

REPRESENTASI PENCARIAN MAKNA DIRI PADA FILM SOUL 2020

(STUDI ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE)

[REPRESENTATION SEARCHING FOR SELF MEANING IN SOUL
FILM 2020]

(CHARLES SANDERS PIERCE SEMIOTICS ANALYSIS STUDY)

Maya Purnama Sari, Ika Rifa Dilla, Meisya Ariandra Fasha, Rizki Rahman Maulana*

Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

This research is entitled Representation searching for self-meaning in Soul Film 2020. This study aims to find out how Joe Gardner's character presents his struggles to achieve his goals as a musician. Because the film is a tool to convey a message to the audience through a media story. Film is a mass communication event. Films also have the ability to convey an implied message through the pictures. To be able to convey the message in the film in depth, a study was made. This research uses descriptive and quantitative qualitative methods based on Charles Sanders Pierce's Semiotic Theory. The researcher will carefully select each scene piece that describes the meaning of a person's self. Then will be analyzed about the meaning of self through the sign (sign), object, and interpretant contained in the film Soul 2020. The data collection technique in this study is in the form of questionnaire data with a population of 14 people. The researcher took 5 scenes to analyze, with the results obtained by the researcher Joe Gardner's character presented the meaning of the self experienced in him in his life. Joe Gardner has described the meaning of self as depicted by objects through spirits, cats, doors, badges, and images of life. Then, 92.2% of respondents from 14 people said there was meaning, and 7.1% said they didn't know.

Keywords: Semiotics, Self Meaning, Film, Pictures.

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Representasi Pencarian Makna Diri pada film Soul 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Tokoh Joe Gardner mempresentasikan perjuangannya untuk menggapai cita-cita sebagai seorang musisi. Karena film merupakan alat untuk menyampaikan pesan kepada khalayak melalui suatu media cerita. Film adalah sebuah peristiwa komunikasi massa. Film juga memiliki kemampuan mengantar pesan yang tersirat dengan melalui gambar-gambarnya. Untuk dapat menyampaikan pesan pada film secara mendalam maka, suatu penelitian dibuat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif bersifat deskriptif dan kuantitatif berdasarkan Teori Semiotika Charles Sanders Pierce. Peneliti akan memilih setiap potongan scene secara teliti yang menggambarkan tentang adanya makna diri seseorang. Kemudian akan dianalisis tentang makna diri melalui tanda (sign), object, dan interpretant yang terdapat dalam film Soul 2020. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa hasil data kuisioner dengan populasi sebanyak 14 orang. Peneliti mengambil 5 scene untuk dianalisis, dengan hasil yang diperoleh peneliti Tokoh Joe Gardner mempresentasikan makna diri yang dialami dalam dirinya didalam hidupnya. Joe Gardner telah menggambarkan adanya makna diri digambarkan object melalui arwah, kucing, pintu, lencana, dan gambar kehidupan. Kemudian, 92,2% responden dari 14 orang mengatakan ada makna, dan 7,1% lainnya mengatakan tidak tahu.

Kata Kunci: Semiotika, Makna Diri, Film, Gambar.

* Korespondensi Penulis:
Email: rrizki2002@gmail.com

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang berkaitan erat dengan manusia lainnya. Manusia membutuhkan sebuah informasi satu sama lain melalui perantara pesan yang mereka sampaikan (Achmad: 2006). Maka untuk itu, sebuah media massa sangat penting peranya sebagai proses komunikasi dalam kehidupan bersosial. Salah satu jenis media massa yang sangat sering digunakan, yaitu dengan media video atau film. Pada zaman yang serba modern saat ini, musik dan video seakan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Beberapa diantaranya digunakan sebagai video klip, backsound sebuah film, iklan dan lainnya. Film juga dapat membantu menyampaikan sebuah makna social pada masyarakat luas.. Menurut Effendy (2003) pesan yang disampaikan oleh seorang penggiat seni tentu tidak berasal dari luar pencipta, dalam arti bahwa pesan tersebut berasal dari pola pikirnya serta dari pengalamannya yang terbentuk dari hasil lingkungan sosial sekitarnya.

Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki jika dibandingkan dengan media lainnya, menyebabkan film mempunyai dampak yang signifikan dalam kehidupan masyarakat. Film akan memberikan suatu dampak positif kepada masyarakat apabila film tersebut menyampaikan pesan-pesan yang bersifat membangun dan mendidik. Pada film memiliki suatu makna tersirat yang ingin disampaikan kepada penontonnya, di setiap adegan atau *scene*-nya tentu memiliki suatu makna social yang ingin disampaikan. Tidak hanya itu, di unsur lain seperti poster, logo, dan backsound yang ditampilkan tentu mengandung suatu makna tersendiri.

Seperti pada film *Soul* yang diproduksi oleh *Pixar Animation Studios* pada tahun 2020. Film ini bercerita tentang seorang guru music bernama Joe Gardner yang berusaha menyatukan kembali jiwa dan tubuhnya selepas keduanya terpisah tepat sebelum ia memulai kariernya menjadi pemusik jazz. Penulis sekaligus sutradara film ini Pete Docter mengembangkan film ini mengacu pada perenungannya terhadap asal usul kepribadian manusia dan konsep Determinisme. Menurut Kruger makna hidup adalah tata krama, , yakni suatu cara atau

metode yang digunakan untuk menghadapi kehidupan untuk menunjukkan eksistensinya, dan cara pendekatan suatu individu terhadap kehidupannya sendiri berbeda-beda dan unik. Jika individu telah mencapai tingkat kesadaran yang lebih dimana kesadarannya lebih tertuju kepada pencarian makna-makna, maka dapat dipastikan bahwa pemaknaan seorang individu terhadap kehidupan dengan individu lain akan berbeda satu sama lain. Film ini sempat memenangkan beberapa nominasi dan menerima banyak penghargaan. Dengan banyaknya penghargaan yang diperoleh tentu saja film ini banyak mengandung makna tersurat maupun tersirat yang disampaikan kepada penontonnya, sehingga membuat banyak penonton tertarik pada film ini.

Bersumber pada latar belakang film *Soul* tersebut, butuh adanya penelitian lebih lanjut pada aspek cerita pada film ini. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan metode semiotika dalam mengkajinya. Semiotika adalah suatu ilmu ataupun metode analisis untuk mengkaji suatu tanda. Semiotik ataupun dalam istilah Barthes semiologi, pada dasarnya hendak memfokuskan bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak bisa padu dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). menjelaskan bahwa memaknai berarti bahwa suatu objek tidak hanya membawa informasi, perihal dimana objek-objek itu hendak berkomunikasi, namun serta mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2003).

Peneliti menggunakan metode semiotika guna mengetahui makna yang terkandung pada film tersebut. Karena dalam suatu film tentu didalamnya terdapat suatu pesan yang ingin diinformasikan kepada khalayak yang menyaksikan atau menonton film tersebut. Adapun symbol ataupun tanda didalamnya yang ditampilkan dalam sebuah film yang mengandung makna. Melalui sebuah film, khalayak dapat menerima atau menangkap pesan yang terkandung di dalam sebuah adegan seperti yang ingin dilakukan oleh peneliti perihal pencarian makna diri pada film *Soul* dengan menggunakan analisis semiotika.

Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan teori Charles Sanders Pierce

(Seto Wahjuwibowo, t.t.), dimana Pierce membagi klarifikasi tanda berdasarkan sign, object, interpretant. Dengan teori tersebut, peneliti menganalisis scene-scene dalam film *Soul* 2020. Model triadik dari Pierce sering juga disebut sebagai “triangle meaning semiotics” atau dikenal dengan teori segitiga makna (Jafar Lantowa, Nila Mega Marahayu, Muh. Khairussibya, t.t.), yang dijelaskan secara sederhana: “tanda adalah sesuatu hal atau kapasitas yang dikaitkan pada seseorang. Tanda menciptakan sesuatu di benak orang yang merujuk pada simbol yang lebih berkembang, tanda yang diciptakannya tersebut dinamakan sebagai interpretant dari tanda pertama. Tanda tersebut menunjukkan sesuatu yang disebut dengan objek” (Fiske, 2007).

