

ANALISIS SIMBOL *THUMB-UP*: PENDEKATAN SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE PADA SEGMENT '14' DALAM FILM OMNIBUS SEVEN SOMETHING

Alhadi Nelsa^{1*}, Anintya Wanda P²

^{1*&2} Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto
Email: alhadinelsa@ump.ac.id^{1*}, anintyawanda@ump.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap interpretasi individu terhadap simbol *thumb-up* dalam film 14 dari *Omnibus Seven Something*. Permasalahan utama adalah bagaimana simbol *thumb-up* muncul dalam elemen *mise-en-scène* film tersebut merepresentasikan keberadaannya dalam fenomena kecanduan media sosial di masyarakat modern terutama remaja. Penelitian ini dilakukan dengan asumsi bahwa simbol *thumb-up* memiliki fungsi melampaui sekadar simbol; memvisualisasikan dinamika ketergantungan sosial terhadap validasi dari media sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis semiotika kualitatif, dengan pendekatan triadik Charles Sanders Peirce, yang mencakup representamen, objek, dan interpretant. Data dikumpulkan melalui observasi mendalam terhadap cuplikan-cuplikan film yang menampilkan simbol *thumb-up* pada berbagai elemen, seperti miniatur patung, banner, dan *casing handphone*. Analisis mengklasifikasi simbol-simbol yang muncul dan menginterpretasikan pengaruh visualnya dalam narasi dan konteks sosial film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simbol *thumb-up* menjadi representasi eksistensi media sosial dalam kehidupan bermasyarakat, khususnya dalam memengaruhi hubungan dan emosi individu. Pemunculan simbol ini menyoroti kecenderungan masyarakat untuk mengejar validasi digital, yang sering berujung pada ketergantungan dan perubahan perilaku sosial. Penelitian diharapkan memiliki prospek

dalam memperluas pemahaman tentang penggunaan simbol-simbol dalam media populer sebagai alat refleksi dan kritik sosial.

Kata kunci: Semiotika, Film, Simbol, *Thumb Up*

Abstract

The research aims to reveal individual interpretations of the thumb-up symbol in film 14 from the Omnibus Seven Something. The main issue examined is how the thumb-up symbol appears within the film's mise-en-scène elements and represents its presence in the phenomenon of social media addiction, especially among teenagers. This study is conducted under the assumption that the thumb-up symbol serves functions beyond being merely symbolic; it visualises the dynamics of social dependency on validation from social networks. The research method employed is a qualitative semiotic analysis using Charles Sanders Peirce's triadic approach, which includes the representamen, object, and interpretant. Data were collected through in-depth observations of film scenes featuring the thumb-up symbol in various elements, such as miniature statues, banners, and phone cases. The analysis classifies the symbol's appearances and interprets their visual impact within the narrative and social context of the film. The results show that the thumb-up symbol represents the existence of social media in society, particularly influencing individual relationships and emotions. The symbol's presence highlights society's tendency to seek digital validation, often leading to dependency and changes in social behaviour. This research is expected to contribute to a broader understanding of how symbols in popular media serve as tools for reflection and social critique.

Keywords: film, semiotics, symbol, thumb-up

PENDAHULUAN

Teknologi internet berkembang dengan pesat, terutama dalam kehidupan sosial, berdampak pada penggunaan media sosial yang mengalami perubahan. Sebelumnya, internet dimanfaatkan untuk mencari atau memperoleh informasi, saat ini situs media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, maupun *Twitter* semakin populer untuk bersosialisasi dan berinteraksi melalui internet. Bill Tancer (2008: 52) mengungkapkan penggunaan situs media sosial telah melampaui pencarian situs porno, menunjukkan adanya pergeseran besar dalam perilaku pengguna internet. Film omnibus *Seven Something* berjudul *14*, menceritakan kisah remaja antara Puan dengan Milk yang kehidupannya dipenuhi dengan penggunaan media sosial. Film ini tidak ada aktivitas bersosialisasi oleh tokoh utama Puan di dunia nyata terkecuali dengan kekasihnya Milk. Puan hanya bersosialisasi di dunia maya dengan media sosial seperti *Path*, *Facebook*, *YouTube*, *Instagram*, *Skype*, maupun *Twitter*.

