastikan bahwa interpretasi

data yang diperoleh dapat diterima dan tidak mengandung bias subjektif.

3.6.2 Uji Transferabilitas

Transferabilitas dalam penelitian ini dicapai dengan menyajikan deskripsi proses penelitian yang rinci dan jelas. Peneliti memberikan paparan terperinci mengenai metode, tahapan analisis, dan interpretasi data, sehingga pembaca atau peneliti lain dapat memahami konteks analisis yang dilakukan. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat diaplikasikan atau dibandingkan dengan penelitian lain yang memiliki konteks serupa, meskipun tidak bermaksud untuk digeneralisasikan.

3.6.3 Uji Dependabilitas

Dependabilitas bertujuan untuk menjamin konsistensi hasil penelitian, yaitu memastikan bahwa proses penelitian dapat diulang dengan hasil yang sama. Untuk itu, peneliti mendokumentasikan setiap tahapan penelitian secara sistematis, mulai dari pengumpulan data, analisis film, hingga penarikan kesimpulan. Dengan mendokumentasikan seluruh jejak aktivitas dalam penelitian ini, proses penelitian dapat ditelusuri kembali untuk memverifikasi konsistensi temuan.

3.6.4 Uji Konfirmabilitas

Konfirmabilitas digunakan untuk menguji objektivitas hasil penelitian, memastikan bahwa temuan penelitian benar-benar berdasarkan data yang terkumpul dan bukan dari interpretasi subjektif peneliti. Peneliti mengumpulkan bukti dokumentasi dan catatan analisis yang diperoleh selama penelitian, serta mengonsultasikan hasil dengan pihak lain yang berkompeten. Diskusi dengan pembimbing atau rekan sejawat juga dilakukan untuk memvalidasi interpretasi data yang dihasilkan, memastikan bahwa analisis bersifat netral dan bebas dari bias.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis semiotika dan observasi terhadap film *Pearl* (2022), penelitian ini berfokus pada bagaimana representasi obsesi dalam film ini diungkap melalui transformasi psikologis karakter utama, Pearl, dari ambisi yang seharusnya terstruktur menjadi obsesi yang destruktif. Pearl, yang pada awalnya diperlihatkan memiliki keinginan besar untuk meraih ketenaran, menunjukkan bahwa ambisi tersebut, jika dijalankan sesuai prinsip SMART yakni spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan terikat waktu seharusnya dapat mendorong keberhasilan. Namun, seiring dengan perkembangan cerita, tindakan-tindakan yang diambil Pearl menunjukkan kecenderungan impulsif dan kurangnya perencanaan, yang mengarah pada perubahan ambisi menjadi obsesi yang mengorbankan nilai-nilai emosional dan moral. Maka dari itu, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana obsesi direpresentasikan dalam film *Pearl* (2022)? Bagaimana perubahan ambisi menjadi obsesi ini terungkap melalui narasi dan elemen visual dalam film?

Penelitian ini juga memfokuskan pada bagaimana elemen-elemen visual, seperti pencahayaan, simbolisme warna, dan ekspresi wajah, digunakan untuk menggambarkan kondisi psikologis Pearl secara mendalam. Misalnya, transisi pencahayaan yang teratur di awal cerita menuju kontras yang semakin tajam pada adegan-adegan kunci mengindikasikan perubahan suasana hati dan kecemasan

yang mendalam. Hal ini menuntut pertanyaan lebih lanjut: Bagaimana film *Pearl* memanfaatkan teknik sinematik untuk memperkuat representasi obsesi dalam karakter utama? Terutama pada adegan-adegan penting, seperti audisi dan konfrontasi dengan figur ibu, di mana dinamika emosional yang kompleks terlihat jelas, dan Pearl tampak kehilangan kendali atas ambisi yang awalnya dimilikinya.

