

**PERSEPSI PENONTON MENGENAI PENGGUNAAN
KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM FILM MINIM DIALOG
“MONSTER” DI NETFLIX**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Strata I

Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh:

Muhammad Irfan Sa'roni (32802100118)

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG

TAHUN 2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Irfan Sa'roni

NIM : 32802100118

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan judul:

**PERSEPSI PENONTON MENGENAI PENGGUNAAN
KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM FILM MINIM DIALOG
“MONSTER” DI NETFLIX**

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ini bukan hasil karya saya sendiri atau merupakan plagiasi dari karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan dikemudian hari jika diperlukan.

Semarang, 05 Mei 2025

Penulis



Muhammad Irfan Sa'roni

NIM : 32802100118

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Proposal Seminar : **Persepsi Penonton Mengenai Penggunaan
Komunikasi Nonverbal Dalam Film Minim
Dialog *Monster* Di Netflix**

Nama : Muhammad Irfan Sa'roni

NIM : 32802100118

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

**Telah di Periksa dan Dinyatakan Sah Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Menyelesaikan Pendidikan Strata 1**

Semarang, 05 Mei 2025

Menyetujui
Dosen Pembimbing

Mengetahui
**Dekan Fakultas Ilmu
Komunikasi**

Iky Putri Aristhya, S.I.Kom., M.I.Kom
NIK. 211121020

Trimannah, S.Sos., M.Si
NIK. 211109008

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Judul Proposal Seminar : **Persepsi Penonton Mengenai Penggunaan Komunikasi Nonverbal Dalam Film Minim Dialog “Monster” Di Netflix**

Nama : Muhammad Irfan Sa'roni

NIM : 32802100118

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Dinyatakan Sah Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Pendidikan Strata 1

Semarang, 05 Mei 2025

Ketua Penguji :

1) Mubarak, S.Sos., M.Si
NIK. 211108002

(.....)

Dosen Penguji :

1) Iky Putri Aristhya, S.I.Kom., M.I.Kom
NIK. 211121020

(.....)

2) Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom
NIK. 211115018

(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



Irfanah, S.Sos., M.Si
NIK. 211109008

MOTTO

“Agar kamu tidak bersedih hati terhadap apa yang luput dari kamu dan tidak pula terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu. Dan Allah tidak menyukai terhadap orang yang sombong dan membanggakan diri.”

(Q.S Al-Hadid: 23)

“Kadang kita terlalu sibuk memikirkan kesulitan-kesulitan sehingga kita tidak punya waktu untuk mensyukuri rahmat Tuhan”

(Jenderal Soedirman)

“Tak ada yang bisa mengenal, mencintai, mengubah atau bahkan menyelamatkan dirimu lebih dari dirimu sendiri. Maka, kenali dirimu, cintai setiap prosesmu, dan jadilah versi terbaik dari dirimu. Karena pada akhirnya, perjalanan hidupmu adalah mahakaryamu sendiri.”

(Muhammad Irfan Sa’roni)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas segala nikmat dan karunia-Nya, baik nikmat kesehatan, iman, Islam, maupun kesempatan luar biasa untuk menimba ilmu. Berkat rahmat dan bimbingan-Nya, saya dapat menyelesaikan karya ini dengan lancar, sebagai wujud nyata dari perjalanan panjang menuju pencapaian gelar strata 1.

Karya ini dengan segenap hati saya persembahkan kepada: Kedua Orangtua. Ibu tercinta, sosok paling mulia yang telah menjadi sumber kekuatan dan keyakinan bagi penulis. Terima kasih atas peran sebagai Ibu sekaligus peran pengganti Ayah dan setiap pengorbanan, cinta tak terbatas, dan doa tulus yang tidak pernah putus. Dan almarhum Ayah, yang meskipun kini telah tiada, semangat dan kenangan bersama beliau akan selalu hidup.

Kakak-kakak tersayang, yang dengan dukungan, motivasi, dan kepercayaan kalian selalu menjadi penguat dalam setiap langkah penulis. Harapan kalian kepada penulis adalah alasan bagi penulis hingga bisa melangkah sampai sejauh ini.

Dan tak lupa, persembahan ini juga untuk diri penulis sendiri, yang telah berjuang melewati berbagai rintangan. Terima kasih telah bertahan, tidak menyerah, serta terus berupaya menggapai mimpi dan menyelesaikan setiap tanggung jawab. Perjalanan ini telah membentuk saya menjadi pribadi yang lebih kuat dan berani.

PERSEPSI PENONTON MENGENAI PENGGUNAAN KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM FILM MINIM DIALOG “MONSTER” DI NETFLIX

Muhammad Irfan Sa’roni

Ilmu Komunikasi-Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas
Islam Sultan Agung Semarang

ABSTRAK

Film "*Monster*" di Netflix telah menjadi fenomena dalam industri perfilman Indonesia pada tahun 2024, menonjolkan pendekatan uniknya yang hampir tanpa dialog verbal, serta mengandalkan komunikasi nonverbal sebagai inti penyampaian narasi dan emosi. Keberhasilan film ini menarik perhatian global dan menduduki peringkat tinggi di berbagai negara, memunculkan pertanyaan tentang bagaimana penonton memaknai cerita tanpa bantuan verbal. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan paradigma interpretif yang bertujuan untuk menganalisis persepsi penonton mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film "*Monster*". Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi film dan wawancara mendalam dengan enam informan. Analisis dilakukan menggunakan dua pendekatan teori, yaitu Teori Gestalt untuk memahami proses persepsi visual secara menyeluruh, dan *Social Judgment Theory* (SJT) untuk melihat bagaimana sikap awal, wilayah penerimaan (latitude), dan keterlibatan ego memengaruhi interpretasi penonton.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal dalam film ini mampu menyampaikan pesan cerita dan emosi secara efektif. Penonton mampu memahami alur, menangkap intensitas emosi, dan membangun keterlibatan secara aktif melalui integrasi isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, musik, dan keheningan. Prinsip-prinsip Gestalt seperti *proximity*, *similarity*, *closure*, dan *continuity* berperan dalam membentuk persepsi menyeluruh. Sementara itu, SJT menunjukkan bahwa persepsi penonton sangat dipengaruhi oleh sikap awal mereka terhadap film tanpa dialog dan sejauh mana mereka merasa terlibat secara emosional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunikasi nonverbal dapat menjadi sarana utama dalam penceritaan sinematik yang kuat, dan mampu menggantikan fungsi dialog verbal dalam konteks tertentu. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi visual dan persepsi penonton, serta memberikan implikasi bagi sineas dalam merancang pengalaman sinematik berbasis isyarat nonverbal.

Kata kunci: Persepsi Penonton, Komunikasi Nonverbal, Film Minim Dialog, Teori Gestalt, *Social Judgment Theory*

AUDIENCE PERCEPTION OF NONVERBAL COMMUNICATION IN THE DIALOGUE-MINIMAL FILM "MONSTER" ON NETFLIX

Muhammad Irfan Sa'roni

Communication Studies-Faculty of Communication Studies
Sultan Agung Islamic University Semarang

ABSTRAK

The Netflix film "Monster" emerged as a phenomenon in the Indonesian film industry in 2024, distinguished by its unique, nearly dialogue-free approach that relies heavily on nonverbal communication to convey narrative and emotion. The film's global success, achieving high rankings in various countries, raises questions about how audiences interpret the story without verbal cues. This research employs a qualitative descriptive approach with an interpretive paradigm, aiming to analyze audience perceptions of nonverbal communication in "Monster." Data was collected through documentation, film observation, and in-depth interviews with six informants. The analysis utilized two theoretical frameworks: Gestalt Theory to understand the overall process of visual perception, and Social Judgment Theory (SJT) to examine how initial attitudes, latitudes of acceptance, and ego involvement influence audience interpretation.

The research findings indicate that nonverbal communication in "Monster" effectively conveys both narrative messages and emotions. Audiences were able to comprehend the plot, grasp emotional intensity, and actively engage with the story through the integration of nonverbal cues such as facial expressions, body language, music, and silence. Gestalt principles like proximity, similarity, closure, and continuity played a crucial role in shaping holistic perceptions. Meanwhile, SJT demonstrated that audience perceptions were significantly influenced by their initial attitudes towards dialogue-free films and their level of emotional involvement. This study concludes that nonverbal communication can be a powerful primary means of cinematic storytelling, capable of replacing the function of verbal dialogue in specific contexts. These findings contribute to the study of visual communication and audience perception, offering implications for filmmakers in designing cinematic experiences primarily driven by nonverbal cues..

Keywords: Audience Perception, Nonverbal Communication, Dialogue-Minimal Film, Gestalt Theory, Social Judgment Theory

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas segala rahmat, hidayah, taufik, serta karunia-Nya yang tak terhingga. Hanya dengan izin dan anugerah-Nya, skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar. Penyusunan skripsi dengan judul **“PERSEPSI PENONTON MENGENAI PENGGUNAAN KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM FILM MINIM DIALOG “MONSTER” DI NETFLIX”** ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Proses penelitian dan penulisan skripsi ini telah memberikan banyak pengalaman dan pembelajaran berharga bagi saya.

Selama proses penyusunan skripsi ini, saya menyadari bahwa tidak mungkin dapat menyelesaikannya sendiri tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan saya menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, kesehatan, kekuatan, dan bimbingan yang senantiasa tercurah di setiap langkah dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai dengan lancar..
2. Ibu tercinta yang telah menjadi sosok paling mulia dalam hidup penulis, yang bertindak sebagai ibu dan ayah sekaligus. Terimakasih atas kasih sayang, doa tulus, dan pengorbanan tiada batasmu adalah kekuatan terbesar yang mengantar saya hingga titik ini.

3. Almarhum Ayah penulis, yang meskipun telah tiada, semangat dan doa beliau senantiasa menjadi penerang jalan bagi penulis. Semoga Allah SWT menempatkan beliau di tempat terbaik di sisi-Nya.
4. Kedua kakak tersayang, atas segala dukungan moril dan materiil, serta harapan yang tak pernah padam yang senantiasa kalian berikan.
5. Ibu Trimannah, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Unissula.
6. Ibu Iky Putri Aristhya, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing utama, atas kesabaran, waktu, arahan, bimbingan, serta kritik membangun yang tak henti-hentinya diberikan dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom, M.I.Kom., selaku Kepala Prodi Ilmu Komunikasi Unissula, sekaligus sebagai dosen wali penulis.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Staf Program Studi Ilmu Komunikasi, atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
9. Teman-teman kontrakan “Mencari Kebenaran” (Rifqi, Luthfi, Aqil, Burhan, Miko, Rehan, Nabil) dan teman-teman Ilkom Pedia (Ayunda, Farida, Reza, Anjali) yang selalu memberikan warna, kebersamaan, semangat, suka, duka, dan dukungan yang terjalin selama perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
10. Teman-teman grup “Anti Ghibah” (Rifqi, Nurul, Rara, Nela, Refi) yang memberikan nuansa menyenangkan selama masa-masa perkuliahan.
11. Rekan-rekan “Media Mandalika” (Surya, Luthfi, Tegar) yang selalu kompak dan memberikan banyak pengalaman baru bagi penulis.
12. Teman-teman rumah, Reza, Odi, Riki, Indra, dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih telah kebersamai penulis dari kecil hingga sekarang bisa menyelesaikan studi.

13. Teruntuk teman-teman Fikomedia dan BEM FBIK yang membantu dan menemani penulis berproses selama dimasa-masa berorganisasi dan perkuliahan. Serta seluruh teman-teman
14. Juga untuk seluruh teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2021 yang tak henti berbagi tawa, keluh kesah, dan semangat di setiap lika-liku perjalanan akademik ini.
15. Tak lupa, kepada seluruh partisipan dan pihak terkait yang telah meluangkan waktu serta tenaganya untuk berkontribusi dalam penelitian ini. Tanpa bantuan kalian, penelitian ini tidak akan berjalan lancar.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun teknis. Oleh karena itu, saya dengan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Semarang, 03 Juni 2025

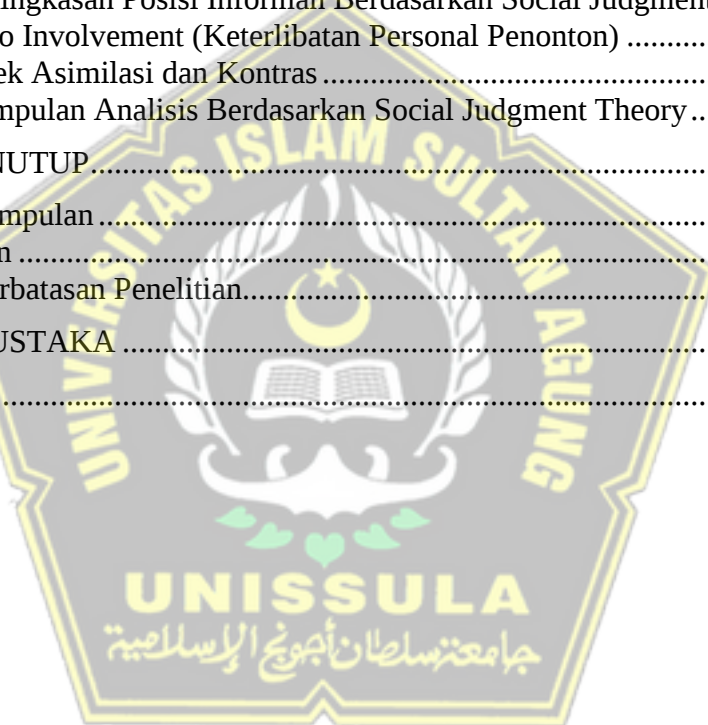
Muhamad Irfan Sa'roni
NIM. 32802000159

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	III
MOTTO	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
ABSTRAK	III
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Signifikansi Penelitian.....	7
1.4.1 Signifikansi Akademis.....	7
1.4.2 Signifikansi Praktis.....	8
1.4.3 Signifikansi Sosial	8
1.5 Kerangka Teori.....	8
1.5.1 Paradigma Penelitian.....	8
1.5.2 State Of The Art.....	11
1.5.3 Persepsi	18
1.5.4 Teori Gestalt	25
1.5.5 Social Judgment Theory (Teori Penilaian Sosial)	27
1.5.6 Komunikasi Nonverbal	29
1.5.7 Film.....	36
1.6 Operasionalisasi Konsep	40
1.6.1 Pola Penelitian	41
1.6.2 Persepsi Penonton	41
1.6.3 Komunikasi Nonverbal	42
1.7 Metodologi Penelitian	43
1.7.1 Tipe Penelitian	43
1.7.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	44
1.7.3 Sumber Data.....	44
1.7.4 Teknik Pengumpulan Data.....	46
1.7.5 Teknik Analisis Data.....	48
1.7.6 Kualitas Data.....	50
BAB II DESKRIPSI SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN	52
2.1 Persepsi Penonton.....	52

2.2 Film Monster	53
2.2.1 Sinopsis Film Monster	55
2.2.2 Profil Sutradara	57
2.2.3 Pemeran Film Monster.....	58
2.2.4 Profil Rumah Produksi	59
BAB III TEMUAN PENELITIAN	62
3.1 Hasil Dokumentasi Dan Observasi Bentuk Komunikasi Nonverbal Dalam Film Monster	63
3.1.1 Kinesik.....	64
3.1.2 Proksemik	73
3.1.3 Kronemik	75
3.1.4 Paralinguistik	77
3.1.5 Haptik.....	78
3.1.6 Keheningan	80
3.1.7 Faktor Lingkungan.....	82
3.1.8 Artefak	84
3.1.9 Tampilan Fisik	88
3.2 Profil Informan	91
3.3 Persepsi Penonton.....	93
3.3.1 Sikap Awal Penonton Terhadap Film Minim Dialog “Monster	93
3.3.2 Tingkat Kepahaman Penonton Terhadap Jalan Cerita Film Minim Dialog “Monster”	96
3.3.3 Penilaian Sikap Penonton Terhadap Komunikasi Nonverbal Dalam Film Minim Dialog “Monster”	99
3.3.4 Respons Emosional Penonton Terhadap Komunikasi Nonverbal Dalam Film Minim Dialog Monster.....	101
3.3.5 Interpretasi Penonton Terhadap Makna Dalam Film Minim Dialog Monster	103
3.3.6 Kepuasan Terhadap Penyampaian Cerita	106
3.9 Persepsi Bentuk Komunikasi Nonverbal Dari Penonton	109
3.9.1 Kinesik.....	109
3.9.2 Proksemik	111
3.9.3 Kronemik	113
3.9.4 Paralinguistik	115
3.9.5 Haptik.....	117
3.9.6 Keheningan	119
3.9.7 Faktor Lingkungan.....	120
3.9.8 Artefak	121
3.9.9 Tampilan Fisik	122
BAB IV PEMBAHASAN.....	124
4.1 Bentuk-Bentuk Komunikasi Nonverbal dalam Film Monster.....	127
4.1.1 Kinesik (Ekspresi Wajah dan Gerak Tubuh)	127
4.1.2 Proksemik (Jarak dan Posisi Tubuh)	128
4.1.3 Kronemik (Penggunaan Waktu dan Tempo)	128
4.1.4 Paralinguistik (Suara Nonverbal).....	129
4.1.5 Haptik (Sentuhan).....	129