Lewis Jacobs (1979: 224) menyatakan bahwa media film dapat digunakan sebagai sarana mengeksplorasi, mengembangkan, serta memanfaatkan pengalaman para pembuat film dengan menciptakan berbagai bentuk naratif yang melibatkan subjek dan objek. Segmen "*14*" dalam film omnibus "*Seven Something*," disutradarai oleh Paween Purijitpanya, berusaha memunculkan simbol *thumb up* pada setiap adegan perilaku penggunaan media sosial melalui kisah cinta antara Puan dan Milk, dua remaja yang hidupnya diisi dengan aktivitas *online*. Simbol *thumb up* atau "*like*" pemunculannya merupakan peranan penting dalam film ini, untuk menggambarkan perilaku penggunaan media sosial. Simbol ini bukan hanya sekadar ikon yang sering digunakan di platform media sosial untuk menunjukkan suka atau setuju, melainkan juga mencerminkan bagaimana individu berusaha mendapatkan validasi dan pengakuan dari lingkungan maya mereka.

KAJIAN TEORI

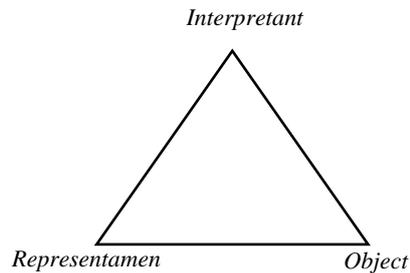
Film memiliki struktur penandaan yang tersusun atas tanda dan kode adalah teks yang dapat dibaca, karena tanda dan maknanya yang disandingkan (Sardar & Loon, 2001: 13). Pada analisis media film sebagai teks, interpretasi memiliki

otonomi penuh dalam menafsirkan sebuah teks, tetapi tetap memiliki argumentasi yang dijadikan landasan dalam memberikan penafsiran serta kedekatan dengan fenomena yang terjadi dan berkaitan dengan teks tersebut (Bungin, 2005: 151). Separuh kekuatan sebuah film terdapat pada aspek *mise-en-scène* (Pratista, 2008: 61), aspek yang termasuk dalam unsur sinematik. *Mise-en-scène* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scène* adalah unsur sinematik yang mudah dikenali, karena hampir seluruh gambar yang diperlihatkan dalam film adalah bagian dari unsur ini yang dibagi menjadi empat aspek yakni (Pratista, 2008: 61):

- a. *Setting* (latar)
- b. Kostum dan tata rias (*make-up*)
- c. Pencahayaan (*lighting*)
- d. Para pemain dan pergerakannya (*acting*)

Mise-en-scène menjadi unit analisis dalam penelitian. Penelitian berfokus pada aspek *setting* dan aspek *acting* sebagai unit analisis tanda, dengan acuan pada pemunculan simbol *thumb up* melalui adegan dan situasi di sekitarnya.

Penelitian menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, dengan alasan gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. *Semiotic is concerned with everything that can be taken as a sign* (Sartini, 2010: 2), semiotika adalah studi yang tidak hanya merujuk pada tanda (*signs*) dalam percakapan sehari-hari, tetapi segala sesuatu yang merujuk pada bentuk-bentuk lain seperti kata, gambar, bunyi, *gesture*, dan objek. Menurut Peirce, *representamen* tidak lain adalah tanda, sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu dinamakan *interpretant* (*interpretan*) dari tanda yang pertama, yang pada gilirannya mengacu pada *object* (*objek*) (Peirce, 1986: 5-6). *Representamen* adalah sesuatu yang bersifat indrawi; kehadirannya membangkitkan *interpretant*, yakni suatu tanda lain yang ekuivalen dengan *representamen* di dalam benak seseorang (*interpreter*).



