

**MAKNA DISONANSI KOGNITIF DALAM FILM  
ANIMASI HOTEL TRANSYLVANIA DAN COCO**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**SHEILA GALUH LUKITASARI**  
**2003110047**

**Program Studi Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi Penyiaran**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**

## BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara:

Nama : **SHEILA GALUH LUKITASARI**

NPM : 2003110047

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada Hari, tanggal : Kamis, 30 Mei 2024

Waktu : 08:15 WIB s.d. Selesai

### TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom** 

PENGUJI II : **Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., MSP** 

PENGUJI III : **FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom** 

### PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

  
**Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP**

  
**Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom**



## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

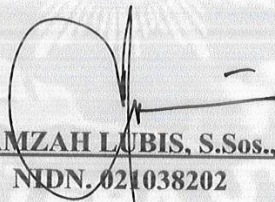
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh

Nama : **SHEILA GALUH LUKITASARI**  
NPM : 2003110047  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Makna Disonansi Kognitif dalam Film Animasi Hotel Transylvania dan Coco

Medan, 21 Mei 2024

Pembimbing



**FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom**

**NIDN. 021038202**

Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi



**AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom**

**NIDN. 0127048401**



**Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP**

**NIDN. 0030017402**

## PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, Sheila Galuh Lukitasari, NPM 2003110047 menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuai imbalan atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijasah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 21 Juni 2024

Yang menyatakan



Sheila Galuh Lukitasari

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa ta'ala, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam tenggat waktu yang telah ditetapkan. Shalawat dan salam juga penulis sampaikan kepada Nabi besar junjungan kita semua Nabi Muhammad Shalallahualaihiwassalam, karena telah membawa ilmu yang bermanfaat bagi umatnya untuk di dunia maupun di yaumul akhir kelak.

Penyusunan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi syarat wajib penyelesaian pendidikan Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Adapun judul pada skripsi ini, yaitu **“Makna Disonansi Kognitif Dalam Film Animasi Hotel Transylvania dan Coco”**.

Penulis menyadari bahwa proses pengerjaan skripsi ini harus melewati banyak rintangan dan hambatan, sehingga penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih yang teramat istimewa kepada **Ayahanda Widodo dan Ibunda Dewi Indah Ratnawati** atas dukungan materil, dukungan moral yang selalu mendambakan yang terbaik bagi penulis, serta doa yang selalu senantiasa dilantunkan untuk memperlancar urusan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan

maupun pengerjaan skripsi ini, dan **Galih Eka Darmawan, S.T.** selaku kakak laki-laki penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum tentu akan berjalan dengan baik tanpa bantuan pihak lainnya, sehingga penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak yang telah memberi doa, dukungan, memberi arahan, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, serta sebagai Dosen Pembimbing Akademik, dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi Penulis yang dengan sabar memberi arahan kepada penulis dengan senyuman dan canda tawa, yang memberikan kesan terindah dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Biro Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang selalu membantu penulis

menyelesaikan skripsi ini dengan ilmu-ilmu yang bermanfaat dan dalam hal pemberkasan.

8. Keluarga besar penulis, yang selalu memberikan doa, memberi bantuan materil, dan berharap yang terbaik untuk penulis.
9. Sahabat terkasih penulis, Nadia Octaviana Lubis dan Mustika Sri Rezeki, yang selalu memberikan doa terbaik dan memberi dukungan untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada kekasih serta pujaan hati penulis, Akhmad Sujatmiko yang setia menemani penulis, memberi dorongan moral, dan saran yang bermanfaat bagi penulis sehingga penulis menjadi lebih bersemangat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Terima kasih kepada teman seperjuangan perkuliahan penulis, Teguh Eko Prasyetyo yang selalu menemani penulis menempuh pendidikan S1 dari awal semester hingga akhir semester serta selalu memberi masukan dan saran seputar perkuliahan maupun hal-hal lainnya yang bermanfaat.
12. Terima kasih juga kepada teman-teman perkuliahan penulis, Yulia Citra Nasution, Delima Eka Putri Sinaga, Doli Muhaymin Siregar, dan M. Fajar Ichsan Thariq, dan Musahadatul Anggraini, yang setia bersama penulis hingga akhir penyusunan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada Lana del Rey, The Weeknd, dan para *artist* Phonk yang telah melahirkan karya luar biasa dalam bidang musik sehingga penulis senantiasa mendengarkan musik mereka ketika mengerjakan skripsi ini.

14. Seluruh pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu di lembaran ini, namun turut andil dalam memberi dukungan dan bantuan bagi penulis. Semoga semua amalan yang baik, dapat dibalas baik pula oleh Allah Subhanahu Wa ta'ala.

15. Tidak lupa untuk berterima kasih kepada diri penulis yang sudah mampu bertahan hingga di tahap akhir ini yaitu penyusunan skripsi. Tanpa semangat yang dibangun dalam diri sendiri, pastinya sulit untuk tahap ini dapat terlewati.

Akhir kata, penulis berharap dengan hadirnya skripsi ini dapat memberi manfaat dan menambah pengetahuan bagi para pembaca, khususnya yang berkaitan dengan bidang ilmu komunikasi. Penulis menyadari bahwa laporan ini tentu masih jauh dari kata sempurna, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat diharapkan agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi.

Medan, 22 Mei 2024

Penulis

**Sheila Galuh Lukitasari**

**2003110047**



# MAKNA DISONANSI KOGNITIF DALAM FILM ANIMASI HOTEL TRANSYLVANIA DAN COCO

**SHEILA GALUH LUKITASARI**

**2003110047**

## **ABSTRAK**

Film telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring berjalannya tahun, bahkan mampu untuk memegang kendali yang luar biasa dalam pengaruhnya terhadap budaya global. Film bukan hanya sekedar hiburan yang mengandalkan gambar bergerak, tetapi juga merupakan sebuah bentuk seni dan komunikasi yang menggabungkan elemen visual, naratif, dan teknis yang dikemas sedemikian rupa sehingga melahirkan mahakarya yang mengagumkan. Objek penelitian ini adalah Film Animasi Hotel Transylvania dan Coco, serta bagaimana representasi atau makna dari disonansi kognitif pada kedua film tersebut. Disonansi kognitif merupakan sebuah perasaan tidak nyaman secara psikologis yang timbul dari ketidakselarasan pikiran dengan sikap seseorang, ataupun dengan keyakinan yang mereka anut yang kemudian juga akan berdampak pada sikap pelaku. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna disonansi kognitif yang terkandung di dalam kedua film. Teori analisis yang digunakan pada penelitian ini ialah teori analisis semiotika Roland Barthes yang memuat tiga unsur dalam teknik analisisnya yaitu, makna denotasi, konotasi, dan mitos. Penelitian ini disajikan dengan metode deskriptif kualitatif dimana data umumnya berbentuk teks, gambar, atau audio yang memuat sebuah fenomena secara mendalam yang kemudian subjek yang berada dalam lingkungan dasarnya akan diamati dan dipelajari. Hasil pada penelitian ini ialah karakter utama pada kedua film yang menjadi objek penelitian menunjukkan berbagai perilaku yang dihasilkan dari sebuah disonansi. Tindakan buruk dan berbahaya seperti mengarang cerita bohong dan mencuri, rela dilakukan sang tokoh utama demi mempertahankan prinsip mereka.

***Kata kunci:*** *Disonansi Kognitif, Film Animasi, Semiotika Roland Barthes.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II URAIAN TEORITIS</b> .....	8
2.1 Makna dan Pemaknaan.....	8
2.2 Komunikasi Massa .....	9
2.3 Semiotika.....	9
2.4 Semiotika Roland Barthes .....	10
2.5 Psikologi Sosial .....	12
2.6 Disonansi Kognitif.....	12
2.7 Film.....	16
2.7.1 Film Dokumenter .....	17
2.7.2 Film Fiksi.....	17
2.7.3 Film Eksperimental.....	18
2.8 Film Animasi .....	18
2.9 Anggapan Dasar .....	20
2.10 Penelitian Terdahulu.....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	23
3.1 Jenis Penelitian .....	23
3.2 Kerangka Penelitian.....	23

3.3 Definisi Konsep .....	24
3.3.1 Disonansi Kognitif .....	25
3.3.2 Hotel Transylvania.....	26
3.3.3 Coco .....	26
3.3.4 Analisis Semiotika Roland Barthes .....	27
3.4 Kategorisasi Penelitian .....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	28
3.6 Teknik Analisis Data .....	29
3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
3.8 Deskripsi Ringkas Objek Penelitian.....	30
3.8.1 Film Animasi Hotel Transylvania.....	30
3.8.2 Film Animasi Coco.....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Film Pertama Hotel Transylvania.....	36
4.1.2 Film Kedua Coco .....	44
4.2 Pembahasan .....	51
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>55</b>
5.1 Simpulan.....	55
5.2 Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian.....	28
Tabel 4.1 Analisis Scene 1 Pada Film Hotel Transylvania .....	36
Tabel 4.2 Analisis Scene 2 Pada Film Hotel Transylvania .....	37
Tabel 4.3 Analisis Scene 3 Pada Film Hotel Transylvania .....	39
Tabel 4.4 Analisis Scene 4 Pada Film Hotel Transylvania .....	41
Tabel 4.5 Analisis Scene 5 Pada Film Hotel Transylvania .....	42
Tabel 4.6 Analisis Scene 1 Pada Film Coco .....	44
Tabel 4.7 Analisis Scene 2 Pada Film Coco .....	46
Tabel 4.8 Analisis Scene 3 Pada Film Coco .....	47
Tabel 4.9 Analisis Scene 4 Pada Film Coco .....	49
Tabel 4.10 Analisis Scene 5 Pada Film Coco .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Tanda Roland Barthes.....	11
Gambar 2.2 Proses Disonansi Kognitif.....	13
Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....	24
Gambar 3.2 Poster Film Hotel Transylvania.....	30
Gambar 3.3 Poster Film Hotel Coco.....	32
Gambar 4.1 Dracula membacakan cerita pengantar tidur untuk Mavis.....	36
Gambar 4.2 Terlihat gambar yang merupakan salah satu bagian dari presentasi Dracula terkait manusia di era modern.....	37
Gambar 4.3 Mavis langsung diserang oleh <i>zombie</i> yang menyamar menjadi manusia untuk mengusir Mavis.....	39
Gambar 4.4 Jonathan masuk ke dalam hotel dan kilas balik yang dialami Dracula.....	41
Gambar 4.5 Manusia mendemo keluarga Dracula karena mereka merupakan keturunan vampir.....	43
Gambar 4.6 Nenek Miguel menodongkan sandal ke hadapan seorang musisi dan mengancamnya, kemudian memeluk Miguel.....	44
Gambar 4.7 Terlihat Miguel sedang berada di loteng tempat ia menyimpan barang-barang yang berhubungan dengan Ernesto de La Cruz.....	46
Gambar 4.8 Miguel memecahkan jendela dan duduk di atas makam dengan gitar warisan Ernesto yang hendak ia ambil.....	47
Gambar 4.9 Miguel yang kembali ke Negeri Orang Mati yang langsung dicari oleh nenek buyutnya, Mama Imelda.....	49
Gambar 4.10 Mama Imelda bernyanyi dan menceritakan tentang masa lalunya.....	50

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Film telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring berjalannya tahun. Sejak pertama kali ditemukan pada abad-19, Film memegang kendali yang luar biasa dalam pengaruhnya terhadap budaya global. Film bukan hanya sekedar hiburan yang mengandalkan gambar bergerak, tetapi juga merupakan sebuah bentuk seni dan komunikasi yang menggabungkan elemen visual, naratif, dan teknis yang dikemas sedemikian rupa sehingga melahirkan mahakarya yang mengagumkan. Pada awalnya, film hanya menampilkan visual tanpa warna maupun audio, namun film modern kini bahkan mampu menampilkan visualisasi yang begitu luar biasa hingga mampu memikat hati para penonton dengan tambahan efek animasi maupun kualitas gambar yang lebih baik seiring berjalannya waktu.

Film dikategorikan sebagai media komunikasi massa, dikarenakan cara penyampaian informasinya yang menggunakan saluran (media) di antara komunikator dan komunikan. Informasi yang disampaikan melalui film juga bersifat massal, mudah diakses, dapat ditonton dari berbagai lapisan masyarakat, dan mampu mempengaruhi penonton (Vera, 2022).

Perkembangan teknologi telah membawa manusia ke zaman yang lebih maju serta penuh kreatifitas. Hadirnya berbagai karya dan kreasi yang modern tentunya hanya dapat dihadirkan dengan dukungan peralatan-peralatan yang canggih dan kemampuan yang mumpuni. Perkembangan ini juga dapat dirasakan pada produksi

perfilman. Film bergenre fantasi dan non fiksi yang memerlukan banyak proses pengeditan sangat diuntungkan dengan perkembangan teknologi CGI (*Computer Generated Imagery*).

Film berbasis animasi 3D merupakan salah satu jenis film yang dapat merasakan perkembangan teknologi yang pesat tersebut. Hendratman (dalam Haryanto & Haan, 2022) mendefinisikan animasi 3D sebagai seni yang menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Animasi 3D mampu menampilkan objek dan karakter yang lebih hidup dalam dunia digital yang realistis.

Animasi 3D juga bukan sekedar gambar tipis yang bergerak, melainkan merupakan model digital yang memiliki bentuk, volume, dan ruang. Kehadiran animasi 3D yang kaya akan efek visual dan grafis yang memukau menjadi gerbang terbuka untuk perkembangan game, *virtual reality*, dan juga film (Haryanto & Haan, 2022). Tak terkecuali film animasi *Hotel Transylvania* dan *Coco* yang menjadi pembahasan penulis kali ini.