Menurut Ibu Arina Yulianingsih, M.Psi, yang menyatakan bahwa ambisi yang tidak dikelola dengan baik cenderung berubah menjadi obsesi destruktif, rumusan masalah selanjutnya muncul: Bagaimana obsesi yang berkembang dalam diri Pearl mencerminkan tekanan psikologis dan sosial yang ada dalam budaya masa kini? Dalam hal ini, tindakan impulsif dan kurangnya perencanaan yang diperlihatkan oleh karakter Pearl, yang mencerminkan obsesi yang tidak sehat, mempertegas pentingnya pemahaman terhadap aspek sosial dan psikologis ini. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana elemen-elemen visual yang digabungkan dengan analisis semiotika dan pendekatan mise en scène memberikan gambaran komprehensif tentang konflik internal karakter utama.

Secara keseluruhan, film *Pearl* (2022) tidak hanya menggambarkan perjalanan ambisi pribadi, tetapi juga memberikan kritik terhadap ekspektasi sosial yang sering kali menuntut individu untuk mencapai keberhasilan tanpa mempertimbangkan kesehatan mental dan emosional mereka. Dengan demikian, rumusan masalah penelitian ini mencakup analisis tentang bagaimana film ini mencerminkan realitas sosial yang dipenuhi oleh tekanan internal dan eksternal

yang mempengaruhi individu dalam mengejar ketenaran. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap studi komunikasi massa dan kajian psikologi sinematik, serta memberikan wawasan tentang dampak tekanan sosial terhadap kondisi mental individu, terutama dalam hal pengelolaan ambisi yang berubah menjadi obsesi destruktif.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan analisis dalam penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Penonton dan Masyarakat:

Diharapkan penonton dapat lebih bijak dalam menafsirkan pesan film, khususnya tentang batas antara ambisi yang sehat dan obsesi yang merusak. Penting untuk menyadari bahwa ambisi yang tidak dikelola dengan baik bisa berdampak negatif terhadap kesehatan mental.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini dapat dikembangkan dengan membandingkan film *Pearl* dengan film lain bertema serupa untuk melihat bagaimana obsesi direpresentasikan dalam berbagai konteks budaya dan genre.

3. Untuk Kreator Film dan Praktisi Media:

Perlu ada upaya untuk menampilkan karakter yang lebih mendalam secara emosional, tidak hanya mengandalkan visual atau aksi. Representasi

obsesi yang realistis dan reflektif dapat mendorong kesadaran publik tentang isu kesehatan mental.

4. Untuk Akademisi dan Industri Media:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam kajian film dan psikologi budaya, serta mendorong dialog antara akademisi dan pembuat film agar lebih peka dalam menggambarkan kondisi psikologis karakter.

