

Representasi Quarter Life Crisis Dalam Film Animasi (Analisis Semi- Otika John Fiske Tokoh Joe Gardner Dan Twentytwo Film Animasi Soul)

Nur Liani Salsabila¹, Dimas Satrio Wijaksono²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, nurlianisalsabila@student.telkomuniversitas.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, dimassatrio@telkomuniversitas.ac.id

Abstrak

Dalam kehidupan setiap manusia memiliki tahapan perkembangan yang pasti akan dilewati. Tahapan tersebut dimulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Dalam prosesnya, setiap tahapan memiliki tuntutan dan tekanan yang berbeda dan saat melewati tahap tersebut individu ada yang merasa antusias dan sebagian merasa cemas, khawatir, gelisah dan kebingungan saat melewati tahap ini. Permasalahan tersebut dikenal dengan istilah Quarter Life Crisis. Quarter Life Crisis adalah hadirnya perasaan khawatir dalam ketidakpastian kehidupan yang akan dijalani, seperti karier, percintaan dan kehidupan sosial yang terjadi sekitar usia 20-an. Saat mengalami fase Quarter Life Crisis ini, jika dibiarkan maka individu akan terjebak dalam kekhawatiran dan kecemasan yang akan menghambat perkembangan individu dalam menjalani kehidupan. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti merasa tertarik dengan bagaimana fase Quarter Life Crisis direpresentasikan dalam Film Animasi Soul. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske yang terbagi menjadi 3 level yaitu, level realitas, level representasi, dan level ideologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat penyebab, tanda-tanda, dan cara menghadapi Quarter Life Crisis yang tergambarkan dalam film Soul melalui level realitas kode gestur, ekspresi, perilaku, ucapan dan lingkungan. Pada level representasi Quarter Life Crisis ditunjukkan melalui kode kamera, cahaya, setting, musik dan karakter. Pada level ideologi dalam film ini menampilkan ideologi liberalisme, bagaimana seorang individu memiliki kebebasan untuk menentukan jalan hidupnya sehingga sulit menentukan langkah dalam memilih cara untuk menjalani hidup dari berbagai persoalan serta pilihan yang ada untuk mencapai tujuannya.

Kata Kunci: *Quarter Life Crisis, Representasi, Semiotika, Film*

Abstract

In every human's being has stages of development that will surely be passed. These stages start from childhood to adulthood. In the process, each stage has different demands and pressures and when passing through this stage, some individuals feel enthusiastic and some feel anxious, worried, restless and confused when passing this stage. This problem is known as the Quarter Life Crisis. Quarter Life Crisis is the presence of a feeling of worry in the uncertainty of life that will be lived, such as career, love and social life that occurs around the age of 20. When experiencing this phase of the Quarter Life Crisis, if left unchecked, individuals will be trapped in worries and anxieties that will hinder individual development in living life. Based on this phenomenon, the researcher is interested in how the Quarter Life Crisis phase is represented in the Soul Animated Film. This study uses John Fiske's semiotic analysis which is divided into 3 levels, namely, the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. The results of the study show that there are causes, signs, and ways to deal with the Quarter Life Crisis depicted in the Soul film through the reality level of the code of gestures, expressions, behavior, speech and the environment. At the level of representation of the Quarter Life Crisis, it is shown through camera codes, light, settings, music and characters. At the ideological level, this film shows the ideology of liberalism, how an individual has the freedom to determine his or her life path, so it is difficult to determine the steps in choosing a way to live life from various problems and choices that exist to achieve their goals.