4.1.6 Keheningan	129
4.1.7 Artefak dan Tampilan Fisik	130
4.1.8 Faktor Lingkungan.....	130
4.2 Analisis Persepsi Penonton Melalui Teori Gestalt	131
4.2.1 Prinsip kedekatan (proximity)	132
4.2.2 Prinsip kesamaan (similarity)	132
4.2.3 Prinsip kelengkapan (closure).....	133
4.2.3 Latitude of Acceptance (Daerah Penerimaan)	133
4.2.4 Prinsip kesinambungan (continuity)	135
4.2.5 Figur and Ground.....	135
4.3 Analisis Persepsi Penonton Melalui Social Judgment Theory	136
4.3.1 Anchor (Sikap Awal Penonton).....	137
4.3.3 Latitude of Rejection (Daerah Penolakan).....	139
4.3.4 Latitude of Noncommitment (Daerah Ketidakpastian)	140
4.1.2 Ringkasan Posisi Informan Berdasarkan Social Judgment Theory ...	142
4.3.6 Ego Involvement (Keterlibatan Personal Penonton)	143
4.3.7 Efek Asimilasi dan Kontras	145
4.3.8 Simpulan Analisis Berdasarkan Social Judgment Theory	148
BAB V PENUTUP.....	150
5.1 Kesimpulan	150
5.2 Saran	152
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	153
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN.....	160



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel State Of The Art.....	11
Tabel 2. 1 Pemeran Film Monster.....	58
Tabel 4. 1 Ringakasan Posisi Informan	142



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Rating film monster.....	1
Gambar 1. 2 Planggan Netflix.....	5
Gambar 1. 3 Pola penelitian	41
Gambar 2. 1 Poster Film Monster	53
Gambar 3. 1 Adegan Alana dan Rabin Hampir Tertabrak Mobil	65
Gambar 3. 2 Adegan Alana Panik Mengetahui Ada Yang Datang.....	65
Gambar 3. 3 Adegan Alana menyesal setelah membunuh Jack	66
Gambar 3. 4 Adegan Alana bermain mesin capit	66
Gambar 3. 5 Adegan Alana menemukan foto-foto anak kecil.....	67
Gambar 3. 6 Adegan Jack mengancam Alana	67
Gambar 3. 7 Adegan Alana Sembunyi Dibalik Pintu	68
Gambar 3. 8 Adegan Alana dan Rabin Hampir Tertabrak Mobil.....	68
Gambar 3. 9 Adegan Rabin dibawa Jack	69
Gambar 3. 10 Adegan Alana mengendap-ngendap.....	69
Gambar 3. 11 Adegan Alana menutup mulutnya sendiri.....	70
Gambar 3. 12 Adegan Alana sembunyi dari Jack	70
Gambar 3. 13 Adegan Alana sembunyi didalam lemari	71
Gambar 3. 14 Adegan Alana setelah membunuh Jack.....	71
Gambar 3. 15 Adegan Jack menyuruh Rabin untuk diam	72
Gambar 3. 16 Adegan Alana mencoba melawan Jack.....	72
Gambar 3. 17 Adegan Alana berboncengan dengan Rabin	73
Gambar 3. 18 Adegan Alana Bertemu Rabin setelah terpisah.....	74
Gambar 3. 19 Adegan Alana berboncengan Dengan Rabin sepulang sekolah	74

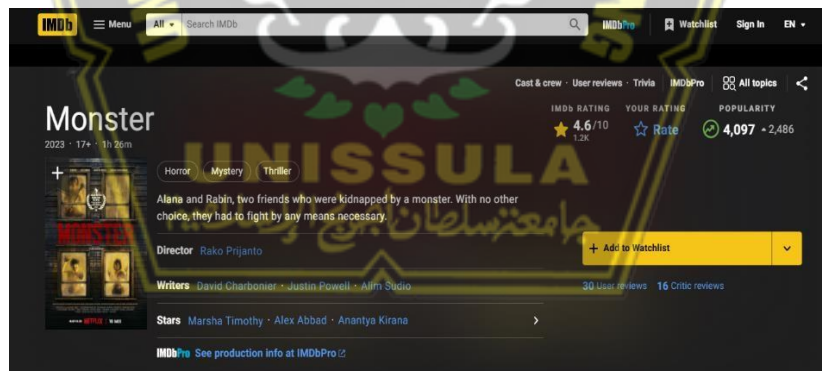
Gambar 3. 20 Adegan Rabin berpegangan dengan Alana saat berbocengan.....	79
Gambar 3. 21 Adegan Alana memeluk Rabin setelah bertemu kembali	79
Gambar 3. 22 Adegan Rabin diancam Murni	80
Gambar 3. 23 Adegan Alana bersembunyi didalam lemari	81
Gambar 3. 24 Adegan Alana menemukan foto anak-anak korban penculikan.....	82
Gambar 3. 25 Adegan Alana mencoba mencari tahu kondisi didalam rumah.....	83
Gambar 3. 26 Adegan Alana dikurung dalam bagasi mobil	83
Gambar 3. 27 Adegan Alana mencari Rabin di tempat sepi	84
Gambar 3. 28 Adegan Alana dan Rabin berboncengan menaiki sepeda	85
Gambar 3. 29 Adegan Alana dan Rabin diikuti Jack dengan mobil	86
Gambar 3. 30 Adegan Jack mengancam alana.....	86
Gambar 3. 31 Adegan Alana melihat foto anak-anak korban penculikan	87
Gambar 3. 32 Adegan Alana d ikat menggunakan selotip.....	87
Gambar 3. 33 Adegan Aalana mengambil kunci dari Jack.....	88
Gambar 3. 34 Adegan Alana dan Rabin pulang sekolah	89
Gambar 3. 35 Adegan Alana berhasil bebas dari dalam bagasi mobil.....	89
Gambar 3. 36 Adegan Alana setelah keluar dari bagasi mobil	90
Gambar 3. 37 Adegan Jack mengawasi Alana dan Rabin dari dalam mobil	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri perfilman Indonesia dikejutkan dengan trobosan baru yang dilakukan Falcon Pictures dengan memproduksi sebuah film *thriller* minim dialog berjudul *Monster* yang ditayangkan di *Netflix* pada tahun 2024. Film dengan judul *Monster* tersebut merupakan sebuah film yang diadaptasi dari film Amerika Serikat berjudul "*The Boy Behind the Door*" yang dirilis pada tahun 2020. Pada versi Indonesia yaitu film *Monster* mampu menghadirkan pendekatan yang cukup unik dengan hampir tidak adanya dialog verbal dalam film. Dalam film ini, hanya terdapat sedikit momen dialog verbal di mana karakter memanggil nama karakter lain sebagai satu-satunya interaksi verbal yang terdengar.



Gambar 1. 1 Rating film monster

Sumber: <https://www.imdb.com>

Film *Monster* masuk dalam daftar *Global Netflix Top 10* selama periode 13 hingga 19 Mei 2024, film ini berada di peringkat ketiga dalam daftar *Global Film Non-English* dan telah ditonton lebih dari 3,3 juta kali. Film ini juga berhasil

menduduki peringkat di 25 negara termasuk Perancis, Spanyol, Hong Kong, Turki, Finlandia, Yunani, Brasil, Jamaika, dan Peru. Data ini menunjukkan bahwa film *Monster* telah berhasil menarik perhatian penonton internasional dan mendapatkan penerimaan yang positif (Wardani, 2024).

Film *Monster* mengisahkan tentang dua anak SD, Alana dan Rabin, yang diculik dan dibawa ke sebuah rumah terpencil oleh penculik. Fokus cerita pada film ini adalah perjuangan Alana untuk membebaskan Rabin dan melarikan diri dari penculiknya. Dengan minimnya dialog, film ini berhasil mempertahankan ketegangan dan membangun emosi yang mendalam melalui aksi-aksi "petak umpet" antara Alana dan penculiknya di sepanjang filmnya. Penggunaan lokasi yang terbatas, yakni sebagian besar di dalam sebuah rumah, semakin mempertegas perasaan terjebak dan tegang dalam cerita. Film *Monster* akan menjadi fenomena menarik bagi industri perfilman Indonesia karena keseluruhan narasinya disampaikan tanpa adanya dialog (Adelgaard, 2024).

Film *Monster* disutradarai oleh Rako Prijanto, yang juga dikenal dengan karya-karyanya seperti film *Para Betina Pengikut Iblis* (2023), film *Bayi Ajaib* (2023), dan film *Perfect Strangers* (2022). Sutradara Rako Prijanto memilih untuk mengandalkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan simbol visual lainnya untuk membangun narasi yang tegang dan mencekam dalam film. Film *Monster* ini, hanya dibintangi oleh empat aktor utama di sepanjang filmnya, yaitu Anantya Kirana yang memerankan Alana, Sultan Hamonangan yang memerankan Rabin, Alex Abbad yang memerankan Jack, dan Marsha Timothy yang memerankan Murni (Adelgaard, 2024).

Dalam film ini komunikasi nonverbal memainkan peran yang sangat penting, karena film ini berkonsep minim dialog. Film *Monster* menggunakan komunikasi nonverbal secara ekstensif untuk membangun ketegangan dan menyampaikan emosi, menempatkan penekanan pada aksi "petak umpet" antara Alana dan para penculiknya.

Produksi film dengan minim dialog memang sudah ada dalam industri film *global*. Contohnya film-film seperti *A Quiet Place* (2018) dan *The Artist* (2011) telah menunjukkan bahwa narasi yang kuat dapat disampaikan tanpa ketergantungan pada dialog. Film *A Quiet Place* berhasil meraih pendapatan *box office global* lebih dari 340 juta dolar atau sekitar Rp4,7 triliun di seluruh dunia (Novirdayani, 2019). Sementara film *The Artist* memenangkan lima *Academy Awards*, termasuk *Best Picture* (Kilday, 2012). Keberhasilan ini menunjukkan bahwa film minim dialog dapat diterima dengan baik oleh penonton dan kritikus.

Di era digital seperti saat ini, film menjadi salah satu media masa yang cukup populer dikalangan masyarakat. Oleh karena itu, industri perfilman Indonesia terus berlomba-lomba menunjukkan berbagai inovasi dalam penyajian cerita untuk menarik minat penonton. Penyajian sebuah film tentu saja tidak terlepas dari berbagai elemen komunikasi yang ada didalamnya, baik itu komunikasi verbal maupun komunikasi non-verbal. Film merupakan media massa yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan alur cerita, emosi, dan pesan melalui berbagai elemen seperti dialog, gambar, dan audio (Melly Dwina & Nyoman Puspadarmaja, 2023). Sebagai mana umunya sebuah film, keberadaan dialog dalam sebuah film

merupakan salah satu hal yang paling penting untuk memberikan pemahaman kepada penonton dalam menyampaikan narasi dan mengembangkan karakter dalam sebuah film. Keberadaan dialog dalam film akan memberikan pemahaman tentang makna alur cerita film, atau pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penonton.

Saat ini, industri film menghadapi tantangan dalam mempertahankan perhatian penonton di tengah maraknya konten digital. Dengan munculnya *platform-platform streaming* baru dan peningkatan konten yang tersedia, persaingan untuk mendapatkan perhatian penonton semakin ketat. Selain itu, penonton masa kini memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dan cenderung mencari konten yang menarik secara visual dan emosional dalam waktu singkat. Film minim dialog seperti film *Monster* menawarkan cara inovatif untuk menarik perhatian penonton dengan mengandalkan kekuatan visual dan emosional dari komunikasi nonverbal. Dalam film minim dialog penyampaian alur cerita hanya sepenuhnya mengandalkan pada elemen-elemen nonverbal untuk menyampaikan narasi dan mengembangkan karakter. Dalam dunia sinematik, komunikasi nonverbal mencakup penggunaan ekspresi wajah, bahasa tubuh, gerakan, pencahayaan, komposisi visual, musik, dan efek suara untuk menyampaikan emosi, motivasi, dan alur cerita (Deviyana, 2011). Meskipun komunikasi non-verbal merupakan komponen penting dalam semua film, *Monster* menempatkannya di pusat perhatian, menjadikannya satu-satunya cara untuk berkomunikasi dengan penonton. Tantangan yang dihadapi oleh pembuat film dan penonton dalam penyampaian narasi tanpa dialog ini sangat signifikan. Pembuat film harus sangat

cermat dalam menggunakan elemen visual dan audio untuk memastikan bahwa penonton dapat mengikuti alur cerita, memahami motivasi karakter, dan merasakan emosi yang diinginkan.

Penelitian psikologis menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal memiliki dampak yang signifikan pada penonton dalam memahami dan merespons narasi visual (Mujib et al., 2015). Film *Monster* menggunakan elemen ini untuk membangun ketegangan dan empati penonton terhadap karakter utama, Alana dan Rabin.



Menurut laporan Statista pada tahun 2023, *Netflix* memiliki sekitar 269,60 juta pelanggan secara *global* pada kuartal I 2013 – kuartal 1 tahun 2024, dengan sekitar 5 juta di antaranya berasal dari Indonesia (Muhamad, 2024). Survei oleh YouGov pada tahun 2022 menunjukkan bahwa 75% penonton Indonesia lebih menyukai konten lokal di *platform streaming*, menegaskan bahwa "*Monster*," sebagai film Indonesia, memiliki potensi untuk menarik perhatian penonton lokal

(Pratiwi, 2022). Penonton cenderung lebih terlibat secara emosional dengan film yang menggunakan komunikasi nonverbal secara efektif, meskipun pemahaman terhadap narasi dapat terhambat jika elemen-elemen nonverbal tidak digunakan dengan tepat (Azis & Juanda, 2023). Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penonton Indonesia mempersepsikan dan menginterpretasikan penggunaan komunikasi nonverbal dalam film "*Monster*."

Menurut Asri dalam (Rosmalawati, 2022), film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu . film adalah media komunikasi yang memadukan berbagai elemen seperti visual, audio, dan narasi untuk menyampaikan cerita dan pesan kepada penonton. Dalam konteks ini, komunikasi verbal biasanya memainkan peran penting dalam mengarahkan pemahaman penonton terhadap plot dan karakter. Namun, *Monster* mencoba mematahkan konvensi ini dengan sepenuhnya mengandalkan komunikasi nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, sinematografi, dan elemen suara nonverbal untuk menyampaikan pesan dan emosi.

Fenomena film tanpa dialog verbal seperti *Monster* menimbulkan pertanyaan penting mengenai bagaimana penonton dapat memaknai dan menerima cerita dan pesan yang disampaikan tanpa bantuan komunikasi verbal. Hal ini relevan untuk diteliti karena pemaknaan penonton terhadap media visual tanpa dialog verbal belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya, terutama dalam konteks film Indonesia. Selain itu, memahami bagaimana elemen nonverbal dalam film dapat

berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif dapat memberikan wawasan baru bagi para pembuat film dan peneliti dibidang komunikasi dan sinematografi.

Selain itu, persepsi dan interpretasi penonton sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti latar belakang budaya, pengalaman pribadi, dan preferensi individu (Putranto, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penonton memaknai dan menerima film "*Monster*," serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi persepsi mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana persepsi penonton terhadap penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster* di *Netflix*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis persepsi penonton mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film *Monster* di *Netflix*.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Akademis

Dari penelitian ini diharapkan akan menambah literatur dalam studi komunikasi dan perfilman dengan mengkaji penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog seperti *Monster*. Dengan analisis mendalam mengenai elemen-elemen nonverbal dalam menyampaikan narasi, penelitian ini diharapkan bisa memperkaya pemahaman tentang efektivitas komunikasi nonverbal dalam media film. Dan diharapkan dapat memberikan

manfaat bagi mahasiswa terutama supaya dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Hasil penelitian ini diharap dapat memberikan panduan bagi pembuat film dalam pengembangan teknik naratif yang inovatif, khususnya dalam penggunaan komunikasi nonverbal untuk membangun karakter dan narasi yang kuat dalam memproduksi film. Pemahaman tentang penggunaan elemen nonverbal untuk menggantikan dialog verbal dapat membantu pembuat film dalam merancang strategi produksi yang lebih kreatif dan efektif.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi telaah dalam membantu mengidentifikasi preferensi dan ekspektasi penonton terhadap konten visual minim dialog. Dengan memahami persepsi penonton, pembuat konten dapat menciptakan karya yang lebih inklusif dan dapat diterima oleh berbagai audiens. Selain itu, penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana elemen nonverbal dapat menyampaikan pesan sosial dan budaya yang penting, sehingga berkontribusi pada pengembangan konten yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan mempengaruhi penonton secara positif.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 aradigma Penelitian

Paradigma merupakan suatu sudut pandang yang digunakan untuk

memahami kerumitan dunia nyata. Paradigma tertanam kuat melalui proses sosialisasi di antara penganut dan praktisinya. Paradigma mengarahkan mereka pada hal-hal yang dianggap penting, sah, dan logis. Selain itu, paradigma memiliki sifat normatif, memberikan petunjuk kepada para praktisinya tentang apa yang harus dilakukan tanpa memerlukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang mendalam (Mulyana, 2008).

Menurut Guba dan Lincoln, paradigma adalah suatu sistem filosofis utama, induk, atau 'payung' yang terbentuk dari ontologi, epistemologi, dan metodologi tertentu. Masing-masing komponen ini terdiri dari serangkaian keyakinan dasar atau pandangan dunia yang unik dan tidak dapat dipertukarkan dengan keyakinan dasar atau pandangan dunia dari paradigma lain (Saputra & Supratman, 2023).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma interpretif. Paradigma ini berakar pada pemahaman bahwa realitas sosial bukanlah sesuatu yang objektif dan tunggal, melainkan hasil dari konstruksi dan interpretasi individu yang terlibat di dalamnya. Pendekatan ini merupakan kebalikan dari pandangan yang menekankan objektivitas dalam menemukan realitas atau pengetahuan ilmiah. Paradigma interpretif memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap tindakan yang bermakna secara sosial, melalui observasi langsung dan mendetail terhadap individu yang

terlibat, yang menciptakan dan mempertahankan dunia sosial mereka (Creswell et al., 2015).

