



**REPRESENTASI KEBAHAGIAAN DALAM FILM
TROLLS**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:
Firda Ary Safanti
NIM: B05217026

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UIN SUNAN AMPEL

SURABAYA

2020

PERNYATAAN KEASLIHAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firda Ary Safanti

NIM : B05217026

Prodi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul ***Representasi Kebahagiaan dalam Film Trolls*** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 6 Juni 2021

Yang membuat
pernyataan



Firda Ary Safanti

NIM.B05217026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Firda Ary Safanti
NIM : B05217026
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Representasi Kebahagiaan Dalam Film
Trolls

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 6 Juni 2021

Menyetujui
Pembimbing,



Dr. Moch Choirul Arif, S.Ag, M. Fil.I
NIP. 197110171998031001

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI
REPRESENTASI KEBAHAGIAAN DALAM FILM TROLLS

SKRIPSI

Disusun Oleh

Firda Ary Safanti
B05217026

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
Pada Tanggal 11 Juni 2021

Penguji I

Dr. Moch. Choirul Arif, S.Ag., M.Fil.I
NIP. 197110171998031001

Penguji III

Dr. Lilik Hamidah, S.Ag., M.Si
NIP. 197312171998032002

Tim Penguji

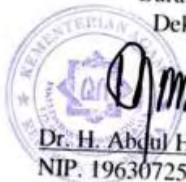
Penguji II

Dr. Abdullah Sattar, S.Ag., M.Fil.I
NIP. 196512171997031002

Penguji IV

Imam Maksum, M.Ag
NIP. 197306202006041001

Surabaya.
Dekan.



Dr. H. Abdul Halim, M.Ag
NIP. 196307251991031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Firda Ary Safanti _____
NIM : B05217026 _____
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Ilmu Komunikasi _____
E-mail address : arysafanti13@gmail.com _____

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juli 2021

Penulis

(Firda Ary Safanti)

ABSTRAK

Firda Ary Safanti, NIM. B05217026, 2021. Representasi Kebahagiaan dalam Film Trolls.

Film sebagai media massa dapat mempengaruhi khalayak melalui pesan yang tersirat di dalamnya. Pesan yang disampaikan dikonstruksi sedemikian rupa sesuai dengan ideologi yang dibawa oleh media tersebut, dapat berupa pesan yang membawa pada kebaikan, juga dapat berupa pesan yang membawa pada keburukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkritisi representasi kebahagiaan yang terdapat pada salah satu produk media yaitu film Trolls 2016. Rumusan masalah yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah terkait dengan bagaimana kebahagiaan yang direpresentasikan dalam film Trolls 2016.

Untuk dapat menjawab rumusan masalah penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode penelitian analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang menjelaskan hubungan antara tanda, objek, yang kemudian membentuk sebuah interpretan dengan pendekatan kritis dalam bingkai teori representasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan kebahagiaan yang digambarkan dalam film meliputi (1) Kebahagiaan merupakan keinginan untuk selalu membantu orang lain atau membuat orang lain merasa bahagia. (2) Kebahagiaan merupakan sesuatu yang ada dalam diri sendiri, bukan sesuatu yang dimasukkan dari luar. (3) Kebahagiaan merupakan gambaran kehidupan yang damai, rukun, dan saling menyayangi.

Kata Kunci : *Representasi, Kebahagiaan, Film*

ABSTRACT

Firda Ary Safanti, NIM. B05217026, 2021. Representation of Happiness in the Trolls Movie.

Films as mass media can influence audiences through implied messages inside it. The message conveyed is constructed in such a way according to ideology brought by the media, can be a message that brings goodness, too can be a message that leads to ugliness. This research aims to criticizing the representation of happiness contained in one of the media products, namely film Trolls 2016, in order to become a guideline for the community not to be easily influenced by the inside consume what is in the film. The focus of this research is related to the happiness represented in the 2016 film Trolls.

To be able to answer the focus of the research, researchers used methods Charles Sanders Peirce's semiotic analysis research which explains the relationship between signs, object, which then forms an interpretant with a deep critical approach frame of representation theory.

The results of this study indicate the happiness depicted in the film includes (1) Happiness is the desire to always help others or create other people feel happy. (2) Happiness is something that is within oneself, not something that was put in from the outside. (3) Happiness is a picture of life who are peaceful, harmonious, and love each other.

Keywords: Representation, Happiness, Film

مستخلص البحث

Firda Ary Safanti، NIM. B05217026، 2021. فيلم في السعادة تمثيل. المتصيدون.

دائمًا ما تؤثر الأفلام كوسائل إعلام جماهيرية على الجماهير من خلال الرسائل المضمنة فيها. الرسالة المنقولة مبنية على هذا النحو بما يتوافق مع الأيديولوجية التي يحملها الإعلام ، ويمكن أن تكون رسالة تجلب الخير ، ويمكن أن تكون أيضًا رسالة تؤدي إلى الشر. تهدف هذه الدراسة إلى انتقاد تمثيل السعادة الموجود في أحد المنتجات الإعلامية ، وهو فيلم IIsTro لعام 2016 ، بحيث يصبح دليلاً للجمهور حتى لا يتأثر بسهولة باستهلاك محتوى الفيلم. يركز هذا البحث على السعادة الممثلة في فيلم Trolls لعام 2016.

ولكي تتمكن من الإجابة عن محور هذا البحث ، استخدم الباحث أسلوب البحث التحليلي السيميائي الخاص بـ Pierce Charles Sanders والذي يشرح العلاقة بين العلامات والأشياء ، والتي تشكل بعد ذلك مترجم مع نهج نقدي في إطار نظرية التمثيل.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن السعادة التي يصورها الفيلم تشمل (1) السعادة هي الرغبة في مساعدة الآخرين دائمًا أو جعل الآخرين يشعرون بالسعادة. (2) السعادة هي شيء موجود داخل الذات ، وليس شيئًا يتم إدخاله من الخارج. (3) السعادة هي صورة الحياة التي يسودها السلام والوئام ويحب كل منهما الآخر.

كلمات مفتاحية: تمثيل ، سعادة ، فيلم

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| PERNYATAAN KEASLIHAN KARYA..... | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI | iv |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | ix |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 5 |
| E. Definisi Konsep | 5 |
| F. Sistematika Pembahasan..... | 9 |
| BAB II KAJIAN TEORETIK | 11 |
| A. Kerangka Teoretik..... | 11 |
| 1. Kebahagiaan | 11 |
| 2. Film | 19 |
| 3. Kebahagiaan dalam Perspektif Islam..... | 22 |

| | |
|--|----|
| 4. Teori yang Relevan | 26 |
| B. Kerangka Pikir Penelitian | 29 |
| C. Kajian Penelitian Terdahulu | 29 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 32 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian | 32 |
| B. Unit Analisis | 32 |
| C. Jenis dan Sumber Data | 33 |
| D. Tahap-Tahap Penelitian | 33 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 34 |
| F. Teknik Analisis Data | 34 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 40 |
| A. Gambaran Umum Subjek Penelitian | 40 |
| 1. Profil Film Trolls 2016 | 40 |
| 2. Sinopsis Film Trolls | 41 |
| B. Penyajian Data | 45 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian | 61 |
| 1. Temuan Penelitian | 61 |
| 2. Perspektif Teori | 65 |
| 3. Perspektif Islam | 72 |
| BAB V PENUTUP | 76 |
| A. Simpulan Penelitian | 76 |
| B. Rekomendasi | 76 |

C. Keterbatasan Penelitian77
DAFTAR PUSTAKA.....78



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film adalah termasuk ke dalam media massa yang muncul kedua di dunia, seperti yang diungkapkan oleh Oey Hong Lee. Sebagai media massa, yang merupakan alat untuk menyampaikan pesan secara luas kepada masyarakat, tentunya film memiliki kemampuan untuk menjangkau banyak khalayak, termasuk juga dapat dengan mudah mempengaruhi khalayak melalui pesan tersirat yang disampaikan didalamnya.² Bahkan hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan film dan masyarakat selalu menunjukkan garis yang linier. Hal tersebut memiliki artian bahwa masyarakat selalu dipengaruhi dan dibentuk lewat pesan yang tersirat di dalam film, sedangkan tidak pernah berlaku untuk kebalikannya.³

Sebagai sebuah media, film tidak hanya digunakan sebagai refleksi dari realitas masyarakat, yaitu hanya menampilkan realitas dalam masyarakat secara apa adanya tanpa mengubah apapun. Namun dalam kenyataannya, film juga digunakan sebagai representasi dari realitas, yaitu artinya realitas yang ada di masyarakat tidak ditampilkan secara apa adanya tetapi dibentuk atau dikonstruksi sedemikian rupa dan dihadirkan kembali melalui kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaan masyarakat tersebut demi mencapai tujuan ideologis media tertentu.⁴

² Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006, hlm. 127

³ Ibid.

⁴ Ibid, hlm 128.

Kebenaran dalam media, bukanlah kebenaran yang sesungguhnya, melainkan bentuk konstruksi yang dibangun oleh media tersebut melalui pesan-pesan dan simbol-simbol yang ditampilkan. Simbol-simbol tersebut mengalami penyeleksian terlebih dahulu sesuai dengan ideologi atau kepentingan media tersebut.⁵ Sehingga kebenaran yang disampaikan oleh media adalah bukanlah kebenaran yang universal, melainkan kebenaran menurut ideologi media itu sendiri. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Alex Sobur, yang menyatakan bahwa isi media tak lain adalah hasil konstruksi realitas dengan menggunakan bahasa sebagai alatnya.⁶

Sementara itu disisi lain, film juga telah menjadi media komunikasi audio visual yang sangat familiar dikenal sebagai sarana tontonan sekaligus juga tuntunan melalui pesan yang disampaikan. Pesan-pesan yang dibawa oleh film selalu mengandung ideologi dari pemiliknya. Sehingga pesan-pesan yang disampaikan dalam film dapat berupa pesan yang mengajak pada kebaikan atau malah mengajarkan keburukan bergantung pada si pembuat film tersebut. Bahkan pesan-pesan tersebut juga dapat mempengaruhi pikiran dan mengubah atau membentuk karakter para penontonnya hingga dapat dibawa sebagai pijakan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Semua manusia pasti menginginkan kebahagiaan dalam hidupnya. Tidak ada manusia yang ingin mendapatkan kesengsaraan, kesusahan, kesedihan,

⁵ Indiwani Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Edisi 2, (Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media, 2013), hlm. 152

⁶ Ibid, hlm 153.

maupun hal-hal yang tidak bahagia lainnya. Oleh karena itu, setiap manusia pasti akan selalu berusaha untuk mencari kebahagiaan dan berusaha sekuat mungkin untuk menghindari kesengsaraan.⁷

Menurut Martin Seligman, seorang tokoh pencetus psikologi positif mengungkapkan bahwa kebahagiaan adalah bersifat subjektif, sehingga tidak ada pemaknaan yang benar-benar tepat mengenai konsep kebahagiaan, sebab akan berbeda-beda oleh setiap orang bergantung dengan tingkat kualitas hidupnya.⁸ Selain itu, pemaknaan akan kebahagiaan seseorang juga dapat dipengaruhi oleh lingkungan tempat dimana ia tinggal. Sebab, konsep mengenai sesuatu yang abstrak seperti kebahagiaan ini, tidak akan bisa didapatkan kecuali melalui proses komunikasi dan interaksi dengan sesama anggota kebudayaan di dalam suatu masyarakat.

Komunikasi yang kita lakukan itu sendiri, juga tidak dapat dilepaskan dari pengaruh konstruksi realitas sosial di sekitar kita yang terjadi melalui proses interaksi. Makna-makna yang kita tukarkan, dan konsep-konsep kebahagiaan yang kita miliki sangat dipengaruhi oleh hasil interaksi dengan sesama anggota kebudayaan di lingkungan sekitar kita. Konsep-konsep tentang kebahagiaan yang kita miliki tersebut, juga bisa didapatkan dari pengaruh muatan pesan yang disampaikan oleh media, dalam penelitian ini adalah pada film *Trolls* yang kita yakini sebagai sebuah

⁷ Ika Rusdiana, “*Konsep Authentic Happiness pada Remaja dalam Perspektif Teori Myers*”. *Jurnal Kependidikan Islam Berbasis Sains*. Vol. 2 No. 1, 2017, hal. 38.

⁸ Martin E.P Seligman, *Authentic Happiness: Using The New Positive Psychology To Realize Your Potential For Lasting Fulfillment* (New York: The Free Press, 2002), 10.

kebenaran. Konsep yang telah dipahami tersebut dapat dikomunikasikan kembali kepada orang lain melalui tanda. Sehingga pada akhirnya, konsep tersebut dapat menjadi makna yang diyakini bersama sebagai sebuah kebenaran.

Sementara itu, kebenaran yang ada pada media adalah kebenaran menurut media itu sendiri, bukan merupakan kebenaran yang sesungguhnya. Hal tersebut dapat diartikan bahwa konsep mengenai kebahagiaan yang disampaikan dalam film *Trolls* sangat bergantung pada ideologi dan kepentingan yang dimiliki oleh sang pencipta film. Pesan-pesan atau konsep mengenai kebahagiaan yang disampaikan, dapat berupa hal yang positif sesuai dengan standar kemanusiaan, yaitu misalnya berupa penggambaran individu yang merasakan bahagia ketika menolong orang lain. Namun, bisa juga bermuatan negatif, berupa penggambaran individu yang mengartikan kepuasan dalam dirinya ketika menyakiti orang lain misalnya para koruptor yang kebahagiaannya adalah melihat orang lain sengsara.

Mengingat film *Trolls* ini termasuk film yang banyak mendapatkan review positif dari para kritikus. Beberapa diantaranya adalah, Rotten Tomatoes memberikan rating pada film ini sebesar 74% dari 154 ulasan, dengan rating rata-rata 6,2/10. Berdasarkan metacritic, film ini diberi skor 56 dari 100, dari 32 kritik. Selain itu, cinemascoring memberikan nilai “A” pada film ini untuk skala A+ sampai F, hal ini menunjukkan bahwa film ini banyak disukai dan diminati oleh khalayak, dan dapat disebut sebagai film yang direkomendasikan untuk ditonton.⁹

⁹ [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Trolls_\(film\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Trolls_(film)), diakses pada 12 Mei 2020 pukul 10.00 WIB

Berpijak dari latar belakang tersebut, peneliti berasumsi bahwa kebahagiaan yang direpresentasikan dalam film *Trolls* memiliki nilai dan tujuan tertentu sesuai dengan kehendak pembuat film (penulis naskah dan sutradara). Hal tersebut perlu untuk dikaji lebih mendalam mengenai representasi kebahagiaan yang ditampilkan dalam film tersebut agar masyarakat dapat lebih peka dan tidak mudah terpengaruh terhadap pemikiran yang ditampilkan oleh produk media khususnya film.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana kebahagiaan direpresentasikan dalam film *Trolls*?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengkritisi representasi kebahagiaan yang ditampilkan dalam film *Trolls*.

D. Manfaat Penelitian

a. Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan komunikasi di bidang kajian media.

b. Praksis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pedoman bagi khalayak dalam mengonsumsi produk media khususnya film.