Gambar 1. Struktur Triadik

Sumber: Budiman

Objek adalah sesuatu hal yang dapat dilihat dengan kasat mata, eksis sebagai realitas empiris, bisa pula entitas lain yang abstrak, imajiner, dan fiktif (Nörth, 1990: 42–43). Objek merupakan sesuatu yang dirujuk dari tanda itu sendiri atau objek dan tanda bisa jadi merupakan entitas yang sama. Berdasarkan pengertian tipe tanda, untuk mempermudah melihat tipe tanda dalam *mise-en-scène* film *Omnibus Seven Something* judul "14," dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Unit Analisis

Jenis Tanda	Unit Analisis	
Ikon	Ditandai dengan: - Persamaan - Kemiripan	Proses kerja: - Dilihat
Indeks	Ditandai dengan: - Hubungan sebab akibat - Keterikatan	Proses kerja: - Diperkirakan
Simbol	Ditandai dengan: - Konvensi atau kesepakatan	Proses Kerja: - Dipelajari

Sumber: Wibowo

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika kualitatif untuk mengeksplorasi interpretasi simbol *thumb-up* dalam film *14* dari omnibus *Seven Something*. Pendekatan semiotika Peirce dipilih untuk memahami relasi tanda, yang terdiri atas representamen, objek, dan interpretant. Objek penelitian

mencakup cuplikan-cuplikan film yang menampilkan simbol *thumb-up*, yang diklasifikasikan dan dianalisis dalam konteks *mise-en-scène*.

Prosedur penelitian diawali dengan pengumpulan data visual berupa tangkapan layar adegan film yang memuat simbol *thumb-up* pada berbagai elemen seperti miniatur patung, banner, dan casing handphone. Setiap adegan dianalisis untuk mengidentifikasi tipe tanda (ikon, indeks, simbol) dengan fokus utama pada simbol sebagai representasi. Teknik pengumpulan data mencakup observasi mendalam terhadap film, disertai pencatatan dan penandaan adegan-adegan kunci. Analisis data dilakukan dengan pendekatan triadik Peirce untuk menghubungkan representamen (simbol *thumb-up*), objek (eksistensi keberadaan media sosial), dan interpretant (pemahaman simbol sebagai kritik terhadap perilaku kecanduan digital). Hasil analisis memusatkan perhatian pada dampak sosial, termasuk pengaruh simbol terhadap validasi diri dan hubungan interpersonal. Teknik triangulasi diterapkan dengan membandingkan data visual dan interpretasi teoritis guna memastikan validitas hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dilakukan terhadap pemunculan simbol *thumb up* yang terdapat pada film *Omnibus Seven Something* berjudul *14*. Semiotika digunakan sebagai pendekatan untuk menginterpretasi relasi tanda yang muncul dalam *mise-en-scène*. Pembacaan tanda dilakukan dengan terlebih dahulu mengklasifikasi elemen-elemen yang termasuk ke dalam tipe tanda ikon, indeks, dan simbol. Hasil klasifikasi ini kemudian dibahas lebih lanjut, khususnya pada tanda simbol dan relasinya dengan tanda-tanda lain, menggunakan kerangka pemahaman tanda menurut Peirce. Pembahasan difokuskan pada bagaimana interpretasi pemunculan simbol *thumb up* dilakukan dalam konteks film tersebut.

Simbol *thumb-up* pada Miniatur Patung

Pada *scene* ini, simbol *thumb-up* muncul dalam bentuk miniatur patung saat Puan mengubah status akun *Facebook*-nya dari "*single*" menjadi "berpacaran." Kejadian ini memicu berbagai komentar dari teman-temannya, yang menunjukkan antusiasme Puan terhadap perhatian yang didapat di media sosial. Simbol *thumb-up* diinterpretasikan sebagai perwujudan dari simbol "*like*" di *Facebook*,

menggambarkan pengaruh media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menekankan bagaimana individu, seperti Puan, mengejar validasi sosial melalui interaksi digital dan menunjukkan tanda-tanda kecanduan terhadap media sosial.