*Hotel Transylvania* merupakan film animasi 3 dimensi yang digarap oleh Sony Picture. *Hotel Transylvania* bercerita tentang Dracula yang mendirikan sebuah hotel transilvania untuk dihuni oleh beberapa monster seperti frankenstein, manusia serigala, slime, mummy, dan beberapa makhluk supranatural lainnya. Hotel ini sendiri didirikan untuk para monster bersenang-senang tanpa perlu mengkhawatirkan ancaman dari para manusia. Namun, selayaknya seorang ayah yang selalu mengkhawatirkan putrinya, Dracula tidak pernah merasa tidak terancam dengan kemungkinan manusia yang akan mencelakai putrinya bernama Mavis. Dracula mengarang cerita-cerita tentang bahaya yang disebabkan oleh

manusia agar Mavis tidak tertarik untuk menjelajahi dunia manusia dan mereka bisa hidup dengan aman dan bahagia. Tanpa sengaja seorang manusia berhasil menemukan keberadaan hotel transilvania dan jatuh cinta dengan Mavis. Hal tersebut semakin menambah kekhawatiran Dracula tentang kehilangan putri semata wayangnya Mavis. Dracula terus mencoba segala cara agar manusia bernama John tersebut dapat menjauh dari putrinya serta mengembalikan kehidupan tenang mereka tanpa campur tangan manusia.

Dracula sebagai tokoh utama dalam film animasi berjudul Hotel Transylvania ini dapat digambarkan sebagai sosok ayah yang terlalu menyayangi putrinya hingga ia terkadang lupa bahwasanya kekhawatiran berlebihan yang ia rasakan dapat berdampak buruk bagi dirinya bahkan putrinya. Dracula berprinsip bahwa manusia merupakan makhluk jahat yang akan mencelakai keluarganya suatu hari nanti dan selalu berusaha mencoba berbagai cara untuk mencegah hal tersebut terjadi. Hal yang perlu diperhatikan disini adalah mengapa Dracula yang dikenal sebagai makhluk kegelapan itu sendiri bahkan mengkhawatirkan keberadaan manusia yang akan mengancam keselamatan putrinya. Masalah yang hampir serupa dapat ditemukan pada film animasi lainnya yang berjudul Coco.

Coco merupakan film animasi 3 dimensi garapan Disney Animation yang rilis di tahun 2017. Coco berkisah tentang seorang anak bernama Miguel Rivera yang lahir dari keluarga generasi pembuat sepatu namun bercita-cita untuk menjadi musisi terkenal seperti idolanya Ernesto de la Cruz. Tetapi keluarganya sangat menentang kehadiran musik ataupun nyanyian tanpa alasan apapun. Miguel telah bertekad untuk terus mengejar mimpinya tersebut terlepas dari larangan



keluarganya. Ia secara sembunyi-sembunyi berlatih memainkan gitar, bernyanyi, memutar musik, menonton film yang dibintangi idolanya Ernesto, bahkan Miguel berencana memainkan gitarnya untuk acara bakat di desanya. Hingga tepat pada hari *Día de Muertos* yang merupakan hari perayaan bagi orang-orang yang telah meninggal, semua rahasia Miguel yang bermain musik tanpa diketahui oleh seluruh keluarga besarnya terungkap. Miguel yang merasa cita-citanya tidak mendapat dukungan dari keluarganya, nekat untuk meminjam gitar Ernesto dari makamnya untuk dimainkan di acara ajang pencarian bakat. Pada saat tersebutlah, secara magis Miguel menyebrang ke alam baka dan mengalami peristiwa-peristiwa ajaib dan misterius serta memulai perjalanannya mengungkap rahasia keluarganya.

Kedua film tersebut memiliki persamaan dalam hal keyakinan yang telah dianut oleh suatu individu dimana keyakinan tersebut mengakibatkan sebuah efek berupa sikap berlebihan akan suatu hal yang seharusnya dapat ditanggapi dengan lebih sederhana. Perilaku tersebut bersinggungan dengan salah satu teori dari psikologi sosial yaitu disonansi kognitif. Disonansi kognitif membahas tentang sikap dan perilaku seseorang yang timbul akibat dari ketidak nyamanan akan sesuatu yang tidak sesuai dengan yang orang itu yakini. Saat orang melakukan sesuatu yang bertentangan dengan keyakinan mereka dapat menimbulkan rasa tidak nyaman yang disebut dengan disonansi. Ketika disonansi dirasakan, orang tersebut akan cenderung untuk melakukan sesuatu demi mengurangi rasa tidak nyaman tersebut (Fadholi et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengkaji dengan judul **Makna Disonansi Kognitif Yang Dalam Film Animasi Hotel Transylvania Dan Coco.**

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah diperlukan untuk mencegah terjadinya pembahasan suatu masalah yang bukan menjadi fokus utama pada penelitian ini serta dapat menonjolkan isu utama dari tujuan penelitian ini. Oleh karena itu penelitian ini berfokus hanya pada beberapa adegan film animasi Hotel Transylvania dan Coco yang merepresentasikan perilaku disonansi kognitif pada tokoh yang terlibat.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang menjadi pembahasan utama pada penelitian ini ialah bagaimana film animasi Hotel Transylvania dan Coco merepresentasikan makna disonansi kognitif.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari uraian masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna disonansi kognitif pada film animasi Hotel Transylvania dan Coco.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1) Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu untuk memperkaya kajian-kajian ilmu yang bersangkutan seperti Ilmu Komunikasi, Disonansi Kognitif, dan Analisis Semiotika. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan jawaban atas permasalahan pada

penelitian ini, yaitu Makna Disonansi Kognitif pada Film Animasi Hotel Transylvania dan Coco.

## 2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya yang terkait dengan ilmu yang bersangkutan. Penelitian ini juga diharapkan mampu menambah wawasan dan gambaran akan makna disonansi kognitif pada sebuah film, khususnya film animasi sesuai objek pada penelitian ini.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan bagian awal dari penelitian yang memuat uraian terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika dari penelitian ini.

### **BAB II : URAIAN TEORITIS**

Merupakan bagian yang berisi uraian teoritis dari penelitian, antara lain memuat pengertian makna dan pemaknaan, komunikasi massa, semiotika, psikologi sosial, Analisis semiotika oleh Roland Barthes, disonansi kognitif, film, film animasi, anggapan dasar, dan penelitian terdahulu.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Merupakan bab di penelitian yang membahas tentang metode penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu pelaksanaan, serta deskripsi singkat objek penelitian.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Merupakan segmen yang memuat hasil dan pembahasan sesuai dengan data dan fakta pada penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Merupakan uraian penutup yang membahas intisari pembahasan, simpulan penelitian, serta saran penulis.

## **BAB II**

### **URAIAN TEORITIS**

#### **2.1 Makna dan Pemaknaan**

Makna tercipta dari hubungan antara kata dengan benda, peristiwa, atau keadaan tertentu. Ketika sebuah kata dihubungkan dengan referensinya, makna baru akan terungkap dengan jelas. Makna secara khusus berhubungan antara kata (sebagai simbol verbal) dan manusia. Kata-kata tidak selalu melekat pada makna, namun dengan mampu membangkitkan pemikiran ketika kata-kata digunakan. Sehingga, hubungan antara objek dan simbol tidak terjadi secara langsung.

Dalam pembahasan seputar komunikasi, makna dan pemaknaan akan selalu digunakan. Pemaknaan merupakan sebuah kegiatan pemberian makna pada sebuah pesan dengan berbagai bentuk dan dilakukan oleh semua orang yang ikut serta dalam proses komunikasi langsung maupun dengan platform media. Terdapat empat metode pemaknaan, yaitu terjemahan, penafsiran, ekstrapolasi, dan memberikan makna. Terjemahan meliputi usaha untuk menjelaskan sebuah materi dengan media yang berbeda, penafsiran merupakan konteks lanjutan dari terjemahan, ekstrapolasi merupakan kemampuan pemikiran manusia untuk menemukan hal-hal dibalik materi yang disajikan, dan yang terakhir adalah dengan pemberian makna yaitu upaya lebih lanjut setelah ekstrapolasi serta menuntut daya pikir dan akal budi dari manusia (Vera, 2022).

## 2.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa ialah proses terjadinya komunikasi yang mampu menyampaikan informasi secara luas kepada khalayak. Melalui media massa seperti media cetak dan elektronik, pesan atau informasi dapat disebar luaskan secara massal, anonim, dan heterogen (Tambunan, 2018).

Menurut Nur (2021) berbagai media massa seperti surat kabar, televisi, radio, dan internet menjadi wadah untuk proses komunikasi massa dapat terjadi dan setiap bentuk serta pertukaran informasi pada wadah tersebut disebut dengan komunikasi massa.

## 2.3 Semiotika

Semiotika berfokus pada hal yang mendasar dari pesan komunikasi, yaitu tanda. Tanda yang dimaksud juga sangat luas, meliputi bentuk verbal dan non verbal. Di sisi lain, bahasa dianggap sebagai penanda paling sistematis yang digunakan manusia untuk mengutarakan suatu hal di dalam interaksi sosialnya. Semiotika berfokus utama pada tanda dan hubungan dengan makna yang dirujuk, seperti benda atau gagasan. Semiotika juga disebut dengan ilmu tentang tanda atau "*Science of Sign*" dikarenakan masalah semiotika ditentukan dengan bagaimana makna dari tanda yang dimaksud.

Dennis McQuail (dalam Supratno & Susilo, 2022) mengartikan tanda sebagai: "*basic physical vehicle of meaning in language-any sound image that we see and hear*". Contohnya seperti "lampu" yang dikenal sebagai tanda atau nama sebuah benda yang memancarkan cahaya yang ditenagai aliran listrik atau minyak dan diperuntukkan memberi pencahayaan atau penerangan.

Griffin (dalam Supratno & Susilo, 2022) menyebutkan Teori semiotika berada di antara pendekatan objektif dan pendekatan interpretif yang artinya, penulis atau peneliti diberi kebebasan untuk memilih pendekatan objektif atau pendekatan interpretif. Semiotika juga terbuka untuk diteliti dalam berbagai jenis dalam penelitian selama masih memuat tanda, seperti tanda-tanda pada periklanan, pemasaran, politik, tanda dalam budaya, film, foto-foto, tanda dalam ritual, dan tanda-tanda keagamaan.

#### **2.4 Semiotika Roland Barthes**

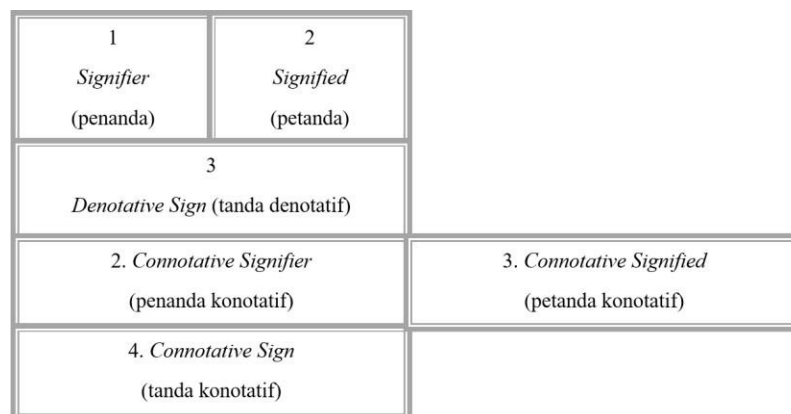
Roland Barthes menyebutkan bahwa semiologi merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal (*things*). Memaknai maksudnya adalah bahwa objek-objek yang diteliti bukan hanya memuat informasi, melainkan juga mendalami sistem terstruktur dari tanda. Sehingga, signifikansi bagi Barthes adalah proses yang tersusun dengan terstruktur dan tidak hanya terfokus pada bahasa (Vera, 2022).

Pada teori Analisis semiotikanya, Roland Barthes menjabarkan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai peran utama dari Analisisnya. Model *glossematic sign* (tanda-tanda glossematic) dibahas dengan lebih sederhana pada teori Analisis milik Barthes ini. Teori ini mendeskripsikan sebuah tanda (*Sign*) sebagai gabungan dari (E) yaitu ekspresi dalam hubungannya dengan (R) dengan *content (signified)* menjadi sebuah sistem.

Sebuah sistem tanda primer berpotensi untuk menjadi bagian dari sistem tanda yang lebih lengkap dan menghasilkan makna yang berbeda dari yang aslinya.

Dalam konteks ini, tanda primer bersifat denotatif, sementara tanda sekunder merupakan salah satu dari semiotika konotatif (Wibowo & Wahyu, 2013).

**Gambar 2.1 Peta Tanda Roland Barthes**



Sumber: Nawiroh Vera, Semiotika dalam Riset Komunikasi, 2022.

Pada peta di atas tanda denotatif (3) mencakup penanda (1) dan petanda (2). Disaat yang bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dalam pandangan Barthes, denotasi berada di lapisan pertama yang maknanya bersifat tertutup, menghasilkan makna yang *eksplisit*, langsung dan pasti. Sehingga denotasi memuat makna yang sesuai dengan makna sebenarnya serta disepakati dan dirujuk oleh realitas.

Selanjutnya, konotasi merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang *implisit*, tidak langsung, dan tidak pasti. Artinya terbuka untuk kemungkinan penafsiran yang baru. Konotasi disebut memiliki makna yang subjektif dan bervariasi, sementara denotasi memiliki makna yang objektif dan tetap.

Menurut Barthes mitos ialah perkembangan makna dari konotasi yang sudah dipercaya sejak dulu oleh masyarakat (Vera, 2022). Mitos merupakan cara budaya



memahami sebuah konsep pada suatu hal. Barthes menganggap mitos sebagai sesuatu yang secara hafiah dapat dipercayai. Mitos merupakan sebuah narasi yang disampaikan dalam kacamata budaya dalam mengitprestasikan suatu hal atau fenomena nyata (Lubis, 2017).