E. Definisi Konsep

a. Representasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, representasi adalah perbuatan mewakili; keadaan diwakili; apa yang mewakili; perwakilan.¹⁰

¹⁰ <https://kbbi.web.id/representasi.html>, diakses pada 17 Mei 2020 pukul 11.00 WIB

Kegiatan memaknai kembali sebuah objek atau realitas, juga dapat dikatakan sebagai representasi. Hasil pemaknaan sebagai hasil dari representasi tersebut akan sangat bergantung pada bagaimana pelaku mengungkapkannya melalui bahasa. Representasi juga sangat bergantung dengan peta konseptual, atau konsep pemikiran yang dimiliki oleh pelaku representasi.¹¹

Terdapat dua proses representasi, sebagaimana yang diungkapkan oleh Stuart Hall, yaitu. *Pertama*, representasi mental, yaitu konsep tentang sesuatu yang ada dalam pikiran kita. Konsep dalam hal ini seringkali disebut sebagai peta konseptual oleh Stuart Hall, berbentuk abstrak, karena masih terdapat dalam pikiran masing-masing orang. *Kedua*, bahasa. Bahasa digunakan untuk dapat menerjemahkan konsep yang abstrak yang ada dalam pikiran kita, agar kita dapat menguhungkan konsep abstrak/ide tentang sesuatu tersebut dengan tanda atau simbol-simbol tertentu supaya dapat menghasilkan makna. Sehingga representasi dapat dikatakan bekerja pada hubungan tanda dan makna.

Representasi juga dapat diartikan sebagai makna yang diproduksi dari konsep pikiran seseorang melalui bahasa. Tanda dalam representasi merupakan salah satu elemen yang penting. Karena tanda tersebut digunakan untuk menghubungkan atau menggambarkan sesuatu objek tertentu yang dapat ditangkap oleh panca indera.

Representasi dalam produk media berkaitan dengan bagaimana seseorang/kelompok tertentu

¹¹ <https://kompasiana.com/representasi-sebagai-perangkat-menghubungkan-bahasa-dan-makna>, diakses pada 17 Mei 2020 pukul 11.55 WIB

mampu menghadirkan kembali makna (konsep) yang ia pahami akan sesuatu dalam bentuk gambar, suara (verbal), adegan. Tanda yang digunakan dalam bentuk-bentuk tersebut tentunya juga melalui proses seleksi sesuai dengan kepentingan dan tujuan ideologis komunikasinya.¹²

Sehingga dalam konteks penelitian ini, yang dimaksud dengan representasi adalah penggunaan tanda berupa gambar, bunyi, dan lain-lain yang digunakan untuk menggambarkan kebahagiaan pada setiap adegan yang ditampilkan dalam film *Trolls* 2016.

b. Kebahagiaan

Tanda orang dikatakan bahagia dapat diketahui dari adanya tiga komponen, sebagaimana yang diungkapkan oleh Argyle, Martin dan Lu, yaitu emosi positif, kepuasan, dan hilangnya emosi negatif misalnya depresi atau kecemasan. Hal-hal yang dianggap dapat membuat senang, suka, gembira, membawa kenikmatan, dan kesuksesan mencapai sebuah tujuan, juga dapat sebagai kebahagiaan menurut Herbyanti.¹³

Kebahagiaan juga dapat ditandai dengan beberapa indikator, sebagaimana yang diungkapkan oleh Diener dan Oishi, yaitu perasaan senang akan harta benda, perasaan yang positif, berhasil mencapai kepuasan hidup, dan memiliki kualitas hidup yang baik. Kemudian, Diener dan Oishi juga

¹² Nurul Jannah, Skripsi : “*Representasi Hedonisme dalam Film Crazy Rich Asians*” (Surabaya: UINSA, 2019), Hal 21.

¹³ Lu, L., & Shih, J. B. 1997. “*Source Of Happiness : A Qualitative Approach*”. *The Journal Of Social Psychology*, 137 (2). 181-187.

menyatakan bahwa, tujuan utama manusia adalah mencapai kebahagiaan.¹⁴

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Crossley & Langdridge, ada beberapa hal yang menjadi sumber kebahagiaan bagi seseorang, yaitu perasaan saling mencintai dengan kekasih, ikatan persahabatan, kepercayaan diri, kesehatan fisik, keharmonisan hubungan, kehangatan dan kedekatan dengan keluarga, dan kebermaknaan ketika menolong orang lain.¹⁵

Tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian Crossley & Langdridge yang dijelaskan oleh Miwa Patnani dalam Jurnal berjudul kebahagiaan pada perempuan, bahwa terdapat sembilan sumber kebahagiaan berdasarkan pandangan orang China di Taiwan menurut Lu dan Shih yaitu menginginkan penghormatan, mendambakan hubungan interpersonal yang harmonis, dapat tercapainya kepuasan dalam kebutuhan material, memiliki prestasi dalam bekerja, menemukan arti hidup dan dapat hidup secara tenang, menciptakan perasaan selalu lebih beruntung dari orang lain, mampu mengendalikan diri dan beraktualisasi, kesenangan dan emosi positif, dan memiliki tubuh yang sehat.¹⁶

Sehingga, dalam konteks penelitian ini yang dimaksud dengan kebahagiaan adalah suatu perasaan senang, puas, dan bermakna ketika

¹⁴ Dhanifa Veda Grimaldy, Rizky Bina Nurbaningtyas, Handrix Chris Haryanto, “Efektivitas Jurnal Kebahagiaan Dalam Meningkatkan Self Esteem Pada Anak Jalanan”. Jurnal Ilmiah Psikologi. Vol. 8 No. 2, Desember 2017, hal. 100-110.

¹⁵ Miwa Patnani, “Kebahagiaan Pada Perempuan”. Jurnal Psikogenesis. Vol. 1, No. 1, Desember 2012, hal. 58.

¹⁶ Ibid.

membantu orang lain atau membuat orang lain bahagia yang digambarkan dalam setiap adegan pada film trolls.

c. Film Trolls 2016

Film Trolls merupakan film berbentuk animasi 3D yang diproduksi pada tahun 2016 di Amerika Serikat. Film berdurasi 93 menit ini disutradarai oleh Mike Mitchell dan diproduseri oleh Gina Shay. Cerita dalam film ini ditulis oleh Erica Rivinoja yang terinspirasi dari karakter boneka Trolls karya Thomas Dam, sementara naskah film ini ditulis oleh Jonathan Aibel dan Glenn Berger.

Film yang diproduksi oleh perusahaan Dreamworks Animation ini menceritakan mengenai dua makhluk yang bertentangan dalam memandang arti kebahagiaan. Pengisi suara dalam film ini diantaranya adalah Anna Kendrick, Justin Timberlake, Zooey Deschanel, Russell Brand, Gwen Stefani, dan James Corden.

F. Sistematika Pembahasan

Berikut sistematika pembahasan penelitian yang berjudul Representasi Kebahagiaan dalam Film “*Trolls*” :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini mengungkap tentang simbol-simbol komunikasi non verbal yang melatarbelakangi sebuah penelitian dan batasan pembahasan penelitian yang meliputi: Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Hasil Penelitian Terdahulu, Definisi Konsep, Kerangka Pikir Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

BAB II : KAJIAN TEORITIS

Pada Bab ini terdiri dari dua sub Bab yaitu kajian pustaka dan kajian teori. Kajian pustaka berisi pembahasan tentang karya tulis para ahli yang memberikan teori atau opini yang berkaitan dengan fokus penelitian. Kajian teori yang menjelaskan teori pendamping pola pikir penelitian

BAB III : PENYAJIAN DATA

Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yakni deskripsi subyek penelitian dan deskripsi data penelitian

BAB IV : ANALISIS DATA

Pada bab ini terdiri dari dua sub bab, yang pertama mengupas tentang temuan penelitian dan yang kedua berisi tentang konfirmasi temuan dengan teori.

BAB V : PENUTUP

Penutup berupa Kesimpulan data dan Saran Penelitian. Menyajikan inti dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan mengungkapkan saran-saran tentang beberapa rekomendasi untuk dilakukan apa penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kerangka Teoretik

1. Kebahagiaan

a. Pengertian Kebahagiaan

Kebahagiaan itu bersifat subjektif, oleh karena itu Seligman mengatakan bahwa tidak perlu mencari pengertian yang benar-benar tepat tentang arti kebahagiaan. Sifat kebahagiaan yang subjektif, membuat pemaknaan akan kebahagiaan menjadi berbeda-beda, bergantung dengan tingkat kualitas hidup seseorang.¹⁷

Kebahagiaan sendiri meskipun bersifat subjektif, namun sebenarnya juga dapat diukur secara objektif, sebagaimana yang diungkapkan oleh Muskinul Fuad. Kebahagiaan secara subyektif berarti, kebahagiaan itu bergantung pada individu masing-masing, misalnya individu yang merasa bahagia ketika melakukan korupsi. Sementara, kebahagiaan jika diukur secara obyektif, maka dapat didasarkan pada nilai-nilai keagamaan, maupun nilai-nilai kemanusiaan yang berlaku secara universal. Sehingga, perilaku korupsi tersebut dianggap bukanlah suatu hal yang dapat membawa kebahagiaan, sebab menurut aturan keagamaan perilaku tersebut termasuk dalam perbuatan dosa, yang dapat membawa seseorang masuk neraka dan membuatnya menderita. Sedangkan, jika menurut nilai-nilai kemanusiaan, perilaku tersebut termasuk ke dalam perbuatan yang buruk, karena sama saja

¹⁷ Martin E.P Seligman, *Authentic Happiness: Using The New Positive Psychology To Realize Your Potential For Lasting Fulfillment* (New York: The Free Press, 2002), 10.

mencuri/merampas hak milik orang lain dan merugikan orang lain. Hal tersebut juga dapat membawa penderitaan, seperti mendapat sanksi sosial berupa dikucilkan dari masyarakat, dan tertangkap polisi, lalu mendekam di penjara.¹⁸

Selanjutnya, menurut Muskinul, seseorang dapat dikatakan bahagia secara obyektif dalam hidupnya, ketika berhasil memenuhi empat kebutuhan berikut secara seimbang. Empat kebutuhan tersebut yaitu; *Pertama*, terpenuhinya kebutuhan fisiologis(material), seperti makan, minum, pakaian, kendaraan, rumah, kehidupan seksual, kesehatan fisik, dan sebagainya. *Kedua*, terpenuhinya kebutuhan psikologis (emosional), misalnya, adanya perasaan tenteram, damai, nyaman, dan aman, serta tidak menderita konflik batin, depresi, kecemasan, frustrasi, dan sebagainya. *Ketiga*, terpenuhinya kebutuhan sosial, misalnya memiliki hubungan yang harmonis dengan orang-orang di sekelilingnya, terutama keluarga, saling menghormati, mencintai, dan menghargai. *Keempat*, terpenuhinya kebutuhan spiritual.¹⁹

b. Aspek Kebahagiaan

Berikut adalah beberapa aspek utama dalam kebahagiaan, sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Seligman, yaitu²⁰:

¹⁸ Muskinul Fuad, "Psikologi Kebahagiaan Manusia". Jurnal Komunika. Vol. 9, No. 1. 2015, hal. 114.

¹⁹ Muskinul Fuad, "Psikologi Kebahagiaan Manusia". Jurnal Komunika. Vol. 9, No. 1. 2015, hal. 116

²⁰ Martin E.P Seligman, *Beyond Authentic Happiness*. (Bandung: Kaifa, 2013), 36-41.

- a) Emosi Positif
Emosi positif adalah keadaan psikologis yang merasa hidup ini menyenangkan. Bentuk emosi positif disini misalnya adalah, merasakan adanya kesenangan, keceriaan, kenyamanan, kehangatan, dan lain sebagainya.
- b) Keterlibatan penuh
Keterlibatan penuh maksudnya disini adalah, dalam melakukan kegiatan misalnya bekerja atau melakukan hobi, kita tidak hanya melibatkan fisik kita saja, melainkan kita juga ikut melibatkan hati, perasaan dan pikiran kita dalam melakukan aktivitas tersebut.
- c) Hubungan Positif
Memiliki hubungan yang positif dengan orang lain, dapat membuat manusia merasakan kebermaknaan hidup, membuat hidup menjadi lebih tenteram. Sebab kita selalu hidup berdampingan dengan orang lain, jika hubungan yang positif itu tidak terjalin, maka kita tidak akan bisa mendapatkan dukungan sosial atau motivasi dari orang-orang yang ada di sekitar untuk menjalani kehidupan ini. Kehidupan kita pun juga akan terasa hampa.
- d) Menemukan Makna
Menemukan makna dalam suatu kegiatan yang dilakukan, dapat membuat seseorang merasa lebih bahagia ketika menjalani aktivitas apapun. Seberat atau sesulit apapun itu aktivitasnya, ia akan tetap kuat bertahan karena ia tahu makna yang akan di dapat.
- e) Optimisme
Memiliki keyakinan terhadap diri sendiri akan masa depan yang positif, akan membuat

seseorang menjadi lebih bahagia. Sebab, orang yang optimis atau percaya diri berarti, orang yang memiliki rasa puas terhadap dirinya sendiri dan puas terhadap kehidupannya.

f) Resiliensi

Penderitaan bukan berarti tak pernah dirasakan oleh orang yang bahagia, tetapi orang yang bahagia adalah orang yang mampu melewati masa penderitaan tersebut, orang yang mampu tegar menghadapi, dan orang yang mampu bangkit lagi setelah terjatuh. Itu lah yang disebut dengan resiliensi.

c. Ciri-ciri Orang yang Bahagia

Tanda orang yang bahagia dalam hidupnya, dapat diketahui dari ciri-ciri berikut, sebagaimana yang diungkapkan oleh David G Myers, yaitu²¹:

a) Menghargai diri sendiri

Tanda orang yang bahagia adalah, seseorang itu selalu dapat menerima segala apapun yang ada dalam dirinya, dan mereka menyukainya, bahkan ia bangga akan hal tersebut. Mereka mencintai diri mereka, dan mengapresiasi atas segala pencapaian yang telah mereka lakukan.

b) Optimis

Salah satu ciri lain orang yang bahagia adalah, mereka yang memiliki rasa optimisme yang tinggi. Mereka memiliki kepercayaan bahwa mereka dapat menggapai kesuksesan yang mereka inginkan di masa depan. Mereka selalu berpikir positif atas segala sesuatu yang terjadim, dan memiliki keyakinan bisa melewatinya.

²¹ David G Myers, Ed Diener, "Who is Happy?", Psychological Science. Jilid 6, Januari 1995, hal. 14.

Keyakinan tersebut lah yang akan benar-benar membawa mereka pada keberhasilan, dan pada akhirnya dapat membuat mereka merasa lebih bahagia.

c) Terbuka

Orang-orang yang mudah bersosialisasi dengan orang lain, dinilai lebih bahagia dibandingkan dengan orang yang sulit bergaul dan cenderung menutup diri terhadap orang lain. Oleh karena itu, salah satu ciri orang yang bahagia, biasanya adalah mereka lebih mudah terbuka kepada orang lain, dan kemudian saling membantu ketika orang dekatnya tersebut mengalami masalah.

d) Mempunyai kemampuan pengendalian diri yang baik

Ciri selanjutnya dari orang yang bahagia adalah, orang tersebut memiliki kemampuan untuk mengontrol dirinya sendiri dengan baik. Mampu menyikapi berbagai permasalahan yang muncul dalam hidupnya dengan tenang dan tepat. Tidak mudah tersulut emosi, atau mampu mengatur emosinya dengan baik.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebahagiaan

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi kebahagiaan menurut Seligman, yaitu faktor internal dan faktor eksternal²² :

a) Faktor Eksternal

Berikut adalah faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kebahagiaan manusia²³;

²² Martin E.P. Seligman, *Authentic Happiness: Menciptakan Kebahagiaan Dengan Psikologi Positif*, Eva Yulia Nukman. (Bandung:PT Mizan Pustaka, 2005), 64-143.