5. Untuk Pengembangan Penelitian:

Metode dan teori yang digunakan dapat diperluas dengan mempertimbangkan pengaruh media sosial dan budaya digital dalam membentuk ambisi dan obsesi karakter di era modern.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pemahaman tentang representasi obsesi dalam film sebagai cermin dinamika psikologis dan sosial, sekaligus menjadi dasar bagi kajian lebih lanjut di bidang komunikasi massa dan studi media.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adler, A. (1930). *The Science of Living*. London: Routledge.
- Adler, A. (1930). *Understanding Human Nature*. New York: Greenberg.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Anggelina, M. (2015). *Tato sebagai simbol dalam budaya dan identitas diri*. Yogyakarta: Penerbit Bangkit.
- Beck, A. T., & Alford, B. A. (2009). *Depression: Causes and Treatment*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction* (11th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dewi, R. (2013). *Makna tato pada perempuan Sumba dan Belu: Analisis budaya* (Tesis tidak dipublikasikan). Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia.
- Effendy, O. U. (1984). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar* (Edisi ke-2). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fisher, W. R. (1990). *Theories of communication*. New York: Macmillan.
- Hasyyati, H. (2017). *Kejahatan dan stigma tato pada era Orde Baru* (Artikel tidak dipublikasikan). Universitas Indonesia, Jakarta, Indonesia.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2023). *Obsesi*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kamlasi, P. K. U., Hadi, I. P., & Budiana, D. (2023). *Representasi disfungsi keluarga dalam film "Ngeri-Ngeri Sedap"*. Jurnal e-Komunikasi, 11(1).
- Krakov, A. (2006). *The art and history of tattoos: From ancient practices to modern culture*. New York: ArtPress.
- Leathers, D. G. (1976). *Nonverbal communication: Forms and functions*. Holt, Rinehart and Winston.
- Maunati, L. (2004). *Tato dan kesenian Dayak: Sejarah dan makna budaya*. Jakarta: Penerbit Nusantara.
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D., & Rakhmat, J. (2000). *Komunikasi interpersonal: Teori dan praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Olong, A. (2006). *Tato dalam budaya populer dan kriminologi* (Edisi ke-3). Jakarta: Lembaga Penelitian Sosial.
- Pinem, S. J. (2021). *Representasi hubungan orangtua dan anak dalam film "Ngeri-Ngeri Sedap"* (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas Semarang.
- Rosa, A. (2020). *Tato pada orang Mentawai sebagai identitas sosial* (Naskah tidak dipublikasikan). Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia.
- Sobur, A. (2016). *Analisis teks media: Suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Substance. (2024). *Film*. Disutradarai oleh [Nama Sutradara Film Substance].
- Suranto, A. W. (2006). *Komunikasi interpersonal: Pengantar dan teori dasar*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Tamsil, I. S. (2025). *Cinematography*. Surabaya: PT Scopindo Media Pustaka.

Jurnal

- Ali, K., & Malawati, M. (2024). Obsessive-Compulsive Disorder (OCD). *Galenical: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan Mahasiswa Malikussaleh*, 3(3), 131–148.
- Febiola, L., Irawan, A. A., & Budiana, D. (2022). Representasi patriarki dalam film "Yuni". *Scriptura*, 12(2), 100–112.
- Rahmawati, D., Yoga, B. W., & Wika, H. L. (2019). Studi Deskriptif Orang dengan Obsessive-Compulsive Disorder. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 694–706.
- Rahmawati, V. R., Syaharani, A. I., & Alurmei, W. A. (2024). Gejala-gejala stres dan Obsessive-Compulsive Disorder (OCD): Analisis studi kasus OCD ekstrem pada publik figur. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 327–336.
- Suryani, T. (2023). Kekerasan dalam media visual: Representasi ketegangan emosional. *Jurnal Psikologi dan Komunikasi*, 6(4), 33–47.
- Widianti, F. (2023). Obsesi dalam film "Hunger": Analisis karakter dan konflik. *Jurnal Narasi Film Indonesia*, 8(3), 65–80.
- Azizah, N., & Rahayu, S. P. (2021). Perempuan dalam Film Horor Indonesia dari Perspektif Psikologi. *Journal of Gender Studies*, 1(1), 25–30.
- Joelnetan, M., Hadi, I. P., & Budiana, D. (2022). Representasi Gangguan Mental dalam Film 'The Menu (2022)'. *Petra Publication*.
- Kartina, Y., Sapta, S., & Asnawati. (2021). Representasi Obsesi dalam Drama Korea (Studi pada Film 'Door Lock'). *ResearchGate*.
- McQuail, D. (2011). Representasi Perempuan dalam Film Horor (Studi pada Film 'Bangkitnya Suster Gepeng'). *Jurnal Film dan Media*, 5(2), 50–60.
- Septiani, R. D. (2021). Representasi Gender dalam Film Horor Indonesia: Perspektif Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 45–53.
- Septiani, R. D. (2022). Representasi Perempuan dalam Film (Analisis Wacana Kritis Sara Mills pada Film 'Pengabdian Setan'). *Jurnal Komunikasi dan Media*, 3(1), 15–25.
- Sugiyono. (2017). Pengantar Teori Representasi. *Jurnal Semiotika*, 2(2), 123–133.

