

Konstruksi Passion dalam Film Animasi “Soul”

Syafiyah Nabilla Susanto¹⁾,Tangguh Okta Wibowo²⁾

Ilmu Komunikasi, Fakultas Bisnis dan Komunikasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾ Email: syaafyh28@gmail.com

²⁾ Email: tangguh.wibowo@kalbis.ac.id

Abstract: *Passion is a strong tendency towards an activity that is highly liked, loved, and appreciated by individuals that makes them willing to give all of their time and energy to do these activities. This study aims to determine the construction of passion which is contained in Disney and Pixar’s animated film Soul”. To understand that, this study will be examined using Roland Barthes’s semiotics analysis which contains the orders of significations consisting of denotation, connotation, and myth. This research will also be examined using the theory of social construction of reality proposed by Peter L. Berger and Thomas Luckmann. This study found that passion can be found and developed by every individuals. Moreover, passion is not only attached to one’s body but also to one’s soul, so that makes passion really difficult to completely eliminate from one’s self.*

Keywords: *film, passion, semiotics, social construct*

Abstrak: *Passion adalah suatu kecenderungan kuat terhadap suatu kegiatan yang sangat disukai, dicintai, dan dihargai oleh individu sehingga mereka akan rela memberikan waktu dan energinya untuk melakukan kegiatan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konstruksi passion yang terdapat di dalam film animasi “Soul” karya Disney dan Pixar. Untuk memahami hal tersebut, maka penelitian ini akan diteliti dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian ini juga akan dianalisis dengan menggunakan teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Penelitian ini menemukan bahwa passion bisa dicari dan dikembangkan oleh setiap individu. Lebih dari itu, passion tidak hanya melekat pada tubuh seseorang, tetapi juga pada jiwanya, sehingga menjadikan passion susah untuk dihilangkan sepenuhnya dari diri seseorang.*

Kata Kunci: *film, passion, konstruksi sosial, semiotika*

I. PENDAHULUAN

Passion dapat dikatakan sebagai suatu hasrat kuat yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan suatu hal yang disukainya. Sejatinya, *passion* bukan semata-mata sebuah ambisi, angan, impian, maupun keinginan, namun *passion* adalah suatu hal yang diawali dari kesadaran. Perttula dan Cardon (2012, p. 190), berpendapat bahwa *passion* merupakan kondisi psikologis yang ditandai dengan hadirnya emosi positif terhadap aktivitas yang dianggap penuh makna. Vallerand (2010) mengatakan bahwa *passion* adalah suatu

kecenderungan kuat terhadap suatu kegiatan yang sangat disukai, dicintai, bahkan dihargai oleh individu, sehingga mereka akan rela memberikan waktu dan energinya untuk melakukan kegiatan tersebut. *Passion* juga berarti semangat menggebu yang tertanam di dalam diri seseorang yang memotivasinya untuk mencapai suatu tujuan dan keinginan dalam hidupnya. Namun, *passion* tidak hanya selalu tentang semangat, gairah, dan motivasi, tetapi juga berbicara mengenai hal apa yang paling kita nikmati karena *passion* terletak pada sisi aktivitas dan

perasaan seseorang ketika melakukan aktivitas tersebut.

Hobi bisa menjadi salah satu permulaan munculnya *passion* dalam diri manusia. Ketika seorang individu memiliki ketertarikan pada aktivitas tertentu, ia akan memiliki suatu keinginan kuat untuk menekuni hal tersebut dan ingin melakukannya secara terus menerus, hingga akhirnya keinginan tersebut bertransformasi menjadi *passion*. Meskipun demikian, *passion* tidak selalu sama dengan hobi. *Passion* juga tidak identik dengan kegiatan yang bersifat rekreatif atau senang-senang saja, melainkan *passion* lebih mengarah kepada kegiatan yang dianggap serius.

Vallerand dan Houlfort (2016), dalam jurnal *Les Passions de L'ame: On Obsessive and Harmonious Passion*, mengemukakan bahwa terdapat dua jenis *passion*, yaitu *obsessive passion* dan *harmonious passion*. *Obsessive passion* dicirikan sebagai *passion* yang mengacu pada dorongan atau tekanan internal yang memaksa individu untuk melakukan suatu aktivitas tertentu sampai mereka tertekan dan susah untuk berhenti. Individu dengan *obsessive passion* cenderung membuat dirinya menjadi egois dan susah beradaptasi.

Sementara itu, *harmonious passion* dicirikan sebagai dorongan motivasional yang menuntun individu untuk terlibat pada suatu aktivitas secara sukarela dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, sehingga menimbulkan kehendak dan melahirkan dukungan personal untuk mengejar aktivitas yang disukai atau diminati (Carbonneau & Vallerand, 2013). Vallerand, 2013).

Konsep lain mengenai *passion* juga diangkat menjadi topik inti dalam film. Film yang merupakan sebuah alat komunikasi massa, kini tidak hanya dikenal sebagai karya seni yang memiliki nilai estetika dan berfungsi sebagai tontonan hiburan fiktif, melainkan juga sebagai sarana untuk mengirimkan pesan-pesan serta makna tertentu, baik secara

implisit maupun eksplisit melalui realitas di dalam film tersebut. Sebagai bagian dari realitas, setiap individu yang berada di dalam realitas tidak hanya memegang peran sebagai penonton, tetapi juga sebagai aktor dalam panggung realitasnya sendiri.

