

**ANALISIS TANDA DALAM FILM *SHAZAM!***

**KARYA DAVID SANDBERG**

**SUATU ANALISIS SEMIOTIK**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat

Mencapai gelar sarjana

**Oleh**

**Juan Joshua Wowor**

**16091102030**

**SASTRA INGGRIS**



**UNIVERSITAS SAM RATULANGI**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**MANADO**

**2021**

# **ANALISIS TANDA DALAM FILM SHAZAM! KARYA DAVID SANDBERG**

**Juan Joshua Wowor<sup>1</sup>**

**Dra. Rosalina R. Rambing, DEA<sup>2</sup>**

**Dr. Christian Ranuntu<sup>3</sup>**

## ***ABSTRACT***

*This research entitles “Sign Analysis in the movie Shazam! by David Sandberg. The aims of this research are to identify and classify the types of signs as well as to analyze the meaning of signs used in Shazam! movie. The writer uses the theory of Pierce (1955) in the process of identifying, classifying, and analyzing each scene containing the signs used the representament aspect. The method used in this study is descriptive method. To finish this study, the writer read some concepts related to the title about sign analysis and also downloaded resources from the internet. In collecting the data, the writer has watched 14 times Shazam! movie which is the object of the research. In addition to watching, the writer took pieces of image or visuals (screenshot) from the movie scenes that are needed for research. The result of this research shows that based on the theory of Pierce there were 27 scenes in Shazam! movie, all of these scenes focus on Billy’s life and his family and in the 27 scenes there are 11 icons, 13 index, and 4 symbols. each sign had a different meanings.*

---

***Keywords: Sign Analysis, Shazam! Movie, Descriptive Method, Semiotics Analysis.***

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tanda merupakan bagian dari kehidupan manusia yang sering dipakai dan dijumpai dalam kegiatan sehari-hari yang berfungsi sebagai penyampai pesan dan makna dengan cara yang berbeda.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa yang bersangkutan

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing Materi

<sup>3</sup>Dosen Pembimbing Teknis

Tanda yang bisa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari contohnya seperti bahasa isyarat, bendera, lampu lalu lintas, symbol-simbol lalu lintas dan sebagainya. Tanda adalah segala sesuatu—warna, isyarat, kedipan mata, objek, rumus matematika, dan lain-lain—yang mempresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya (Danesi, 2011:6). Tanda –tanda (*Signs*) merupakan basis dari seluruh komunikasi. Manusia dengan perantaraan tanda-tanda, dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya (John, dalam Sobur 2017:15). Menurut Saussure (1983:83), dalam *Course in General Linguistics*, semiologi adalah “ilmu yang mengkaji tentang peran tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial”. Tanda merupakan bagian dari ilmu semiotik yang menandai sesuatu hal atau keadaan untuk menerangkan atau memberitahukan objek kepada subjek (Santosa, 1993:4).

Semiotik diambil dari bahasa Yunani yaitu: *semeion* yang artinya tanda, nama lain untuk semiotik adalah semiologi. Semiotik dapat didefinisikan sebagai studi tentang berbagai macam objek, peristiwa dari semua budaya sebagai tanda. Tanda menandakan sesuatu yang lain dari dirinya sendiri dan artinya adalah hubungan antara suatu objek atau gagasan dari suatu tanda. Semiotik adalah suatu metode analisis untuk meneliti tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek untuk mengetahui makna yang terkandung dalam objek tersebut. Sebuah tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri dan artinya adalah hubungan antara sesuatu objek atau gagasan tentang sesuatu tanda (Peirce, 1931:181).

Menurut Peirce (dalam buchler, 1955: 102-103), berdasarkan *object* tanda dibagi menjadi tiga bagian yaitu ikon, indeks, atau simbol.

1. Ikon adalah tanda yang mengacu pada objek yang ditunjukkannya hanya berdasarkan karakternya sendiri, dan yang dimilikinya, sama saja, apakah objek tersebut benar-benar ada atau tidak.
2. Indeks adalah tanda yang mengacu pada objek yang diartikan melalui tindakan yang benar-benar dipengaruhi oleh objek tersebut.
3. Simbol adalah tanda yang mengacu pada objek yang diartikan berdasarkan hukum, biasanya asosiasi dari gagasan umum, yang beroperasi menyebabkan simbol ditafsirkan sebagai sesuatu yang mengacu pada objek itu. Dengan demikian simbol sendiri merupakan jenis atau hukum umum, yaitu sebuah undang-undang, karena itu simbol bertindak melalui replika.