Yusva, K., & Sari, S. (2020). Analisis Karakter dalam Film Horor Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial*, 7(1), 42–55.

Sumber Daring

A24 Films. (2023). *Poster Film Pearl 2022*. Diakses dari <https://a24films.com>

Cinema Poetica. (2023). *Pearl: Potret Mendalam tentang Obsesi Manusia yang Berubah Menjadi Kehancuran*. Diakses dari <https://cinemapoetica.com>

Fangoria Chainsaw Awards. (2023). *Best Actress Nomination for Mia Goth*. Diakses dari <https://fangoria.com/chainsaw-awards>

Google Images. (2023). *Relasi Trikotomi dalam Teori Semiotika Charles Sanders Peirce*. Diakses dari <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.indonesia.id>

Halodoc. (n.d.). *Mengenal Apa Itu Obsesi, Ciri-Ciri, dan Cara Mengatasinya*. Diakses dari <https://www.halodoc.com/artikel/mengenal-apa-itu-obsesi-ciri-ciri-dan-cara-mengatasi>

Indonesiana. (2023). *Memahami Semiotika Dasar dalam Pandangan Charles Sanders Peirce*. Diakses dari <https://www.indonesiana.id/read/156048/memahamisemiotika-dasar-dalam-pandangan-charles-sanders>

Kincir. (2023). *Review Pearl: Film Horor yang Mengupas Obsesi dan Kegelapan Psikologis*. Diakses dari <https://kincir.com>

Kumparan. (n.d.). *Mengenal Obsesi: Dampak Psikologis dan Cara Mengatasinya*. (Diakses dari <https://kumparan.com>)

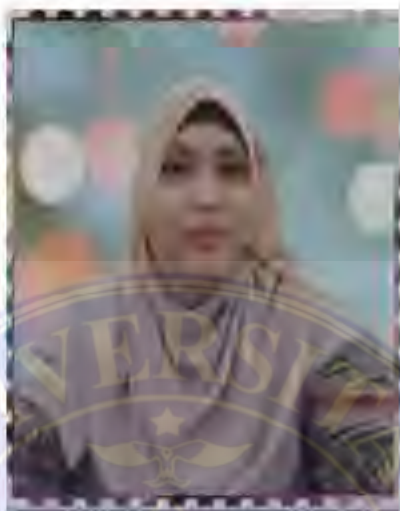
LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi



Lampiran 2 Hasil Wawancara

A. Latar Belakang Ahli



Nama: Arina Yulianingsih, M.Psi., Psikolog

Pendidikan:

- Magister Profesi Psikologi, Universitas Padjadjaran (Unpad), 2008 (Konsentrasi Perkembangan/Klinis Anak)

Sertifikasi/Keahlian:

- TOT Danger Management
- TOT Keluarga Berencana
- TOT Konselor
- TOT Literasi Emosi

Minat:

- Inner Management
- Parenting
- Special Needs (ADHD, ASD, ID, Gifted)
- Pengembangan Diri
- Pendidikan

Organisasi:

- Manager Operasional – Psikoto Uma Konsultan
- Executive Partner – Rayya Konsultan
- Ketua IPK HMPISI Sumut (2023–2027)
- Koordinator Bidang 1 PP PKH (2022–2026)
- Ketua Pilar Pencerahan (Mental Wellness Dandan)

Publikasi/Buku:

- *Trip to Forgive #2*

Kontak:

- 0858-3538-2848
- arina.putera@gmail.com

Arina Yulianingsih, M.Psi., Psikolog merupakan seorang profesional di bidang psikologi dengan dedikasi tinggi dalam mengembangkan kesejahteraan mental dan pendidikan psikologis. Lulusan Magister Profesi Psikologi dari Universitas Padjadjaran, beliau memiliki konsentrasi pada aspek perkembangan dan klinis anak. Dengan bekal sertifikasi seperti TOT Danger Management, TOT Keluarga Berencana, TOT Konselor, dan TOT Literasi Emosi, Arina telah menunjukkan keahlian dalam membantu individu menghadapi tantangan emosional dan psikologis.

