

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN PERUBAHAN PERILAKU TOKOH
UTAMA (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM
FILM LILO & STITCH PRODUKSI WALT DISNEY
PICTURES TAHUN 2025)**

SKRIPSI

OLEH:

NOVI CRISTINA SILITONGA

228530043



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

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 30/7/26

Access From (repository.uma.ac.id)30/7/26

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN PERUBAHAN PERILAKU TOKOH
UTAMA (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM
FILM LILO & STITCH PRODUKSI WALT DISNEY
PICTURES TAHUN 2025)**

SKRPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Di
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area**

OLEH:

NOVI CRISTINA SILITONGA

228530043

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI¹
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2026**

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 30/7/26

Access From (repository.uma.ac.id)30/7/26

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi : Komunikasi Interpersonal Dan Perubahan Perilaku Tokoh Utama
(Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Lilo & Stitch
Produksi Walt Disney Pictures Tahun 2025)

Nama : Novi Cristina Silitonga

NPM : 228530043

Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Khairullah, S.I.Kom, M.I.Kom

Diketahui Oleh,

Dekan

Ketua Program Studi



Dr. Y. Lubis, S.Sos, M.I.P



Rehia K. Isabella Barus, S.Sos, M.SP

Tanggal Lulus: 04 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN

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

Saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik yang saya peroleh maupun sanksi lain sesuai peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari terbukti adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 04 Maret 2026



Novi Cristina Silitonga

Npm 228530043

 Dipindai dengan CamScanner

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 30/7/26

Access From (repository.uma.ac.id)30/7/26

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS

AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novi Cristina Silitonga
NPM : 228530043
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fa.kultas : Ilmu Sosial dan Politik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Komunikasi Interpersonal Dan Perubahan Perilaku Tokoh Utama (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Lilo & Stitch Produksi Walt Disney Pictures Tahun 2025)**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/fonmatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 03 Maret 2026



Novi Cristina Silitonga
228530043

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis komunikasi interpersonal dan perubahan perilaku tokoh utama dalam film *Lilo & Stitch* (2025) menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Tujuan utama adalah memahami bagaimana interaksi antara Lilo dan Stitch memicu perubahan perilaku melalui lapisan makna denotasi, konotasi, dan mitos. Metode penelitian kualitatif deskriptif melibatkan observasi film, dokumentasi, wawancara, dan studi literatur, dengan validasi melalui triangulasi sumber. Melalui 21 scene yang dianalisis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini menemukan bahwa perubahan perilaku tokoh utama dapat dipahami melalui tiga tingkatan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Interaksi antara Lilo dan Stitch digambarkan sebagai proses komunikasi yang bertahap dan terus berlangsung. Hasil menunjukkan Komunikasi interpersonal memiliki peran penting dalam membentuk perubahan perilaku tokoh utama dalam film *Lilo & Stitch* (2025). Penerimaan, perhatian, dan keterbukaan emosional menjadi elemen kunci untuk membangun hubungan interpersonal yang positif. Simbol visual dan naratif merepresentasikan nilai keluarga (*ohana*) sebagai mitos perubahan positif.

Kata Kunci: Komunikasi interpersonal, perubahan perilaku, semiotika Roland Barthes, film *Lilo & Stitch*.

ABSTRACT

This study analyzes interpersonal communication and behavioral changes in the main characters in the film Lilo & Stitch (2025) using Roland Barthes's semiotic approach. The primary objective is to understand how the interaction between Lilo and Stitch triggers behavioral changes through layers of meaning: denotation, connotation, and myth. The descriptive qualitative research method involved film observation, documentation, interviews, and literature review, validated through source triangulation. Through 21 scenes analyzed using Roland Barthes's semiotic analysis, this study found that the main characters' behavioral changes can be understood through three levels of meaning: denotation, connotation, and myth. The interaction between Lilo and Stitch is depicted as a gradual and ongoing communication process. The results indicate that interpersonal communication plays a significant role in shaping the main characters' behavioral changes in the film Lilo & Stitch (2025). Acceptance, caring, and emotional openness are key elements in building positive interpersonal relationships. Visual and narrative symbols represent the value of family (ohana) as a myth for positive change.

Keywords: *Interpersonal communication, behavioral change, Roland Barthes's semiotics, Lilo & Stitch.*

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Novi Cristina Silitonga dilahirkan di Desan Suban, Jambi pada tanggal 19 November 2004 dari pasangan kasih Bapak Rusman Silitonga dan Ibu Manda Simanjuntak, Penulis merupakan anak ke-7 dari 8 bersaudara.

Tahun 2022 Penulis lulus dari SMK N 1 Tanjung Jabung Barat dan pada tahun 2022 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Prodi Ilmu Komunikasi di Universitas Medan Area. Tahun 2025 penulis mengikuti kuliah kerja lapangan (KKL) selama satu (1) bulan di PTPN IV Regional 1 Medan.

Dengan rahmat dan kasih Tuhan yang Maha Esa, serta doa dan dukungan dari orang tua dan keluarga, penulis dapat menjalankan proses akademik di Universitas Medan Area dengan baik dan dapat menyelesaikan tugas akhir, yaitu skripsi dengan judul “Komunikasi Interpersonal Dan Perubahan Perilaku Tokoh Utama (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Lilo & Stitch Produksi Walt Disney Pictures Tahun 2025)”.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karuniaNya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul pada skripsi ini adalah “Komunikasi Interpersonal Dan Perubahan Perilaku Tokoh Utama (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Lilo & Stitch Produksi Walt Disney Pictures Tahun 2025)” Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada skripsi yang penulis selesaikan. Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya bantuan, bimbingan, dukungan serta nasihat dari berbagai pihak selama berjalannya proses penyusunan skripsi ini berlangsung. Pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya dan setulus tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan M.Eng, M.Se selaku Rektor Universitas Medan Area.
2. Bapak Dr. Yurial Arief Lubis, S.Sos, M.I.P. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
3. Ibu Rehia K. Isabella Barus, S.Sos, M.SP selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi serta selaku Dosen pembimbing akademik saya.
4. Bapak Khairullah, S.I.Kom, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai. Terima kasih atas kesabaran dan cara Bapak dalam

meyakinkan serta membangun kepercayaan diri penulis untuk terus menyusun skripsi ini di tengah keraguan yang penulis rasakan.

5. Bapak Dedi Sahputra, S.Sos, M.A selaku Ketua Panitia Sidang.
 6. Ibu Ilma Saakinah Tamsil, B.Comn, M.Comn selaku Sekretaris Sidang.
 7. Ibu Dr. Dra. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si selaku Pembanding Sidang.
 8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, terkhusus Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi.
 9. Seluruh Staff dan Pegawai Universitas Medan Area yang membantu saya selama masa perkuliahan.
 10. Kedua orang tua saya, Bapak Rusman Silitonga dan Ibu Manda Simanjuntak, yang senantiasa memberikan dukungan tanpa henti, doa yang tidak pernah putus, serta pengorbanan yang tulus dalam mengusahakan setiap keperluan perkuliahan, termasuk pemenuhan biaya pendidikan hingga saya dapat menyelesaikan studi ini.
 11. Kepada abang saya, Amrin Silitonga, yang senantiasa memberikan dukungan dan doa terbaik untuk adik perempuannya, serta dengan penuh tanggung jawab memastikan proses perkuliahan berjalan dengan lancar. Beliau juga selalu menjadi sosok yang sigap dan paling cepat hadir dalam mengupayakan solusi atas setiap kendala, khususnya dalam hal pembiayaan selama masa perkuliahan.
 12. Kepada diri saya sendiri, yang telah kuat berjuang hingga detik ini dalam menyelesaikan perkuliahan dengan segala tantangan dan liku-likunya.
- Terimakasih untuk tetap tegar dan tidak menyerah.

13. Kepada C.S, yang meski hanya bisa penulis singkat namanya, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap proses ini. Terimakasih telah kebersamai saya hingga skripsi ini terselesaikan.

14. Kepada sahabat-sahabat saya, Miranda Gultom, Yunita Nainggolan, dan Melia Napitupulu, yang selalu sabar mendengarkan setiap keluh kesah saya selama masa perkuliahan dan senantiasa memberikan dukungan hingga perkuliahan ini terselesaikan. Terimakasih atas kebersamaan dan support kalian.

15. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tugas skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Penulis



Novi Cristina Silitonga

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
RIWAYAT HIDUP	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Komunikasi Massa	8
2.1.1 Media Baru.....	10
2.1.2 Film	11
2.1.2.1 Sinopsis Film Lilo & Stitch (2025).....	14
2.2 Semiotika	17
2.2.1 Semiotika Roland Barthes.....	18
2.2.2 <i>Mise En Scene</i>	22
2.3 Komunikasi Interpersonal	27
2.3.1 Perubahan Perilaku	34
2.4 Penelitian Terdahulu	31
2.5 Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODOLOGI	41
3.1 Metode Penelitian	41
3.2 Waktu Penelitian.....	42
3.3 Objek Penelitian.....	42
3.4 Sumber Data.....	43
3.4.1 Data Primer	43
3.4.2 Data Sekunder	43
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	43
1. Observasi.....	43

2. Dokumentasi	44
3. Wawancara.....	44
4. Studi Literatur (Pustaka)	45
3.6 Teknik Analisis Data.....	45
3.7 Teknik Keabsahan Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Gambaran Umum Objek Latar Penelitian.....	49
4.2 Sinopsis Film Lilo & Stitch (2025).....	50
4.3 Pemain Dan Sutradara Film Lilo & Stitch (2025).....	55
4.4 Hasil Penelitian	56
4.4.1 Analisis Semiotika Roland Barthes.....	57
4.5 Pembahasan Penelitian.....	97
4.5.1 Komunikasi Interpersonal Antara Tokoh Utama	97
4.5.2 Simbol dan Tanda Visual Serta Naratif dalam Film Lilo & Stitch	103
4.7 Keabsahan Data.....	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Poster Film “Lilo & Stitch (2025)”	2
Gambar 2 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3 <i>Scene 1</i>	59
Gambar 4 <i>Scene 2</i>	61
Gambar 5 <i>Scene 3</i>	63
Gambar 6 <i>Scene 4</i>	65
Gambar 7 <i>Scene 5</i>	67
Gambar 8 <i>Scene 6</i>	68
Gambar 9 <i>Scene 7</i>	70
Gambar 10 <i>Scene 8</i>	72
Gambar 11 <i>Scene 9</i>	74
Gambar 12 <i>Scene 10</i>	76
Gambar 13 <i>Scene 11</i>	78
Gambar 14 <i>Scene 12</i>	80
Gambar 15 <i>Scene 13</i>	81
Gambar 16 <i>Scene 14</i>	83
Gambar 17 <i>Scene 15</i>	85
Gambar 18 <i>Scene 16</i>	86
Gambar 19 <i>Scene 17</i>	88
Gambar 20 <i>Scene 18</i>	90
Gambar 21 <i>Scene 19</i>	92
Gambar 22 <i>Scene 20</i>	93
Gambar 23 <i>Scene 21</i>	95
Gambar 24	99
Gambar 25	100
Gambar 26 Dokumentasi Wawancara	100
Gambar 27 Dokumentasi Wawancara	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu.....	31
Tabel 2 Waktu Penelitian	42
Tabel 3 Pemain dan Sutradara.....	55



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di tengah arus globalisasi dan kemajuan digitalisasi yang pesat, komunikasi muncul sebagai elemen krusial dalam kehidupan sehari-hari manusia. Menurut Effendy (dalam Wahyono dan Aditia, 2022) komunikasi dapat didefinisikan sebagai proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan tujuan memberitahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara langsung melalui komunikasi lisan maupun secara tidak langsung melalui media.

Menurut Cangara (dalam Citra Anggraini dkk, 2022) beberapa sarjana komunikasi Amerika mengelompokkan menjadi lima tipe, yaitu komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*), komunikasi kelompok (*group communication*), komunikasi organisasi (*organization communication*), komunikasi massa (*mass communication*), dan komunikasi publik (*public communication*).

Komunikasi massa merupakan sebuah proses dimana pesan dikirimkan dari satu narasumber atau sekelompok narasumber kepada khalayak yang luas dan beragam. Hal ini umumnya direalisasikan melalui berbagai bentuk media massa, termasuk televisi, radio, surat kabar, dan juga film.

Salah satu film *live action* yang berjudul “Lilo & Stitch (2025)” adalah adaptasi *live action* dari animasi Disney tahun 2002, yang mengubah elemen kartun menjadi akting nyata dengan genre utamanya yaitu komedi, petualangan, dan keluarga. Disutradarai oleh Dean Fleischer Camp, film ini menghadirkan tema keluarga, persahabatan, dan penerimaan diri secara emosional. Trailer film ini mendapat

respons positif di media sosial, terutama di TikTok (@disneyit) dengan 836.500 likes dan 42.100 komentar, dan memuji *acting* Maia Kealoha sebagai Lilo dan Stitch yang ekspresif. Film ini mengisahkan Lilo, gadis Hawaii yang kesepian pasca kehilangan orang tuanya, dan Stitch, makhluk luar angkasa yang awalnya bersikap destruktif namun perlahan berubah melalui ikatan emosional. Dalam rating IMDb film Lilo & Stitch (2025) meraih 6.7/10.



Gambar 1 Poster Film “Lilo & Stitch (2025)”

Sumber: <https://share.google/images/kqnTEShwIa89lqmhs>

Menurut Mulyana (dalam Citra Anggraini dkk, 2022) komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.

Komunikasi interpersonal adalah proses selektif, sistematis, dan berkelanjutan, dimana individu-individu unik berinteraksi untuk saling memahami dan membangun pengetahuan pribadi satu sama lain, serta menciptakan makna bersama (Wood, 2013). Komunikasi interpersonal yang melibatkan pertukaran langsung antarindividu, tidak hanya berperan sebagai saluran pertukaran informasi, tetapi juga sebagai instrumen pembentukan identitas diri, penguatan ikatan sosial, dan pendorong perubahan perilaku.

Film Lilo & Stitch (2025) menampilkan dinamika komunikasi interpersonal antara tokoh utama, Lilo dan Stitch, yang berkembang dari interaksi satu sama lain yang menjadi hubungan yang hangat dan saling memahami. Lilo, sebagai individu yang kesepian, berperan dalam mengajarkan Stitch tentang nilai-nilai kasih sayang, empati, dan konsep „*ohana*” (keluarga).

Sebaliknya, Stitch mempelajari cara mengekspresikan emosi dan menyesuaikan diri dengan norma sosial manusia. Komunikasi mereka berlangsung melalui kombinasi verbal dan non-verbal, termasuk penggunaan kata-kata, gestur, ekspresi wajah, dan sentuhan, yang secara signifikan memperkuat ikatan emosional.

Menurut Kusmintardjo dan Mantja (dalam Muhammad Muslimin dkk, 2025) Menurut pendekatan behavioristik, belajar dipahami sebagai proses perubahan tingkah laku teramati yang relatif berlangsung lama sebagai hasil dari pengalaman dengan lingkungan. Pendekatan behavioristik berkembang melalui eksperimen-eksperimen, baik pada manusia maupun pada hewan.

Pada awalnya Stitch diciptakan sebagai eksperimen ilmiah yang dirancang untuk berperilaku destruktif dan tidak memiliki empati, namun, setelah diadopsi oleh

Lilo, ia mengalami proses perubahan perilaku melalui interaksi sosial dan emosional. Melalui pengalaman kebersamaan tersebut, Stitch mulai memahami nilai kasih sayang dan makna keluarga. Perubahan ini ditandai dengan pergeseran perilaku dari tindakan agresif menuju perilaku protektif dan peduli, yang berpuncak pada kesediaannya untuk berkorban demi Lilo. Dengan demikian, Stitch menjadi simbol perubahan moral dan emosional yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan penerimaan tanpa syarat.

Untuk mengungkap makna-makna dibalik narasi dan elemen visual Lilo & Stitch, pendekatan Semiotika Roland Barthes menjadi pilihan utama yang tepat dan mendalam. Menurut Dun, dkk (dalam Rohmaniah, 2021) semiotika adalah studi tentang tanda dan simbol. Sebagai salah satu cabang dari studi linguistik, semiotika menelaah bagaimana tanda, simbol, dan bahkan gambar digunakan untuk menyampaikan makna.

Menurut Cobley & Jansz (dalam Arif Ranu Wicaksono dkk, 2021) terdapat tiga komponen yang dinilai oleh Barthes, yaitu komponen denotasi, konotasi dan mitos. Denotasi merupakan fakta yang dilihat oleh mata secara objektif, konotasi adalah turunan penafsiran dari apa yang muncul dari denotasi. Walaupun konotasi memiliki sifat asli tanda, dalam mengartikan tanda tersebut peneliti membutuhkan wawasan sesuai pengalaman seseorang, sehingga konotasi tersebut memunculkan penafsiran dan anggapan baru yang kemudian disebut mitos.