## **2.5 Psikologi Sosial**

Psikologi sosial merupakan cabang ilmu psikologi yang berfokus pada cara berpikir, berperasaan, dan berperilaku individu dalam konteks sosial. Disiplin ilmu ini meneliti bagaimana kehadiran orang lain, baik nyata, imajinasi, maupun tuntutan peran sosial, mempengaruhi individu. Tidak hanya sekadar interaksi, psikologi sosial mengungkap mekanisme di balik pengaruh sosial. Tujuannya adalah untuk memahami, menjelaskan, meramalkan, memodifikasi, dan memecahkan masalah terkait dengan perilaku individu dalam situasi sosial.

Sebagai ilmu yang objektif, logis, dan empiris, psikologi sosial menggunakan metode ilmiah untuk menganalisis data dan membangun teori. Pengetahuan yang dihasilkan bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana manusia berinteraksi dan bagaimana pengaruh sosial berperan dalam kehidupan (Saleh, 2020).

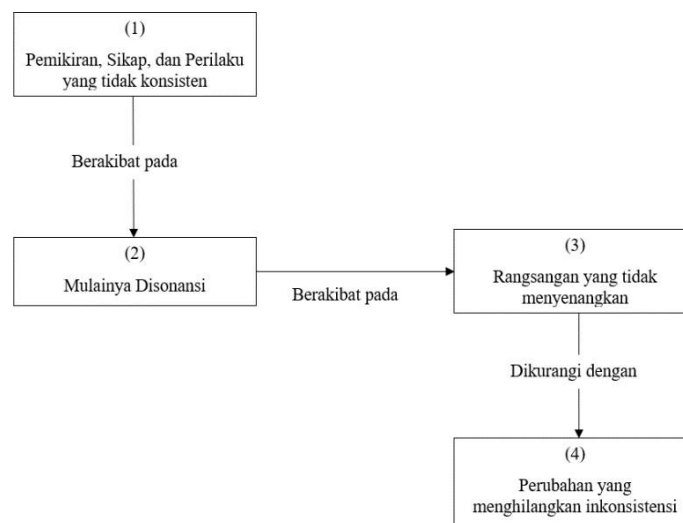
## **2.6 Disonansi Kognitif**

Teori disonansi merupakan teori yang dikembangkan oleh Leon Festinger. Murisal dan Sisrazeni (2022) menyebutkan bahwa teori disonansi kognitif memiliki prinsip keseimbangan, dimana disonansi kognitif berpendapat bahwa ketika terjadi beberapa elemen kognitif yang tidak sesuai akan memicu disonansi (kejanggalaan) kognitif.

Menurut Nurdin (2020), Disonansi Kognitif adalah sebuah perasaan tidak nyaman secara psikologis yang timbul dari ketidak selarasan pikiran dengan sikap seseorang, ataupun dengan keyakinan yang mereka anut yang kemudian juga akan berdampak pada sikap pelaku. Ali Nurdin juga menambahkan bahwa lawan dari disonansi atau ketidakseimbangan adalah konsonansi yang merupakan sebutan untuk keseimbangan. Kemudian juga terdapat *irrelevant* (hubungan yang tidak relevan) yang merupakan ketika dua elemen dibandingkan namun tidak memiliki makna hubungan antara satu dengan yang lainnya.

Disonansi Kognitif dapat dipahami proses terjadinya dengan pengilustrasiannya melalui peta gambar berikut:

**Gambar 2.2 Proses Disonansi Kognitif**



Sumber: West dan Turner, 2020.

Menurut West dan Turner (dalam Nurdin, 2020) terdapat empat asumsi yang mampu menjabarkan kerangka pemikiran dari teori disonansi kognitif ini, yaitu :

- 1) Manusia menginginkan konsistensi antara keyakinan, sikap, dan perilaku dalam diri mereka.

- 2) Inkonsistensi psikologis menjadi pemicu disonansi dapat terjadi.
- 3) Disonansi merupakan perasaan negatif psikologis yang mendesak individu untuk melakukan perilaku yang dapat diukur dan sebagai respon atas ketimpangan tersebut.
- 4) Disonansi sendiri akan berupaya untuk mencapai keselarasan (konsonansi) dan mengurasi ketidakselarasan (disonansi).

Festinger (dalam Murisal & Sisrazeni, 2022) menyebutkan teori disonansi dapat terjadi dikarenakan oleh beberapa sumber, yaitu sebagai berikut :

- 1) Inkonsistensi logis, merupakan peristiwa dimana kepercayaan yang dibangun tidak saling berkesinambungan dengan peristiwa yang terjadi. Contohnya, seperti ketika Ibu Penulis menyebutkan bahwa mandi malam dapat mengakibatkan rematik, padahal belum ada penelitian yang secara lugas menyebutkan mandi pada malam hari dapat menyebabkan penyakit rematik.
- 2) Nilai-nilai budaya, Murisal dan Sisrazeni (2022) memberikan contoh terkait nilai-nilai budaya yang menjadi faktor terjadinya disonansi, yaitu apabila budaya pernikahan anak di wilayah pesisir selatan akan dianggap sebagai keselarasan (konsonan) dalam konteks acara rabab, sementara penyelenggaraan acara rabab oleh orang yang bukan berasal dari wilayah pesisir selatan dianggap sebagai ketidaksesuaian (disonansi). Sehingga, nilai dan prinsip pada suatu budaya dapat mempengaruhi tingkat disonansi yang diakui masyarakatnya.

- 3) Pendapat umum, merupakan sebuah kejanggalan dimana terjadi perbedaan di antara pendapat pribadi dengan pendapat umum. Contohnya, seperti beberapa orang yang menyetujui hukuman mati dijatuhkan kepada tindak pelaku kekerasan seksual, namun terdapat beberapa orang yang tidak menyetujuinya dengan berlandaskan Hak Asasi Manusia.
- 4) Pengalaman masa lalu, Hal ini umumnya berkaitan dengan peristiwa-peristiwa di masa lalu yang kemudian secara sengaja atau tidak sengaja masih diterapkan di masa sekarang. Contohnya ialah ketika seseorang yang menolak mengendarai sepeda motor dikarenakan pernah mengalami kecelakaan ketika mengendarai sepeda motor.

Festinger juga menambahkan bahwa perilaku disonansi dapat dikurangi dengan tiga kemungkinan, yaitu dengan mengubah elemen perilaku, mengubah elemen kognitif pada lingkungan, dan menambah elemen kognitif baru. Contohnya, ketika seorang mahasiswi muslimah yang tidak terbiasa menggunakan hijab, kemudian universitas yang ia masuki memiliki aturan untuk mewajibkan seluruh mahasiswinya untuk menggunakan hijab semasa waktu perkuliahan berlangsung. Keengganan seorang mahasiswi tersebut disebut sebagai disonansi, sehingga untuk mengurangi perilaku disonansi tersebut, mahasiswi perlu memperbaharui elemen perilaku dengan selalu menggunakan hijab ketika menghadiri perkuliahan. Pada titik ini, mahasiswi tersebut juga akan mengubah elemen kognitifnya dengan berpikir untuk tidak bertindak egois dan menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku.

## 2.7 Film

Dewasa ini, film menjadi salah satu bentuk dari media massa yang mampu menyampaikan pesan. Fungsi dari film juga tidak hanya sebagai hiburan, melainkan juga memiliki fungsi pembelajaran dan menjadi sumber informasi. Unsur dalam film sendiri berbeda dengan media yang lainnya. Film banyak memanfaatkan unsur-unsur seperti plot, dialog, konflik, tokoh, dan lain sebagainya yang terealisasikan melalui adegan-adegan cerita yang disampaikan secara verbal maupun non-verbal (Wahyuningsih, 2019).

Film selaku media audio visual yang terdiri dari potongan gambar yang disatukan jadi kesatuan utuh, serta mempunyai kemampuan dalam menangkap realita sosial budaya, pasti membuat film sanggup mengutarakan pesan yang tercantum di dalamnya dalam wujud media visual.

Film sebagai media berformat audio visual merupakan sekumpulan gambar yang dipotong kemudian disatukan menjadi kesatuan yang utuh, memiliki kemampuan untuk menangkap realita sosial budaya, sehingga pembuat film dipastikan memiliki kesanggupan untuk mengelola pesan yang disajikan dalam wujud visual dan audio (Novrica et al., 2023).

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Bab 1 Pasal 1 tentang perfilman memaparkan bahwasanya film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara serta dapat dipertunjukkan (Vera, 2022).

Menurut Vera (2022) film dapat diklasifikasi menjadi beberapa genre agar tercipta ciri tersendiri. Genre pada film, antara lain; 1) film drama 2) film laga 3)

film komedi 4) film horror 5) film animasi 6) film *science fiction* 7) film musikal dan 8) film kartun.

Menurut Himawan Pratista (2017), Film dapat terbagi menjadi tiga jenis, yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Klasifikasinya sendiri juga dilandasi dengan cara bertuturnya yakni, cerita dan non cerita. Film fiksi termasuk ke dalam kategori cerita, sedangkan film dokumenter dan termasuk ke kategori non cerita.

### **2.7.1 Film Dokumenter**

Film dokumenter merupakan film yang diangkat dari kisah nyata sehingga peristiwa disajikan secara orisinal dan otentik. Film dokumenter juga tidak memiliki plot maupun penokohan seperti halnya pada film fiksi. Struktur film dokumenter juga dibuat sesederhana mungkin sehingga penonton mampu dengan mudah untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Tujuan dari pembuatan film dokumenter antara lain sebagai informasi, berita, investigasi fakta, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik (propaganda), dan lingkungan.

### **2.7.2 Film Fiksi**

Film fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan cerita yang di luar kejadian nyata atau rekaan. Struktur ceritanya terikat dengan hukum kausalitas dan konsep adegannya sudah direncanakan sejak awal. Umumnya, pada film fiksi terdapat penokohan karakter protagonis dan antagonis, terdapat masalah dan konflik, penutupan, serta memiliki pola perkembangan cerita yang jelas. Pada film fiksi, proses produksi yang dilakukan lebih kompleks dibandingkan dua jenis film lainnya. Produser film fiksi membutuhkan durasi waktu yang

panjang, membutuhkan banyak kru atau pemain, perlengkapan atau peralatan yang relatif banyak dan mahal, serta lokasi tempat pengambilan gambar pada studio ataupun non studio yang sudah disesuaikan.

### **2.7.3 Film Eksperimental**

Film eksperimental berbeda dengan kedua jenis film sebelumnya. Para sineas eksperimental umumnya bekerja di luar industri film arus utama (mainstream) dan bekerja pada studio independen atau perorangan serta terlibat penuh pada produksi filmnya dari awal hingga akhir. Film eksperimental umumnya tidak memiliki cerita (anti kausalitas) tidak memiliki plot, dan cenderung berbentuk abstrak.

## **2.8 Film Animasi**

Animasi datang dari istilah bahasa latin yaitu anima, Kata anima memiliki arti jiwa, hidup, dan semangat. Animasi terbentuk dari sekumpulan gambar yang bergerak dengan cepat dan saling terhubung antara satu dengan yang lainnya. Animasi merupakan sebuah hasil dari proses pemikiran kreatif yang menghasilkan objek bergerak pada suatu ruang dalam periode waktu tertentu. Gerakan ini tercipta melalui perubahan bentuk, ukuran, warna, putaran, atau properti lainnya pada objek tersebut (Arta Jaya et al., 2020).

Menurut Aditya (Marissa et al., 2022) animasi terbagi menjadi 3 bentuk, yaitu *traditional animation* (Animasi 2 Dimensi), *stop motion animation*, dan *computer graphics animation* (Animasi 3 Dimensi).

1) *Traditional Animation* (Animasi 2 Dimensi)

Animasi tradisional merupakan bentuk animasi paling tua. Disebut sebagai animasi tradisional dikarenakan pada pengembangan awal animasi pada layar kaca (TV) dan layar perak (Bioskop) pertama kali menggunakan teknik atau model animasi ini. Animasi tradisional juga kerap disebut sebagai cell animation karena teknik pengerjaannya dilakukan di atas kertas celluloid transparan.

2) *Stop Motion Animation*

*Stop motion animation* adalah animasi yang menggunakan kamera untuk menangkap gambar per gambar dari objek yang digerakkan secara perlahan-lahan hingga membentuk sebuah pergerakan atau sebuah pose. Umumnya, objek yang digunakan pada film yang berbasis *stop motion* adalah tanah liat (*clay*) sehingga animasi ini juga sering disebut dengan *claymotion*.

3) *Computers Graphic Animation* (Animasi 3 Dimensi)

Computer Graphic Motion merupakan tahapan selanjutnya dari *traditional animation* dimana pada *computer graphic motion*, pengerjaan gambar demi gambar dilakukan pada perangkat komputer dan dapat berupa animasi 2 dimensi (2D) ataupun 3 dimensi (3D). Karena dibuat dengan teknologi yang semakin modern seiring waktu, gambar yang dihasilkan oleh animasi berbasis komputer ini tampak lebih nyata dan hidup (*hyper reality*)



sehingga animasi ini sering dikenal sebagai animasi 3D (*3D Animation*).

Semua tahap pembuatan animasi pada bentuk animasi ini menggunakan perangkat komputer. Dimulai dari tahap pemodelan hingga hasil akhir (*renderring*) tidak lagi dikerjakan dengan sketsa tangan manual (konvensional). Animasi jenis ini juga sering disebut dengan *Computer Generated Imagery* (CGI).

## **2.9 Anggapan Dasar**

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah perilaku para karakter di dalam film animasi *Hotel Transylvania* dan *Coco* yang merepresentasikan perilaku disonansi kognitif.