Peneliti yang mengadopsi paradigma interpretif berusaha untuk memahami bagaimana individu menginterpretasikan dan memahami pengalaman, tindakan, dan dunia mereka. Mereka mempelajari berbagai realitas yang dikonstruksi oleh individu dan bagaimana konstruksi tersebut memengaruhi interaksi mereka dengan orang lain. Dalam pendekatan interpretif, setiap individu memiliki pengalaman dan cara pandang yang unik. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan bahwa setiap cara individu memandang dunia adalah valid dan pandangan tersebut perlu dihargai (Moleong & Surjaman, 2014).

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif untuk memahami persepsi penonton mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster* di Netflix. Paradigma interpretif sangat cocok untuk penelitian ini karena fokusnya pada analisis sistematis terhadap tindakan yang bermakna secara sosial, yaitu bagaimana penonton menginterpretasikan dan menafsirkan elemen-elemen nonverbal yang digunakan dalam film untuk menyampaikan narasi dan emosi tanpa dialog verbal.

Dengan paradigma interpretif, penelitian ini tidak hanya melihat komunikasi nonverbal sebagai alat penyampaian pesan, tetapi juga sebagai elemen yang secara aktif menciptakan dan mempertahankan dunia sosial penonton melalui interpretasi mereka. Penelitian ini mengakui bahwa persepsi

penonton dibentuk melalui interaksi mereka dengan elemen-elemen visual dan audio dalam film, serta bagaimana mereka menghubungkan pengalaman ini dengan latar belakang sosial dan budaya mereka. Paradigma interpretif memberikan kerangka yang kuat untuk memahami bagaimana komunikasi nonverbal dalam film *Monster* dapat menyampaikan cerita dan emosi secara efektif, meskipun minim dialog verbal, melalui lensa interpretasi unik setiap individu penonton.

1.5.2 State Of The Art

Untuk menunjang data dan referensi, berikut beberapa penelitian terdahulu sejenis yang digunakan sebagai acuan peneliti.

Tabel 1. 1 Tabel State Of The Art

No.	<i>State Of The Art</i>	
1.	Judul Penelitian	Persepsi Penyandang Tunarungu Terhadap Film Yang Menggunakan Bahasa Isyarat Bisindo Dan Sibi Dalam Berkomunikasi (Studi Persepsi Film Ayah Mengapa Aku Berbeda dan Cerita Sunyi Untuk Penyandang Tunarungu Gerkatin Bandar Lampung).
	Penulis	Fransiska Teresa Utama, Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung Tahun 2022.

	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan tipe penelitian Kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionisme Simbolik.
	Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menghasilkan penyandang tunarungu dapat memaknai 6 simbol komunikasi dari film “Ayah Mengapa Aku Berbeda” yang menggunakan bahasa isyarat SIBI dan 6 simbol komunikasi dari film “Cerita Sunyi” yang menggunakan bahasa isyarat BISINDO. Persepsi penyandang tunarungu menimbulkan reaksi yang mengarah ke persepsi positif. Bahasa isyarat yang mudah dipahami oleh penyandang tunarungu ialah BISINDO, hal tersebut dikarenakan BISINDO merupakan bahasa ibu bagi penyandang tunarungu. BISINDO merupakan bahasa isyarat yang lebih sering dipakai untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan SIBI biasa digunakan di sekolah-sekolah khusus.
2.	Judul Penelitian	Analisis Isi Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: <i>The Movie</i>
	Penulis	Naufal Ziddan Pratama, Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam

		Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Tahun 2022.
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode analisis isi atau content analysis dengan tujuan untuk menggali pesan atau makna nonverbal dalam film tersebut. Penulis menggunakan teori nonverbal milik Josphe Devito. Yang mana objek penelitian ini adalah Film animasi Nussa: <i>The Movie</i> dengan durasi 1 jam 45 menit.
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan adanya komunikasi nonverbal berupa komunikasi tubuh fasial yang menunjukkan ekspresi bahagia, kesedihan, marah, takjub dan ketakutan. Pesan postural yang menunjukkan semangat yang membara serta postur tubuh yang mengartikan kesedihan dan putus asa. Pesan gestural berupa gerakan tangan yang mengartikan kata “siap” dan perintah. Lalu komunikasi ruang yang terdapat dalam film ini berupa zona intim dan jona pribadi. Komunikasi paralanguage berupa penekanan suara dan volume dalam komunikasi verbal yang mengartikan adanya suatu bentuk kemarahan serta kekecewaaan. Komunikasi waktu yang terbagi

		menjadi dua yaitu waktu monokronik pada karakter orang tua Jonni serta waktu polikronik yang terdapat dalam karakter Abah. Serta komunikasi diam yang ditunjukkan oleh tokoh Nussa sebagai suatu ungkapan kemarahan.
3.	Judul Penelitian	Persepsi Remaja Terhadap Film Duka Sedalam Cinta Di Perumahan Bumi Bahtera Indah Kelurahan Campang Raya Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung.
	Penulis	Rifat Hafizi Anaser, Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2022.
	Metode Penelitian	Metode peneliti yang peneliti terapkan didalam penulisan skripsi ini adalah metode kualitatif, yaitu setelah data di klasifikasikan sesuai aspek data yang terkumpul lalu diinterpretasikan secara logis. Dengan demikian akan tergambar sejauh manakah alat komunikasi dalam pengembangan metode dakwah, dengan melihat data-data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, setelah itu dianalisis yang kemudian disusun dalam laporan penelitian.

	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini adalah Persepsi remaja perumahan bumi bahtera indah terhadap film duka sedalam cinta di Kelurahan Campang Raya Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung. Baik itu remaja putra ataupun putri, mereka memberikan interpretasi terhadap film religi sebagai media dakwah. Mereka menilai film duka sedalam cinta yang ditayangkan dalam bentuk menonton secara bersama-sama mampu membuat mereka terkesima atas pesan yang didapatkan setelah menyaksikan film duka sedalam cinta dan mereka mempersepsikan film religi adalah salah satu media dakwah yang harus dikembangkan terutama di era moderen.
--	-------------------------	--

Dari ketiga *state of the art* yang telah disebutkan, ketiganya sama-sama membahas mengenai persepsi penonton terhadap film. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan dalam objek, subjek, fokus penelitian, dan pendekatan metodologis yang digunakan.

Pada penelitian pertama yang ditulis oleh Fransiska Teresa Utama yang berjudul "Persepsi Penyandang Tunarungu Terhadap Film Yang Menggunakan Bahasa Isyarat Bisindo Dan Sibi Dalam Berkomunikasi (Studi Persepsi Film Ayah Mengapa Aku Berbeda dan Cerita Sunyi Untuk

Penyandang Tunarungu Gerkatin Bandar Lampung)", objek penelitiannya adalah film "Ayah Mengapa Aku Berbeda" dan "Cerita Sunyi" yang menggunakan bahasa isyarat. Subjek penelitiannya adalah penyandang tunarungu di Gerkatin Bandar Lampung, dan fokus penelitiannya adalah bagaimana mereka memaknai simbol komunikasi dalam film tersebut. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah, penelitian Fransiska fokus pada persepsi penyandang tunarungu terhadap bahasa isyarat dalam film, sedangkan penelitian ini fokus pada persepsi penonton umum terhadap penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster*. Kebaharuannya terletak pada konteks penggunaan komunikasi nonverbal film minim dialog yang belum banyak diteliti dalam kaitannya dengan persepsi penonton umum.

Penelitian kedua yang ditulis oleh Naufal Ziddan Pratama yang berjudul "Analisis Isi Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: *The Movie*" menggunakan objek penelitian berupa film animasi "Nussa: *The Movie*". Fokus penelitiannya adalah pada analisis berbagai bentuk komunikasi nonverbal dalam film tersebut, dan subjek penelitiannya adalah elemen komunikasi nonverbal dalam film. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi dengan teori nonverbal milik Joseph Devito. Perbedaannya dengan penelitian penulis adalah, penelitian Naufal fokus pada analisis isi komunikasi nonverbal dalam film animasi, sedangkan penelitian penulis fokus pada persepsi penonton mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog. Kebaharuannya adalah

pada fokus terhadap persepsi penonton terhadap elemen nonverbal dalam konteks film *thriller* minim dialog di *platform streaming global*.

Penelitian ketiga yang ditulis oleh Rif'at Hafizi Anaser yang berjudul "Persepsi Remaja Terhadap Film Duka Sedalam Cinta Di Perumahan Bumi Bahtera Indah Kelurahan Campang Raya Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung" menggunakan objek penelitian film "Duka Sedalam Cinta" dan subjeknya adalah remaja di perumahan Bumi Bahtera Indah, Bandar Lampung. Fokus penelitian ini adalah pada persepsi remaja terhadap film religi sebagai media dakwah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan observasi dan wawancara. Perbedaannya adalah, penelitian Rif'at fokus pada persepsi remaja terhadap film religi sebagai media dakwah, sedangkan penelitian penulis fokus pada persepsi penonton umum terhadap penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog. Kebaharuannya terletak pada konteks film minim dialog yang tayang di *platform streaming global* seperti *Netflix*, serta fokus pada elemen komunikasi nonverbal dalam *genre thriller*.

Pada penelitian yang akan penulis lakukan yang berjudul "Persepsi Penonton Pada Penggunaan Komunikasi Nonverbal Dalam Film Minim Dialog 'Monster' Di *Netflix*", objek penelitiannya adalah persepsi penonton film *Monster*. Penelitian ini akan fokus pada persepsi penonton umum terhadap penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster*. Penelitian ini akan mengidentifikasi elemen-elemen komunikasi

nonverbal yang digunakan dalam film dan bagaimana elemen-elemen tersebut mempengaruhi persepsi penonton.

Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaharuan dalam konteks objek dan pendekatan metodologis yang digunakan, serta memberikan wawasan baru tentang bagaimana penonton umum memahami dan menginterpretasikan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog yang tayang di *platform streaming global* seperti *Netflix*.

1.5.3 Persepsi

1.5.3.1 Definisi Persepsi

Kata "persepsi" secara etimologi berasal dari bahasa latin "*percipere*" yang berarti "menangkap" atau "melihat." Secara umum, persepsi adalah proses menangkap sesuatu di luar diri manusia melalui kemampuan melihat, menjadi peka terhadap lingkungan sekitar menggunakan panca indra. Dalam pengertian harfiah, persepsi dapat diartikan sebagai kemampuan menangkap seluruh fenomena menggunakan alat panca indra pada tubuh manusia. Persepsi memungkinkan kita untuk memahami bagaimana kerangka berpikir berbagai ilmu tentang cara kerja persepsi dan hubungannya dengan tubuh. Kemampuan panca indra manusia menjadi fokus utama dalam menganalisis pengertian persepsi (Azisi, 2020).

Persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang terbentuk melalui penarikan kesimpulan dan

interpretasi pesan. Persepsi melibatkan pemberian makna pada rangsangan indrawi. Hubungan antara sensasi dan persepsi sangat jelas; sensasi adalah bagian dari persepsi. Namun, proses menafsirkan makna dari informasi indrawi tidak hanya melibatkan sensasi, tetapi juga mencakup atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori. Persepsi, seperti halnya sensasi, dipengaruhi oleh faktor personal dan situasional (Siti Rohmah, 2021).

Persepsi bisa diartikan sebagai respons yang terjadi dalam diri seseorang ketika menerima rangsangan dari luar melalui panca indra, yang dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, pengalaman, emosional, dan aspek kepribadian. Dari sini, individu akan menilai apakah suatu objek baik atau buruk, berguna atau tidak, penting atau kurang penting. Persepsi seseorang dapat seimbang atau berubah sesuai informasi baru yang diterimanya dari lingkungan.

1.5.3.2 Proses pembentukan persepsi

Proses pembentukan persepsi melibatkan beberapa tahapan kompleks di mana individu mengolah informasi sensorik yang diterima melalui panca indera untuk membentuk pemahaman tentang dunia di sekitarnya. Berikut adalah langkah-langkah utama dalam proses pembentukan persepsi menurut Roger N Shepard dan Jacqueline Metzler dalam (Alexander, 2023):

a. Penerimaan Stimulus Sensorik:

Proses dimulai dengan penerimaan rangsangan sensorik dari lingkungan, seperti cahaya, suara, bau, rasa, atau sentuhan, yang diterima oleh panca indera manusia yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perasa.

b. Transduksi:

Setelah rangsangan sensorik diterima, panca indera mengubah rangsangan tersebut menjadi sinyal saraf yang dapat diproses oleh otak. Proses ini disebut transduksi, yang terjadi di bagian-bagian seperti retina dalam mata atau sel-sel pendengaran dalam telinga.

c. Organisasi Sensorik:

Informasi sensorik yang diterima diorganisir oleh otak ke dalam bentuk yang lebih teratur dan dapat dimengerti. Ini melibatkan pengelompokan elemen-elemen sensorik menjadi pola atau *Gestalt* yang berarti. Hukum- hukum *Gestalt*, seperti hukum kesinambungan dan hukum kesamaan, menjelaskan bagaimana otak mengelompokkan elemen-elemen ini.

d. Interpretasi:

Otak kemudian berusaha menginterpretasikan informasi yang telah diorganisir. Proses ini melibatkan penggunaan pengetahuan sebelumnya, pengalaman, dan konteks untuk memberikan makna pada rangsangan. Misalnya, melihat objek

dengan empat kaki, ekor panjang, dan bulu biasanya diinterpretasikan sebagai kucing.

e. Pemahaman dan Kategori:

Otak mencoba memahami rangsangan dalam konteks yang lebih luas dan mengkategorikan mereka. Ini melibatkan identifikasi objek atau peristiwa dalam kategori atau skema yang sudah ada dalam pikiran individu. Contohnya adalah mengidentifikasi mobil sebagai kendaraan.

f. Pengambilan Keputusan dan Respons:

Setelah informasi telah diinterpretasikan dan dipahami, individu kemudian mengambil keputusan dan meresponsnya. Keputusan ini dapat berupa reaksi fisik, emosional, atau kognitif terhadap rangsangan. Misalnya, ketika melihat lampu lalu lintas berubah menjadi hijau, seseorang memutuskan untuk melanjutkan mengemudi.

g. *Feedback* dan Pembelajaran:

Proses pembentukan persepsi sering kali melibatkan umpan balik dari respons dan pengalaman individu terhadap rangsangan. Pengalaman ini dapat digunakan untuk memperbarui pengetahuan dan skema yang ada dalam pikiran individu, yang akan memengaruhi persepsi di masa depan.

h. Subjektivitas:

Penting untuk diingat bahwa persepsi memiliki komponen subjektif yang kuat. Dua individu yang menghadapi rangsangan yang sama mungkin memiliki persepsi yang berbeda berdasarkan latar belakang, keyakinan, dan pengalaman mereka sendiri.

1.5.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi merupakan proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang memengaruhi cara individu menginterpretasikan dan memahami informasi sensorik. Berikut adalah beberapa faktor utama yang mempengaruhi persepsi menurut Shepard and Metzler dalam (Alexander, 2023):

a. Pengalaman Sebelumnya:

Pengalaman masa lalu sangat memengaruhi persepsi seseorang. Individu cenderung menafsirkan rangsangan berdasarkan pengalaman mereka. Misalnya, seseorang yang pernah mengalami kecelakaan mobil mungkin lebih waspada terhadap situasi lalu lintas yang berisiko.

b. Konteks atau Lingkungan:

Konteks di mana rangsangan muncul dapat mempengaruhi persepsi. Rangsangan yang sama bisa ditafsirkan secara berbeda dalam konteks yang berbeda. Misalnya, suara keras di malam hari mungkin menimbulkan ketakutan, sementara pada siang hari di tengah keramaian, suara yang sama mungkin dianggap biasa.

c. Motivasi:

Motivasi individu untuk mencapai tujuan tertentu atau kepentingan tertentu dapat memengaruhi cara mereka mempersepsikan rangsangan. Orang cenderung lebih memperhatikan informasi yang relevan dengan tujuan atau kepentingan mereka saat ini.

d. Karakteristik Individu:

Faktor-faktor seperti kepribadian, nilai-nilai, dan keyakinan individu dapat memengaruhi persepsi. Orang yang optimis mungkin cenderung melihat situasi dengan cara yang lebih positif daripada orang yang pesimis.

e. Kemampuan Indera:

Kemampuan panca indera individu juga memainkan peran dalam persepsi. Individu dengan panca indera yang lebih tajam atau sensitif mungkin memiliki persepsi yang berbeda dari mereka yang memiliki gangguan sensorik.

f. Budaya dan Latar Belakang Budaya:

Budaya dan latar belakang budaya individu mempengaruhi cara mereka mempersepsikan dunia. Nilai-nilai, norma, dan konvensi budaya dapat mempengaruhi interpretasi rangsangan dan interaksi sosial.

g. Kebiasaan dan Bias Kognitif:

Kebiasaan individu dalam memproses informasi dan bias kognitif dapat mempengaruhi cara mereka mempersepsikan

rangsangan. Misalnya, bias konfirmasi dapat membuat seseorang cenderung mencari informasi yang mendukung keyakinan yang sudah ada.

h. Perkembangan dan Pertumbuhan Individu:

Persepsi berubah seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan individu. Persepsi anak-anak berbeda dari orang dewasa, dan perubahan dalam persepsi juga terjadi sepanjang siklus kehidupan.

i. Karakteristik Stimulus:

Karakteristik stimulus itu sendiri, termasuk intensitas, kompleksitas, dan kejelasan, juga mempengaruhi persepsi. Stimulus yang jelas dan konsisten cenderung menghasilkan persepsi yang lebih konsisten.

j. Pengaruh Sosial:

Pengaruh dari orang lain dan kelompok sosial di sekitar individu dapat mempengaruhi persepsi. Situasi sosial dan tekanan sosial dapat mempengaruhi cara seseorang mempersepsikan situasi atau objek. Memahami persepsi sebagai proses yang sangat individual dan dipengaruhi oleh kombinasi unik dari faktor-faktor ini penting dalam interaksi sosial. Memahami bagaimana faktor-faktor ini berperan dalam persepsi dapat membantu dalam berkomunikasi dan memahami perspektif orang lain.