Analisis Semiotika Roland Barthes dipilih dalam penelitian ini, karena menyediakan kerangka konseptual yang komprehensif untuk menafsirkan tanda-tanda dalam komunikasi interpersonal pada film Lilo & Stitch (2025). Melalui penerapan

analisis denotatif, konotatif, dan mitos, penelitian ini memungkinkan pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana interaksi antartokoh mencerminkan perubahan perilaku tokoh utama, dan memperlihatkan pesan moral yang terkandung terkait makna keluarga, kasih sayang, dan penerimaan.

Dalam kehidupan sosial, individu yang memiliki riwayat perilaku yang kurang baik sering kali menghadapi kesulitan untuk diterima kembali oleh masyarakat. Lingkungan sosial cenderung mempertahankan stigma negatif dan menganggap bahwa seseorang dengan masa lalu tersebut akan bermasalah. Misalnya, pernah terlibat pergaulan yang dianggap tidak baik, memiliki catatan kenakalan remaja, atau pernah melakukan pelanggaran norma sosial akan tetap menunjukkan perilaku yang sama dan tidak dapat berubah. Pada dasarnya pandangan seperti ini perlu untuk diluruskan, karena setiap individu memiliki kesempatan sekaligus hak untuk memperbaiki diri. Perubahan dapat terjadi seiring waktu, baik karena faktor lingkungan, pengalaman hidup, maupun dukungan orang-orang terdekat, yang mampu mendorong seseorang untuk kembali menjadi pribadi yang lebih baik, serta tidak melakukan tindakan yang merugikan dirinya maupun orang lain.

Penelitian ini berfokus untuk menganalisis komunikasi interpersonal antara Lilo dan Stitch yang berkontribusi dalam merubah perilaku keduanya, serta memahami simbol dan tanda yang membentuk makna dalam film. Film Lilo & Stitch dipilih sebagai objek penelitian, karena mengintegrasikan hiburan, pendidikan, dan kritik sosial melalui format *live action*. Film ini merepresentasikan nilai persahabatan dan penerimaan sebagai jembatan yang menyatukan perbedaan budaya dan latar belakang setiap individu.

Melalui penelitian ini, Lilo & Stitch dipandang sebagai refleksi, bagaimana komunikasi yang tulus mampu menyatukan perbedaan dan mendorong perubahan positif dalam proses kehidupan bersosial.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada bagaimana komunikasi interpersonal, serta apa saja simbol dan tanda visual dalam film Lilo & Stitch (*live action* 2025), yang memicu proses perubahan perilaku tokoh utama, yakni Lilo & Stitch, melalui Analisis Semiotika Roland Barthes.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana komunikasi interpersonal antara tokoh utama dalam film Lilo & Stitch (*live action* 2025), berkontribusi dalam merubah perilaku Lilo & Stitch?
2. Apa saja simbol dan tanda visual serta narasi dalam film Lilo & Stitch (*live action* 2025) yang merepresentasikan komunikasi interpersonal dan perubahan perilaku antar tokoh utama?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui komunikasi interpersonal antara tokoh utama dalam film Lilo & Stitch (*live action* 2025), sehingga terjadinya perubahan perilaku Lilo & Stitch.

2. Untuk Mengetahui apa saja simbol dan tanda visual serta narasi dalam film Lilo & Stitch (*live action* 2025), yang merepresentasikan komunikasi interpersonal dan perubahan perilaku tokoh utama.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya kerangka teori komunikasi interpersonal dan semiotika Roland Barthes dengan mengintegrasikan analisis simbol dan tanda dalam konteks narasi film, dan memperluas pemahaman tentang bagaimana proses komunikasi interpersonal memicu perubahan perilaku melalui elemen denotatif, konotatif dan mitos.

2. Manfaat Praktis

Menambah pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang komunikasi interpersonal melalui proses komunikasi, dengan adanya simbol dan tanda dalam proses perubahan perilaku antar individu dalam film Lilo & Stitch (2025).

3. Manfaat Akademis

Menambah literatur ilmiah pada pengembangan teori komunikasi interpersonal dan semiotika dengan menerapkan kerangka Roland Barthes. Menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan spesifik terkait komunikasi interpersonal dengan analisis semiotika Roland Barthes terhadap film ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan salah satu cabang utama dalam ilmu komunikasi yang mempelajari proses penyampaian informasi, ide, dan pesan kepada khalayak luas melalui berbagai media. Secara umum, komunikasi massa didefinisikan sebagai proses komunikasi di mana pesan dikirimkan oleh sumber tertentu kepada audiens yang besar dan heterogen, dengan menggunakan teknologi media sebagai perantara. Konsep ini berbeda dari komunikasi interpersonal yang bersifat tatap muka dan terbatas, karena komunikasi massa melibatkan jarak fisik dan waktu yang lebih luas, serta potensi untuk mencapai jutaan orang sekaligus. Komunikasi massa dapat dipahami sebagai proses komunikasi yang memanfaatkan media massa untuk berbagai kepentingan, di antaranya penyebaran informasi kepada masyarakat secara luas.

Fleur, D. Malvin & Everrete (1985), Komunikasi massa diartikan sebagai proses komunikasi yang mencakup penggunaan media oleh komunikator untuk menyebarkan pesan secara luas. Dalam proses ini, terus-menerus diciptakan makna-makna yang diharapkan dapat mempengaruhi beragam audiens melalui berbagai metode. Sementara Denzim & Lincoln (2009), mendefinisikan komunikasi massa sebagai suatu proses di mana informasi diciptakan dan disebarkan oleh organisasi untuk dikonsumsi khalayak. Selanjutnya Gerbner (1967), mendefinisikan komunikasi massa sebagai produksi dan distribusi pesan yang didasarkan pada teknologi dan lembaga, yang merupakan aliran pesan yang paling luas dalam masyarakat industri.

Media massa adalah sarana komunikasi dan informasi yang menyebarkan pesan secara luas dan dapat diakses oleh masyarakat secara umum (Bungin, 2006). Media massa berperan sebagai instrumen utama dalam komunikasi massa untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Media massa mencakup berbagai kategori, seperti media cetak yang meliputi surat kabar, majalah, dan buku; media elektronik yang mencakup radio dan televisi; serta media digital seperti internet.

Menurut Dewi Murti Candra (dalam Yulia dkk, 2024) Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan. Fungsi komunikasi massa Nurudin (2007), dapat dibedakan antara lain:

1. Fungsi Informasi

Fungsi ini merupakan fungsi paling utama dalam setiap komunikasi massa.

2. Fungsi Hiburan

Fungsi hiburan ini muncul dengan hadirnya media massa yang mampu memenuhi kebutuhan akan hiburan masyarakat.

3. Fungsi Persuasi

Jika diperhatikan secara mendalam, komunikasi massa mencoba untuk memberitahu dan mengajak seseorang untuk paham atas informasi tersebut.

4. Fungsi Transmisi Budaya

Dalam komunikasi massa, transmisi budaya menjadi hal yang sangat memiliki nilai tambah. Secara pribadi, umat manusia akan menambahkan pengalaman baru dari budaya lain.

5. Fungsi Sosial

Komunikasi massa dianggap sebagai proses untuk dengan mudah menyamaratakan pola pemikiran atau perilaku manusia.

6. Fungsi Pengawasan

Komunikasi massa menunjuk pada pengumpulan dan penyebaran informasi mengenai kejadian sekitar.

2.1.1 Media Baru

Media baru sering dicirikan sebagai teknologi digital yang sangat interaktif. Media baru "sangat mudah diproses, disimpan, diubah, diambil, hyper-linked dan mungkin yang paling radikal dari semuanya mudah dicari dan diakses" tulis Robert Logan dalam bukunya *Understanding New Media* (Romli, 2019).

New Media Institute (dalam Azwar dkk , 2024) mendefinisikan media baru sebagai istilah umum yang digunakan untuk mendefinisikan semua yang terkait dengan internet dan interaksi antara teknologi, gambar, dan suara. Ini berbeda dengan "media mainstream", yang didefinisikan PCMag sebagai semua bentuk komunikasi yang datang sebelum teknologi digital, termasuk "radio dan TV serta materi cetak seperti buku dan majalah. Pernyataan itu juga terus berubah. Ketika teknologi baru dikembangkan dan diadopsi secara luas, apa yang dianggap baru terus berubah. Dahulu kala, DVD dan CD adalah cara terbaru untuk menonton film dan mendengarkan musik. Sekarang, layanan streaming seperti Vidio dan Spotify lebih populer. Beberapa contoh media baru meliputi:

1. Situs Web
2. Blog

3. Surel
4. Jaringan Media Sosial
5. Layanan Streaming musik dan televisi
6. Pendekatan realitas virtual

Menurut Denis McQuail (dalam Romli 2019) media baru adalah wadah semua pesan komunikasi bisa terpusat dan mudah untuk disalurkan menggunakan teknologi internet dan melibatkan audiens untuk meningkatkan proses interaksi dan komunikasi. Sementara itu bagi Arshano Sahar (dalam Romli, 2019) new media merupakan kehadiran media yang semuanya serba digital dan dipengaruhi oleh internet akibat teknologi komunikasi dan informasi yang semakin berkembang.

2.1.2 Film

Pertama kali film diciptakan pada tahun 1805 oleh Lumeire Brother. Kemudian berkembang pada tahun 1899 oleh George Melies melalui penampilan film dengan gaya *editing* yang berjudul “*Trip To The moon*”. Pada pertengahan abad 19, film pertama lahir dibuat dengan bahan dasar seluloid, yaitu jenis plastik yang sangat mudah terbakar bahkan oleh percikan abu rokok sekali pun. Sejalan dengan perkembangan, para ahli menyempurnakan film agar lebih aman dan lebih mudah diproduksi dan lebih enak ditonton (Effendy, 2002).

Menurut Vera Nawiroh (dalam Sari dan Abdullah, 2020) film dikenal dengan istilah *cinema*, yang merupakan singkatan *Cinematographie*, yang secara harafiah berarti *cinema* (bergerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, sedangkan *graphie*

berarti tulisan atau gambar. Jadi, yang dimaksud *cinemathograpie* adalah melukis gerak dengan bahasa *Inggris*, yaitu *movies* yang berasal dari kata *move*, artinya gambar bergerak atau gambar hidup.

Genre film merujuk pada kategori klasifikasi film berdasarkan tema, gaya naratif, konvensi estetika, dan ekspektasi penonton. Secara garis besar, genre membantu memahami struktur dan makna film dalam kajian komunikasi. Yakni adalah beberapa genre utama yang umum ditemukan dalam perfilman dunia:

1. Aksi: Film yang menekankan adegan pertarungan, kejar-kejaran, dan petualangan fisik, sering kali melibatkan pahlawan yang menghadapi ancaman. Contoh: Film seperti *John Wick*.
2. Komedi: Film yang bertujuan menghibur melalui humor, lelucon, dan situasi absurd, dengan resolusi ringan. Contoh: *The Hangover* atau *Superbad*.
3. Drama: Film yang fokus pada pengembangan karakter, konflik emosional, dan isu-isu sosial, sering kali tanpa elemen fantastis. Contoh: *The Shawshank Redemption* atau *Forrest Gump*.
4. Horor: Film yang dirancang untuk menimbulkan ketakutan melalui elemen supernatural, psikologis, ataupun kekerasan. Contoh: *The Conjuring* atau *Hereditary*.
5. Romansa: Film yang mengeksplorasi hubungan asmara, cinta, dan emosi interpersonal. Contoh: *Titanic* atau *La La Land*.

6. *Sci-Fi* (Fiksi Ilmiah): Film yang melibatkan teknologi masa depan, eksplorasi luar angkasa, atau konsep ilmiah spekulatif. Contoh: *Inception* atau *Blade Runner*.
7. Fantasi: Film yang menggunakan elemen magis, dunia imajiner, atau makhluk mitos. Contoh: *The Lord of the Rings* atau *Harry Potter*.
8. Dokumenter: Film non-fiksi yang menyajikan fakta, investigasi, atau cerita nyata, sering kali tanpa aktor profesional. Contoh: *Won't You Be My Neighbor?* atau *Jiro Dreams of Sushi*.
9. Animasi: Film yang dibuat melalui teknik animasi, sering kali untuk anak-anak atau eksplorasi kreatif. Contoh: *Lilo & Stitch* (2025).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat film selain digunakan sebagai sarana informasi dan pendidikan, film ini juga bisa dapat dimasukan pesan-pesan untuk para penikmatnya. Film sebagai media komunikasi mempunyai tujuan *transmission of value* (penyebar nilai-nilai). Film juga dapat memberikan pengaruh yang besar pada jiwa manusia. Dalam menonton film, terjadi gejala yang disebut oleh ilmuwan jiwa sosial sebagai identifikasi psikologis. Ketika proses terjadi para penonton sering menyamakan seluruh pribadinya dengan salah satu pemeran film. Penonton seolah-olah mengalami adegan-adegan yang dilakukan oleh pemeran dalam film tersebut.

Film adalah kumpulan gambar yang secara efektif menceritakan sebuah cerita; Film juga dapat disebut sebagai *movie* ataupun video. Film telah muncul sebagai salah satu bentuk seni dan budaya yang paling kuat pada era modern, menyampaikan ide, emosi, dan perasaan kepada penonton di seluruh dunia.

Terdapat banyak keistimewaan film yang membuatnya unik dibandingkan dengan seni lainnya, beberapa diantaranya, sebagai mana berikut:

1. Film memiliki kekuatan untuk memicu reaksi emosional yang kuat melalui akting, musik, dan visual, film dapat secara halus menyampaikan tema-tema, seperti kegembiraan, kesedihan, atau ketakutan.
2. Film memiliki kemampuan untuk menggambarkan kontradiksi visual secara halus. Dengan menggunakan teknik penyuntingan dan efek visual, sebuah film dapat menonjolkan perbedaan dramatis antara elemen-elemen, seperti terang-gelap, kaya-miskin, ataupun masa depan.
3. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas. Film juga bisa menjangkau jutaan manusia hampir di semua tempat dunia melalui bioskop, *streaming*, atau festival film internasional. Fenomena ini memungkinkan pesan tersebut tersampaikan secara *universal*, seperti perdamaian ataupun keadilan sosial yang akan tersampaikan secara luas.
4. Film bisa menginspirasi penonton untuk melakukan perubahan.
Penonton sering kali tergerak untuk berpartisipasi dalam kampanye ataupun mengubah perilaku sehari-hari setelah menonton.

2.1.2.1 Sinopsis Film Lilo & Stitch (2025)

Film ini mengisahkan Lilo Pelekai (diperankan oleh Maia Kealoha) seorang gadis kecil Hawaii berusia 6 tahun yang bersemangat mempelajari segala hal tentang lingkungan di sekitarnya, tetapi kesepian setelah kecelakaan tragis merenggut nyawa orang tuanya. Nani (Sydney Elizabeth

Agudong), kakak perempuannya yang berusia 19 tahun, yang berusaha untuk menjaga keluarga mereka tetap utuh, di tengah kesibukan mengurus pekerjaan serabutan dan pengawasan ketat dari layanan sosial, yang mengancam akan memisahkan Lilo dari dirinya.

Di planet Turo, Dr. Jumba Jookiba dihukum oleh Federasi Galaktik karena eksperimennya yang ilegal ia menciptakan "Eksperimen 626", makhluk yang sangat destruktif dan hampir tak bisa dihancurkan. Jumba dipenjara, sedangkan 626 diasingkan. Suatu hari, 626 melarikan diri dengan mencuri sebuah kendaraan luar angkasa untuk kabur ke bumi, dimana ia mendarat di Kauai, Hawaii. Jumba ditawarkan kebebasan oleh Dewan Galaktik, jika ia berhasil menangkap kembali 626, dan ia ditemani oleh Agen Pleakley.

Lilo yang merasa kesepian karena ia juga tidak memiliki teman, karena menganggap Lilo sebagai anak yang aneh yang memiliki imajinasi terlalu liar, dan memiliki kebiasaan aneh setiap ia ke pantai seperti mengambil gambar orang gemuk dengan kameranya, dan dia selalu diasingkan karena kebiasaan tersebut. Lilo selalu berharap bahwa dia memiliki teman yang tidak akan meninggalkan ia seperti sahabat sejati. Suatu hari, Lilo pergi ke penampungan hewan dan pulang dengan seekor "anjing" tak biasa yang diberi nama Stitch, yang sebenarnya adalah Eksperimen 626, alien biru kecil berbulu halus ciptaan Dr. Jumba Jookiba.