## **2.10 Penelitian Terdahulu**

Adapun hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Alisha Husainda, Putri Ekaresty Haes, Nuning Indah Pratiwi, dan Putu Ratna Juwita dengan penelitian yang membahas film *Coco* menggunakan teori Analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian tersebut menggunakan teori Analisis yang serupa dengan yang akan penulis gunakan yaitu Analisis semiotika milik Roland Barthes. Selain itu film yang akan di Analisis juga serupa dengan salah satu film yang akan penulis teliti yaitu film animasi *Coco*. Hasil pada penelitian tersebut adalah makna denotasi pada film *Coco* tersajikan dengan makna yang sebenarnya serta mampu untuk diterima panca indera manusia. Kemudian makna konotasi pada film *Coco* juga tergambar dengan baik berdasarkan kejadian yang terjadi pada sebuah adegan. Makna mitos yang disimpulkan pada

penelitian tersebut ialah budaya *El Dias Los Muertos* yang ditampilkan pada film *Coco* (Husaina et al., 2018).

Penelitian terdahulu selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini sebagaimana yang ditulis oleh Ali Muqoddan dan Noor Hasyim yang membahas tentang bagaimana film kartun 3D *Zootopia* dapat merepresentasikan anti diskriminasi. Penelitian ini menggunakan kajian serupa yaitu semiotika milik Roland Barthes. Pada penelitian ini kesimpulan yang diperoleh ialah film ini mampu untuk menyampaikan pesan ideologi melalui film kartun 3D dimana penokohnya menggunakan karakter berwujud hewan namun ditujukan kepada manusia. Hewan-hewan pada film ini memiliki pekerjaan layaknya seorang manusia, contohnya seperti polisi, tukang parkir, pekerja kantoran, beraktivitas menggunakan mobil, motor dan pekerjaan maupun aktivitas manusia lainnya. Pesan yang disajikan pada film ini adalah bagaimana seyogyanya manusia di hadapan manusia lainnya itu setara. Semua manusia berhak dan seharusnya untuk diperlakukan setara tanpa memandang latar belakang, ras, suku, keturunan, dan agama (Muqoddas & Hasyim, 2016).

Penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis, ditulis oleh Annisa Dwi Kurnia, Nina Yudha Aryanti, dan Anna Gustina Zainal berjudul *Disonansi Kognitif pada Ibu Tunggal*. Hasil dari penelitian mereka menghasilkan pernyataan bahwa keempat informan yang menjadi objek penelitian mereka mengalami disonansi kognitif yang bersumber dari inkonsistensi logis dan pendapat umum. Tuntutan yang berat untuk menjadi ibu tunggal menimbulkan disonansi kognitif dan stress pada ibu-ibu tersebut. Para informan juga cenderung

untuk menghindari sumber yang menjadi disonansi dengan mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat ketika menjadi ibu tunggal (Kurnia et al., 2024).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami sebuah fenomena secara mendalam dengan mengamati serta mempelajari subjek yang berada dalam lingkungan dasarnya. Pada penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan umumnya akan berbentuk teks, gambar, atau audio. Kemudian analisis data yang akan dilakukan secara interpretatif untuk mempelajari makna pada data-data tersebut (Sugiyono, 2017).

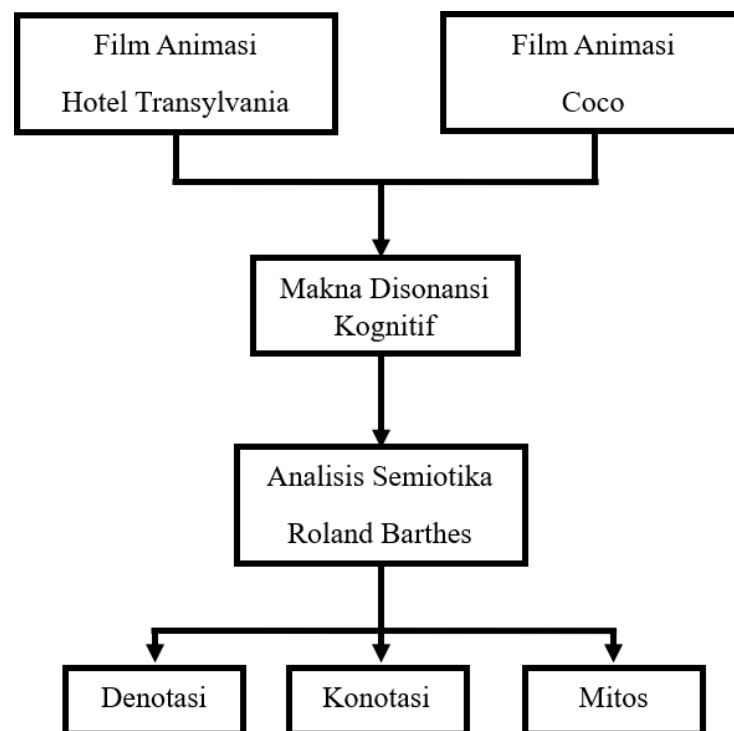
Menurut Imam Gunawan (2013) pada jenis penelitian kualitatif, penulis akan berupaya memahami dan menginterpretasikan makna dari sebuah kasus yang melibatkan interaksi perilaku manusia pada beberapa konteks yang terpilih berdasarkan sudut pandang dari penulis sendiri. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, tujuan yang dapat dicapai ialah objek dapat diteliti secara lebih mendalam, masalah yang dihadapi dapat dikembangkan, menjelaskan realitas yang masih berkaitan dengan teori dari bawah (*ground theory*), dan mengembangkan pemahaman dari peristiwa yang terjadi.

#### **3.2 Kerangka Penelitian**

Kerangka konsep merupakan perpaduan antara teori yang mendukung sebuah penelitian agar suatu permasalahan dapat dijelaskan secara lugas dan terbuka. Kerangka konsep juga disusun berdasarkan hasil pendalaman kajian literatur yang

berkaitan agar penulis dapat menyusun kerangka konsep dengan baik dan benar. Kerangka konsep memiliki peranan penting untuk mendefinisikan dan memetakan variabel-variabel dalam penelitian serta menjelaskan hubungan di antara variabel tersebut (Iriani et al., 2022). Oleh karena itu penulis menyertakan kerangka konsep untuk dapat mendefinisikan variabel yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

**Gambar 3.1 Kerangka Konsep**



Sumber: Olahan Peneliti, 2024

### 3.3 Definisi Konsep

Definisi konseptual adalah suatu pemahaman tentang suatu konsep yang dijelaskan melalui hubungannya dengan konsep lain. Melalui definisi ini, penjelasan teoritis mengenai suatu konsep disajikan kepada pembaca melalui

penggunaan kata-kata yang menggambarkan variabel tersebut (Heryana, 2019).

Berikut merupakan definisi dari konsep yang penulis gunakan:

### **3.3.1 Disonansi Kognitif**

Menurut Basuki Agus Suparno dan Muh Edy Susilo (2022) Teori Disonansi Kognitif secara umum berfokus pada hal-hal berupa *values*, *beliefs*, *attitudes*, dan *behaviors*. Sehingga, teori berpusat pada perilaku individu dalam menginterpretasikan pesan dan bagaimana individu tersebut merespon efek psikologis yang muncul dalam diri mereka, yang selanjutnya mampu mempengaruhi pola pikir dan pola perilaku mereka.

Berdasarkan pandangan dari Teori ini, segala informasi yang diterima mampu menambah atau mengubah konfigurasi sistem kognitif seseorang, seperti bagaimana mereka bertindak atau berpikir. Manusia pada dasarnya, menyukai informasi yang konsisten, yakni informasi konsonan yang bersifat sejalan dengan sikap-sikap dan keyakinan yang telah individu tersebut yakini untuk membantu kondisi psikologi mereka terhindar dari mengalami ketegangan dan ketidaknyamanan. Sebaliknya, informasi yang disonan atau tidak konsisten cenderung tidak disukai. Penyebabnya sendiri ialah informasi disonan dapat memicu stres, ketegangan serta dorongan pada seseorang untuk mengubah atau meredakan tekanan psikologi tersebut. Ketika disonansi dialami atau dirasakan oleh seseorang, individu tersebut akan cenderung untuk menjauh dari situasi yang membuatnya tidak nyaman ataupun stres.

Basuki Agus Suparano dan Muh Edy Susilo (2022) menambahkan bahwa teori disonansi kognitif menjelaskan apabila informasi yang tidak

konsisten dapat mengganggu kestabilan psikologi suatu individu terhadap persepsi diri. Hal ini juga mendorong suatu individu untuk mengubah cara pandang mereka dengan informasi yang baru ataupun mencari informasi lain yang mendukung keyakinan mereka. Meskipun teori ini membahas tentang bagaimana reaksi seseorang ketika dihadapkan dengan informasi yang disonan, teori ini juga memperlihatkan potensi untuk memprediksi terjadinya perubahan sikap dan keyakinan seseorang dalam keadaan tertentu.

### **3.3.2 Hotel Transylvania**

Film animasi Hotel Transylvania mengisahkan tentang sekumpulan makhluk supranatural yang hidup dengan bahagia tanpa gangguan manusia di sebuah hotel transylvania yang dibangun oleh vampir bernama Dracula sebagai tempat ia dan putri semata wayangnya Mavis serta para monster untuk tinggal maupun bersantai. Dracula sangat menyayangi putrinya dan selalu mengkhawatirkan keselamatannya dari ancaman dunia luar yaitu dunia manusia. Segala cara telah dilakukan oleh Dracula untuk menjauhkan Mavis dari rasa penasarannya akan dunia manusia. Rasa kekhawatiran Dracula semakin menjadi-jadi ketika seorang manusia memasuki hotel.

### **3.3.3 Coco**

Pada film animasi Coco, Miguel merupakan seorang anak kecil yang memiliki impian untuk menjadi musisi terkenal mengikuti jejak sang idola yaitu Ernesto. Miguel terus berupaya untuk mewujudkan mimpinya tersebut walaupun keluarganya yang memiliki larangan musik dalam bentuk apapun. Hingga di hari perayaan orang yang telah meninggal, Miguel tanpa sengaja

menyebrang ke alam baka dan mengalami peristiwa magis yang akhirnya akan mengungkap rahasia keluarganya dibalik larangan bermain musik.

### **3.3.4 Analisis Semiotika Roland Barthes**

Menurut Vera (2022) Penelitian semiotika memiliki tujuan untuk menelaah pesan yang berupa tanda, baik berupa verbal maupun non-verbal pada berbagai jenis komunikasi seperti iklan, film, musik, berita, acara televisi, dan yang lainnya. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda serta tujuan utamanya ialah untuk mencari tanda-tanda (*signs*) dalam teks dan memberi makna.

Analisis semiotika Roland Barthes terdiri dari tiga konsep dasar yaitu, denotasi, konotasi, dan mitos. Denotatif merupakan pemaknaan yang dapat dilihat langsung secara kasat mata, memperlihatkan makna sesungguhnya dari sebuah tanda. Di sisi lain, konotatif merupakan tingkatan kedua yang mengungkapkan makna tersembunyi dalam sebuah tanda. Kemudian terdapat mitos, yaitu pemikiran yang berkembang di dalam diri masyarakat karena budaya ataupun pengaruh sosial mereka dalam menghadapi suatu fenomena, dari proses mengamati dan pemaknaan antara apa yang dilihat secara nyata (denotatif) dengan pesan tersembunyinya (konotasi) (Kusuma & Nurhayati, 2019).

## **3.4 Kategorisasi Penelitian**

Proses kategorisasi penelitian adalah langkah pengelompokan data penelitian ke dalam kategori-kategori spesifik berdasarkan karakteristik yang serupa. Langkah ini mendukung penulis dalam menganalisis data, mengidentifikasi pola, dan



mencapai kesimpulan dengan lebih efisien. Berikut terlampir kategorisasi dalam penelitian ini:

**Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian**

No.	Kategorisasi	Sub Kategorisasi
1.	Semiotika Roland Bartes	- Denotasi - Konotasi - Mitos
2.	Disonansi Kognitif	- Perilaku - Prinsip - Disonansi - Konsonansi
3.	Karakter Dracula pada Film Animasi Hotel Transylvania	- Penyayang - Khawatir
4.	Karakter Miguel pada Film Animasi Hotel Transylvania	- Ceria - Ambisius

Sumber: Diolah oleh Peneliti dari berbagai sumber, 2024

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan pengumpulan sumber informasi serta fakta yang berkaitan dengan tujuan penelitian, Analisis, ataupun studi. (Faustyna, 2023). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menghasilkan data deskriptif yaitu berupa teks ataupun kata-kata lisan dari tokoh yang diamati. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis:

- 1) Observasi, Penulis menggunakan teknik observasi dengan menonton film dan mengamati setiap adegannya yang mengandung makna disonansi kognitif pada film animasi Hotel Transylvania dan film Coco.
- 2) Dokumentasi, Dikarenakan objek dari penelitian ini ialah film yang identik dengan penyajian visual dan audionya, sehingga proses pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan hasil tangkapan layar beberapa adegan pada film yang mengandung simbol dan teks yang berkaitan.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Pada teknis Analisis data penelitian ini, penulis akan mengumpulkan data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari beberapa adegan yang mengindikasikan perilaku disonansi kognitif oleh karakter utama maupun tokoh pendukung lainnya pada film animasi Hotel Transylvania dan Coco. Sedangkan data sekunder diperlukan sebagai data pendukung untuk data utama yaitu dari data primer guna data yang disajikan dapat tervalidasi dengan baik. Selanjutnya, data-data yang sudah terkumpul akan diklarifikasi dan dianalisis menggunakan tiga cakupan konsep di dalam teori semiotika Roland barthes yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Dengan implementasi ketiga konsep teori Analisis semiotika Roland Barthes tersebut, peneliti dapat memberi penjelasan terkait makna disonansi kognitif pada film animasi Hotel Transylvania dan Coco.

