

REPRESENTASI KETERGANTUNGAN MEDIA PADA FILM INCREDIBLES 2

Yonardi Hansel¹, Reni Nuraeni, S. Sos., M.Si.²

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

yonardih@gmail.com¹, rezn_ns@yahoo.com²

ABSTRAK

Di era digital seperti sekarang media massa memiliki peranan penting dalam masyarakat. Arus informasi yang sangat cepat membuat kita tidak bisa mengontrol informasi yang kita terima sehingga tanpa kita sadari informasi-informasi tersebut perlahan mempengaruhi pola tingkah laku dan budaya masyarakat. Terlalu bergantung terhadap suatu media untuk memenuhi hidup maka dampak media bagi kehidupan akan besar pula, itu merupakan ketergantungan media. Peneliti melihat adanya konsep ketergantungan media yang direpresentasikan pada film *Incredibles 2*. Representasi ketergantungan media tersebut akan dianalisis menggunakan kajian semiotika Roland Barthes yang dibagi menjadi tiga tahap pemaknaan yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Peneliti menyimpulkan representasi ketergantungan media pada film *Incredibles 2* ditampilkan melalui tiga tahap pemaknaan yang dilihat dari model umum ketergantungan media.

Kata Kunci: Ketergantungan media, Representasi, Film, Semiotika, Roland Barthes.

ABSTRACT

*In the digital era, as now the mass media has an important role in society. The information flow is very fast making us unable to control the information we receive so that without us knowing that information slowly affects the behavior patterns and culture of the community. Too dependent on a media to fulfill life then the impact of the media on life will be great too, it is a media dependency. Researchers see the concept of media dependency represented in the film *Incredibles 2*. Representations of media dependency will be analyzed using the study of Roland Barthes's semiotics which are divided into three stages of meaning namely denotation, connotation, and myth. The researcher concludes that the representation of media dependence on the film *Incredibles 2* is displayed through three stages of meaning seen from the general model of media dependency.*

Keywords: Media Dependency, Representation, Film, Semiotic, Roland Barthes.

1. PENDAHULUAN

Ketergantungan media adalah saat semakin tergunungnya seseorang terhadap suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka semakin penting pula media tersebut bagi orang yang bersangkutan. Di era digital seperti sekarang media massa memiliki peranan penting dalam masyarakat. Arus informasi yang sangat cepat membuat kita tidak bisa mengontrol informasi yang kita terima sehingga tanpa kita sadari informasi-informasi tersebut perlahan mempengaruhi pola tingkah laku dan budaya masyarakat. Media massa berperan sebagai jembatan komunikasi yang berfungsi membentuk keragaman masyarakat yang dihasilkan sebagai salah satu akibat pengaruh media terhadap sistem nilai, pikir, tindakan manusia, dan keseharian masyarakat. Dampak media massa dalam sebuah masyarakat membuat persepsi bahwa media massa, masyarakat, dan budaya menjadi tinggi secara beriringan dan terhubung satu dengan lainnya. Berdasarkan data yang dikeluarkan tahun 2018 oleh *website We Are Social* tentang pemakaian media di Indonesia, internet adalah media yang paling banyak di gunakan dengan rata-rata waktu pemakaian 8 jam 51 menit, kemudian media sosial dengan rata-rata waktu pemakaian 3 jam 23 menit, disusul oleh televisi dengan rata-rata waktu pemakaian 2 jam 45 menit, dan terakhir adalah musik dengan rata-rata waktu pemakaian 1 jam 19 menit. Berdasarkan data di atas tiga dari empat media yang paling banyak dikonsumsi masyarakat Indonesia adalah media audio visual, yang lebih menarik untuk dikonsumsi karena melibatkan dua indera sekaligus. Film merupakan salah satu bentuk dari media audio visual yang paling populer.