Hidup bersama Stitch membuat Lilo merasakan memiliki teman dan melewati harinya dengan baik, karena ia tidak lagi merasa kesepian dengan kehadiran Stitch dalam hidupnya.

Tetapi hidup bersama Stitch juga membawa banyak masalah, Stitch sering membuat kekacauan secara tak sengaja, menyebabkan Nani kehilangan pekerjaannya. Terdapat juga ketegangan dengan pekerja sosial dan pejabat yang memeriksa situasi Lilo & Nani.

Namun seiring berjalannya waktu, Lilo mulai mengajarnya arti kebaikan, kasih sayang, dan keluarga. Lilo mengajarkan nilai “ohana” bahwa “Ohana berarti keluarga, dan keluarga berarti tidak ada yang ditinggalkan ataupun dilupakan.” Stitch, yang awalnya tidak memahami konsep cinta dan empati, mulai berubah. Awalnya, Stitch hanya memanfaatkan Lilo untuk berlindung dari pengejaran Jumba dan Pleakley.

Konflik memuncak saat Jumba berhasil menemukan Stitch dan mencoba menangkapnya kembali menggunakan alat portal. Dalam pertarungan, Stitch yang merasa bersalah dan bingung dengan perasaan barunya menyerah dan hampir dihapus rasa empatinya oleh Jumba. Namun, Lilo berhasil membebaskan Stitch dengan cara menyusup kedalam pesawat dan berusaha melepaskan stitch yang sedang ditahan. Setelah Stitch bebas, mereka bersama-sama menghadapi Jumba hingga kapal ruang angkasa Jumba jatuh ke laut.

Nani dan keluarga lainnya berusaha menyelamatkan Stitch dengan berbagai cara, termasuk Nani berenang ke dasar laut untuk mengambil Stitch dan David menggunakan defibrilasi listrik agar Stitch hidup kembali.

Setelah itu, Dewan Galaktik yang memutuskan untuk menyusul ke bumi melihat apa yang sudah terjadi, dan yang awalnya memerintahkan penangkapan Stitch, melihat perubahan hati Stitch dan menunjukkan empati,

Dewa Galaktik memutuskan untuk mengasingkannya di Bumi bersama keluarga baru "ohana" yang telah ia temukan bersama Lilo dan Nani. Pleakley ditugaskan tinggal bersama mereka untuk mengawasi Stitch.

2.2 Semiotika

Menurut Allen (dalam Panji, 2019) semiotik atau yang biasa dikenal dengan *semiology* merupakan ilmu yang unik. Kajian ilmu ini berdiri pada pandangan konstruktivis, dengan memanfaatkan makna untuk menilai suatu tanda dan penanda dalam berbagai perspektif manusia. Artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna.

Menurut Sudjiman (dalam Bahri, 2022) Semiotika ialah studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, meliputi cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya bagi yang menggunakannya. Dalam perspektif yang lebih luas sebagai sebuah teori, semiotika berarti studi sistematis tentang produksi dan interpretasi tanda, cara kerjanya, dan manfaatnya bagi kehidupan manusia.

Atinya, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda dan makna yang terkandung didalamnya sebagai bagian dari proses komunikasi manusia. Kajian ini berfokus pada bagaimana tanda berfungsi, bagaimana tanda-tanda saling berhubungan, serta bagaimana proses pengiriman dan penerimaan makna terjadi. Semiotika berpijak pada pandangan konstruktivis, yakni bahwa makna tidak bersifat tetap, melainkan dibentuk melalui interpretasi manusia terhadap tanda-tanda yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, semiotika menjadi alat yang

penting untuk memahami bagaimana manusia memberi makna terhadap berbagai fenomena, simbol, dan pesan di sekitarnya.

Menurut Zoest (dalam Bahri, 2022) terdapat lima ciri dari tanda, sebagai berikut: (1) tanda harus dapat diamati agar dapat berfungsi sebagai tanda, (2) tanda harus bisa ditangkap yang merupakan syarat mutlak, (3) merujuk pada sesuatu yang lain, (4) tanda memiliki sifat representatif dan sifat ini mempunyai hubungan langsung dengan sifat interpretatif, dan (5) sesuatu hanya dapat merupakan tanda atas dasar satu dan lain.

Menurut Kusumawati (dalam Yulia dkk, 2024) Konsep dasar ini mengikat dengan bersama dari seperangkat teori yang luas dan berurusan dengan bahasa, wacana, serta simbol dari bentuk-bentuk non verbal, teori-teori yang sudah ada ini dapat menjelaskan bagaimana sebuah tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda dapat disusun. Secara umum, studi tentang tanda yang berhubungan dengan maknanya yang merujuk pada teori semiotika.

2.2.1 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes (dalam Wulansari dkk, 2020) *Element of Semiology* pada tahun 1968 mengacu pada Ferdinand de Saussure dengan menyelidiki hubungan penanda dan petanda pada sebuah tanda. Saussure meletakkan tanda dalam konteks bahasa komunikasi manusia yang tersusun kedalam dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* yaitu apa yang dikatakan, ditulis, dibaca. *Signified* adalah pikiran atau konsep (gambaran mental). Barthes (1968) mencontohkan dengan seikat mawar. Seikat mawar dapat ditafsirkan

untuk menandai gairah (*passion*), maka seikat kembang itu menjadi penanda dan gairah adalah petanda. Hubungan keduanya menghasilkan istilah ketiga, yakni seikat kembang sebagai sebuah tanda. Sebagai sebuah tanda adalah penting dipahami, bahwa seikat kembang sebagai penanda adalah entitas tanaman biasa. Sebagai penanda, seikat kembang adalah kosong, sedang sebagai tanda seikat kembang itu penuh.

Menurut Kurniawan (dalam Mulyazir dan Fadhillah, 2023) semiotika yang dalam istilah Barthes, *semiology*, dan pada awalnya ingin mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai sesuatu (*thing*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak bisa disamakan dengan mengomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek itu hendak dikomunikasikan, tetapi juga membangun sistem terstruktur dari tanda. Dengan demikian Barthes melihat signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi itu tidak terbatas pada bahasa, tetapi ada juga pada hal-hal yang bukan bahasa. Pada akhirnya, Barthes menilai kehidupan sosial sendiri sebagai suatu bentuk dari signifikasi. Dengan kata lain, kehidupan sosial apapun bentuknya merupakan suatu sistem penandaan tersendiri.

Mitos merupakan sistem komunikasi, dimana mitos adalah sebuah pesan. Oleh karena itu, mitos tidak mungkin berupa objek, konsep, atau gagasan. Mitos adalah bentuk penandaan, sebuah wujud. Barthes juga percaya, bahwa semua benda apapun bisa menjadi mitos. Asalkan objek tersebut sudah mengandung pesan, maka objek itu menjadi mitos. *Mythologies* adalah bagian dari *semiology*,

yakni ilmu luas tentang tanda dan bentuk. Baik *mythologies* maupun semiologi berkaitan dengan nilai-nilai dan tidak puas dengan fakta. Teori mitos Barthes memandang, bahwa setiap objek, setiap teks, sebagai pembawa pesan yang diinginkan oleh seseorang sebagai bagian dari kebudayaannya (Barthes, 1972), berikut penjelasan terkait:

1. Denotasi

Denotasi adalah hubungan langsung antara bentuk simbol (seperti kata atau gambar) dengan ide dasar di pikiran, yang menciptakan tanda sederhana, tanpa lapisan makna eksternal, mirip fondasi komunikasi sehari-hari yang netral.

2. Konotasi

Konotasi muncul ketika makna dasar dari tanda diperkaya dengan asosiasi emosional, budaya, atau historis, mengubah elemen netral menjadi sesuatu yang sarat nilai dan tergantung pada pengalaman kolektif manusia. Proses ini melampaui komunikasi sederhana, membangun jaringan tanda yang terstruktur di berbagai aspek kehidupan, termasuk non-verbal, dimana signifikasi menjadi cara umat manusia memberi arti mendalam pada elemen sehari-hari melalui lensa sosial.

3. Mitos

Mitos beroperasi sebagai lapisan signifikasi yang lebih tinggi, dimana tanda-tanda sehari-hari (dari denotasi dan konotasi) direpresentasikan sebagai pesan ideologis yang tertanam dalam budaya, menjadikan objek atau ide apapun sebagai medium penyampaian nilai-nilai tersembunyi. Hal ini bukan sekadar

fakta, melainkan sistem komunikasi yang luas dan terstruktur, yang mengungkap bagaimana kehidupan sosial secara keseluruhan berfungsi sebagai jaringan tanda yang membawa agenda budaya, yang sering kali tanpa disadari.

Teori semiotika Barthes, menekankan bahwa tanda terbentuk dari hubungan antara penanda (bentuk fisik atau verbal yang netral) dan petanda (konsep mental), menciptakan makna yang dinamis dalam komunikasi manusia. Signifikasi bukan sekadar alat pertukaran informasi, melainkan proses holistik yang membangun struktur tanda diluar bahasa, meresap ke seluruh kehidupan sosial sebagai sistem penandaan mandiri. Pada tingkat yang lebih dalam, mitos dikenal sebagai lapisan signifikasi ideologis: dimulai dari denotasi (makna literal dan netral), melalui konotasi (penambahan nilai emosional-budaya), hingga mitos (representasi objek sehari-hari sebagai pesan budaya yang tersembunyi).

Pendekatan ini mengungkap bagaimana elemen-elemen ini menjadi medium nilai-nilai sosial, mengkritik fakta semata dan menyoroti agenda kebudayaan yang sering tak disadari, sebagaimana tergambar dalam *Mythologies* (1972). Intinya, kehidupan manusia adalah jaringan tanda yang terus-menerus memproduksi makna melalui struktur yang telah tertanam.

Dalam penelitian ini, teori semiotika Roland Barthes dipilih sebagai landasan utama karena mampu menjelaskan proses pemaknaan secara lebih mendalam, terutama melalui konsep denotasi, konotasi, dan mitos. Teori ini dianggap paling relevan untuk mengungkapkan representasi dan pesan tersembunyi yang dibangun melalui visual, dialog, maupun narasi dalam film yang dikaji.

Sementara itu, teori semiotika lain seperti milik Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure memiliki fokus analisis yang berbeda. Peirce lebih menitikberatkan pada klasifikasi tanda ke dalam ikon, indeks, dan simbol, serta pada proses semiosis yang bersifat logis dan triadik. Pendekatan ini lebih cocok untuk kajian yang menekankan hubungan kausal atau keserupaan antara tanda dan objeknya. Di sisi lain, Saussure memusatkan perhatian pada struktur bahasa melalui konsep penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), sehingga analisisnya lebih bersifat linguistik dan struktural.

Dengan mempertimbangkan perbedaan fokus tersebut, maka teori Barthes dipandang paling sesuai untuk penelitian ini karena memberikan ruang yang lebih luas untuk membaca makna yang terkandung dalam film, sesuatu yang tidak secara penuh difasilitasi oleh pendekatan Peirce maupun Saussure.

2.2.2 *Mise En Scene*

Mise en scene berasal dari bahasa Perancis yang artinya meletakkan satu subjek dalam adegan. *Mise en scene* tidak hanya untuk menyampaikan pesan, tema dan ide yang diinginkan pembuat film tetapi juga mengatur nuansa keseluruhan film sehingga penonton dapat merasakan nuansa tersebut. Jika diaplikasikan di dalam film, *mise en scene* adalah segala aspek visual yang muncul pada film misalnya aktor, kostum, setting, pencahayaan (*lighting*), sudut pengambilan gambar (*angle*), desain set dan lain sebagainya. *Mise en scène* pertama kali dipopulerkan oleh para kritikus Perancis yang berkecimpung di dunia teather pada tahun 1950an (Tamsil, 2025).

Menurut Bordwell dan Thomson (dalam Dian dan Oktiana, 2021) *Mise en scene* dapat diartikan sebagai pengaturan komprehensif berbagai elemen visual yang akan dihadirkan dalam sebuah frame. Hal ini mencakup penempatan objek serta penentuan posisi kamera yang akan digunakan dalam proses pengambilan gambar. Penyampaian visi artistik dalam sebuah karya film harus dilakukan melalui perencanaan sistematis terhadap berbagai aspek visual yang akan tercakup dalam frame, sehingga mampu menghasilkan interpretasi yang tepat mengenai ruang dan waktu, menciptakan atmosfer emosional yang diinginkan, serta merepresentasikan karakteristik yang membentuk identitas film tersebut.

Sinema (*cinematography*) merujuk pada industri film dan seni pembuatan film. Film disebut juga dengan *movie*, sebuah gambar hidup film, teather ataupun foto bergerak. Proses pembuatan film adalah gabungan antara seni dan industri yang saat ini dapat dibuat dengan mengambil adegan menggunakan kamera film, menggunakan teknik animasi tradisional, ataupun CGI (*computer generated imagery*) yang telah dilengkapi dengan efek visual. Mengerjakan aspek visual yang dilakukan secara matang dapat membantu mengekspresikan visi film sehingga mampu menghasilkan ruang dan waktu, pengaturan susana hati serta menggambarkan karakter film. *Mise en scene*, teknik *cinematography* dan editing akan sangat berpengaruh terhadap efek dramatisasi sebuah film (Tamsil, 2025).

Penggabungan antara *mise en scene* dengan teknik sinematografi serta proses editing memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap pembentukan efek dramatik yang dihasilkan oleh film kepada penontonnya. Lebih lanjut, *mise en scene* juga memiliki peran strategis dalam menentukan tingkat keterlibatan penonton,

yakni apakah mereka akan meninggalkan bioskop sebelum film berakhir atau justru tetap menyaksikan hingga perkembangan cerita mencapai klimaksnya.

Agar sebuah film dapat sukses, diperlukan penguasaan sangat tergantung pada peran sutradara. Menurut Joseph V Mascelli A.S.C (dalam Tamsil, 2025) ada 5 dasar teknik *cinematography* antara lain:

- ❖ *Composition* merupakan pengambilan gambar dengan memperhatikan kanan/kiri, atas/ bawah frame untuk kebutuhan gambar disertai pencahayaan, tata warna dan ruang sehingga memberikan kesan kepada penonton. *Composition* juga merupakan cara meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tersebut tampak menarik, menonjol dan mendukung alur cerita.
- ❖ *Camera Angle* merupakan posisi sudut pandang kamera yang terdiri dari berbagai macam sudut. *Angle* kamera sangat bermanfaat dalam menciptakan persepsi orang yang melihat di dalam fotografi ataupun cinematography.
- ❖ *Shot Size* merupakan tata letak mengenai pengambilan gambar suatu objek tertentu.
- ❖ *Continuity*. Film bersuara yang dibuat secara professional harus menyajikan secara bersinambung, lancar, mengalir secara logis, ditambahkan suara, adegan peristiwa pada film bisa diterima akal sehat. Sebuah film akan disukai jika menyajikan cerita dengan *continuity* (berkesinambungan baik dalam berkesinambungan waktu (berjalan sesuai urutan) maupun berkesinambungan ruang (menyisipkan flashback untuk menambah narasi).

- ❖ *Cutting/Editing*. *Editing* adalah menyusun, merapikan, membangun sebuah tayangan menjadi layak ditonton. Untuk melakukan editing, tentunya harus tersedia bahan dasar berupa *stock shot*, *voice*, *sound effect* dan musik. Seorang editor harus mengerti membuat urutan shot (lihat footage dan rekam), memisahkan shot yang baik dengan yang kurang baik, serta menata dan menyusun gambar-gambar yang diambil oleh kameraman, membagi-bagi shot mengikut babak, membuat sound yang sesuai dengan gambar, melakukan suntingan kasar (*off line editing*) dan suntingan halus (*on line editing*). Secara ringkas, editing merupakan proses menyusun rangkaian shot demi shot hingga menjadi *scene*, kemudian menjadi *sequence*, dan pada akhirnya menjadi suatu cerita yang utuh.

Menurut Prasista (dalam Dian dan Oktiana, 2021) *Mise en scene* juga mempengaruhi penonton untuk meninggalkan film saat diputar atau tetap duduk menunggu perkembangan adegan hingga akhir. *Mise en scene* sendiri terdiri dari empat aspek utama yaitu: latar (*setting*), kostum dan *make up*, pencahayaan (*lighting*), dan pergerakan para pemain (*akting*).