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana representasi pencarian makna diri dalam film *Soul* 2020 (Analisis semiotika Charles Sanders Pierce)?”. Dengan tujuan dan manfaat penelitian untuk mengetahui bagaimana Tokoh Joe Gardner mempresentasikan perjuangannya untuk menggapai cita-cita sebagai seorang musisi.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sebuah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menggunakan teknik analisis semiotika dan metode kuantitatif dengan menggunakan survei membagikan kuisisioner.

Metode ini bersifat subjektif dalam artian peneliti mengeksplorasi objek penelitian sehingga kelak akan mendapatkan pesan dan maksud pada setiap bagian objek yang diteliti dengan mencari atau menjelaskan hubungan, yang bertujuan membuat deskripsi yang secara sistematis sesuai fakta dan akurat (Krisyantono, 2006). Semiotika merupakan suatu teori atau analisis yang bekerja melihat tanda atau simbol yang terlihat pada gambar, iklan, ataupun film (Praptomo Baryadi, t.t.).

Peneliti juga menggunakan metode kuantitatif, bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat

statistik (Sugiyono, 2007). Survei yang dibagikan melalui kuisisioner untuk mengetahui bagaimana sudut pandang setiap orang terhadap film tersebut.

Peneliti disini menggunakan analisis semiotika dan survei untuk mengetahui representasi makna atau pesan yang terkandung pada suatu film, menurut (Toni & Fachrizal, 2017), Representasi adalah proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih tepat, dapat didefinisikan sebagai penggunaan tandatanda (gambar, suara, dan sebagainya.) Dan untuk mengetahui persepsi setiap orang terhadap film tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Film

Film ini menceritakan tentang seorang guru musik bernama Joe Gardner yang memiliki impian menjadi seorang musisi jazz. Joe sempat menerima tawaran untuk bergabung di sebuah konser jazz. Namun, saat perjalanan pulang ia mengalami kecelakaan yang menyebabkan jiwa dan tubuhnya terpisah. Jiwanya dibawa ke sebuah dimensi fantasi yang bernama *The Great Beyond*, namun ia berhasil kabur dan terjatuh ke sebuah tempat yang bernama *The Great Before* tempat berkumpulnya para jiwa-jiwa sebelum turun dan dilahirkan ke bumi. Joe disana bertemu dengan sebuah soul yang enggan dikirim ke bumi bernama 22. Joe lantas membantu 22 untuk mengajarkan arti kehidupan kepada 22 dan sebaliknya 22 mengajarkan kepada Joe arti diri sang musisi. Pada akhirnya Joe dapat kembali ke Bumi melanjutkan konsernya berkat bantuan dari 22.

Karakter pada Film *Soul*

Joe Gardner adalah guru musik sekolah menengah yang minat sejatinya bermain jazz dan diam-diam memendam bakatnya tersebut. Ia bermimpi bermain piano secara profesional di sebuah konser

Dia tinggal sendiri di sebuah apartemennya di Queens, mengasah kemampuannya dengan penuh penghayatan disana, dan ketika keluar ia selalu membicarakan tentang music jazz. Tapi saat

impiannya akan menjadi kenyataan, semuanya berubah.

Joe melakukan perjalanan di dunia roh membuka mata, ditugasi untuk jiwa-jiwa yang masih baru alasan mengapa sebuah kehidupan itu layak dijalani, dan berpikir ia memiliki semua jawabannya.



Gambar 1.1
Karakter Joe Gardner
Sumber : disney.fandom.com

22 adalah sebuah jiwa dewasa yang telah menghabiskan waktunya di *The Great Before*. Ia menghabiskan waktunya selama bertahun-tahun menjalani pelatihan untuk dapat turun ke bumi. Akan tetapi ia tak tertarik sama sekali untuk turun ke bumi. Hingga akhirnya ia bertemu dengan Joe yang membuat sudut pandangnya berubah dengan hal itu.