Saussure, (1983:15-16) menjelaskan bahwa semiotik adalah ilmu yang mengkaji peran tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial; Ilmu ini membahas tentang hakikat tanda dan hukum tanda; dengan jelas ia melihat tanda sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sosial manusia. Dalam tatanan kehidupan sosial, tanda menjalankan perannya. Dalam hal ini tanda memiliki fungsi dan makna sosial, karena itu tanda memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan secara mendalam dan tanda dapat menembus batasan fisik, juga tanda memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Komponen dasar semiotik terdiri dari tanda, lambang, dan gerak tubuh. Ketiga komponen tersebut masuk ke dalam ranah semiotik karena memungkinkan terjadinya komunikasi antara subjek dan objek dalam jalur pemahaman sebagai komponen fundamental dari semiotika. (Danesi dan Bockarova 2014)

Dalam kajian semiotik, film merupakan bidang kajian yang relevan bagi analisis semiotik karena dalam film banyak menggunakan tanda untuk menyampaikan pesan secara mendalam, seperti yang dikemukakan oleh Braudy, yaitu pesan dalam film

menggunakan mekanisme simbol-simbol yang dimiliki oleh pikiran manusia terhadap pesan, suara, percakapan, dan sebagainya (Braudy, 1998). Untuk mendapatkan makna yang diekspresikan dalam film, menganalisis dan memahami tanda-tanda dalam film dapat menggunakan pendekatan semiotik. Seiter (1992: 31) mengatakan bahwa “Semiotik adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang dapat digunakan untuk komunikasi: kata, gambar, rambu lalu lintas, bunga, musik, gejala medis, dan banyak lagi.

Penulis memilih judul “Analisis Tanda dalam Film *Shazam!* Karya David Sanberg”, karena tanda memiliki pengaruh yang kuat dalam menyampaikan pesan kepada orang lain dan juga penulis sangat menggemari film yang beraliran *action* sehingga penulis menonton film ini dan menemukan banyak tanda yang digunakan oleh tokoh dalam film ini, tanda-tanda tersebut memiliki makna yang mendalam juga ada beberapa tanda misterius yang belum dipahami maknanya oleh penulis, berawal dari situ timbulah pemikiran dari penulis untuk mengali lebih dalam makna dari tanda-tanda yang terdapat dalam film tersebut. Hal inilah yang mendorong rasa keingintahuan penulis dalam melakukan penelitian di bidang semiotik. Film juga merupakan karya sastra yang selalu menghibur dan menarik untuk dibicarakan, karena selalu memberikan gambaran tentang kehidupan sosial masyarakat. Film juga memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan dan mempengaruhi emosi dan cara pandang khalayak terhadap hal-hal yang diceritakan di dalam film tersebut.

Penulis memilih film *Shazam!* sebagai objek penelitian, karena dalam film ini banyak mengandung nilai-nilai kekeluargaan dan juga film ini menghantarkan penulis kepada pemahaman tentang arti sebuah keluarga. Dalam film ini juga menyinggung tentang perundungan yang terjadi dikalangan anak-anak dan remaja. Fakta menarik dari

film *Shazam!* yaitu film *Shazam!* merupakan film superhero pertama yang ditayangkan oleh *DC Films* pada tahun 1941. Pada saat itu Shazam masih dinamakan sebagai Captain Marvel, Disamping itu film *Shazam!* (2019) adalah film superhero pertama yang disutradarai oleh sutradara film horror yaitu David Sandberg, film horror terkenal yang disutradarainya antara lain *The Conjuring Universe* dan *Annabelle: Creation*. Alasan lain kenapa penulis memilih film sebagai objek penelitian yaitu penulis menyadari bahwa penonton hanya memahami bahasa dalam film dan memahami jalan cerita dalam film tersebut. Tetapi tidak menyadari bahwa ada makna penting yang disampaikan melalui tanda-tanda dalam film tersebut, oleh karena itu penulis ingin mengangkat makna penting dari setiap tanda yang terdapat dalam film *Shazam!*.