Pratista (2017) juga menyatakan bahwa *mise en scene* merupakan segala hal yang berada di depan kamera. Oleh karena itu, segala sesuatu yang terletak di depan frame kamera yang sudah diatur berdasarkan set dan arahan dari sutradara dan siap dieksekusi untuk pengambilan gambar. Adapun unsur utama dalam *mise en scene* terdiri dari:

a. Setting

Setting dapat diartikan sebagai seluruh elemen latar dan semua properti yang digunakan dalam produksi film (Pratista, 2017). Setting dalam sebuah film termasuk bagian penting yang harus dipertimbangkan. Penerapan setting yang sesuai dengan tema film tentu akan menjadi wadah yang efektif dalam memasuki aksi secara naratif.

b. Kostum dan Make Up

Koatum dalam produksi sebuah film tentu tidak lengkap jika tidak didampingi dengan make up. Make up dalam produksi film lebih dikenal dengan istilah tata rias karakter. Make up memiliki fungsi agar mampu menggambarkan usia dari pemain, aksi yang terjadi seperti luka pada bagian tubuh, agar mirip dengan karakter yang diperankan, bahkan sosok selain manusia.

c. Pencahayaan

Dalam produksi film, pencahayaan merupakan elemen yang mesti dipertimbangkan secara matang. Adanya pencahayaan akan tercipta komposisi yang sesuai Ketika proses pengambilan gambar. Sumber pencahayaan dalam produksi film bisa didapat melalui pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami merupakan sumber pencahayaan yang berasal dari alam seperti sinar matahari, cahaya bulan dan bintang. Adapun pencahayaan buatan dengan memanfaatkan peralatan pencahayaan seperti lampu yang disesuaikan dengan spesifikasi yang dibutuhkan pada saat produksi film.

d. Pemain dan pergerakan

Pada sebuah film, pemain dan pergerakannya merupakan elemen penting untuk diperhatikan. Hal tersebut disebabkan karena pemain merupakan pelaku dalam menjalankan dan menggerakkan cerita dan memotivasi naratif yang terdapat pada sebuah film. Pemain akan bergerak dan melakukan aksi sesuai dengan adegan yang terdapat pada alur skenario.

2.3 Komunikasi Interpersonal

Proses komunikasi ini berjalan sesuai dengan situasi dan kondisi dari para peserta. Dalam komunikasi interpersonal melibatkan dua orang dalam jarak yang dekat (*dyadic communication*). Komunikasi interpersonal sangat erat kaitannya dengan relasi yang terjalin antara komunikan dan komunikator. Komunikasi mereka saling terlibat dalam suatu hubungan yang saling menguntungkan dan saling ketergantungan, serta menimbulkan kepuasan hati pada kedua belah pihak (Suranto, 2011).

Menurut Lustig (dalam Rizak, 2018) komunikasi interpersonal sebagai suatu bentuk komunikasi yang melibatkan sejumlah kecil individu yang berinteraksi secara eksklusif satu sama lain. Oleh karena itu, komunikasi interpersonal memiliki kemampuan untuk menyesuaikan pesan satu orang secara khusus untuk orang lain guna mendapatkan interpretasi langsung dari mereka.

Dengan demikian, komunikasi interpersonal dapat didefinisikan sebagai proses dinamis pertukaran pesan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi para partisipan yang sebagian besar dalam bentuk komunikasi, antara dua individu yang dekat satu sama lain. Jenis komunikasi ini sangat bergantung pada hubungan antarpribadi antara

komunikator dan komunikan, komunikasi ini harus saling menguntungkan meskipun tingkatannya dapat bervariasi dan melibatkan pemenuhan emosi pada kedua belah pihak.

Komunikasi interpersonal adalah interaksi yang terjadi secara eksklusif melalui individu-individu dalam kelompok kecil, sehingga pesan dapat disesuaikan secara personal untuk mendapatkan umpan balik langsung serta interpretasi dari lawan bicara.

Menurut DeVito (dalam Fatmasari dan Nur'Aini, 2023) mendefinisikan komunikasi interpersonal merupakan pengiriman pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik yang langsung. De Vito mengemukakan, bahwa komunikasi interpersonal mengandung ciri-ciri, sebagai berikut:

1. Keterbukaan (*Openess*)

Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek dari komunikasi interpersonal. *Pertama*, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada orang yang diajaknya berinteraksi. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya. Memang ini mungkin menarik, tapi biasanya tidak membantu komunikasi. Sebaliknya, harus ada kesediaan untuk membuka diri guna mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, dan asalkan pengungkapan diri ini patut. Aspek keterbukaan yang *kedua*, mengacu kepada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan peserta percakapan

yang menjemukan. Kita ingin orang bereaksi secara terbuka terhadap apa yang kita ucapkan, dan kita berhak mengharapkan hal ini.

Tidak ada yang lebih buruk daripada ketidak acuan, bahkan ketidak sependapatan jauh lebih menyenangkan. Terbuka dalam pengertian ini adalah mengakui, bahwa perasaan dan pikiran yang kita lontarkan adalah memang milik kita, dan kita bertanggungjawab atasnya. Cara terbaik untuk menyatakan tanggung jawab ini adalah dengan pesan yang menggunakan kata Saya (kata ganti orang pertama tunggal).

2. Empati (*Empathy*)

Berempati adalah merasakan sesuatu seperti kita yang mengalaminya, berada di kapal yang sama, dan merasakan perasaan yang sama dengan cara yang sama. Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang. Kita dapat mengkomunikasikan empati, baik secara *verbal* maupun *nonverbal*.

Secara *nonverbal*, kita dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan (1) keterlibatan aktif dengan orang itu melalui ekspresi wajah dan gerak-gerik yang sesuai; (2) konsentrasi terpusat, meliputi kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian, dan kedekatan fisik; serta (3) sentuhan atau belaian yang sepiantasnya.

3. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*). Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak

dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Kita memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap (1) deskriptif, bukan evaluatif, (2) spontan, bukan strategis, dan (3) profesional, bukan sangat yakin.

4. Sikap Positif (*Positiveness*)

Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal. *Pertama*, komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. *Kedua*, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Tidak ada yang lebih menyenangkan daripada berkomunikasi dengan orang yang tidak menikmati interaksi, atau tidak bereaksi secara menyenangkan terhadap situasi atau suasana interaksi.

Berkomunikasi secara positif didalam komunikasi interpersonal sekurang-kurangnya melalui dua jalan, yaitu berdasarkan sikap positif dan menghargai orang lain. Terdiri dari tiga hal, yaitu (1) perhatian yang positif terhadap orang lain sangat mendukung keberhasilan komunikasi interpersonal, (2) perasaan yang positif sangat bermanfaat untuk mengefektifkan kerja sama, (3) perhatian dan perasaan yang positif itu harus dikomunikasikan sehingga komunikasi interpersonal dapat terpelihara dengan baik.

5. Kesetaraan (*Equality*)

Komunikasi interpersonal akan efektif bila suasananya setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam, bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan

berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

Dalam suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, tidak memiliki pendapat yang sama dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada, daripada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain. Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain, kesetaraan meminta kita untuk memberikan “penghargaan positif tak bersyarat” kepada orang lain.

Menurut DeVito, pada dasarnya, komunikasi interpersonal yang sukses merupakan penyampaian pesan dengan umpan balik langsung yang membina hubungan yang bermakna, melalui lima atribut utama, yaitu: keterbukaan (berbagi secara jujur dan bertanggung jawab); empati (memahami perasaan secara mendalam); suportif (bersikap deskriptif dan spontan); positif (mengungkapkan apresiasi dan kepedulian yang nyata); dan kesetaraan (pengakuan nilai pada pihak lain tanpa superioritas). Karakteristik tersebut menciptakan pertukaran yang sehat, suportif, namun tetap emosional berbeda dari komunikasi lain, karena kedalaman relasional dan pemahaman bersama.

Menurut Roem & Sarmiati (2019), tujuan dari komunikasi interpersonal, yakni mengenal diri sendiri dan orang lain; mengetahui dunia luar; menciptakan dan memelihara hubungan; mengubah sikap dan perilaku; bermain dan mencari hiburan; serta membantu orang lain.

Berikut ini adalah tujuan komunikasi menurut Verdeber (dalam Wandiro, 2016), yakni sebagai berikut:

1. Berbagi makna

Makna adalah signifikansi yang masing-masing dilampirkan oleh pengirim dan penerima pesan. Makna yang tercipta dalam sebuah komunikasi tercipta ketika interpretasi penerima pesan serupa dengan apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dimaksudkan oleh pembicara. Konteks komunikasi dan kebisingan dapat memengaruhi sejauh mana makna yang akan disampaikan.

2. Memenuhi tujuan

Tujuan utama akan ada pada setiap pembicaraan. Tujuan utama yaitu kebutuhan atau keinginan yang memotivasi seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain yang mengarahkannya pada rencana yang sudah ada. Contoh tujuan utama termasuk mendapatkan informasi tentang orang lain atau sesuatu yang mereka ketahui, memengaruhi orang lain untuk melakukan sesuatu atau berpikir dengan cara tertentu, dan membantu orang lain merasa lebih baik.

3. Mengelola identitas pribadi

Identitas pribadi terdiri atas sifat dan karakteristik yang secara keseluruhan membedakan antara satu orang dengan orang lain. Identitas pribadi memiliki setidaknya tiga segi, yaitu siapa diri kita menurut kita? Ingin dianggap orang lain seperti apa? Menurut kita siapa orang yang mempercayai kita?

Mengingat bahwa semua orang adalah makhluk sosial, maka ketika berkomunikasi, seseorang biasanya mencoba mengelola identitas pribadi, agar

orang lain melihatnya dengan cara yang baik dan seperti yang ia inginkan. Terkadang, pesan yang ada dalam sebuah percakapan adalah cerminan siapa diri seseorang tersebut sebenarnya.

4. Menjalankan hubungan

Komunikasi interpersonal menciptakan dan mengelola suatu hubungan. Komunikasi interpersonal menjadi penentu sifat hubungan saat ini dan hubungan itu nantinya. Saat berkomunikasi, seseorang melakukan hubungan. Apakah hubungan itu lebih pribadi atau impersonal? Lebih dekat atau lebih jauh? Romantis atau platonis? Sehat atau tidak sehat? Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut tergantung pada bagaimana orang-orang dalam hubungan tersebut berbicara dan berperilaku satu sama lain.

Secara keseluruhan, tujuan komunikasi interpersonal adalah untuk berbagi makna dengan mencocokkan interpretasi pesan antara penerima dan pengirim, serta mengatasi konteks dan gangguan, memenuhi kebutuhan khusus akan informasi, perubahan sikap, atau dukungan, mengelola identitas pribadi dengan membangun citra diri yang baik melalui persepsi, pandangan orang lain, dan keyakinan sosial, serta menjalin hubungan dengan menetapkan dan mengelola hal-hal terkait hubungan, seperti tingkat keintiman, romansa, atau kesehatan dalam pola bicara dan perilaku. Singkatnya, komunikasi interpersonal merupakan sarana untuk membangun pemahaman bersama, memenuhi keinginan, mengelola citra, dan memperkuat ikatan sosial yang berkelanjutan.

2.3.1 Perubahan Perilaku

Menurut Adventus, dkk (dalam Pandeinuwu dkk, 2022) Perilaku secara rasional diartikan sebagai respons seseorang terhadap rangsangan dari luar. Respons yang diberikan dapat pasif atau aktif, dimana bentuk pasif adalah *respons* internal yang terjadi dalam diri manusia yang tidak dapat langsung dilihat dari orang lain, sedangkan bentuk aktif yaitu jika perilaku itu dapat diobservasi secara langsung.

Menurut Greene (dalam Soemarti dan Kundrat, 2022) perilaku manusia merupakan perwujudan atau interaksi dari segala macam pengalaman yang pernah dilakukan manusia, baik itu terhadap lingkungan maupun interaksi terhadap sesama manusia, dalam bentuk pengetahuan, sikap dan juga tindakan.

Perilaku dapat dipahami sebagai reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus atau rangsangan yang berasal dari lingkungan eksternal. Perilaku ini tidak selalu bersifat seragam, tetapi dapat dibedakan menjadi dua bentuk dasar, yakni: pasif dan aktif. Berikut ini penjelasan lebih lanjut tentang kedua jenis tersebut:

1. Bentuk Pasif (*Respons Intern*)

Respons pasif merujuk pada reaksi yang timbul dalam diri seseorang, seperti proses mental, emosional, dan kognitif yang tidak dapat diamati secara langsung diantara individu. Contoh: Ketika seseorang mendengar kritik dari teman (provokasi eksternal), respons pasif dapat berupa perasaan marah atau refleksi diri yang hanya dirasakan secara internal, tanpa ekspresi yang jelas yang terlihat oleh pengamat eksternal. Respons semacam ini bersifat internal

dan tidak dapat diamati secara langsung oleh orang di sekitar, karena hanya diketahui oleh orang tersebut sendiri.

2. Bentuk Aktif (Respons yang Dapat Diamati)

Responsif adalah jenis perilaku yang dapat diamati secara langsung oleh orang lain, melalui perilaku fisik, verbal, gerakan yang dapat dilihat. Contoh: Menggunakan rangsangan yang sama (kritik dari teman), respons aktif bisa berupa balasan verbal seperti "Saya setuju, saya akan perbaiki" atau tindakan seperti mengubah sikap secara nyata. Bentuk ini bersifat eksternal dan dapat dilihat, didengar, atau dirasakan oleh orang lain, sehingga memungkinkan pengamatan langsung terhadap perilaku tersebut.

Menurut Hosland, dkk (dalam Pandeinuwu dkk, 2022) perubahan perilaku adalah sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari:

- a. Stimulus atau rangsangan yang diberikan pada organisme dapat diterima atau ditolak.

Stimulus yang tidak diterima atau ditolak berarti stimulus itu tidak efektif dalam memengaruhi perhatian individu dan berhenti di sini. Stimulus yang diterima oleh organisme berarti terdapat perhatian individu dan stimulus tersebut efektif.

- b. Stimulus yang telah mendapatkan perhatian dari organisme, maka rangsangan ini akan dimengerti dan dilanjutkan pada proses berikutnya.
- c. Organisme mengolah stimulus tersebut, sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya.

- d. Akhirnya dengan fasilitas dan dorongan dari lingkungan, maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu tersebut ataupun perubahan perilaku.

Artinya, perubahan perilaku pada dasarnya identik dengan mekanisme pembelajaran individu. Proses ini dimulai ketika suatu rangsangan ataupun stimulus diterapkan pada subjek, yang bisa diterima atau ditolak; jika ditolak, rangsangan tersebut gagal menarik perhatian dan proses berhenti, tetapi jika diterima, ia berhasil menarik fokus individu.

Selanjutnya, rangsangan yang telah menarik perhatian itu diproses lebih lanjut melalui pemahaman, dimana individu menginterpretasikannya, kemudian, subjek mengolah rangsangan tersebut secara internal, yang menghasilkan kesiapan untuk merespons ataupun mengadopsi sikap tertentu terhadapnya. Akhirnya, didukung oleh kondisi lingkungan yang memadai dan dorongan eksternal, maka rangsangan ini memicu respons nyata berupa tindakan, sehingga terjadinya transformasi perilaku secara keseluruhan.

Menurut Asri DN (dalam Haryati dan Syahidin, 2023), bahwa sebelum seseorang mengadopsi perilaku baru, didalam diri orang tersebut setelah menerima stimulus akan melalui lima tahapan proses sebelum membentuk perilaku baru, yakni:

- a. *Awarenes* (kesadaran)

Kondisi dimana individu tersebut mengetahui dan menyadari pikiran, perasaan dan evaluasi diri terhadap stimulus yang diterima, sehingga mampu mengontrol diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, sesuai dengan harapan orang lain terhadap dirinya.

b. *Interest* (menarik)

Ketertarikan dalam diri individu terhadap stimulus sudah ada, sehingga tidak ada hambatan dalam penilaian terhadap sesuatu hal baru sehingga timbul minat yang kuat dalam mendorong kesadaran untuk berubah.

c. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi dilakukan individu untuk mempertimbangkan dan menilai baik buruknya yang akan terjadi, jika melakukan perubahan terhadap dirinya.

d. *Trial*

Tahap ini dimana individu mulai mencoba sesuatu hal yang baru, sesuai dengan yang diharapkan oleh stimulus.

e. *Adoption* (adaptasi)

Tahap terakhir ini dimana individu berperilaku sesuai dengan pengetahuan, sikap dan kesadarannya dari stimulus. Penerimaan terhadap sesuatu hal yang baru dari hasil uji coba akan bertahan lama, jika sesuai dengan harapan dan tujuan.

Menurut Damayanti (dalam Haryati dan Syahidin, 2023) dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Perilaku tertutup (*convert behavior*), yakni respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung ataupun tertutup (*convert*). Respons terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan ataupun kesadaran dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

- b. Perilaku terbuka (*overt behavior*), yakni respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata ataupun terbuka. Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan ataupun praktik, dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

Perubahan perilaku yang diuraikan dalam sumber-sumber tersebut, maka proses ini pada hakikatnya merupakan perjalanan bertahap yang bermula dari penerimaan stimulus eksternal hingga pembentukan kebiasaan baru yang stabil. Perubahan perilaku diawali oleh tahap kesadaran terhadap stimulus, dimana individu menyadari pengaruhnya terhadap diri sendiri, mencakup aspek emosional dan evaluasi pribadi, sehingga dapat menyesuaikan interaksinya dengan lingkungan sosial.