- 1) Uang
Tak dapat dipungkiri bahwa uang menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kebahagiaan seseorang. Terutama oleh orang-orang yang menjadikan uang sebagai pencapaian tujuan utama dalam hidup. Maka orang tersebut selalu akan merasa tidak puas dengan pendapatan yang diperolehnya. Meskipun tidak sedikit juga orang-orang yang tidak menjadikan uang sebagai tujuan utama sebagai sumber kebahagiaannya.
- 2) Pernikahan
Seligman mengatakan bahwa, pernikahan mampu membuat seseorang menjadi lebih bahagia, sebab dalam pernikahan terjalin hubungan yang sangat intim, memiliki keturunan, dan merasakan pengalaman membina rumah tangga.
- 3) Hubungan Sosial
Menjalin hubungan sosial yang baik dengan orang di sekitar kita juga dapat membuat diri merasa menjadi lebih bahagia.
- 4) Usia, juga dapat mempengaruhi tingkat kebahagiaan kita, seperti anggapan bahwa orang yang memiliki usia lebih muda, jauh lebih bahagia dibanding orang yang usianya sudah tua.
- 5) Kesehatan
Kesehatan disini bukan hanya kesehatan secara fisik, namun juga secara psikologis. Tanpa kita memiliki jiwa ataupun fisik yang sehat, kita tidak akan bisa merasakan

²³ Ibid, hlm 64-76.

kebahagiaan, sebab akan berfokus pada rasa sakit yang kita rasakan.

6) Pendidikan, Iklim, Ras, dan Jenis Kelamin
Hal tersebut juga dapat mempengaruhi kebahagiaan seseorang. Misalnya pendidikan, kebanyakan orang yang berpendidikan tinggi, akan memiliki penghasilan atau penghargaan yang lebih tinggi. Hal tersebut yang akan membuatnya merasa jauh lebih bahagia.

7) Agama

Agama juga merupakan salah satu faktor yang membuat manusia jauh lebih bahagia. Orang yang memiliki spiritualitas yang tinggi, akan merasa hidupnya lebih nyaman, tenteram. Hal-hal kejahatan ataupun perbuatan yang negatif akan mereka jauhi sebab mereka mengerti aturan atau larangan dalam agamanya. Sehingga dapat membuat hidup mereka akan terasa jauh lebih bahagia dan bermakna.

b) Faktor Internal

Berikut merupakan faktor internal yang dapat mempengaruhi kebahagiaan manusia.

1) Kepuasan Terhadap Masa Lalu²⁴

Kepuasan terhadap masa lalu ini bisa jadi dapat mempengaruhi kebahagiaan seorang manusia. Sebab, manusia yang sekarang adalah tidak lepas dari kontribusinya di masa lalu yang membentuknya hingga sekarang. Trauma dalam masa lalu bisa jadi juga masih

²⁴ Martin E.P. Seligman, *Authentic Happiness: Menciptakan Kebahagiaan Dengan Psikologi Positif*, Eva Yulia Nukman. (Bandung:PT Mizan Pustaka, 2005), hlm 80.

dibawa hingga sekarang. Untuk mengatasi hal tersebut, Seligman juga memberikan cara agar bisa melepaskan bayang-bayang masa lalu yang dapat mempengaruhi kebahagiaan manusia, yaitu. *Pertama*, menghilangkan pemikiran yang memandang bahwa setiap masa lalu selalu menentukan masa depan. *Kedua*, bersyukur. Bersyukur dapat membuat diri kita lebih memiliki hati yang lapang dalam menerima segala hal yang terjadi dalam kehidupan kita, sehingga membuat hidup kita menjadi lebih positif. *Ketiga*, melupakan dan memaafkan. Apapun kenangan buruk yang ada di masa lalu, akan sirna begitu saja ketika kita mencoba untuk melupakan dan memaafkan itu semua, hal tersebut dapat meningkatkan rasa kepuasan kita terhadap masa lalu yang buruk.

2) Optimisme Terhadap Masa Depan²⁵

Optimis adalah perasaan yakin dan percaya bahwa di masa depan akan mengalami hal-hal yang baik. Orang-orang yang optimis, tidak akan mudah menyerah dengan adanya masalah atau kejadian buruk yang mereka alami. Masalah-masalah tersebut justru tidak membuatnya terpuruk, namun menjadi acuan untuk bangkit lagi dan berusaha lebih keras untuk memperbaikinya.

3) Kebahagiaan Masa Sekarang²⁶

²⁵ Ibid, hlm 108-121.

²⁶ Martin E.P. Seligman, *Authentic Happiness: Menciptakan Kebahagiaan Dengan Psikologi Positif*, Eva Yulia Nukman. (Bandung:PT Mizan Pustaka, 2005), hlm 132.

Terdapat dua komponen dalam kebahagiaan pada masa sekarang, yaitu kenikmatan dan gratifikasi.

2. Film

a. Pengertian Film

Film dapat disebut sebagai media komunikasi massa sebagaimana yang diungkapkan oleh Oey Hong Lee, bahwa film termasuk alat komunikasi massa kedua yang muncul di dunia. Sebagai media komunikasi massa, hal tersebut membuat film memiliki kemampuan untuk menjangkau banyak orang dan memiliki potensi besar juga untuk mempengaruhi masyarakat lewat pesan yang disiratkan di dalamnya.²⁷

Berbagai macam penelitian mengenai dampak film bagi masyarakat pun sudah banyak dilakukan. Sebagian besar hasil penelitian yang membahas mengenai hubungan film dan masyarakat selalu menunjukkan garis yang linier. Hal tersebut memiliki artian bahwa masyarakat selalu dipengaruhi dan dibentuk lewat pesan yang tersirat di dalam film, sedangkan tidak pernah berlaku untuk kebalikannya.²⁸

Pendapat mengenai film disebutkan oleh Irawanto, bahwa film adalah sebuah gambaran atau potret dari masyarakat tempat film tersebut diproduksi, sebab film selalu merekam realitas yang tumbuh di masyarakat lalu kemudian ditampilkan di depan layar. Namun, pendapat tersebut ditolak oleh Graeme Turner. Turner tidak setuju mengenai pendapat yang hanya memandang film sebagai refleksi dari masyarakat. Sebab, pengertian film yang hanya sebagai refleksi dari

²⁷ Ibid.

²⁸ Ibid.

realitas masyarakat dengan film sebagai representasi dari realitas sangat berbeda.²⁹

Film sebagai refleksi dari realitas memiliki artian bahwa, realitas yang ada di masyarakat hanya dipindah alihkan ke dalam layar secara apa adanya, tanpa mengubah apa pun dari realitas tersebut. Sedangkan, film sebagai representasi dari realitas sosial berarti, realitas yang ada di masyarakat tidak ditampilkan secara apa adanya namun, realitas tersebut dibentuk dan dihadirkan kembali melalui kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaan masyarakat tersebut.³⁰ Van Zoest juga mengungkapkan bahwa, film merupakan sesuatu yang dibangun dari berbagai sistem tanda yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu yang diharapkan.³¹

b. Jenis-Jenis Film

Berikut beberapa jenis-jenis film yang diungkapkan oleh Marcel Danesi. Menurutnya, terdapat tiga kategori utama dalam film, yaitu film fitur, dokumenter, dan animasi.³²

a) Film Fitur

Film fitur merupakan jenis film fiksi yang pembuatannya mengacu pada narasi atau berdasarkan skenario yang telah dibuat. Cerita dari film ini dapat terinspirasi dari berbagai sumber. Misalnya, dapat diambil dari adaptasi

²⁹ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 127-128.

³⁰ Ibid, hlm 128.

³¹ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), 128.

³² Dio Pratama, *Eksplotasi Tubuh Perempuan dalam Film: Air Terjun Pengantin Karya Rizal Mantovani (Analisis Semiotika Roland Barthes)*, eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.2 No.4 (2014), hlm 297

karya novel, cerita pendek, kisah fiktif yang berdasar dari kisah nyata yang dimodifikasi, dan karya-karya lainnya.

b) Film Dokumenter

Film jenis ini termasuk ke dalam film non fiksi yang merekam realitas nyata secara apa adanya dari kehidupan individu maupun kelompok. Film ini berpijak atau mengacu pada kenyataan yang sebenarnya, alamiah, situasinya juga tanpa di *setting* atau dibuat-buat. Sehingga tidak memerlukan persiapan tertentu atau menggunakan skenario tertentu.

c) Film Animasi

Film ini merupakan jenis film yang memakai teknik-teknik tertentu untuk menciptakan sebuah ilusi atau rangkaian gambar benda, dapat berupa dua dimensi atau tiga dimensi menjadi gambar yang bergerak dan membentuk sebuah cerita.

c. Unsur-Unsur Pembentukan Film

Ada dua unsur pembentuk dalam film secara umum yang memiliki kesinambungan satu sama lain, yaitu³³ :

a) Unsur Naratif

Di dalam sebuah film, unsur ini memiliki hubungan dengan aspek cerita mengenai jalan cerita film atau alur film. Unsur-unsur ini mengandung hal-hal yang mendukung/membangun jalannya cerita, seperti penokohan, konflik, dan lain sebagainya yang membuat pesan/maksud dalam film dapat dipahami oleh penonton.

b) Unsur Sinematik

³³ Ibid.

Di dalam produksi film, unsur ini menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan teknis. Seperti, *setting* dan latar film, tata cahaya, kostum, *make up*, editing, sinematografi, dan suara dalam film.

d. Struktur Film

Ada tiga struktur yang membangun sebuah film, yaitu:³⁴

a) *Shot*

Shot adalah rangkaian gambar yang berhasil ditangkap atau direkam oleh kamera. *Shot* dilakukan dengan menekan tombol rec pada kamera saat memulai perekaman, kemudian menekan kembali tombol tersebut saat telah selesai mengambil gambar atau proses perekaman. Hal tersebut dapat diartikan sebagai satu *shot* atau satu *take*.

b) *Scene*

Scene dapat disebut juga sebagai adegan atau bagian dari keseluruhan cerita yang terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan dan dibentuk sesuai dengan jalan cerita.

c) *Sequence*

Sequence adalah keseluruhan cerita atau peristiwa secara utuh. Terdiri dari rangkaian *scene* dan *shot*.

3. Kebahagiaan dalam Perspektif Islam

Terdapat empat kata yang berhubungan dengan kebahagiaan dalam bahasa Arab, yaitu *sa'id* (bahagia), *falah* (beruntung), *najat* (selamat), dan *najah* (berhasil). *Said* merupakan kata yang paling mendekati dengan

³⁴ Dio Pratama, Eksploitasi Tubuh Perempuan dalam Film: Air Terjun Pengantin Karya Rizal Mantovani (Analisis Semiotika Roland Barthes), eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.2 No.4 (2014), hlm 297.

makna kata bahagia. Namun, tiga kata lainnya juga memiliki hubungan yang erat dengan kebahagiaan. Sebab, seseorang yang memiliki keberuntungan, keselamatan, dan keberhasilan dalam hidupnya, pasti akan merasakan kebahagiaan.³⁵ Lawan kata *sa'id* adalah *syaqawah* atau *syaqiyyun* yang artinya sengsara atau celaka. Dalam Al-Quran, kata *sa'id* disebutkan pada surah Hud ayat 105, yang berbunyi :

يَوْمَ يَأْتُ لَا تَكَلِّمُ نَفْسٌ إِلَّا بِإِذْنِهِ فَمَنْهُمْ شَقِيٌّ وَسَعِيدٌ

“Di kala datang hari itu, tidak ada seorangpun yang berbicara, melainkan dengan izin-Nya; maka diantara mereka ada yang sengsara dan ada yang berbahagia.”(QS. Hud: 105)³⁶

وَأَمَّا الَّذِينَ سَعِدُوا فَمِنَ الْجَنَّةِ خَالِدِينَ فِيهَا مَا دَامَتِ السَّمَوَاتُ وَالْأَرْضُ
إِلَّا مَا شَاءَ رَبُّكَ عَطَاءٌ غَيْرَ مَجْذُودٍ

“Dan adapun orang-orang yang berbahagia, maka (tempatny) di dalam surga; mereka kekal di dalamnya selama ada langit dan bumi, kecuali jika Tuhanmu menghendaki (yang lain); sebagai karunia yang tidak ada putus-putusnya.” (QS. Hud: 108)³⁷

Ayat tersebut menjelaskan tentang kondisi manusia setelah kehidupan di dunia, yaitu kehidupan akhirat bahwa akan terdapat dua golongan manusia sebagaimana yang disebutkan dalam surah Hud ayat 105 (golongan yang sengsara dan golongan yang bahagia). Golongan yang sengsara akan mendapat azab yang pedih di neraka yaitu bagi orang-orang kafir.

³⁵ Khairul Hamim, “Kebahagiaan dalam Perspektif Al-Quran dan Filsafat”. Jurnal Tasamuh. Vol. 13 No. 2, Juni 2016, hal. 136.

³⁶ al-Qur'an, Hud: 105

³⁷ al-Qur'an, Hud: 108

Sementara golongan yang berbahagia, seperti yang tertuang pada surah Hud ayat 108 adalah mereka yang mendapatkan pahala dan kesenangan yang kekal dan tidak terbatas di surga, diperuntukkan bagi orang-orang yang bertakwa.³⁸

Cara agar manusia bisa mendapatkan kebahagiaan atau termasuk ke dalam golongan orang-orang yang bahagia adalah dengan beriman kepada Allah dan mengerjakan kebaikan (amal shaleh), seperti yang tertuang dalam firman Allah pada surah Al-Bayyinah ayat 7-8, yang berbunyi:

إِنَّ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أُولَٰئِكَ هُمْ خَيْرُ الْبَرِيَّةِ

جَزَاءُ لَهُمْ عِنْدَ رَبِّهِمْ جَنَّاتُ عَدْنٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا أَبَدًا رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمْ وَرَضُوا عَنْهُ ۗ ذَٰلِكَ لِمَنْ حَسَبَىٰ رَبَّهُ

“Sungguh, orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, mereka itu adalah sebaik-baik makhluk. Balasan mereka di sisi Tuhan mereka ialah surga 'Adn yang mengalir di bawahnya sungai-sungai; mereka kekal di dalamnya selama-lamanya. Allah rida terhadap mereka dan mereka pun rida kepada-Nya. Yang demikian itu adalah (balasan) bagi orang yang takut kepada Tuhannya.” (QS. Al-Bayyinah: 7-8)³⁹

Salah satu perbuatan baik atau amal saleh yang dapat dilakukan agar bisa membawa kita kepada kebahagiaan adalah dengan cara membahagiakan orang lain. Hal ini sejalan dengan sabda Nabi ketika ditanya mengenai amal yang paling utama, kemudian beliau menjawab “Engkau masukkan rasa bahagia pada hati seorang mukmin, engkau lepaskan kesulitan, engkau

³⁸ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya* (edisi yang disempurnakan) (Jakarta: Widya Cahaya, 2011), 476.

³⁹ al-Qur'an, Al-Bayyinah : 7-8

hibur hatinya, dan engkau lunasi hutang-hutangnya”⁴⁰. Maksudnya adalah dengan berbuat baik kepada orang lain, dan menolong sesama yang sedang kesusahan dapat membawa kita untuk dapat memperoleh kebahagiaan hidup.

Kebahagiaan dan kesenangan adalah dua hal yang berbeda. Kesenangan belum tentu dapat membawa kepada kebahagiaan. Sebab, kesenangan adalah suatu perasaan sementara yang timbul akibat dirangsangnya saraf pusat kesenangan yang terdapat pada otak manusia. Sehingga untuk bisa mendapatkan perasaan, maka tidak perlu melakukan usaha yang susah payah, cukup merangsang saraf pusat kesenangan, dengan cara mengunggulkan obat-obatan misalnya.⁴¹

Sementara itu berbeda dengan kebahagiaan, kebahagiaan adalah berhubungan dengan kualitas atau penilaian terhadap kehidupan secara keseluruhan. Perasaan ini pun dirasakan dalam waktu yang berlangsung lama, dan tidak bersifat sementara seperti halnya kesenangan yang tidak bertahan lama. Ketidapahaman mengenai perbedaan antara kesenangan dan kebahagiaan ini dapat membuat kita salah fokus dalam mengejar hal yang kita pikir merupakan kebahagiaan, namun ternyata hanyalah kesenangan belaka.⁴²

Misalnya, memiliki harta yang banyak adalah dapat membawa pada kebahagiaan, sehingga kita akan

⁴⁰ Jalaluddin Rahmat, *Tafsir Kebahagiaan* (Jakarta: Serabi, 2010), 19-22.