Film "*Incredibles 2*" merupakan film bergenre animasi *action* – Film ini menceritakan keluarga *Incredible* yang berjuang untuk mengembalikan kepercayaan public pada pahlawan super sambil menyeimbangkan kehidupan keluarga mereka, selagi memerangi musuh baru yang berusaha mengubah persepsi masyarakat untuk melawan mereka. Film dengan genre animasi *action* ini disutradai oleh Brad Bird seorang sutradara, animator, dan pengisi suara. Film ini diproduksi oleh John Walker dan Nicole Paradis Grindle dan didistribusikan oleh Walt Disney Studios Motion Picture. Film ini diisi oleh Craig

T. Nelson (Mr. Incredible), Holly Hunter (Elastigirl), Samuel L. Jackson (Frozone), Catherine Keener (Evelyn Deavor) dan lainnya. Pada film ini terdapat beberapa adegan yang memperlihatkan ketergantungan media.

Ketergantungan media direpresentasikan sebagai sebuah entitas yang mengendalikan masyarakat, membuat orang menjadi partisipan pasif dalam kehidupan bermasyarakat. Ada beberapa *scene* yang merpresentasikan ketergantungan media pada film *Incredibles 2* yang akan dianalisis dengan menggunakan kajian semiotika. Kajian Semiotika yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah kajian semiotika Roland Barthes. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, Barthes (dalam Sobur, 2009:15). Barthes menjelaskan bahwa mitos yang artinya menandai suatu masyarakat dan mitos tersebut terletak pada tingkat kedua dari penandaan. Setelah terbentuk sistem tanda (*sign*) – penanda (*signifier*) – petanda (*signified*), tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda kedua dan membentuk tanda baru. Maka ketika suatu tanda memiliki makna konotasi, kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut akan menjadi sebuah mitos. Penulis memilih semiotika Roland Barthes dikarenakan dengan menggunakan semiotika ini penulis bisa memaknai adegan-adegan yang berkaitan dengan representasi ketergantungan media dalam film *Incredibles 2*, yang dilihat dari penanda dan petanda kemudian dari penanda dan petanda itu akan dilihat makna denotasi dan konotasinya dan akhirnya menjadi mitos mengenai ketergantungan media tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Massa

Menurut Nurudin (2007:65) media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara cepat kepada masyarakat luas dan heterogen serta mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas. Sedangkan menurut Bungin (dalam Darmastuti, 2012:57) media massa adalah media komunikasi yang menyebarkan informasinya secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal juga. Dengan kata lain media massa adalah alat komunikasi untuk menyebarkan pesan kepada masyarakat luas dengan berbagai tujuan seperti menyampaikan informasi, mempersuasi, dan bahkan membentuk ataupun merubah opini seseorang.

Menurut Lasswell dalam (Suparmo, 2011:28) media massa memiliki beberapa fungsi yaitu, fungsi pengawasan sosial (*social surveillance*), yaitu fungsi media massa dalam menyebarkan informasi dan interpretasi yang objektif mengenai berbagai kejadian yang terjadi di lingkungan sosial dengan tujuan control sosial sehingga tidak terjadi hal-hal diluar kendali, fungsi korelasi sosial (*social correlation*), yaitu fungsi media massa dalam penyebaran informasi atau interpretasi yang menghubungkan satu kelompok sosial yang satu dengan kelompok sosial yang lainnya sehingga tercapai suatu kesamaan pandangan terhadap suatu kejadian, dan fungsi sosialisasi nilai (*socialization*), yaitu fungsi media dalam pewarisan suatu nilai atau pandangan dari satu generasi ke generasi lainnya.

Media massa dilihat dari bentuknya dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu media massa cetak dan elektronik. Media massa cetak adalah semua jenis media yang melalui proses percetakan seperti surat kabar dan majalah, sedangkan media massa elektronik adalah media massa yang tidak melalui proses percetakan seperti siaran radio, acara tv, atau film. Dalam penelitian seperti yang sudah dijelaskan pada bab satu akan fokus kepada media berlayar khususnya film dan televisi, oleh karena itu peneliti hanya akan menjelaskan media massa elektronik.