Selain aktif sebagai praktisi, beliau juga berperan sebagai konsultan di Psikoto Uma Konsultan dan Rayya Konsultan. Di dunia akademis, Arina turut terlibat dalam berbagai organisasi, termasuk menjabat sebagai Ketua IPK HMPISI Sumut (2023–2027) dan Koordinator Bidang 1 PP PKH (2022–2026).

Publikasi seperti buku *Trip to Forgive #2* semakin menegaskan kontribusinya dalam mengembangkan literasi dan pengembangan diri di kalangan masyarakat.

B. Daftar Pertanyaan dan Hasil Wawancara dari Ahli

1. Bagaimana representasi obsesi dalam film *Pearl* (2022) dari sudut pandang psikologis dan budaya?

Menurut Ibu Arina, obsesi dalam psikologi dapat dibedakan menjadi dua: obsesi sehat dan tidak sehat. Obsesi sehat terjadi ketika seseorang memiliki keinginan atau ambisi yang dilakukan secara terstruktur dan terukur, misalnya melalui prinsip SMART (Spesifik, Measurable, Achievable, Relevant, dan Time-bound). Namun, dalam film *Pearl*, karakter utama tidak menunjukkan ambisi yang sehat. Ambisinya berubah menjadi obsesi destruktif yang tidak terukur dan impulsif, serta melibatkan kekerasan terhadap orang di sekitarnya.

2. Apakah karakter Pearl menunjukkan obsesi yang dapat dikategorikan sebagai tidak sehat? Mengapa demikian?

Ya. Pearl menjalani obsesi yang tidak sehat karena tindakannya cenderung destruktif dan spontan. Ia tidak menjalankan proses pencapaian impiannya dengan perencanaan yang sistematis. Misalnya, ia mengikuti audisi tanpa persiapan matang dan bereaksi secara emosional ketika gagal. Hal ini menunjukkan bahwa obsesi Pearl tidak dijalankan dengan prinsip SMART dan justru merugikan dirinya dan orang lain.

3. Adakah elemen budaya atau nilai lokal yang memengaruhi cara masyarakat memahami obsesi atau ambisi yang ditampilkan dalam film ini?

Ibu Arina menjelaskan bahwa budaya memiliki peran penting dalam membentuk pemaknaan terhadap ambisi. Dalam masyarakat Indonesia, misalnya, keberhasilan sering kali dikaitkan dengan status sosial yang tinggi, yang secara tidak langsung mendorong ambisi yang kuat. Budaya Barat, seperti yang tergambar dalam *Pearl*, juga memiliki penekanan terhadap pencapaian pribadi, yang dapat mendorong obsesi terhadap kesuksesan. Oleh karena itu, nilai-nilai budaya ikut membentuk bagaimana obsesi dipahami dan diekspresikan oleh individu.

4. Apakah aspek visual seperti pencahayaan dan warna turut memperkuat representasi psikologis karakter Pearl?

Menurut Ibu Arina, aspek visual seperti pencahayaan dan warna dapat mendukung pemahaman psikologis karakter, meskipun ia tidak secara khusus mendalami bidang visual. Namun, dari perspektif psikologi warna, perubahan tone visual yang semakin gelap dan kontras di film *Pearl* merefleksikan kondisi mental Pearl yang semakin tidak stabil. Contohnya, adegan terakhir dengan senyum ambigu Pearl menunjukkan kompleksitas emosi yang sedang ia alami.