*Shazam!* Adalah film yang bercerita tentang kehidupan Billy Batson; seorang anak berusia 14 tahun yang ditelantarkan oleh orang tuanya; mengisolasi dirinya dari siapapun yang mau memberinya apapun supaya dia mau tinggal dan menetap dengan keluarga asuh barunya (mereka sendiri merupakan yatim piatu). Dengan harapan mereka dapat membantu Billy melihat kehidupan dengan akal sehat. Billy akhirnya bisa keluar dari keterpurukannya dengan cepat dan itu berakhir seperti yang dialami banyak orang sebelumnya. Billy sering melarikan diri tapi kali ini dia bertemu dengan seorang penyihir yang kuat dan harus mengambil jubah Shazam. Meninggalkan Billy dengan wajah yang membingungkan, tubuh yang membingungkan, kekuatan yang membingungkan, dan tidak ada yang bisa dituju, kecuali keluarga angkatnya. Namun, Billy segera mengetahui bahwa dia memiliki musuh yang mematikan, Dr. Thaddeus Sivana, yang sebelumnya ditolak oleh penyihir dan telah menerima kekuatan dari tujuh dosa mematikan sebagai gantinya dan Billy harus menghadapi tanggung jawab pangggilannya.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan film sebagai objek penelitian dan memfokuskan penelitian pada tanda (ikon, indeks, simbol) dalam film *Shazam!*. Penulis menggunakan teori dari Pierce (1955: 102-103) karena teori ini cocok dengan rumusan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini mencakup proses identifikasi dan klasifikasi tanda dari Pierce yang membagi tanda berdasarkan *object* yaitu *icon*, *index*, dan *symbol*. Oleh karena itu penulis dapat memahami jenis tanda yang terdapat dalam film *Shazam!*. Untuk menganalisis maknanya, penulis menggunakan aspek *representament* tanda. Sebuah tanda, yang salah satu bentuknya adalah kata, mengacu kepada sesuatu di luar dirinya sendiri— *object*, dan ini dipahami oleh seseorang serta memiliki efek di benak penggunanya, sehingga munculah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.

Penulis menyimpulkan bahwa semiotik adalah studi yang menarik, karena sebagaimana Chandler (2007: 2) mengartikan semiotik, sebagai tanda yang berupa kata, gambar, suara, gerak tubuh, dan benda. , Menurut Eco (1986: 7), semiotik berkaitan dengan segala sesuatu yang dapat dianggap sebagai suatu tanda. Semiotik memiliki pengaruh yang kuat dalam komunikasi, terutama komunikasi visual, karena dalam interaksi, manusia dapat membuat suatu tanda dan memberikan gambaran kepada mereka kemudian tanda tersebut memiliki arti. Dari tandanya, orang bisa mengerti maksud orang lain. Oleh karena itu segala sesuatu yang ada di dunia ini dipandang sebagai suatu tanda, maka penulis bertujuan untuk mengetahui cara menganalisis tanda dan mengerti makna dari tanda secara mendalam karena terkadang penulis menemukan sesuatu yang dapat menjadi pertanyaan dalam benaknya terutama ketika ia berkomunikasi dengan orang lain atau melihat gambar atau video yang tidak memiliki hakiki berarti.

Adapun kendala yang dialami penulis dalam penelitian ini yaitu penulis tidak dapat mengakses perpustakaan di kampus karena pembatasan aktifitas di kampus yang disebabkan oleh pandemi *Covid-19* sehingga beberapa fasilitas di kampus di tutup sementara dan mengakibatkan kurangnya referensi, selain itu sulitnya mengunduh format berkas PDF (*Portable Document Format*) yang ada di internet.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Jenis *icon*, *index*, dan *symbol* apa sajakah yang terdapat dalam film *Shazam!*?
2. Apa makna dari *icon*, *index*, dan *symbol* yang terdapat dalam film *Shazam!*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasi jenis *icon*, *index*, dan *symbol* yang diekspresikan dalam film *Shazam!*
2. Menganalisis makna dari jenis *icon*, *index*, dan *symbol* yang terdapat dalam film *Shazam!*

## **1.4 Manfaat penelitian**

1. Secara teoretis, penulis dari penelitian ini berharap dapat memberikan tambahan sumber analisis semiotik khususnya menggunakan teori Peirce (1955) semiotik untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman kita tentang semiotik.
3. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa



Jurusan Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi maupun mahasiswa dari universitas lain untuk penelitian serupa sebagai rujukan lainnya. Penulis juga berharap hasil penelitian ini dapat lebih menjadi acuan bagi perkembangan teori semiotik khususnya semiotik dari Peirce.