Topik *passion* diangkat dalam film animasi “*Soul*” yang dirilis oleh Disney dan Pixar pada tahun 2020. Film ini menceritakan tentang tokoh utama Joe Gardner yang memiliki *passion* di bidang musik. Joe menemukan semangat yang besar dalam dirinya yang disertai dengan hasrat yang membara (*burning desire*) untuk menjadi seorang musisi Jazz, sehingga ia menjadikan bermain musik sebagai prioritas yang harus ia lakukan sepanjang hidupnya. Joe menganggap bermain musik adalah hal terpenting dalam hidupnya, makadari itu ia rela melakukan segala cara untuk menjadi mahir dan ia melakukan semuanya atas dasar rasa ketertarikannya terhadap musik. Film animasi “*Soul*” menarik untuk diteliti karena topik *passion* sangat jarang diangkat sebagai inti cerita dalam produk audio visual, khususnya film animasi. Jika dibandingkan dengan film animasi lainnya, film animasi “*Soul*” berhasil menyampaikan realitas *passion* dalam keadaan *real* atau nyata sebagaimana yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Untuk mengetahui konstruksi *passion* dalam film animasi “*Soul*”, peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Teori ini menampilkan gambaran mengenai proses sosial melalui tindakan dan interaksi yang terjadi antara individu, di mana individu-individu tersebut memanifestasikan suatu realitas yang dimiliki dan dijalani bersama secara subjektif. Peneliti menggunakan metode semiotika Roland Barthes sebagai metode analisis yang membagi tingkat signifikansi pada dua tahap (*two order of signification*) yang terdiri dari denotasi, konotasi, serta mitos.

Tayangan film seringkali memperlihatkan tema kehidupan sosial, sehingga tanda dan simbol yang tersirat di dalam film dapat dimaknai dan dikonstruksikan ke dalam kehidupan. Realitas *passion* yang ditampilkan dalam film seringkali ditunjukkan sebagai dorongan motivasional yang disertai dengan ketekunan, kegigihan, dan determinasi. Maka dengan demikian, topik *passion* dalam film animasi “*Soul*” akan dieksplorasi lebih lanjut dalam penelitian ini.

II. METODE PENELITIAN

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann (1967). Teori ini didefinisikan sebagai sebuah proses yang terjadi melalui perbuatan dan interaksi yang diciptakan oleh individu melalui kejadian yang dialami secara subjektif dan berlangsung secara terus menerus hingga akhirnya menciptakan suatu realitas.

Ketika manusia dipandang sebagai sebuah realitas ganda yang meliputi realitas subjektif dan realitas objektif, Berger & Luckmann (dalam Bungin, 2017, p. 7) menemukan konsep untuk menghubungkan keduanya, yakni melalui tiga momen dialektika yang mampu menciptakan masyarakat dan begitu pula sebaliknya.

Berger dan Luckmann mengemukakan momen dialektika tersebut menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Eksternalisasi: momen adaptasi individu ke dalam dunia yang dilakukan secara terus menerus, baik yang mencakup aspek mental maupun aspek fisik. Dalam tahap ini individu melakukan penyesuaian diri dengan dunia sosiokulturalnya.
2. Objektivasi: proses interaksi diri yang terjadi dalam dunia intersubjektif masyarakat yang dilembagakan Melalui proses ini, semua aktivitas manusia yang

terjadi dalam tahap eksternalisasi mengalami kelembagaan yang berasal dari proses pembiasaan (habitualisasi) yang terjadi secara berulang.

3. Internalisasi: proses di mana individu mengidentifikasi dirinya dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi tempat individu menjadi anggota. Pada proses ini, individu berupaya untuk bersosialisasi untuk mengidentifikasi dan memperoleh sebuah peranan dan sikap dari orang di sekelilingnya.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Kriyantono (2006, p. 27) melalui buku *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*, menyatakan bahwa paradigma konstruktivisme berusaha untuk mengungkap makna-makna kultural yang terdapat dalam realitas sosial dalam *setting* natural. Peneliti memilih paradigma ini karena melalui penelitian ini peneliti berusaha untuk mengetahui bagaimana realitas *passion* yang terkonstruksi di dalam film animasi “*Soul*”.

Sesuai dengan paradigma dan topik permasalahan yang dipilih dalam penelitian ini, maka pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Bungin (2017, p. 306) dalam bukunya yang berjudul *Sosiologi Komunikasi*, menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif dalam ranah ilmu komunikasi merupakan jenis pendekatan yang berhubungan dengan pemaknaan dari sebuah proses komunikasi yang terjadi, di mana jenis penelitian ini mengutamakan bagaimana sebuah pendekatan dapat mengungkapkan makna-makna.

Sementara itu, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, di mana data yang diamatikan digunakan untuk diteliti berupa kata-kata, video, dan gambar. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan, menerangkan, dan menjelaskan permasalahan yang akan

diteliti secara lebih rinci dengan cara mempelajari objek penelitian semaksimal mungkin (Sugiyono, 2016, p. 9).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis semiotika Roland Barthes yang membagi tanda ke dalam dua tahap signifikansi yang terdiri dari denotasi, konotasi, dan mitos. Bahan penelitian dalam penelitian ini adalah audio dan visual yang berasal dari film animasi “*Soul*”. Dalam proses analisis penelitian, peneliti mengambil audio berupa dialog antar tokoh yang terjalin di dalam film, sertapenggunaan *background*. Sementara itu, visual yang diambil yakni berupa adegan-adegan dalam film animasi “*Soul*” yang berjumlahenam adegan yang menunjukkan adanya *passion*

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi “*Soul*” adalah film animasi berbahasa Inggris yang diproduksi oleh *Disney* dan *Pixar*. Memiliki total durasi sepanjang 100 menit, film animasi “*Soul*” memperkenalkan penonton kepada dua dunia yang berbeda, yaitu New York yang berada di bumi dan Alam Kosmik yang ditampilkan pada saat sang tokoh utama, Joe Gardner, berada di *The Great Beyond* dan *The Great Before*.