1.5.4 Teori *Gestalt*

Teori *Gestalt* adalah sebuah pendekatan yang dikembangkan oleh para psikolog seperti Max Wertheimer, Wolfgang Kohler, dan Kurt Koffka. Pendekatan ini menegaskan bahwa proses persepsi manusia lebih kompleks daripada sekadar mengumpulkan komponen sensorik sederhana. Teori ini berargumen bahwa manusia cenderung mengatur rangsangan sensorik menjadi pola-pola bermakna atau "*Gestalt*," yang berarti "struktur" atau "bentuk" dalam bahasa Jerman. Salah satu elemen kunci dari Teori *Gestalt* adalah hukum-hukum *Gestalt*. Hukum-hukum ini menjelaskan bagaimana manusia mengelompokkan dan mengorganisasi elemen-elemen dalam pengalaman visual (Alexander, 2023).

Contoh, hukum kesinambungan menyatakan bahwa elemen-elemen yang memiliki kesinambungan visual cenderung dikelompokkan bersama dan dianggap sebagai satu objek. Hukum kesamaan menjelaskan bahwa elemen-elemen dengan karakteristik serupa, seperti warna atau bentuk, cenderung dikelompokkan bersama. Hukum penutupan menunjukkan bahwa manusia cenderung melengkapi objek yang tidak utuh secara visual sehingga membentuk gambaran yang lengkap dalam pikiran mereka. Teori *Gestalt* juga berusaha menjelaskan fenomena seperti *figure and ground*, kontras, simetri, dan lainnya (Alexander, 2023).

Pada intinya, Teori *Gestalt* menunjukkan bahwa persepsi bukan sekadar penjumlahan stimulus sensorik. Sebaliknya, manusia secara aktif

mengorganisasi informasi sensorik menjadi pola yang bermakna dan terstruktur. Hal ini membantu kita memahami mengapa manusia melihat dunia dalam pola dan hubungan.

Dalam penelitian ini Teori *Gestalt* dapat memberikan landasan penting dalam menganalisa persepsi penonton mengenai film *Monster*. Mengacu pada teori ini, penonton tidak hanya melihat elemen-elemen individu dari komunikasi nonverbal seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, dan isyarat visual lainnya sebagai bagian terpisah, melainkan mereka mengorganisasi elemen-elemen ini menjadi pola-pola yang bermakna.

Dengan menggunakan hukum-hukum *Gestalt* seperti kesinambungan, kesamaan, dan penutupan, peneliti dapat lebih memahami bagaimana penonton menginterpretasikan dan memberi makna pada adegan-adegan nonverbal dalam film tersebut. Misalnya, penonton mungkin menggunakan hukum kesamaan untuk mengelompokkan isyarat-isyarat nonverbal yang serupa dan membentuk interpretasi tentang karakter atau situasi tertentu dalam film. Hal ini mendukung tujuan penelitian untuk mengungkap bagaimana elemen-elemen nonverbal dalam film berperan dalam pembentukan persepsi dan interpretasi penonton.

Penggunaan Teori *Gestalt* dalam penelitian ini membantu menjelaskan bagaimana penonton mengorganisasi dan memberi makna pada komunikasi nonverbal dalam film "*Monster*." Dengan memahami hukum-hukum *Gestalt*, peneliti dapat mengkaji lebih mendalam bagaimana penonton Indonesia

menginterpretasikan dan memaknai elemen-elemen nonverbal dalam konteks budaya mereka, memperkaya pemahaman tentang persepsi penonton dan penggunaan komunikasi nonverbal dalam film.

1.5.5 Social Judgment Theory (Teori Penilaian Sosial)

Social Judgment Theory (SJT) dikembangkan oleh Muzafer Sherif dan Carl I. Hovland pada tahun 1961 sebagai kerangka kerja untuk memahami bagaimana individu mengevaluasi dan merespons pesan berdasarkan sikap atau pandangan yang telah dimilikinya sebelumnya. Teori ini menjelaskan bahwa individu tidak menilai pesan secara objektif, melainkan melalui proses kognitif yang dipengaruhi oleh sikap awal mereka terhadap suatu isu (Morison, 2013).

Menurut SJT, individu memiliki tiga kategori dalam menilai pesan:

a. *Latitude of acceptance* (Rentang Penerimaan)

Pesan yang dianggap sesuai atau mendekati pandangan individu sehingga diterima dengan mudah.

b. *Latitude of rejection* (Rentang Penolakan)

Pesan yang terlalu berbeda atau bertentangan dengan sikap awal individu sehingga langsung ditolak.

c. *Latitude of noncommitment* (Rentang Netral)

Pesan yang berada di antara penerimaan dan penolakan, biasanya belum memiliki sikap yang pasti.

Konsep penting lainnya dalam SJT adalah *ego-involvement*, yaitu sejauh mana isu tertentu dianggap penting oleh individu. Semakin tinggi *ego-involvement*, semakin sempit rentang penerimaan dan semakin luas rentang penolakan. Hal ini menunjukkan bahwa persuasi lebih sulit dilakukan pada individu dengan keterlibatan ego yang tinggi terhadap suatu isu .

Dalam konteks film minim dialog seperti *Monster*, komunikasi nonverbal menjadi elemen utama dalam menyampaikan pesan dan emosi. Penonton menafsirkan makna melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, tata cahaya, musik latar, dan elemen visual lainnya. Proses penafsiran ini dipengaruhi oleh sikap awal penonton terhadap gaya penceritaan yang tidak konvensional.

Bagi penonton yang memiliki sikap positif terhadap film yang menggunakan pendekatan berbeda atau terbiasa dengan narasi visual, pesan nonverbal dalam *Monster* mungkin berada dalam rentang penerimaan mereka. Sebaliknya, penonton yang lebih menyukai narasi verbal mungkin menempatkan pesan tersebut dalam rentang penolakan. Penonton yang belum memiliki sikap pasti terhadap gaya ini mungkin berada dalam rentang netral dan dapat dipersuasi untuk menerima atau menolak berdasarkan pengalaman menonton mereka.

Dengan demikian, SJT memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana persepsi penonton terhadap komunikasi nonverbal dalam film minim dialog dipengaruhi oleh sikap awal mereka. Teori ini juga membantu

menjelaskan mengapa respons penonton terhadap film seperti *Monster* dapat bervariasi secara signifikan.

1.5.6 Komunikasi Nonverbal

1.5.6.1 Pengertian Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal meliputi semua elemen komunikasi selain kata-kata. Ini tidak hanya mencakup gerakan dan bahasa tubuh, tetapi juga meliputi bagaimana kita mengubah nada suara, berhenti sejenak, variasi warna suara, volume, dan aksen saat berbicara. Aspek nonverbal ini mempengaruhi makna dari kata-kata yang diucapkan. Lingkungan juga mempengaruhi interaksi melalui komunikasi nonverbal, seperti benda-benda pribadi seperti perhiasan dan pakaian, penampilan fisik, serta ekspresi wajah (Wood, 2013).

Komunikasi nonverbal adalah proses di mana seseorang menyampaikan isyarat-isyarat yang tidak menggunakan kata-kata, yang memiliki potensi untuk membangkitkan makna dalam pikiran mereka sendiri atau orang lain (Hutama, 2022). Blake dan Haroldsen mendefinisikan komunikasi nonverbal sebagai cara menyampaikan informasi atau pesan tanpa menggunakan simbol-simbol atau suara verbal. Ini mencakup aspek seperti kontak mata, ekspresi wajah, gerakan tubuh, jarak interpersonal, suara nonverbal seperti intonasi, sentuhan, dan pilihan pakaian (Indah Husnul K., 2021).

Menurut studi yang dilakukan oleh Albert Mehrabian pada tahun

1971, menyimpulkan bahwa hanya 7% dari tingkat kepercayaan dalam percakapan berasal dari bahasa verbal, sementara 38% berasal dari suara vokal, dan 55% dari ekspresi wajah. Mehrabian juga menambahkan bahwa dalam situasi di mana terjadi pertentangan antara apa yang diucapkan seseorang dengan ekspresi nonverbal mereka, orang lain cenderung lebih mempercayai ekspresi nonverbal tersebut (Kurniati, 2023).

1.5.6.2 Perbedaan Komunikasi Verbal dan Nonverbal

Menurut Samovar, Porter, dan Jain dalam (Hutama, 2022), terdapat perbedaan antara komunikasi verbal dan nonverbal dalam beberapa aspek:

- a. Banyak perilaku nonverbal dikendalikan oleh dorongan biologis, sementara komunikasi verbal diatur oleh aturan sintaks dan tata bahasa yang dibuat oleh manusia.
- b. Banyak komunikasi nonverbal dan lambang-lambangnnya memiliki makna *universal*, sedangkan komunikasi verbal cenderung lebih spesifik terhadap kebudayaan tertentu.
- c. Dalam komunikasi nonverbal, beberapa tindakan bisa dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu, sedangkan komunikasi verbal terikat pada urutan waktu.
- d. Komunikasi nonverbal dipelajari sejak usia sangat dini, sementara penggunaan kata-kata sebagai alat komunikasi memerlukan proses sosialisasi tertentu.

- e. Komunikasi nonverbal memiliki kemampuan lebih besar untuk memberikan dampak emosional dibandingkan dengan komunikasi verbal.

1.5.6.3 Ciri-ciri Komunikasi Nonverbal

Terdapat enam ciri-ciri komunikasi nonverbal sebagai berikut: (Nurudin, 2017).

- a. Bersifat komunikatif:

Semua tindakan manusia, baik yang disengaja maupun tidak, mengandung pesan atau bersifat komunikatif. Bahkan isyarat nonverbal yang paling kecil pun mengirimkan pesan tertentu.

- b. Kontekstual:

Makna isyarat nonverbal dipengaruhi oleh konteks di mana isyarat tersebut terjadi. Sebagai contoh, kedipan mata di angkutan umum dan di tempat hiburan dapat memiliki arti yang berbeda.

- c. Terpadu:

Perilaku nonverbal terdiri dari paket isyarat yang bekerja sama untuk menyampaikan makna tertentu, seperti gerakan tangan, tubuh, dan bagian tubuh lainnya.

- d. Dapat Dipercaya:

Penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bahasa verbal dan nonverbal dalam mendeteksi kebohongan. Orang yang berbohong biasanya menggunakan kata-kata lebih sedikit dan

mungkin menutup mulut saat berbicara.

e. Diatur oleh Aturan:

Komunikasi nonverbal mengikuti aturan tertentu selama proses interaksi. Misalnya, seseorang dengan kedudukan lebih tinggi dapat menyentuh pundak bawahan, tetapi tidak sebaliknya.

f. Bersifat metakomunikatif:

Pesan nonverbal dan verbal saling mendukung dan menguatkan. Misalnya, seorang pedagang yang menawarkan barang dagangannya tidak hanya menggunakan kata-kata tetapi juga gerakan tangan, intonasi, dan isyarat nonverbal lainnya untuk mengomunikasikan produk dan dirinya sendiri.

1.5.6.4 Fungsi Komunikasi Nonverbal

Menurut Mulyana (2017) dalam (Pratama, 2022), fungsi komunikasi nonverbal meliputi:

a. Repetisi:

Mengulangi pesan verbal dengan perilaku nonverbal, seperti menggelengkan kepala saat mengatakan "Iya" atau mengangguk saat mengatakan "Tidak".

b. Aksentuasi:

Memperkuat makna verbal dengan menggunakan isyarat nonverbal, seperti gerakan tangan atau intonasi suara untuk menekankan kata atau kalimat yang diucapkan.

c. Komplemen:

Melengkapi pesan verbal dengan nonverbal untuk menambahkan makna, seperti tersenyum saat mendengar cerita lucu atau menggelengkan kepala ketika mendengar sesuatu yang negatif tentang seseorang.

d. Kontradiksi:

Terjadi ketika pesan verbal dan nonverbal saling bertentangan, di mana kata-kata yang diucapkan berbeda dengan ekspresi nonverbal yang sebenarnya.

e. Substitusi:

Menggantikan pesan verbal dengan nonverbal ketika seseorang tidak menggunakan kata-kata, seperti mengacungkan ibu jari untuk menyampaikan pujian.

f. Regulasi:

Mengontrol dan mengatur interaksi melalui gerakan nonverbal, misalnya dengan mengucapkan "umm" untuk menandai jeda dalam percakapan.

1.5.6.5 Prinsip-prinsip Komunikasi Nonverbal

Menurut Dale G. Leathers dalam (Hutama, 2022) prinsip-prinsip komunikasi nonverbal adalah sebagai berikut:

- a. Komunikasi nonverbal bisa menetapkan makna dalam interaksi interpersonal maupun antarpribadi.
- b. Komunikasi nonverbal lebih ampuh dalam mengekspresikan

perasaan dan emosi dibandingkan dengan komunikasi verbal.

- c. Komunikasi nonverbal lebih handal dalam menyampaikan makna dan maksud tanpa risiko penipuan atau kebingungan.
- d. Komunikasi nonverbal lebih efisien digunakan dibandingkan dengan komunikasi verbal.
- e. Komunikasi nonverbal adalah cara yang paling efektif untuk memberikan sugesti.

Selain itu menurut (Wood, 2013), prinsip-prinsip komunikasi nonverbal meliputi :

- a. Komunikasi nonverbal mendukung atau menggantikan komunikasi verbal.
- b. Komunikasi nonverbal mengatur interaksi.
- c. Komunikasi nonverbal sering kali membangun tingkatan makna hubungan.
- d. Komunikasi nonverbal merefleksikan dan menunjukkan nilai-nilai budaya.

1.5.6.6 Tipe-tipe Komunikasi Nonverbal

Dalam (Wood, 2013), komunikasi nonverbal dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

- a. Kinesik: Studi tentang posisi dan gerak tubuh, termasuk wajah. Kinesik sendiri memiliki beberapa komponen yang meliputi, gestur tubuh, gerakan kepala, tatapan mata dan ekspresi wajah.

- b. Proksemik: Studi tentang penggunaan ruang dan jarak dalam komunikasi manusia. Edward T. Hall, yang teorinya diadopsi oleh Julia T. Wood, mengidentifikasi empat zona jarak:
1. Jarak Intim: 0-45 cm, untuk interaksi sangat pribadi.
 2. Jarak Pribadi: 45 cm-1,2 m, untuk percakapan dengan teman dekat.
 3. Jarak Sosial: 1,2-3,6 m, untuk interaksi formal atau profesional.
 4. Jarak Publik: lebih dari 3,6 m, untuk pidato atau presentasi di depan umum.
- c. Kronemik: bisa disebut juga dengan komunikasi temporal, yaitu cara seseorang mengorganisasi dan menggunakan waktu untuk menciptakan pesan.
- d. Paralinguistik: komunikasi melalui vokal namun tidak menggunakan kata-kata, seperti volume, hembusan nafas, perubahan nada.
- e. Haptik: perilaku menyentuh yang mengirimkan makna selama interaksi.
- f. Keheningan: keheningan dapat menyampaikan pesan dengan kuat. Keheningan dapat mengkomunikasikan makna yang berbeda misalnya, keheningan dapat menyimbolkan kesenangan saat suasana intim yang sangat nyaman, sehingga orang-orang tidak perlu berbicara.
- g. Faktor lingkungan: faktor lingkungan berupa elemen tata letak

dapat mempengaruhi apa yang kita rasakan dan perbuat. Misalnya, ruang dengan pencahayaan yang sedikit redup dapat memberikan kesan romantis, sedangkan ruang dengan pencahayaan gelap dapat membuat depresi.

- h. Artefak: artefak merupakan objek personal yang digunakan untuk mengumumkan identitas dan warisan dan juga untuk personalisasi lingkungan.
- i. Tampilan fisik: tampilan fisik dapat memberikan gambaran mengenai pribadi seseorang. Misalnya, seorang anak dengan penambalan lusuh bisa dipersepsikan orang lain sebagai anak jalanan.

1.5.7 Film

1.5.7.1 Definisi Film

Film adalah fenomena sosial, psikologis, dan estetis yang kompleks, yang berfungsi sebagai dokumen berisi cerita dan gambar disertai dengan kata-kata dan musik. Oleh karena itu, film adalah produksi yang multi-dimensional dan rumit (Fais et al., 2019). Sedangkan menurut undang-undang No. 33 Tahun 2009 tentang perfilman pada bab 1 pasal 1 menyatakan bahwa film adalah karya seni budaya yang berfungsi sebagai pranata sosial dan media komunikasi massa, dibuat sesuai dengan kaidah sinematografi, dengan atau tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan (Anaser, 2022).

Film adalah karya seni dan budaya yang menggunakan media komunikasi massa pandang-dengar, diciptakan dengan memanfaatkan teknologi sinematografi. Proses pembuatannya melibatkan rekaman pada berbagai media seperti pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan teknologi lainnya dalam berbagai bentuk, jenis, dan ukuran. Film dapat direkam melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau metode lain, dengan atau tanpa suara, dan dapat dipertunjukkan atau ditayangkan menggunakan sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau sistem lainnya (Desy Mariah, 2009).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa film merupakan karya seni budaya yang berperan sebagai pranata sosial dan media komunikasi massa. Film memadukan aspek sosial, psikologis, dan estetis yang kompleks, berfungsi sebagai dokumen yang mencakup cerita, gambar, kata-kata, dan musik. Film dibuat dengan teknologi sinematografi, baik dengan maupun tanpa suara, dan direkam pada berbagai media seperti pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan teknologi lainnya. Proses pembuatan film bisa menggunakan metode kimiawi, elektronik, atau metode lain, dan dapat dipertunjukkan atau ditayangkan melalui sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau sistem lainnya. Dengan begitu, film menjadi produksi yang multi-dimensional dan rumit, yang menggabungkan aspek teknis dan artistik untuk menyampaikan pesan melalui media audio-visual.