⁴¹ Khairul Hamim, “*Kebahagiaan dalam Perspektif Al-Quran dan Filsafat*”. *Jurnal Tasamuh*. Vol. 13 No. 2, Juni 2016, hal. 139-140.

⁴² *Ibid*, 140.

berupaya melakukan apapun untuk bisa mendapatkan uang yang banyak, termasuk dengan cara yang salah yaitu korupsi. Mungkin setelah berhasil mendapat uang yang banyak, kita akan merasakan perasaan senang, namun perasaan itu tidak akan bertahan lama, sebab ketika perbuatan tersebut diketahui, bukanlah kesenangan lagi yang dirasakan, melainkan kesengsaraan karena harus bersiap untuk mendekam di penjara, serta berbagai sanksi sosial yang akan diterima nantinya.

Sehingga, kebahagiaan dalam Islam adalah bukan sekedar kesenangan semata dan hanya bersifat sementara. Melainkan lebih besar dari itu, yaitu kebahagiaan yang kekal dan tak terbatas di akhirat (surga). Untuk dapat memperoleh kebahagiaan yang tak terbatas tersebut, manusia harus beriman kepada Allah dan beramal saleh.

4. Teori yang Relevan

Untuk menganalisis rumusan masalah penelitian, peneliti menggunakan teori representasi yang disampaikan oleh Stuart Hall dalam bukunya yang berjudul *Cultural Representations and Signifying Practices*. Menurut Hall, representasi merupakan suatu konsep yang penting dalam studi mengenai budaya, sebab representasi berhubungan dengan proses produksi makna yang nantinya akan ditukarkan dengan anggota-anggota kebudayaan melalui bahasa. Budaya dapat diartikan sebagai makna yang dibagi bersama. Makna yang ditukarkan tersebut membuat para anggota dari kebudayaan memiliki cara yang sama dalam memahami dunia sekitar mereka, dan menghasilkan pemaknaan

yang kurang lebih sama pula. Hal tersebut juga dapat menunjukkan identitas dari suatu kebudayaan tertentu.⁴³

Representasi dan budaya memiliki keterkaitan yang erat. Hal tersebut dikarenakan cara seseorang dalam memahami sesuatu dan mengartikan sesuatu disekitar dirinya sangat dipengaruhi oleh budaya dimana orang tersebut berada. Sehingga representasi dapat mencerminkan ciri khas dari sebuah kebudayaan tertentu. Hal tersebut membuat representasi tidak hanya merujuk pada permukaan luar saja, melainkan jauh di dalamnya terdapat makna yang menyangkut mitos-mitos kebudayaan atau cara pandang seseorang/kelompok mengenai sesuatu.

Stuart Hall menjelaskan bahwa, terdapat dua proses atau dua sistem dalam representasi yaitu, *Pertama* sebuah sistem yang mengandung serangkaian konsep mengenai berbagai hal disekitar meliputi manusia, objek lain, dan kejadian-kejadian yang terdapat di dalam kepala kita. *Kedua* adalah bahasa. Konsep yang abstrak diterjemahkan kedalam bahasa yang mudah dipahami bersama.⁴⁴

Terdapat tiga pendekatan dalam teori ini, yaitu :

a) *Reflective Approach*

Dalam pendekatan ini, bahasa dijelaskan memiliki fungsi bagaikan sebuah cermin. Hal ini berarti bahwa, bahasa merefleksikan arti yang sebenarnya dari realitas yang dijelaskan. Misalnya meja hijau memiliki maksud merujuk

⁴³ Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, (London: Sage Publications, 1997), hlm 2.

⁴⁴ Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, (London: Sage Publications, 1997), hlm. 17

pada meja yang berwarna hijau, tidak memiliki arti yang lain lagi.

b) *Intentional Approach*

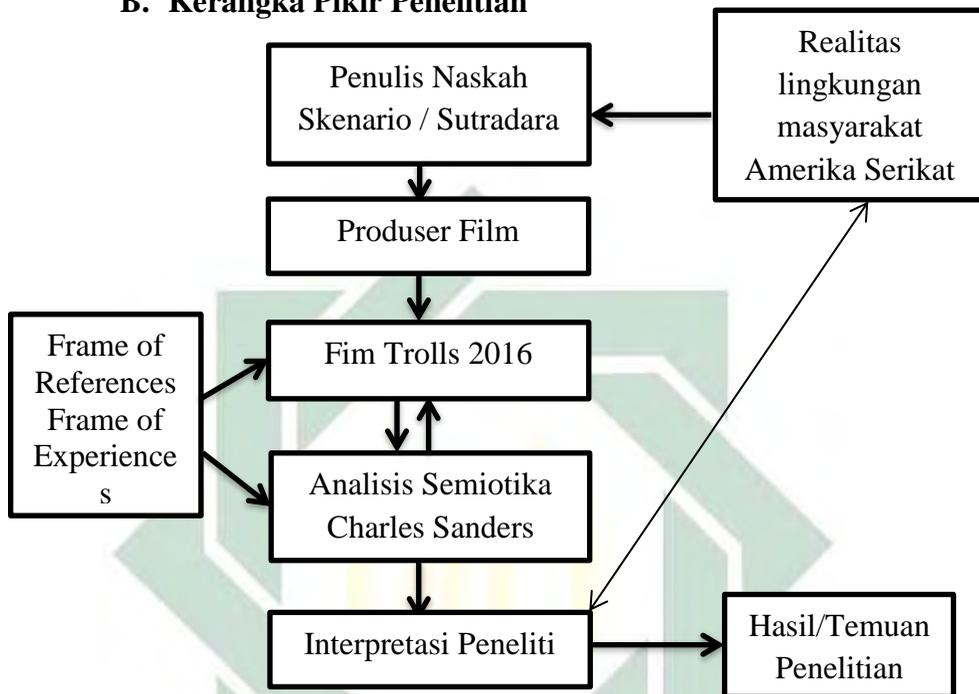
Pendekatan ini menjelaskan bahwa, bahasa memiliki fungsi untuk mengungkapkan pikiran/perasaannya secara pribadi atau sesuai dengan keinginan si pengguna bahasa. Namun, pendekatan ini dinilai tidak sesuai karena seharusnya penggunaan bahasa itu digunakan sesuai dengan konvensi dan kode yang berlaku di masyarakat secara umum, bukan secara kehendak pribadi.

c) *Constructionist Approach*

Pendekatan ini menjelaskan bahwa bahasa digunakan sebagai alat untuk merepresentasikan konsep yang ada dalam pikiran kita sehingga dapat terbentuk makna. Namun dalam hal ini, bukan berarti kita dapat mengubah arti atau makna dari sistem bahasa yang telah menjadi konvensi dalam masyarakat, melainkan kita hanya dapat menggunakannya saja untuk mengonstruksikan makna.

Teori representasi ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebab rumusan masalah yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah mengenai representasi kebahagiaan yang ditampilkan dalam film Trolls.

B. Kerangka Pikir Penelitian



C. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Jurnal Komunika Vol. 9 No. 1 tahun 2015 berjudul "Psikologi Kebahagiaan Manusia" yang ditulis oleh Muskinul Fuad. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada fokus masalah penelitian, yakni jika pada penelitian ini berfokus pada kebahagiaan manusia secara umum, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah berfokus pada representasi kebahagiaan yang ditampilkan dalam film Trolls.
2. Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains Vol. 2 No. 1 tahun 2017 berjudul "Konsep

Authentic Happiness pada Remaja dalam Perspektif Teori Myers” yang ditulis oleh Ika Rusdiana. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus masalahnya. Pada penelitian ini, fokus masalah yang diangkat adalah mengenai konsep kebahagiaan pada remaja ditinjau dari perspektif teori myers, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah berfokus pada representasi kebahagiaan yang ditampilkan dalam film Trolls.

3. Jurnal Ekonomi dan Bisnis Vol. 19 No. 1 tahun 2016 berjudul “Determinan Kebahagiaan di Indonesia” yang ditulis oleh Theresia Puji Rahayu. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu terdapat pada fokus permasalahan yang diangkat. Jika pada penelitian ini, fokus masalahnya adalah pada faktor-faktor yang mempengaruhi kebahagiaan di Indonesia, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih berfokus pada representasi kebahagiaan yang ditunjukkan dalam film Trolls.
4. Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan Vol. 3 No. 1 Maret 2018 yang berjudul “The Younger The Happier”. Jurnal ini ditulis oleh Sherly Agustina. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada fokus masalah yang diangkat. Jika pada penelitian ini fokus permasalahannya adalah mengenai bagaimana perbedaan kebahagiaan siswa, serta aspek yang mempengaruhi kebahagiaan siswa di sekolah PERMA, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, berfokus pada representasi kebahagiaan yang ditampilkan dalam film Trolls.

5. International Journal of Child Care and Education Policy berjudul “The effects of home and school on children’s happiness: a structural equation” yang ditulis oleh Masood Badri, Ali Al Nuaimi, Yang Guang, Yousef Al Sheryani dan Asma Al Rashedi. Perbedaan penelitian dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada fokus permasalahan yang diangkat. Pada penelitian ini, fokus masalah yang diangkat adalah mengenai pengaruh kehidupan di sekolah dan di rumah terhadap kebahagiaan siswa di sekolah Abu Dhabi, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, berfokus pada representasi kebahagiaan yang ditampilkan dalam film Trolls.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kritis. Sebuah pendekatan yang dilakukan dengan melihat secara kritis produk media yang sedang diteliti. Sebab dalam penelitian ini ingin membongkar bagaimana tanda dan makna digabungkan sehingga menciptakan sebuah representasi yang ditampilkan dalam film.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika. Sebuah analisis yang menekankan pada upaya peneliti untuk mencermati dan menganalisis sistem tanda menjadi sebuah ide dan makna yang terkandung dalam tanda tersebut. Tentunya makna yang diciptakan ini berhubungan dengan kepentingan tertentu sebuah media terhadap suatu peristiwa/realitas yang dilihat, dan kemudian direpresentasikan dalam produk media tersebut untuk dikonsumsi oleh khalayak. Sebab, dalam penelitian ini ingin mengungkap representasi kebahagaaian yang dilakukan dalam film Trolls.

B. Unit Analisis

Objek analisis dalam penelitian ini adalah film Trolls yang dirilis pada tahun 2016.

Unit analisis yang akan diteliti dalam video tersebut adalah :

- 1) Gambar atau Visual (Latar dan Suasana)
- 2) Adegan (Gesture dan Ekspresi)
- 3) Dialog atau Teks naskah

Dari komponen tersebut akan dilakukan identifikasi tentang hal-hal yang mengarah pada fokus

penelitian yaitu representasi kebahagiaan yang ditampilkan dalam film Trolls.

C. Jenis dan Sumber Data

1. Data primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari film Trolls tahun 2016. Peneliti akan mengambil data dengan mengamati narasi(tulisan), dialog, scene, dan gambar yang menampilkan representasi kebahagiaan dalam film Trolls. Data yang didapatkan akan digunakan dalam proses analisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

2. Data sekunder

Data sekunder atau data pendukung dalam penelitian ini didapat dari buku, jurnal, maupun penelitian-penelitian terdahulu. Data tersebut digunakan untuk membantu menunjang pelaksanaan penelitian dalam menjawab rumusan masalah.

D. Tahap-Tahap Penelitian

1. Mencari dan Menentukan Tema

Peneliti mengamati dan juga melakukan eksplorasi topik dari berbagai sumber, kemudian memilih satu fenomena yang menarik untuk diteliti sesuai dengan objek kajian komunikasi.

2. Merumuskan Masalah

Peneliti menetapkan rumusan masalah berdasarkan sisi menarik dari tema yang telah ditentukan, serta menentukan tujuan yang ingin dicapai.

3. Merumuskan Manfaat

Peneliti merumuskan manfaat berdasarkan dua pandangan yaitu, secara teoretis dan praksis.

4. Menentukan Metode Penelitian

Peneliti menentukan cara untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian.

5. Melakukan Analisis Data

Peneliti menganalisis data yang telah diperoleh dengan menggunakan analisis Charles Sanders Peirce.

6. Menarik Kesimpulan

Peneliti memberikan kesimpulan dari keseluruhan proses / tahapan penelitian yang telah dilakukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi dilakukan ini dilakukan karena objek penelitiannya berupa film yang termasuk ke dalam jenis dokumen. Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengamati film tersebut dengan berfokus kepada unit analisis yang diteliti, sambil mencatat hal-hal yang berkaitan dengan data yang dicari.

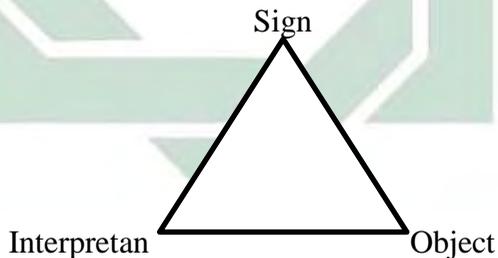
F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Semiotik memiliki pandangan bahwa, dunia dipahami sebagai sistem hubungan yang unit dasarnya adalah tanda. Tanda sebagaimana diungkapkan oleh Umberto Eco adalah sebagai sebuah kebohongan. Artinya, di balik tanda tersebut selalu ada hal yang tersembunyi yang terkandung di dalamnya, dan hal ini selalu merujuk pada hal di luar tanda tersebut atau bukan tanda itu sendiri.⁴⁵

⁴⁵ Alex Sobur, *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik*,

Semiotik berkaitan dengan teks media, adalah digunakan sebagai alat atau pendekatan untuk menganalisis tanda yang dikomunikasikan oleh media tersebut, hingga akhirnya dapat menemukan makna yang terselubung di baliknya. Teks media perlu untuk dikaji atau dianalisis lebih dalam karena pada kenyataannya media selalu membawa ideologi dan kepentingan-kepentingan tertentu yang dikonstruksi melalui tanda-tanda yang ditampilkan.⁴⁶

Semiotika menurut Charles Sanders Peirce adalah hubungan kerjasama antara tiga hal, yaitu *sign* atau dapat juga disebut dengan *representamen*, objek, dan interpretan. Hubungan ini dikenal dengan model triadik atau konsep trikotomi Charles Sanders Peirce. Hubungan tersebut dijelaskan melalui segitiga makna atau *triangle meaning*, yaitu *sign* yang merujuk pada *object*, kemudian hubungan antara keduanya tersebut membentuk sebuah interpretan.⁴⁷



dan Analisis Framing. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), 87.

⁴⁶ Indiwan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*, Edisi Kedua. (Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media, 2013), 153.

⁴⁷ Alex Sobur, *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), 95.

Berikut penjelasan masing-masing dari ketiga elemen yang diungkapkan oleh Pierce:

- a. *Sign* atau *representamen* menurut Pierce adalah sesuatu, dapat berupa benda atau objek yang bisa ditangkap oleh panca indra yang memiliki fungsi sebagai penanda untuk mewakili sesuatu yang lain. Hal ini dikarenakan tanda selalu merujuk pada sesuatu hal lain diluar dirinya sendiri.
- b. Objek adalah suatu hal lain diluar *sign*, yang menjadi rujukan/acuan dari *sign*. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa *sign* dan objek adalah suatu hal yang sama, meskipun kebanyakan selalu berbeda.
- c. Interpretan memiliki artian yaitu sebuah persepsi yang ada dalam pikiran seseorang ketika melihat objek yang diwakili oleh tanda.