### 1.5 Tinjauan Pustaka

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

1. “Analisis Semiotika Pesan dan Kritik Sosial dalam Film Alangkah Lucunya Negeri Ini” ditulis oleh Kusmawati (2016). Dia menggunakan teori dari Barthes (1977). Makna denotasi dalam penelitian ini merupakan potret kehidupan anak terlantar di Indonesia. Makna konotasi yang dilihat dari film ini adalah tentang perjuangan penerapan dan implementasi Pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan. Mitos yang ada dalam film ini adalah Negara Indonesia yang masih perlu dibangun dari segi pendidikan khususnya pendidikan moral dan spiritual.
2. “Tanda Anggrek *Cattleya* dalam Film *Colombiana* (2011)” ditulis oleh Nisa (2017). Tesis ini bertujuan untuk menjelaskan bentuk-bentuk tanda yang muncul pada adegan dalam Film *Colombiana* (2011). Dia menggunakan metode kualitatif dan teknik analisis deskriptif untuk menganalisis film. Tesis ini menjelaskan bagaimana setiap tanda mencerminkan identitas diri *Cataleya* sebagai tokoh utama film ini menurut teori makna denotatif dan konotatif dari Roland Barthes. Film ini tentang kehidupan dan cara berpikir masyarakat.
3. “Analisa Semiotika *film Action* yang mencapai *Box Office* Tahun 2015” ditulis oleh Krisma (2016). Dalam penelitian ini ia menggunakan teori dari Barthes (1982)

untuk menganalisis makna pesan dalam Film Action. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki dua makna denotatif dan konotatif.

4. “Perahu Pinisi Sebagai Lambang Kabupaten Bulukumba (Analisis Semiotika Pierce dalam Lambang Kabupaten Bulukumba)” ditulis oleh Jamil (2016). Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis ikon kota Bulukumba. Ia bertujuan untuk mengetahui alasan mengapa Pinisi menjadi ikon Bulukumba dan untuk mengetahui makna ikon Pinisi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan teori semiotika Pierce. Penulis menemukan bahwa Pinisi sebagai ikon kota Bulukumba memiliki makna bahwa Pinisi adalah mahakarya para pembuat kapal di Bulukumba, dan juga sebagai warisan dunia di Bulukumba.
5. “Analisis Semiotika dalam film Animasi *Inside Out*” ditulis oleh Ramadhani (2018). Penulis menggunakan teori Barthes (1977). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam representasi dasar di film dan penelitian ini lebih menitikberatkan pada emosi dasar dalam film.

Dari kelima penelitian di atas dan penelitian ini, terdapat persamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu, yaitu peneliti yang keempat di atas dan penulis sama-sama menggunakan teori dari Pierce. Adapun perbedaan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut yaitu objek penelitian dan fokus penelitian. Kusmawati meneliti tentang “Analisis Semiotika Pesan dan Kritik Sosial dalam Film Alangkah Lucunya Negeri Ini (Tahun 2016)”. Dengan menggunakan teori dari Barthes (1977). Penelitian ini berfokus kepada masalah pendidikan di Indonesia. Nisa meneliti tentang “Tanda Anggrek *Cattleya* dalam Film *Colombiana* (Tahun 2011)”. Penelitian menggunakan teori dari Barthes (1977) dan fokus penelitian ini adalah nilai-nilai sosial dalam kehidupan

masyarakat. Wijayanti meneliti tentang “Analisa Semiotika *film Action* yang mencapai *Box Office* Tahun 2015”. Penelitian ini menggunakan teori Barthes (1982). Jamil meneliti tentang “Perahu Pinisi Sebagai Lambang Kabupaten Bulukumba (Tahun 2016). Penelitian ini menggunakan teori dari Pierce (1839) dengan berfokus kepada makna lambing Perahu Pinisi. Ramadhani meneliti tentang “Analisis Semiotika dalam Film Animasi *Inside Out* (Tahun 2018). Penelitian ini menggunakan teori dari Barthes (1977) dengan berfokus kepada emosi dasar dalam film. Adapun objek dan teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu tanda, dalam hal ini tanda dalam film *Shazam!* dengan menggunakan teori dari Pierce (dalam Buchler 1955:102-103).