1.5.7.2 Jenis-jenis Film

Secara umum, film dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Pembagian ini didasarkan pada cara bertuturnya, yakni naratif (cerita) dan non-naratif (non-cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas dari awal hingga akhir, sementara film dokumenter dan eksperimental tidak mengandung unsur naratif (Anaser, 2022).

Film dokumenter mengusung konsep realisme, dimulai dengan film- film eksperimental yang berkonsep formalisme (abstrak) atau surealis. Sedangkan, film fiksi berada di tengah-tengah antara kedua jenis film tersebut. Pembagian jenis film yang sebagai berikut:

a. Film dokumenter:

Memiliki ciri khas utama dalam penyajian fakta. Film jenis ini selalu terkait dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang benar-benar ada, merekam kejadian nyata. Selain itu, film dokumenter tidak memiliki plot, melainkan struktur yang biasanya didasarkan pada tema atau argumen dari pembuatnya. Struktur film ini umumnya sederhana, memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Film dokumenter seringkali mengangkat isu-isu yang sedang hangat diperbincangkan.

b. Film fiksi:

Tebih terikat dengan plot dan ceritanya merupakan hasil

imajinasi dari penulis naskah. Penyusunan adegan dalam film fiksi dirancang sejak awal pembuatan film. Struktur ceritanya harus mengikuti hukum sebab-akibat (kausalitas), mencakup penokohan karakter, konflik, serta akhir cerita. Dari segi produksi, proses pembuatan film ini lebih kompleks dibandingkan dengan film dokumenter dan film eksperimental.

c. Film eksperimental:

Tidak memiliki plot, tetapi tetap memiliki struktur yang sangat dipengaruhi oleh subjektivitas pembuatnya, seperti gagasan, emosi, dan pengalaman batinnya. Biasanya, film jenis ini tidak menceritakan apa pun dan kadang-kadang menentang kualitas. Film eksperimental cukup sulit dipahami karena pembuatannya sering menggunakan simbol-simbol personal yang diciptakan sendiri oleh pembuatnya.

1.5.7.3 Fungsi Film

Seperti halnya dengan siaran televisi, tujuan utama khalayak dalam menonton film adalah untuk mendapatkan hiburan. Namun, film juga dapat berfungsi sebagai media yang informatif, edukatif, dan bahkan persuasif. Hal ini sesuai dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, yang menyatakan bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional juga dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk pembinaan generasi muda dalam rangka pembangunan karakter dan bangsa (Ardianto, 2012).

Fungsi edukatif film dapat tercapai ketika film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang mengangkat kehidupan sehari-hari secara seimbang. Sebagai media komunikasi massa, film memiliki peran penting sebagai saluran untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia, termasuk pesan-pesan keagamaan yang biasanya disebut dakwah. Penyampaian pesan-pesan keagamaan, khususnya Islam, melalui media film menitikberatkan pada upaya penerangan dan motivasi.

1.5.7.4 Genre Film

Genre secara umum membagi film berdasarkan jenis dan latar belakang cerita. Dalam film, *genre* dapat diidentifikasi sebagai jenis atau klasifikasi sekelompok film yang memiliki karakter serta pola yang sama, seperti misalnya *setting*, isi cerita, struktur cerita, aksi atau peristiwa dalam film. Klasifikasi ini menghasilkan *genre-genre* populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horor, *western*, *thriller*, *romans*, dan lain sebagainya. Fungsi utama *genre* adalah memudahkan klasifikasi dalam film (Widharma, 2017).

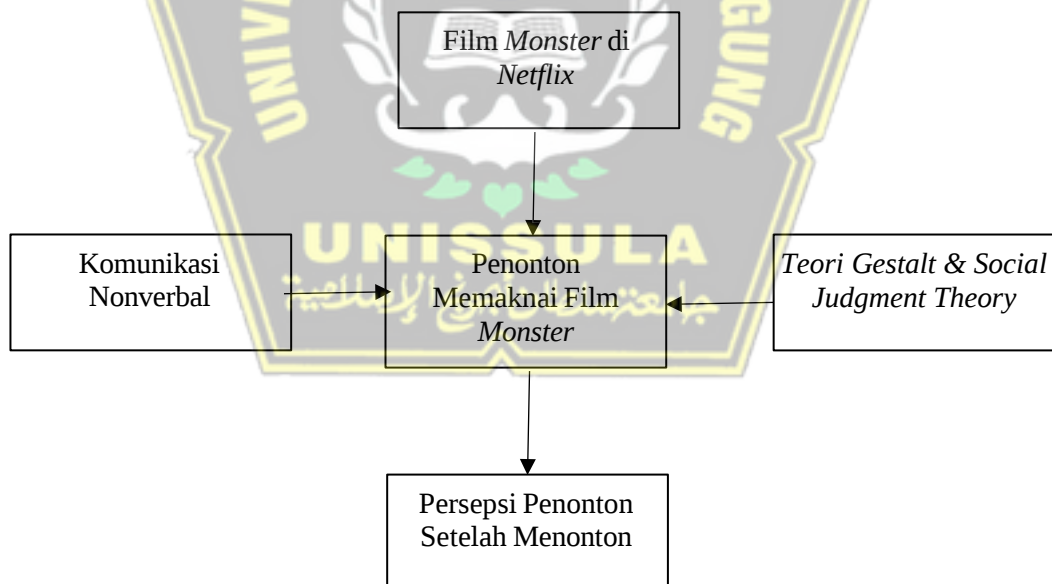
1.6 Operasionalisasi Konsep

Menurut Nawari Ismail (2015:78) dalam (Djailani, 2023), operasional konsep adalah proses untuk mengubah konsep-konsep penelitian menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dipahami dan dapat diukur. Setiap konsep penelitian harus

didefinisikan dan karakteristik operasionalnya dijabarkan, yaitu ekspansi konsep ke dalam bagian-bagian atau dimensi yang lebih rinci agar dapat diukur. Dalam konteks ini, setiap konsep terdiri dari indikator atau variabel.

Operasionalisasi konsep dalam penelitian ini berfokus pada dua hal utama, yaitu: Persepsi Penonton dan Komunikasi Nonverbal dalam film minim dialog *Monster* di Netflix dengan menggunakan *Teori Social Judgment Theory* (SJT) sebagai kerangka analisis. Teori SJT memberikan panduan untuk memahami bagaimana penonton menerima, menilai, dan menginterpretasikan elemen-elemen komunikasi nonverbal yang disajikan dalam film tersebut.

1.6.1 Pola Penelitian



Gambar 1. 3 Pola penelitian

1.6.2 Persepsi Penonton

Persepsi penonton dalam film minim dialog *Monster* adalah bagaimana

penonton menerima, memahami, dan menafsirkan elemen-elemen nonverbal yang disajikan dalam film. Penonton menggunakan pengalaman, pengetahuan sebelumnya, dan konteks saat menonton untuk membentuk persepsi mereka.

Indikator:

- a. Tingkat kepahaman penonton: Sejauh mana penonton memahami makna dari komunikasi nonverbal dalam film.
- b. Penilaian sikap : Posisi sikap penonton terhadap cara komunikasi nonverbal digunakan dalam film. Apakah mereka menerima (acceptance), netral (non-commitment), atau menolak (rejection).
- c. Respons emosional : Emosi yang muncul sebagai respons terhadap komunikasi nonverbal.
- d. Tingkat Kesesuaian Interpretasi : Apakah interpretasi penonton terhadap pesan nonverbal sesuai dengan konteks cerita menurut mereka sendiri.
- e. Kepuasan terhadap Penyampaian Cerita : Tingkat kepuasan penonton terhadap cara film menyampaikan cerita melalui unsur nonverbal.

1.6.3 Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal dalam film *Monster* mencakup berbagai elemen seperti gerakan tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, dan elemen suara nonverbal yang digunakan untuk menyampaikan pesan tanpa dialog.

Indikator:

- a. Kinesik: Studi gerak tubuh, termasuk postur tubuh, tatapan mata, dan

ekspresi wajah.

- b. Proksemik: Studi tentang penggunaan ruang dan jarak dalam komunikasi manusia.
- c. Kronemik: Komunikasi temporal, yaitu cara seseorang mengorganisasi dan menggunakan waktu serta pesan yang diciptakan.
- d. Paralinguistik: Suara tanpa kata dan karakteristik bahasa tanpa kata, seperti volume, nada, dan kualitas.
- e. Haptik: Perilaku menyentuh yang mengirimkan makna selama interaksi.
- f. Keheningan: Keheningan yang dapat menyampaikan pesan dengan kuat dan berbeda-beda maknanya.
- g. Faktor Lingkungan: Elemen tata letak yang dapat mempengaruhi apa yang kita rasakan dan perbuat.
- h. Artefak: Objek personal yang digunakan untuk mengumumkan identitas dan warisan serta untuk personalisasi lingkungan.
- i. Tampilan Fisik: Tampilan fisik yang dapat memberikan gambaran mengenai pribadi seseorang.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Creswell dalam (Djailani, 2023), penelitian kualitatif adalah upaya untuk menjelajahi dan memahami makna yang dihasilkan oleh individu atau sekelompok orang dari isu-isu sosial. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengungkap hal-hal yang tersembunyi di balik

fenomena yang sulit dipahami, terutama dalam memahami pengalaman subjektif dan persepsi mendalam individu (penonton) terhadap penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog "Monster".

Menurut Sugiyono, metode pendekatan deskriptif adalah cara yang digunakan untuk menjelaskan atau menganalisis temuan dari penelitian, tanpa bermaksud untuk mengambil kesimpulan yang lebih umum. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau pernyataan dari individu-individu yang diamati dan diwawancarai (Sugiyono, 2019).

Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang persepsi penonton melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau pernyataan dari orang-orang yang dibutuhkan dan dapat diamati. Penelitian ini digunakan untuk memahami dan menggambarkan fenomena yang terjadi dalam lingkungan alamiah, khususnya terkait persepsi penonton terhadap penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster* di Netflix.

1.7.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah penonton film *Monster*, sedangkan objek penelitiannya adalah persepsi penonton mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster* di Netflix.

1.7.3 Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan proses pencarian data dengan mengumpulkan berbagai sumber informasi yang berasal dari penelitian terdahulu, baik yang sudah diterbitkan maupun yang masih berupa bahan belum terpublikasi. Sumber informasi ini mencakup artikel, majalah, jurnal, buku, tugas akhir, tesis, dan juga Film *Monster* di *Netflix*. Dalam konteks penelitian ini, terdapat dua jenis sumber informasi utama yang digunakan:

a. Data Primer:

Menurut Sugiyono dalam (DwicaHYo et al., 2024), data primer merupakan sumber data data yang diperoleh langsung dari sumbernya oleh pengumpul data. Dalam penelitian ini, data primer berupa tanggapan dan persepsi langsung dari penonton film *Monster* di *Netflix*, yang didapatkan melalui wawancara dengan mereka.

b. Data Sekunder:

Menurut Sugiyono dalam (DwicaHYo et al., 2024), data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder dalam penelitian ini mencakup informasi yang terdokumentasi dari sumber seperti buku, jurnal, artikel, skripsi, serta Film *Monster* di *Netflix*. Data sekunder ini menjadi referensi penting dalam mendukung dan melengkapi penelitian tentang persepsi penonton mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film *Monster* di *Netflix*.

Dengan menggunakan dua jenis sumber data ini, penelitian

diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana penonton menafsirkan dan menanggapi elemen komunikasi nonverbal dalam konteks film dengan minim dialog seperti *Monster* di platform Netflix.

1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menjadi langkah utama karena tujuan utamanya adalah memperoleh data yang relevan mengenai persepsi penonton terhadap penggunaan komunikasi nonverbal dalam film *Monster* di Netflix. Dalam konteks penelitian kualitatif, sumber data utamanya adalah kata-kata, tindakan, serta dokumen tambahan seperti dokumentasi. Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Metode Dokumentasi:

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui dokumen seperti artikel, jurnal, skripsi, dan potongan scene film *Monster* di Netflix. Dokumentasi ini digunakan untuk mencari data yang objektif dan konkret terkait dengan komunikasi nonverbal yang digunakan dalam film *Monster*. Salah satu dokumen yang dimanfaatkan adalah film *Monster* Yang tayang di Netflix.

b. Observasi visual

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek penelitian. Menurut Ardial dalam bukunya

menyebut bahwa observasi sebagai pemilihan, pengubahan, pencatatan dan pengkodean serangkaian perilaku atau suasana yang berkenaan dengan organisme *in situ*, sesuai dengan tujuan pengamatan (Ardial, 2014). Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan observasi visual langsung terhadap bentuk-bentuk komunikasi nonverbal yang terdapat dalam film *Monster*. Metode observasi ini digunakan peneliti untuk menjelaskan, memberikan dan merinci bentuk-bentuk komunikasi nonverbal yang terdapat dalam film *Monster* di Netflix.

c. Metode Wawancara:

Wawancara adalah suatu proses interaksi antara pewawancara dan informan melalui komunikasi langsung. Metode wawancara digunakan untuk memperoleh pemahaman tentang bagaimana persepsi penonton film *Monster* mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film *Monster*. Wawancara dilakukan secara bebas atau terstruktur, di mana peneliti telah menyusun pertanyaan sebelumnya yang disampaikan kepada informan untuk mendapatkan respons langsung mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan purposive sampling dalam menentukan informan. Teknik purposive sampling adalah metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan sengaja memilih informan yang memiliki kriteria atau karakteristik tertentu yang relevan dengan topik penelitian. Informan dipilih berdasarkan pengetahuan, pengalaman, atau keterlibatannya dengan subjek penelitian, sehingga mereka dapat memberikan informasi yang paling relevan dan mendalam mengenai topik

yang diteliti.

Proses pemilihan informan dilakukan secara sengaja dengan mempertimbangkan beberapa kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Fokus utama dalam pemilihan informan adalah mereka yang terlibat secara langsung atau memiliki pemahaman atau pengalaman tentang masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti memilih informan dengan kriteria berikut:

- a. Informan terdiri dari pria atau wanita yang berusia 18 – 40 tahun.
- b. Informan memiliki cukup banyak waktu dan kesempatan untuk dimintai informasi.
- c. Informan merupakan penyuka film bergenre horor atau thriller.
- d. Informan sudah pernah menonton film *Monster*.
- e. Informan bersedia diwawancara dan memberikan informasi secara jujur sesuai dengan pendapat masing-masing.

Pemilihan informan yang tepat dengan teknik purposive sampling akan membantu memperoleh data yang relevan dan mendalam untuk memahami persepsi penonton terhadap film tersebut.

Dengan menggunakan ketiga metode ini, diharapkan penelitian dapat menyajikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana penonton menafsirkan dan merespons penggunaan komunikasi nonverbal dalam film *Monster* di Netflix.

1.7.5 Teknik Analisis Data

Menurut Bogden dan Biklen dalam (Mayasari, 2017), analisis data

adalah proses pencarian dan pengaturan data secara sistematis melalui transkrip wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi yang secara kumulatif meningkatkan pemahaman peneliti terhadap temuan yang ada. Miles dan Huberman dalam (Djailani, 2023) menjelaskan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan tanpa henti hingga semua aspek data telah dipelajari secara mendalam, sehingga informasi yang diperoleh sudah komprehensif.

Analisis data merupakan bagian penting dalam metode ilmiah, karena melalui analisis, data dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang akan diterapkan adalah metode analisis data menurut Miles & Huberman yang berupa:

- a. Reduksi Data: Pada tahap ini, peneliti menyaring dan menyederhanakan data untuk memfokuskan pada informasi yang relevan. Data yang tidak relevan atau berlebihan dihilangkan.
- b. Penyajian Data: Data yang telah direduksi disusun dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti matriks, grafik, atau narasi. Hal ini memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola dan hubungan.
- c. Penarikan Kesimpulan: Berdasarkan penyajian data, peneliti mulai menarik kesimpulan awal. Kesimpulan ini kemudian diverifikasi dengan data tambahan untuk memastikan keakuratannya.
- d. Verifikasi Data: Peneliti melakukan verifikasi untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil valid dan dapat diandalkan. Verifikasi ini

mencakup cross-checking, dan triangulasi.

Dengan mengikuti proses ini, peneliti dapat memastikan bahwa kesimpulan yang ditarik dari data kualitatif valid, kredibel, dan dapat diandalkan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan penelitian.

1.7.6 Kualitas Data

Pada penelitian ini, kualitas dan keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber data. Melalui pendekatan triangulasi, yang merupakan cara untuk menggunakan lebih dari satu metode atau sumber data untuk memverifikasi atau membandingkan data yang terkumpul, peneliti dapat mengurangi ketidakpastian terhadap data tersebut. Prinsip triangulasi melibatkan pendekatan multi-metode yang dilakukan oleh seorang peneliti saat mengumpulkan dan menganalisis data. Ide dasarnya adalah fenomena yang sedang atau telah diteliti dapat dipahami dengan baik melalui pendekatan dari berbagai sudut pandang. Memeriksa fenomena dari beberapa sudut pandang berbeda dapat meningkatkan tingkat kepercayaan yang diperoleh, sehingga hasilnya lebih dapat diandalkan (Alfansyur & Mariyani, 2020).

