



REPRESENTASI KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP *PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* SESEORANG DALAM FILM ANIMASI “SOUL”

Lisa Orellia¹
Nanang Ganda Prawira²

Diterima Desember. 10, 2021; Disetujui Desember. 21, 2021.

Abstrak: Film animasi *Soul* menceritakan tentang seseorang yang mengalami gejala krisis paruh baya yang mendapat pelajaran penting bagi hidupnya dari orang-orang di sekelilingnya. Pada film ini memperlihatkan bagaimana makna dari keberadaan dan kebahagiaan seseorang dapat dipengaruhi oleh keberadaan manusia yang lainnya melalui komunikasi. Jika dilihat dari perspektif ilmu komunikasi hal tersebut adalah proses komunikasi interpersonal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos yang merepresentasikan konsep komunikasi interpersonal sehingga dapat mempengaruhi *psychological well-being* seseorang dalam film animasi *Soul*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik komunikasi interpersonal dalam film *Soul* diwakili oleh adegan komunikasi yang dilakukan oleh dua sampai tiga orang. Adegan ini melibatkan antara Joe sebagai pria paruh baya, sebuah jiwa baru bernama 22 dan teman Joe bernama Dez, seorang pemotong rambut yang menjelaskan bahwa ia merasa bahagia dengan pekerjaannya meskipun impiannya sebagai dokter hewan tidak tercapai. Dia menyukai pekerjaannya karena dapat mendengar setiap pengalaman dari pelanggannya saat ia memotong rambut Joe, yang sebenarnya pada adegan itu, jiwa 22-lah yang berada di dalam tubuhnya Joe.

Kata kunci : analisis semiotika ; komunikasi interpersonal ; animasi

¹Lisa Orellia, mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung.

e-mail : lisaorellia@upi.edu

²Nanang Ganda Prawira, pengajar Fakultas Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung

e-mail : nananggandaprawira62@upi.edu

Abstract: *The animated film Soul tells about a person who is experiencing symptoms of a midlife crisis who gets important lessons for his life from the people around him. This film shows how the meaning of one's existence and happiness can be influenced by the existence of other humans through communication. If viewed from the perspective of communication science it is a process of interpersonal communication. The purpose of this study is to determine the meaning of denotation, connotation, and myth that represent the concept of interpersonal communication so that it can affect a person's psychological well-being in the animated film Soul. This film will then be dissected using Roland Barthes' semiotic analysis technique. This research is a qualitative descriptive study with documentation studies as research data collection techniques. The results showed that the practice of interpersonal communication in the film Soul is represented by communication scenes performed by two to three people. This scene involves Joe as a middle-aged man, a new soul named 22 and Joe's friend Dez, a barber who explains that he is happy with his job even though his dream as a veterinarian is not fulfilled. He loves his job because he can hear every experience from his customers as he cuts Joe's hair, which is actually in that scene, the soul that resides inside Joe's body are 22.*

Keywords: *semiotic analysis ; interpersonal communication ; animation*

Pendahuluan

Sebagai makhluk sosial, komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia. Komunikasi ini dilakukan oleh setiap manusia untuk berinteraksi. Seperti berinteraksi kepada diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat luas, hingga kepada Tuhan. Komunikasi sangat dibutuhkan manusia karena hal ini merupakan bentuk bertahan hidup manusia yang tidak bisa hidup sendiri tanpa kehadiran manusia lainnya. Bentuk interaksi manusia ditandai dengan berkomunikasi satu sama lain. Sebuah proses saat seseorang menyampaikan pesan menggunakan komponen-komponen komunikasi agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima oleh orang lain sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan adalah definisi dari komunikasi. Komponen komunikasi menurut Laswell adalah source, message, receiver, channel and effect (Putri, 2020). Salah satu bentuk komunikasi adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal dilakukan secara langsung antara komunikator dengan komunikan

dan memiliki efek yang dapat terlihat langsung. Hal ini dikarenakan menurut Devito (dalam Samsinar & Rusnali, 2017) proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau sekelompok kecil orang secara spontan dan informal adalah proses komunikasi interpersonal (Kusasi, 2014).