Pada tahap ini, analisis penelitian akan dilakukan menggunakan data primer dalam bentuk gambar hasil tangkapan layar (*screenshot*), serta data sekunder yang bersumber dari studi literatur dan situs resmi. Peneliti akan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dengan menggunakan dua tahap signifikansi (*two order of signification*).

A. HASIL ANALISIS



Gambar 1 Mendapat Informasi Tidak Terduga
Durasi: 00:04:39 – 00:04:57

Level Denotasi: Adegan pada Gambar 4.3 diambil secara *medium close up*, menampilkan empat orang dewasa yang sedang berada di dalam sebuah toko baju. Namun, ketiga *shot* tersebut hanya berfokus pada sosok pria berkacamata yang berada di depan. Gambar 4.3.a memperlihatkan pria berkacamata yang sedang menerima telepon dari seorang pria dan kemudian berjalan ke arah belakang menjauhi ketiga orang wanita dewasa. Terdapat dialog antara pria berkacamata dan pria yang berada di dalam telepon: “Halo, Bapak G, aku Curley. Lamont. Lamont Baker”. Pria berkacamata kemudian menjawab: “Hei, Curley! Senang bisa mendengar suaramu”. Pria berkacamata terlihat sedang tersenyum lebar saat menerima telepon.

Pada Gambar 4.3.b terlihat sosok pria berkacamata memalingkan wajahnya ke arah samping, seperti sedang memastikan ketiga wanita di belakangnya tidak mendengar percakapannya. Terdapat dialog antara pria berkacamata dengan pria yang berada di telepon: “... Dengar, aku adalah *drummer* baru dalam grup musik kuartet Dorothea Williams dan kami akan memulai tur dengan menggelar pertunjukan di kafe *The Half Note* malam ini..” Ucapannya dipotong oleh respons dari pria berkacamata: “Dorothea Williams! Apa kau bercanda? Selamat, wow! Aku bisa mati sebagai pria yang bahagia jika aku bisa *perform* bersama Dorothea Williams!” Ujarnya dengan nada agak berbisik dan kemudian dijawab

oleh pria yang berada di telepon: “Oh, hari ini bisa menjadi hari keberuntunganmu!”

Selanjutnya pada Gambar 4.3.c, sosok pria berkacamata yang tadinya memalingkan wajah ke samping, sontak mengembalikan pandangannya ke depan dengan ekspresi wajah kaget saat mendengar ucapan dari pria yang berada di telepon. Di belakangnya, tampak wanita paruh baya berambut putih mengalihkan pandangannya ke arah sosok pria berkacamata.

Level Konotasi: Penggunaan teknik pengambilan gambar *medium close up* dalam ketiga adegan ini bertujuan untuk memperlihatkan emosi, mimik wajah, serta *background* yang terdapat di belakang objek ketika adegan sedang berlangsung (Mercado, 2011, p. 40). Gambar 4.3.a menampilkan sosok pria berkacamata bernama Joe Gardner yang sedang berada di dalam sebuah toko baju. Dalam adegan tersebut ia terlihat sedang menerima telepon dari seorang pria yang ternyata adalah salah satu murid yang diajarnya dulu, yaitu Curley. Ketika Joe menerima telepon tersebut, ia beranjak dari tempat duduknya dan berjalan menjauhi ketiga orang wanita yang berada di ruangan tersebut. Sosok wanita paruh baya berambut putih yang mengenakan baju oranye merupakan ibu Joe dan ia terlihat sedang menaruh kedua tangannya di pundak seorang pelanggan wanita dengan rambut pendek berwarna coklat, seperti sedang mengukur mantel yang dikenakannya. Tidak jauh dari keduanya, terdapat Sosok wanita yang mengenakan baju lengan panjang berwarna coklat tua dengan rambut dicepol yang merupakan tante Joe yang bekerja di tokobaju milik ibu Joe. Adapun gestur Joe yang beranjak dari tempat duduknya dan berjalan menjauhi ketiga orang tersebut menandakan bahwa Joe tidak ingin percakapannya dengan Curley diketahui oleh ibu, tante, serta pelanggan toko. Sehingga dapat dipahami bahwa percakapannya dengan Curley bersifat

rahasia dan Joe sedang menyembunyikan informasi tersebut.

Gambar 4.3.a memperlihatkan Joe yang sedang tersenyum lebar hingga menampilkan sederetan gigi bagian atasnya ketika sedang menerima telepon dari Curley. Dialog Joe seperti “Hei, Curley! Senang bisa mendengar suaramu.” merupakan respons yang menandakan bahwa Joe sudah lama tidak ada kontak dengan Curley, tetapi ia merasa senang ketika mendapat telepon itu. Perasaan senangnya ditampilkan melalui ekspresi wajahnya berupa sudut mata berkerut, alis terangkat, kedua sudut bibir menarik ke atas, dan kedua pipi yang terdorong naik sehingga membentuk sebuah senyuman lebar (Ekman, 2010, 13).