Adaptasi diri yang melibatkan interaksi antara proses kognitif internal dan manifestasi tindakan eksternal, dimana individu tidak mengalami transformasi secara mendadak, melainkan melalui serangkaian tahapan guna menjamin keberlanjutan perubahan tersebut, serta kesesuaiannya dengan konteks lingkungan.

2.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 2.4 Penelitian Terdahulu

No	Penulis/Sumber	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ashar Banyu Lazuardi, Hasbullah	Analisis Semiotika Komunikasi Interpersonal dalam Film Pulang	Berdasarkan analisis semiotika dan pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa skema hubungan keluarga dibangun dalam film Pulang yang dapat dilihat dari interaksi komunikasi interpersonal diantara tokoh-tokoh pemeran film ini. Penelitian ini mengacu pada teori skema hubungan dan semiotika Charles S. Pierce, sehingga adegan film ini dapat dianalisis secara ikon, simbol dan indeks. Skema hubungan yang erat dapat dilihat dari tokoh utama, yaitu Bapak yang telah dianggap keluarga sendiri oleh tokoh Narti dan Djayusman. Tokoh Pak KS pun terlihat sangat akrab dengan Bapak. Hal itu terlihat dari adegan yang ada di film tersebut. Tokoh Naila pada akhir cerita pun memperjelas, bahwa hubungan keluarga yang erat akan selalu mengikat seseorang untuk selalu dekat dengan orang yang menjadi orang tua dari seorang anak.	Kedua penelitian sama-sama membahas komunikasi interpersonal sebagai unsur pokok dalam narasi film, dimana interaksi antar tokoh membangun hubungan emosional dan sosial yang kuat.	Penelitian ini berbeda dalam objek penelitian (film Pulang yang menitikberatkan pada skema keluarga), teori analisis (menggunakan semiotika Charles S. Pierce bukan Roland Barthes), serta fokus masalah yang lebih menekankan pada pembentukan ikatan keluarga tanpa eksplorasi mendalam terhadap perubahan perilaku tokoh melalui simbol visual.

2	Bintang Anugrah, Putty Aggie Septian, Muhammad Ubaidillah	Analisis Komunikasi Interpersonal Ayah dan Anak dalam Film Sejuta Sayang Untuknya	Berlandaskan sikap positif yang menurut Joseph A. Devito mendukung adanya hubungan komunikasi interpersonal. Kesimpulan berikut dapat ditarik dari lima sikap positif: Sikap Keterbukaan (<i>openness</i>) peneliti temukan pada menit ke 09:56-12:30. Adegan tersebut Gina jujur pada Ayah mengenai ia lelah melihat ayahnya menjadi figuran dan mengatakan dengan jujur kebutuhan sekolah Gina. Sikap empati (<i>empathy</i>) peneliti temukan pada menit ke 01:25:39 - 01:31:14. Gina pada akhirnya mengerti apa yang Ayah rasakan dan inginkan. Gina pada akhirnya ingin kuliah seperti kemauan Ayah. Sikap mendukung (<i>supportiveness</i>) peneliti temukan pada menit ke 52:54 - 55:20, menit ke 01:13:32 - 01:15:05, menit ke 01:13:32 - 01:15:05 dan menit ke 01:21:21 - 01:21:55. Sikap positif (<i>positiveness</i>) peneliti temukan pada menit ke 06:15-07:49 yang menunjukkan sikap Gina yang berbakti pada Ayah, menit ke 13:10-15:19 menunjukkan, cara pandang positif Ayah mengenai beban kehidupan, menit ke 35:06-36:14 menunjukkan, bahwa Ayah selalu	Kedua penelitian memiliki kesamaan dalam pemeriksaan komunikasi interpersonal sebagai mekanisme yang membentuk hubungan antartokoh, dengan penekanan pada aspek emosional dan saling pengertian.	Perbedaannya terletak pada objek penelitian (film Sejuta Sayang Untuknya yang menyoroti hubungan ayah-anak), teori yang digunakan (berdasarkan Joseph A. Devito alih-alih Semiotika Roland Barthes), serta fokus masalah yang lebih menitikberatkan pada sikap positif tanpa analisis simbol visual atau perubahan perilaku tokoh secara spesifik.
---	---	---	--	--	--

			berbaik sangka pada Tuhan, menit ke 58:28-01:00:09 menunjukkan bahwa Ayah akan selalu memberikan kebutuhan Gina. Sikap Kesetaraan (<i>equality</i>) peneliti temukan pada menit ke 01:16:12 - 01:19:56 yang menunjukkan bahwa Ayah dan Gina sama-sama berharga. Ayah ingin yang terbaik untuk Gina dan Gina ingin yang terbaik untuk ayahnya.		
3	Gloria Eka Putri Arta, Bonar Panjaitan, Maiunah, Ahmad Nashar	Representasi Nilai Kekeluargaan dalam Film <i>Escape from Mogadishu</i> Menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes	Berdasarkan penelitian serta analisis data yang dilakukan dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, peneliti menyimpulkan bahwa makna dari pesan yang disampaikan melalui 3 tahap analisis Barthes diantaranya, denotasi, konotasi, dan mitos. Berikut merupakan kesimpulan dari hasil penelitian ini: 1. Makna Denotasi Makna denotasi yang disampaikan dalam film <i>Escape From Mogadishu</i> adalah saling tolong menolong yang dilakukan oleh pihak kedutaan Korea Selatan dan Korea Utara tanpa memandang perang dingin antar kedua negara ini berhasil membuat mereka mencapai jalan keluar dari negara Somalia.	Kedua penelitian sama-sama menerapkan Analisis Semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam film, dengan fokus pada representasi nilai-nilai sosial, seperti kekeluargaan dan persatuan.	Penelitian ini berbeda dalam objek penelitian (film <i>Escape From Mogadishu</i> yang berlatar geopolitik), fokus masalah (representasi nilai kekeluargaan antarnegara bukan komunikasi interpersonal dan perubahan perilaku), serta tidak adanya eksplorasi mendalam terhadap interaksi antartokoh individu atau simbol visual yang memicu transformasi pribadi.

			2. Makna Konotasi Makna konotasi yang disampaikan melalui film <i>Escape From Mogadishu</i> adalah meski negara Korea Utara dan Korea Selatan memiliki perang dingin antar negara, hal itu tidak membuat keduanya tidak bisa bersama dalam membentuk satu strategi untuk mencapai satu tujuan. 3. Makna Mitos Makna mitos yang disampaikan melalui film <i>Escape From Mogadishu</i> adalah suatu hal yang mustahil jika Korea Utara dan Korea Selatan bergabung untuk mencapai satu tujuan berdasarkan nilai-nilai kekeluargaan yang terkandung, seperti; saling tolong-menolong, berbagi makanan, serta memberikan perhatian satu sama lain.		
4	Callista Kevinia, Putri Syahara, Salwa Aulia, Tengku Astari	Analisis Teori Semiotika Roland Barthes dalam Film <i>Miracle in Cell No.7</i> Versi Indonesia	Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang sudah dijabarkan, maka kesimpulan yang didapat yaitu 1. Dalam film <i>Miracle in Cell No. 7</i> terdapat makna denotasi yang digambarkan (Analisis Teori Semiotika Roland Barthes dalam Film <i>Miracle in Cell No.7</i> Versi Indonesia) dengan perilaku yang memiliki arti sebenarnya. 2. Terdapat juga makna konotasi yang	Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan Analisis Semiotika Roland Barthes untuk menafsirkan makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam narasi film, dengan penekanan pada elemen visual dan	Perbedaan mencakup objek penelitian (film <i>Miracle in Cell No.7</i> yang berfokus pada pengorbanan keluarga), fokus masalah (tidak mengeksplorasi komunikasi interpersonal atau perubahan perilaku tokoh secara spesifik),

			memiliki kiasan didalam makna denotasi. Makna konotasi yang terdapat di film <i>Miracle in Cell</i> No. 7 ini dijelaskan lebih detail dari beberapa cuplikan <i>scene</i> . 3. Makna dari mitos sendiri merupakan hubungan antara gerakan tubuh Bapak Dodo untuk mengekspresikan yang dirasakannya dengan arti sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari.	emosional.	serta kurangnya analisis terhadap interaksi antarindividu yang memengaruhi perubahan perilaku.
5	Lisa Orellia, Nanang Ganda Prawira	Representasi Komunikasi Interpersonal terhadap <i>Psychological Well-Being</i> Seseorang dalam Film Animasi “ <i>Soul</i> ”	Film animasi <i>Soul</i> menceritakan tentang seseorang yang mengalami gejala krisis paruh baya yang mendapat pelajaran penting bagi hidupnya dari orang-orang di sekelilingnya. Pada film ini memperlihatkan bagaimana makna dari keberadaan dan kebahagiaan seseorang dapat dipengaruhi oleh keberadaan manusia yang lainnya melalui komunikasi. Jika dilihat dari perspektif ilmu komunikasi, hal tersebut adalah proses komunikasi interpersonal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos yang merepresentasikan konsep komunikasi interpersonal, sehingga dapat memengaruhi <i>psychological well-being</i> seseorang dalam film animasi <i>Soul</i> . Penelitian ini	Kedua penelitian sama-sama menelaah komunikasi interpersonal dalam film sebagai proses yang membentuk makna emosional dan perubahan dalam kehidupan tokoh, dengan implikasi pada aspek psikologis ataupun sosial.	Penelitian ini berbeda dalam objek penelitian (film animasi <i>Soul</i> yang menekankan kesejahteraan psikologis), fokus masalah (representasi komunikasi interpersonal terhadap <i>well-being</i> alih-alih perubahan perilaku melalui simbol visual), serta tidak menggunakan Semiotika Roland Barthes.

			merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa praktik komunikasi interpersonal dalam film <i>Soul</i> diwakili oleh adegan komunikasi yang dilakukan oleh dua sampai tiga orang. Adegan ini melibatkan antara Joe sebagai pria paruh baya, sebuah jiwa baru bernama 22 dan teman Joe bernama Dez, seorang pemotong rambut yang menjelaskan, bahwa ia merasa bahagia dengan pekerjaannya, meskipun impiannya sebagai dokter hewan tidak tercapai. Dia menyukai pekerjaannya, karena dapat mendengar setiap pengalaman dari pelanggannya saat ia memotong rambut Joe, yang sebenarnya pada adegan itu, jiwalah yang berada didalam tubuhnya Joe.		
6	Novi Ratriningtyas, Jauhar Wahyuni, Muhammad Firaz Rizaldy	Perubahan Perilaku Pelaku <i>Bullying</i> di Film Animasi <i>Koe No Katachi</i> (Studi Semiotika Roland Barthes)	Film animasi merupakan film yang dibuat dengan menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak dengan menggunakan <i>tool</i> proyeksi atau <i>software</i> aplikasi. Alasan masyarakat mampu menikmati film animasi adalah memiliki tampilan visual yang lebih menarik, sehingga penonton tidak	Kedua peneltian ini memiliki kesamaan dalam penerapan Semiotika Roland Barthes untuk menganalisis perubahan perilaku tokoh utama melalui simbol dan	Perbedaan terlihat pada objek penelitian (film animasi <i>Koe No Katachi</i> yang berfokus pada <i>bullying</i>), fokus masalah (perubahan perilaku pelaku <i>bullying</i>), serta tidak adanya eksplorasi

			mudah merasa bosan saat menontonnya. Contoh film animasi yang menarik perhatian masyarakat dan telah mendapatkan <i>Japan Movie Critics Awards</i> ke-26 adalah film animasi <i>Koe no Katachi</i>. Film ini bertema <i>bullying</i>, dimana Ishida Shouya sebagai pemain utama adalah pelaku <i>bullying</i> yang kemudian ingin merubah perilakunya menjadi orang baik. Penelitian ini bertujuan merepresentasikan perubahan perilaku pelaku <i>bullying</i> yang ada dalam film animasi <i>Koe no Katachi</i>. Perubahan perilaku yang ada dalam film animasi <i>Koe no Katachi</i> dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Objek dalam penelitian ini adalah pemain utama dari film animasi <i>Koe no Katachi</i> yaitu <i>Ishida Shouya</i>. Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes yang menganalisis makna denotasi, konotasi dan mitos di unit analisis sebanyak lima gambar perubahan perilaku pelaku <i>bullying</i> di film <i>Koe no Katachi</i>. Hasil dari penelitian ini menunjukkan perubahan perilaku pelaku <i>bullying</i> yang dipengaruhi oleh beberapa faktor	tanda dalam film, dengan fokus pada transformasi moral dan emosional.	mendalam terhadap interaksi tatap muka yang membentuk ikatan emosional.
--	--	--	--	--	--

			yang bersumber dari diri pelaku, orang tua, teman, dan korban yang mampu merubah pelaku <i>bullying</i> menjadi orang baik.		
7	Yusuf Alfandi, Dian Esti Nurati, Siswanta	Analisis Semiotika Roland Barthes: Film Animasi <i>Spirited Away</i> dalam Representasi Nilai Moral	Film animasi ini menceritakan bentuk dari ketaatan anak kepada orang tuanya melalui perjuangan dari seorang anak untuk menyelamatkan kedua orang tuanya agar bisa terlepas dari kutukan penyihir Yubaba. Chihiro rela berkorban demi kedua orang tuanya ia harus rela berkerja kepada Yubaba dan harus mengganti namanya, pengabdianya untuk menjaga orang tuanya serta bentuk kasih sayang melalui perjuangan seorang anak Chihiro ini merupakan nilai ketaatan Chihiro kepada orang tuanya. Mimik wajah, kamera, audio, teknik dan gestur Chihiro yaitu pada saat Chihiro meminta pekerjaan kepada Yubaba, ia mengucapkan janji yang akan menyelamatkan orang tuanya, dan meneteskan air mata (denotasi dan konotasi). Penjabaran konotasi dari lambang- lambang tersebut kemudian dikaitkan dengan mitos yang ada pada budaya masyarakat Jepang, yaitu dengan hubungan timbal balik.	Kedua penelitian sama-sama menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes untuk menafsirkan simbol visual dan naratif dalam film animasi, dengan penekanan pada nilai moral, seperti kasih sayang dan pengorbanan.	Penelitian ini berbeda dalam objek kajian (film <i>Spirited Away</i> yang menyoroti ketaatan anak), fokus masalah (representasi nilai moral tidak adanya komunikasi interpersonal dan perubahan perilaku tokoh), serta kurangnya analisis terhadap interaksi antar individu yang memicu transformasi emosional.

2.5 Kerangka Berpikir

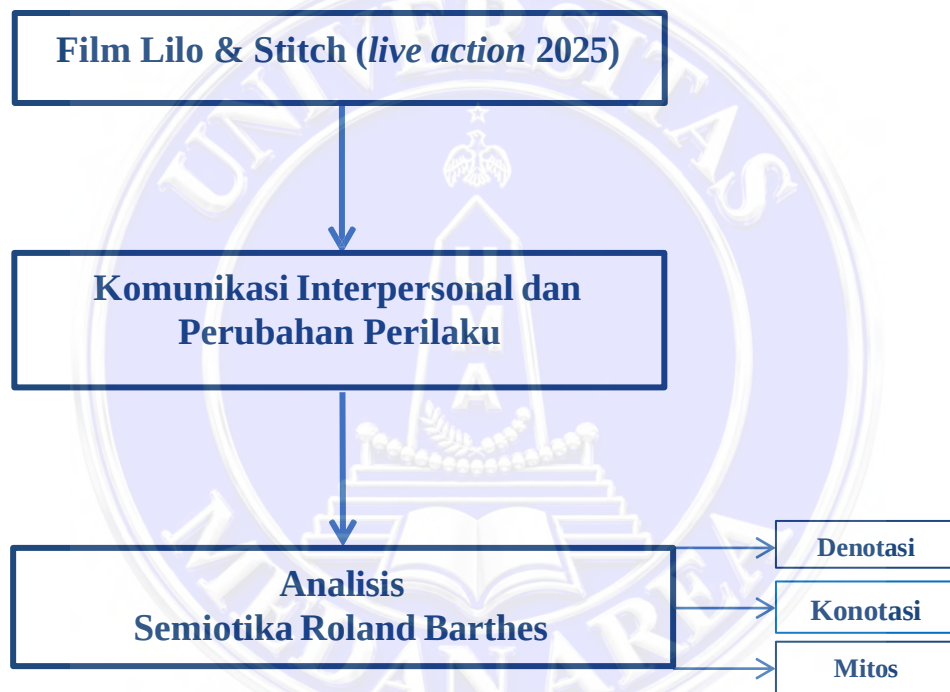
Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi. Kerangka berpikir penelitian ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan.