Saat berkomunikasi, sisi psikologis kebahagiaan manusia tentu akan dipengaruhi, karena komunikasi akan memiliki efek terhadap pihak yang terlibat apabila komunikasi yang dilakukan berhasil. Hal ini dipaparkan oleh Winkel (Abidin, 2011) bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi timbal balik yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka, langsung dan melalui kontak pribadi (hati ke hati). Apabila proses komunikasi interpersonal itu berhasil maka dapat mempengaruhi psychological well-being kedua belah pihak. Menurut Ryff Saat individu memiliki kemampuan untuk menentukan keputusan hidupnya secara mandiri, dapat menguasai lingkungan secara efektif, dapat

menjalin hubungan yang positif dengan orang lain, dapat menentukan dan menjalankan arah dan tujuan hidup, dapat menerima diri sendiri secara positif, dan mampu mengembangkan potensinya secara kontinu dari waktu ke waktu maka kondisi psychological well-being manusia tersebut sudah terpenuhi. Selain itu, Ryff & Keyes juga menyatakan bahwa psychological well-being mencakup enam dimensi teoritis. Keenam dimensi teoritis itu adalah: (1) otonomi (otonomy), (2) hubungan positif dengan orang lain (positive relations with others), (3) penguasaan lingkungan (environmental mastery), (4) pertumbuhan pribadi (personal growth), (5) tujuan hidup (purpose in life), dan (6) penerimaan diri (self acceptance) (Dzillhaq, 2021).

Kebutuhan dalam berkomunikasi tidak dapat terpenuhi secara utuh jika hanya dengan komunikasi interpersonal maupun komunikasi kelompok secara bertatap muka saja. Hal ini menyebabkan munculnya suatu sarana komunikasi yang tidak hanya digunakan sebagai sarana interaksi sosial melainkan untuk hiburan, yaitu film. Film adalah gambar yang bergerak atau disebut juga gambar hidup. Film kemudian terus berkembang seiring dengan kecanggihan teknologi hingga akhirnya muncul sebuah film yang diperankan oleh pemeran yang didesain melalui gambar manual dan dihidupkan berkat teknologi untuk kepentingan karya visual, yakni film animasi. Dalam film animasi tak jarang digunakan sebagai bentuk representasi seni peran yang mempresentasikan suatu keadaan dan memiliki beberapa simbol di dalamnya untuk mentransformasikan pesan. Selain merupakan karya estetika, film juga dapat menjadi alat informasi dengan sifat yang menghibur dan sarana edukasi bagi penontonnya. Menurut Ibrahim, film juga dapat menjadi sarana penyebaran nilai-nilai bu-

daya baru. Banyak yang menganggap film sebagai media hiburan daripada media pembujuk, padahal film merupakan media yang memiliki kekuatan besar dalam membujuk atau mempersuasi penontonnya (dalam Azis, 2018).

Film animasi Soul yang disutradarai oleh Pete Docter ini merupakan salah satu film animasi yang memiliki berbagai macam simbol yang berisi makna mendalam sehingga dapat membuat penonton merasa tertarik dan terjun ke dalam film animasi tersebut. Hal ini sesuai dengan penjelasan menurut Danesi (dalam Azis, 2018) bahwa jika film animasi selalu disajikan secara menarik maka penonton dapat benar-benar memahami isi pesan yang disampaikan, karena ketertarikan tersebut menyebabkan penonton akan lebih memperhatikan tayangan-tayangan yang terdapat pada film tersebut. Sehingga pesan-pesan yang disampaikan oleh film akan lebih melekat pada ingatan dan hati penontonnya. Film animasi Soul ini merupakan salah satu film animasi yang memiliki makna mendalam dengan mengungkapkan sisi kehidupan sehari-hari seorang individu yang akan selalu terlibat dalam komunikasi.