2.2 Film

Menurut Tan dan Wright (dalam Ardianto & Erdinaya, 2005:4) film merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan media dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti penonton yang berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, dan heterogen, dengan tujuan menimbulkan efek tertentu. Secara sederhana, film adalah sebuah bentuk karya seni yang merupakan kumpulan dari gambar bergerak dengan atau tanpa suara yang berisi suatu narasi dengan tujuan menyampaikan suatu pesan kepada penonton secara massal. dasarnya film bisa dibagi menjadi dua jenis yaitu film fiksi dan non-fiksi. Film fiksi adalah jenis film yang bergantung pada cerita. Film fiksi banyak menggunakan cerita rekaan atau khayalan serta memiliki konsep adegan yang telah dipersiapkan sejak awal. Cerita dalam film fiksi biasanya juga memiliki karakter antagonis dan protagonis, masalah dan konflik, penutup serta pola pengembangan cerita yang jelas. Produksi film fiksi memakan waktu relatif lebih lama. Persiapan teknis seperti lokasi syuting serta setting yang dipersiapkan secara matang baik di studio maupun non-studio.

Agar menjadi sebuah film yang utuh, film dibentuk dari beberapa bagian struktur dalam film yang berguna untuk memecah segmentasi plot dalam sebuah film. Menurut pratista ada tiga bagian dalam struktur film yaitu, *shot* yang merupakan unsur terkecil dalam film yaitu berupa gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar lainnya (*editing*). Pada umumnya satu *shot* berdurasi beberapa detik hingga menit, adegan yang merupakan kumpulan dari beberapa *shot* yang digabungkan pada umumnya berjumlah belasan hingga puluhan *shot*. Berisi satu segmen dari keseluruhan alur cerita yang memperlihatkan

aksi berkesinambungan yang disatukan oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema karakter, dan motif. Dalam satu film, biasanya berisi 30 sampai 50 adegan, dan sekuen yang merupakan satu segmen besar yang menampilkan suatu rangkaian peristiwa utuh. Satu sekuen berisi beberapa adegan yang saling berkesinambungan. Satu sekuen dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang.

Sebuah film mempunyai dua unsur yang membentuknya yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan dibuat menjadi film, unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Elemen-elemen unsur naratif terdiri dari tokoh, masalah, konflik, waktu, lokasi, dan lain sebagainya, elemen-elemen inilah yang membentuk sebuah peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan (Pratista, 2008:1). Menurut Pratista unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi film yang terdiri dari empat elemen yaitu, *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara.

2.3 Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna, atau mempresentasikan pada orang lain. Representasi dapat berwujud kata, gambar, sekuen, cerita, dll. yang mewakili ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Representasi bergantung pada tanda dan citra yang sudah ada dan dipahami secara kultural, dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual secara timbal balik. Hal ini melalui fungsi tanda mewakili yang kita tahu dan mempelajari realitas. Representasi adalah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan mengkehendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada beragam konteks (Hartley, 2012:265).

2.4 Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu untuk mengkaji tanda. Tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia (Sobur, 2017:15-16). Studi sistematis tentang tanda-tanda dikenal sebagai semiologi. Artinya ialah "kata-kata" mengenai "tanda tanda". Kata semi dalam semiologi berasal dari *semeion* (bahasa Latin), yang artinya tanda. Semiologi telah dikembangkan untuk menganalisis tanda-tanda. Istilah *Semeiotics* diperkenalkan oleh Hippocrates (460-377 SM), penemu ilmu medis Barat, seperti ilmu gejala-gejala (Danesi, 2010:7).

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal dimana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Bahasa tubuh adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. (Barthes dalam Sobur, 2009:15)

2.5 Ketergantungan media

Teori ketergantungan media pertama kali diperkenalkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Lawrence DeFleur pada tahun 1975 berangkat dari sebuah pandangan tentang kekuatan potensial media massa, menghubungkan kekuatan tersebut dengan ketergantungan khalayak pada media. Teori ini menjelaskan efek jangka panjang dari media kepada audiens dan masyarakat. Menurut Ball-Rokeach dan DeFleur (1975:5) semakin tergantungnya seseorang terhadap suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka semakin penting pula media tersebut bagi orang yang bersangkutan.