### **3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan studi pustaka dalam mengumpulkan data yang diperlukan, karena objek penelitian ini merupakan sebuah film sehingga tidak memerlukan lokasi khusus dalam pengerjaannya dan dapat dilakukan di mana saja. Waktu pengerjaan penelitian ini sendiri dimulai pada bulan Februari 2024 hingga April 2024.

### 3.8 Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

#### 3.8.1 Film Animasi Hotel Transylvania

Gambar 3.2 Poster Film Hotel Transylvania



Sumber: The Movie DB, Hotel Transylvania

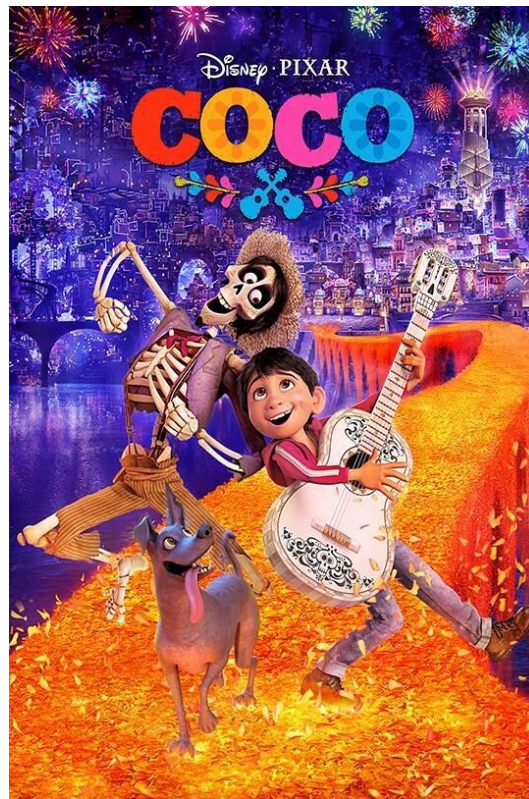
Film animasi Hotel Transylvania merupakan film animasi komputer 3 dimensi yang berasal dari negara Amerika Serikat yang diproduksi oleh Sony Pictures Animation dan didistribusikan oleh Columbia Pictures. Genndy Tartakovsky, kreator di balik animasi populer seperti Samurai Jack, Dexter's Laboratory, dan Sym-Bionic Titan, menyutradarai film ini. Michelle Murdocca bertindak sebagai produser. Para pengisi suara ternama seperti Adam Sandler, Andy Samberg, Selena Gomez, Kevin James, Fran Drescher, Steve Buscemi, Molly Shannon, David Spade, dan Cee Lo Green turut ikut andil mengisi film ini.

Sinopsis dari film animasi bergenre horor komedi ini bercerita tentang seorang vampir bernama Dracula yang mendirikan sebuah Hotel Transylvania dengan harapan bahwa para monster serta putri semata wayangnya, Mavis dapat hidup dengan tenang disana tanpa campur tangan dari dunia manusia. Kekawatirannya akan keselamatan putrinya dari manusia, Dracula mengarang cerita-cerita tentang bahayanya manusia untuk menghentikan rasa penasaran Mavis tentang manusia. Kesehariannya yang damai dan bahagia seketika sirna saat mendapati seorang manusia berhasil menyelip ke dalam hotelnya (Boxofficemojo.com, n.d.-a).

Setelah beberapa tahun film ini dirilis, Hotel Transylvania dapat ditonton melalui aplikasi streaming seperti Google Play Film, Apple TV, Netflix, Prime Video, dan beberapa aplikasi penyedia layanan streaming lainnya.

### 3.8.2 Film Animasi Coco

Gambar 3.3 Poster Film Coco



Sumber: Disney Movies, Coco

Coco merupakan film animasi 3D yang berasal dari Amerika Serikat. Film ini dirilis oleh Walt Disney Pictures pada tahun 2017 dan diproduksi oleh Studio Animasi Pixar. Darla K. Anderson bertindak sebagai produser, sedangkan Lee Unkrich dan Adrian Molina berkolaborasi sebagai sutradara, dimana Lee Unkrich memiliki ide orisinal cerita dan Adrian Molina yang menulis skenarionya. Karakter pada film ini diisi oleh para pengisi suara ternama seperti Anthony Gonzalez, Gael García Bernal, Benjamin Bratt, Renée Victor, dan Ana Ofelia Murguía. Film animasi 3D Coco ini dapat ditonton kembali pada penyedia layanan streaming Disney+.

Film ini bercerita tentang Miguel Rivera, seorang anak dari keluarga pengrajin sepatu yang memiliki cita-cita menjadi musisi terkenal seperti idolanya Ernesto de La Cruz. Namun, ia terpaksa menyembunyikan kegemarannya dengan musik dikarenakan tradisi keluarganya yang melarang penggunaan alat musik atau nyanyian apapun. Miguel yang tetap teguh untuk terus mengejar mimpinya, tanpa sengaja secara misterius menyebrangi alam baka dan memulai petualangannya bersama jiwa bernama Hector hingga perlahan-lahan rahasia dari keluarga besarnya dapat terungkap (Boxofficemojo.com, n.d.-b)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan membahas data serta hasil dari penelitian penulis terhadap film animasi Hotel Transylvania dan Coco sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan pada Bab 1, mengenai makna disonansi kognitif yang termuat dalam kedua film tersebut. Peneliti menggunakan teknik Analisis semiotika milik Roland Barthes serta hasil dari penelitian akan disajikan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Dalam penelitian ini peneliti berupaya mengumpulkan data yang berupa adegan pada film Hotel Transylvania dan Coco yang memuat makna ataupun representasi dari disonansi kognitif. Selanjutnya data akan di Analisis menggunakan teknik Analisis semiotika Roland Barthes yang pada teori miliknya makna dari penanda dan pertanda dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu makna denotasi, konotasi, dan mitos.


Data dikumpulkan dengan menonton kedua film dan ditonton berulang kali untuk mencermati setiap adegan yang mengandung makna disonansi kognitif pada karakter utamanya. Adegan yang sesuai selanjutnya akan diamati lebih lanjut dan setiap tanda yang memuat audio dan visual yang mengandung makna disonansi kognitif akan dicatat dan didokumentasikan. Adapun tahapan pada penelitian ini, ialah sebagai berikut :

1. Dimulai dengan menonton film animasi Hotel Transylvania dan Coco yang menjadi objek pada penelitian ini dengan saksama dan dilakukan secara berulang-ulang, guna menemukan adegan-adegan yang memuat makna disonansi kognitif pada karakter utama film animasi tersebut.
2. Setelah kedua film ditonton dan diamati, adegan-adegan yang memuat makna disonansi kognitif akan didokumentasikan sebagai tangkapan layar (*screenshot*).
3. Hasil dari pengamatan penulis selanjutnya akan diAnalisis menggunakan teknik Analisis semiotika model Roland Barthes.
4. Penulis akan menyajikan hasil dan pembahasan makna disonansi kognitif pada film animasi Hotel Transylvania dan Coco berupa pemaparan adegan dan dialog yang merepresentasikan makna disonansi kognitif sesuai dengan teknik Analisis semiotika model Roland Barthes, yaitu makna denotasi, konotasi, dan mitos.



### 4.1.1 Film Pertama Hotel Transylvania

Tabel 4.1 Analisis Scene 1 Pada Film Hotel Transylvania


Penanda	Pertanda
 <p>Gambar 4.1 Dracula membacakan cerita pengantar tidur untuk Mavis. Sumber: Netflix pada menit 02.10 s/d 02.25.</p>	<p>Terlihat Dracula duduk bersama Mavis dan tengah membacakan buku cerita pengantar tidur. Mavis sedikit bersembunyi di bawah selimut, lantaran takut kepada cerita yang diceritakan oleh ayahnya dari buku tersebut.</p>
Makna Denotasi	Makna Konotasi
<p>Dracula dan anak perempuannya, Mavis sedang duduk di atas tempat tidur. Dracula membacakan cerita pengantar tidur dari sebuah buku yang berjudul <i>Tales of Humans</i> (Cerita manusia) dengan sampul yang didominasi warna oranye serta menampilkan beberapa pria sedang marah, memegang obor, dan garpu rumput. Bagian cerita yang dibacakan oleh Dracula merupakan bagian yang cukup menakutkan bagi anak sekecil Mavis, membuatnya takut hingga bersembunyi di balik selimut. Buku tersebut bercerita tentang bagaimana manusia memburu para monster dan makhluk supranatural lainnya.</p>	<p>Umumnya, monster dan makhluk supernatural seperti Dracula dan Mavis yang merupakan seorang vampir adalah makhluk yang lebih kuat dari manusia biasa dan akan lebih mudah menaklukkan manusia daripada sebaliknya. Namun, dalam cerita yang dibacakan Dracula, Monster ataupun makhluk supernatural malah justru menjadi sasaran pemburuan oleh manusia. Padahal, dari segi kekuatan dan kecepatan, manusia sama sekali tidak mampu menandingi para monster dan makhluk supernatural lainnya seperti vampir, manusia</p>

<p>Diceritakan bahwa seorang manusia bernama Harris mengejar para monster yang kemudian membakar pakaian para monster, menggigit kaki mereka, dan bahkan mencuri dari mereka.</p>	<p>serigala, <i>frankenstein</i>, <i>zombie</i>, dan jenis monster lainnya. Sehingga, cerita pada dongeng yang dibacakan oleh Dracula patut untuk ditelusuri lebih lanjut kebenaran dibaliknya. Sampul yang terlihat digambar menggunakan tangan dengan pensil warna dapat menjadi pertanda bahwa buku tersebut digambar dan dikarang sendiri oleh Dracula untuk menakut-nakuti Mavis terhadap manusia.</p>
---	---

Mitos

<p>Anak-anak identik dengan pola pikirnya yang polos dan rasa ingin tahu yang tinggi. Membacakan kisah-kisah fantasi sebelum tidur menjadi kegiatan menyenangkan di malam hari. Selain sebagai waktu berkualitas bersama anak kesayangan, menceritakan kisah dongeng kepada anak-anak mampu melatih kemampuan imajinasi dan disebut akan mengantar sang anak kepada mimpi yang indah. Sehingga kisah-kisah dongeng yang dibacakan oleh orang tua tentunya merupakan dongeng dengan akhir yang bahagia.</p>
--

Tabel 4.2 Analisis Scene 2 Pada Film Hotel Transylvania

Penanda	Pertanda
 <p>Mereka semakin gemuk Untuk mengalakan kita.</p>	<p>Dracula menayangkan beberapa gambar pada proyektor yang menampilkan kehidupan manusia di zaman terkini. Dalam adegan yang menjadi penanda, Dracula memberikan pernyataan “Mereka</p>

<p>Gambar 4.2 Terlihat gambar yang merupakan salah satu bagian dari presentasi Dracula terkait manusia di era modern. Netflix pada menit 09.26 s/d 10.00.</p>	<p>semakin gemuk untuk mengalahkan kita”</p>
<p>Makna Denotasi</p>	<p>Makna Konotasi</p>
<p>Pada adegan ini, Dracula mengumpulkan rekan sesama monster dan makhluk supernatural lainnya dan berterima kasih untuk menghadiri acara ulang tahun Mavis sekaligus menyaksikan sebuah tayangan gambar singkat perihal manusia. Setiap gambar yang muncul, Dracula menambahkan narasi yang mengingatkan akan rencana jahat manusia. Pada gambar yang tertera di atas, terlihat pria berkulit cokelat serta bertubuh gempal sedang duduk di atas bangku taman dan memakan sebuah roti lapis. Dracula menarasikan gambar tersebut sebagai upaya manusia untuk mengalahkan kaum monster, yaitu dengan menambah ukuran badan dan menjadi gemuk.</p>	<p>Pada penayangan beberapa gambar manusia yang disajikan dari proyektor hanya menampilkan beberapa aktivitas normal manusia seperti berjalan sambil bergandengan tangan, makan roti lapis, menggunakan pakaian minim model terkini, dan makan es krim. Namun, Dracula mengintrepretasikannya gambar-gambar tersebut dengan arti yang kurang relevan. Contohnya dengan kurangnya relevansi antara menjadi gemuk dan mengalahkan para monster. Kejadian ini tidak lain hanya akan menanamkan pandangan yang buruk para monster terhadap manusia. Buruknya citra manusia di mata para monster memang merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh Dracula. Ia berusaha menjauhkan para monster dari kejamnya dunia manusia dengan mengarang kisah yang tidak mampu dibuktikan kebenarannya.</p>

---


 Mitos
 

---

Masyarakat modern saat ini banyak mengalami perkembangan dari berbagai bidang seperti teknologi, ekonomi, dan aspek lainnya. Perubahan tentunya akan terjadi seiring dengan berlalunya waktu. Namun, tak jarang bagi beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa individu masih merasa terperangkap dalam zaman individu tersebut berada. Contohnya seperti Dracula sendiri yang merasa aneh dengan manusia di zaman sekarang dengan tubuh yang gempal, pakaian yang minim, serta memakan makanan dingin seperti es krim, dikarenakan pada zaman yang Dracula yakini manusia tidak berpenampilan ataupun berperilaku seperti yang ditampilkan pada proyektor.