Keywords: *Quarter Life Crisis, Representation, Semiotic, Film*

I. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan setiap manusia memiliki tahapan perkembangan yang pasti akan dilewati. Tahapan tersebut dimulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Dalam prosesnya, setiap tahapan memiliki tuntutan dan tekanan yang berbeda-beda. Salah satunya adalah tahap peralihan masa remaja menuju dewasa. Salah satu proses yang harus

dihadapi saat mulai menjadi dewasa adalah dunia sosial, semakin dewasa maka lingkungan sosial akan semakin luas dan perilaku mulai terkontaminasi dari lingkungan sosial disekitarnya, seperti yang disampaikan oleh Dalyono (2005:13) bahwa lingkungan sosial merupakan lingkungan orang atau manusia lain yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan dan mempengaruhi diri kita. Proses masing-masing individu saat melewati tahap tersebut akan berbeda, ada yang merasa antusias dan sebagian merasa cemas, khawatir, gelisah dan kebingungan saat melewati tahap ini. Permasalahan tersebut dikenal dengan istilah Quarter Life Crisis. Quarter Life Crisis adalah hadirnya perasaan khawatir dalam ketidakpastian kehidupan yang akan dijalani, seperti karier, percintaan dan kehidupan sosial yang terjadi sekitar usia 20-an. Menurut pemaparan dari Nash dan Murray (2010) ketika berada pada fase ini, individu menghadapi permasalahan hidup yang berhubungan dengan masa depan (Habibie et al., 2019:130). Saat mengalami fase Quarter Life Crisis ini, jika dibiarkan maka individu akan terjebak dalam kekhawatiran dan kecemasan yang akan menghambat perkembangan individu dalam menjalani kehidupan. seperti yang disampaikan oleh Psikologis Klinis Fakultas Psikologi UGM Azri Agustin, M.Psi mengatakan bahwa jika krisis ini tidak tertangani oleh individu, maka akan mengakibatkan gangguan kesehatan mental yang lebih berat, baik itu anxiety, takut dan terlalu khawatir. Bila kita merasa tidak memiliki kemampuan dalam diri, merasa tidak berharga maka hal tersebut akan menjadi indikasi individu mengalami depresi. Maka dari itu penting bagi individu untuk mendapatkan informasi mengenai Quarter Life Crisis agar dapat menyesuaikan diri dalam melakukan perubahan positif sehingga individu tidak merasa terjebak dan kehilangan arah dalam menghadapi masa dewasanya, serta memiliki pandangan baru mengenai tujuan hidup. Terdapat beberapa penelitian, survei dan artikel tentang hal tersebut, tetapi peneliti belum menemukan penggambaran mengenai Quarter Life Crisis dalam sebuah film. Menurut Irawanto (dalam Sobur, 2018:128) film dapat menggambarkan realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam suatu masyarakat kemudian memproyeksikannya ke dalam layar. Peneliti memilih film *Soul* sebagai film yang diteliti karena cara penyampaian film tersebut dapat memperluas gagasan agar fokus dan berpikir lebih dalam mengenai makna dan filosofi kehidupan. Film *soul* merupakan salah satu karya dari studio animasi pixar. Dari semua karyanya, *Soul* menjadi produk animasi keluarga yang lebih segmented atau dewasa. *Soul* menggambarkan perbedaan kehidupan di bumi dengan alam lain yang beda dari biasanya. Untuk menganalisis Quarter Life Crisis yang terkandung dalam film *Soul* melalui simbol dan tanda yang terdapat dalam film ini, peneliti menggunakan kajian semiotika John Fiske, karena peneliti memiliki ketertarikan pada gerakan tokoh, percakapan antar tokoh, lingkungan, serta dari segi sudut gambar kamera yang dapat mengartikan suatu hal dalam bentuk ekspresi. Dalam film *Soul* juga memiliki keunikan berdasarkan sudut pandang atau keteguhan yang terdapat dalam film ini dan itu semua dapat terjabarkan melalui kajian semiotika John Fiske yang terdiri dari realitas, representasi dan ideologi. Berdasarkan apa yang telah dijelaskan di atas, maka penulis mengambil judul penelitian “Representasi Quarter Life Crisis dalam Film *Soul*”.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Komunikasi

Untuk menyampaikan pesan, individu membutuhkan adanya komunikasi agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Harold Lasswell dalam (Mulyana, 2013: 69) menjelaskan bahwa komunikasi memiliki lima unsur yang saling bergantung satu sama lain, pertama sumber sebagai pengirim pesan. Kedua, pesan apa yang ingin disampaikan. Ketiga media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Keempat, penerima yaitu yang menerima pesan dari sumber. Terakhir adalah efek yang terjadi kepada penerima setelah menerima pesan. Berdasarkan paradigma Laswell tersebut, dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media dan menimbulkan efek tertentu (Effendy, 2009:10).