Untuk menjamin kualitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sebagai berikut:

a. Triangulasi Teori:

Menggunakan teori-teori yang berbeda atau pendekatan analitis

yang berbeda untuk menginterpretasikan data yang sama. Ini membantu memastikan bahwa temuan tidak hanya konsisten secara metodologis tetapi juga mendukung dari sudut pandang teoritis yang berbeda.

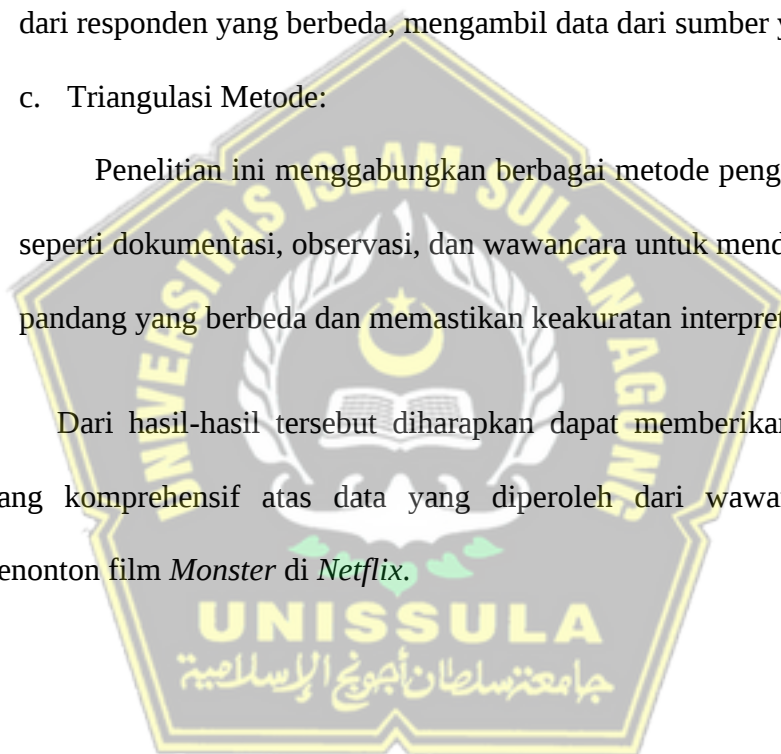
b. Triangulasi Sumber:

Menggunakan data dari berbagai sumber yang independen atau berbeda untuk mengonfirmasi temuan. Misalnya, membandingkan data dari responden yang berbeda, mengambil data dari sumber yang berbeda.

c. Triangulasi Metode:

Penelitian ini menggabungkan berbagai metode pengumpulan data, seperti dokumentasi, observasi, dan wawancara untuk mendapatkan sudut pandang yang berbeda dan memastikan keakuratan interpretasi.

Dari hasil-hasil tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif atas data yang diperoleh dari wawancara dengan penonton film *Monster* di *Netflix*.



BAB II

DESKRIPSI SUBJEK DAN OBJEK PENELITIAN

2.1 Persepsi Penonton

Persepsi penonton adalah cara seseorang memahami dan menilai suatu tayangan media berdasarkan pengalaman, pengetahuan, serta pengaruh sosial dan budaya di sekitarnya. Dalam komunikasi massa, persepsi penonton berperan penting dalam menentukan bagaimana suatu pesan diterima dan dipahami. Persepsi ini bukan hanya sekadar reaksi spontan terhadap suatu konten, tetapi merupakan hasil dari interaksi yang kompleks antara individu dan media yang mereka tonton (McQuail, 2010).

Secara psikologis, proses persepsi terdiri dari tiga tahap utama, yaitu seleksi, organisasi, dan interpretasi (Robbins & Judge, 2012). Seleksi terjadi saat seseorang memilih informasi yang dianggap penting dari suatu tayangan sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Setelah itu, informasi yang dipilih akan disusun dalam pola tertentu agar lebih mudah dipahami, yang disebut tahap organisasi. Terakhir, dalam tahap interpretasi, seseorang akan memberikan makna atau pemahaman terhadap tayangan yang telah diproses dalam pikirannya.

Persepsi setiap penonton bisa berbeda-beda, tergantung pada berbagai faktor seperti pendidikan, lingkungan sosial, minat pribadi, dan seberapa sering mereka terpapar oleh media tertentu (Littlejohn & Foss, 2010). Misalnya, seseorang yang aktif dalam gerakan lingkungan mungkin akan memahami film dokumenter tentang

perubahan iklim dengan lebih serius dibandingkan dengan orang yang kurang memiliki perhatian terhadap isu tersebut.

Selain itu, faktor emosional dan psikologis juga dapat memengaruhi persepsi penonton. Tayangan yang memiliki muatan emosional tinggi, seperti film drama atau kisah inspiratif, sering kali meninggalkan kesan mendalam dan membentuk pandangan seseorang terhadap suatu isu atau karakter yang ditampilkan.

Dengan demikian, persepsi penonton adalah sesuatu yang bersifat dinamis dan subjektif, dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari dalam diri individu maupun dari luar. Memahami bagaimana persepsi ini terbentuk sangat penting bagi pembuat media, pemasar, dan peneliti komunikasi agar mereka dapat menyusun strategi penyampaian pesan yang lebih efektif dan sesuai dengan target audiens.

2.2 Film Monster



Gambar 2. 1 Poster Film Monster

Sumber : antaranews.com

Judul Film	: <i>Monster</i>
Genre Film	: Thriller
Produser	: Frederica
Sutradara	: Rako Prijanto
Penulis	: Alim Sudi
Produksi	: Falcon Pictures
Negara	: Indonesia
Durasi	: 1 jam 24 menit
Rilis	: <i>Netflix</i> , 16 Mei 2024
Tayang Perdana	: 29 November 2023 (Jogja-NETPAC Asian Film Festival).
Penghargaan	: 1. Nominasi Best Editing Piala Citra 2024, 2. Nominasi Best Visual Effects Piala Citra 2024

Film *Monster* merupakan film thriller asal Indonesia yang disutradarai oleh Rako Prijanto dan diproduksi oleh Falcon Pictures. Film ini memiliki konsep yang unik karena menggunakan komunikasi nonverbal sebagai elemen utama dalam penceritaan. Minimnya dialog dalam film ini membuat penyampaian cerita bergantung pada ekspresi wajah, gestur tubuh, sinematografi, serta penggunaan efek suara dan musik latar untuk membangun suasana ketegangan.

Sebagai film remake dari *The Boy Behind the Door* (2020), *Monster* mengadaptasi pendekatan komunikasi nonverbal yang lebih kuat. Dengan durasi 1 jam 24 menit, film ini berupaya mengeksplorasi aspek psikologis dan suasana mencekam tanpa bergantung pada percakapan verbal yang berlebihan (Wildan,

2024).

Pendekatan minim dialog yang diterapkan dalam film ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pemeran dan tim produksi. Para aktor dituntut untuk menyampaikan emosi dan dinamika cerita hanya melalui ekspresi dan bahasa tubuh, sementara sinematografi dan tata suara memiliki peran penting dalam menciptakan atmosfer yang mendukung alur cerita. Keunikan ini menjadikan *Monster* berbeda dari film thriller konvensional yang umumnya menggunakan banyak dialog untuk membangun ketegangan. Dalam *Monster*, justru kesunyian menjadi elemen utama dalam menciptakan suasana horor, sehingga pengalaman menonton menjadi lebih intens dan imersif.

Film ini pertama kali ditayangkan pada 29 November 2023 dalam Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF), sebuah ajang festival film bergengsi di Indonesia yang sering menjadi tempat peluncuran film-film berkualitas. Setelah mendapatkan respons positif, *Monster* resmi dirilis di *Netflix* pada 16 Mei 2024, sehingga dapat diakses oleh penonton di berbagai negara.

Setelah penayangannya di *Netflix*, *Monster* berhasil masuk dalam daftar *Netflix* Top 10 Indonesia, yang menunjukkan tingginya antusiasme masyarakat terhadap film ini. Dengan pendekatan penceritaan yang unik serta eksekusi sinematik yang kuat, *Monster* menjadi salah satu film Indonesia yang menonjol dalam eksplorasi komunikasi nonverbal di industri perfilman.

2.2.1 Sinopsis Film *Monster*

Film *Monster* adalah film thriller Indonesia yang mengisahkan

perjuangan dua anak dalam menghadapi situasi berbahaya dan penuh ketegangan. Film ini mengusung konsep minim dialog, sehingga lebih menitikberatkan pada komunikasi nonverbal melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta atmosfer visual yang mendukung intensitas cerita. Berlatar di sebuah lokasi terpencil yang jauh dari pemukiman, kisah ini berfokus pada dua sahabat, Alana (Anantya Kirana) dan Rabin (Sulthan Hamonangan), yang mengalami kejadian mengerikan saat mereka tiba-tiba diculik oleh dua orang asing, Jack (Alex Abbad) dan Murni (Marsha Timothy). Tanpa mengetahui alasan di balik penculikan tersebut, mereka dibawa ke sebuah rumah misterius di tengah hutan dan dikurung di ruangan terpisah (Dianawuri, 2024).

Dalam situasi penuh ketakutan dan keterbatasan, Alana berhasil melarikan diri dari ruangnya. Namun, ketika menyadari bahwa Rabin masih terkurung, ia dihadapkan pada dilema besar: melarikan diri sendiri atau kembali untuk menyelamatkan sahabatnya. Keputusannya untuk menolong Rabin membuat mereka harus menghadapi berbagai rintangan yang mengancam keselamatan mereka. Ketegangan semakin meningkat ketika Jack dan Murni menyadari upaya pelarian tersebut, sehingga mereka harus menggunakan kecerdikan dan keberanian untuk menghindari kejaran para penculik.

Seiring berjalannya waktu, rahasia di balik penculikan ini mulai terungkap, menambah kompleksitas konflik yang dihadapi para tokoh. Dengan waktu yang semakin menipis dan ancaman yang terus mengintai, Alana dan Rabin harus mencari cara untuk keluar dari rumah tersebut sebelum

semuanya terlambat. *Monster* berhasil menciptakan suasana mencekam melalui sinematografi, pencahayaan, dan tata suara yang kuat tanpa bergantung pada dialog panjang.

2.2.2 Profil Sutradara

Rako Prijanto adalah seorang sutradara dan penulis naskah asal Indonesia yang lahir pada 4 Mei 1973 di Magelang, Indonesia. Rako Prijanto mengawali kariernya sebagai asisten sutradara bagi Rudi Soedjarwo dan Riri Riza, dua tokoh penting dalam industri perfilman Indonesia. Pada tahun 2002, Rako diberi kepercayaan oleh Mira Lesmana untuk menulis puisi cinta yang dibacakan oleh karakter Rangga dalam film "Ada Apa dengan Cinta?" (Indriani, 2015). Pengalaman ini menjadi pijakan awal bagi Rako untuk terjun lebih dalam ke dunia penyutradaraan.

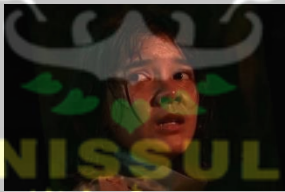
Debut penyutradaraannya dimulai dengan film "Ungu Violet" pada tahun 2005. Sejak saat itu, Rako telah mengarahkan berbagai film dengan genre yang beragam, menunjukkan fleksibilitas dan kreativitasnya dalam berkarya. Beberapa karyanya yang menonjol antara lain "D'Bijis" (2007), "Tri Mas Getir" (2008), dan "Malaikat Tanpa Sayap" (2012).

Pada tahun 2023, Rako merilis film "*Monster*", sebuah film thriller yang unik karena hampir sepenuhnya tanpa dialog. Film ini merupakan remake dari film "*The Boy Behind the Door*" (2020) dengan penyesuaian, termasuk membuat salah satu karakter utama dan menghilangkan dialog verbal. Film ini tayang perdana di Jogja-NETPAC Asian Film Festival ke-18

pada 29 November 2023 dan dirilis di *Netflix* pada 16 Mei 2024 (Dianawuri, 2024). Selain sebagai sutradara, Rako juga aktif sebagai penulis naskah. Beberapa karyanya dalam bidang penulisan termasuk "Pasar" (2001) dan "What's Up with Cinta?" (2002). Keterlibatannya dalam berbagai aspek produksi film menunjukkan dedikasinya terhadap industri perfilman Indonesia. Dengan pengalaman dan kontribusinya yang signifikan, Rako Prijanto telah menjadi salah satu sutradara terkemuka di Indonesia, terus menghadirkan karya-karya yang inovatif dan beragam bagi penonton.

2.2.3 Pemeran Film *Monster*

Tabel 2. 1 Pemeran Film *Monster*

No.	Nama	Foto	Peran	Karakter
1.	Anantya Kirana		Alana	Seorang anak perempuan sekolah dasar yang diculik dan berusaha melarikan diri serta menyelamatkan temannya.

2.	Sulthan Hamonangan	 <i>Sumber : cinevers.id</i>	Rabin	Sahabat Alana yang juga menjadi korban penculikan.
3.	Marsha Timothy	 <i>Sumber: tribunnews.com</i>	Murni	Salah satu penculik yang terlibat dalam penyekapan anak-anak yang merupakan kekasih Jack.
4.	Alex Abbad	 <i>Sumber : mldspot.com</i>	Jack	Penculik utama yang menyekap Alana dan Rabin.

2.2.4 Profil Rumah Produksi

Falcon Pictures merupakan salah satu perusahaan produksi film terkemuka di Indonesia yang didirikan pada 1 Februari 2010 oleh HB Naveen, Dallas Sinaga, dan Frederica. Perusahaan ini berkantor pusat di Jakarta, tepatnya di Jl. Duren Tiga Raya No. 35. Sejak awal pendiriannya, Falcon Pictures telah menunjukkan komitmen yang kuat dalam memproduksi film berkualitas yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki nilai artistik dan budaya yang tinggi.

Sebagai rumah produksi yang aktif dalam industri perfilman, Falcon Pictures telah menghasilkan berbagai film yang sukses di pasaran, baik dari segi pencapaian box office maupun apresiasi kritikus. Beberapa film terkenal yang diproduksi oleh Falcon Pictures antara lain Warkop DKI Reborn, Dilan 1990, dan adaptasi film Korea Miracle in Cell No. 7. Keberhasilan film-film tersebut menunjukkan pemahaman mendalam perusahaan terhadap dinamika pasar sekaligus komitmen terhadap kualitas produksi (sandinugraha, 2024).

Selain bergerak dalam produksi film, Falcon Pictures juga mengembangkan sektor bisnis lainnya di bidang hiburan. Perusahaan ini memiliki divisi musik, digital, penerbitan, serta pendidikan yang berkontribusi terhadap penguatan ekosistem industri hiburan secara menyeluruh. Melalui pengembangan berbagai bidang tersebut, Falcon Pictures berupaya menghadirkan inovasi serta memenuhi kebutuhan audiens yang semakin beragam dalam industri kreatif (Falcon.co.id).

Dalam rangka memperluas jangkauan dan pengaruhnya di industri hiburan, Falcon Pictures juga aktif dalam pemanfaatan platform digital dan media sosial. Melalui akun Instagram resmi @falconpictures_, perusahaan secara rutin membagikan informasi terbaru mengenai proyek film, acara peluncuran, serta berbagai interaksi dengan audiens. Keaktifan dalam platform digital ini menunjukkan strategi Falcon Pictures dalam meningkatkan keterlibatan dan loyalitas audiens terhadap produk-produk film yang dihasilkan.

Sebagai salah satu rumah produksi film yang memiliki sejarah yang kuat, Falcon Pictures terus berperan dalam perkembangan industri perfilman di Indonesia. Dengan dedikasi terhadap kualitas, inovasi, serta strategi pemasaran yang adaptif, perusahaan ini berhasil mempertahankan posisinya sebagai salah satu entitas produksi film yang disegani di tingkat nasional maupun internasional.



BAB III

TEMUAN PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti menyajikan temuan penelitian yang diperoleh melalui dokumentasi, observasi, dan wawancara. Peneliti melakukan dokumentasi dengan cara mengcapture adegan-adegan dalam film untuk memperoleh data secara langsung melalui film. Setelah mendokumentasikan, kemudian peneliti melakukan observasi terhadap film dengan cara mengkategorikan setiap adegan kedalam bentuk-bentuk komunikasi nonverbal berdasarkan indikator komunikasi nonverbal yang telah peneliti jabarkan pada bab sebelumnya. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk komunikasi nonverbal yang terdapat dalam film. Setelah memperoleh hasil observasi, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan enam informan yang telah dipilih dengan teknik purposive sampling.

Proses wawancara dilakukan secara offline maupun online, dengan durasi yang bervariasi tergantung dari respons masing-masing informan. Peneliti juga menerapkan pendekatan percakapan informal dalam beberapa bagian wawancara, dengan tujuan menciptakan kenyamanan bagi informan, sekaligus menggali informasi yang lebih kontekstual dan reflektif. Ketelitian dalam mendokumentasikan, menyalin, dan mengorganisasi hasil wawancara menjadi perhatian utama peneliti demi menjaga validitas dan integritas data. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang

persepsi penonton mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster*. Data yang diperoleh dari wawancara ini menjadi dasar utama untuk mendukung analisis dalam penelitian dan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya..

Temuan dalam bab ini disusun secara sistematis berdasarkan operasionalisasi konsep penelitian, yang mencakup dua bagian besar, yaitu: (1) persepsi penonton, dan elemen komunikasi nonverbal. Penyusunan berdasarkan indikator ini bertujuan untuk memudahkan pembacaan temuan secara tematik dan memastikan bahwa setiap aspek penting dalam penelitian dibahas secara rinci.