Gambar 2. Simbol *thumb-up* pada Miniatur Patung
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 2. Identifikasi dan Klasifikasi Tipe Tanda

Tipe Tanda	Unit Analisis
Ikon	- Tokoh Puan
Indeks	- Senyum dari tokoh Puan
Simbol	- <i>Thumb up</i> miniatur patung

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. Identifikasi Tipe Tanda Simbol

Tanda	Objek	<i>Interpretant</i>
Simbol <i>Thumb Up</i> pada miniatur patung	Simbol <i>like</i> pada media sosial	Penekanan pada media sosial dalam membangun situasi dalam visual tersebut.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tipe tanda simbol, terdapat satu tanda yaitu *thumbs-up* sebagai tanda simbol pada aspek *setting* yang dimunculkan melalui miniatur patung. *Thumbs-up* diinterpretasikan sebagai perwujudan simbol *like* pada media sosial yang hadir dalam kehidupan sehari-hari. *Thumbs-up* yang merujuk pada *like* Facebook

merepresentasikan keterlibatan media sosial Facebook dalam membangun situasi visual. Situasi tersebut menekankan pengaruh media sosial Facebook, yang dalam konteks tertentu dapat berujung pada salah satu dampak penggunaan media sosial berlebihan, yaitu *Cybersexual-relationship addiction* (Setjipto, 2012: 77), di mana seseorang terhanyut dalam pertemanan melalui dunia *cyber*.

Simbol ini menggambarkan bahwa media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan tokoh, di mana segala aktivitas dan perubahan status pribadi membutuhkan pengakuan dari lingkungan maya. Dalam konteks yang lebih luas, penggunaan simbol *thumbs-up* menyoroti representasi tentang bagaimana teknologi digital memengaruhi dinamika sosial dan emosional di kalangan pengguna, sekaligus memperlihatkan kecenderungan untuk mencari perhatian dan pengakuan secara berlebihan.

Simbol thumb-up pada Banner

Simbol *thumbs-up* muncul pada banner di adegan ketika Puan dan Milk berada di pusat perbelanjaan. Ketika mereka berdebat mengenai video yang diunggah oleh Puan yang menjadi viral, simbol ini muncul di latar belakang sebagai elemen *mise-en-scène* yang signifikan. Adegan ini menggambarkan konflik interpersonal yang dipicu oleh tindakan di media sosial. Banner tersebut menunjukkan eksistensi media sosial yang menjadi pusat konflik antara Puan dan Milk.



Gambar 3. Simbol *thumb-up* pada Banner

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 4. Identifikasi dan Klasifikasi Tipe Tanda

Tipe Tanda	<i>Mise-en-scène</i>
Ikon	<ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Puan - <i>Hanphone</i> - Tokoh Milk
Indeks	<ul style="list-style-type: none"> - Arah pandang dari tokoh Puan - Seyum dari tokoh Puan - Arah pandang dari tokoh Milk - Warna oranye pada latar
Simbol	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Thumbs-up</i> pada banner

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 5. Identifikasi Tipe Tanda Simbol

Tanda	Objek	<i>Interpretant</i>
Simbol <i>Thumb Up</i> pada banner	Simbol <i>like</i> pada media sosial	Penekanan keterlibatan media sosial membangun situasi dalam adegan perselisihan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tanda tipe simbol, terdapat *thumbs-up* yang divisualkan pada banner, memperlihatkan eksistensi media sosial sebagai penekanan sebab akibat terjadinya perselisihan antara Puan dan Milk. Kemunculan simbol *thumbs-up* mengisyaratkan situasi di mana keberadaan seseorang dalam menggunakan media sosial pada kondisi tertentu dapat mengakibatkan terganggunya hubungan dengan orang-orang terdekat. Menurut Suller, seseorang dinyatakan telah kecanduan suatu stimulus jika hubungan dengan orang-orang terdekatnya terganggu karena stimulus tersebut (Soetjipto, 2012: 78).