B. Komunikasi Non Verbal

Secara sederhana komunikasi nonverbal merupakan segala bentuk komunikasi yang tidak menggunakan lambang verbal seperti kata-kata lisan maupun tulisan. Komunikasi non-verbal memanfaatkan gerakan tangan, ekspresi wajah, isyarat untuk menyampaikan pesan (Nurudin 2016:134).

C. Psikologi Komunikasi

Psikologi Komunikasi adalah peristiwa yang menjadi bagian dari pembentukan kepribadian manusia. Melalui komunikasi kita dapat menemukan dan mengembangkan konsep diri serta membuat keputusan bagaimana hubungan kita dengan dunia sekitar yang menentukan kualitas hidup kita (Supratman dan Mahadian, 2018:31).

D. Quarter Life Crisis

Menurut Fischer dalam (Habibie et al., 2019:130) Quarter Life Crisis adalah perasaan khawatir, gelisah, cemas yang dirasakan oleh individu saat berusia 20tahun-an. Perasaan khawatir itu hadir saat individu merasakan adanya ketidakpastian akan masa depannya. Quarter Life Crisis juga didefinisikan sebagai sebuah respon terhadap ketidakstabilan yang telah memuncak serta terjadinya perubahan yang pasti dan banyaknya pilihan dalam kehidupan yang membuat inividu merasa cemas. (Sujudi & Ginting, 2020:106).

- a. Munculnya Quarter Life Crisis bisa terjadi karena pengaruh lingkungan disekitarnya, lalu kemudian merujuk individu untuk terus menerus memikirkan persoalan dalam hidup sehingga muncul kegelisahan dan rasa tertekan. Quarter life crisis dialami karena adanya berbagai tekanan dan tuntutan dari orang-orang sekitar. Robbins dan Wilner merupakan ahli yang pertama mengemukakan istilah Quarter Life crisis pada tahun 2001, menurut hasil penelitian mereka terhadap pemuda Amerika, karena terdapat banyaknya pilihan yang ada untuk menentukan langkah dalam menjalani hidup dari lingkungan, serta tidak tahu bagaimana menghadapi dan memilih persoalan serta pilihan yang dirasa sesuai cenderung membuat stress (Herawati & Hidayat, 2020:147)
- b. Robbins dan Wilner menyebutkan terdapat karakteristik umum sebagai tanda individu yang sedang melalui fase ini, yaitu pertama individu tidak mengetahui tujuan hidupnya, takut dengan kegagalan, pencapaian yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, takut salah dalam memilih pilihan yang tepat untuk dirinya, tidak ingin masa remaja berakhir, dan sering membandingkan pencapaian diri dengan orang sehingga merasa tidak berguna (Herawati & 15 Hidayat, 2020:147)
- c. Dalam menghadapi fase ini sebaiknya individu menikmati proses diri, membatasi diri dari lingkungan yang akan memberikan dampak negatif, melakukan kegiatan yang membuat individu nyaman, bersyukur dengan pencapaian, menemukan motivasi, fokus terhadap fase yang dijalani, serta selalu meminta pertolongan dan berserah diri kepada Tuhan (Zwagery & Yuniarramah, 2021:277).

E. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan komunikasi dengan cara penyampainnya menggunakan media massa berupa cetak maupun elektronik yang dikelola oleh lembaga dengan tujuan pesan yang disebarkan ditujukan kepada khalayak di berbagai tempat. Pesan yang disampaikan bersifat umum, secara cepat dan bersamaan (Mulyana, 2013:83).