Pada Gambar 4.3.b, terlihat Joe yang sedang memalingkan wajahnya ke arah samping dengan pandangan yang tertuju pada ibunya yang masih mengukur mantel pelanggan wanita berambut coklat di depannya. Adapun Joe melakukan hal ini lantaran mendengar pernyataan dari Curley: “... Dengar, aku adalah drummer baru dalam grup musik kuartet Dorothea Williams dan kami akan memulai tur dengan menggelar pertunjukan di kafe *The Half Note* malam ini..” dan Joe menjawab dengan nada berbisik sambil memalingkan wajahnya: “... Aku bisa matisebagai pria yang bahagia apabila aku bisa perform bersama Dorothea Williams!”

Gestur tubuh Joe memiliki makna bahwa ia sedang melihat keadaan sekitarnya untuk memastikan bahwa tidak ada orang yang mendengar percakapannya di telepon dengan Curley. Informasi yang diterima oleh Joe membuatnya merasa bahagia, tetapi ia tidak ingin ibunya, tante atau pelanggan yang sedang berada di dalam toko mengetahui tentang impiannya untuk menjadi musisi Jazz dan *perform* bersama Dorothea Williams. Hal ini dikarenakan sang ibu tidak pernah menyetujui pekerjaannya sebagai seorang

musisi, melainkan ibunya lebih setuju apabila Joe bekerja sebagai seorang guru.

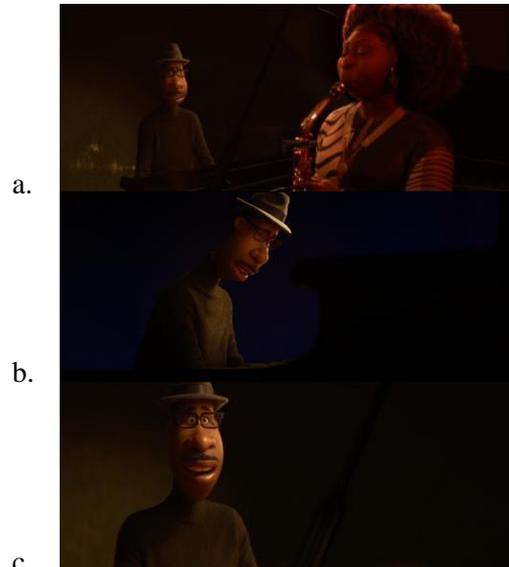
Gambar 4.3.c memperlihatkan Joe yang tadinya memalingkan wajahnya ke samping, sontak mengembalikan pandangannya ke arah depan dengan ekspresi wajah terkejut saat mendengar jawaban Curley: “Oh, hari ini bisa menjadi hari keberuntunganmu!” Jawaban ini menandakan bahwa Joe mendapat kesempatan untuk *perform* dengan Dorothea Williams. Ketika menyadari hal ini, Joe tampak terkejut yang ditandai dengan kedua mata yang terbelalak dan mulutnya yang terbuka lebar sehingga memperlihatkan gigi barisan atas dan bawahnya.

Ekman (2010, p. 25) melalui buku *Rahasia Mudah Membaca Emosi Orang*, memaparkan bahwa ekspresi terkejut ditandai dengan kedua alis yang terangkat, mulutterbuka, dan kedua mata terbelalak. Eckman juga mengatakan bahwa terkejut merupakan respons fisiologis yang dilakukan oleh seseorang setelah melihat, merasakan, atau mendengar sesuatu yang tidak terduga. Maka, ekspresi kaget Joe saat ia menerima informasi bahwa dirinya bisa *perform* bersama Dorothea dapat dimaknai sebagai respons fisiologis dari informasi yang Joe terima, di mana informasi tersebut merupakan informasi yang tidak terduga.

Level Mitos: Selama Joe berbicara di telepon dengan Curley dan membicarakan hal mengenai musik, Joe tampak tersenyum lebar yang menandakan bahwa dirinya merasa bahagia. Adapun hal ini menandakan bahwa seseorang yang memiliki *passion* bisa merasa bahagia ketika mendengar atau membicarakan hal yang berhubungan dengan *passion*nya. Dalam adegan pada Gambar 4.3, Joe merasa bahagia ketika ia berbicara mengenai keahliannya dalam bermain musik dan impiannya sebagai musisi Jazz sertaseberapa ingin dirinya untuk *perform* bersama Dorothea Williams.

Maka, *passion* dalam adegan ini digambarkan sebagai suatu hal yang

membuat seseorang bahagia, meskipun hanya dengan membicarakan atau mendengar hal tersebut.



Gambar 2 Audisi Sebagai Pianis
Durasi: 00:06:30 – 00:08:42

Level Denotasi: Pada Gambar 4.4 di atas, teknik pengambilan gambar yang digunakan adalah *medium shot*. Terlihat ruangan dengan pencahayaan redup dan hanya terdapat cahaya kuning yang bersinar dari lampu yang menerangi ruangan tersebut. Dalam Gambar 4.4.a, terdapat dialog antara wanita berambut keriting dan pria berkacamata, di mana sang wanita menyuruh sang pria untuk naik ke atas panggung dan duduk di kursi piano: “Duduklah, kita tidak punya banyak waktu”. Ketika pria berkacamata baru saja duduk, sang wanita berambut keriting mulai memainkan lagu dari saksofonnya tanpa aba-aba. Musik yang mendukung suasana dalam adegan ini adalah musik instrumental Jazz yang berasal dari saksofon. Kemudian pria berkacamata melontarkan pertanyaan: “Tunggu, lagu apa yang kita mainkan?” Namun, tidak ada jawaban dari wanita berambut keriting, sehingga pada Gambar 4.4.a sosok pria berkacamata tersebut terlihat sedang menatap ke arah wanita berambut keriting dengan ekspresi wajah

bingung lantaran ia tidak tahu harus memainkan nada apa dari tuts pianonya.