Kerangka berpikir memuat teori atau dalil, serta konsep-konsep yang menjadi dasar dalam penelitian. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel (Sugiyono, 2019).

Menurut Priatna (dalam Hanifah dkk, 2025) dalam penyusunan sebuah penelitian pendidikan, kerangka berpikir memiliki posisi strategis yang menjembatani antara teori dan praktik, antara konsep dan realitas, serta antara permasalahan penelitian dengan tujuan yang ingin dicapai. Kerangka berpikir bukan sekadar penjelasan teoretis, melainkan suatu konstruksi logis yang menggambarkan bagaimana peneliti melihat hubungan antar variabel dalam sebuah sistem pemikiran yang utuh, sistematis, dan konsisten. Oleh karena itu, kerangka berpikir menjadi inti yang menyatukan keseluruhan rancangan penelitian dalam satu alur pemikiran yang koheren.

Penyusunan kerangka berpikir ini pun tidak bisa dilepaskan dari landasan teori dan penelitian relevan yang telah dikaji sebelumnya. Dari sanalah peneliti memperoleh panduan dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti.

Menurut Rahman (dalam Hanifah dkk, 2025) kerangka berpikir tidak cukup hanya menyusun ulang teori atau menyalin pendapat para ahli, melainkan harus menyintesis, menghubungkan, dan mengembangkan pemikiran yang menunjukkan bagaimana hubungan antar variabel dibangun dan dijelaskan secara logis. Inilah yang membedakan kerangka berpikir dari bagian landasan teori; jika landasan teori lebih bersifat deskriptif, maka kerangka berpikir bersifat analitis dan argumentatif.



Gambar 2 Kerangka Berpikir Peneliti

(Sumber: Peneliti, 2025)

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif cenderung memakai analisis secara mendalam. Menurut Creswell (dalam Somantri, 2005) penelitian kualitatif lebih mengutamakan penggunaan logika induktif, dimana kategorisasi dilahirkan dari perjumpaan peneliti dengan informan di lapangan atau data-data yang ditemukan, sehingga penelitian kualitatif bercirikan informasi yang berupa ikatan konteks yang akan menggiring pada pola-pola atau teori yang akan menjelaskan fenomena sosial. Menurut Creswell (dalam Ultavia dkk, 2023) proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Tujuan dasar filosofi digunakan sebagai pembimbing agar fokus penelitian, sesuai dengan kenyataan di lapangan.

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif yang terintegrasi dengan analisis semiotika menurut Roland Barthes. Pendekatan kualitatif dipilih mengingat tujuan penelitian ini untuk melakukan eksplorasi mendalam dan kontekstual terhadap makna yang terkandung dalam elemen visual pada film Lilo & Stitch (2025).

Metode Analisis Semiotika Roland Barthes digunakan karena menyediakan kerangka konseptual yang komprehensif untuk menganalisis sistem tanda melalui tiga lapisan makna, yaitu denotasi, konotasi, serta mitos. Melalui analisis ini, peneliti bermaksud mengungkapkan representasi komunikasi interpersonal dan perubahan perilaku yang dialami oleh tokoh utama dalam film tersebut.

3.2 Waktu Penelitian

Tabel 2. Waktu Penelitian

No	Jenis kegiatan	Bulan dan Minggu Tahun 2025-2026																							
		Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																								
2	Seminar Proposal																								
3	Penelitian lapangan																								
4	Pengolahan dan analisis data																								
5	Konsultasi dan bimbingan skripsi																								
6	Seminar Hasil																								
7	Sidang Skripsi																								

3.3 Objek Penelitian

Objek utama dalam penelitian ini adalah film Lilo & Stitch yang diproduksi oleh Walt Disney Pictures pada tahun 2025. Film tersebut dipilih karena menghadirkan dinamika interaksi komunikasi interpersonal antara karakter Lilo dan Stitch, yang mengilustrasikan proses pembentukan makna, serta perubahan perilaku.

3.4 Sumber Data

Sumber data yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni sebagai berikut:

3.4.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2016) data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh penulis. Data primer yang dianggap penting untuk penelitian ini diperoleh dari setiap proses perjalanan, dan adegan tokoh utama dalam setiap yang dilalui dalam film *Lilo & Stitch 2025* yang berdurasi 108 menit, dimana dalam film ini terdapat unsur-unsur berupa gambar, dialog, bunyi, dan suara.

3.4.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2016) data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui perantara orang lain ataupun *website* (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah dokumen tertulis, yaitu kepustakaan atau buku, artikel-artikel yang berasal dari internet, serta jurnal-jurnal yang mendukung data yang relevan terhadap penelitian ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Sugiyono (dalam Winda dan Aini, 2024)) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengamati secara langsung objek yang akan diteliti.

Artinya, peneliti melakukan penayangan berulang film *Lilo & Stitch (2025)* untuk

mengidentifikasi tanda-tanda (*signifier*) dan makna (*signified*) dalam adegan tertentu, kemudian mengklasifikasikan elemen-elemen tersebut kedalam tiga lapisan makna, yakni denotasi sebagai interpretasi literal, konotasi sebagai dimensi simbolik dan kultural, serta mitos sebagai aspek ideologis dan nilai budaya.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (dalam Winda dan Aini, 2024) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu, baik berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental. Dokumentasi penelitian dapat didefinisikan sebagai rekaman visual yang diabadikan oleh peneliti guna mendukung keabsahan dan kekuatan hasil penelitian.

Dalam konteks ini, peneliti melakukan dokumentasi secara lengkap terhadap semua elemen yang diperlukan dalam proses penelitian, dimulai dari pengunduhan film *Lilo & Stitch* (2025) melalui aplikasi *vidio*, serta pengamatan informasi yang relevan melalui sumber seperti buku maupun situs web.

3. Wawancara

Wawancara dapat dianggap sebagai salah satu bentuk interaksi yang dilakukan oleh peneliti dengan informan. Peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur, dimana wawancara tersebut dirancang dengan susunan dan alur yang sistematis. Wawancara dilakukan oleh peneliti terhadap dua orang informan diantaranya adalah Artha Uli Maniur Simanjuntak yang merupakan penonton film “*Lilo & Stitch* (2025)” dan Sairah S.Psi, M.Psi yang merupakan Dosen Psikolog di Universitas Medan Area. Peneliti akan menyusun serangkaian pertanyaan yang

relevan dengan konteks penelitian terhadap film "Lilo & Stitch 2025" serta meminta persetujuan informan untuk memberikan *respons* terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut. Tujuan pelaksanaan wawancara ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk meningkatkan keabsahan data penelitian.

4. Studi Literatur (Pustaka)

Menurut Creswell (dalam Hadi dan Afandi, 2021) tujuan dari kajian pustaka adalah memberikan informasi kepada pembaca tentang hasil-hasil penelitian lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang sudah ada, dan mengisi celah kekosongan pembahasan dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Studi literatur ini merupakan kegiatan penelitian yang dirancang dan dilaksanakan oleh peneliti melalui pengumpulan berbagai sumber referensi, seperti buku dan jurnal yang relevan dengan isu, serta tujuan penelitian. Strategi ini diterapkan dengan maksud untuk mengidentifikasi, dan mengungkapkan berbagai hipotesis yang dapat diaplikasikan pada masalah yang sedang diteliti, sehingga dapat digunakan sebagai bahan rujukan yang komprehensif dalam analisis dan pembahasan hasil penelitian.

3.6 Teknik Analisis Data

Model analisis data yang digunakan peneliti adalah model interaktif Matthew Miles dan Michael Huberman. Berdasarkan Miles dan Huberman (dalam

Qomaruddin dan Sya'adiyah, 2024) terdapat 3 tahapan dalam analisis data, yakni sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan proses sistematis yang melibatkan penggabungan, seleksi, dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan, dengan fokus pada elemen-elemen informasi yang paling relevan dan esensial, sekaligus menghilangkan data yang tidak diperlukan.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan tahap krusial dalam analisis data kualitatif yang bertujuan untuk mengorganisasikan dan menyajikan informasi secara sistematis serta bermakna, sehingga data hasil penelitian dapat ditampilkan dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti narasi deskriptif, tabel, bagan, atau grafik yang mengilustrasikan keterkaitan antar fenomena.

Menurut Miles dan Huberman (dalam Qomaruddin dan Sya'adiyah, 2024) bentuk penyajian data yang paling umum dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif yang mendalam. Penyajian data tidak hanya sekadar menampilkan informasi, tetapi juga memberikan konteks yang mendalam, sehingga pembaca dapat memahami hasil penelitian secara komprehensif melalui kerangka teoritis atau model yang menguraikan hubungan antar temuan.

3. Pengambilan Kesimpulan (*Drawig Cenclution/Verification*)

Pengambilan kesimpulan merupakan proses integral yang dimulai sejak tahap pengumpulan data di lapangan, dimana peneliti secara aktif berupaya

memahami dan menginterpretasikan makna dari data yang diperoleh sebagai hasil dari analisis yang telah dilakukan.

Teknik Analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan deskriptif kualitatif, dengan menggunakan kajian semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Proses analisis ini terdiri dari serangkaian tahapan yang saling berkaitan, yakni sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan pemutaran lengkap secara berulang terhadap film *Lilo & Stitch* (2025) guna memperoleh pemahaman komprehensif tentang narasi dan elemen-elemen visualnya.
2. Peneliti kemudian melakukan pengamatan mendalam terhadap berbagai adegan yang menggambarkan interaksi komunikasi interpersonal, serta perubahan perilaku untuk mengidentifikasi aspek-aspek relevan dengan fokus penelitian
3. Peneliti juga melibatkan penggolongan elemen-elemen yang merepresentasikan komunikasi interpersonal dan perubahan perilaku, dengan cara melakukan pengambilan *screenshot* (tangkapan layar), atau gambar dari bagian-bagian tertentu dalam film, guna mendokumentasikan data secara akurat dan sistematis.
4. Tahap berikutnya yakni analisis terhadap elemen-elemen yang telah diklasifikasikan dilakukan dengan menerapkan teori semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes, untuk mengungkap lapisan makna yang lebih dalam dan menghubungkannya dengan kerangka penelitian secara keseluruhan.

5. Peneliti melakukan evaluasi akhir, serta penentuan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, dengan mempertimbangkan implikasi teoritis dan empiris untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara komprehensif.

3.7 Teknik Keabsahan Data

Triangulasi merupakan sebuah metode yang dirancang untuk memverifikasi tingkat akurasi data dalam konteks penelitian (Moelong, 2017). Teknik keabsahan data berfungsi sebagai instrumen utama untuk mengevaluasi kredibilitas data penelitian, sehingga memungkinkan pertanggungjawaban peneliti yang komprehensif. Dalam penelitian ini yang berfokus pada film "Lilo & Stitch (2025)", peneliti menerapkan triangulasi sumber sebagai pendekatan untuk membandingkan, serta memverifikasi ulang derajat kepercayaan informasi melalui berbagai sumber atau informan. Peneliti akan melakukan wawancara untuk memverifikasi ulang atas hasil penelitian yaitu dengan satu informan yang merupakan penonton film "Lilo&Stitch (2025)", yaitu Artha Uli Maniur Simanjuntak dan satu informan yang merupakan Dosen Psikologi Universitas Medan Area, yaitu Sairah S.Psi, M.Psi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Komunikasi interpersonal antara tokoh utama dalam film Lilo & Stitch (*live action* 2025), berkontribusi dalam merubah perilaku Lilo & Stitch. Komunikasi interpersonal memiliki peran yang signifikan dalam membentuk perubahan perilaku tokoh utama dalam film Lilo & Stitch (2025). Interaksi yang terjalin antara tokoh Lilo dan Stitch digambarkan sebagai proses komunikasi yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan, di mana sikap penerimaan, perhatian, dan keterbukaan emosional menjadi elemen utama dalam membangun hubungan interpersonal yang positif. Komunikasi tersebut menjadi dasar terbentuknya rasa aman secara emosional yang memengaruhi sikap dan perilaku tokoh utama. Perubahan perilaku tokoh Stitch dalam film tidak ditampilkan sebagai perubahan yang terjadi secara instan, melainkan sebagai hasil dari proses komunikasi interpersonal yang konsisten.

Melalui interaksi yang ditandai dengan empati dan penerimaan, tokoh Stitch menunjukkan perkembangan perilaku yang ditunjukkan melalui berkurangnya sikap agresif, meningkatnya kemampuan mengelola emosi, serta munculnya keinginan untuk menjalin hubungan sosial yang lebih bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal berperan sebagai faktor

penting dalam memengaruhi sikap dan perilaku individu, khususnya dalam konteks hubungan yang memberikan rasa aman secara emosional.

2. Simbol dan tanda visual serta narasi dalam film *Lilo & Stitch* (live action 2025) yang merepresentasikan komunikasi interpersonal dan perubahan perilaku antar tokoh utama.

Melalui pendekatan analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini menemukan bahwa perubahan perilaku tokoh utama dapat dipahami melalui tiga tingkatan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Pada tingkat denotasi, perubahan perilaku terlihat secara langsung melalui tindakan dan respons tokoh dalam adegan-adegan film. Pada tingkat konotasi, perubahan tersebut dimaknai sebagai hasil dari hubungan emosional yang terbangun antara tokoh utama. Sementara itu, pada tingkat mitos, film *Lilo & Stitch* (2025) merepresentasikan nilai keluarga sebagai ruang penerimaan, kebersamaan, dan dukungan emosional yang tidak semata-mata didasarkan pada hubungan biologis, tetapi dibangun melalui komunikasi interpersonal yang penuh empati. penelitian ini menunjukkan bahwa film *Lilo & Stitch* (2025) tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi yang menyampaikan pesan sosial mengenai pentingnya komunikasi interpersonal dalam membentuk perubahan perilaku individu. Melalui narasi dan simbol-simbol yang ditampilkan, film ini menegaskan bahwa penerimaan, empati, dan hubungan emosional yang positif merupakan faktor utama dalam membangun perilaku yang lebih adaptif dan bermakna dalam kehidupan sosial.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

A. Bagi Mahasiswa

Penulis menyarankan kepada mahasiswa agar dapat lebih kritis dalam memaknai pesan-pesan yang disampaikan melalui media film. Mahasiswa diharapkan tidak hanya memandang film sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mengandung nilai-nilai sosial, emosional, dan budaya. Melalui pemahaman terhadap komunikasi interpersonal yang direpresentasikan dalam film, mahasiswa dapat mengembangkan kepekaan dalam menjalin hubungan sosial, khususnya dalam membangun sikap empati, penerimaan, dan keterbukaan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Bagi Dosen dan Institusi Akademik

Penulis menyarankan kepada dosen agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi atau bahan pendukung dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal, komunikasi massa, maupun kajian media dan budaya. Film *Lilo & Stitch* (2025) dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif untuk membantu mahasiswa memahami konsep komunikasi interpersonal dan perubahan perilaku secara kontekstual melalui pendekatan visual dan naratif yang dekat dengan kehidupan sosial. penulis juga menyarankan agar penelitian-penelitian yang mengkaji media film dan komunikasi interpersonal dapat terus dikembangkan dan difasilitasi. Institusi akademik diharapkan

dapat mendorong mahasiswa untuk melakukan penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis media, khususnya analisis semiotika, sebagai upaya memperkaya kajian komunikasi dan budaya. Dukungan institusi terhadap penelitian semacam ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas akademik serta memperluas kontribusi keilmuan di bidang komunikasi.