F. Film

Film sering kali menjadi potret kehidupan masyarakat. Menggambarkan realitas dalam masyarakat dan diproyeksikan ke dalam layar. Menurut Denis Mcquail dalam (Haryati, 2021:3) film memiliki dualisme yaitu sebagai media hiburan dan pendidikan. Dalam segi hiburan film menjadi alat melepas penat dan mengisi waktu senggang individu sedangkan sebagai media mendidikan, film seringkali memiliki unsur ideologi dan propaganda dalam fenomena topik film. Muatan pesan yang ada dalam film dapat mempengaruhi dan membentuk masyarakat (Haryati, 2021:4). Menurut Oey Hong Lee dalam (Sobur, 2018: 126), film merupakan alat kedua komunikasi massa yang muncul di dunia, film berkembang di akhir abad ke-19. Realitas sosial yang digambarkan dalam film menjadikan film sebagai salah satu media yang unik dalam memahami kondisi yang sebenarnya di dalam masyarakat.

G. Struktur Film

Dalam buku Memahami Film menurut (Pratista, 2008:29-30) film terbagi menjadi beberapa unsur, yaitu *shot*, *scene* dan *sequence*. *Shot*, adalah proses perekaman video dengan cara pengambilan gambar tanpa terintrupsi proses editing yang umumnya berdurasi beberapa detik. *Scene* atau adegan, adalah gabungan dari beberapa shot yang saling berhubungan dengan memperlihatkan alur cerita yang berkesinambungan. *Sequence* adalah serangkaian scene yang saling bertautan untuk memperlihatkan suatu rangkaian peristiwa yang utuh.

H. Mise En Scene

Mise en scène berasal dari Perancis yang diartikan sebagai segala sesuatu yang berada didepan kamera. Mise en scene dari segi film merupakan ungkapan yang dipakai untuk menggambarkan seluruh aspek visual ketika proses produksi film. Seperti setting, kostum, tata cahaya yang digunakan. Semua yang tampak di dalam frame adalah komponen dari mise en scene (Savini et al., 2020:92)

I. Sinematografi

Sinematografi berasal dari kata kinema yang artinya gerakan dan graphoo menulis. Sinematografi dapat dipahami sebagai kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak, bagaimana bentuk gambar tersebut, dan bagaimana menggabungkan potongan gambar yang bergerak dapat menjadi rangkaian yang mampu menyampaikan pesan, informasi dan ide tertentu (Nugroho, 2014:11).

J. Representasi

Representasi adalah perwakilan, penggambaran yang maksudnya merupakan gambaran tentang suatu hal yang terjadi dalam kehidupan kemudian digambarkan melalui media. Chris Barker menyebutkan bahwa representasi adalah konstruksi sosial yang harus dicari bentuk makna tekstualnya dan bagaimana makna itu dihasilkan. Sedangkan menurut Yasraf Amir Piliang dalam (Vera, 2014:96) representasi merupakan sesuatu yang ada dan hadir tetapi memunculkan suatu gambaran yang berbeda dari hal yang ia hadirkan.

K. Semiotika

Definisi singkat menurut Daniel Chandler mengatakan bahwa semiotika adalah ilmu tentang tanda dan bagaimana makna serta nilai diproduksi dalam masyarakat pada sistem komunikasi. Menurut Paul Cobey, kata

semiotika diambil dari bahasa Yunani kata Seme artinya penafsir tanda (Rusmana, 2005: 4). Pada dasarnya semiotika mempelajari mengenai kemanusiaan yang memaknai hal-hal. Semiotika menurut Segers dalam (Sobur, 2018:16) merupakan sebuah disiplin yang menyelidiki seluruh bentuk komunikasi yang terjadi berdasarkan sistem tanda. Peneliti menggunakan metode semiotika dari John Fiske dalam penelitian ini. Menurut Fiske, semiotika memiliki dua fokus utama, yaitu hubungan tanda dengan makna, serta bagaimana sebuah tanda tersebut dihubungkan menjadi sebuah kode. Dalam kode televisi dari teori John Fiske, peristiwa yang telah diekode oleh kode-kode sosial terbagi menjadi tiga level yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.