---

Tabel 4.3 Analisis Scene 3 Pada Film Hotel Transylvania

Penanda	Pertanda
 <p data-bbox="453 1301 711 1323">Aku datang dengan bersahabat.</p> <p data-bbox="316 1677 847 1877">Gambar 4.3 Mavis langsung diserang oleh <i>zombie</i> yang menyamar menjadi manusia untuk mengusir Mavis. Sumber: Netflix pada menit 16.00 s/d 17.00</p>	<p data-bbox="874 1050 1355 1413">Mavis yang berada di sebuah desa diserang oleh warga tiruan menggunakan obor dan garpu rumput. Pada detik selanjutnya terdapat kepala <i>zombie</i> yang terlepas dari tubuhnya yang segera diperbaiki oleh Dracula.</p>

Makna Denotasi	Makna Konotasi
<p>Mavis yang mengunjungi sebuah desa setelah diizinkan oleh Dracula, tiba-tiba dikonfrontasi oleh warga desa menggunakan obor dan garpu ramput. Mavis yang gelisah mencoba menjelaskan maksud kedatangannya yang baik, namun ucapan Mavis sama sekali tidak digubris oleh warga dan terus mengancam untuk membakar baju Mavis, menggigit kakinya, menyodorkan roti bawang, dan mencuri permen darinya. Selama adegan ini berlangsung, dapat disadari bahwa warga desa ini bukanlah manusia sungguhan, melainkan <i>zombie</i> yang merupakan suruhan Dracula untuk menakut-nakuti Mavis. Mereka menyamar menjadi manusia atas suruhan Dracula.</p>	<p>Dracula membangun sebuah desa tiruan yang diisi dengan warga tiruan pula. Hal ini ia lakukan untuk menyurutkan api semangat Mavis akan dunia luar atau dunia manusia, serta membangun sebuah perspektif yang buruk pada benak Mavis bahwasanya manusia merupakan makhluk yang jahat dan akan memburu monster seperti dirinya. Pada adegan ini, detail pada desa dan warga tiruannya direalisasikan semirip mungkin dengan buku cerita dongeng manusia yang sering dibacakan oleh Dracula kepada Mavis, guna membuat Mavis percaya akan kisah dongeng tersebut.</p>
Mitos	
<p>Masyarakat abad pertengahan percaya dengan makhluk-makhluk supernatural dan bersifat takhayul karena masih kurangnya ilmu pengetahuan di zaman tersebut. Sehingga hal-hal yang kurang masuk akal seperti vampir masih mudah dipercaya di abad tersebut.</p>	

Tabel 4.4 Analisis Scene 4 Pada Film Hotel Transylvania


Penanda	Pertanda
 <p data-bbox="316 734 847 936">Gambar 4.4 Jonathan masuk ke dalam hotel dan kilas balik yang dialami Dracula. Sumber: Netflix pada menit 19.39 s/d 19.51</p>	<p data-bbox="874 423 1358 786">Manusia bernama Jonathan memasuki hotel yang dihuni para monster dan seketika Dracula mengalami <i>flashback</i> (kilas balik) yang diduga merupakan pengalaman buruk yang pernah terjadi di dalam hidup Dracula.</p>
Makna Denotasi	Makna Konotasi
<p data-bbox="316 1023 847 1599">Dracula sama sekali tidak menyangka bahwa hotel para monster justru kedatangan tamu yang tidak diundang, yaitu manusia. Dracula yang pertama kali menyadari kedatangan manusia bernama Jonathan itu, seketika teringat pengalaman buruknya dengan manusia. Secara spesifik dalam kilas baliknya, terdapat beberapa pria pemarah membawa obor, garpu rumput, dan berteriak “Vampir!”</p>	<p data-bbox="874 1023 1358 1435">Pada adegan ini Dracula diduga mengalami gangguan stress pasca trauma yang ditandai dengan kilas balik yang kembali dirasakan Dracula ketika melihat objek dari penyebab pengalaman traumatisnya berada dalam jangkauan penglihatannya.</p> <p data-bbox="874 1509 1358 1989">Gangguan stress pasca trauma sendiri merupakan sebuah kondisi yang tercipta dari pengalaman-pengalaman buruk di masa lalu, serta meninggalkan luka batin pada penderitanya karena tidak mampu untuk berbuat lebih disaat peristiwa buruk itu terjadi. Gejala gangguan ini antara lain; 1) mengalami mimpi</p>

buruk atau kilas balik tentang kejadian buruk di masa lalu, 2) menghindari hal-hal yang berkaitan dengan peristiwa traumatis di masa lalu, dan 3) mengalami *Hyperarousal* dimana penderita mudah merasa marah, gelisah, dan mengalami kesulitan tidur.

#### Mitos

Vampir merupakan makhluk legenda yang kisahnya telah beredar di tengah masyarakat setidaknya 800 tahun lamanya. Awal muasal kisah vampir dikarenakan masyarakat pada saat itu salah menafsirkan beberapa mayat yang meninggal akibat penyakit seperti rabies, pellagra, serta dekomposisi pada mayat. Proses dekomposisi pada mayat mengakibatkan gas mendorong darah keluar dari mulut sehingga terlihat sehabis mengonsumsi darah. Akibatnya masyarakat merasa resah dan melakukan ritual untuk melakukan berbagai ritual untuk mencegah mayat kembali ‘hidup’, termasuk membakar mayat, menusuk dengan benda tajam, dan memutilasi mayat (Kompas.com, 2020).

Tabel 4.5 Analisis Scene 5 Pada Film Hotel Transylvania

Penanda	Pertanda
	<p>Pada adegan ini, Kediaman Dracula beserta istri dan anaknya dibakar oleh warga desa karena mereka dianggap makhluk yang mengancam. Dracula yang berusaha berdamai dengan warga, justru mendapati istrinya yang dibunuh oleh manusia. Dracula akhirnya memutuskan untuk pergi meninggalkan kediaman</p>



Gambar 4.5 Manusia mendemo keluarga Dracula karena mereka merupakan keturunan vampir. Sumber: Netflix pada menit 55.20 s/d 55.54

aslinya yang menyala dalam kobaran api.

Makna Denotasi	Makna Konotasi
<p>Dracula yang dikategorikan sebagai monster berbahaya tentu memprihatinkan manusia yang tinggal di sekitarnya. Warga setempat yang prihatin mendatangi lokasi Dracula dan membakar rumah yang menjadi tempat tinggal Dracula serta keluarganya, berharap agar keluarga Dracula dapat musnah bersama api. Dracula kemudian menyuruh istrinya untuk bersembunyi bersama buah hati mereka, sementara ia akan berkomunikasi dengan sekelompok manusia yang marah. Namun, para manusia mengambil langkah yang lebih berani dengan membunuh istri Dracula, menyisakan Dracula dengan anaknya Mavis yang pada saat itu masih bayi. Dracula yang merasa tersudut, memutuskan untuk pergi meninggalkan rumahnya.</p>	<p>Pada adegan ini, Dracula masih dapat berpikir jernih dengan mengambil keputusan yang bijak, yaitu mengajak warga untuk berdiskusi dan meninggalkan kediamannya. Dracula sebagai vampir tentu mampu untuk menciptakan keributan yang lebih besar apabila ia memutuskan menggunakan kekuatannya vampirnya untuk melawan manusia. Namun, Dracula sendiri yang merupakan seorang monster, malah lebih mampu untuk mengontrol emosinya dan pergi bersama bayinya tanpa menimbulkan kekacauan yang tidak perlu.</p>



---

 Mitos
 

---

Karena kepercayaan masyarakat pertengahan dengan makhluk supernatural masih kuat, banyak dari mereka yang berusaha untuk menyingkirkan keberadaan mereka dan keluarga Dracula menjadi salah satunya. Kepercayaan yang sudah diyakini sepenuhnya dan menjadi budaya setempat tentunya sulit untuk dipatahkan melalui musyawarah biasa. Terlebih lagi kepercayaan masyarakat yang menyangkut nyawa dan kehidupan umat manusia.

---

#### 4.1.2 Film Kedua Coco

Tabel 4.6 Analisis Scene 1 Pada Film Coco

Penanda	Pertanda
<p>Gambar 4.6 Nenek Miguel menodongkan sandal ke hadapan seorang musisi dan mengancamnya, kemudian memeluk Miguel. Sumber: Disney+ pada menit 06.27 s/d 08.31</p>	<p>Nenek Miguel memarahi dan mengancam seorang musisi yang meminjamkan gitarnya kepada Miguel dan mendeklarasikan secara sepihak bahwasanya Miguel tidak tertarik dengan gitar yang ia coba pinjamkan.</p>

Makna Denotasi	Makna Konotasi
<p>Miguel bercerita tentang impiannya kepada seorang musisi yang mejadi pelanggannya pada saat itu. Miguel tampak sedih karena mimpinya tersebut tidak direstui oleh keluarga besarnya. Musisi tersebut memberikan sedikit motivasi dan saran, serta meminjamkan gitarnya untuk dimainkan oleh Miguel. Raut wajah Miguel seketika bercampur aduk antara kaget, takut, kecewa dan gugup. Nenek Miguel kemudian memukuli musisi tersebut dengan sandal karena meminjamkan gitarnya pada cucu kesayangannya. Neneknya kemudian segera memeluk dan mencium kepala Miguel dan dengan tegas menyuruhnya untuk pulang.</p>	<p>Pada adegan ini, terlihat kebencian yang mendalam oleh nenek Miguel kepada musik dan hal yang berkaitan dengannya, dalam adegan ini adalah gitar. Ia bahkan tidak berpikir dua kali ketika memukul dan mengancam seorang musisi karena meminjamkan gitar miliknya kepada Miguel. Di sisi lain, Miguel juga sangat ingin memainkan gitar tersebut, sehingga sebenarnya si musisi tidak sepenuhnya bersalah. Hal menarik lainnya ialah bagaimana setelah memarahi musisi tersebut, nenek Miguel sama sekali tidak menunjukkan sikap agresif kepada Miguel yang menjadi pertanda bahwa nenek Miguel semata-mata ingin melindungi Miguel dari pengaruh buruk musik.</p>

#### Mitos

Musik merupakan kumpulan nada dan melodi yang bersatu membentuk harmoni yang indah. Musik mampu mengandung berbagai macam suasana hati manusia dan seringkali digunakan seseorang sebagai bagian dari metode pengekspresian diri. Musik umumnya digunakan untuk mengiringi perayaan, menciptakan suasana gembira bagi pendengarnya. Namun, nenek Miguel dan sebagian besar keluarga Rivera merasa musik membawa kutukan bagi mereka dan sebisa mungkin menghindari dan mengutuk keras penggunaannya di lingkungan mereka.

Tabel 4.7 Analisis Scene 2 Pada Film Coco



Penanda	Pertanda
 <p data-bbox="316 1048 847 1305">Gambar 4.7 Terlihat Miguel sedang berada di loteng tempat ia menyimpan barang-barang yang berhubungan dengan Ernesto de La Cruz. Sumber: Disney+ pada menit 12.07 s/d 14.20</p>	<p data-bbox="874 423 1358 1008">Pada adegan ini Miguel sedang menyalakan lilin untuk Ernesto de La Cruz pada sebuah loteng yang ia jadikan tempat meletakkan barang-barang atau karya seni milik Ernesto. Miguel memetik gitarnya sambil menonton film yang dibintangi oleh Ernesto de La Cruz. Miguel yang merasa terinspirasi berbicara dengan anjing jalanan bernama Dante, bahwa ia akan meraih impiannya.</p>
Makna Denotasi	Makna Konotasi
<p data-bbox="316 1393 847 1966">Pada adegan ini, Miguel menyalakan lilin untuk idolanya Ernesto de La Cruz sebagai kontribusi Miguel dalam hari memperingati orang-orang yang telah meninggal (<i>Día de Muertos</i>). Miguel sesekali menirukan ekspresi, gaya bermain gitar Ernesto, bahkan gitar yang ia gunakan dihias sedemikian rupa hingga menyerupai gitar milik Ernesto. Pada adegan ini pula, Miguel sedang dilanda dilema untuk mengikuti ajang pencarian</p>	<p data-bbox="874 1393 1358 1966">Miguel yang sangat mengidolakan Ernesto de La Cruz memilih loteng rumahnya untuk membangun sebuah ruangan rahasia sebagai altar pribadi (<i>ofrenda</i>) dan sebagai tempat ia bisa menyembunyikan beberapa karya milik Ernesto seperti gitar, foto, <i>figurine</i>, piringan hitam, dan kaset video. Hal ini dilakukan lantaran Miguel harus menyembunyikan kegemarannya terhadap musik,</p>

bakat atau tidak hingga pada akhirnya Miguel bertekad untuk mengikuti ajang tersebut dan bermain gitar tanpa berpikir panjang lagi akan larangan keluarganya.	termasuk hal-hal yang tidak berkaitan langsung dengan musik jauh dari keluarga besarnya yang terlalu menentang kehadiran musik.
---	---

## Mitos


*Día de Muertos* merupakan hari raya untuk orang yang sudah meninggal. Pada dasarnya, hari raya ini ditujukan agar seluruh anggota keluarga dapat berkumpul untuk berdoa dan mengenang mereka yang telah meninggal. Sederhananya, hari untuk orang yang sudah meninggal ini tidak jauh berbeda dengan hari berkumpulnya semua anggota keluarga, namun dengan anggota keluarga yang sudah meninggal menjadi tamu istimewanya (Kidsnationalgeographic.com, 2016). Miguel mengenang Ernesto de La Cruz sebagai idolanya karena telah menciptakan karya-karya luar biasa di industri musik dan film.