C. Bagi Penelitian Selanjutnya

penulis menyarankan agar penelitian mengenai komunikasi interpersonal dalam film dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan teori atau metode analisis yang berbeda, seperti analisis wacana, analisis naratif, atau pendekatan psikologi komunikasi. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas objek kajian dengan membandingkan beberapa film atau mengkaji konteks sosial yang berbeda, sehingga hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih beragam dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fiatur Rohmaniah. (2021). Kajian Semiotika Roland Barthes. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2(2), 124–134. <https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.308>
- Alfandi, Y., & Nurati, D. E. (2017). ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES: FILM ANIMASI SPIRITED AWAY DALAM REPRESENTASI NILAI MORAL. *Transformasi*, 1(32).
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). Pengantar teori film. Deepublish.
- Altita, Permatasyari. 2021. “Perkembangan Komunikasi Massa.” *Jurnal Prosiding* 1(1): 18–31.
- Anggraini, C., & Mihardja, E. J. (2025). Pendayagunaan Platform Media Sosial oleh Kementerian Pekerjaan Umum. *Warta ISKI*, 8(1), 83–91.
- Anugrah, B., Raden Muhammad Ubaidillah, & Putty Anggie. (2023). Analisis Komunikasi Interpersonal Ayah dan Anak dalam Film Sejuta Sayang Untuknya. *Nosipakabelo: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 4(01), 50–58. <https://doi.org/10.24239/nosipakabelo.v4i01.2013>.
- Azwar, Zempi, C. N., Masduki, D., Hapsari, D. T., Intyaswati, D., Ayuningtyas, F., Handayani, L., Sadjijo, P., Tayibnapis, R. G., & Hendrayani, Y. (2022). *Dinamika komunikasi: Sejarah, teori, dan aplikasi pada fenomena masa kini*. Jakarta: LPPM Press UPN Veteran Jakarta.
- Budyatna. (2015). 1 K o m u n i k a s i Interpersonal. *Komunikasi Interpersonal*, 6, 211-Article.
- Eka Putri Arta, G., Panjaitan, B., Nasher, A., & Maiunah. (2024). Representasi Nilai Kekeluargaan Dalam Film *Escape From Mogadishu* Menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 40–53.
- Emerald, Ananda Mirza, and E. Rizky Wulandari. 2024. “Representasi Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Film Animasi „Inside Out“ Karya Pete Docter.” *DIGICOM : Jurnal Komunikasi dan Media* 4(3): 212–44. [doi:10.37826/digicom.v4i3.820](https://doi.org/10.37826/digicom.v4i3.820).
- Fatmasari, A. E., & Nur“Aini, H.-. (2023). Interpersonal Communication Effectiveness, Gender Differences, and Emotional Exhaustion of High School Student. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 1(2), 420. <https://doi.org/10.12928/jehcp.v1i2.26032>
- Hadi, N. F., & Afandi, N. K. (2021). Literature Review is A Part of Research. *Sultra Educational Journal*, 1(3), 64–71. <https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203>
- Hadiono, A. F. (2016). Komunikasi Antar Budaya (Kajian Tentang Komunikasi Antar Budaya di Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi). *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 8(1), 136–159.
- Hanifah, H., Salsabillah, L., Fitri, A. T., & Febriani, R. M. (2025). Landasan Teori , Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir dan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(April), 391–404.

- Haryati, T., & Syahidin, S. (2023). Model Pembelajaran Modifikasi Tingkah Laku dan Implementasinya dalam Pendidikan Agama Islam. *Civilization Research: Journal of Islamic Studies*, 2(2), 188–213.
- Hatami, F., Tahmasbi, F., & Hatami Shahmir, E. (2017). *Neuropsychology*, 3(8), 85–102. http://clpsy.journals.pnu.ac.ir/article_3887.html
- Herlina dkk. (2024). Pengantar Ilmu Komunikasi. In CV Basya Media Utama. Miller, G. T., & Spoolman, S. E. (2016). Tap into engagement. www.cengage.com
- SuharsimiArikunto. (1980). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. In *A psicanalise dos contos de fadas. Tradução Arlene Caetano* (Issue January).
- Huda, S., & Huda, S. (2018). Analisis Teks Media. *Zenodo*, 3(1), 28–37.
- Ihsan, Hilarius Wandan, Tuti Hartati, Ruri Widuri, Haryadi, and Saleh Purnama. 2024. “Pendekatan Komunikasi Krisis Untuk Penanganan Isu Sensitif Di Lingkungan Bisnis Dan Organisasi.” 7: 10196–201.
- Kartini. (2023). Analisis Semiotik Roland Barthes Dalam Film Layangan Putus. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(2), 294–303.
- Kasmianti et al. 2021. 32 No Title 濟無 No Title No Title No Title.
- Kevinia, C., Putri syahara, P. sayahara, Aulia, S., & Astari, T. (2024). Analisis Teori Semiotika Roland Barthes dalam Film *Miracle in Cell No.7* Versi Indonesia. *COMMUSTY Journal of Communication Studies and Society*, 1(2), 38–43.
- Lazuardi, A. B. (2023). Ashar Banyu Lazuardi* 1 , Hasbullah 2 12. 1(4), 929–942.
- Orellia, Lisa. 2021. “REPRESENTASI KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP PSYCHOLOGICAL WELL-BEING SESEORANG DALAM FILM ANIMASI „, SOUL “ Pendahuluan.” 14(2): 223–33.
- Pandeuwu, R. C., Lasut, J. J., & Zakarias, J. D. (2022). Pengaruh Sikap, Perilaku dan Motivasi dalam Menonton Korean Pop Terhadap Gaya Hidup Remaja Di Media Sosial Kota Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(3), 1–12.
- Panji, A. N. R. (2020). Semiotics: The Connotatives Signified (Myth) on Several News Headlines About Terror Cases Indicating Islamophobia. *Panangkaran: Jurnal Penelitian Agama Dan Masyarakat*, 3(1), 137.
- Qomaruddin, Q., & Sa’diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman, *Journal of Management, Accounting and Administration* Vol. 1, No.2 : 2024, hlm 81. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://pub.nuris.ac.id/journal/jomaa/article/view/93>
- Ratriningsy, Novi, Jauhar Wahyuni, Muhammad Firaz Rizaldy, Program Studi, Ilmu Komunikasi, and Universitas Gajayana Malang. 2023. “Perubahan Perilaku Pelaku Bullying Di Film Animasi *Koe No Katachi* (Studi Semiotika Roland Barthes).” 1: 20–28.
- Riwu, A., & Pujiati, T. (2018). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film *3 Dara*. *Deiksis*, 10(03), 212.
- Rizak, M. (2018). Peran Pola Komunikasi Antarbudaya dalam Mencegah Konflik antar Kelompok Agama. *Islamic Communication Journal*, 3(1), 88.

- Sari, R. P., & Abdullah, A. (2020). Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 1(6), 418.
- Soemarti, L., & Kundrat, K. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku Masyarakat dalam Pemanfaatan Sampah Domestik untuk Bahan Baku Pembuatan (MOL) sebagai Upaya Meningkatkan Sanitasi Lingkungan dalam Mendukung Gerakan Indonesia Bersih. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(2), 141–154.
- Sudipa, I. N. (2021). Mutiara Kebijaksanaan Para Filsuf Zaman Yunani sampai Post Modern.
- Sya“Dian, T., Oktiana, E., & Suryanto, S. (2021) Analisis mise en scene pada film parasite. *Jurnal Proporsi*, 6 (2).
- Syahputri Zahra Addini, Fallenia Della Fay, & Syafitri Ramadan. (2023). Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 161–166.
- Tamsil, I. S. (2025). *Cinematography*. Scopindo Media Pustaka, 2025.
- Wahyono, T., & Aditia, R. (2022). Unsur-Unsur Komunikasi Pelayanan Publik (Sebuah Tinjauan Literatur). *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(4), 489–494. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i4.2720>
- Wicaksono, A. R., & Diyah Fitriyani, A. H. (2022). Analisis Semiotik Roland Barthes pada Iklan Televisi Pertamina Edisi Ramadan 1442 H. *Acintya : Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 13(2), 155–164.
- Wulansari, R. (2020). Pemikiran Tokoh Semiotika Modern. *Textura Jurnal*, 1(1), 48.
- Yulia, N., Hasmawati, F., & Muslimin. (2024). Analisis Semiotika dalam Film Animasi The Anthem Of The Heart. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi



Gambar 26 (Dokumentasi)

Penulis bersama dosen sebagai triangulasi sumber, Ibu Sairah, S.Psi., M.Psi., melaksanakan wawancara di ruang dosen Psikologi pada Selasa, 13 Januari 2026, pukul 09.15 WIB, sebagai bagian dari proses triangulasi sumber untuk memastikan keabsahan data penelitian.

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 27 (Dokumentasi)

Foto diatas menunjukan Peneliti sedang mewawancarai informan utama, Artha Uli Simanjuntak, mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area. Wawancara ini dilakukan pada hari Selasa, 12 Januari 2026 pukul 11:23 WIB di ruang Perpustakaan. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data terkait Komunikasi Interpersonal dan perubahan perilaku tokoh utama (analisis semiotika roland barthes dalam film *Lilo & stitch* produksi *walt disney pictures* tahun 2025).

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Lampiran 2

Pedoman wawancara

A. Triangulator

Identitas Singkat

Nama : Sairah, S.Psi, M.Psi

Usia : 39 Tahun

Bidang keahlian: Psikolog

1. Bagaimana pandangan Ibu terhadap film Lilo & Stitch (2025) secara umum?
2. Apakah film ini menampilkan gambaran perubahan perilaku yang cukup jelas?
3. Bagaimana Ibu melihat perilaku awal tokoh Stitch?
4. Perubahan perilaku apa yang paling terlihat sepanjang film?
5. Menurut Ibu, apakah perubahan tersebut dapat dijelaskan melalui interaksi sosial yang dialami tokoh?
6. Sejauh mana peran lingkungan dan hubungan emosional memengaruhi perilaku individu seperti yang ditampilkan dalam film?
7. Apakah penerimaan sosial dan emosional dapat memicu perubahan perilaku secara signifikan?
8. Bagaimana peran figur seperti Lilo dalam membentuk perilaku Stitch?
9. Apakah proses perubahan perilaku yang ditampilkan dalam film ini dapat dikatakan realistis secara psikologis?
10. Menurut Ibu, apa kekuatan dan keterbatasan film ini dalam menggambarkan perubahan perilaku individu?

B. Informan Utama (Penonton Film Lilo & Stitch 2025)

Identitas Singkat

Nama : Artha Uli Maniur Simanjuntak

Usia : 23 Tahun

Status : Mahasiswa

1. Bagaimana kesan awal Anda setelah menonton film Lilo & Stitch (2025)?
2. Menurut Anda, bagian mana dari film ini yang paling berkesan secara emosional?
3. Bagaimana Anda melihat hubungan antara Lilo dan Stitch pada awal cerita?
4. Apakah hubungan tersebut berubah seiring berjalannya film? Jika iya, pada bagian mana perubahan mulai terasa?
5. Menurut Anda, faktor apa yang membuat hubungan Lilo dan Stitch berkembang?
6. Adegan apa yang menurut Anda paling menunjukkan kedekatan antara Lilo dan Stitch?
7. Bagaimana cara Lilo berkomunikasi dengan Stitch menurut pengamatan Anda?
8. Apakah terdapat perbedaan cara berkomunikasi Lilo dibandingkan tokoh lain dalam film?
9. Bagaimana respons Stitch terhadap perlakuan dan komunikasi dari Lilo?
10. Menurut Anda, apakah komunikasi antara Lilo dan Stitch lebih banyak disampaikan melalui dialog atau tindakan?
11. Apakah Anda melihat adanya perubahan perilaku pada tokoh Stitch dari awal hingga akhir film?
12. Perilaku apa yang paling menonjol sebelum dan sesudah perubahan tersebut?
13. Menurut Anda, apa penyebab utama terjadinya perubahan perilaku pada Stitch?
14. Apakah perubahan tersebut terlihat wajar dan dapat diterima menurut Anda sebagai penonton?
15. Menurut Anda, pesan utama apa yang ingin disampaikan film ini kepada penonton?
16. Apakah film ini memberikan pelajaran tertentu tentang hubungan antar individu? Jika iya, apa?
17. Menurut Anda, mengapa film seperti Lilo & Stitch masih relevan untuk ditonton saat ini?

Lampiran 3

Hasil Wawancara

A. Hasil Wawancara Triangulator

Identitas Singkat

Nama : Sairah S.Psi, M.Psi

Usia : 39 Tahun

Bidang keahlian : Psikolog

1. Bagaimana pandangan Ibu terhadap film Lilo & Stitch (2025) secara umum?

Ini kalau gambarnya yang setelah saya tonton Film Lilo and Stitch ini kan menggambarkan seorang anak yang kehilangan orang tua yang diasuh sama kakaknya begitu yang tidak ada orang tua disitu tdk ada figur orang tua, kemudian secara status sosial, status ekonomi itu pun kondisi yang kemudian dinas sosialnya itu memang konsen sekali untuk anak-anak semacam itu ya, anak-anak terlasak. anak terlantar begitulah yang bagaimana mengusahakan untuk bisa anak-anak ini mendapatkan haknya gitu ya, nah kayaknya memang jauh berbeda dengan kondisi di Indonesia ya kita kalau kita kayaknya anak-anak terlantar itu menjadi hal yang biasa tapi konsennya bahwa di film ini sangat kepeduliannya terhadap anak-anak lah terutama itu untuk kesejahteraan mereka ya baik secara tidak hanya fisik ternyata ya secara pendidikan kemudian faktor psikologis sampai difikirkan lah dia harus tinggal bersama siapa harus support systemnya itu siapa saja sampai dipikirkan seperti itu.

2. Apakah film ini menampilkan gambaran perubahan perilaku yang cukup jelas?

Iya, sangat perubahan perilaku dari yang tadinya, mohon maaf ya, agak liar, tidak baik-baik saja. Bila menjadikan kesejahteraan psikologis yang cukup maka dia bisa melakukan perubahan berlaku sesuai normalnya

3. Bagaimana Ibu melihat perilaku awal tokoh Stitch?

Iya, perilaku awalnya memang sebelum dia dikumpulkan dengan manusia, ya kan, tadi itu begitu liar, yang agak tidak bisa terkendali lah, kontrolnya sangat lemah, kemudian setelah dia berteman dengan Lilo, kemudian dia secara banyak belajar sih ini kan ibaratnya animasi ini kan hewan ya. Nah disitu tuh ternyata bahwa ketika dikumpulkan dengan manusia dengan *habituation* kemudian dengan komunikasi tidak hanya secara ini ya tapi kayaknya *heart to heart* ya si Lilo ini kan butuh sosok kawan ya yang bisa mengerti dia, bisa bantu dia Peduli dan lain sebagainya disitulah signifikan perubahan perilakunya sehingga si lilo, si stitchnya itu bisa mulai masuk beradaptasi dengan lingkungan lilo.

4. Perubahan perilaku apa yang paling terlihat sepanjang film?

Kalau yang paling perilaku yang paling ekstrem bukan ekstrem sih yang agak ini ya itulah kontrol emosinya regulasi emosinya kemudian lebih ke tindakan perilaku-perilaku yang kompulsif ya bahkan itu yang tadinya kan agak sedikit ya itu terlihat layar bahasa liar kemudian di setelah itu ada banyak perubahan gimana dia bisa kontrol bahkan untuk Lilo saat didatengin sama apa itu dinas apa dinas sosial ya kan yang ketika mengintegrasikan si kakaknya gitu ya padahal dia sebenarnya dapat itu dari kakaknya kan tapi dia bisa jaga untuk untuk bisa *safety* nih semuanya gitu walaupun ada gejolak secara emosional.

5. Menurut Ibu, apakah perubahan tersebut dapat dijelaskan melalui interaksi sosial yang dialami tokoh?

Ya tentunya perubahan perilaku itu didapat karena dampak adanya interaksi sosial yang sudah mulai bagus baik secara komunikasinya, kemudian hubungan interpersonal. Hubungan interpersonalnya itu lebih kepada bagaimana orang dinas itu datang ke situ, dia menjalin dan saya rasa orang dinas sosialnya itu bukan cuma sekedar menjalankan jobdesknya. tapi bagaimana dia juga secara hati ingin menolong sehingga ada komunikasi yang *heart to heart* juga dengan si kakaknya? Nani ya?, ya itulah. di situ kan dia kayak, sebenarnya dia tahu ini ada yang ditutupin nih, gitu kan. Tapi bagaimana cara dia memposisikan diri untuk bisa tetap profesional sehingga kemudian masuknya itu lebih enak kepada si Nani. Kemudian bagaimana caranya untuk bisa. Mau ambil asuhnya si Lilo ini kan gak tiba-tiba dikasihnya step-stepnya nah disitulah terjadilah interaksi sosial yang bagus bahkan sama tetangganya itu termasuk keluarganya artinya adalah interaksi sosial yang bagus itu akan menjadikan modal utama untuk bisa terjadinya perubahan perilaku terhadap orang-orang tertentu itu tadi.

6. Sejauh mana peran lingkungan dan hubungan emosional memengaruhi perilaku individu seperti yang ditampilkan dalam film?

Ternyata memang ya kesehatan mental, kesehatan fisik itu saling bergantung. terkait gitu ya. Nah kalau kita bicara fokusnya mungkin di kesehatan mental ya kesehatan mental mau itu anak-anak mau dewasa bahkan lansia gitu ya ketika dua fungsinya itu berperan fungsi horizontal dan vertikalnya kalau kita bicara hubungan dengan Tuhan ya oke lah ya kemudian hubungan dengan lingkungan sekitar lingkungan sekitar itu termasuk disitu ada manusia termasuk ada keluarga termasuk ada orang lain, dan itu ketika semuanya punya hubungan bagus, maka bisa dipastikan kondisi mental itu stabil. kita perhatikan aja orang-orang yang memiliki gangguan mental itu biasanya rentan sekali dia biasanya tidak memiliki hubungan

sosial yang bagus itu kayak menyendiri kemudian sibuk dengan dunia mayanya nah itu pasti kondisinya beresiko lebih tinggi terhadap kesehatan mental apa gangguan-gangguan mental.