Berdasarkan hubungan antara penalaran dengan jenis penandanya, maka *sign* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

a) *Qualisign*

Qualisign dapat disebut juga dengan penanda/tanda yang mendasarkan diri pada sifatnya atau berkaitan dengan kualitas. Misalnya warna merah dapat dikatakan menjadi *qualisign*, sebab warna merah memiliki beberapa sifat seperti menunjukkan bahaya, menunjukkan cinta, dan lain sebagainya. Namun, agar dapat dipahami, maka warna merah ini harus lah melekat pada suatu hal, misalnya warna merah yang melekat atau terdapat pada bunga mawar yang diberikan kepada orang lain. Hal ini berarti warna merah tersebut adalah

sebagai tanda cinta seseorang kepada orang lain. Untuk menunjukkan larangan, misalnya terdapat warna merah pada papan lalu lintas, yang menandakan bahwa seluruh kendaraan harus berhenti dan dilarang untuk berjalan.

b) *Sinsign*

Sinsign adalah tanda yang mendasarkan bentuknya dalam kenyataan atau suatu tanda yang berhubungan dengan kenyataan objek yang ditandainya. Misalnya tanda berupa suara jeritan seseorang, hal tersebut dapat berarti sedang mengalami kesakitan, atau sedang merasa terkejut, dan lain sebagainya.

c) *Legisign*

Jenis tanda ini adalah tanda-tanda yang mendasarkan diri atas konvensi, kode-kode atau peraturan yang berlaku umum di masyarakat. Misalnya mengangguk, hal ini dalam konvensi masyarakat Indonesia adalah selalu berarti mengatakan “iya” atau dapat dikatakan juga berarti menyetujui sesuatu hal. Pada dasarnya semua tanda bahasa adalah bisa dikatakan sebagai *legisign*, sebab bahasa adalah kode yang disepakati bersama untuk dapat melakukan interaksi dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan hubungan antara objek dengan penandanya, maka tanda dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

a) *Icon*

Icon merupakan jenis tanda yang menyerupai bentuk objek yang diwakilinya. Misalnya sebuah peta yang menggambarkan

sebuah wilayah geografis tertentu, atau sebuah lukisan/gambar dari sebuah objek atau benda tertentu.

b) *Index*

Index adalah jenis penanda yang membawa hubungan atau suatu isyarat dari objek yang diwakilinya. Misalnya, tanda berupa asap, yang berarti menunjukkan bahwa asap tersebut pasti berasal dari api atau disitu pasti terdapat api. Sehingga asap ini dapat dikatakan sebagai sebuah *index*.

c) *Symbol*

Symbol adalah jenis tanda yang sesuai dengan kesepakatan, aturan-aturan, atau konvensi umum yang digunakan dalam masyarakat.

Berdasarkan hubungan antara konsep pikiran(interpretan) dengan objek, maka tanda dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

a) *Rheme*, yaitu tanda yang berhubungan langsung dengan makna yang didapat oleh penafsir ketika melihat tanda tersebut pertama kali, atau makna yang didapat saat pertama kali melihat tanda tersebut.

b) *Dicisign*, yaitu tanda yang menampilkan hubungan antara tanda dengan interpretan/pikiran yang benar-benar ada.

c) *Argument*, yaitu tanda dan interpretan yang memiliki sifat berdasarkan aturan yang berlaku umum.

Sehingga dalam penelitian ini akan dilakukan analisis terkait dengan;

| | |
|---|---|
| Tanda (<i>Qualisign</i> , <i>Sinsign</i> , | Sesuatu yang berbentuk fisik/material yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia dan merupakan sesuatu |
|---|---|

| | |
|--|---|
| dan <i>Legisign</i>) | yang merujuk (merekpresentasikan) hal lain diluar tanda itu sendiri. (Dalam penelitian ini adalah teks, gambar, dialog tokoh, dan scene dalam film “Trolls”) |
| Objek (<i>Icon</i> , <i>Index</i> , dan <i>Symbol</i>) | Sesuatu yang menjadi acuan tanda atau yang diwakilkan oleh tanda. (Dalam penelitian ini adalah yang mengandung unsur kebahagiaan) |
| Interpretan (<i>Rheme</i> , <i>Dicisign</i> , dan <i>Argument</i>) | Konsep dalam pikiran seseorang yang menggunakan tanda tentang makna dari objek yang dirujuk oleh tanda.(Dalam penelitian ini yaitu, memberikan makna dari data yang diperoleh, kemudian menafsirkannya dalam bentuk narasi) |



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

1. Profil Film Trolls 2016

Film Trolls merupakan film yang diproduksi oleh perusahaan DreamWorks Animation dan diproduksi oleh Gina Shay. Film yang disutradarai oleh Mike Mitchell ini memiliki genre animasi, komedi, musikal, dan petualangan. Karakter Trolls dalam film ini terinspirasi dari boneka mainan anak-anak yang diciptakan oleh Thomas Dam yang berasal dari Denmark. Film yang berasal dari negara Amerika Serikat ini ditayangkan secara perdana di acara Festival Film London pada tanggal 8 Oktober 2016, kemudian dirilis secara resmi di Amerika Serikat pada tanggal 4 November 2016.⁴⁸

Beberapa bintang film yang menjadi pengisi suara dalam film ini diantaranya adalah, Anna Kendrick sebagai putri Poppy, Justin Timberlake sebagai Branch, Zooey Deschanel sebagai Brigdet (termasuk golongan Bergen yang menjadi pembantu di kerajaan Bergen), Russel Brand sebagai Creek, John Cleese sebagai King Gristle (penguasa kaum Bergen), Christopher Mintz-Plasse sebagai Prince Gristle (putra dari King Gristle) dan Jeffrey Tambor sebagai King Peppy (merupakan raja atau pemimpin Trolls).⁴⁹

Naskah cerita atau skenario dari film ini ditulis oleh Jonathan Aibel dan Glenn Berger berdasarkan cerita yang ditulis oleh Erica Rivinoja. Film ini

⁴⁸ [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Trolls_\(film\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Trolls_(film)), diakses pada 20 Januari 2021 pukul 22.25

⁴⁹ Ibid.

memiliki durasi selama 93 menit. Anggaran yang dihabiskan dalam film ini sebesar 125 juta dollar Amerika Serikat, dan kemudian berhasil memperoleh pendapatan sebesar 346 juta dollar Amerika Serikat pada pemutarannya di Box Office.⁵⁰

Film Trolls ini juga berhasil masuk ke dalam beberapa nominasi penghargaan. Beberapa diantaranya yaitu, menjadi nominasi oscar kategori Best Achievement in Music Written for Motion Pictures dalam ajang Academy Awards, USA pada tahun 2017, berhasil menjadi pemenang dalam ajang ASCAP Film and Television Music Awards tahun 2017 pada kategori Top Box Office Films, pemenang dalam ajang Grammy Awards 2017 pada kategori Best Song Written for Visual Media, dan pemenang dalam Hollywood Music in Media Awards (HMMA) 2016 pada kategori Song of the Year.⁵¹

2. Sinopsis Film Trolls

Film ini berkisah tentang dua makhluk yang sangat bertentangan. Makhluk itu disebut dengan kaum Trolls dan kaum Bergen. Kaum Trolls ini adalah makhluk yang selalu merasa bahagia, ceria dan bersemangat dalam menjalani hidup. Hidup mereka dipenuhi oleh warna, senang sekali bernyanyi, menari, dan berpelukan setiap saat. Sedangkan kaum Bergen adalah digambarkan sebagai makhluk yang hidupnya tidak pernah

⁵⁰ Ibid.

⁵¹ <https://m.imdb.com/title/tt1679335/awards?ref =m ttawd>, diakses pada 20 Januari 2021 pukul 22.24

bahagia, selalu muram, dan tidak memiliki gairah. Mereka menganggap bahwa hanya dengan memakan Trolls mereka dapat merasa bahagia. Oleh karena itu, kaum Bergen selalu mengincar para Trolls untuk dijadikan santapan pada perayaan di setiap tahunnya yang dinamakan Trollstice.

Pada saat perayaan itu tiba, kaum Bergen akan mengepung pohon yang ditempati oleh para Trolls, untuk kemudian dibawa dan dijadikan santapan bersama-sama. Namun, saat hari itu tiba seluruh Trolls dapat melarikan diri berkat Raja Peppy (pemimpin kaum Trolls). Kaum Bergen sangat marah mengetahui hal tersebut, terutama raja Bergen sebab mereka tidak berhasil mendapatkan Trolls untuk dipersembahkan kepada anaknya yang baru pertama kali akan mencoba memakan Trolls.

Setelah 20 tahun lamanya, kaum Trolls hidup aman tanpa ditemukan oleh kaum Bergen. Hal ini membuat Ratu Poppy (putri dari Raja Peppy) yang saat ini menjadi pemimpin Trolls menggantikan ayahnya, memiliki inisiatif untuk mengadakan pesta dalam rangka merayakan kebebasannya dari kaum Bergen. Pesta tersebut akan diadakan sangat meriah dan secara besar-besaran. Namun, karena gemerlap lampu-lampu dan juga petasan yang dinyalakan, membuat Bergen akhirnya mengetahui keberadaan para Trolls. Akhirnya pesta tersebut mengundang Bergen datang dan menangkap sebagian Trolls untuk dibawa ke istana Bergen.

Putri Poppy yang merasa bersalah karena hal tersebut, lantas membuatnya ingin bertanggung jawab untuk menyelamatkan teman-temannya yang dibawa oleh Bergen ke kotanya. Disitulah petualangan dimulai, Poppy ternyata tidak sendirian,

melainkan ditemani oleh sahabatnya yang bernama Branch untuk pergi ke kota Bergen dalam misi penyelamatan para Trolls yang tertangkap. Setelah sampai disana, Poppy dan Branch mulai mengatur strategi untuk bisa menyelamatkan teman-temannya yang akan menjadi santapan para Bergen.

Disana mereka bertemu dengan Bridget, salah satu kaum Bergen yang menjadi pembantu di kerajaan tersebut. Bridget ini memiliki perasaan suka terhadap pangeran Gristle putra dari Raja Bergen. Situasi ini kemudian digunakan Poppy untuk menolong Bridget agar bisa dekat dengan pangeran Gristle, sementara Poppy juga meminta bantuan kepada Bridget agar bisa membantunya menolong teman-temannya yang disekap. Poppy mengubah Bridget menjadi perempuan yang sangat cantik dan berbeda dari biasanya saat akan bertemu dengan pangeran.

Pada pertemuan Bridget dengan pangeran Gristle, ada rasa yang tak biasa dirasakan oleh pangeran. Ia merasa senang dan bahagia saat berada di dekat Bridget yang sebelumnya ia berpikir bahwa ia tidak akan pernah merasa bahagia karena tidak dapat memakan Trolls. Hingga semua penyamaran Bridget, akhirnya terbongkar oleh chef kerajaan yang jahat. Hal tersebut membuat Bridget patah semangat dan hilang harapan untuk bisa bersama dengan pangeran Gristle. Bridget pun akhirnya kembali lagi menjadi pembantu dengan wajah yang murung. Sementara Poppy dan Branch juga ikut ditangkap oleh chef dan akan segera dibawa untuk menjadi santapan para Bergen.

Pada saat wadah yang didalamnya berisi para Trolls beserta Poppy akan dibawa oleh Bridget

untuk dihidangkan, Bridget membuka tudung saji itu terlebih dahulu, dan kemudian terkejut karena terdapat Poppy dan teman-temannya disitu. Bridget yang merasa tersentuh dengan kebaikan Poppy sebelumnya yang telah membantunya untuk bisa dekat dengan pangeran, dan membuatnya merasa bahagia, akhirnya ingin menolong mereka semua dengan membebaskannya dari wadah tersebut. Lalu kemudian ia pergi membawa wadah yang kosong, meskipun ia tahu resikonya akan membuatnya celaka. Namun ia melakukan itu semua demi Poppy dan teman-teman Poppy yang lain, sebagai rasa ucapan terimakasih telah mengajarkan kebahagiaan yang sesungguhnya padanya. Bridget juga mengatakan bahwa dengan membantunya ia juga merasa bahagia.

Poppy yang khawatir dengan keadaan Bridget membuat ia dan teman-temannya ingin menyusul dan menolong Bridget dari serangan kaumnya sendiri. Dari sinilah Poppy akhirnya menyadarkan kaum Bergen tentang arti kebahagiaan yang sesungguhnya. Poppy mengatakan kepada kaum Bergen bahwa, kebahagiaan itu bukanlah sesuatu yang dimasukkan dari luar (dengan memakan Trolls) namun kebahagiaan itu sebenarnya sudah ada dalam diri kita masing-masing. Jika kita masih sulit untuk menemukannya, kita hanya perlu bantuan seseorang untuk menemukannya.

Poppy membuktikan hal itu semua dengan menegaskan perasaan yang dirasakan oleh pangeran Gristle saat bersama dengan Bridget, bahkan sebelum pangeran mencoba memakan Trolls perasaan itu dapat dirasakan dengan jelas. Poppy menjelaskan bahwa itulah yang dinamakan bahagia.

Sehingga bahagia itu bukanlah dengan memasukkan sesuatu dari luar ke dalam (mulut kita) tapi sudah ada dalam diri kita masing-masing. Kemudian, kaum Bergen lainnya pun ikut tersadar, hingga pada akhirnya para Trolls dan Bergen menari-nari dan bernyanyi bergembira bersama-sama pada saat itu juga. Semua kaum Bergen juga sangat gembira dan menikmati alunan musik bersama para Trolls, kemudian mereka hidup secara berdampingan dan damai.

B. Penyajian Data

1. Scene 3

Tabel 1.1 Penyajian Data

| Visual | Durasi | Audio/Dialog | Narasi |
|--|-----------------|--|---|
|  <p>Long Shot Gambar 1.1.1</p> | 04:38- 05:15 | King Peppy : “no trolls left behind” (jangan ada trolls yang tertinggal) | King Peppy berusaha untuk menyela matkan semua Trolls dari para Bergen |

Berdasarkan segitiga makna dari Charles Sanders Pierce, yaitu yang menjelaskan hubungan antara tanda (*qualisign, sinsign, legisign*), objek (*icon, index, symbol*),

dan interpretan (*rheme, dicisign, argument*), maka dapat disebutkan tanda dalam scene 3 ini adalah perilaku King Peppy dalam menyelamatkan para Trolls dari tangkapan para Bergen.

Qualisign dalam scene diatas yaitu kalimat yang diucapkan oleh King Peppy “*no trolls left behind*”. *Sinsign* dalam scene ini yaitu intonasi suara King Peppy yang tinggi dan tegas saat mengucapkan pernyataan bahwa tidak boleh ada Trolls yang tertinggal. *Legisign* dalam scene ini yaitu gesture King Peppy ketika melemparkan atau menyelamatkan para Trolls keluar terlebih dahulu dari gua.

Object dalam scene ini yaitu perilaku King Peppy. *Icon* scene tersebut yaitu slogan “*No Trolls left behind*”. *Index* dalam adegan ini yaitu suara dari King Peppy saat mengatakan “*No Trolls left behind*”. *Symbol* dari Scene tersebut ditampilkan melalui gesture King Peppy saat membawa Trolls diatas kepalanya dan melemparkan Trolls keluar dari gua.

Berdasarkan *Interpretan*, dalam scene tersebut dibagi menjadi *Rheme, Dicisign, dan Argument*. *Rheme* dalam scene ini yaitu, King Peppy mengorbankan dirinya untuk menyelamatkan para Trolls lain.