Tabel 4.8 Analisis Scene 3 Pada Film Coco

Penanda	Pertanda
 	<p>Pada adegan ini Miguel menerobos masuk ke dalam makam Ernesto de La Cruz yang ia kira sebagai kakek buyutnya karena ia membutuhkan gitar yang terpajang di atas peti mati Ernesto untuk dimainkan di ajang pencarian bakat. Pada Penanda terdapat adegan Miguel meminta maaf saat memecahkan jendela dan ia yang mengatakan akan meminjam gitar Ernesto.</p>
<p>Gambar 4.8 Miguel memecahkan jendela dan duduk di atas makam dengan gitar warisan Ernesto yang hendak ia ambil.</p>	

Sumber: Disney+ pada menit 20.10 s/d 21.33	
Makna Denotasi	Makna Konotasi
Miguel membutuhkan gitar untuk dimainkan pada ajang pencarian bakat di alun-alun kota dan memutuskan untuk mencuri gitar milik Ernesto. Miguel memecahkan jendela untuk dapat masuk ke dalam makam Ernesto yang disana terletak gitar warisan milik Ernesto. Pada adegan penuh Miguel berada di dalam makam Ernesto, ia mengatakan bahwa ia hanya meminjam gitarnya dan akan meraih impiannya untuk menjadi seperti Ernesto yaitu menjadi musisi terkenal. Miguel juga menyebutkan bahwa keluarganya menganggap musik sebagai kutukan dan tidak ada dari mereka yang mengerti keinginannya.	Miguel sadar bahwa tindakannya merupakan bagian dari pencurian, terlihat dari ia yang meminta maaf saat memecahkan jendela kaca di makam Ernesto dan menyebut aksinya sebagai meminjam daripada mencuri atau mengambil tanpa izin. Keinginannya yang besar untuk bermain gitar pada ajang pencarian bakat memaksanya untuk mencuri gitar milik orang yang bahkan sudah tiada.
Mitos	
Meletakkan barang-barang favorit milik orang yang meninggal pada pemakamannya merupakan hal yang sudah lumrah dan tidak hanya dilakukan pada hari <i>Día de Muertos</i> oleh rakyat Mexico saja. Tradisi ini umumnya dilakukan sebagai bentuk penghormatan terakhir terhadap orang terkasih yang pergi meninggalkan dunia lebih awal. Barang-barang favorit diletakkan pada makam seseorang konon dapat menemani orang tersebut di alam kubur.	

Tabel 4.9 Analisis Scene 4 Pada Film Coco

Penanda	Pertanda
 <p data-bbox="316 734 850 987">Gambar 4.9 Miguel yang kembali ke Negeri Orang Mati yang langsung dicari oleh nenek buyutnya, Mama Imelda. Sumber: Disney+ pada menit 30.37 s/d 31.33</p>	<p data-bbox="874 423 1348 734">Pada adegan ini terlihat Mama Imelda langsung memarahi Miguel disaat ia melanggar janjinya untuk tidak bermain musik yang mengakibatkan Miguel kembali ke Negeri Orang Mati.</p>
Makna Denotasi	Makna Konotasi
<p data-bbox="316 1079 850 1709">Miguel yang sudah diberkati oleh Mama Imelda untuk dapat kembali ke dunia orang hidup, walaupun dengan syarat tambahan yaitu untuk tidak pernah memainkan musik lagi. Tidak sampai beberapa detik setelah kembali ke permukaan, Miguel malah melanggar berkat dan janji Mama Imelda dengan tetap mencoba untuk membawa kabur gitar Ernesto. Berkat yang diingkari mengakibatkan Miguel dilempar kembali ke Negeri Orang Mati.</p>	<p data-bbox="874 1079 1348 1984">Orang yang tidak seharusnya meninggal tidak pula boleh berada terlalu lama di Negeri Orang Mati atau tubuhnya perlahan akan terkikis hingga menyisakan jiwanya saja untuk selamanya tinggal di Negeri Orang Mati. Miguel menganggap enteng berkat dan janji dari nenek buyutnya dan memaksakan kehendaknya untuk melanggar janji tersebut tanpa memikirkan keselamatan jiwanya apabila terlalu lama berada di Negeri Orang Mati. Adegan ini menyiratkan tekad Miguel yang kuat akan musik hingga mengabaikan risiko nyata yang akan dihadapinya.</p>

---



 Mitos
 

---

Janji merupakan sebuah ucapan yang menyebutkan tindakan-tindakan yang harus ditaati dan ditepati oleh si penerima janji. Janji berbeda dengan peraturan, dimana janji lebih bersifat personal dan sakral sementara peraturan umumnya ditujukan untuk khalayak yang lebih luas dan harus ditaati untuk kepentingan bersama.

---

Tabel 4.10 Analisis Scene 5 Pada Film Coco

Penanda	Pertanda
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">   </div> <p data-bbox="316 1402 847 1603">Gambar 4.10 Mama Imelda bernyanyi dan menceritakan tentang masa lalunya. Sumber: Disney+ pada menit 30.37 s/d 31.33</p>	<p data-bbox="874 775 1358 1301">Terlihat Mama Imelda yang tiba-tiba bernyanyi dan bercerita tentang masa lalu keluarganya kepada Miguel. Mama Imelda menyanyikan lagu yang ia sering nyanyikan dahulu ketika bersama suaminya, namun sebagai seorang istri, keinginan sebenarnya Mama Imelda ialah berumah tangga sehingga ia harus meninggalkan musik.</p>
Makna Denotasi	Makna Konotasi
<p data-bbox="316 1715 847 1964">Mama Imelda sedang mengejar Miguel pada sebuah gang dan terhalang oleh pagar besi. Kemudian Mama Imelda menyanyikan penggalan sebuah lagu yang sering ia lantunkan saat dia masih</p>	<p data-bbox="874 1715 1358 1964">Musik yang selama ini dihindari dan dianggap kutukan oleh keluarga besar Miguel ternyata merupakan kesalahpahaman. Mama Imelda yang merupakan nenek buyut Miguel</p>

<p>hidup. Miguel yang terkejut dan bingung, bertanya perihal lagu yang ia nyanyikan. Disinilah Mama Imelda mengaku bahwa ia memanglah menggemari musik. Suaminya akan memainkan instrumen sementara ia akan menjadi vokalis dan bernyanyi bersama. Mama Imelda menambahkan, bahwa kedatangan anaknya Coco ke dalam hidup mereka memaksa mereka harus memilih. Mama Imelda memilih untuk fokus berumah tangga, sementara suaminya memutuskan bermain musik untuk dunia.</p>	<p>sendiri pandai bernyanyi dan memiliki suara yang merdu. Namun, karena keputusan egois suami Mama Imelda untuk mengejar mimpinya menjadi musisi dan meninggalkan Mama Imelda, ia memiliki dendam tidak hanya kepada suaminya melainkan juga kepada musik dan hal-hal yang berhubungan dengannya. Dendamnya ini terus diturunkan kepada generasi-generasi selanjutnya di keluarga Rivera.</p>
--	--

#### Mitos

Hidup merupakan pilihan. Setiap manusia memiliki pilihannya masing-masing dalam menjalani kehidupannya, sehingga setiap pilihan yang dipilih oleh setiap orang ada baiknya untuk dihormati selama keputusan yang diambil tidaklah merugikan pihak manapun.

## 4.2 Pembahasan

Film Hotel Transylvania dan Coco merupakan film animasi 3 Dimensi yang dapat ditonton oleh kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Cerita yang dibawakan cukup ringan dan pembawaannya yang ceria, menjadikan film ini cocok ditonton dikala santai bersama keluarga. Selain jalan ceritanya yang mudah untuk dipahami, terdapat fenomena psikologi yang terjadi di dalam karaktersitik tokoh utamanya. Fenomena psikologis yang dimaksud ialah disonansi kognitif dimana jika terdapat kejanggalan dalam prinsip yang dianut seorang individu dan mampu memberi dampak terhadap perilakunya.



Film *Hotel Transylvania* bercerita tentang Dracula dan anaknya Mavis yang tinggal sangat jauh dari dunia manusia. Dracula bahkan mendirikan hotel khusus para monster untuk menghindari kontak dengan manusia. Namun, perilaku berlebihan Dracula mengindikasikan fenomena psikologis yang dibahas pada penelitian ini yaitu disonansi kognitif. Dapat dilihat di hasil penelitian pada tabel 4.1, dimana Dracula bahkan mengarang cerita buruk tentang manusia dan menceritakannya kepada anak perempuannya Mavis agar ia tidak penasaran dengan dunia manusia. Tidak hanya kepada Mavis, Dracula juga menyebarkan cerita tersebut kepada rekan-rekan monsternya (merujuk pada tabel 4.2). Selanjutnya, Dracula membangun desa tiruan tidak jauh dari hotel yang ia bangun dan membohongi Mavis dengan memberinya izin mencoba berinteraksi dengan manusia dimulai dari desa tersebut. Dracula yang masih tidak rela Mavis untuk terus menerus penasaran dengan dunia manusia menjadi alasan desa fiktif tersebut dibangun (merujuk pada tabel 4.3). Pada hari perayaan ulang tahun Mavis, Dracula dikejutkan dengan munculnya seorang manusia yang dengan santainya masuk ke dalam hotel miliknya. Dalam sekejap mata, Dracula teringat masa lalunya yang tidak menyenangkan dengan manusia (merujuk pada tabel 4.4). Seiring berjalannya film, akhirnya terungkap pengalaman buruk yang dialami oleh Dracula. Istrinya meninggal akibat perbuatan manusia dan tidak berdayanya Dracula untuk menghindari hal tersebut terjadi (merujuk pada tabel 4.5).

Film kedua berjudul *Coco*, dimana tokoh utamanya merupakan seorang anak kecil bernama Miguel yang bermimpi menjadi musisi terkenal. Namun, impian sederhana Miguel terpaksa harus pupus karena keluarganya yang menganggap

musik merupakan sebuah kutukan. Kebencian keluarganya dengan musik tertuang dalam tabel 4.6. Pada tabel 4.6, nenek Miguel memarahi dan memukul seorang musisi dengan sendal hanya karena meminjamkan gitarnya pada Miguel. Akan tetapi, Miguel tetap bermimpi menjadi seorang musisi suatu hari nanti. Ia bahkan memiliki altar (*ofrenda*) untuk idolanya Ernesto de La Cruz yang terletak jauh di atas loteng rumahnya, agar keluarganya tidak mengetahui keberadaan barang-barang yang berhubungan dengan musik pada tempat tersebut (merujuk pada tabel 4.7). Kemudian, Miguel yang merasa mimpinya tidak pernah didukung mencoba mencuri gitar milik Ernesto de La Cruz di dalam makamnya untuk ia gunakan di ajang pencarian bakat di hari raya orang yang sudah meninggal. (merujuk pada tabel 4.8). Miguel yang terlempar ke Negeri Orang Mati karena mencuri dari orang meninggal, mendapat berkat dari Mama Imelda untuk dapat kembali ke dunia orang hidup dengan syarat untuk tidak bermain musik lagi. Tetapi berkat tersebut tidak bertahan lama karena Miguel malah kembali mencuri gitar milik Ernesto (merujuk pada tabel 4.9). Pada tabel 4.10, Mama Imelda bercerita tentang kesukaan dirinya dan suaminya terhadap musik yang seketika berubah dikarenakan dirinya dan anaknya yang ditinggalkan oleh suaminya untuk mengejar mimpinya menjadi musisi.

Dari hasil Analisis data, dapat diketahui bahwasanya kedua film animasi ini merepresantasikan disonansi kognitif. Karakter yang mengalami disonansi kognitif cenderung melakukan tindakan ekstrim demi mempertahankan keyakinan yang ia anut. Dracula yang berprinsip bahwa manusia itu jahat karena membunuh istrinya mengakibatkan rasa tidak nyaman yang berlebihan dengan kehadiran manusia.

Ketidaknyamanan Dracula dengan manusia tergambar dengan dirinya yang berusaha menjauhkan putri semata wayangnya dari manusia dengan mengarang cerita berlebihan tentang manusia, mengarang narasi tidak masuk akal tentang manusia kepada rekan monsternya, hingga merencanakan hal buruk untuk menakut-nakuti Mavis. Sementara dalam film *Coco*, Miguel tetap berpegang teguh dengan keyakinan dan impiannya untuk menjadi seorang musisi walaupun larangan keluarganya membuatnya tidak nyaman. Karena tuntutan aneh keluarganya untuk menjauhi musik memaksa dirinya untuk mencuri hingga menolak untuk kembali ke dunia orang hidup demi mengejar mimpinya menjadi seorang musisi. Adapun perbedaan terkait fenomena disonansi kognitif dalam kedua film ini, ialah faktor yang menjadi penyebab disonansi kognitif terbentuk. Pada film *Hotel Transylvania*, faktor penyebabnya adalah trauma di masa lalu yang dialami oleh Dracula. Dracula kehilangan istrinya di tangan manusia yang marah karena kehadiran mereka yang mengancam. Sementara pada film *Coco*, faktor penyebabnya diawali dengan trauma masa lalu Mama Imelda hingga terbentuk menjadi nilai budaya di dalam pohon keluarga Rivera.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil Analisis dan pembahasan pada penelitian berjudul Makna Disonansi Kognitif Dalam Film Hotel Transylvania dan Coco dengan menggunakan analisis semiotika oleh Roland Barthes, adalah sebagai berikut:

Kedua film sama-sama merepresentasikan fenomena psikologi sosial yaitu disonansi kognitif. Terlihat dari beberapa adegan pada film dimana tokoh utamanya lebih mengutamakan prinsip yang ia anut dibandingkan keselamatan dirinya maupun orang disekitarnya. Sang tokoh berani mengambil tindakan yang berbahaya yang tentunya mengkhawatirkan, seperti Dracula yang menyulut api di tengah hutan dan Miguel yang bahkan menolak untuk kembali ke dunia orang hidup. Selain itu, terdapat perbedaan pada faktor penyebab disonansi kognitif yang terjadi di kedua film ini. Pada film Hotel Transylvania, faktor yang menjadi penyebab disonansi kognitif ialah trauma di masa lalu dan faktor penyebab disonansi kognitif pada film Coco ialah nilai budaya yang berasal dari trauma masa lalu.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang penulis sampaikan terkait hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang bisa penulis sajikan, ialah sebagai berikut:

- a. Peneliti berharap agar industri perfilman dapat lebih banyak memproduksi film-film yang memuat fenomena-fenomena psikologi sosial yang tentunya

akan menambah perspektif masyarakat terkait disonansi kognitif dan fenomena psikologi lainnya.