L. Ideologi

Ideologi berasal dari bahasa Yunani, kata idea yang berarti mengetahui pikiran dan kata logos berarti kumpulan ide atau gagasan. Menurut Karl Marx ideologi adalah alat untuk mencapai kesejahteraan serta kesetaraan masyarakat, ideologi juga diartikan sebagai pandangan hidup yang ditingkatkan untuk kepentingan golongan tertentu di bidang politik dan sosial (Tyas D.C, 2020:1-2).

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah metode ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mempelajari kondisi objek alam, dimana peneliti adalah alat utama, teknik pengumpulan data dilengkapi dengan triangulasi, dan hasilnya menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2013:9). Dalam penelitian ini, untuk membantu peneliti mencapai tujuan penelitiannya, peneliti menggunakan metode penelitian analisis semiotika John Fiske. Menurutnya, kode-kode yang digunakan dalam acara televisi saling terkait dan membentuk suatu makna. Menurut teori ini, realitas tidak hanya hadir melalui kode yang terlihat, namun diolah sesuai referensi yang dimiliki penonton televisi sehingga kode tersebut akan dipersepsi secara berbeda-beda. Model semiotika John Fiske memiliki 3 tahapan analisis, yaitu analisis level realitas, level representasi dan ideologi (Vera, 2014:35)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Level Realitas

Pada level realitas, peneliti menguraikan beberapa kode yang menggambarkan Quarter Life Crisis yang terdapat pada potongan scene yang telah diteliti. Peneliti memilih enam kode yang meliputi kode lingkungan, kode gestur, kode ekspresi, kode perilaku dan kode ucapan. Kode-kode tersebut adalah kode yang dapat menggambarkan bagaimana penyebab, ciri-ciri dan cara menghadapi Quarter Life Crisis terlihat pada Film Animasi Soul. Kode Gestur yang terencode pada Film Animasi Soul ini yang menggambarkan adanya penyebab, ciri-ciri dan cara menghadapi Quarter Life Crisis. Gestur atau bahasa tubuh ini termasuk kedalam bentuk komunikasi non-verbal, yang dapat menyampaikan pesan melalui gerakan salah satu anggota tubuh. Gestur yang ditunjukkan oleh tokoh Paul dan tokoh Ibu Joe dalam scene satu dan dua dapat menjadi tekanan bagi individu sehingga menjadi salah satu penyebab individu mengalami Quarter Life Crisis. Tokoh Paul seorang teman lama Joe yang menunjukkan bahwa ia mengacuhkan atau meremehkan lawan bicaranya dengan memainkan ponsel dan tidak menatap orang yang sedang berbicara kepadanya. Gestur yang diberikan tokoh Paul ini bertujuan untuk menjatuhkan harapan dan impian Joe serta menganggap bahwa Joe tidak akan berhasil. Sedangkan pada scene kedua terdapat peran pendukung yaitu ibu Joe yang menampilkan gestur berkecak pinggang yang dapat diartikan sebagai sikap yang mengancam, selain itu ibu Joe menyilangkan kedua tangannya saat sedang berbicara kepada anaknya, gestur tersebut memperlihatkan sikap yang defensif atau keras kepala. Pada scene ketiga, empat, lima dan enam tokoh Joe dan Twentytwo banyak memperlihatkan gestur yang menunjukkan beberapa penyebab serta ciri-ciri individu yang mengalami Quarter Life Crisis, seperti kedua tangan saling menggenggam, menundukan kepala, memeluk kedua lengan, berjalan dengan pandangan kebawah, menatap bayangan diri sendiri, menopang dagi sambil menghela nafas panjang. Sedangkan ekspresi pada tokoh Joe dan Twentytwo didominasi dengan ekspresi cemas dan sedih, dengan alis yang tertarik ke dalam dan terangkat ke atas sehingga kulit dibawah alis membentuk segitiga, merupakan arti dari kesedihan wajah yang ditunjukkan dalam ekspresi (Fadilla, 2021:115). Gestur dan ekspresi yang ditunjukkan oleh Joe dan Twentytwo tersebut, merupakan salah satu penyebab serta ciri-ciri individu yang mengalami Quarter Life Crisis, seperti dalam jurnal nasional yang berjudul Quarter Life Crisi pada Masa Dewasa Awal di Pekanbaru yang mengemukakan bahwa ciri individu yang mengalami fase ini salah satunya adalah gelisah dan khawatir yang berlebihan mengenai masa depannya serta menyesali dan mempertanyakan keputusan hidupnya yang telah diambil (Herawati & Hidayat, 2020:147). Pada scene tiga dan empat, muncul Twentytwo dengan perilaku yang menggambarkan seorang individu berusia dua puluh dua tahun di kehidupan nyata, seseorang yang baru saja mengetahui dan merasakan kehidupan yang sebenarnya, kemudian