5. Dari sepuluh adegan yang dikaji, mana yang paling kuat menunjukkan transformasi ambisi menjadi obsesi?

Ibu Arina menyoroti dua adegan penting: pertama, saat Pearl mengikuti audisi dan berdebat dengan ibunya; kedua, ketika ia melakukan kekerasan terhadap ibunya. Adegan ini secara naratif dan emosional menunjukkan pergeseran dari keinginan untuk sukses menjadi obsesi yang tidak rasional dan destruktif.

6. Bagaimana triangulasi data dari observasi, wawancara, dan studi pustaka dapat memperkuat keabsahan penelitian ini?

Triangulasi data meningkatkan validitas dalam penelitian kualitatif karena informasi yang diperoleh dari berbagai sumber saling melengkapi. Dalam penelitian ini, observasi film, wawancara dengan ahli (psikolog), dan studi pustaka memberikan gambaran menyeluruh tentang dinamika obsesi Pearl. Menurut Ibu Arina, kualitas data dalam penelitian kualitatif sangat bergantung pada ketajaman peneliti dalam menyusun pertanyaan dan menginterpretasi hasil wawancara



Lampiran 3 Surat Pernyataan & Selesai Riset



UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Kampus I : Jalan Krian Nomor 1 Medan Utara ☎ (061) 7360166, 7360870, 7360348 & (061) 7360812 Medan 20122
Kampus II : Jalan Sialabati Nomor 70 I, Jalan Sei Berayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 & (061) 8225331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: info_machetana@uma.ac.id

Nomor : 703 / FTH.3/01.10/01/2025
Lampiran : -
Hal : 1

Medan, 13 Maret 2025

Permohonan izin Pengambilan Data/Riset

Kepada Yth.
Ketua Ikatan Psikologi Klinis-IPKIMPSI Wilayah Sumatera Utara
Ibu Arina Yulianingsih, M.Psi., Psikolog.
di Tempat

Dengan hormat,

Kami dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, dengan ini menyampaikan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya membantu masalah kami berikut ini :

Nama : Daniel Willgain Sitanggang
NIM : 218310125
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Saat ini sedang membutuhkan beberapa data pada Ibu Arina Yulianingsih, M.Psi., Psikolog. untuk menyelesaikan penelitian/riset yang berjudul :

"REPRESENTASI OBSESI DALAM FILM PEARL 2022"

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dan pengambilan data yang dipertontonkan ini semua mata hanya untuk kepentingan penelitian ilham penyusunan skripsi. Sehubungan dengan ini, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan data yang diminta pada bidang yang bersangkutan.

Demikian surat ini kami ajukan. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Wakil Bidang Pengembangan Mutu Akademik


Dr. Saharudin Rinali, SE, M.I.Kom

Terselamat:

1. Ka. Prodi Ilmu Komunikasi
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip



IKATAN PSIKOLOGI KLINIS (IPK)
HIMPUNAN PSIKOLOGI INDONESIA - SUMATERA UTARA
Jl. Biduk No. 85 – Medan (Sumut)
ipkh sumut@himpsi.co.id

SURAT KETERANGAN

No : 09/SK/IPKHIMPSI.SUMUT/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Arina Yulianingsih, M.Psi., Psikolog.
Jabatan : Ketua Ikatan Psikologi Klinis Himpunan Psikologi Indonesia
(IPK-HIMPSI) Wilayah Sumatera Utara
Sekretariat : Psiko Utama Konsultan, Jl. Biduk No. 85 – Medan

Menerangkan bahwa : Pada tanggal 14 Maret 2025 pukul 13.30 – 15.20 telah selesai melakukan wawancara terhadap saya sebagai narasumber ahli secara online melalui Gmeet. Wawancara dilakukan untuk membahas penelitian tentang " Presentasi Obsesi Dalam Film Pearl 2022 " dari sudut pandang Psikologi. Wawancara dilakukan oleh :

Nama : Daniel Willgain Sitanggang
NIM : 218530125
Program Studi : Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Medan, 15 Maret 2025

Pembuat Keterangan

Arina Yulianingsih, M.Psi., Psikolog