Dengan demikian, bab ini tidak hanya menjadi representasi dari hasil dokumentasi, observasi, dan wawancara, tetapi juga menjembatani pemahaman tentang bagaimana komunikasi nonverbal bekerja dalam menyampaikan pesan-pesan penting secara visual dan emosional dalam film minim dialog seperti *Monster*, serta bagaimana persepsi penonton dibentuk oleh pengalaman mereka saat menonton.

3.1 Hasil Dokumentasi Dan Observasi Bentuk Komunikasi Nonverbal Dalam Film

Monster

Temuan ini diperoleh berdasarkan hasil dokumentasi berupa film *Monster* yang kemudian peneliti *capture* potongan adegan film sebagai bukti, serta observasi mandiri yang dilakukan oleh peneliti terhadap 36 adegan film yang dianggap peneliti bisa mewakili keseluruhan alur cerita film *Monster* (2024) di Netflix.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti secara sistematis mengamati perilaku nonverbal tokoh-tokoh dalam film, khususnya dalam momen-momen krusial yang minim dialog. Setiap bentuk komunikasi nonverbal yang muncul dikelompokkan ke dalam beberapa kategori sesuai dengan indikator komunikasi nonverbal. Hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa film *Monster* sarat akan elemen komunikasi nonverbal, yang justru menjadi medium utama penyampaian pesan dan emosi kepada penonton. Adapun bentuk-bentuk komunikasi nonverbal yang berhasil diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

3.1.1 Kinesik

Komunikasi nonverbal dalam bentuk kinesik menjadi elemen paling dominan dalam film ini. Sepanjang pengamatan terhadap 36 adegan representatif, peneliti menemukan bahwa kinesik muncul sebanyak 36 kali dalam berbagai bentuk, seperti ekspresi wajah, gestur atau gerakan tubuh, tatapan mata, hingga postur tubuh yang menggambarkan kondisi emosional. Tokoh utama, Alana, menjadi sosok yang paling sering mengekspresikan perasaan melalui raut wajah dan gerakan tubuhnya.

Berikut adalah bentuk kinesik yang berhasil diidentifikasi oleh peneliti:

a. Ekspresi Wajah

1) Ekspresi takut/kaget:

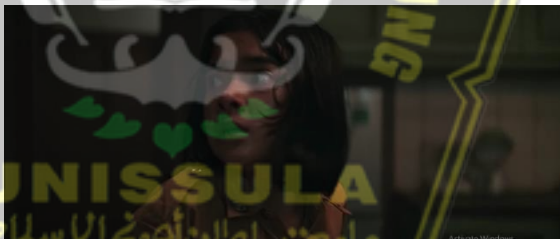


Gambar 3. 1 Adegan Alana dan Rabin Hampir Tertabrak Mobil

Sumber: netflix.com

Adegan pada saat Alana dan Robin hampir tertabrak mobil. Ekspresi wajah mereka menunjukkan keterkejutan mendalam dengan mata yang membelalak, mulut terbuka, dan tubuh menegang. Hal ini menggambarkan respons spontan terhadap bahaya yang mendadak muncul.

2) Ekspresi panik:



Gambar 3. 2 Adegan Alana Panik Mengetahui Ada Yang Datang

Sumber: netflix.com

Terlihat pada adegan saat Alana panik karena ada yang datang menuju ke arahnya, menunjukkan rasa panik dan tergesa-gesa.

3) Ekspresi sedih dan pasrah:



Gambar 3. 3 Adegan Alana menyesal setelah membunuh Jack

Sumber: netflix.com

Adegan dimana Alana terduduk di samping tubuh Jack yang telah ditusuknya secara tidak sengaja. Wajahnya menunduk, penuh penyesalan, dan air mata menggenang di matanya.

4) Ekspresi senang:



Gambar 3. 4 Adegan Alana bermain mesin capit

Sumber: netflix.com

Adegan dimana Alana dan Rabin bermain mesin capit, tampak wajah mereka yang senang dan bahagia.

b. Tatapan Mata

1) Tatapan kosong:



Gambar 3. 5 Adegan Alana menemukan foto-foto anak kecil

Sumber: netflix.com

Muncul pada adegan saat Alana menemukan foto-foto anak-anak korban penculik. Tatapannya kosong, tidak fokus, seolah mengalami disosiasi emosional akibat apa yang telah dialaminya.

2) Tatapan penuh amarah:



Gambar 3. 6 Adegan Jack mengancam Alana

Sumber: netflix.com

Terlihat pada Adegan ketika Alana berhasil melukai Jack dengan piasu, terlihat amarah Jack memuncak.

3) Tatapan waspada dan takut:



Gambar 3. 7 Adegan Alana Sembunyi Dibalik Pintu

Sumber: netflix.com

Dalam adegan Alana mengintip dengan mata yang tajam dan gerak tubuh perlahan, menandakan kewaspadaan tingkat tinggi terhadap bahaya.

c. Gerakan Tubuh

1) Gerakan spontan/menghindar:



Gambar 3. 8 Adegan Alana dan Rabin Hampir Tertabrak Mobil

Sumber: netflix.com

Dalam *Adegan 1*, Alana secara refleks berhehti ketika mobil hampir menabrak menabraknya menunjukkan insting reflek diri saat menghadapi situasi yang mengancam.

2) Meronta:

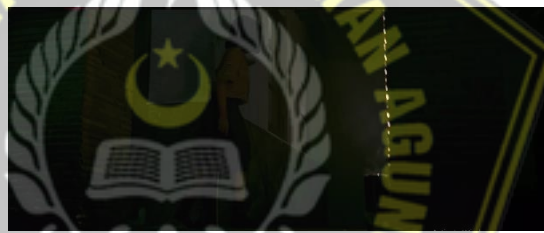


Gambar 3. 9 Adegan Rabin dibawa Jack

Sumber: netflix.com

Di *Adegan 6*, Rabin meronta-ronta saat digendong paksa oleh Jack, memperlihatkan perlawanan meski dalam kondisi terikat.

3) Mengendap-ngendap:



Gambar 3. 10 Adegan Alana mengendap-ngendap

Sumber: netflix.com

Terjadi dalam *Adegan 9*, saat Alana berjalan perlahan di luar rumah penculik dengan hati-hati agar tidak ketahuan. Gerakan ini menandakan strategi bertahan hidup dan kewaspadaan yang terus membayangi.

4) Menutup mulut sendiri:



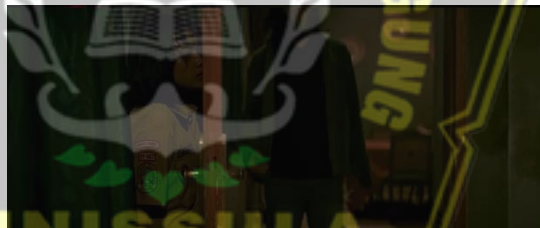
Gambar 3. 11 Adegan Alana menutup mulutnya sendiri

Sumber: netflix.com

Dalam *Adegan 15*, Alana refleks menutup mulut dengan tangannya saat melihat mayat anak kecil, sebagai usaha menahan teriakan karena shock.

d. Postur Tubuh

1) Tubuh menegang:



Gambar 3. 12 Adegan Alana sembunyi dari Jack

Sumber: netflix.com

Terlihat di berbagai adegan, misalnya *Adegan 12*, ketika Alana bersembunyi di balik pintu dan penculik tepat berada di depannya. Tubuhnya menempel di pintu dengan napas tertahan, posturnya menggambarkan rasa gentar dan ketakutan.

2) Tubuh membungkuk atau meringkuk:

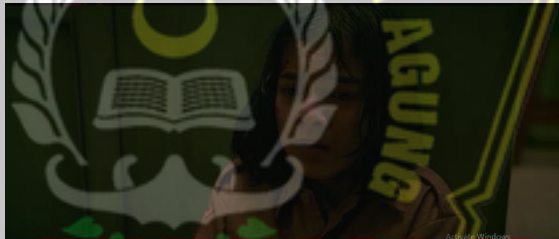


Gambar 3. 13 Adegan Alana sembunyi didalam lemari

Sumber: netflix.com

Dalam *Adegan 11*, Alana bersembunyi di dalam lemari kecil dengan tubuh meringkuk di antara kecoa. Posisi tubuh ini mempertegas rasa tidak nyaman, jijik, sekaligus ketakutan ekstrem.

3) Tubuh lemas:



Gambar 3. 14 Adegan Alana setelah membunuh Jack

Sumber: netflix.com

Adegan 20 berhasil melarikan diri dan menyadari Jack telah terbunuh, tubuh Alana jatuh terduduk, memperlihatkan postur lelah dan kehilangan kendali atas tubuhnya akibat syok emosional.

e. Gerakan Simbolik

1) Gerak tangan sebagai isyarat:



Gambar 3. 15 Adegan Jack menyuruh Rabin untuk diam

Sumber: *netflix.com*

Dalam Adegan 14, penculik menempelkan jari telunjuk ke bibir sendiri untuk menyuruh Rabin diam. Isyarat ini menggantikan kata-kata dan memperkuat kesan intimidatif.

2) Mengangkat pisau sebagai peringatan:



Gambar 3. 16 Adegan Alana mencoba melawan Jack

Sumber: *netflix.com*

Dalam Adegan 19, Alana mengangkat pisau ke arah Jack sambil mundur pelan. Gerakan ini bukan hanya pertahanan, tetapi juga menunjukkan tekad untuk tidak lagi menjadi korban.

Melalui kinesik, film *Monster* berhasil menyampaikan spektrum emosi yang luas mulai dari ketakutan, trauma, keberanian, harapan, hingga kebingungan, tanpa harus bergantung pada kata-kata. Kekuatan ekspresi wajah dan gerakan tubuh menjadi medium utama dalam membangun

pengalaman sinematik yang intens dan emosional bagi penonton. Bentuk kinesik ini menjadi representasi visual utama untuk menggantikan fungsi verbal yang sangat minim dalam film ini.

3.1.2 Proksemik

Proksemik merupakan pengaturan jarak fisik antar tokoh maupun antara tokoh dengan objek. Sepanjang film, peneliti mengidentifikasi sebanyak 36 kali penggunaan proksemik yang memiliki makna tertentu. Jarak fisik menjadi simbol intensitas hubungan emosional serta level ancaman yang dialami karakter. Berikut adalah bentuk Proksemik yang berhasil diidentifikasi oleh peneliti:

a. Jarak Intim



Gambar 3. 17 Adegan Alana berboncengan dengan Rabin

Sumber: *netflix.com*

Adegan 1 Alana dan Robin berboncengan di sepeda, posisi duduk yang berdekatan menandakan adanya keakraban dan kepercayaan satu sama lain. Jarak fisik yang sangat dekat ini mengekspresikan hubungan yang erat, baik secara emosional maupun psikologis sebagai saudara.

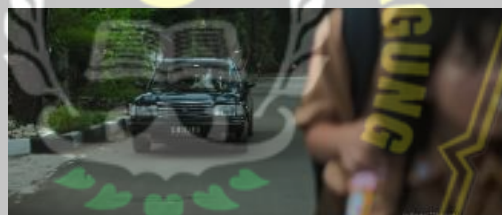


Gambar 3. 18 Adegan Alana Bertemu Rabin setelah terpisah

Sumber: netflix.com

Adegan 29 Saat Alana dan Robin bertemu kembali dan saling berpelukan erat. Sentuhan tubuh mereka serta jarak tanpa ruang di antara keduanya mencerminkan kelegaan dan emosi yang meluap setelah berhasil bertemu.

b. Jarak Sosial



Gambar 3. 19 Adegan Alana berboncengan Dengan Rabin sepulang sekolah

Sumber: netflix.com

Adegan 2 Ketika Jack di dalam mobil memperhatikan Alana dan Robin dari dalam mobil. Ia menjaga jarak yang tidak terlalu dekat, namun cukup untuk mengawasi dengan jelas. Jarak ini menimbulkan rasa tidak nyaman dan menciptakan kesan ancaman terselubung.

Setiap bentuk jarak dalam film *Monster* tidak hanya menciptakan struktur visual, tetapi juga menyiratkan makna emosional. Jarak intim menguatkan rasa saling percaya dan harapan, seperti antara Alana dan Robin.

Jarak sosial sering kali digunakan dalam situasi konflik atau ketidakpastian, mencerminkan ketegangan dan ambiguitas. Penggunaan proksemik dalam film ini memperkuat dimensi psikologis penonton terhadap situasi karakter. Tanpa perlu kata-kata, jarak fisik menjadi narasi emosional yang menghubungkan penonton dengan kondisi batin para tokoh.

3.1.3 Kronemik

Aspek kronemik, atau penggunaan waktu dalam konteks komunikasi nonverbal, juga ditemukan cukup kuat, dengan frekuensi kemunculan sebanyak 29 kali. Tempo gerakan dan persepsi waktu digunakan secara efektif untuk membangun ketegangan atau mempertegas situasi dramatis.

a. Waktu yang Seolah Berhenti

Adegan 1 saat mobil hampir menabrak Alana dan Robin, waktu seperti melambat. Reaksi mereka yang membeku beberapa detik, serta suara rem yang dramatis, membuat momen tersebut terasa lebih lama dari durasi sebenarnya. Efek ini menandakan intensitas ketegangan dan rasa syok yang dialami karakter.

b. Gerakan Lambat untuk Meningkatkan Ketegangan

Adegan 9 Alana mengendap perlahan mengintip ke dalam rumah dari luar jendela. Gerakan yang sangat hati-hati dan perlambatan tempo visual menambah kesan waspada dan rasa takut terhadap apa yang

mungkin terjadi.

c. Tempo Cepat sebagai Representasi Kepanikan

Adegan 33 dalam adegan klimaks saat Alana dan Rabin hampir dibunuh Murni, tempo cepat digunakan untuk menunjukkan kepanikan dan ketegangan maksimal semua bergerak cepat, suara keras berdatangan bersamaan, dan waktu terasa meledak-ledak.

d. Jeda

Adegan 11 saat Alana bersembunyi di dalam lemari dan suara langkah kaki mendekat, durasi keheningan terasa panjang. Tidak ada dialog, hanya suara napas tertahan dan langkah kaki yang mendekat perlahan. Jeda ini menciptakan ketegangan yang intens.

Penggunaan waktu dalam film *Monster* tidak hanya berfungsi untuk mengatur ritme adegan, tetapi juga menjadi cara untuk menyampaikan keadaan batin tokoh. Tempo lambat menyimbolkan ketakutan, ketidakpastian, atau trauma; sedangkan tempo cepat melambangkan panik, bahaya, dan tindakan spontan. Jeda dan keheningan menghadirkan intensitas emosional yang sulit disampaikan melalui kata-kata.

Kronemik dalam film ini bekerja secara subtil namun efektif sebagai sarana naratif. Ia menempatkan penonton dalam kondisi batin karakter, sehingga emosi tidak hanya terlihat, tetapi juga terasa seolah dialami secara

langsung.

3.1.4 Paralinguistik

Meski film *Monster* minim dialog, unsur paralinguistik tetap hadir kuat dan bermakna. Peneliti mencatat sebanyak 33 kali kemunculan paralinguistik yang meliputi suara napas yang tertahan, erangan, jeritan panik, hingga desahan yang penuh tekanan.

a. Suara Tubuh dan Napas sebagai Penanda Emosi

Adegan 5 Saat Alana dikurung dalam bagasi, terdengar suara napasnya yang berat dan tersengal, menjadi ekspresi ketakutan dan kelelahan tanpa perlu diucapkan secara verbal.

b. Jeritan dan Teriakan Panik

Adegan 14 Rabin berteriak histeris saat melihat penculik melukai dirinya sendiri. Suara jeritan ini menjadi bentuk paralinguistik yang menyampaikan rasa trauma dan ketakutan anak-anak yang tidak mampu mengekspresikan perasaannya dengan kata.

c. Efek Suara Pendukung

Adegan 1 Suara rem mobil mendadak terdengar saat kendaraan hampir menabrak Alana dan Robin. Suara ini memberikan efek kejut dan menjadi pemicu awal ketegangan film. Selain itu Adegan 9 Suara angin

sepoi-sepoi dan dedaunan yang berdesir terdengar saat Alana mengintip ke dalam rumah penculik. Suara tersebut memperkuat kesan sunyi yang mencekam, serta mengiringi ketegangan yang sedang berlangsung.

d. Isak Tangis dan Desahan

Adegan 20 Setelah menusuk Jack secara tidak sengaja, Alana terdengar terisak pelan. Tangisan yang tertahan ini menyampaikan keterkejutan, penyesalan, dan tekanan batin yang mendalam.

Bentuk-bentuk paralinguistik dalam film *Monster* berperan sebagai "suara hati" para karakter yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata. Napas, desahan, jeritan, dan tangisan menjadi saluran ekspresi yang otentik, terutama dalam situasi trauma, ketakutan, dan keputusan. Di sisi lain, suara-suara alami seperti rem mobil, suara langkah, atau bunyi pintu juga berfungsi sebagai penanda suasana dan alat dramatisasi situasi.

Karena minimnya dialog, film ini mengandalkan kekuatan paralinguistik untuk menggantikan fungsi narasi verbal, menjadikan suara sebagai jembatan emosional yang langsung menghubungkan karakter dengan penonton.