Ball-Rokeach dan DeFleur (1989: 115) menjelaskan menyatakan bahwa tujuan utama teori ini adalah untuk menjelaskan mengapa media massa terkadang memiliki dampak yang kuat dan langsung, sedangkan pada lain waktu efek yang ditimbulkan terlihat lemah dan tidak langsung. Seperti yang dilihat di model umum ketergantungan media, masyarakat (*society*) dipengaruhi dari stabilitas sosial yang terjadi saat itu, sedangkan media dipengaruhi jumlah dan sentralisasi informasi yang berbeda. Kedua tersebut saling mempengaruhi audiens yang mempunyai tingkat ketergantungan media yang berbeda-beda tiap individunya.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan paradigma konstruktivisme. Konstruktivisme memandang bahwa kenyataan itu hasil konstruksi atau bentukan dari manusia bukannya sesuatu yang natural, hal ini dikarenakan dalam pandangan konstruktivisme, realitas bersifat subyektif, serta dikonstruksikan oleh konteks yang spesifik. Perspektif konstruktivisme menganggap pengetahuan manusia adalah konstruksi yang dibangun dari proses kognitif dengan interaksinya dengan dunia objek material (Ardianto & QAnees, 2009 :151).

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang peneliti gunakan adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi. (Ghony & Almanshur, 2012:25).

3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian ini sendiri adalah film *Incredibles 2* sedangkan bagian yang akan diteliti dalam film ini adalah semua bentuk representasi ketergantungan media yang ditampilkan pada beberapa scene yang ditetapkan sebagai unit analisis.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis film *Incredibles 2* ada beberapa tahap yang peneliti lakukan, tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Membagi film *Incredibles* menjadi beberapa adegan atau *shots* untuk memudahkan peneliti dalam mencari tanda-tanda representasi ketergantungan media
- b. Dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes peneliti menganalisis adegan atau shot yang sudah dibagi sebelumnya dengan tujuan mencari makna denotasi, konotasi, dan mitos.
- c. Hasil yang didapat dari poin sebelumnya kemudian dikaitkan dengan ketergantungan media.
- d. Penulis menarik sebuah kesimpulan kemudian kesimpulan tersebut akan menjadi hasil akhir penelitian ini.

3.5 Teknik Keabsahan Data

Teknik pengujian keabsahan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah triangulasi teori dan menggunakan referensi. Menurut Pujileksono (2015:144) triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman, jika peneliti mampu menggali pengetahuan teoritik secara mendalam atas hasil analisis data yang diperoleh. Triangulasi teori ini relatif sulit, karena peneliti dituntut memiliki keahlian dalam memutuskan atau menilai ketika membandingkan temuannya dengan perspektif tertentu. Teori yang digunakan peneliti adalah semiotika Roland Barthes, representasi, dan ketergantungan media. Dalam hal referensi, menggunakan referensi dapat menguji keabsahan data dengan menambah jumlah sumber informasi yang sudah ada, penambahan ini biasanya dilakukan pada jurnal serta literatur jurnal.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada subab hasil penelitian, peneliti akan menjabarkan hasil analisis adegan per adegan dilihat dari penanda dan petanda kemudian dilanjutkan dengan menguraikan makna denotasi dan konotasi pada tiap adegan dan diakhiri dengan mitos tentang ketergantungan media. Pada subab pembahasan, peneliti akan membahas hasil penelitian dengan mengaitkannya dengan teori-teori yang sebelumnya dibahas pada bab dua.

Dilihat dari tahapan pemaknaannya maka representasi ketergantungan dapat dilihat dari tiga tahapan yaitu denotasi, konotasi, dan mitos yang akan dijabarkan satu persatu. makna denotasi pada film ini memperlihatkan ketergantungan media yang terjadi pada masyarakat dalam film ini yang direpresentasikan melalui karakter, dialog, dan latar. Karakter-karakter pada film ini dari sosok Winston, seorang pemimpin perusahaan telekomunikasi yang memberikan solusi kepada *superhero* dengan merubah perspektif publik menggunakan media mereka bisa merubah sikap publik kepada para *superhero* juga, disini Winston