Film ini menceritakan tentang kenyataan bahwa keberadaan orang lain sangat dibutuhkan dalam melengkapi kebahagiaan seseorang. Pesan inilah yang ingin disampaikan oleh film animasi Soul kepada penonton melalui proses representasi yang diberikan. Representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Mulyana, 2014: 96). Dari representasi ini penonton dapat pembelajaran yang sangat berharga tentang bagaimana sulitnya kehidupan tanpa menyadari keberadaan orang lain dan keadaan sekitar. Selain itu, penonton juga perlu memahami bahwa perasaan sedih tidak dapat

dihindari karena untuk merasakan arti kebahagiaan yang sebenarnya, rasa sedih sangat dibutuhkan pada perasaan manusia. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memilih film animasi tiga dimensi Soul ini. Akan sangat menarik jika menunjukkan salah satu tanda yang ada dalam film animasi ini. Terutama tanda yang merepresentasikan komunikasi interpersonal dalam kehidupan sehari-hari yang mempengaruhi psychological well-being seseorang dalam memaknai kehidupan.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif digunakan penulis untuk memberikan gambaran tentang representasi makna dari film secara detail. Bagian dari subjek analisis pada penelitian ini adalah beberapa potongan gambar atau visual dalam film animasi Soul. Potongan gambar yang dipilih merupakan adegan (scene) yang mengandung makna atau tanda yang merepresentasikan komunikasi interpersonal terhadap psychological well-being seseorang dengan melihat berbagai elemen penting di dalamnya, seperti dialog, sudut pengambilan gambar, raut wajah karakter, latar, dan lain sebagainya. Untuk memperoleh data primer, peneliti memilih gambar dan dialog dari scene atau adegan dalam film animasi Soul yang menjadi fokus dalam penelitian ini, sedangkan untuk mendapatkan data sekunder peneliti melakukan studi literatur yang relevan dengan objek yang diteliti dalam film animasi Soul sehingga dapat mendukung analisis peneliti. Untuk menganalisis adegan dalam film animasi Soul, peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang membagi tahapan pemaknaan menjadi denotasi, konotasi, dan mitos.

Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Setelah melakukan reduksi data, maka peneliti akan menjelaskan deskripsi adegan (scene) yang dijadikan sebagai objek penelitian sebagai berikut :

Scene pada durasi 00:53:48 – 00:55:05
Visual 1 
Figure 1: Soul Animation Movie (Source: Personal Research Documentation)
Dialog/Suara Joe Gardner (di dalamnya adalah jiwa dari 22) : "Satu lagi, kata orang kau dilahirkan untuk sesuatu, tapi bagaimana cara mengetahuinya? Bagaimana jika salah jalan? Atau mengambil jalan orang lain? Maka kau menjadi terjebak."
Type of Shot Long Shot
Visual 2



Figure 2: Soul Animation Movie
(Source: Personal Research Documentation)

Dialog/Suara

Dez : "Aku tak sebut itu terjebak, tapi aku tidak berencana menjadi pemotong rambut untuk mencari nafkah."

Joe Gardner (di dalamnya adalah jiwa dari 22) : "Tapi kau terlahir untuk menjadi pemotong rambut, bukan?"

Dez : "Aku ingin jadi dokter hewan."

Type of Shot

Medium Close-Up Shot

Visual 3

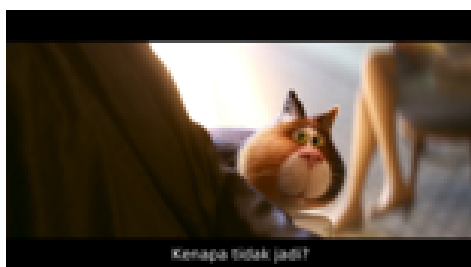


Figure 3: Soul Animation Movie
(Source: Personal Research Documentation)

Dialog/Suara

Joe Gardner (di dalamnya adalah jiwa dari 22) : "Kenapa tidak jadi?"

Dez : "Itu rencanaku saat keluar dari Angkatan Laut."