Kemunculan simbol ini menandakan keterlibatan media sosial dalam menciptakan dinamika hubungan yang kompleks. Ketergantungan pada *platform*

digital dapat menyebabkan ketegangan emosional dan merusak hubungan antarpribadi. Hal ini mengilustrasikan bagaimana kecanduan media sosial dapat mengubah perilaku sosial dan memicu konflik, mempertegas efek destruktif dari ketergantungan emosional pada dunia maya.

Symbol *thumb-up* pada *Casing Handphone*

Simbol *thumb-up* juga muncul pada casing *handphone* yang digunakan oleh Puan saat berkomunikasi dengan Milk. Kehadiran simbol ini pada objek sehari-hari, seperti casing *handphone*, menunjukkan betapa mendalamnya penetrasi media sosial dalam kehidupan sehari-hari para tokoh. Penggunaan simbol ini dalam adegan tersebut menyoroti bahwa media sosial telah menjadi elemen esensial dalam aktivitas harian, mencerminkan keterikatan pengguna dengan perangkat digital mereka.



Gambar 4. Simbol *thumb-up* pada *Casing Handphone*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 6. Identifikasi dan Klasifikasi Tipe Tanda

Tipe Tanda	<i>Mise-en-scène</i>
Ikon	<ul style="list-style-type: none"> - Tokoh Puan - <i>Hanphone</i>
Indeks	<ul style="list-style-type: none"> - Arah pandang tokoh Puan - Tetesan air pada kaca
Simbol	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Casing handphone</i>

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 7. Identifikasi Tipe Tanda Simbol

Tanda	Objek	Interpretant
Simbol <i>Thumb Up</i> pada <i>casing handphone</i>	Simbol <i>like</i> pada media sosial	Bentuk <i>casing</i> yang menyerupai simbol <i>like</i> dipergunakan pada <i>handphone</i> . Penekanan pada eksistensi media sosial sangat erat dalam berbagai aktivitas.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tipe tanda simbol, terdapat satu tanda yakni *casing handphone*. Mengacu pada objek simbolik, bentuk *casing handphone* merepresentasikan konsep simbol *like* dalam Facebook. *Interpretant* terbentuk melalui persuasi terhadap penggunaan *handphone*. Penggunaan *handphone* tidak terlepas dari media sosial, dan sering digunakan di mana saja serta kapan saja. Bentuk *casing* yang menyerupai acungan jempol melekatkan keterlibatan media sosial pada aktivitas penggunaan *handphone* oleh Puan, yaitu kondisi yang melalaikan hal penting lain karena penggunaannya. Menurut Muller, kondisi tersebut termasuk dalam kategori kecanduan karena mampu membuat individu melalaikan keadaan dan hal penting di sekitarnya akibat pengaruh stimulus tersebut (Soetjipto, 2012: 78).

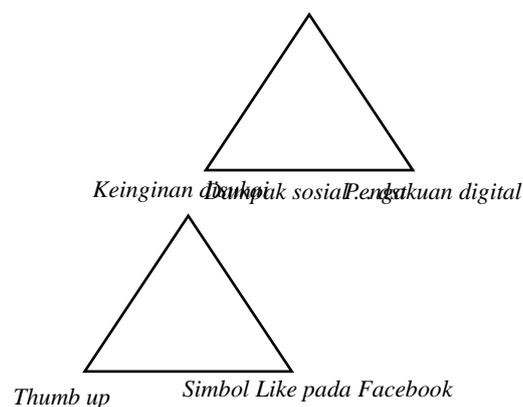
Kondisi ini menggambarkan bagaimana pengguna terus terhubung dengan dunia maya, bahkan dalam situasi yang paling pribadi sekalipun. Bentuk *casing handphone* yang menyerupai *thumb-up* menegaskan bahwa kehadiran media sosial tidak hanya memengaruhi cara orang berinteraksi, tetapi juga telah meresap hingga ke tingkat personal yang lebih dalam, di mana keputusan kecil dan objek sehari-hari mencerminkan ketergantungan berlebihan terhadap media sosial.