Gambar 4.4.b diambil dengan teknik *medium shot* dan memperlihatkan sosok pria berkacamata yang sedang memejamkan kedua matanya dengan mulut yang sedikit terbuka dan memperlihatkan sedikit giginya. Dalam adegan ini, wanita berambut keriting berhenti memainkan saksofonnya dan mengisyaratkan dengan jari kepada pria berkacamata untuk meneruskan lagu dengan pianonya. Pria berkacamata yang awalnya terlihat bingung, kini telah menemukan nada yang pas dan ia memainkan pianonya dengan seksama dan rasa penuh percaya diri. Hal tersebut ditandai dengan memejamkan kedua matanya dan membetulkan postur tubuhnya menjadi tegak serta menaruh kedua tangannya di atas tuts piano. Musik yang mendukung adegan ini adalah alunan piano dengan tempo medium dan lama kelamaan menjadi cepat.

Gambar 4.4.c memperlihatkan sosok pria berkacamata yang sedang melihat ke arah wanita berambut keriting yang berada di depannya dengan kedua matanya yang terbelalak dan mulut terbuka lebar. Dalam adegan ini terdapat dialog antara wanita berambut keriting dan pria berkacamata: “Joe Gardner, kamu dari mana saja?” kemudian sang pria menjawab: “Aku.. aku selama ini mengajar musik di sekolah menengah. Namun, di hari libur aku...” Penjelasannya dipotong oleh wanita berambut keriting: “Apakah kamu punya setelan jas? Pakailah setelan jas. Setelan jas yang bagus. Kembali lagi ke sini malam ini. Pertunjukkan pertama dimulai jam 21:00. *Soundcheck* jam 19:00. Kita akan lihat kemampuanmu”. Setelah mendengar kalimat tersebut, pria berkacamata terlihat kaget dan disertai dengan senyum lebar.

Level Konotasi: Pencahayaan pada ruangan dalam Gambar 4.4 di atas menggunakan pencahayaan berwarna kuning (*warm light*), sehingga

menjadikan ruangan tersebut terlihat redup. Istiawan dan Kencana (2006, p. 56) dalam buku *Ruang Arsitek dengan Pencahayaan* mengatakan bahwa pemilihan warna kuning dengan warna kuning yang dibuat hampir sama dengan warna sinar matahari di pagi atau sore hari memiliki tujuan untuk menciptakan suasana yang akrab dan hangat pada sekitar.

Shot pada Gambar 4.4.a diambil dengan teknik *medium shot* dan memperlihatkan dua orang dewasa, yaitu Joe Gardner yang sedang duduk di kursi piano, dan wanita berambut keriting bernama Dorothea Williams yang sedang memainkan saksofon. Meskipun demikian, *shot* tersebut tampak hanya berfokus pada Joe. Mascelli (2010, p. 30) melalui buku *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*, menjelaskan bahwa teknik pengambilan gambar *medium shot* digunakan untuk memperlihatkan bahasa tubuh dan ekspresi wajah objek yang sedang direkam, sehingga ekspresi objek dapat terlihat secara jelas dan *detail*. Teknik ini digunakan agar dapat menunjukkan ekspresi Joe yang sedang melihat ke arah Dorothea pada Gambar 4.4.a. Ekspresi wajah dapat menjadi salah satu cara untuk mengutarakan sesuatu yang ingin kita sampaikan secara non-verbal. Wood (2014, p. 118) memaparkan bahwa wajah manusia mampu menunjukkan lebih dari 100 ekspresi yang berbeda dan dalam sebuah ekspresi mengandung berbagai jenis makna yang tersirat, maka dari itu ekspresi wajah berperan penting dalam proses penyampaian respons.

Adapun ekspresi yang ditampilkan oleh Joe pada Gambar 4.4.a adalah ekspresi kebingungan yang diakibatkan karena Joe tidak tahu harus memainkan nada apa pada pianonya. Ketika Joe bertanya: “Tunggu, lagu apa yang kita mainkan?” dan tidak mendapat respons, maka muncul perasaan tidak yakin dalam dirinya yang kemudian diperlihatkan

melalui ekspresi wajahnya. Selain itu, Dorothea terlihat sedang fokus memainkan saksofonnya yang ditunjukkan dengan kedua matanya yang terpejam yang bertujuan untuk fokus agar tidak terdistraksi. Dengan memejamkan mata, individu menurunkan beban kognitif yang ada di otak, sehingga hal ini dapat membantu seseorang untuk fokus pada sesuatu yang sedang dikerjakan (Nash, 2018). Maka dapat diketahui bahwa Dorothea memejamkan mata untuk fokus memainkan saksofonnya agar ia tidak terdistraksi.