Dicisign scene ini, perjuangan dan pengorbanan King Peppy dalam usaha menyelamatkan seluruh rakyatnya untuk kabur dari kejaran para Bergen. Hingga akhirnya perjuangan tersebut membuahkan hasil, yaitu tidak ada seorang Trolls yang tidak selamat.

Berdasarkan *Argument* scene tersebut adalah King Peppy tidak ingin melihat ada Trolls yang ditangkap atau tidak selamat, ia menginginkan agar semuanya bisa selamat bersama-sama. Oleh karena itu, ia berusaha sekuat tenaga untuk melindungi dan membantu menyelamatkan Trolls lain, bahkan ia lebih mendahulukan keselamatan Trolls lain diatas keselamatannya.

Teknik pengambilan gambar pada scene ini yaitu long shot. Hal ini untuk memudahkan dalam melihat gesture King Peppy saat membantu menyelamatkan para Trolls.

Dalam scene ini, kebahagiaan digambarkan sebagai sebuah perasaan tidak ingin melihat ada satu pun Trolls lain yang menderita atau ditangkap oleh Bergen. Hal ini tergambar dari perilaku King Peppy yang berusaha sekuat tenaga menyelamatkan dan membantu para Trolls yang tertinggal dibelakang dengan mengangkat Trolls diatas kepalanya, bahkan King Peppy juga memilih untuk menyelamatkan Trolls lain terlebih dahulu dibanding menyelamatkan dirinya sendiri.

2. Scene 6

Tabel 1.2 Penyajian Data

| Visual | Durasi | Audio/Dialog | Narasi |
|--------|--------|--------------|--------|
|--------|--------|--------------|--------|

| | | |
|---|---|--|
|  | <p>Cooper : “Are you sure you’re gonna invite him to the party?” (kamu yakin akan mengundang si pengacau ini datang ke pesta?)</p> <p>Poppy : “Yes, <i>i think everyone deserve to be happy</i>” (menurutku semua orang berhak bahagia)</p> | <p>Poppy tetap ingin mengundang Branch untuk bersenang-senang bersama di pesta, meskipun Branch selalu mengacaukan setiap acara pesta.</p> |
| <p>Medium Shot Gambar 1.2.1</p> | | |

Berdasarkan segitiga makna dari Charles Sanders Pierce, yaitu yang menjelaskan hubungan antara tanda (*qualisign, sinsign, legisign*), objek (*icon, index, symbol*), dan interpretan (*rheme, dicisign, argument*), maka dapat disebutkan tanda dalam scene 6 ini adalah undangan yang diberikan Poppy kepada Branch.

Qualisign dalam scene diatas yaitu senyuman tulus dan penuh harapan dari Poppy saat memberikan undangan kepada Branch. *Sinsign* dalam scene ini yaitu tulisan dan gambar yang ada pada undangan pesta untuk

Branch. *Legisign* dalam scene ini yaitu tulisan “*Branch, you’re invited*”.

Object dalam scene ini yaitu keinginan Poppy untuk membuat Branch ikut bersenang-senang dan bergembira bersamanya dan seluruh Trolls di acara pesta. *Icon* scene tersebut yaitu undangan untuk Branch dan harapan Poppy agar Branch mau datang ke pesta. *Index* dalam scene ini yaitu Branch yang selalu khawatir atau paranoid yang membuatnya tidak pernah merasakan kebahagiaan dalam hidupnya, membuat Poppy ingin melihat Branch agar ikut merasakan kebahagiaan juga. *Symbol* dari Scene tersebut ditampilkan ketika Poppy memberikan undangan kepada Branch untuk datang ke pesta.

Berdasarkan *Interpretan*, dalam scene tersebut dibagi menjadi *Rheme, Dicisign, dan Argument*. *Rheme* dalam scene ini yaitu, Poppy menginginkan agar Branch datang ke pesta.

Dicisign scene ini, ketika Poppy tetap ingin mengundang Branch ke pesta. *Argument* scene tersebut adalah Poppy ingin membuat Branch merasa bahagia dengan tetap mengundangnya ke pesta untuk bersenang-senang bersama meskipun selama ini Branch selalu saja mengacaukan setiap acara.

Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam scene ini adalah close up shot. Teknik ini digunakan agar dapat memudahkan penonton dalam melihat ekspresi yang ditunjukkan oleh Poppy secara lebih jelas.

Dalam scene ini, kebahagiaan digambarkan sebagai sebuah keinginan untuk melihat dan membuat orang lain

merasa bahagia. Hal tersebut tergambar dari undangan atau ajakan Poppy kepada Branch untuk ikut datang dan bersenang-senang bersama di pesta, dengan harapan agar Branch bisa merasakan kebahagiaan juga seperti para Trolls lain.

3. Scene 39

Tabel 1.3 Penyajian Data

| Visual | Durasi | Audio/Dialog | Narasi |
|--|--------------------------------|---|---|
|  <p>Adegan 1 Medium Shot Gambar 1.3.1</p> | 01:06: 50 - 01:11: 44 | Nyanyian Branch tentang motivasi dan ajakan untuk tidak bersedih dan bangkit lagi. | Branch membantu menghibur Poppy dan Trolls lain untuk bisa ceria dan bahagia kembali. |

Berdasarkan segitiga makna dari Charles Sanders Pierce, yaitu yang menjelaskan hubungan antara tanda (*qualisign, sinsign, legisign*), objek (*icon, index, symbol*), dan interpretan (*rheme, dicisign, argument*), maka dapat disebutkan tanda dalam scene 39 ini adalah nyanyian dan pelukan Branch untuk Poppy.

Qualisign dalam scene diatas yaitu lirik yang disampaikan dalam nyanyian Branch untuk Poppy yaitu motivasi untuk bangkit kembali. *Sinsign* dalam scene ini yaitu ditampilkan pada saat Branch bernyanyi dan menawarkan pelukan untuk Poppy saat Poppy sedang bersedih. *Legisign* dalam scene ini yaitu ketika Branch mencoba memotivasi Poppy lewat lirik lagu yang dinyanyikan untuk Poppy.

Object dalam scene ini yaitu Branch yang berusaha menghibur Poppy. *Icon* scene tersebut yaitu lirik/pesan yang ada dalam nyanyian Branch untuk Poppy. *Index* dalam scene ini yaitu kesedihan Poppy dan Trolls lain yang ikut bersedih yang membuat Branch ingin membuatnya bahagia kembali. *Symbol* dari Scene tersebut ditampilkan ketika Branch bernyanyi dan memberikan pelukan semangat untuk Poppy

Berdasarkan *Interpretan*, dalam scene tersebut dibagi menjadi *Rheme*, *Dicisign*, dan *Argument*. *Rheme* dalam scene ini yaitu, Branch mencoba menghibur Poppy yang bersedih. *Dicisign* scene ini, ekspresi Poppy setelah Branch menyanyikan lagu untuknya. *Argument* scene tersebut adalah Branch tidak ingin melihat Poppy dan Trolls lainnya bersedih, ia ingin membuat Poppy ceria dan bahagia kembali.

Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam scene ini adalah medium shot. Teknik ini digunakan agar dapat memudahkan penonton dalam melihat ekspresi yang ditunjukkan oleh Branch dan Poppy secara lebih jelas.

Dalam scene ini, kebahagiaan digambarkan sebagai perasaan tidak ingin melihat orang lain bersedih dan terpuruk. Hal tersebut terlihat dari Branch yang berusaha untuk menghibur dan memotivasi Poppy kembali dengan menyanyikan lagu untuk Poppy, padahal Branch merupakan trolls yang memiliki trauma dalam bernyanyi, namun ia tetap melakukannya agar bisa melihat Poppy dan para Trolls lain bahagia dan bangkit ceria kembali.

4. Scene 40

Tabel 1.4 Penyajian Data

| Visual | Durasi | Audio/Dialog | Narasi |
|--|-------------------------------|--|--|
|  <p>Adegan 1 Close up Shot Gambar 1.4.1</p> | :13: 09 - 00 :11: 44 | Branch : “ <i>Thankyou for showing me how to be happy</i> ” (Terimakasih telah menunjukkan padaku bagaimana rasanya bahagia) | Branch mempa ntu menghi bur Poppy untuk bisa ceria dan bahagia kembali . |

Berdasarkan segitiga makna dari Charles Sanders Pierce, yaitu yang menjelaskan hubungan antara tanda (*qualisign, sinsign, legisign*), objek (*icon, index, symbol*), dan interpretan (*rheme, dicisign, argument*), maka dapat

disebutkan tanda dalam scene 40 ini adalah perilaku Bridget mengeluarkan Trolls dari piring saji.

Qualisign dalam scene diatas yaitu Bridget yang menyuruh seluruh Trolls untuk kabur dari kerajaan. *Sinsign* dalam scene ini yaitu ditampilkan pada saat Bridget membuka tudung saji yang di dalamnya terdapat para Trolls. *Legisign* dalam scene ini yaitu ketika Bridget menuangkan piring saji agar para Trolls dapat keluar.

Object dalam scene ini yaitu Branch yang berusaha menghibur Poppy. *Icon* scene tersebut yaitu lirik/pesan yang ada dalam nyanyian Branch untuk Poppy. *Index* dalam scene ini yaitu perasaan sayang Bridget kepada Poppy dan para Trolls lain hingga membuatnya tidak ingin melihat mereka dimakan oleh Bergen. *Symbol* dari Scene tersebut ditampilkan ketika Bridget membebaskan Trolls dari piring saji.

Berdasarkan *Interpretan*, dalam scene tersebut dibagi menjadi *Rheme*, *Dicisign*, dan *Argument*. *Rheme* dalam scene ini yaitu, Bridget membantu Trolls bebas dari para Bergen. *Dicisign* scene ini, ekspresi khawatir Bridget kepada Trolls. *Argument* scene tersebut adalah Bridget lebih rela mengorbankan nyawanya sendiri demi menyelamatkan orang yang ia sayangi, agar orang tersebut tidak menderita.

Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam scene ini adalah close up shot. Teknik ini digunakan agar dapat memudahkan penonton dalam melihat gesture dan ekspresi yang ditunjukkan oleh Bridget secara jelas.

Dalam scene ini, kebahagiaan digambarkan sebagai kesediaan berkorban demi kebahagiaan orang yang disayangi, agar orang tersebut tidak mengalami penderitaan. Hal ini ditunjukkan melalui perilaku Bridget yang rela mengorbankan dan membahayakan nyawanya sendiri demi membebaskan para Trolls, agar tidak dimakan oleh Bergen.

5. Scene 42

Tabel 1.5 Penyajian Data

| Visual | Durasi | Audio/Dialog | Narasi |
|---|--|--|--|
|  <p data-bbox="288 914 468 1018">Adegan 1 Medium Shot Gambar 1.5.1</p> | <p data-bbox="613 632 710 735">58- 01:15: 12</p> | <p data-bbox="732 595 927 1393">Poppy : “<i>Bridget ruin her life to save ours, it’s not right. She deserve to be happy as much as we do. They all to</i>”. (Bridget menghancurkan hidupnya untuk menyelamatkan kita, itu tidak benar!. Dia berhak untuk bahagia sama seperti yang kita rasakan. Mereka semua</p> | <p data-bbox="949 595 1067 1393">Poppy merasa bahwa Bridget dan semua rakyat bergen berhak untuk merasakan kebahagiaan juga, sama seperti yang ia dan teman-temannya</p> |

| | | | |
|--|--|--------|----------|
| | | juga!) | rasakan. |
|--|--|--------|----------|

Berdasarkan segitiga makna dari Charles Sanders Peirce, yaitu yang menjelaskan hubungan antara tanda (*qualisign, sinsign, legisign*), objek (*icon, index, symbol*), dan interpretan (*rheme, dicisign, argument*), maka dapat disebutkan tanda dalam scene 42 ini adalah Poppy yang berbalik arah kembali dan melihat ke kerajaan bergen saat akan melarikan diri.

Qualisign dalam scene diatas yaitu pada kalimat yang diucapkan oleh Poppy kepada Branch, “*Bridget deserve to be happy as much as we do. They all to*”. *Sinsign* dalam scene ini yaitu ditampilkan pada ekspresi wajah tegas Poppy saat mengatakan semua Bergen layak untuk merasakan kebahagiaan seperti yang ia dan teman-temannya rasakan. *Legisign* dalam scene ini yaitu ketika Poppy berbalik arah kembali dan melihat ke arah kerajaan Bergen setelah melarikan diri dari sana.

Object dalam scene ini yaitu Poppy yang ingin kembali untuk menyelamatkan Bridget. *Icon* scene tersebut yaitu kalimat yang diucapkan Poppy pada Branch bahwa Bridget dan seluruh Bergen juga layak merasakan kebahagiaan sama seperti yang Poppy dan teman-temannya rasakan.

Index dalam scene ini yaitu Bridget yang telah mengorbankan dirinya demi keselamatan dan kebahagiaan para Trolls. *Symbol* dari Scene tersebut ditampilkan melalui ekspresi tegas dan bahasa tubuh

Poppy yang berbalik kembali ke arah kerajaan Bergen setelah kabur dari tempat tersebut.

Berdasarkan *Interpretan*, dalam scene tersebut dibagi menjadi *Rheme*, *Dicisign*, dan *Argument*. *Rheme* dalam scene ini yaitu, ketika Poppy menatap ke arah kerajaan Bergen. *Dicisign* scene ini, ketika Poppy membalikkan badan untuk kedua kalinya ke arah kerajaan Bergen sambil mengucapkan “*They all to*”.

Argument scene tersebut adalah Poppy tidak ingin merasakan kebahagiaan diatas penderitaan Bridget. Poppy menginginkan semua orang juga bisa merasakan kebahagiaan sama seperti yang ia dan teman-temannya rasakan.

Scene ini menggunakan teknik pengambilan gambar medium shot. Teknik ini digunakan agar memudahkan penonton untuk dapat melihat ekspresi yang ditunjukkan oleh Poppy dengan jelas.

Dalam scene ini, kebahagiaan digambarkan sebagai sesuatu yang layak didapatkan dan dirasakan oleh semua orang. Sehingga orang lain juga harus merasakan kebahagiaan sama seperti yang dirasakan oleh diri sendiri. Jadi, tidak boleh ada orang lain yang menderita sementara kita bersenang-senang sendiri diatasnya.

6. Scene 43

Tabel 1.6 Penyajian Data

| Visual | Durasi | Audio/Dialog | Narasi |
|--------|--------|--------------|--------|
|--------|--------|--------------|--------|

| | | | |
|---|--------------------------|--|--|
|  | <p>01:16:54-01:19:47</p> | <p>Poppy : <i>“happiness isn’t something you put inside, it’s already there. Sometimes you just need someone to help you find it.”</i></p> <p>Para Bergen : <i>“do you really i can be happy?”</i></p> <p>Poppy : <i>“Of course, happiness is inside you inside all of us.”</i></p> | <p>Poppy membantu untuk menyadarkan para Bergen, tentang kebahagiaan hingga akhirnya Bergen menyadari dan dapat menemukan dan merasakan kebahagiaan yang sesungguhnya.</p> |
| <p>Adegan 1 Medium Shot Gambar 1.6.1</p> | | | |

Berdasarkan segitiga makna dari Charles Sanders Peirce, yaitu yang menjelaskan hubungan antara tanda (*qualisign, sinsign, legisign*), objek (*icon, index, symbol*), dan interpretan (*rheme, dicisign, argument*), maka dapat disebutkan tanda dalam scene 43 ini adalah Poppy yang membantu menyadarkan Bergen tentang kebahagiaan.