## 1.6 Landasan Teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori dari Peirce (dalam buchler, 1955:102-103). Penulis menggunakan teori Pierce ini karena teori Pierce menjelaskan trikotomi dengan sangat detail dan mudah dipahami ini juga teori Pierce sangat cocok dengan rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Hal itu mencakup proses identifikasi dan klasifikasi tanda yang mana Pierce membuat tiga kategori tanda, yaitu *icon*, *index*, dan *symbol* yang masing-masing menunjukkan hubungan yang berbeda di antara tanda dan objeknya. Oleh sebab itu penulis dapat memahami jenis tanda apa saja yang terdapat dalam film *Shazam!*. Golden dan Gerber (1994: 204) mengatakan bahwa inti dari proses semiosis adalah hubungan triadik yang melibatkan tanda, penafsir, dan objek.

Pierce membagi tanda menjadi tiga bagian yang disebut trikotomi, yaitu:

1. Objek: sesuatu diluar tanda yang dirujuk (referensi).

2. *Representament* / tanda: bentuk yang mengambil tanda (tidak harus material, meskipun ditafsirkan seperti itu) – disebut oleh beberapa ahli teori sebagai ‘kendaraan tanda’.
3. Penafsir: bukan seorang penafsir melainkan pengertian yang dibuat dari tanda. Tanda atau *representament*, adalah sesuatu yang berdiri untuk seseorang dalam beberapa hal atau kapasitas.

Berdasarkan *object* Pierce membagi tanda menjadi tiga bagian lagi, yaitu

1. Ikon adalah tanda yang mengacu pada objek yang ditunjukkannya hanya berdasarkan karakternya sendiri, dan yang dimilikinya, sama, apakah objek tersebut benar-benar ada atau tidak. Contoh: Gambar presiden Soekarno artinya gambar tersebut adalah ikon presiden Soekarno.
2. Indeks adalah tanda yang mengacu pada objek yang dilambangkan karena benar-benar dipengaruhi oleh objek tersebut.  
Contoh: Asap adalah indeks api.
3. Simbol adalah tanda yang mengacu pada objek yang ditunjukkannya berdasarkan suatu hukum, biasanya asosiasi ide-ide umum, yang beroperasi menyebabkan simbol diartikan sebagai mengacu pada objek itu.

Contoh: Lampu lalu lintas dan bendera nasional.

Selanjutnya dalam menganalisis makna dalam tanda, penulis menggunakan aspek *representament* tanda. Pierce mengungkapkan makna tanda yang sebenarnya adalah mengemukakan sesuatu di luar dirinya sendiri yaitu *object*, dan ini dipahami oleh seseorang serta memiliki efek di benak penggunanya, sehingga muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.

## 1.7 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, objek, set kondisi, sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 1988:63). Pada langkah awal penelitian, penulis membaca buku-buku yang berkaitan dengan judul penelitian ini dan membaca konsep semiotik di internet untuk memahami konsep semiotik dan teori dari Pierce (1955). Setelah itu penulis menonton film *Shazam!* (2019) sebanyak 14 kali yang merupakan objek penelitian penulis. Film ini diunduh dari situs web dan berdurasi dua jam sebelas menit. Pada saat menonton penulis sembari memperhatikan dan mengamati setiap adegan yang mengandung tanda, sebagai data penelitian ini.

### Pengumpulan Data

Selanjutnya, dalam tahap ini penulis penulis menonton film berulang-ulang kali untuk mendapatkan data yang akurat dari film *Shazam!*, dan pada adegan-adegan tertentu penulis menghentikan sejenak film untuk mengambil gambar adegan yang mengandung tanda sebagai data yang diperlukan dengan menggunakan teknik menangkap gambar atau *screenshoot*. Setelah itu penulis mengidentifikasi dan mengklasifikasi data berdasarkan fokus dari penelitian ini, yaitu adegan yang mengandung *icon*, *index* dan *symbol*. Dari hasil pengumpulan data penulis mendapatkan 28 data yang diklasifikasikan berdasarkan jenis-jenis tanda *icon*, *index*, dan *symbol* menurut Pierce (1955) setelah itu, penulis menuangkannya ke dalam *Microsoft Word* sebagai catatan.