Selanjutnya pada Gambar 4.4.b, Joe sudah tidak lagi melihat ke arah Dorothea dengan ekspresi bingung, tetapi ia tampak sedang memainkan pianonya sambil memejamkan kedua matanya. Slameto (2013, p. 85) mengatakan bahwa memejamkan mata termasuk ke dalam bentuk konsentrasi, di mana ketika seseorang memejamkan mata maka orang tersebut sedang berusaha memusatkan pikiran kepada suatu objek tertentu dengan menyampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan. Adapun isyarat yang diberikan oleh Dorothea kepada Joe, yakni berupa gerakan gestur tangan, di mana gestur sendiri merujuk kepada komunikasi non-verbal yang memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan pesan tertentu. Maka, ketika Dorothea mengisyaratkan Joe untuk melanjutkan lagu, Joe dengan sigap mulai memainkan nada pada pianonya dan memejamkan matanya untuk berusaha memfokuskan pikirannya pada nada yang ia mainkan. Selain itu, Joe memiliki bakat yang sangat luar biasa dalam bermain musik, terutama musik Jazz, sehingga ia juga memejamkan matanya untuk bisa lebih merasakan tiap alunan nada yang dimainkan.

Menurut Saradayadrin (2000, p. 43), konsentrasi dapat dicapai melalui tiga cara, yakni: (1) Aksi, seseorang yang berkonsentrasi dengan cara ini akan melakukan gerakan atau aksi yang dapat membantu akal konsentrasi tertuju pada suatu objek tertentu; (2) Kata-kata,

seseorang yang berkonsentrasi dengan cara ini memerlukan bantuan dengan kata-kata atau pengulangan kata-kata tertentu, baik dari orang lain ataupun dari dirinya sendiri; (3) Memori, seseorang yang berkonsentrasi dengan cara ini akan berusaha mengumpulkan dan menyusun objek-objek dalam memorinya agar bisa berkonsentrasi pada satu hal.

Dalam adegan pada Gambar 4.4.b terlihat pula posisi tubuh Joe yang rileks, namun tetap tegak dan sejajar lurus dengan pianonya. Pheasant (1991, p. 90) memaparkan bahwa posisi rileks adalah posisi dimana ketika seseorang sedang duduk dan kakinya tidak terbebani dengan berat tubuh sehingga sebagai posisi duduknya stabil. Adapun hal ini menandakan bahwa Joe sudah tidak lagi merasa ragu, tetapi kini sudah merasa lebih rileks dan lebih percaya diri dengan bakat yang dimilikinya, sehingga ia bisa fokus melantunkan nada-nada melalui pianonya. Adegan ini menggambarkan bahwa seseorang dengan *passion* akan rela melakukan aktivitas yang disukainya secara sukarela. Seperti yang dikatakan oleh Sayekti (2020, p. 11) melalui buku *Passion? Seni Meraih Cita-Cita dengan Atau Tanpa Passion*, bahwa seseorang rela untuk melakukan suatu aktivitas dan aktivitas tersebut dilakukan untuk memenuhi kepuasan pribadinya (*personal satisfaction*) dan mereka tidak merasa terbebani jika aktivitas tersebut menyita waktu, tenaga, bahkan biaya. Dalam hal ini, Joe melakukan audisi menjadi pianis dalam grup musik kuartet Dorothea Williams berlandaskan rasa suka (minat) terhadap musik Jazz, sehingga ia melakukan audisi secara sukarela, sekalipun aktivitas ini menyita waktu dan tenaganya.

Selanjutnya, *shot* dalam Gambar 4.4.c diambil dengan teknik *medium shot* dan menunjukkan Joe yang sedang melihat ke arah depan dimana Dorothea berada dengan tatapan seksama. Selain untuk melihat objek secara jelas, teknik pengambilan gambar *medium shot* juga

digunakan untuk memperlihatkan ekspresi dan emosi yang sedang ditunjukkan dari suatu objek yang direkam (Fachruddin, 2017, p. 150). Pada adegan ini, terlihat ekspresi wajah Joe yang menunjukkan ekspresi kaget ketika mendengar perkataan Dorothea: “Apakah kamu punya setelan jas? Pakailah setelan jas. Setelan jas yang bagus. Kembali lagi ke sini malam ini. Pertunjukkan pertama dimulai jam 21:00. *Soundcheck* jam 19:00. Kita akan lihat kemampuanmu”. Secara singkat, perkataan Dorothea tersebut berarti ia menerima Joe sebagai pianis baru di dalam grup kuartet musiknya dan Joe berhak hadir dalam pertunjukkan pertama mereka pada jam 21:00. Ekspresi kaget ditandai dengan kedua mata yang terbelalak serta mulut yang terbuka lebar (Ekman, 2010, p. 24). Namun, pada adegan tersebut Joe juga terlihat seperti sedang tersenyum yang ditandai dengan kedua sudut bibir yang menarik ke atas hingga memperlihatkan jajaran gigi bagian atasnya, sehingga Joe terlihat kaget tetapi juga bahagia. Ami (2011, p. 18) memaparkan bahwa senyuman yang terjadi secara spontan ketika seseorang baru saja melihat sesuatu atau mendengar suatu hal dari orang lain bermakna baik dan positif, serta biasanya dibidang sebagai senyuman yang jujur. Maka, dapat diketahui bahwa senyuman yang dilontarkan oleh Joe setelah ia mendengar perkataan Dorothea merupakan senyuman yang bermakna positif, di mana dalam senyuman tersebut terdapat perasaan bahagia yang dirasakan oleh Joe.

Level Mitos: Joe secara sukarela mengikuti audisi menjadi pianis dalam grup musik kuartet Dorothea Williams atas dasar minat dan keahliannya dalam bermain piano. Ketika Joe melakukan audisi, ia melakukannya secara sukarela dan tidak merasa terbebani, melainkan ia merasa sangat bahagia meskipun ia tidak tahu apakah dirinya nanti akan berhasil atau tidak. Adapun hal ini dikarenakan *passion* mengarah pada suatu kondisi

ketika di dalam diri seseorang terdapat motivasi kuat dan bertemu dengan emosi yang sama kuatnya, sehingga menimbulkan sebuah keinginan pada diri seseorang untuk melakukan kegiatan yang diminati (Perttula & Cardon, 2012, p. 190).