Type of Shot

Close Up

Visual 4




Figure 4: Soul Animation Movie
(Source: Personal Research Documentation)


Dialog/Suara

Dez : "Lalu, putriku sakit...dan sekolah pemotong rambut lebih murah daripada dokter hewan."

Joe Gardner (di dalamnya adalah jiwa dari 22) : "Sayang sekali, kau terjebak menjadi pemotong rambut dan tidak bahagia."

Type of Shot

<i>Medium Close Up Shot</i>
<p>Visual 5</p>  <p style="text-align: center;">Tunggu, Joe. Aku bahagia.</p> <p style="text-align: center;">Figure 5: Soul Animation Movie (Source: Personal Research Documentation)</p> <p>Dialog/Suara</p> <p>Dez : "Tunggu, Joe. Aku bahagia. Tak semua orang bisa jadi Charles Drew yang menciptakan transfusi darah." Joe Gardner (di dalamnya adalah jiwa dari 22) : "Atau aku, bermain piano dengan Dorothea Williams." Dez : "Aku tahu."</p> <p>Type of Shot</p> <p>Medium Shot</p> <p>Visual 6</p>

 <p style="text-align: center;">Itu ajaibnya kursi ini. Itu sebabnya aku cinta pekerjaan ini.</p> <p style="text-align: center;">Figure 6: Soul Animation Movie (Source: Personal Research Documentation)</p> <p>Dialog/Suara</p> <p>Joe Gardner (di dalamnya adalah jiwa dari 22) : "Entah kenapa, duduk disini membuatku ingin terbuka, Dez." Dez : "Itu ajaibnya dari kursi ini. Itu sebabnya aku cinta pekerjaan ini. Bisa bertemu orang menarik sepertimu, buat mereka senang, dan membuat mereka menjadi tampan. Mungkin aku tak menciptakan transfusi darah tapi aku menyelamatkan jiwa."</p> <p>Type of Shot</p> <p>Medium Long Shot</p>
--

2. Analisis Semiotika Roland Barthes

Denotasi

Joe Gardner yang saat ini di dalam raganya adalah jiwa dari 22 sedang berada di tempat potong rambut milik Dez, teman dari Joe. Saat memotong rambut, 22 yang masih di dalam tubuh Joe, mengeluhkan situasinya pada Dez dan kemudian di dengar pelanggan yang lain.

Dia merasa tidak yakin akan kehidupannya kelak nanti di bumi karena saat itu ia belum menemukan "percikan (sparks)" yang membuatnya ingin hidup di bumi, sehingga ia mengatakan bahwa ia merasa ragu dan bahkan merasa terjebak akan jalan yang harus dipilihnya. Dez menanggapi ucapan 22 yang ada di dalam tubuh Joe dengan mengatakan bahwa dia sendiri tidak merasa terjebak akan jalan yang dipilihnya meskipun awalnya dia memiliki impian sebagai dokter hewan namun berakhir menjadi pemotong rambut. 22 (masih berada di dalam raga Joe) yang awalnya mengira menjadi pemotong rambut adalah mengapa Dez dilahirkan bertanya mengapa Dez tidak menjadi dokter hewan padahal itu adalah impiannya. Dez mengatakan bahwa putrinya jatuh sakit dan memutuskan bahwa sekolah menjadi pemotong rambut memiliki biaya murah daripada menjadi dokter hewan. 22 (masih berada di dalam raga Joe) menanggapi bahwa Dez merasa tidak bahagia karena harus merelakan impiannya. Dez pun langsung menyanggah sangkaan dari 22 (masih berada di dalam raga Joe) dan mengatakan bahwa dirinya merasa bahagia. Setelah itu, 22 (masih berada di dalam raga Joe) memberitahukan bahwa dirinya merasa bebas mengatakan isi hatinya saat duduk di kursi itu. Dez menyatakan bahwa kursi itu ajaib sehingga ia merasa bahagia dengan pekerjaannya yang bisa mendengar pengalaman hidup 22 (masih berada di dalam raga Joe) yang menarik.