perilaku yang merenung, diam dan tidak bersemangat menunjukkan perasaan khawatir serta cemas yang berlebihan karena merasa ada yang salah dengan dirinya, serta berpikir bahwa ia tidak cukup baik untuk hidup. Sedangkan pada scene enam Joe menunjukkan perilaku yang mencerminkan bahwa ia menyadari hal-hal kecil dalam hidup yang ia lalui selama ini merupakan suatu hal yang harus disyukuri. Dalam kode ucapan, terlihat berbagai makna yang muncul lewat dialog antar tokoh pada potongan scene yang peneliti teliti, pada scene kesatu dan kedua terdapat kode ucapan yang memperlihatkan bagaimana penyebab Quarter Life Crisis terrepresentasikan melalui dialog pada tokoh Paul dan ibu Joe. Pada scene ketiga, keempat, dan kelima terdapat kode ucapan dari tanda individu yang mengalami fase ini yaitu **“Aku tidak berguna, aku tak punya tujuan” “Aku selalu khawatir ada yang salah dengan diriku. Mungkin aku tak cukup baik untuk hidup”**. Kode lingkungan yang terencode dalam scene tiga memperlihatkan perbedaan bagaimana suasana di bumi dan di The Great Beyond scene ini seperti memperlihatkan bagaimana kehidupan yang tidak menyeronokkan apa yang dibayangkan olehnya. Melihat bahwa hal-hal yang sederhana dapat menjadi alasan Twentytwo ingin hidup di bumi.

B. Level Representasi

Pada level representasi, peneliti akan membahas kode-kode yang terkait dengan representasi quarter life crisis dalam film Soul, yang direpresentasikan melalui kode-kode yang sudah peneliti fokuskan, diantaranya adalah kode kamera, kode tata cahaya, kode setting, kode musik dan kode karakter. Pada level representasi merujuk pada bagaimana teknis-teknis pada sinematografi melalui kode-kode yang telah peneliti ambil direpresentasikan. Kode kamera menunjukkan beberapa shot dan angle yang sering dipakai pada scene-scene yang peneliti teliti. Tipe shot antara lain Long Shot, Medium Shot dan Close Up. Teknik Long Shot banyak digunakan karena bisa menjadi pendukung dalam penyampaian pesan mengenai tokoh berada dimana dan dapat memperlihatkan juga setting waktu dan suasana saat tokoh sedang berinteraksi dengan area disekelilingnya hanya menggunakan satu shot. Dengan teknik Long shot juga pesan yang ingin disampaikan melalui gestur, ekspresi, perilaku serta lingkungan juga dapat terlihat dengan teknik pengambilan ini. Kode tata cahaya yang terencode dalam scene-scene yang peneliti teliti berasal dari beberapa sumber cahaya, yang pertama Natural Light yaitu sumber cahaya yang bersifat natural di pagi hari, seperti pada scene satu saat dimana Joe dan Twentytwo berada di barber shop, terlihat bahwa key light berasal dari arah yang sama. Sedangkan pada scene ketiga menggunakan pencahayaan yang berdasarkan arah atau Direction of Light cahaya ditujukan kearah subjek yaitu mata Joe yang berguna untuk menguatkan ekspresi yang dimunculkan dari mata Joe. Dalam scene ketiga, keempat dan kelima saat tokoh Joe dan Twentytwo berada di bumi dan ketika Twentytwo berada di The Great Beyond peneliti berasumsi bahwa The Great Beyond adalah dunianya saat masih remaja, pada saat umur dibawah dua puluh tahun, saat semuanya masih bergantung kepada orang tua dan mengikuti alur kehidupannya, sedangkan bumi dalam scene ketiga ini diibaratkan sebagai tempat saat semuanya bergantung pada pilihan individu itu sendiri, dan pada saat umur dua puluh dua tahun dimana rata-rata seseorang lulus dari perkuliahannya, individu sudah mulai merasa harus menentukan langkah dalam menjalani hidupnya. Desain musik yang diperdengarkan dalam film Soul ini merupakan musik dan suara yang mempengaruhi penonton secara mendalam, yang akan membuat film dapat menyampaikan emosi dengan cara berbeda serta membuat penonton menikmati dan menghayati pesan apa yang hendak sutradara capai melalui musik dalam film Soul ini.