Maka, dapat dipahami bahwa *passion* yang ditampilkan dalam ketiga adegan pada Gambar 4.4 ini digambarkan sebagai sebuah rasa antusiasme yang tinggi terhadap aktivitas bermusik.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pemaknaan denotasidan konotasi Roland Barthes yang telah peneliti lakukan mengenai *passion* dalam film animasi “*Soul*”, maka dapat ditemukan:

1. *Passion* digambarkan sebagai suatu hal yang membuat seseorang merasa bahagia meskipun hanya dengan membicarakan atau mendengar hal yang berkaitan dengan aktivitas yang disukai, yaitu bermain musik Jazz.
2. *Passion* digambarkan sebagai bentuk antusiasme yang tinggi dalam bermain musik Jazz. Adapun motif yang mendukung perasaan antusias seseorang ketika menjalani aktivitas yang disukai, yakni untuk meraih cita-cita (Khairunisa dkk., 2020). Maka dapat dipahami bahwa dengan memiliki antusiasme yang tinggi terhadap bermain musik Jazz, Joe bisa mewujudkan impiannya sebagai musisi.
3. *Passion* digambarkan sebagai sebuah bentuk determinasi yang membuat Joe termotivasi untuk mencapai tujuannya, yaitu untuk menjadi musisi Jazz. Hal ini berhubungan dengan tujuan hidup yang akan dicapai, yakni menjadi musisi Jazz. Ketika seseorang memiliki tujuan yang jelas, maka orang tersebut akan memiliki determinasi, ketekunan, keberanian, dan dedikasi yang tinggi untuk mewujudkan impian mereka, sekalipun jika impian tersebut

dianggap sulit oleh orang lain (Duckworth dkk. 2014).

4. *Passion* ditampilkan melalui penggambaran adanya rasa ketertarikan terhadap kegiatan bermain musik Jazz, sekalipun kegiatan dan jenis musik tersebut merupakan kegiatan dan jenis musik yang sebelumnya tidak disukai. Pada dasarnya *passion* harus dicari, dirawat, dan dipraktikkan serta ditekuni agar bisa menjadi mahir (Wesfix, 2014, p. 60).
5. *Passion* digambarkan melalui adanya keterikatan antara tubuh dan jiwa seseorang, di mana ketika jiwa Joe terpisah daritubuhnya, Joe tetap bisa merasakan *passionnya*. Sehingga hal ini menandakan bahwa *passion*, jiwa, dan tubuh manusia saling melekat satu sama lain. Adapun hal ini mengakibatkan *passion* menjadi susah untuk dihilangkan sepenuhnya dari diri manusia karena *passion* berakar pada jiwa manusia (Lee, 2022).
6. *Passion* digambarkan sebagai suatu hal yang membuat seseorang menjadi lebih bahagia dan lebih percaya diri. Adapun Joe merasa lebih bahagia dan lebih percaya diri ketika ia bermain musik Jazz. Hal ini dikarenakan *passion* merupakan suatu kecenderungan kuat terhadap suatu kegiatan yang sangat disukai, dicintai, bahkan dihargai oleh seorang individu (Vallerand, 2010).

Penelitian ini juga menggunakan teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Melalui teori ini, Berger dan Luckmann menampilkan gambaran mengenai proses sosial melalui tindakan dan interaksi yang terjadi di antara individu. melalui tiga proses yang dikenal dengan nama momen dialektika yang terdiri dari eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi.

- Dalam tahap eksternalisasi, Pete Docter selaku sutradara film animasi “*Soul*” mengemukakan bahwa film ini terinspirasi dari kelahiran

putranya. Pada saat itu, ia penasaran dengan sifat bawaan manusia sejak lahir, dari mana sifat tersebut berasal, dan bagaimana prosesnya hinggabisa ada di dalam diri manusia. Dari situlah Pete mulai berpikir ke arah suatu hal yang dimiliki oleh manusia, yaitu tujuan hidup. Pete melihat akar dari tujuan hidup manusia berhubungan dengan aktivitas yang dilakukan manusia, terutama aktivitas yang membuat manusia merasa bahagia dan tidak terbebani ketika menjalaninya.

- Pada tahap objektivasi menunjukkan bahwa *passion* merupakan suatu hal yang dapat memotivasi seseorang untuk mencapai tujuan hidupnya. Adapun dalam film animasi “*Soul*” tujuan hidup sang tokoh utama yang bernama Joe Gardner adalah menjadi musisi Jazz, sehingga ketika ia memiliki tujuan hidup yang jelas, maka *passionnya* memiliki peranan yang besar dalam membantunya untuk mencapai tujuanhidupnya.
- Tahap terakhir yaitu tahap internalisasi. Tahap internalisasi merupakan tahap di mana individu menemukan pengungkapan makna sebagai hasil dari pemahaman atau penafsiran secara langsung atas suatu hal atau peristiwa. Dalam penelitian ini, tahap internalisasi dikonstruksikan ke dalam film animasi “*Soul*” di mana dalam film animasi ini Joe menyadari peran penting *passion* dalam hidupnya yang tidak hanya menjadi sebuah motivasi, tetapi juga sesuatu yang membuatnya menjadi lebih bahagia dan lebih percaya diri. Adapun hal ini menunjukkan sebuah bentuk aktualisasi diri, di mana Joe telah mencapai kepuasan diri melalui aktivitas bermain musik Jazz.