Gambar 1.2
Karakter 22
Sumber: disney.fandom.com

Dalam cerita animasi tersebut, jiwa-jiwa baru yang akan turun ke bumi berkumpul di suatu tempat yang bernama *The Great Before*. Mereka dibina sebelum masuk kedalam tubuh seorang manusia. Di tempat

ini, ada banyak pembimbing jiwa-jiwa tersebut yang dikenal dengan Jerry. Mereka membimbing jiwa-jiwa tersebut untuk memiliki kepribadian yang unik dan membantu mereka untuk semangat agar layak turun ke bumi.



Gambar 1.3
Karakter Jerry
Sumber : disney.fandom.com

Pembahasan dan Analisis Semiotika dalam Film Soul

SCENE 1



Gambar 2.1
Sumber: Film Soul

- 1) *Sign*: Cahaya putih. Klasifikasi tanda berdasarkan *sign* berdasarkan *legisign*.
- 2) *Object*: Arwah yang berlari menjauhi cahaya putih. Klarifikasi berdasarkan *object* berjenis *symbol*.
- 3) *Interpretant*: Arwah seorang yang bernama Joe berlari menjauhi cahaya putih karena belum siap memasukinya. Ia langsung mengerti bahwa cahaya tersebut merupakan sebuah pintu menuju keabadian.

Klarifikasi berdasarkan *interpretant* berjenis *argument*.

Scene diatas merupakan scene yang dimana Joe berjalan menjauhi cahaya putih di atas jembatan hitam panjang. Cahaya putih tersebut merupakan refleksi dari pintu menuju keabadian. Jika kita lihat dari perspektif spiritual, seseorang yang sudah memasuki dunia keabadian tidak akan bisa kembali ke dunia. Maka kami menyimpulkan maksud dari scene tersebut bahwa Joe masih belum siap memasuki dunia keabadian, karena ia masih belum mewujudkan mimpinya sebagai seorang musisi jazz. Joe takkan menyerah sampai semuanya terwujud.

SCENE 2

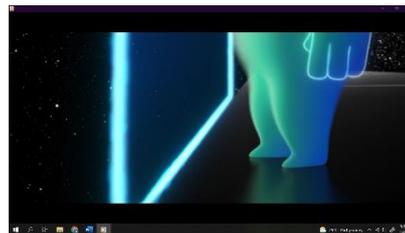


Gambar 2.2
Sumber: Film Soul

- 1) *Sign*: Kucing. Klasifikasi tanda berdasarkan *sign* berdasarkan *qualisign*.
- 2) *Object*: Kucing yang kebingungan dan baru tersadar . Klarifikasi berdasarkan *object* berjenis *index*.
- 3) *Interpretant*: kucing disini adalah hewan yang memiliki 9 nyawa yang artinya dalam kehidupan selalu memiliki kesempatan. Klarifikasi berdasarkan *interpretant* berjenis *rheme*.

Scene diatas merupakan scene yang dimana Joe yang baru tersadar dari koma dan seekor kucing yang ada di dekatnya terbangun dan tersadar. Lalu, mengapa kucing yang digambarkan dalam *scene* ini. Dalam sebuah mitos yang berasal dari dewi Mesir Bastet, yang dapat beralih dari tubuh kucing dan manusia, menggambarkan bahwa dia memiliki banyak kehidupan dan kesempatan.

SCENE 3



Gambar 2.3
Sumber: Film Soul

- 1) *Sign*: Pintu. Klasifikasi tanda berdasarkan *sign* berdasarkan *Sinsign*
- 2) *Object*: Pintu yang akan dilewati Joe Klarifikasi berdasarkan *object* berjenis simbol.
- 3) *Interpretant*: Pintu disini adalah tanda untuk memulai sesuatu yang baru Klarifikasi berdasarkan *interpretant* berjenis argument

Scene dimana Joe diberi kesempatan untuk Kembali ke dunia lalu akan melewati pintu biru yang artinya dapat kami simpulkan bahwa itu symbol dari permulaan yang baru.

SCENE 4



Gambar 2.4
Sumber: Film Soul

- 1) *Sign*: Lencana. Klasifikasi tanda berdasarkan *sign* berdasarkan *legisign*.
- 2) *Object*: Lencana yang ada pada badan. Klarifikasi berdasarkan *object* berjenis simbol.
- 3) *Interpretant*: Lencana disini adalah mewakili sifat dan karakter yang berbeda Klarifikasi berdasarkan *interpretant* berjenis *dicisign*.