- b. Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas film, fenomena psikologi sosial, disonansi kognitif, dan Analisis semiotika.
- c. Penulis juga berharap dengan hadirnya penelitian ini, masyarakat dapat lebih mampu mendeteksi perilaku disonansi kognitif seseorang sehingga tindakan selanjutnya dapat segera dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- Boxofficemojo.com. (n.d.). *Box Office Mojo by IMDBPro*. Diambil 22 Februari 2024, dari <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3983050241/>
- Boxofficemojo.com. (n.d.). *Box Office Mojo by IMDBPro*. Diambil 22 Februari 2024, dari <https://www.boxofficemojo.com/release/rl5801473/>
- Disney.com. (n.d.). *Coco*. Diambil 19 Mei 2024, dari <https://movies.disney.com/coco>
- Fadholi, F., Prisant, G. F., Ernungtyas, N. F., Irwansyah, I., & Hasna, S. (2020). Disonansi Kognitif Perokok Aktif di Indonesia. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.24036/rapun.v11i1.108039>
- Fakhrudin, N. A. S., Tangkudung, J. P. M., & Lotulung, L. J. H. (2019). Analisis Semiotika Pesan Moral Sikap Dermawan dalam Film A Mam Called Ahok. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*, 8(2), 1–10.
- Faustyna. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi (Teori dan Praktek)*. UMSU Press.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara.
- Heryana, A. (2019). Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan Masyarakat. In *Bahan Ajar Keperawatan Gigi* (Nomor June).
- Husaina, A., Haes, P. E., Pratiwi, N. I., & Juwita, P. R. (2018). Analisis Film Coco Dalam Teori Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 2(2), 53–69.
- Iriani, N., Dewi, A. K. R. S., Sudjud, S., Surianti, A. S. D. T., M. Adm, Setyowati, D. N., Lisarani, V., Arjang, Nurmillah, & Nuraya, T. (2022). *Metodologi Penelitian*. Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Kidsnationalgeographic.com. (2016). *Day of the Dead*. <https://kids.nationalgeographic.com/celebrations/article/day-of-the-dead>
- Kompas.com. (2020). *Kisah Misteri: Vampir, dari Dracula sampai Twilight, Mitos atau Fakta?* [https://www.kompas.com/global/read/2020/08/20/190000470/kisah-misteri--vampir-dari-dracula-sampai-twilight-mitos-atau-fakta-?page=all#google\\_vignette](https://www.kompas.com/global/read/2020/08/20/190000470/kisah-misteri--vampir-dari-dracula-sampai-twilight-mitos-atau-fakta-?page=all#google_vignette)
- Kurnia, A. D., Yudha Aryanti, N., & Gustina Zainal, A. (2024). Disonansi Kognitif Pada Ibu Tunggal. *Communications*, 6(1), 1–18. <https://doi.org/10.21009/communications.6.1.1>
- Kusuma, P. K. N., & Nurhayati, I. K. (2019). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Ritual Otonan Di Bali. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 1(2), 195. <https://doi.org/10.24198/jmk.v1i2.10519>

- Lubis, F. H. (2017). Analisis Semiotika Billboard Pasangan Calon Walikota Dan Wakil Walikota Medan 2015. *Interaksi UMSU*, 1 NO 1(3), 17–42. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/view/877>
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 03(2), 37–44.
- Muhammad Rofi' Nur Assidiqi Haryanto, & Haan, C. De. (2022). Penerapan Visual Efek 2D Dalam Produksi Film Animasi 3D “Neos Desert Ambush.” *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 1(2), 29–42. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v1i2.499>
- Muqoddas, A., & Hasyim, N. (2016). Representasi Anti Diskriminasi Pada Film Kartun 3d Zootopia (Kajian Semiotika Roland Barthes). *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 2(2), 151–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i02.1217>
- Murisal, & Sisrazeni. (2022). *Psikologi Sosial Integratif*. Rajagrafindo Persada.
- Novrica, C., Sinaga, A. P., Jozarky, T. M., Studi, P., Komunikasi, I., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2023). *JURNAL KOLABORATIF SAINS VOLUME 6 ISSUE 6 JUNI 2023 Representasi Kekerasan dalam Serial TV Stranger Things Season 4 Representations of Violence in the TV Series Stranger Things Season 4 Jurnal Kolaboratif Sains ( JKS ) Volume 6 Issue 6 Juni 2023 Pages : 5. 6(6), 563–572.*
- Nur, E. (2021). Peran Media Massa Dalam Menghadapi Serbuan Media Online. *Majalah Ilmiah Semi Populer Komunikasi Massa*, 02, 52. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/mkm/article/view/4198>
- Nurdin, A. (2020). *Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis* (Edisi 1). Kencana.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (Edisi 2). Montase Press.
- Saleh, A. A. (2020). *Psikologi Sosial*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Supratno, B. A., & Susilo, M. E. (2022). *Teori Komunikasi Untuk Penelitian*. Suluh Media.
- Tambunan, N. (2018). Pengaruh Komunikasi Massa Terhadap Audiens. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1475>
- Themoviedb.org. (n.d.). *Hotel Transylvania*. Diambil 19 Mei 2024, dari <https://www.themoviedb.org/movie/76492-hotel-transylvania/images/posters>
- Vera, N. (2022). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Rajagrafindo Persada.
- Wahyuningsih, S. (2019). *Film Dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Media Sahabat Cendekia.
- Wibowo, & Wahyu, I. S. (2013). *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (Edisi 2). Penerbit Mitra Wacana Media.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila meninjau surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id umsumedan @umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN  
 JUDUL SKRIPSI**

Medan, 29 Desember 2023

Kepada Yth. Bapak/Ibu  
 Program Studi Ilmu Komunikasi  
 FISIP UMSU  
 di  
 Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Sheila Galuh Lukitasari  
 N P M : 2003110047  
 Program Studi : Ilmu Komunikasi  
 SKS diperoleh : 127.....SKS, IP Kumulatif 3,78

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Pengaruh Pengguna Layanan Streaming Viu terhadap Pola Perilaku Adiksi siswa SMK Telkom Medan	✓
2	Makna Desonansi kognitif dalam Film Animasi Hotel Transylvania dan Coco	✓ 16 Jan 24
3	Representasi Anti-Patriarki dalam Film Barbie karya Greta Gerwig	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

- Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
- Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Rekomendasi Ketua Program Studi:

Diteruskan kepada Dekan untuk Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tanggal 16 Januari 2024

Ketua

Program Studi Ilmu Komunikasi

(Anshori, S.Sos., M.Hum.)  
 NIDN: 012 7048 401

Pemohon,

(Sheila Galuh Lukitasari)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk

Program Studi Ilmu Komunikasi

(Faizal Hanzah Lubis)  
 NIDN: 0121050202



Agensi Kelayakan Malaysia  
 Malaysian Qualifications Agency





**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id>

[fisip@umsu.ac.id](mailto:fisip@umsu.ac.id)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI  
DAN PEMBIMBING**

**Nomor : 121/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443 H/26 Oktober 2021 M dan Rekomendasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **16 Januari 2024**, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **SHEILA GALUH LUKITASARI**  
N P M : 2003110047  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2023/2024  
Judul Skripsi : **MAKNA DESONANSI KOGNITIF DALAM FILM ANIMASI HOTEL TRANSYLVANIA DAN COCO**  
  
Pembimbing : **FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan skripsi FISIP UMSU sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 1231/SK/IL3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M.
2. Sesuai dengan nomor terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 069.20.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

**Masa Kadaluarsa tanggal: 16 Januari 2025.**

Ditetapkan di Medan,  
Pada Tanggal, 05 Rajab 1445 H  
17 Januari 2024 M



Dekan,  
**Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.**  
NIDN: 0030017402



**Tembusan :**

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.





**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jaian Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> [fisip@umsu.ac.id](mailto:fisip@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan)

Sk-3

PERMOHONAN  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, 24 Februari 2024

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Sheila Galuh Lukitasari  
N P M : 2003110047  
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Skripsi yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing Nomor 121/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/20.24 tanggal 24 Februari 2024 dengan judul sebagai berikut :

MAKNA DISONANSI KOGNITIF DALAM FILM ANIMASI HOTEL TRANSYLVANIA  
DAN COCO

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK - 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM (Transkrip Nilai Sementara) yang telah disahkan;
4. Foto Copy Kartu Hasil Studi (KHS) Semester I s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Proposal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3)
8. Semua berkas dimasukkan ke dalam MAP warna BIRU.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Menyetujui :

Pembimbing

(.....)

NIDN: 0121058202

Pemohon,

(.....)  
SHEILA GALUH LUKITASARI



Agensi Kelayakan Malaysia  
Malaysian Qualifications Agency

UNDANGAN/PANGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 356/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024



SK-4



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Hari, Tanggal : Rabu, 28 Februari 2024  
Waktu : 08.30 WIB s.d. selesai  
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2  
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
21	RENI JAYANTI	2003110121	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom.	Hj. RAHMANITA GINTING, S.Sos., M.A., Ph.D.	STRATEGI KOMUNIKASI KRISIS PT. SHAPA SEMESTA ALAM DALAM PELAYANAN ADMINISTRASI EKSPEDISI MUATAN KAPAL LAUT
22	SHEILA GALUH LUKITASARI	2003110047	Assoc. Prof. Dr. Puji SANTOSO, S.S., M.SP.	FAZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	MAKNA DESONANSI KOGNITIF DALAM FILM ANIMASI HOTEL TRANSYLVANIA DAN COCO
23	MUHAMMAD YUDHA AUDRYAN	2003110260	Dr. JUNALDI, s.PdI. M.Si.	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, s.Sos., M.I.Kom.	PERSEPSI MASYARAKAT KOTA LANGSA TERHADAP PENERAPAN APLIKASI LANGSA CARONG
24	CHAIRUNNISA NADHIRA RAMBE	2003110190	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	REPRESENTASI FEMINISME DALAM SERIES LESSONS IN CHEMISTRY (2023) KARYA BONNIE GARBUS
25	DARA DINDA ZAHWA	2003110207	Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom.	ELVITA YENNI, SS., M.Hum.	POLA KOMUNIKASI JART GALERI MEDAN MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN TANGAN DARI LIMBAH KORAN BEKAS

Medan, 16 Sya'ban 1445 H  
26 Februari 2024 M

Dekan,

(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.)





**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Bila mengawali surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

https://fisip.umsu.ac.id fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-5

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama lengkap : Sheila Galuh Lukitasari  
N P M : 2003110047  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Makna Disonansi Kognitif Dalam Film Animasi Hotel Transylvania dan Coco

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/ Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	18 Januari 2024	Bimbingan Judul	
2.	12 Februari 2024	Bimbingan Proposal	
3.	20 Februari 2024	Acc Seminar Proposal	
4.	5 Maret 2024	Bimbingan Revisi Proposal	
5.	14 Mei 2024	Bimbingan Hasil Penelitian	
6.	15 Mei 2024	Bimbingan Hasil Pembahasan	
7.	16 Mei 2024	Bimbingan Kesimpulan dan Saran	
8.	17 Mei 2024	Bimbingan Kata Pengantar	
9.	21/5 <sup>24</sup>	Acc Sidang Skripsi	

Medan, 21 - Mei 2024



Dekan  
(Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP.)  
NIDN: 0030017402

Ketua Program Studi,

Akhwar Anshori, S.Sos.M.Hum  
NIDN: 012 7048 401

Pembimbing,

Prizka Nurwan Lubis  
NIDN: 021038202



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Berprestasi

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI

Nomor : 862/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi  
 Hari, Tanggal : Kamis, 30 Mei 2024  
 Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai  
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
21	AYUNDA ANJELITA	2003110148	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S, M.SP	ELVITA YENNI, S.S, M.Hum	H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN "BY KAN NAILS" DALAM MENARIK MINAT KONSUMEN
22	ADRA ADELA	2003110143	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S, M.SP	ANALISA TINGKAT KEPUASAN MASYARAKAT TERHADAP KUALITAS SIARAN TV DIGITAL
23	PRAYOGA ADE RENDY WIRANATA	2003110025	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Sos., M.M., M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S, M.SP	ANALISIS PERBANDINGAN NILAI BUDAYA PADA FILM SICCIN KARYA ALPER.MESTCI DENGAN SIJIN KARYA HADRAH DAENG RATU
24	KRISNA ADITYA PRAYOGA	2003110095	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S, M.SP	H. TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	PERAN KOMUNIKASI NONVERBAL PROKSEMIK DALAM MEMAHAMI BAHASA PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SLB MELATI AISYIAH TEMBUNG
25	SHEILA GALUH LUKITASARI	2003110047	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S, M.SP	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	MAKNA DESONANSI KOGNITIF DALAM FILM ANIMASI HOTEL TRANSYLVANIA DAN COCO

Notulis Sidang:

1.



Prof. Dr. H. Hamid ARIFIN, SH, M.Hum

Ketua,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.



Sekretaris

Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi

Nama : Sheila Galuh Lukitasari  
Tempat/Tgl Lahir : Medan / 5 Juli 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Jl. Murni Gg. Warga Pisang No. 10, Kec. Medan Sunggal, Kel.  
Tanjung Rejo  
Anak Ke : 2 (Dua)

### Nama Orang Tua

Ayah : Widodo  
Ibu : Dewi Indah Ratnawati  
Alamat : Jl. Murni Gg. Warga Pisang No. 10, Kec. Medan Sunggal, Kel.  
Tanjung Rejo

### Pendidikan Formal

1. SD Negeri 060884
2. SMP Negeri 10 Medan
3. SMK Telkom 1 Medan
4. Kuliah Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Administrasi Publik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, 21 Juni 2024

  
Sheila Galuh Lukitasari