## Analisis Data

Penulis melakukan analisis dengan menggunakan teori dari Pierce (1955), Dalam analisis, penulis mengamati situasi dan kejadian setiap adegan yang terdapat tanda, setelah selesai mengamati, penulis mulai menjelaskan tanda yang ada di dalam adegan tersebut berdasarkan maknanya dan juga penulis mengeksplorasi elemen-elemen kontekstualnya, yaitu dialog, waktu dan situasi dimana tanda tersebut diekspresikan.

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 2.1 Ikon dalam *Scene*



Adegan yang muncul pada menit ke 106:26 itu memperlihatkan kakak beradik asuh Shazam berubah menjadi superhero dengan kekuatan yang berbeda beda.

Jenis tanda yang terdapat pada adegan ini yaitu *icon*.

-*Icon* kakak beradik asuh Billy yang menggunakan kostum pahlawan super merupakan sosok dari kelima jelmaan dari kekuatan Shazam. Kelimanya antara lain Freddy, Mary, Darla, Eugene, dan Pedro, mereka memiliki kekuatan yang sama seperti Shazam tetapi tidak sempurna Shazam.

## 2.2 Indeks dalam Scene



Thaddeus : "Ask that if you can throw me out."

Thaddeus brother : "What?"

Thaddeus : "Ask the ball if you're man enough to throw me out of this room."

Thaddeus brother : "hehehe.."

Thaddeus : "Let me spoil it for you."

Thaddeus : "tanyalah jika kamu bisa mengusir saya."

Kakak Thaddeus : "Apa?"

Thaddeus : "Tanyakan pada bola itu apakah kamu cukup jantan untuk mengusir saya dari ruangan ini."

Kakak Thaddeus : "hehehe .."

Thaddeus : "Biarkan aku merusaknya untukmu."

Adegan yang muncul pada menit ke 51:31 itu memperlihatkan kaca jendela yang pecah karena Thaddeus melempar kakaknya keluar jendela.

Jenis tanda yang terdapat pada adegan ini yaitu *index*.

-*Index* jendela pecah pada adegan di atas menandakan bahwa telah terjadi insiden yang disengaja yaitu Thaddeus melempar kakaknya ke luar jendela karena sakit hati terhadap kakak dan ayahnya yang menganggap remeh Thaddeus sejak kecil. Dalam hal ini Thaddeus telah memiliki kekuatan dari ketujuh dosa mematikan.

### 2.3 Simbol dalam Scene



Adegan yang muncul pada menit ke 03:10 itu memperlihatkan Penyihir Shazam yang berdiri ditengah takhta pewaris-pewaris kekuatan Shazam yang terdahulu dengan tanda petir di atasnya.

Jenis tanda yang terdapat pada adegan ini yaitu *symbol*.

-*Symbol* petir pada tahta penyihir melambangkan kekuatan utama Shazam yaitu petir dan sihir yang berasal dari dewa Yunani yaitu Zeus. selain itu, Shazam juga dikaruniai lima kekuatan lainnya yaitu kebijaksanaan dari Raja Solomon, kekuatan dari Hercules, stamina dari Atlas, keberanian dari Achilles, dan kecepatan dari Mercury.

Dalam film ini simbol petir terdapat pada bagian dada baju zirah Shazam karena petir dilambangkan sebagai kekuatan utama Shazam yaitu sihir sehingga simbol petir sangat ditonjolkan dalam film ini.

## PENUTUP

### 3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyimpulkan bahwa terdapat tiga jenis tanda dalam film *Shazam!* yaitu ikon, indeks, dan simbol yang muncul dalam film *Shazam!* karya David Sandberg. Dari hasil analisis terhadap 27 *scenes* yang ada ditemukan 11 jenis tanda ikon, 13 jenis tanda indeks, dan 4 jenis tanda symbol.



Kesebelas jenis tanda ikon tersebut terdiri atas tujuh dosa mematikan, patung William Penn, patung bayi Yesus yang digendong Maria bersama Yusuf dan orang-orang Majus, batarang, pohon, dua logo, bapak Natal, bendera, tongkat sihir Shazam, kakak beradik asuh Shazam, dan dua miniatur. Sementara itu ketigabelas jenis tanda indeks terdiri atas darah, Billy bersama Polisi, wanita hangus, tanah, jendela pecah, bus hancur, garis Polisi, darah Shazam, darah Thaddeus, Marry menutup mata Darla, kata Shazam!, kerumunan orang bertepuk tangan, dan mata berkaca kaca. Adapun keempat jenis tanda symbol terdiri atas petir, mata, bola, tangan menumpuk.