Qualisign dalam scene diatas yaitu pada kalimat yang diucapkan oleh Poppy pada Bergen, “*happiness isn’t something you put inside, it’s already there. Sometimes you just need someone to help you find it.*”

Sinsign dalam scene ini yaitu ditampilkan pada intonasi yang menegaskan saat Poppy menjelaskan mengenai kebahagiaan. *Legisign* dalam scene ini yaitu Bergen dan Trolls yang hidup secara damai dan bahagia bersama.

Object dalam scene ini yaitu Poppy yang menginginkan semua orang merasakan kebahagiaan. *Icon* scene tersebut yaitu kalimat “*happiness is inside you inside all of us*” yang diucapkan Poppy pada Bergen. *Index* dalam scene ini yaitu para Bergen yang tidak pernah merasakan kebahagiaan dalam hidupnya. *Symbol* dari Scene tersebut ditampilkan melalui Bergen dan Trolls yang akhirnya hidup dengan rukun dan bahagia.

Berdasarkan *Interpretan*, dalam scene tersebut dibagi menjadi *Rheme*, *Dicisign*, dan *Argument*. *Rheme* dalam scene ini yaitu, Poppy ingin memberitahu Bergen mengenai arti kebahagiaan yang sesungguhnya. *Dicisign* scene ini, ketika Poppy menjelaskan pada Bergen.

Argument scene tersebut adalah Poppy yang menginginkan semua orang dapat merasakan kebahagiaan seperti yang ia dan teman-temannya rasakan termasuk para Bergen. Poppy tidak ingin ada orang lain yang menderita, sementara ia berbahagia sendiri diatas penderitaan orang lain.

Scene ini menggunakan teknik pengambilan gambar medium shot, untuk memudahkan penonton melihat ekspresi Poppy dan para Bergen lain.

Dalam *Scene* ini kebahagiaan digambarkan sebagai sesuatu yang sudah ada dalam diri sendiri, bukan sesuatu yang dimasukkan dari luar. Karena sudah ada dalam diri masing-masing orang, maka setiap orang layak dan dapat merasakan kebahagiaan. Namun, jika kita masih kesulitan menemukan kebahagiaan tersebut, kita bisa meminta bantuan orang lain untuk dapat menemukannya.

7. Scene 44

| Visual | Durasi | Audio/Dialog | Narasi |
|--|-------------------|--------------|---|
|  <p>Adegan 1 Long Shot Gambar 1.7.1</p> | 01:20:40-01:20:55 | Musik | Trolls dan Bergen akhirnya hidup bahagia bersama dengan damai |

Berdasarkan segitiga makna dari Charles Sanders Pierce, yaitu yang menjelaskan hubungan antara tanda (*qualisign, sinsign, legisign*), objek (*icon, index, symbol*), dan interpretan (*rheme, dicisign, argument*), maka dapat disebutkan tanda dalam scene 44 ini adalah kebersamaan antara kaum Trolls dan kaum Bergen.

Qualisign dalam scene diatas yaitu pada kaum Trolls dan Bergen yang saling membaaur, Bergen yang menggendong Trolls di tangannya.

Sinsign dalam scene ini yaitu ditampilkan pada ekspresi dan gesture tubuh Bergen dan Trolls yang tersenyum lepas sambil menari-nari dan saling memeluk satu sama lain. *Legisign* dalam scene ini yaitu Bergen yang menggendong dan memeluk Trolls.

Object dalam scene ini yaitu kaum Bergen dan Trolls yang akhirnya hidup rukun. *Icon* scene tersebut yaitu pada pelukan para Bergen pada para Trolls. *Index* dalam scene ini yaitu para Bergen yang akhirnya dapat merasakan kebahagiaan berkat bantuan Trolls. *Symbol* dari Scene tersebut ditampilkan melalui Bergen dan Trolls yang akhirnya hidup dengan rukun dan bahagia.

Berdasarkan *Interpretan*, dalam scene tersebut dibagi menjadi *Rheme*, *Dicisign*, dan *Argument*. *Rheme* dalam scene ini yaitu, kaum Bergen dan Trolls akhirnya hidup secara rukun. *Dicisign* scene ini, ketika Bergen dan Trolls menari-nari dengan gembira bersama-sama.

Argument scene tersebut adalah kaum Bergen dan Trolls akhirnya dapat hidup bahagia bersama-sama dengan damai. Tidak ada lagi saling menyakiti maupun saling membenci, yang ada hanya saling menyayangi satu sama lain.

Scene ini menggunakan teknik pengambilan gambar long shot, untuk memudahkan penonton melihat keseluruhan ekspresi dan gesture seluruh Trolls dan Bergen.

Dalam Scene ini kebahagiaan digambarkan sebagai kehidupan yang rukun, damai, dan saling meyakini. Kehidupan yang tidak ada lagi perpecahan, tidak ada saling menyakiti, dan tidak ada lagi yang merasa menderita maupun ketakutan, yang ada hanyalah saling meyakini dan saling membantu satu sama lain, dengan begitu hidup akan menjadi lebih tenteram dan bahagia.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Temuan Penelitian

Temuan penelitian merupakan hasil atau jawaban dari fokus masalah penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni representasi kebahagiaan dalam film *Trolls*. Berdasarkan penyajian dan analisis data yang dilakukan pada bab sebelumnya, yaitu menganalisis scene menggunakan metode analisis Charles Sanders Peirce dengan membongkar tanda yang ditampilkan dalam scene melalui hubungan segitiga makna (sign, representant, dan interpretan), dalam hal ini peneliti telah menemukan data valid mengenai representasi kebahagiaan dalam film *Trolls* yang akan dijelaskan dalam poin-poin sebagai berikut :

Kebahagiaan yang direpresentasikan dalam film *Trolls* yaitu sebagai berikut :

a. Keinginan untuk selalu membantu orang lain atau membuat orang lain merasa bahagia

Jika pada umumnya kebahagiaan dipandang sebagai sebuah pencapaian

pribadi, kesuksesan, dan kesenangan diri sendiri, maka berbeda halnya dengan kebahagiaan yang ingin ditunjukkan dalam film Trolls ini, yaitu kebahagiaan adalah ketika berhasil membantu orang lain, kemudian melihat orang lain tersebut merasa bahagia karena kita. hal ini terjadi karena terdapat kepuasan tersendiri, ada perasaan bahagia dan bermakna yang dirasakan dalam diri ketika berhasil membantu orang lain dan membuat orang lain merasa bahagia. Sebaliknya, kita akan merasa sedih jika tidak bisa membantu orang lain, atau melihat orang lain menderita. Oleh karena itu, kita pasti melakukan apapun untuk dapat membantu orang lain, karena tidak ingin melihat ada orang lain yang menderita.

Dalam hal ini, terdapat beberapa aspek kebahagiaan yang sesuai, yaitu yang pertama tentunya terdapat emosi positif yaitu perasaan senang saat berhasil membantu orang lain dan membuat orang lain bahagia. Yang kedua, terdapat aspek menemukan makna dalam hidup yaitu kebermaknaan ketika berhasil membantu orang dan membuat orang lain merasa bahagia. Hal tersebut yang membuatnya rela berkorban, meskipun harus mengorbankan dirinya sendiri demi membantu sesamanya,

ia tetap merasa bahagia. Justru ia akan merasa sedih jika tidak membantu orang lain atau melihat orang lain dalam keadaan susah.

b. Sesuatu yang ada dalam diri setiap orang, bukan sesuatu yang dimasukkan dari luar

Kebahagiaan merupakan sesuatu yang sudah ada dalam diri semua orang. Sehingga kebahagiaan bukanlah sesuatu hal yang dipaksakan masuk dari luar ke dalam, melainkan hal tersebut sudah ada dalam diri kita masing-masing. Jadi, hanya diri kita sendiri yang dapat menentukan kebahagiaan atau hal yang dapat membuat kita merasa bahagia. Namun, jika kita masih sulit untuk menemukannya, maka kita bisa meminta bantuan orang lain untuk menemukannya. Jika kita mengetahui ada orang yang belum bisa menemukan atau mendapatkan kebahagiaannya, maka kita juga harus membantu orang tersebut, agar dapat merasakan kebahagiaan sama seperti yang kita rasakan. Seperti halnya yang dilakukan Poppy dalam membantu Bergen menemukan kebahagiaannya hingga mereka dapat merasakan kebahagiaan yang sesungguhnya.

Oleh karena kebahagiaan itu ada dalam diri masing-masing orang, maka semua orang berhak dan layak untuk mendapatkan

kebahagiaan tanpa terkecuali. Jadi, kita tidak boleh berbahagia atau bersenang-senang sendiri diatas penderitaan orang lain, karena hal tersebut sama artinya dengan melanggar hak kebahagiaan orang lain. Sehingga kita tidak boleh membuat orang lain menderita demi kebahagiaan kita, melainkan semua orang harus sama-sama merasakan kebahagiaan seperti yang kita rasakan.

c. Hidup rukun dan damai secara berdampingan

Kehidupan yang rukun dan damai dapat membawa kebahagiaan bagi semua orang karena setiap orang bisa saling menyayangi, saling menghargai dan saling membantu satu sama lain ketika ada yang kesusahan. Kehidupan yang terbebas dari konflik, perpecahan, dan saling menyakiti akan membuat hidup menjadi lebih tenang dan lebih bahagia, karena tidak ada lagi rasa ketakutan dan kecemasan akan hal buruk yang dilakukan oleh orang lain, melainkan orang lain yang akan membantu ketika kita dalam kondisi buruk atau kesusahan.

Hal ini seperti yang digambarkan dalam film, yaitu kaum Bergen dan kaum Trolls yang saling bertentangan dan tidak dapat bersatu. Kaum Bergen selalu berusaha untuk menyakiti kaum Trolls dan membuat kaum

Trolls menderita. Namun pada akhirnya, dua kaum ini dapat bersatu hidup secara berdampingan, dan saling menyayangi satu sama lain. Hal ini membuat hidup mereka menjadi lebih bahagia, karena kaum Trolls tidak harus merasa ketakutan dan cemas akan disakiti oleh kaum Bergen, begitu juga kaum Bergen yang akhirnya dapat merasakan kebahagiaan sesungguhnya berkat bantuan Trolls yang selama ini tidak pernah mereka rasakan sebab kebahagiaan yang mereka yakini adalah kebahagiaan yang berasal dari eksternal atau tanaman dari lingkungan, bukan berasal dari diri sendiri.

2. Perspektif Teori

Pada tahap ini peneliti mengkonfirmasi hasil temuan penelitian yang telah dipaparkan pada sub bab temuan penelitian dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori representasi milik Stuart Hall. Konsep-konsep, ide-ide, atau gagasan mengenai suatu hal yang masih abstrak di dalam pikiran kita, diterjemahkan ke dalam bahasa yang universal agar ide-ide, tanda, dan simbol yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain.

Konfirmasi hasil temuan dengan teori representasi ini mengarah pada bentuk pemaknaan yang melihat hubungan antara konsep abstrak dalam

pikiran, dengan bahasa yang digunakan untuk menyampaikan suatu makna. Pendekatan yang digunakan dalam hal ini yaitu *constructionist approach* atau konstruksi makna melalui tanda-tanda menggunakan bahasa, budaya atau kebiasaan yang telah menjadi konvensi dalam masyarakat.

Temuan penelitian yang telah didapat sebelumnya dengan menggunakan metode analisis Charles Sanders Peirce dikonfirmasi kedalam teori representasi Stuart Hall sebagai berikut :

Ada dua jenis kebahagiaan yang ingin ditunjukkan dalam film, yaitu kebahagiaan yang ditetapkan oleh eksternal atau standar kebanyakan orang, dan kebahagiaan yang ditetapkan oleh internal atau diri sendiri.

a. Kebahagiaan yang berasal dari tanaman lingkungan atau eksternal

Penggambaran yang dilakukan melalui visual, dialog, dan teks dalam film memunculkan pemahaman bahwa seluruh kaum Bergen memiliki pandangan yang sama mengenai kebahagiaan, yaitu kebahagiaan hanya bisa didapatkan dengan memakan makhluk yang bernama Trolls. Tidak ditunjukkan secara jelas darimana asalnya pandangan tersebut, namun yang jelas pandangan tersebut sudah menjadi standar universal dan diyakini oleh setiap makhluk Bergen, semua Bergen mengetahui

hal tersebut. Hal ini juga semakin diperkuat dengan adanya penggamabaran melalui dialog antara Raja Bergen dengan putranya King Gristle yang menanyakan mengenai hal yang dapat membuatnya bahagia selain dengan memakan Trolls, namun ayahnya justru menjawab tidak ada hal lain yang dapat membuatnya bahagia selamanya. Hal ini menunjukkan bahwa pandangan tersebut juga diturunkan dan ditanamkan hingga diyakini oleh generasi-generasi kaum Bergen.

Representasi ini mengkonstruksi pikiran masyarakat bahwa kebahagiaan yang ditetapkan berdasarkan eksternal atau standar kebanyakan orang lain itu tidak akan membawa pada kebahagiaan yang sesungguhnya. Kita tidak akan benar-benar merasa bahagia jika mengikuti standar dari eksternal, seperti kaum Bergen. Kaum Bergen digambarkan tidak pernah benar-benar merasa bahagia, meskipun telah memakan Trolls. Adapun kebahagiaan yang dirasakan hanyalah sesaat, setelah itu kemudian mereka kembali muram hingga waktu trollstice tiba kembali, begitu seterusnya. Ditambah lagi ketika Trolls menghilang, kehidupan mereka semakin

menyedihkan dan tidak memiliki harapan lagi untuk bisa merasakan kebahagiaan.

Pemaknaan konstruksi tersebut bertujuan untuk mengajak masyarakat memahami bahwa mengikuti standar kebahagiaan kebanyakan orang lain dalam menetapkan kebahagiaan sendiri adalah salah, dan tidak akan pernah bisa membuat kita merasa bahagia. Hal ini sesuai dengan realitas yang terjadi di negara Amerika Serikat, yaitu berdasarkan data yang disampaikan oleh ahli sejarah budaya Amerika Serikat, Lawrence R. Samuel, Ph.D., mengatakan bahwa masyarakat Amerika merupakan masyarakat yang berorientasi pada pencapaian dan uang.⁵² Selain itu, masyarakat pada negara ini juga dipandang sebagai masyarakat yang paling bahagia bagi masyarakat lain sebab kebanyakan masyarakatnya memiliki pendapatan yang cukup tinggi dan kehidupan yang mewah, bahkan hal tersebut juga diyakini oleh masyarakat Amerika sendiri.

Keyakinan yang dimiliki oleh masyarakat Amerika ini, bahwa mereka adalah orang yang istimewa dan menjadi

⁵² <https://indonesianside.id/news/humaniora/2018/11/29/siapa-bilang-orang-amerika-bahagia/amp>, diakses pada 10 April 2021 pukul 15.00

contoh atau panutan bagi masyarakat lain, justru telah menjadi sumber dari kecemasan masyarakat Amerika sendiri yang membuatnya tidak bisa merasa bahagia. Sebab standar kebahagiaan yang terlalu tinggi, membuat mereka takut jika standar tersebut tidak bisa tercapai. Terlebih lagi, bagi orang-orang yang berada sangat jauh dari standar tersebut, maka orang tersebut tidak akan pernah bisa merasakan kebahagiaan. Hal ini juga dibuktikan berdasarkan hasil laporan dari *World Happiness Report* yang menyatakan bahwa semenjak setelah tahun 2007, Amerika yang berada pada peringkat tiga di daftar negara paling bahagia turun drastis menjadi peringkat ke 18 hingga tahun 2020 ini dengan posisi pertama ditempati oleh Finlandia, menandakan bahwa masyarakat Amerika memang tidak merasa bahagia dengan standar kebahagiaan yang ditetapkan secara eksternal seperti kekayaan, kekuasaan dan ukuran-ukuran keberhasilan lainnya.

b. Kebahagiaan yang berasal dari dalam diri atau internal

Representasi ini mengkonstruksi pikiran masyarakat bahwa terdapat kebahagiaan yang ditetapkan secara internal atau dari dalam diri sendiri, yaitu kebahagiaan yang

digambarkan melalui kebermaknaan yang dirasakan saat membantu orang lain, mereka merasa bahagia ketika bisa membantu orang lain dan melihat orang lain bahagia meskipun harus mengorbankan dirinya sendiri, sebaliknya mereka akan merasa sedih jika tidak bisa atau gagal membantu orang lain.