Pada gambar pertama diambil dengan teknik long shot dari sisi kanan belakang Joe, ia terlihat dikelilingi oleh orang-orang lain yang ada di tempat pemotong rambut itu dan sedang memperhatikan Joe yang sedang bercerita dengan raut wajah terkesima/tertarik. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan bahwa Joe sedang menjadi objek utama saat sedang menjelaskan pengalamannya sebagai 22,

dan didengar seksama oleh orang-orang lainnya. Kemudian pada gambar kedua, yang diambil dengan teknik medium close up shot dari sisi kiri Dez. Pada frame ini menunjukkan bahwa kisah Dez sedang menjadi objek utama. Selanjutnya pada gambar ketiga, menjadikan kucing terapi alias jiwa Joe Gardner yang asli sebagai objek utama diikuti dengan bentuk mata kucingnya yang membelalak lebar seakan penasaran. Setelah itu, pada gambar keempat memiliki teknik yang sama dengan gambar kedua. Terlihat raut wajah Dez yang sedih saat mengatakan putrinya jatuh sakit. Kemudian pada gambar kelima dan keenam yang memiliki jarak yang sama. Menampilkan raut wajah Dez yang tersenyum bangga akan hebatnya pekerjaan miliknya dan menyodorkan kacamata milik Joe yang juga tersenyum pada Dez.

Konotasi

Pada gambar pertama diambil dengan teknik long shot yang dimaknakan oleh Berger sebagai konteks (Kosala, 2018) atau situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian (KBBI V, 2016) dimana Joe yang sebenarnya adalah jiwa 22 bercerita mengenai pengalamannya yang sangat menarik sehingga dikelilingi semua orang selain Dez. 22 mengeluhkan bagaimana ia ragu untuk tinggal di bumi tanpa mengambil cita-cita milik orang lain ataupun mengetahui apa yang menjadi cita-citanya. Ucapan 22 ini didengar dengan baik oleh setiap orang karena apa yang ia bicarakan benar-benar sama seperti apa yang dirasakan para pendengar ceritanya. Komunikasi interpersonal ini terjadi antara delapan orang dengan satu orang sebagai komunikator yaitu Joe (jiwa 22) dan memiliki efektifitas yang tinggi karena Dez memiliki rasa empati dan terbuka untuk menerima dengan sen-

ang hati informasi yang disampaikan oleh 22. Selain itu pula, terdapat bentuk kesetaraan dalam komunikasi interpersonal ini yaitu ketika kedua belah pihak saling menghargai satu sama lain meskipun tidak mengatakannya dengan jelas. Efektivitas komunikasi interpersonal menurut Kumar (Marleni, 2021) mempunyai lima aspek yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif dan kesetaraan.

Pada gambar kedua hingga keempat diambil dengan dua kali teknik medium close up shot dan close up. Teknik medium close up shot dimaknakan oleh Berger sebagai bentuk dari hubungan yang personal sedangkan close up dimaknakan sebagai bentuk dari intimasi atau kedekatan. Saat Dez sedang mengatakan keinginannya untuk menjadi dokter hewan dengan lirik pada gambar kedua, ditunjukkan bahwa Dez sudah memiliki rasa percaya kepada Joe sehingga ia dapat membuka diri seutuhnya meskipun tanpa Dez ketahui bahwa di dalam raga Joe sebenarnya adalah jiwa 22. Hal ini sesuai dengan deskripsi Buber (dalam Muslihah, 2016) bahwa komunikasi interpersonal dapat diidentifikasi sebagai proses transaksi (berkelanjutan) yang selektif, sistemis, dan unik. Selektif dimaksudkan karena seseorang tidak mungkin berkomunikasi secara akrab dengan semua orang yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kebanyakan orang akan berusaha membuka diri seutuhnya hanya dengan beberapa orang yang dikenal dengan baik. Terlihat jelas bahwa ini adalah bentuk hubungan yang personal dari mereka berdua. Kemudian dilanjutkan dengan gambar ketiga saat wajah kucing