diperlihatkan sebagai laki-laki berpenampilan rapi dengan jas biru, kemeja putih dan dasi hitam merupakan seorang sosok yang merepresentasikan sosok stereotip pebisnis profesional. Para pekerja di stasiun televisi yang terdiri dari penyiar berita dan kru ruang kontrol menggunakan pakaian formal yaitu jas hitam dengan kemeja putih yang biasa digunakan di lingkungan profesional. Dialog oleh beberapa karakter juga memperlihatkan ketergantungan media pada film ini seperti dialog dari Screen slaver “Kalian tidak berbincang, kalian menonton acara bincang-bincang. Kalian tidak bermain, kalian menonton acara bermain. Perjalanan, hubungan, resiko, setiap pengalaman berarti harus dikemas dan diantarkan ke kalian untuk ditonton. Sehingga kalian bisa terus merasa dilindungi, pasif, dan rakus sampai tidak bisa berdiri dari sofa untuk beraktivitas dan bersosialisasi” yang menggambarkan keadaan masyarakat yang sudah ketergantungan dengan media. Latar tempat pada beberapa adegan yang memperlihatkan beberapa tanda ketergantungan media seperti stasiun televisi dana tap bangunan yang dipenuhi antenna. Tahapan selanjutnya setelah memaknai makna denotasi adalah makna konotasi. Pada tahapan pemakaian konotasi, peneliti menemukan beberapa tanda ketergantungan media yang direpresentasikan melalui karakter, dialog, dan latar tempat. Karakter seperti Winston merupakan representasi dari pihak yang mengendalikan media yaitu para pengusaha yang mempunyai kepentingan tersendiri, para karakter yang terhipnotis oleh layar Screenslaver adalah representasi dari masyarakat yang dikendalikan oleh media karena sudah tergantung untuk memenuhi kebutuhan mereka. Dialog seperti “aku tak melihatnya begitu juga yang lain. Jadi saat kalian melawan penjahat seperti tadi orang tidak melihat pertarungan atau sebabnya, mereka hanya melihat apa yang mereka lihat di tv mereka melihat kehancuran dan melihat kalian, jadi jika ingin merubah persepsi orang pada *superhero* kalian harus membagikan persepsi kalian dengan dunia” memperlihatkan kondisi masyarakat yang terlalu percaya dan bergantung dengan informasi yang diberikan televisi. Latar tempat pada adegan pertama berada di dalam ruangan gelap yang hanya diterangi cahaya projector, yang memiliki makna kita hanya bisa “melihat” apa yang media berikan kepada kita dan banyak cerita yang sebenarnya tidak kita ketahui. Setelah menganalisis makna denotasi dan konotasi dilihat dari model umum ketergantungan media didapatkan mitos yang berada pada film ini yaitu media yang mengontrol masyarakat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam film *Incredible 2*, representasi ketergantungan media ditampilkan melalui makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat dalam enam adegan yang ditampilkan melalui model umum ketergantungan media yang dapat dilihat dari hubungan tiap karakter dengan layar (media) didalam film ini. Masing-masing audiens atau individu memiliki tingkatan ketergantungan media yang berbeda yang dipengaruhi oleh dua kondisi yaitu tingkat modernisasi masyarakat dan tingkat kestabilan sosial. Efek dari terpaan media mempengaruhi tiga aspek dalam masyarakat yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek perilaku. Peneliti juga menemukan adanya sebuah mitos yang berkembang dalam film ini yaitu bahwa media mengontrol masyarakat.

5.2 Saran

Dalam bagian akhir penelitian ini, penulis merasa perlu untuk memberikan saran secara umum dengan tujuan memberi masukan agar penelitian selanjutnya yang mengangkat tema ketergantungan media dengan metode Semiotika Roland Barthes dapat membedahnya dengan lebih baik dari berbagai aspek.

5.2.1 Saran Akademis

Untuk penelitian selanjutnya agar dapat memilih objek yang lebih “nyata” dan ada kedekatannya dengan Indonesia, agar manfaat yang dihasilkan lebih terasa dan langsung, seperti mengangkat film drama atau dokumenter yang merepresentasikan ketergantungan media di Indonesia.