7. Apakah penerimaan sosial dan emosional dapat memicu perubahan perilaku secara signifikan?

Sangat-sangat, itu tadi kalau bilang regulasi emosi penerimaan sosial ya bagaimana kita bisa diterima di sebuah lingkungan itu sangat mempengaruhi contohnya ketika si anak-anak aja sih Lilo itu tampil dengan nah dia agak kurang diterima oleh teman-temannya perilaku apa yang muncul? agresif kan? nah dari situ sebenarnya anak ini potensinya fitrah semua-semua anak fitrahnya itu pasti kondisinya itu baik lalu bagaimana? siapa yang mengotori fitrah itu? ya itu lingkungan lingkungan, orang tuanya, pola asuh dan sebagainya, Sebenarnya potensinya baik. Sebenarnya ketika dia mendapatkan pemahaman dari si kakaknya, kemudian ada pendekatan secara emosional, dia paham kok bahwa sebenarnya perilaku itu salah harusnya. Mendorong temennya, itu sebenarnya salah. Tapi sebenarnya dia paham. Cuma karena dia tidak diterima oleh lingkungannya yang muncul agresif.

8. Bagaimana peran figur seperti Lilo dalam membentuk perilaku Stitch?

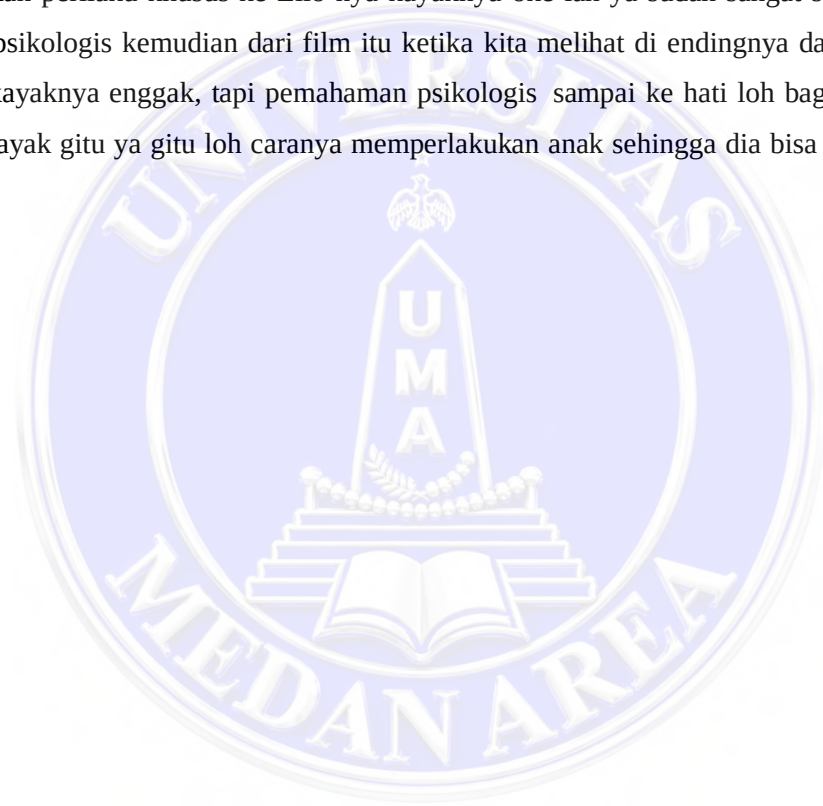
Oke, mungkin sebagai contoh ya, kalau kita ini ibarat katanya orang kalau kamu mau jadi baik, bertemanlah sama orang-orang baik ya kan, kalau kamu bertemanlah sama tanda kutip tukang sampah, sedikit banyaknya bau busuknya itu kecium gitu ya tapi kalau kamu berteman sama tukang parfum sedikit wanginya terbawa sama seperti itu walaupun itu hewan ya atau animasi ya kalau yang di film kan memang dibuatnya animasi tapi kalau untuk hewan saja kita lihat kucing atau mungkin hewan-hewan peliharaan itu kenapa dia bisa sangat *care* dengan yang punya gitu bosnya gitu ya karena itu tadi ada pendekatan secara emosional itu tadi sehingga perilakunya masih bisa terkendali.

9. Apakah proses perubahan perilaku yang ditampilkan dalam film ini dapat dikatakan realistis secara psikologis?

Sangat realistis dan itu banyak unsur-unsur psikologis yang masuk bahwa ternyata untuk bisa merubah perilaku seseorang itu tidak hanya masalah *knowledge* tetapi apa? secara emosional kalau psikologi itu tiga poinnya kognitif, emosi, dan perilaku itu saling terhubung ketika pemahaman itu sudah muncul kemudian ditransferlah ke emosi tidak hanya sekedar paham tapi cukup dirasakan maka efeknya perilaku yang akan berubah.

10. Menurut Ibu, apa kekuatan dan keterbatasan film ini dalam menggambarkan perubahan perilaku individu?

Keterbatasannya, karena Ibu juga melihatnya tidak sedetail itu, mungkin lebih kepada masih banyak hal-hal yang ini karena animasi, itu di luar, itu hayalan. Mungkin lebih ke menggunakan hewan, atau pakai anak-anak yang tadinya anak-anak liar karena ada itu film yang kayak anak yang tinggal di hutan kemudian terus dikumpulkan sama manusia normalnya itu kan lebih realistis ya tapi kalau animasi ibu rasa untuk ketahanan emosionalnya itu kurang mengenai gitu itu sih tapi kalau untuk proses interaksi proses apa perubahan perilaku khusus ke Lilo nya kayaknya oke lah ya sudah sangat sangat runtut sih secara psikologis kemudian dari film itu ketika kita melihat di endingnya dari prosesnya itu sudah kayaknya enggak, tapi pemahaman psikologis sampai ke hati loh bagaimana caranya harus kayak gitu ya gitu loh caranya memperlakukan anak sehingga dia bisa terkendali sama kita.



B. Informan Utama (Penonton Film Lilo & Stitch 2025)

Identitas Singkat

Nama : Artha Uli Maniur Simanjuntak

Usia : 23 Tahun

Status : Mahasiswa

1. Bagaimana kesan awal Anda setelah menonton film Lilo & Stitch (2025)?

Kesan pertama itu campur ya, mix. Ada lucu, kesal, happy, terus lambat laun dibawa ke sedih dan *romance*. Pokoknya kesannya itu campur lah, campur. Karena kan perubahan sikap ya.

2. Menurut Anda, bagian mana dari film ini yang paling berkesan secara emosional?

Baik, yang paling membuat saya terkesan dalam film ini itu ada durasi yang dimana si Stitch atau peliharaan yang tadinya bandal ini, itu dalam kondisi tenggelam dan ada sang kakak. Yang dimana kakaknya ini kesal dengan peliharaan ini, karena dia membuat dampak negatif lah ya sama bandelnya dengan adiknya. Namun ketika si stitch dalam kondisi lagi susah, kakaknya masih mau dengan dewasa menolong dan mengarahkan.

3. Bagaimana Anda melihat hubungan antara Lilo dan Stitch pada awal cerita?

Hubungan si anak perempuan dan si peliharaan ini dari awal sampai akhir itu benar-benar erat ya mereka seperti punya hubungan yang saling tertarik satu sama lain, namun ada durasi menunjukkan mereka sempat merasakan perbedaan yang sampai membuat mereka berada di titik yang tidak cocok. Ada di durasi itu juga. Nah, dari hubungan mereka tadi.

4. Apakah hubungan tersebut berubah seiring berjalannya film? Jika iya, pada bagian mana perubahan mulai terasa?

Perubahan sikap antara Lilo dan Stitch itu dalam alur film ada. Yang tadinya sama-sama bandal, yang sama-sama searah pemikiran buat masalah dan onar. Di durasi pertengahan film, mereka sama-sama saling mengetahui ulah yang mereka timbulkan itu memicu kerugian di lingkungan. Dan mereka di situ sama-sama seperti mau memulai dan berubah satu sama lain.

5. Menurut Anda, faktor apa yang membuat hubungan Lilo dan Stitch berkembang?

Faktor yang membuat si anak perempuan dan peliharaannya ini berubah, pertama, itu lingkungannya. Karena lingkungannya seperti Kakaknya yang tadi saya bilang, *backgroundnya* ini kan si anak perempuan ini bandel karena tidak punya *parents* ya, nggak punya orang tua. Dia hanya tinggal dengan kakak tunggalnya, kakak sendirinya. Yang

dimana kakaknya ini juga yang mencukupi kebutuhan rumah, kerja, dan segalanya itu sendiri. Dan sembari membesarkan adiknya perempuan ini. Jadi tak heran adiknya ini mengulah dan membuat kesalahan. Seperti itu. Namun dalam hal ini lingkungan yang merubah si Lilo dan Stitch ini adalah yang paling dominan menurut dari kacamata saya itu si kakaknya, si kakaknya yang mau dengan sabar mengarahkan, mengasih pandangan dan mengarahkan mana yang baik dan yang tidak seharusnya dilakukan dan yang diarahkan kakaknya itu ke adik perempuan dilakukan pada peliharaannya jadi si Lilo dan Stitch ini berkembang secara bersamaan.

6. Adegan apa yang menurut Anda paling menunjukkan kedekatan antara Lilo dan Stitch?

Sebenarnya setiap bagian dari film ini Sangat menunjukkan kedekatan Apalagi pas awal jumpa ya Awal jumpa itu di durasi awal Mereka *meet up* di tempat adopsi peliharaan, dari situ juga mereka dekat. Seiring waktu berjalan mereka menjalin hubungan yang membawa onar bersama, itu mereka dekat.

7. Bagaimana cara Lilo berkomunikasi dengan Stitch menurut pengamatan Anda?

Nah sedikit disclaimer dulu kak si Stitch ini kan peliharaan ya Yang dia gak bisa ngomong layaknya manusia Cuma dia paling ngerti kalau buat keonaran Jadi untuk pertanyaannya bagaimana berkomunikasi Mungkin dengan pergerakan mata dan gerakan tangan yang mereka saling mengenal ya namanya juga anak-anak yang jumpa peliharaan itu interaksinya gak perlu pakai yang kata-kata panjang cukup interaksi yang pakai pergerakan tubuh fisik saja mungkin itu udah cukup jadi komunikasi mereka itu yang interpersonalnya kebanyakan yang pakai pergerakan fisik sih.

8. Apakah terdapat perbedaan cara berkomunikasi Lilo dibandingkan tokoh lain dalam film?

Jelas ada. Si Lilo ini kan seorang anak perempuan ya. Seorang anak perempuan yang bahkan parentsnya gak ada. Jadi cara pola dia berbicara saja sudah berbeda. Itu jelas udah ada karena hanya dia pemeran anak-anak satu-satunya disana dan cara bicaranya yang jernih, jujur apa adanya.

9. Bagaimana respons Stitch terhadap perlakuan dan komunikasi dari Lilo?

Awalnya stitch hanya ingin mempergunakan si anak perempuan untuk tempat bersembunyi dia dari musuh-musuhnya. *disclaimer*, si peliharaan ini atau monster kecil ini, monster lucu

kecil ini itu incaran, dia buronan. Awalnya dia mendekati si anak perempuan ini dengan tujuan sesuatu. Namun karena kenyamanan lambat laun dengan si anak perempuan, dia merasakan kenyamanan, maka dia menjalin kehangatan yang dimana terdapat hubungannya bukan hanya sekedar ada tujuan, tapi memang kenyamanan yang harus dijalankan oleh si monster kecil lucu ini terhadap anak kecil itu.

10. Menurut Anda, apakah komunikasi antara Lilo dan Stitch lebih banyak disampaikan melalui dialog atau tindakan?

Dalam film ini lebih banyak dilakukan secara tindakan. Tindakannya perilaku karena kan kembali lagi ini seorang monster kecil yang tidak bisa berbicara. Jadi untuk komunikasi itu minim, namun untuk perilaku hampir setiap durasi mereka melakukannya.

11. Apakah Anda melihat adanya perubahan perilaku pada tokoh Stitch dari awal hingga akhir film?

Perilakunya jelas berubah. Itu kita dapat di alur di saat mereka, si Stitch ini dirampas atau kembali pada buruan tadinya, dia sadar, dia disitu sudah mulai sadar bahwasannya dia membutuhkan sesuatu yang hangat tadi.

12. Perilaku apa yang paling menonjol sebelum dan sesudah perubahan tersebut?

Perubahan yang menonjol itu kita bisa lihat dari tadi kita bahas itu, si monster kecil ini bandal, pembuat onar dan masalah. Tidak memikirkan yang namanya merugikan orang lain ataupun lingkungan. Namun ketika dia mengenal si anak perempuan dan si kakaknya, terutama saat di bagian dia sudah tidak berada di *family* itu, perubahan itu terasa. Di saat dia meneteskan air matanya, dia merasa kehilangan sesuatu, dan dia kayak ingin berada di lingkungan si keluarga itu. Jadi ya Ketika dia mau berada di lingkungan itu Dia harus berubah sikapnya. Begitu juga dengan anak perempuan tadinya yang sama seperti si monster kecil ini dia juga harus berubah sikapnya.

13. Menurut Anda, apa penyebab utama terjadinya perubahan perilaku pada Stitch?

Menurut kacamata saya, lingkungan dia, karena ketika dia tetap mau berada di *family* tadinya, yang berada di anak perempuan tadi itu, dia memang harus merubah sikapnya yang tadinya pengacau menjadi yang lebih tenang, yang lebih bisa mengayomi, yang bisa lebih memahami kondisi si keluarga tersebut agar tetap bisa bersama.

14. Apakah perubahan tersebut terlihat wajar dan dapat diterima menurut Anda sebagai penonton?

Menurut saya perubahan sikap itu wajar karena dari awal kita diarahkan itu yang pembuat onar, pengacau sehingga kakaknya juga sangat terbeban yang tadinya kakaknya, kakaknya sih adik perempuan ya terbeban dalam ekonomi kehidupan beserta dengan pengacauan adiknya ditambah dengan monster kecil yang akan datang baru ini. Jadi memang menurut saya itu wajar jika si monster kecil ini merubah sikapnya. Karena kalau tidak terjadinya ada perubahan terhadap si monster kecil ini, si anak perempuan ini akan lambat laun, lebih berpengaruh, lebih negatif lagi perilakunya. Dan itu akan lebih menyusahkan si kakaknya.

15. Menurut Anda, pesan utama apa yang ingin disampaikan film ini kepada penonton?

Oke, sebagai saya ya, dengan status saya yang masih belum punya anak, mungkin posisi saya yang kondisinya juga punya adik, maknanya dari film ini lebih memahami apa kemauan adik saya, bagaimana perilaku dia yang tadinya seorang diri tanpa teman, yang tidak ada memahami kondisi dia sama sekali, ditambah dengan minimnya keadaan tanpa orang tua, apa yang dibutuhkan dia. Jadi dalam film ini Saya bisa memahami Seorang anak kecil dia membutuhkan teman yang memahami dia yang bisa menemani dia dalam kondisi buruk ataupun baiknya.

16. Apakah film ini memberikan pelajaran tertentu tentang hubungan antar individu? Jika iya, apa?

Maksudnya ini kehidupan saya. Jelas iya. Karena kembali lagi status saya seorang kakak. Saya memiliki sepasang adik. Saya menarik. Pasti ada arti dalam film tersebut. Antar individu, saya pribadi pun menilai film ini sangat bagus bagi kami yang punya adik untuk lebih memahami apa sebenarnya keinginan seorang adik ini terhadap sesuatu atau lingkungannya. Dan kita mendorong supaya perilaku si adik yang tadinya bagaimana menjadi yang lebih baik.

17. Menurut Anda, mengapa film seperti Lilo & Stitch masih relevan untuk ditonton saat ini?

Menurut saya film ini gak akan bosan ditonton dan nilainya itu gak bakalan berkurang mau berapa kali ditonton. Karena perilaku seorang anak itu bakalan dipandu oleh orang yang

berada di lingkungannya. Jadi relevan film ini itu bukan hanya di kawasan si anak-anak doang. Bahkan itu orang tua atau remaja pun menurut saya layak untuk mendapatkan atau menonton film ini ya. Karena mengandung nilai perubahan sikap seorang anak yang tadinya pengacau, nakal, itu bisa berubah lambat laun dengan adanya pendamping seorang pendewasa ya. Maka dari itu film ini sangat relevan baik dari umur usia apapun untuk ditonton.