C. Level Ideologi

Melalui semua adegan yang sudah diteliti, peneliti menemukan bahwa ideologi yang terdapat dalam film animasi Soul ini merupakan ideologi liberalisme. Peneliti menyimpulkan bahwa film ini memberikan pemahaman liberalisme yang didasari pada kebebasan persamaan hak yang menjadi pokok utama. Liberalisme merupakan paham yang menekankan kebebasan. Dalam film animasi Soul ini, terlihat bahwa karakter Twentytwo dapat dengan bebas menentukan masa depannya sendiri. Menurut Dr. R.G. Collingwood, liberalisme adalah kebebasan manusia untuk bertindak tanpa paksaan. Karena kebebasan itulah, individu rentan mengalami Quarter Life Crisis, dikarenakan banyaknya pilihan yang harus mereka tentukan dalam menentukan langkah dalam menjalani dan menghadapi persoalan hidup.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui metode penelitian semiotika John Fiske, peneliti menemukan adanya representasi Quarter Life Crisis dalam film animasi Soul. Pada level realitas, level representasi, dan level ideologi ditemukan bahwa penyebab, tanda-tanda, dan cara menghadapi Quarter Life Crisis ada dalam tokoh Joe Gardner dan Twentytwo. Dari penelitian mengenai "Representasi Quarter Life Crisis dalam Film Animasi Analisis Semiotika John Fiske Film Animasi Soul, peneliti mendapatkan kesimpulan dari tiga pertanyaan identifikasi masalah yang sudah ditentukan sebelumnya. Pada analisis level realitas yang digambarkan melalui kode gestur, ekspresi, perilaku, ucapan dan lingkungan, dapat disimpulkan bahwa penyebab, ciri-ciri, dan cara menghadapi Quarter Life crisis pada film ini ditunjukkan dengan bagaimana tokoh Joe Gardner dan Twentytwo dengan gestur dan ekspresi yang menggambarkan bagaimana ciri ciri