Pemaknaan konstruksi tersebut bertujuan untuk mengajak masyarakat memahami bahwa, kebahagiaan itu tidak melulu tentang kesenangan dan kepuasan pribadi, namun juga dapat berupa kepuasan saat melihat orang lain bahagia, kepuasan saat berhasil membantu orang lain, dan tidak ingin melihat orang lain menderita.

Pada realitasnya, masyarakat Amerika memiliki budaya individualisme yang sangat tinggi bahkan sering dianggap sebagai inti dari kebudayaan Amerika.⁵³ Kebudayaan ini, membuat masyarakat Amerika menjadi lebih berfokus pada pencapaian individu masing-masing, tidak peduli dengan hidup orang lain, sebab yang terpenting adalah dirinya sendiri, kesuksesannya sendiri, dan

⁵³ Eko Rujito DA, "Kelangsungan dan Perubahan Individualisme Amerika : Kajian Tekstual dan Kontesktual terhadap pidato Pelantikan Presiden Franklin Delano Roosevelt," Jurnal Adabiyat Vol. 9 No. 1, Juni 2010, Hlm. 24

kebahagiaan diri sendiri. Karena mereka memiliki pandangan bahwa hanya mereka yang dapat menentukan nasib mereka sendiri, sehingga kebahagiaan mereka tentunya juga ada pada tangan mereka sendiri, bukan orang lain.

Hal tersebut mengakibatkan banyaknya masyarakat yang hanya mengejar pencapaian individu baik dalam hal kekayaan, kekuasaan dan lain sebagainya bergantung pada standar kebahagiaan individu masing-masing dengan cara apapun. Mereka tidak akan peduli dengan nasib orang lain maupun penderitaan orang lain, yang terpenting adalah tujuannya dapat tercapai, karena kebahagiaan itu berada pada tangan masing-masing individu. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya kasus korupsi yang terjadi di Amerika Serikat.

Selain itu, kebiasaan masyarakat Amerika yang individualis, selalu berdiri di kaki sendiri, menentukan nasib dan kebahagiaan pada tangan mereka sendiri, membuat mereka segan atau gengsi bahkan merasa tidak membutuhkan bantuan dari orang lain dalam kehidupan mereka. Padahal, sebenarnya tidak ada salahnya jika kita meminta bantuan orang lain ketika dalam kondisi kesulitan. Hal tersebut akan lebih

meringankan beban kita dan dapat membantu kita menemukan kebahagiaan. Seperti halnya Brigdet (yang diceritakan dalam film *Trolls*) akhirnya dapat menemukan kebahagiaannya bersama pangeran Gristle berkat bantuan Poppy yang terus mendorong dan mendukungnya untuk berani mendekati pangeran Gristle. Bahkan mungkin kita juga bisa menemukan kebahagiaan kita pada orang lain, seperti kisah Branch (yang digambarkan dalam film), setelah sekian lama akhirnya dapat merasakan kebahagiaan ketika bersama dengan Poppy.

Oleh karena itu, dalam film *Trolls* ini juga disampaikan pesan bahwa *“happiness isn’t something you put inside, it’s already there. Sometimes you just need someone to help you find it.”*

(kebahagiaan itu bukan sesuatu yang dimasukkan ke dalam, karena hal tersebut sudah ada dalam dirimu, namun jika kamu masih kesulitan untuk menemukannya, maka kamu hanya butuh bantuan seseorang untuk menemukannya).

3. Perspektif Islam

Pada tahap ini, peneliti akan mengoperasionalkan hasil temuan penelitian yang telah didapat pada sub bab temuan penelitian dengan sudut pandang keislaman. Pada temuan

penelitian, ditemukan bahwa kebahagiaan digambarkan sebagai keinginan untuk selalu membantu dan membuat orang lain bahagia. Hal ini sesuai dengan pandangan islam mengenai kebahagiaan. Islam memandang kebahagiaan bukan hanyalah kesenangan semata dan bersifat sementara, melainkan sesuatu yang lebih besar yaitu kebahagiaan di akhirat yang bersifat kekal dan tidak terbatas. Untuk bisa mendapatkan kebahagiaan di akhirat yang kekal dan tidak terbatas tersebut, manusia harus memenuhi perintah Allah, untuk beriman dan berbuat baik atau beramal shaleh. Sebagaimana yang tertuang pada surah Al-Bayyinah ayat 7-8, yang berbunyi:

إِنَّ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أُولَٰئِكَ هُمْ خَيْرُ الْبَرِيَّةِ

جَزَاءُ لَهُمْ عِنْدَ رَبِّهِمْ جَنَّاتُ عَدْنٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ خَالِدِينَ فِيهَا
أَبَدًا رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمْ وَرَضُوا عَنْهُ ۗ ذَٰلِكَ لِمَنْ خَشِيَ رَبَّهُ

“Sungguh, orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, mereka itu adalah sebaik-baik makhluk. Balasan mereka di sisi Tuhan mereka ialah surga 'Adn yang mengalir di bawahnya sungai-sungai; mereka kekal di dalamnya selama-lamanya. Allah rida terhadap mereka dan mereka pun rida kepada-Nya. Yang demikian itu adalah (balasan) bagi orang yang takut kepada Tuhannya.” (QS. Al-Bayyinah: 7-8)

Membantu orang lain, dan membuat orang lain merasa bahagia juga termasuk ke dalam perbuatan baik atau amal shaleh. Jika kita mengerjakan amal shaleh, yaitu dengan menolong orang lain dan membuat orang lain bahagia, maka sesuai dengan janji-Nya, Allah akan memberikan balasan berupa

surga, yang mengalir dibawahnya sungai-sungai, dan kita akan merasakan kebahagiaan yang kekal di dalamnya.

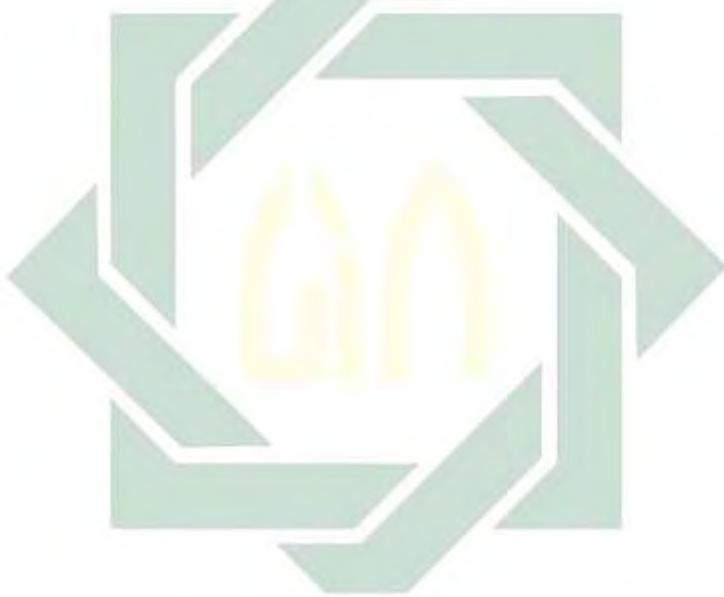
Selain itu, pada temuan penelitian juga disebutkan bahwa kebahagiaan merupakan sesuatu yang ada dalam diri setiap orang, sehingga setiap orang berhak merasakan kebahagiaan, oleh karena itu kita tidak boleh membuat orang lain menderita demi mendapatkan kebahagiaan kita sendiri, sebab itu sama halnya dengan melanggar kebahagiaan orang lain dan hal tersebut merupakan perbuatan yang buruk. Hal ini juga sesuai dengan firman Allah pada surah As-Sajdah ayat 20-21 yang berbunyi :

وَأَمَّا الَّذِينَ فَسَقُوا فَمَأْوَاهُمْ النَّارُ كُلَّمَا أَرَادُوا أَنْ يَخْرُجُوا مِنْهَا أُعِيدُوا فِيهَا وَقِيلَ لَهُمْ ذُوقُوا عَذَابَ النَّارِ الَّتِي كُنْتُمْ بِهَا تُكَذِّبُونَ

Artinya, “Dan adapun orang-orang yang Fasik (kafir) Maka tempat mereka adalah Jahannam. Setiap kali mereka hendak keluar daripadanya, mereka dikembalikan ke dalamnya dan dikatakan kepada mereka: Rasakanlah siksa neraka yang dahulu kamu mendustakannya. dan Sesungguhnya Kami merasakan kepada mereka sebahagian azab yang dekat (di dunia) sebelum azab yang lebih besar (di akhirat), Mudah-mudahan mereka kembali (ke jalan yang benar)”.

Islam melarang umatnya untuk berbuat keburukan. Membuat orang lain menderita atau membiarkan orang lain menderita demi mendapatkan kebahagiaan diri sendiri adalah sama dengan berbuat keburukan kepada orang lain. Sementara, Allah telah memerintahkan agar kita berbuat kebaikan dan tidak melakukan keburukan. Jika kita mengingkari perintah Allah, maka kita

termasuk dalam golongan orang-orang yang fasik, dan golongan orang-orang fasik tentu saja tidak akan pernah mendapatkan kebahagiaan, melainkan mendapat siksaan dan azab yang pedih di neraka. Oleh karena itu, jika tidak ingin mendapatkan penderitaan di neraka, maka janganlah berbuat buruk terhap orang lain atau membuat orang lain menderita.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan Penelitian

Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis menggunakan metode analisis Charles Sanders Pierce pada film Trolls mengenai representasi kebahagiaan, meliputi :

- a. Kebahagiaan merupakan keinginan untuk selalu membantu orang lain atau membuat orang lain merasa bahagia. Hal ini dilihat dari perilaku yang tidak ingin melihat orang lain menderita.
- b. Kebahagiaan merupakan sesuatu yang ada dalam diri sendiri, bukan sesuatu yang dimasukkan dari luar. Kita dapat meminta bantuan orang lain jika merasa kesulitan untuk menemukan kebahagiaan.
- c. Kebahagiaan merupakan gambaran kehidupan yang damai dan tenteram, terbebas dari konflik, perpecahan, maupun rasa saling membenci dan menyakiti, yang ada hanya rasa saling menyayangi dan saling membantu satu sama lain.

B. Rekomendasi

Peneliti memberikan rekomendasi yang mungkin akan berguna untuk dijadikan pertimbangan pada penelitian selanjutnya, yaitu :

- a. Bagi masyarakat yang mengonsumsi produk media, agar lebih kritis dan memperhatikan lagi pesan yang disampaikan di dalamnya supaya tidak mudah terpengaruh terhadap pemikira yang dibawa oleh media.
- b. Penelitian ini masih terbatas pada kebahagiaan yang ditampilkan dalam film Trolls, diharapkan untuk penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan dan dibahas secara lebih rinci serta mendalam pada produk-produk media lainnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini terdapat pada penjelasan yang kurang kompleks dan mendalam terkait hal-hal tentang kebahagiaan.



DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. 2016. *Pilar-Pilar Kebahagiaan*, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Argyle, M. (2001). *The Psychology of Happiness*, New York : Taylor & Francis Group.
- Danesi, M. 2004. *Pengantar Memahami Semiotika Media*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Effendy, O. U. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Effendi, R. 2017. *Filsafat Kebahagiaan*, Yogyakarta: Deepublish.
- Fuad, M. 2015. *Psikologi Kebahagiaan Manusia*, Jurnal Komunika. Vol. 9, No. 1
- Fuad, M. 2018. *Psikologi Kebahagiaan dalam Al-Quran*, Yogyakarta: Lontar Mediatama.
- Grimaldy, D., Nurbaningtyas, R., Haryanto, H. 2017. *Efektivitas Jurnal Kebahagiaan Dalam Meningkatkan Self Esteem Pada Anak Jalanan*, Jurnal Ilmiah Psikologi. Vol. 8 No. 2
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, London: Sage Publications.
- Hamim, K. *Kebahagiaan dalam Perspektif Al-Quran dan Filsafat*, Jurnal Tasamuh. Vol. 13

- Imam al-Ghazali. 2019. *Kimia Kebahagiaan*, Bandung: Marja
- Jannah, N. 2019. *Skripsi: Representasi Hedonisme dalam Film Crazy Rich Asians*, UINSA.
- Kementerian Agama RI. 2011. *Al-Qur'an dan Tafsirnya (edisi yang disempurnakan)*, Jakarta: Widya Cahaya.
- Lu, L., & Shih, J. B. 1997. "Source Of Happiness : A Qualitative Approach". *The Journal Of Social Psychology*
- MCQuil (ed). 2011. *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Myers, D., Diener, Ed. 1995. *Who is Happy?*, Psychological Science. Jilid 6
- Patnani, M. 2012. *Kebahagiaan Pada Perempuan*, Jurnal Psikogenesis. Vol. 1, No. 1
- Pratama, D. 2014. *Eksplorasi Tubuh Perempuan dalam Film: Air Terjun Pengantin Karya Rahmat, J. 2010. Tafsir Kebahagiaan*, Jakarta: Serabi.
- Rizal Mantovani (*Analisis Semiotika Roland Barthes*), eJournal Ilmu Komunikasi, Vol.2 No.4
- Robinson, M., Watkins, E., Jones, E. 2012. *Handbook Of Cognition and Emotion*, New York: The Guilford Press.
- Rujito, E. 2010. *Kelangsaan dan Perubahan Individualisme*

Amerika : Kajian Tekstual dan Kontesktual terhadap pidato Pelantikan Presiden Franklin Delano Roosevelt, Jurnal Adabiyat Vol. 9 No. 1

Rusdiana, I. 2017. *Konsep Authentic Happiness pada Remaja dalam Perspektif Teori Myers*, Jurnal Kependidikan Islam Berbasis Sains. Vol. 2 No. 1

Seligman, M. 2002. *Authentic Happiness: Using The New Positive Psychology To Realize Your Potential For Lasting Fulfillment*, New York: The Free Press.

Seligman, M. 2013. *Beyond Authentic Happiness*, Bandung: Kaifa

Seligman, M. 2005. *Authentic Happiness: Menciptakan Kebahagiaan Dengan Psikologi Positif*, Eva Yulia Nukman, Bandung:PT Mizan Pustaka

Sobur, A. *Analisis Teks Media*, 2006, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Sobur, A. 2004. *Analisis Teks Media; Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Wibowo, I. S. 2013. *Semiotika komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Edisi 2*, Jakarta : Mitra Wacana Media.

Internet

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Trolls_\(film\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Trolls_(film)), diakses pada 12 Mei 2020 pukul 10.00 WIB

<https://kbbi.web.id/representasi.html>, diakses pada 17 Mei 2020 pukul 11.00 WIB

<https://kompasiana.com/representasi-sebagai-perangkat-menghubungkan-bahasa-dan-makna>, diakses pada 17 Mei 2020 pukul 11.55 WIB

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Trolls_\(film\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Trolls_(film)), diakses pada 20 Januari 2021 pukul 22.25

<https://m.imdb.com/title/tt1679335/awards?ref =m ttawd>, diakses pada 20 Januari 2021 pukul 22.24

<https://indonesianside.id/news/humaniora/2018/11/29/siapa-bilang-orang-amerika-bahagia/amp>, diakses pada 10 April 2021 pukul 15.00