terapi yang saat itu didalamnya adalah jiwa asli dari Joe Gardner diambil menggunakan teknik close up menunjukkan keterdekatan dari Joe pada Dez dimana ia terlihat benar-benar terkejut bahwa Dez sebenarnya ingin menjadi dokter he-

wan. Saat itu pula dimana Joe merasakan apa yang dirasakan oleh Dez sehingga ini merupakan salah satu aspek efektivitas komunikasi interpersonal yang terjadi. Setelah itu, pada gambar keempat kembali menggunakan teknik medium close up shot saat Dez melanjutkan ucapannya bahwa keinginannya kandas saat putrinya jatuh sakit yang kemudian ditanggapi oleh jiwa 22 yang mengatakan bahwa Dez merasa tidak bahagia karena keinginannya tidak tercapai. Jiwa 22 menyatakan hal tersebut karena ia merasakan empati kepada Dez. Meskipun jiwa 22 baru mengenal Dez dengan sangat singkat namun ia mampu merasakan salah satu aspek kemampuan berempati menurut Feshbach (Zahro, 2017) yaitu rekognisi dan diskriminasi dari perasaan, kemampuan menggunakan informasi yang relevan untuk memberi nama dan mengidentifikasi emosi.

Teknik pengambilan gambar kelima dan keenam tentu memiliki keterkaitan dengan pengambilan gambar kedua hingga keempat. Teknik pengambilan gambar kelima menggunakan teknik medium shot yang diartikan oleh Berger sebagai bentuk relasi personal. Dez mengatakan pada Joe bahwa dirinya merasa bahagia meskipun keinginannya sebagai dokter hewan tidak tercapai dengan gestur tangan kanannya berada di tengah dadanya mengartikan bahwa Dez mengatakan hal tersebut dari isi hatinya yang paling dalam. Dengan dialog Dez: "Tunggu, Joe. Aku bahagia. Tak semua orang bisa jadi Charles Drew yang menciptakan transfusi darah." Hal ini menunjukkan bahwa Dez merasa cukup bahagia dengan pekerjaan yang ia miliki yaitu sebagai pemotong rambut. Pada gambar terakhir yakni keenam, diambil menggunakan teknik medium long shot yang jika digabungkan dengan pengartian Berger ialah konteks atau jarak publik dan relasi personal. Joe yang

saat itu adalah 22 mengatakan: "Entah kenapa, duduk disini membuatku ingin terbuka, Dez.". Hal ini menunjukkan bahwa 22 melakukan komunikasi interpersonal dengan Dez dengan penuh keterbukaan terhadap dirinya sendiri yang kemudian dibalas oleh Dez yang mengatakan: "Itu ajaibnya dari kursi ini. Itu sebabnya aku cinta pekerjaan ini. Bisa bertemu orang menarik sepertimu, buat mereka senang, dan membuat mereka menjadi tampan. Mungkin aku tak menciptakan transfusi darah tapi aku menyelamatkan jiwa.". Dialog dari Dez mengartikan meskipun ia bukan seseorang yang hebat namun dia merasa bahagia dapat mendengar berbagai kisah orang lain sertamembantu orang yang memiliki kesulitan karena saat itu rambut Joe terpankas secara tidak sengaja oleh kucing terapi alias jiwa Joe Gardner sendiri sehingga ia menyarankan 22 untuk datang ke Dez agar rambutnya dirapikan. Melalui percakapan antara mereka berdua terlihat bahwa Dez dan 22 saling bertukar informasi dengan rasa keterbukaan dan juga saling berempati satu sama lain. Senyuman Dez dan Joe pada gambar keenam menjelaskan bahwa kedua belah pihak ini senang setelah melakukan komunikasi interpersonal yang efektif sehingga salah satu aspek psychological well-being yaitu hubungan positif dengan orang lain terpenuhi sesuai dengan teori well-being Ryff & Keyes (Dzillhaq, 2021).