IV. SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Konstruksi *Passion* dalam Film Animasi *Soul*”, maka dalam bab ini peneliti akan memaparkan beberapa poin kesimpulan. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori konstruksi realitas sosial dengan metode analisis semiotika Roland Barthes.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa *passion* merupakan suatu hal yang membuat seseorang antusias terhadap aktivitas yang digemari. Dalam film ini Joe Gardner memiliki rasa antusias yang sangat tinggi dalam bermain musik Jazz, sehingga ia menekuni aktivitas ini hingga menjadi mahir. Adapun hal lain yang membuat Joe mau menekuni musik Jazz adalah karena di saat ia bermain musik Jazz, ia merasa lebih bahagia dan lebih percaya diri. Kehadiran *passion* dalam hidup manusia memberikan manusia motivasi berupa dorongan positif dan determinasi untuk mencapai tujuan hidupnya serta untuk mewujudkan impiannya. Sama halnya seperti Joe Gardner yang memiliki impian untuk menjadi musisi Jazz, ia akan terus termotivasi untuk melakukan segala cara agar dapat mewujudkan impiannya, sekalipun dalam proses untuk mewujudkannya Joe dihadapkan dengan situasi yang sulit.

Selanjutnya, peneliti menemukan bahwa *passion* selama ini merujuk kepada kunci kesuksesan seseorang, di mana ketika seseorang sukses dalam pekerjaannya maka bisa dipastikan orang tersebut bekerja sesuai dengan *passion*nya. Dalam film animasi “*Soul*”, Joe menganggap *passion* dalam bidang musik yang dimilikinya bisa menjamin kesuksesannya untuk menjadi musisi Jazz.

Maka, dengan demikian, dapat dipahami bahwa makna yang terdapat dalam konstruksi *passion* pada film

animasi “*Soul*”, yakni bahwasannya ketika melakukan aktivitas yang sesuai dengan *passion*, maka seseorang akan memiliki motivasi dan determinasi yang tinggi untuk terus menjalani aktivitas tersebut hingga akhirnya ia dapat mewujudkan impiannya.

Passion dalam film ini ditampilkan melalui adanya perasaan bahagia, percaya diri, dan antusias ketika bermain musik Jazz. Adapun hal ini menunjukkan bahwa *passion* merupakan hal yang penting dalam hidup setiap manusia.

B. Saran

Peneliti berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai konstruksi *passion*, terutama yang dibahas melalui ranah Ilmu Komunikasi. Peneliti juga menyarankan dalam penelitian selanjutnya agar topik dan pembahasan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Selain itu, penelitian ini juga disarankan kepada praktisi dan pembuat film, terutama film animasi untuk membuat tayangan yang dapat memberikan pandangan berbeda mengenai *passion*, terlebih mengenai hubungannya terhadap peranan *passion* dalam kehidupan manusia, sehingga audiens bisa mendapatkan referensi mengenai *passion* melalui pembahasan yang lebih kompleks.

DAFTAR RUJUKAN

- Ami, A. (2011). *The Miracle of Senyum*. Bogor: Laskar Aksara.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (2013). *Tafsir Sosial Atas Kenyataan*. Jakarta: LP3ES.
- Bungin, B. M. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Duckworth, A. (2016). *Grit: The Power Of Passion And Perseverance*. New York: Penguin Random House.
- Ekman, P. (2010). *Membaca Emosi Dari Ekspresi Wajah*. Yogyakarta: Baca

- Fachruddin, A. (2017). *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Lee, S. (2021, July 16). *Things You Should Know About Passion (And How To Find Yours)*. Hongkiat. Diakses pada tanggal 10 Juni 2022, dari <https://www.hongkiat.com/blog/finding-passion/>
- Mascelli, J. V. (2010). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Mercado, G. (2011). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*. Elsevier.
- Nash, R. A. (2019). Selective memory searching does not explain the poor recall of future-oriented feedback. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 10(3), 467-478. DOI: 10.1111/lcrp.12193
- Pertulla, K. H., & Cardon, S. M. (2012). Passion. *The Oxford Handbook of Positive Organizational Scholarship*, 44, 190-200. DOI: 10.1111/jasp.12209
- Pheasant, S. (1991). *Ergonomics, Work, and Health*. Boston: Aspen Publishers
- Saradayadri. (2003). *Cara Meningkatkan Konsentrasi Dan Daya Ingat*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sayekti, M. (2020). *Passion? Seni Meraih Cita-Cita Dengan Atau Tanpa Passion*. Psikologi Corner.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Alfabet.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vallerand, & Carbonneau. (2013). The Role Of Passion For Teaching In Intrapersonal And Interpersonal Outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 100 (4), 977-987. DOI: <https://doi.org/10.1037/a0012545>
- Vallerand, R. J. (2010). The Dualistic Model Of Passion. *Oxford Scholarship Online*, 42, 97-193. DOI: 10.1093/9780199777600.003.0003
- Vallerand dkk. (2016). Les Passions de L'ame: On Obsessive and Harmonious Passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85, 756. DOI: 10.1037/0022-3514.85.4.756
- Wesfix, T. (2014). *Passion itu "dipraktikin"*. Jakarta: Grasindo.
- Wood, J. T. (2014). *Communication Mosaics: An Introduction To The Field Of Communication*. Boston: Wadsworth Cengage