Selanjutnya, 27 scenes pada film *Shazam!* ini ditentukan berdasarkan fokus penulis yaitu kehidupan pribadi Billy dan keluarganya. Berdasarkan hasil analisis makna yang terkandung dalam 27 scenes pada film tersebut mengacu pada teori Pierce yaitu proses pemaknaan dan penafsiran tanda yang dinamakan semiosis, sehingga diperoleh analisis dan deskripsi makna tanda yang jelas dari setiap tanda. Setiap tanda tersebut memiliki makna yang berbeda-beda tergantung dari penafsirannya.

### **3.2 Saran**

Penelitian dengan objek film ini hanya memfokuskan penelitian pada jenis tanda ikon, indeks, dan simbol serta makna yang terkandung di dalamnya. Penulis banyak menemukan perilaku-perilaku bullying yang terjadi dalam film ini oleh karena itu penulis menyarankan dan berharap agar penelitian ini dapat dilanjutkan lagi untuk meneliti perilaku berbahasa (Psikolinguistik) dalam film *Shazam!* yang sepanjang diketahui belum sempat diteliti. Dengan demikian penelitian selanjutnya diharapkan akan dapat menghasilkan pengetahuan yang lebih komprehensif dan bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Braudy, Leo 1998. *Film Theory & Criticism*. New York: Oxford University Press.
- Buchler, Justus. 1955. *Philosophical Writings of Peirce*. New York: Dover Publications, Inc.
- Chandler, Daniel. 2007. *Semiotics: The Basic Second Edition*. New York: Taylor & Francis.
- Danesi, Marcel and Mariana Bockarova. 2014. *Mathematics as a Modeling System: A Semiotics Approach*. Estonia: University of Tartu Press.
- Danesi, Marcel. (2011). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Memahami Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- De Saussure, Ferdinand. 1966. *Course in General Linguistics: Ed Charles Bally dan Albert Sechehaye. Trans Wade Baskin*. New York: Philosophical Library.
- Eco, Umberto. 1986. *Semiotics and the Philosophy of Language*. Bloomington: Indiana University Press.
- Fadillah, M Rizal. 2016. Analisis Semiotika Film 5 CM. Skripsi. Bandung. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Pasundan.
- Golden, Joanne M. Golden and Annyce Gerber, 1994. *A Semiotic Perspective of Text: The Picture Story Book Event*. Sells, Arizona. Journal of Reading Behavior.
- Jamil, Kamil Nurasyraf. 2016. "Perahu Pinisi Sebagai Lambang Kabupaten Bulukumba (Analisis Semiotika Pierce dalam Lambang Kabupaten Bulukumba)". (Thesis). Makassar. UIN Alauddin Makassar.
- Krisma, Wijayanti. 2016. Analisa Semiotik Pada Film Action Yang Mencapai Box Office Tahun 2015. Skripsi. Jakarta. Fakultas Ilmu Komunikasi. Universitas Persada Indonesia YAI.
- Kusmawati, Tiya. 2016. Analisis Semiotika Pesan Kritik Sosial dalam Film Alangkah Lucunya Negeri Ini. Skripsi. Bandung. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan.
- Nazir, M. 1988. Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nisa, Khairun Nisa. 2017. *Cattleya Orchid Signs in Colombiana (2011) Film*. (Thesis). Jakarta. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Pierce, Charles Sanders. 1931. *Collected Writings*. Cambridge: Harvard University Press

Ramadhani, Dyah Ayu Rizky Kusuma. 2018. "Analisi Semiotika dalam Film Animasi *Inside Out*". Skripsi. Surakarta. Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah.

*Shazam!* (2019). Box Office.  
<https://indoxxi.bz/>

Santosa, Puji. 1993. *Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra*. Bandung: Angkasa.

Saussure, F. De. 1983. *Cours de Linguistique General, Course in General Linguistic*, translated by Roy Hariss. London. Duckworth.

Seiter, Ellen. 1992. "*Semiotics, Structuralism, and television*". Channels of Discourse Reassembled: Television and Contemporary Criticism. Ed. Robert C Allen. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Sobur, Alex. 2017. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.