Scene dimana menampilkan sifat dari para jiwa yang berupa lencana, dapat kami simpulkan bahwa itu adalah representasi dari sifat dan karakter manusia yang berbeda. Setiap manusia sifat alaminya sudah

ditentukan sebelum ia lahir. Hal ini mengacu pada konsep determinisme dan asal usul kepribadian yang direnungkan oleh penulis sekaligus sutradara film ini. Determinisme merupakan suatu keyakinan filosofis yang menyatakan bahwa semua peristiwa terjadi karena adanya beberapa keharusan dan karenanya tidak terelakkan.

SCENE 5



Gambar 2.5
Sumber: Film Soul

- 1) *Sign*: Gambaran kehidupan. Klasifikasi tanda berdasarkan *sign* berdasarkan *qualisign*.
- 2) *Object*: Gambaran kehidupan. Klarifikasi berdasarkan *object* berjenis index.
- 3) *Interpretant*: Gambaran hidup disini adalah berupa refleksi atas apa yang selama ini dilakukan Klarifikasi berdasarkan *interpretant* berjenis rheme

Scene dimana Joe dan 22 melihat gambaran hidup Joe dari masa ke masa. Ini dapat kami simpulkan bahwa kita seharusnya merefleksi diri dari apa yang sudah kita lakukan. Gambaran pada *scene* ini menunjukkan juga bahwa semua kejadian yang ada di bumi semuanya sudah ditakdirkan. Pada beberapa gambaran tersebut juga terlihat beberapa kegiatan yang penuh penghayatan yang menandakan bahwa semua yang dilakukan dengan penuh profesionalitas dan penghayatan akan menimbulkan suatu hal yang luar biasa dan totalitas terhadap pekerjaan kita.

Pembahasan dan Analisis Survei dalam Film Soul

1. Diagram Lingkaran Mengetahui Film Ini



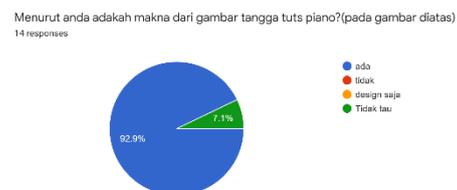
Gambar 3.1

Gambar diatas merupakan diagram mengenai berapa banyak responden yang mengetahui tentang apa film ini. Hasilnya dari 14 orang 71,4% mengetahui dan 28,6% lainnya mengetahui.

2. Apa Pendapat Responden Mengenai Film Ini

14 orang dari banyaknya responden mengatakan belum menonton sehingga tidak bisa memberikan pendapatnya, yang lainnya mengatakan bahwa film ini bagus, keren, dan mengajarkan makna tentang kehidupan.

3. Diagram Lingkaran Adakah Makna Mengenai Gambar Tangga Tuts Piano



Gambar 3.2

Gambar diatas merupakan diagram mengenai presentase 14 orang orang yang menganggap adakah makna dari tangga tuts piano dalam poster film. Hasilnya 92,2% responden dari 14 orang mengatakan ada makna dan 7,1% lainnya mengatakan tidak tahu.

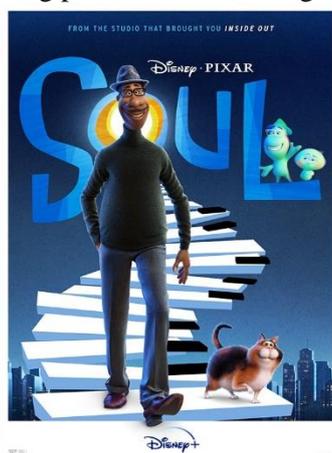
4. Mengapa MC tidak Berjalan Kebawah bukan Keatas (dalam gambar)

Dari hasil survei 14 orang, beberapa orang menyatakan tidak tahu, dan yang lainnya menyatakan bahwa MC masih ingin

hidup dan mewujudkan cita-cita, agar menyesuaikan dengan desain poster, dan menunjukkan bahwa ending film akan bahagia.