individu yang mengalami fase Quarter Life Crisis. Terlihat suasana gembira dan menegangkan pada awal film dan pertengahan didominasi dengan ekspresi cemas dan khawatir lalu kemudian ditutup pada scene terakhir dengan suasana sedih dan haru. Perilaku pada tokoh pendukung Paul dan Ibu Joe memperlihatkan bagaimana lingkungan yang menjadi penyebab individu mengalami fase Quarter Life Crisis. Sedangkan perilaku dari tokoh Twentytwo yang menggambarkan bagaimana ciri-ciri Quarter Life Crisis yang terjadi di usia dua puluh tahun-an yang masih mencari jati dirinya sehingga merasa khawatir yang berlebihan mengenai masa depannya dan tidak mengetahui tujuan hidupnya. Lalu perilaku Joe mencerminkan pria paruh baya yang berusaha mencapai tujuan hidupnya tetapi merasa hampa saat sudah mencapainya kemudian disadarkan oleh pentingnya mensyukuri setiap menit kehidupan untuk hal yang positif dan menikmati kebahagiaan sekecil apapun itu. Selain itu kode yang mendukung adanya penyebab, tanda-tanda, dan cara menghadapi fase ini adalah kode lingkungan dan ucapan. Sehingga representasi Quarter Life Crisis dalam film ini dapat disampaikan dengan baik oleh sutradara film, baik dari cara alur cerita maupun ilustrasinya. Representasi Quarter Life Crisis sebagian besar terlihat jelas saat ditinjau melalui kode setting yang menunjukkan bagaimana latar tempat, waktu serta suasana individu yang melewati fase ini tersampaikan dengan baik. Serta kode karakter dari Twentytwo yang menggambarkan bagaimana individu yang berusia dua puluh dua tahun mengalami fase Quarter Life Crisis. Begitu juga dengan kode kamera, cahaya serta musik yang mengangkat suasana dalam film. Kode-kode representasi yang telah diteliti ini membangun suasana agar makna dan pesan yang terdapat dalam film *Soul* tersampaikan dengan baik. Pada Film Animasi *Soul* ini menampilkan bagaimana seorang individu memiliki kebebasan untuk menentukan jalan hidupnya sehingga sulit menentukan langkah dalam memilih cara untuk menjalani hidup dari berbagai persoalan serta pilihan yang ada untuk mencapai tujuannya. Seperti yang dikutip oleh Dwi Siswanto (Jurnal Filsafat, Vol.38, 2004:271), mengemukakan salah satu dari lima ciri liberalisme adalah kebahagiaan individu merupakan tujuan yang utama.

REFERENSI

- Dalyono, 2005. Psikologi Pendidikan, Jakarta: PT Rineke Cipta
- Habibie, A., Syakarofath, N. A., & Anwar, Z. (2019). Peran Religiusitas terhadap QuarterLife Crisis (QLC) pada Mahasiswa. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 5(2), 129. <https://doi.org/10.22146/gama.jop.48948>
- Haryati. (2021). *Membaca Film (Memaknai Representasi Etos Kerja dari Film Melalui Analisis Semiotika)*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani
- Herawati, I., & Hidayat, A. (2020). Quarterlife Crisis Pada Masa Dewasa Awal di Pekanbaru. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 5(2), 145–156. <https://doi.org/10.33367/psi.v5i2.1036>
- Mulyana, Deddy. (2013). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Nugroho, Sarwo. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: ANDI
- Nurudin. (2016). *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Savini, N. A., Sathotho, S. F., & Wibowo, P. N. H. (2020). Mise En Scène Film Nyai Karya Garin Nugroho. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 17(2), 89–97. <https://doi.org/10.24821/tnl.v17i2.4444>
- Siswanto, D. (2007). Dwi Siswanto-Konvergensi antara Liberalisme dan Kolektivisme sebagai Dasar Etika Politik di Indonesia.pdf. *Jurnal Filsafat*, 14, 262–283.
- Sobur, Alex. (2018). *Semiotika Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujudi, M. A., & Ginting, B. (2020). Quarterlife Crisis di Masa Pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Semester Akhir Universitas Sumatera Utara. *Buddayah: Jurnal Pendidikan Antropologi*, 2(2), 105–112.
- Supratman, Lucy Pujasari dan Mahadian, Adi Bayu. (2018). *Psikologi Komunikasi* Yogyakarta: Deepublish.
- Tyas, D.C. (2020). *Ideologi Negara*. Semarang: PT. Sindur Pres
- Vera, Nawiroh (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Zwagery, R. V., & Yuniarramah, E. (2021). Psikoedukasi “Quarter Life Crisis: Choose The Right Path, What Should I Do Next?” To Maega: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 272. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v4i3.819>