KESIMPULAN

Simbol *thumb-up* dalam film "14" dari omnibus "Seven Something" digunakan secara efektif untuk menggambarkan kecanduan media sosial di kalangan remaja, dengan memanfaatkan struktur triadik Charles Sanders Peirce: *representamen*, *objek*, dan *interpretant*. Sebagai *representamen*, simbol *thumb-up* muncul dalam berbagai bentuk visual, seperti miniatur patung, banner, dan *casing handphone*, yang berfungsi sebagai tanda penghubung antara

dunia nyata dan virtual. Simbol ini merepresentasikan "like" atau "suka" yang dikenal di *platform* media sosial seperti Facebook, sehingga mempertegas keberadaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Objek dari simbol *thumb-up* adalah fenomena sosial berupa ketergantungan yang semakin meningkat terhadap media sosial untuk mendapatkan pengakuan sosial dan pengakuan diri. *Interpretant* yang muncul dari interaksi antara *representamen* dan *objek* adalah pemahaman bahwa simbol *thumb-up* tidak hanya sekadar simbol digital yang digunakan untuk menunjukkan persetujuan atau suka, melainkan juga merupakan kritik terhadap perilaku sosial yang didorong oleh kecanduan media sosial. Dalam film "14", interaksi Puan dengan dunia digital dapat dianggap sebagai serangkaian proses *semiosis* tanpa henti.



Gambar 5. Unlimited Semiosis Simbol *thumb-up*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setiap *like* atau *thumb-up* yang muncul menciptakan interpretasi sementara tentang eksistensi media sosial sebagai sumber permasalahan dalam adegan. Namun, interpretasi ini tidak pernah bersifat final, melainkan berkembang menjadi *representamen* baru yang semakin memperkuat kecanduan Puan terhadap media sosial. Seiring waktu, tanda yang awalnya hanya berupa representasi sederhana tentang eksistensi media sosial berkembang menjadi objek pencarian validasi digital. Hal ini sering kali berujung pada ketergantungan serta perubahan perilaku sosial yang signifikan.

Film sebagai teks memiliki struktur penandaan yang kompleks. Selain alur cerita dan rangkaian visual, aspek seperti *setting* dan akting tidak hanya berfungsi

sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai tanda yang dapat dibaca dan memiliki makna tersirat dalam visualisasi film. Pendekatan semiotika, sebagai metode pembacaan tanda, memberikan kerangka kerja dalam memaknai suatu visual, sekaligus menetapkan batasan dalam interpretasi. Ke depan, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi atau pembanding bagi kajian bertema serupa yang menelaah film sebagai teks melalui tanda-tanda visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, K. (2011). *Semiotika visual: Konsep, isu, dan problem ikonitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Bungin, B. (2005). *Analisis data penelitian kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jacobs, L. (1979). *The emergence of art*. New York: W.W. Norton Company.
- Nörth, W. (1990). *Handbook of semiotics*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Peirce, C. S. (1986). Logic as semiotic: The theory of sign. Dalam R. E. Innis (Ed.), *Semiotic: An introductory reader* (hlm. xx-xx). London: Hutchinson.
- Sardar, Z., & Van Loon, B. (2001). *Cultural studies for beginners* (Alfathri Aldin, penerj.). Bandung: Mizan.
- Sartini, N. W. (2010). Tinjauan teoritik tentang semiotik. *Jurnal Masyarakat Kebudayaan dan Politik*, 20(1), 1–10.
- Soetjipto, H. P. (2012). Pengujian validasi konstruk kriteria kecanduan internet. *Jurnal Psikologi*, 32(2), 74–91.
- Tancer, B. (2008). *Click: What millions of people are doing online and why it matters*. USA: Hachette Books.
- Wibowo, I. S. W. (2011). *Semiotika komunikasi: Aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.