Mitos

Isi dari dialog yang diucapkan oleh Joe (jiwa 22) pada gambar pertama sebenarnya memiliki maksud bagaimana ia dapat menemukan dan mengetahui life purpose miliknya. Menurut Victor Strecher, life purpose adalah suatu hal yang menjadi motivasi seseorang untuk menggerakkan diri sehingga dapat mencapai keinginan

terbesar dalam hidupnya. Life purpose adalah sebuah tujuan hidup yang tersentralisasi (Strecher, 2016). Oleh karena itu, setiap orang yang memiliki life purpose harus melalui tahap self affirmation, yaitu meyakini bahwa ada suatu hal yang menjadi sesuatu yang penting baginya. Cita-cita dan life purpose tentu berbeda. Cita-cita bisa hanya berupa materiil seperti status, jabatan dan kekayaan sedangkan life purpose adalah suatu kebermaknaan hidup, yang terdiri dari nilai-nilai yang bersifat transendental atau abstrak.

Dalam teori subjective well being, nilai well being yang dianut manusia terbagi menjadi dua jenis, yaitu nilai hedonik dan nilai eudaimonik, juga dapat disebut sebagai nilai transcendental atau abstrak. Apabila nilai hedonik berfokus pada hal-hal nyata yang bisa dirasakan dan mengacu pada kebahagiaan pribadi, maka nilai eudaimonik adalah sebaliknya. Nilai eudaimonik mengacu pada kebahagiaan yang didapatkan dari pemaknaan terhadap hidup (Angelina, 2016). Penerapan nilai eudaimonik ini tergambarkan pada Dez, teman Joe yang bekerja jadi pemotong rambut.

Pada gambar kedua hingga keenam dapat di analisis bahwa Dez memilih tidak meneruskan keinginannya untuk kuliah kedokteran yang sudah ia rencanakan ketika putrinya jatuh sakit dan lebih memilih sekolah pemotong rambut yang memiliki biaya murah. Meskipun Dez gagal memenuhi impiannya menjadi dokter hewan, ia tetap bahagia karena pekerjaannya sebagai pemotong rambut masih bisa bermanfaat bagi orang lain dan membuat orang lain bahagia ketika ia dan pelanggannya yaitu Joe bisa berkomunikasi tentang kehidupan pribadi mereka masing-masing ketika Dez memotong rambut pelanggannya. Inilah nilai eudaimonik yang dimiliki oleh Dez sehingga sisi well-being miliknya ter-

penuhi. Begitu pula dengan Joe (jiwa 22) yang bahagia dan lega setelah menerima dan memberikan informasi yang sangat personal akan dirinya sendiri kepada Dez begitupun sebaliknya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes dapat disimpulkan bahwa bentuk komunikasi interpersonal berpengaruh terhadap psychological well-being seseorang yang ada pada film Soul direpresentasikan oleh perbincangan karakter Dez, Joe Gardner dan jiwa 22. Dari pemaknaan denotasi, scene memperlihatkan Joe (jiwa 22) mengeluhkan permasalahan pribadinya kepada Dez dan kemudian ditanggapi Dez yang juga menceritakan permasalahan hidupnya namun ia tetap bahagia meskipun keinginannya tidak tercapai. Dari aspek pemaknaan konotasi, bentuk komunikasi interpersonal yang terjadi antara Dez dan Joe (jiwa 22) menggambarkan bahwa penyampaian informasi pribadi seseorang memerlukan rasa percaya antara komunikator dan komunikan agar semua aspek efektivitas komunikasi interpersonal terpenuhi sehingga dapat mempengaruhi terjadinya hubungan positif antar pribadi dalam teori psychological well-being manusia. Ditinjau dari pemaknaan mitos, scene menggambarkan bahwa dalam masyarakat sangat penting bagi seseorang untuk memiliki cita-cita, namun terdapat hal yang lebih mendalam dari hal itu yakni life purpose seseorang yang bersifat transendental. Dalam nilai well being yang dianut manusia terbagi menjadi dua jenis, yaitu nilai hedonik dan nilai eudaimonik. Karakter Joe dan jiwa 22 lebih memikirkan kebahagiaan pribadinya yaitu nilai hedonik berbeda dengan Dez yang condong kepada nilai eudaimonik yaitu