5.2.2 Saran Praktis

Untuk sutradara yang sekiranya akan memproduksi film yang bertemakan ketergantungan media diharapkan lebih memperhatikan bagaimana film tersebut dikemas, karena tema ketergantungan media jika tidak dikemas secara baik akan membuat penonton bosan dan tidak tertarik untuk menonton film sehingga pesan tidak tersampaikan kepada penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Adham, Sarah A. (2012). *A Semiotics analysis of the Iconic Representation of Women in Middle Eastern Media*.
- Akbar, Guntur S. (2018). *Analisis Semiotik Roland Barthes Dalam Film American History X Sebagai Representasi Neo Fasisme*.
- Ardianto, Elvinaro; Erdinaya, Lukati K. (2005). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama.
- Ardianto, Elvinaro. (2009). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama.
- Ball-Rokeach, Sandra ; Defleur, Melvin L. (1975). *A Dependency Model of Mass-Media Effects*. 5.
- _____. (1976) *The Process and effects of Mass Communication*. New York: Longman.
- Baran, Stanley J. (2003). *Mass Communication Theory: Foundaton, Ferment, and Future*. Ontario: Wadsworth Thomson Learning.
- Barnard, Malcolm. (2011). *Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender*. Yogyakarta.Cetakan Pertama. Jalasutra.
- Basnapal, Rezky A. (2019). *Representasi Perempuan Dalam Perspektif Ekofeminisme Pada Film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.
- Cahyadi, Oki H. (2010). *Komunikasi Politik Lewat Kartun: Sindiran, Kritik, Dukungan, dan Perlawanan*.
- Cangara, Hafied. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Curtin, Brian. (2017). *Semiotics and Visual Representation*.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Darmastuti, Rini. (2012). *Media Relations: konsep, Strategi & Aplikasi* Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Defanti, Oryza. (2012). *Tingkat Kepercayaan dan Tingkat Ketergantungan Pada Media Online Kompas.com*.
- Farid, Miftah. (2019). *Rasisme dalam Video Klip This Is America (Analisis Semiotika Roland Barthes)*
- Fauzan, Almanshur; Djunaidi, Ghony. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gage, John. (1999). *Color and Meaning: Art*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Himawan, Pratista. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Hall, Mark W. (1971). *Broadcast Journalism: An Introduction To News Writing*. New York: Hasting House.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Representations and signifying*. London: Sage Publication.
- Harley, John. (2010). *Communication, Culutre, and Media Studies: Konsep Kunci*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kosakoy, Joane P. (2016). *Representasi perempuan dalam film "Star wars VII: The Force Awakens"*
- Kridalaksana, Harimukti. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Ludwig, Suparmo. (2011). *Aspek Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Indeks Nova.
- Moleong, Lexy. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasih, Rahmi. (2017). *Dependency Media Dalam Masyarakat Indonesia*.
- Nuraeni, Maoudy. (2017). *Representasi peran suami dalam film UP*.
- Nurudin. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Piliang, Yasraf. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya. Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Pujileksono, Sugeng. (2015). *Motode Penelitian Komunikasi*. Malang: Intrans Publising.

- Raharjo, Antonius D. T. (2018). *Representasi Seksualitas Masyarakat Urban Dalam Film Prenjak*.
- Ramdani, Zaka P. (2015). *Gesture: mengungkap makna di balik Bahasa tubuh orang lain dan mikroekspresi hingga makroekspresi*. Klaten: PT. Hafamira
- Rambe, Abdul F. Z. (2018). *Representasi Isu Rasisme Dalam Film Straight Outta Compton (Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Rasisme Dalam Film)*.
- Reynolds, Richard. (1994). *Super Heroes: A Modern Mythology*. London: B. T. Batsford Ltd.
- Sobur, Alex. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarno, Marcelli. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia.
- Syarifudin. (2004). *Ketergantungan Masyarakat Kota Medan Terhadap Berita Kampanye Presiden Di Surat Kabar Dan Televisi*.
- Viguras, Algo. (2013). *Pesan moral dalam film animasi WALL-E (analisis semiotika)*.