5. Apa Tanda Lain yang Ada Menurut Pendapat Anda

Dari hasil survey 14 orang responded menyatakan banyak responden yang tidak tahu, lalu menyatakan tanda berupa kucing, warna terang pada huruf o, dan segitiga x.



Gambar 3.3

Sumber: movies.disney.com

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce pada bab sebelumnya mengenai representasi pencarian makna diri pada film "Soul", maka dapat disimpulkan diantaranya :

1. Dalam film *Soul* terdapat *scene-scene* yang mengandung makna tersendiri yang membuatnya lebih berwarna. Tidak hanya itu, ada makna filosofis yang terkandung di film tersebut karena pada dasarnya film tersebut dibuat berdasarkan perenungan penulisnya terhadap asal usul manusia.
2. Pada film tersebut menunjukkan perjuangan seorang pria yang mencari jati dirinya dan berusaha mewujudkan impiannya. Pria itu menunjukkan bahwa sebelum kita mencapai impian kita, kita harus menghadapi rintangan dan kondisi yang menghalangi, kita harus

berusaha semaksimal mungkin dan pantang menyerah untuk menggapai semua impian kita

3. Setiap ruh dan jiwa setiap individu baik yang sudah meninggal maupun yang belum lahir sudah ditentukan oleh sang pencipta. Semuanya sudah ditakdirkan berdasarkan porsi dan kemampuan masing-masing.
4. Semua pekerjaan yang dilakukan dengan penuh penghayatan dan profesionalitas akan menghasilkan pekerjaan yang maksimal dan totalitas. Pada film itu mengisyaratkan bahwa semua pekerjaan yang kita kerjakan harus sesuai dengan minat dan bakat kita agar menghasilkan suatu karya atau pekerjaan yang luar biasa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Jafar Lantowa, Nila Mega Marahayu, Muh. Khairussibya. (t.t.). *Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra* (1, Agustus 2017 ed.). DEEPUBLISH.
- Prapto Baryadi, I. (t.t.). *Teori Ikon Bahasa: Salah Satu Pintu Masuk ke Dunia Semiotika* (E-book,1, 2007). Sanata Dharma University Press.
- Seto Wahjuwibowo, I. (t.t.). *SEMIOTIKA KOMUNIKASI EDISI III: aplikasi praktis untuk penelitian dan skripsi komunikasi edisi 3*. Penerbit Mitra Wacana Media.
- Romdhoni, A. (t.t.). *SEMIOTIK METODOLOGI PENELITIAN* (1, Januari 2016 ed.).
- Wayan, Nuriarta and Ni Wayan, Masyuni Sujayanthi. (t.t.). *BUKU: IDEOLOGI VISUAL KARTUN Kajian Semiotika Kartun Politik*. PUSAT PENERBITAN LP2MPP INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR.

Jurnal :

- Abel, E. L., & Kruger, M. L. (2008). Age Heterogamy and Longevity: Evidence from Jewish and Christian Cemeteries. *Biodemography and Social Biology*, 1-7.

- Achmad, Yusdi. (2006). Manusia Sebagai Makhluk Individu dan Makhluk Sosial. Jurnal. Lokakarya Dosen ISBD, Dikti Depdiknas: Batam.
- Alex, Sobur. (2003). Semiotika Komunikasi Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Amanda, N. (2021). *ANALISIS SEMIOTIKA FILM PIPER- ATIVIDADES (BAYI BURUNG KECIL PERAIH OSCAR)*. 1(3), 10.
- Creswell, John W. 2009. Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). Ilmu, Teori, dan, Filsafat Komunikasi. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Falahudin, A., Mujakirahmah, A. S., Yusuf, I. Y., Syari'ah, K. S. N., & Yurisa, I. (2021). *PESAN PADA ANAK DALAM FILM NUSSA DAN RARRA "ANTTA HILANG."* 1(3), 7.
- Fiske, John. (2010). Cultural and Communication studies: sebuah pengantar paling komprehensif. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kriyantono, Rachmat. (2009) . Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Toni, A., & Fachrizal, R. (2017). Studi Semiotika Pierce pada Film Dokumenter The Look of Silence: Senyap. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 137–154.
<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol11.iss2.art3>