memiliki keinginan untuk membahagiakan orang lain sehingga dirinya juga bahagia. Kisah dalam Soul menggambarkan tentang perjalanan Joe Gardner yang mengalami krisis paruh baya. Permasalahan yang terjadi pada pria berusia 30 tahunan saat merasa bahwa dirinya terjebak dalam kesehariannya tanpa merasa bahagia sama sekali. Pandangan yang Joe Gardner miliki menunjukkan bahwa jika seseorang hanya memikirkan kebahagiaannya sendiri maka orang tersebut tidak akan merasa bahagia. Dalam kehidupan, keberadaan setiap individu saling mempengaruhi satu sama lain meskipun hanya dari tindakan kecil seseorang contohnya berkomunikasi. Film ini mengajarkan kita untuk merasakan empati dari pandangan orang lain dalam menjalani kehidupan melalui komunikasi interpersonal, serta melatih diri kita agar mensyukuri kehidupan yang dimiliki oleh kita karena belum tentu apa yang dimiliki oleh kita dimiliki juga oleh orang lain.

Referensi

- Abidin, Z. (2011). Komunikasi Interpersonal Suami Istri Menuju Keluarga Harmonis. *Personifikasi*, 2(2), 111–121.
- Angelina, J. (2016). *Eudaimonic Well Being : Tentang Pribadi, Makna Hidup, dan Kebahagiaan*. Undergraduate thesis.
- Azis, M. Taufik. (2018). *Representasi Komunikasi Intrapersonal dalam Film Animasi (Analisis Semiotika pada Film Inside Out Karya Pete Docter)*. Undergraduate (S1) thesis, University of Muhammadiyah Malang.
- Daniel, I. (2016). Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.5 No.1 (2016). *Calyptra*, 2(2),

1–12.

- Dzillhaq, C. N. (2021). Review Film Soul dari Sudut Pandang Psikologi: Mencari Life Purpose Demi Kebermaknaan Hidup [Online] Diakses: <https://kampuspsikologi.com/review-film-soul-dari-sudut-pandang-psikologi/>, [Diakses 2 Oktober 2021].
- KBBI Edisi V. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/konteks>, [Diakses 2 Oktober 2021].
- Kusasi, M. (2014). Hubungan Empati dan Komunikasi Interpersonal Dengan Kualitas Hidup. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 3(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/268076006.pdf>
- Kosala, G. C. J. (2018). Analisis Teknik Pergerakan Kamera Pada Film Genre Action Fast and Furious 7. Undergraduate (S1) thesis, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Marleni, C. (2021). Hubungan Efektivitas Komunikasi Interpersonal Antara. 3(2006), 91–96. <https://doi.org/10.30736/jce.v1i1.1>
- Mulyana, Deddy. (2014). Semiotika dalam Riset Komunikasi. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Muslihah, R. (2016) Representasi Prkatik Empati pada Komunikasi Interpersonal dalam Film Inside Out. Undergraduate thesis, Universitas Hasanuddin.
- Putri, R. D. (2020). Strategi komunikasi rumah kreatif sleman dalam upaya pengembangan UMKM di era ekonomi digital. *COMMICAST*, 1(1),14. <https://doi.org/10.12928/commicast.v1i1.2412>
- Samsinar & Rusnali, A. N. A. (2017). Komunikasi Antar Manusia. Watampone: Giallo Rossi Publisher.
- Stretcher, V. J. (2016). *Life on Purpose How Living for What Matters Most Changes Everything*. New York: HarperCollins.
- Zahro, I. F. (2017). Pengaruh Pelatihan Empati Melalui Kartu Ekspresi Emosi Terhadap Perilaku Menolong Dan Perilaku Agresif Pada Anak Prasekolah. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 1(1), 1–13.