3.1.5 Haptik

Komunikasi melalui sentuhan atau haptik juga merupakan salah satu elemen penting dalam film ini. Tercatat sebanyak 31 kali penggunaan sentuhan

sebagai sarana komunikasi emosional, baik dalam bentuk cengkeraman agresif maupun sentuhan perlindungan.

a. Sentuhan Perlindungan dan Kepercayaan

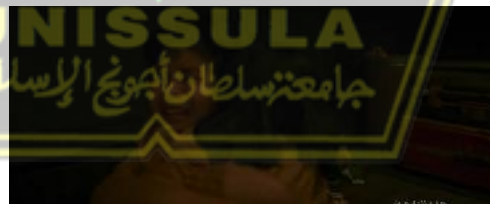


Gambar 3. 20 Adegan Robin berpegangan dengan Alana saat berbocengan

Sumber: netflix.com

Adegan 1 Saat Robin memegang erat bahu Alana ketika mereka berboncengan sepeda. Sentuhan ini mencerminkan rasa aman dan kedekatan antara keduanya sebagai saudara yang saling menjaga.

b. Sentuhan sebagai Upaya Menenangkan



Gambar 3. 21 Adegan Alana memeluk Robin setelah bertemu kembali

Sumber: netflix.com

Adegan 29 Alana dan Robin berpelukan erat saat akhirnya bertemu kembali. Pelukan ini menyampaikan rasa haru, kelegaan emosional, dan kekuatan ikatan batin yang tidak terucapkan melalui kata.

c. Sentuhan yang Mengintimidasi dan Mengancam



Gambar 3. 22 Adegan Rabin diancam Murni

Sumber: *netflix.com*

Adegan 22 Murni mencekik Rabin dari belakang dalam posisi tersembunyi. Sentuhan ini tidak hanya fisik, tetapi juga menyampaikan ancaman dan kekejaman yang nyata terhadap anak-anak.

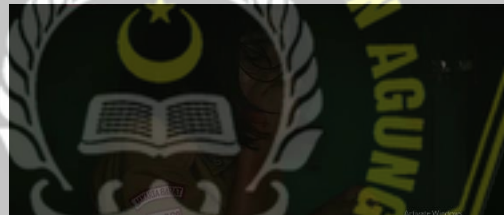
Sentuhan dalam film *Monster* menjadi bentuk komunikasi yang tidak hanya mengisi kekosongan verbal, tetapi juga menghubungkan karakter dengan penonton secara emosional. Sentuhan lembut dan penuh kasih mengekspresikan harapan, solidaritas, dan keintiman. Sebaliknya, sentuhan agresif dan penuh paksaan menyiratkan ancaman, penindasan, dan perasaan terjebak. Dalam konteks film yang penuh ketegangan dan trauma ini, haptik memberikan lapisan makna yang mendalam terhadap interaksi antartokoh.

3.1.6 Keheningan

Film ini memanfaatkan keheningan sebagai perangkat naratif yang sangat kuat. Diam bukan berarti hampa; justru sebaliknya, keheningan dalam film ini menjadi ruang ekspresi emosional yang sangat kaya. Terdapat 26 adegan di mana keheningan menjadi bentuk komunikasi utama baik itu saat tokoh bersembunyi, menyaksikan kekerasan, atau merenungkan nasib.

Keheningan merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang sangat kuat dalam menyampaikan makna, terutama dalam konteks ketegangan, ketidakpastian, dan trauma. Dalam film *Monster*, diam menjadi strategi utama dalam menyampaikan emosi tokoh dan membangun atmosfer menegangkan. Keheningan sering kali lebih “berbicara” dibandingkan kata-kata, dan dalam film yang minim dialog ini, diam berperan sebagai media ekspresi dominan. Peneliti mencatat sebanyak 26 kemunculan keheningan yang menyampaikan ketegangan, kecemasan, ataupun kesedihan mendalam.

a. Keheningan dalam Situasi Tegang



Gambar 3. 23 Adegan Alana bersembunyi didalam lemari

Sumber: netflix.com

Adegan 11 Saat Alana bersembunyi di dalam lemari bersama kecoa. Tidak ada suara lain selain napasnya yang tertahan. Diam mutlak dalam adegan ini menciptakan intensitas tinggi dan memperkuat rasa terancam yang dialami tokoh.

b. Keheningan sebagai Penanda Trauma



Gambar 3. 24 Adegan Alana menemukan foto anak-anak korban penculikan

Sumber: *netflix.com*

Adegan 21 Saat Alana membuka lemari dan menemukan foto-foto anak-anak korban penculik. Ia hanya menatap sambil menarik napas perlahan, tanpa sepatah kata pun. Diam dalam konteks ini menjadi ekspresi duka dan keterpanaan.

Dalam film *Monster*, keheningan menjadi bentuk komunikasi nonverbal yang sangat efektif. Keheningan dalam film ini mengarahkan perhatian penonton pada bahasa tubuh, ekspresi wajah, serta suasana lingkungan. Diam menjadi bentuk komunikasi yang aktif, bukan pasif ia menyampaikan perasaan dan pikiran yang tak terucapkan, bahkan tak tergambarkan.

3.1.7 Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang merujuk pada pengaruh elemen fisik seperti cahaya, ruang, suara alam, dan pengaturan tempat terhadap interpretasi emosi, suasana, serta hubungan antar tokoh. Dalam film *Monster*, elemen lingkungan digunakan secara sadar untuk memperkuat pesan emosional, menegaskan nuansa mencekam, serta menciptakan kontras antara situasi sehari-hari dengan bahaya tersembunyi. Peneliti mencatat 10 kali penggunaan faktor lingkungan yang

signifikan dalam membentuk persepsi penonton terhadap situasi dan emosi karakter.

a. Pencahayaan



Gambar 3. 25 Adegan Alana mencoba mencari tahu kondisi didalam rumah

Sumber: netflix.com

Di dalam rumah penculik, pencahayaan remang-remang dan penggunaan warna gelap mendominasi. Kondisi ini memperkuat kesan suram, isolatif, dan penuh misteri, seolah mencerminkan dunia psikologis pelaku kekerasan.

b. Ruang



Gambar 3. 26 Adegan Alana dikurung dalam bagasi mobil

Sumber: netflix.com

Adegan 5 Bagasi mobil yang sempit dan gelap menjadi tempat Alana dikurung. Ruang yang tertutup rapat dan minim cahaya menciptakan kesan terjebak, tak berdaya, dan terasing. Lingkungan ini menyampaikan

penderitaan tokoh tanpa perlu narasi verbal.

c. Setting



Gambar 3. 27 Adegan Alana mencari Rabin di tempat sepi

Sumber: netflix.com

Adegan 3 Saat Alana mencari rabin di suatu tempat yang terlihat kosong dan hanya terdapat alana seorang diri. Ini representasi dari ketrerasingan dan rasa panik.

Faktor lingkungan dalam film *Monster* berfungsi sebagai media ekspresi emosional yang kuat. Lingkungan bukan sekadar latar visual, melainkan turut berbicara dan menyampaikan suasana batin tokoh. Dengan minimnya dialog, film *Monster* menggunakan lingkungan sebagai perangkat komunikasi nonverbal yang menyampaikan lebih dari sekadar latar cerita, lingkungan menjadi karakter tersendiri yang turut membentuk pengalaman penonton.

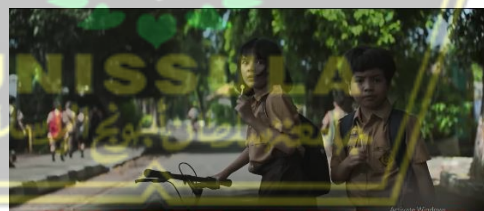
3.1.8 Artefak

Berbagai objek dalam film dimanfaatkan sebagai simbol komunikasi nonverbal yang memperkuat makna situasi. Peneliti menemukan sebanyak 29 kali kemunculan artefak, seperti pisau, selotip, kunci, foto korban, hingga

pintu lemari. Objek-objek ini tidak hanya berfungsi sebagai alat dalam alur cerita, tetapi juga menyampaikan kondisi psikologis dan simbolisasi tema besar film seperti kekerasan, pengendalian, dan kebebasan.

Artefak merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang merujuk pada benda atau objek yang digunakan atau muncul dalam suatu adegan dan memiliki makna simbolik yang memperkaya narasi. Dalam film *Monster*, artefak memainkan peran yang sangat penting sebagai pengganti ekspresi verbal. Objek-objek tertentu tidak hanya berfungsi sebagai properti visual, tetapi juga menjadi simbol dari trauma, bahaya, ketidakberdayaan, dan harapan. Peneliti mencatat sebanyak 29 kemunculan artefak yang bermakna dalam jalannya cerita.

a. Sepeda (Simbol Kepolosan dan Kebebasan)



Gambar 3. 28 Adegan Alana dan Rabin berboncengan menaiki sepeda

Sumber: netflix.com

Adegan 1 Alana dan Robin pulang sekolah dengan mengendarai sepeda. Sepeda mereka menjadi simbol dunia anak-anak yang ceria, bebas, dan tidak terikat oleh kekerasan. Namun, kehadiran mobil asing di belakang mereka menciptakan kontras tajam antara kepolosan dan bahaya yang mengintai.

b. Mobil Penculik (Simbol Ancaman dan Dominasi)



Gambar 3. 29 Adegan Alana dan Rabin diikuti Jack dengan mobil

Sumber: netflix.com

Adegan 1 hingga 6 mobil pria asing menjadi artefak penting yang terus muncul, baik saat mengikuti, menculik, maupun membawa korban. Mobil ini menyimbolkan kekuasaan, pengawasan, dan keterasingan. Di dalamnya, anak-anak kehilangan kendali atas tubuh dan nasib mereka.

c. Pisau (Representasi Bahaya, Kekuasaan, dan Perlawanan)



Gambar 3. 30 Adegan Jack mengancam alana

Sumber: netflix.com

Adegan 19–20: Pisau yang digunakan Alana untuk melawan Jack tidak hanya menjadi alat bertahan diri, tetapi juga simbol bahwa ia akhirnya berani mengambil alih kendali. Pisau juga menggambarkan transisi dari korban pasif menjadi sosok yang aktif dan berani melawan.

d. Foto Anak-Anak Korban (Simbol Trauma dan Kenyataan yang

Tersembunyi)

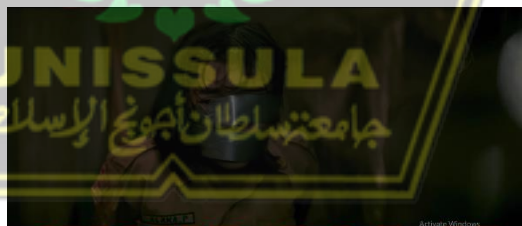


Gambar 3. 31 Adegan Alana melihat foto anak-anak korban penculikan

Sumber: netflix.com

Adegan 21: Alana menemukan tumpukan foto anak-anak korban dalam lemari. Artefak ini menjadi representasi konkret dari kekejaman penculik yang sebelumnya hanya tersirat. Foto-foto ini menyampaikan pesan bahwa kejahatan yang terjadi bukanlah peristiwa tunggal, melainkan bagian dari siklus kekerasan sistematis.

e. Selotip (Representasi Penindasan dan Keterikatan)



Gambar 3. 32 Adegan Alana d ikat menggunakan selotip

Sumber: netflix.com

Adegan 6 Alat-alat seperti selotip dan tali digunakan oleh pelaku untuk mengikat dan membungkam anak-anak. Artefak ini tidak hanya mengunci tubuh, tetapi juga menandakan bahwa suara dan kebebasan mereka telah direnggut. Benda-benda ini menjadi simbol perampasan hak

dan kendali atas diri sendiri.

f. Kunci (Simbol Harapan dan Kebebasan)



Gambar 3. 33 Adegan Aalana mengambil kunci dari Jack

Sumber: netflix.com

Adegan 18 Alana berusaha mencuri kunci dari saku Jack. Kunci di sini bukan sekadar alat membuka pintu, tetapi simbol dari harapan untuk lepas dari penjara yang mengurung mereka. Upaya Alana mencuri kunci menandakan keinginannya untuk merebut kembali kebebasan.

Artefak dalam film *Monster* tidak hanya memperkaya visualisasi cerita, tetapi juga memuat pesan-pesan simbolik yang kuat dan mendalam. Melalui artefak-artefak ini, film menyampaikan makna yang kompleks dan emosional tanpa harus menggunakan banyak kata. Objek-objek ini menjadi perpanjangan dari konflik batin para tokoh, dan menjadi jembatan bagi penonton untuk memahami konteks psikologis yang mereka alami.

3.1.9 Tampilan Fisik

Terakhir, penampilan fisik tokoh-tokoh menjadi bentuk komunikasi yang konsisten muncul dalam film, dengan 33 kali kemunculan. Wajah pucat, mata berkaca-kaca, keringat berlebihan, pakaian kotor, hingga tubuh yang

gemetar menjadi indikator jelas dari tekanan fisik dan emosional yang dialami para tokoh.

a. Pakaian dan Identitas Sosial



Gambar 3. 34 Adegan Alana dan Rabin pulang sekolah

Sumber: netflix.com

Adegan 1 Alana dan Robin mengenakan seragam sekolah saat pulang dengan sepeda. Tampilan ini secara langsung menunjukkan bahwa mereka adalah anak-anak usia sekolah, menegaskan kerentanan dan ketidakberdayaan mereka dalam menghadapi bahaya yang mengintai.

b. Kondisi Tubuh



Gambar 3. 35 Adegan Alana berhasil bebas dari dalam bagasi mobil

Sumber: netflix.com

Adegan 5 Saat dikurung dalam bagasi, wajah Alana tampak berkeringat dan kotor, dengan rambut kusut dan kulit yang tampak lelah.

Penampilan ini menyiratkan keputusan dan ketegangan emosional tanpa harus mengucapkan kata apa pun.

c. Luka dan Darah sebagai Representasi Kekerasan



Gambar 3. 36 Adegan Alana setelah keluar dari bagasi mobil

Sumber: netflix.com

Adegan 7 Alana keluar dari bagasi dengan luka di dahi dan tubuh yang kotor. Darah dan debu di tubuhnya menjadi penanda visual dari penderitaan fisik yang ia alami, dan memperkuat kesan bahwa ia berada dalam situasi yang sangat berbahaya.

d. Penampilan Antagonis



Gambar 3. 37 Adegan Jack mengawasi Alana dan Rabin dari dalam mobil

Sumber: netflix.com

Adegan 2 Pria asing di dalam mobil tampak berjenggot, berkacamata hitam, dan mengenakan pakaian gelap. Penampilannya yang misterius dan tertutup memberikan kesan mencurigakan dan menakutkan, bahkan

sebelum ia bertindak. Tampilan ini digunakan secara visual untuk membentuk persepsi penonton bahwa tokoh ini menyimpan niat berbahaya.

Tampilan fisik dalam film *Monster* menjadi sarana komunikasi nonverbal yang sangat penting. Melalui perubahan kondisi tubuh dan penampilan luar tokoh, film ini menyampaikan dinamika emosi, tekanan psikologis, dan transformasi karakter sepanjang narasi. Karena minimnya dialog, tampilan fisik menjadi “bahasa visual” utama untuk menyampaikan kondisi tokoh secara nyata dan menggugah empati penonton.

3.2 Profil Informan

Penelitian ini melibatkan enam informan yang berasal dari latar belakang pendidikan, usia, dan profesi yang beragam. Seluruh informan telah menonton film *Monster* di *Netflix* dan memberikan pandangan mereka melalui wawancara mendalam. Berikut adalah profil masing-masing informan:

1. Informan 1

Nama Informan : Mawadatin Roro Andini
 Usia : 19 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pendidikan Terakhir : Madrasah Aliyah
 Pekerjaan/Kesibukan : Mahasiswa dan asisten apoteker
 Asal Daerah : Jepara

2. Informan 2

Nama Informan : Reza Nanda Saputra
 Usia : 22 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pendidikan Terakhir : Madrasah Aliyah
 Pekerjaan/Kesibukan : Dropshipper online shop
 Asal Daerah : Jepara

3. Informan 3

Nama Informan : May Mulidia Hana
 Usia : 23 tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan
 Pekerjaan/Kesibukan : Guru
 Asal Daerah : Jepara

4. Informan 4

Nama Informan : Aldo Achmad Arifin
 Usia : 18 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pendidikan Terakhir : SMP
 Pekerjaan/Kesibukan : Siswa SMA
 Asal Daerah : Jepara

5. Informan 5

Nama Informan : Muna Ade Wicaksono
 Usia : 21 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pendidikan Terakhir : SMA
 Pekerjaan/Kesibukan : Mahasiswa S1 Ilmu Komunikasi
 Asal Daerah : Pekalongan

3.3 Persepsi Penonton

3.3.1 Sikap Awal Penonton Terhadap Film Minim Dialog “*Monster*”

Sikap awal penonton terhadap film minim dialog, seperti *Monster*, menjadi indikator penting dalam memahami bagaimana persepsi dibentuk dan diinterpretasikan oleh individu sejak sebelum hingga setelah pengalaman menonton. Dari keenam informan yang diwawancarai, tidak ada satu pun yang memiliki pengalaman sebelumnya dalam menonton film dengan penyampaian alur cerita serupa. Namun, meskipun mereka memiliki latar belakang pengalaman yang sama, sikap awal mereka terhadap film ini menunjukkan variasi yang menarik, mencerminkan bagaimana setiap individu secara unik memahami dan memberikan makna pada fenomena baru.

Informan 1 menyampaikan bahwa *Monster* merupakan pengalaman pertamanya menonton film dengan minim dialog. Ia merasa tertarik karena keunikan film tersebut yang membuatnya "harus mikir sendiri buat ngerti

ceritanya." Sikap awalnya yang ragu berubah menjadi antusias karena film ini berhasil mendorongnya untuk aktif menafsirkan makna secara personal. Ekspektasi awalnya yang sempat takut tidak memahami cerita ternyata berganti dengan rasa puas, karena menurutnya, gerakan tubuh dan ekspresi wajah dalam film ini cukup jelas untuk diinterpretasikan. Ini menunjukkan bahwa informan ini secara proaktif mencari dan menemukan makna dalam ketiadaan dialog.

Hal senada juga diungkapkan oleh Informan 2 yang sebelumnya belum pernah menonton film dengan minim dialog. Ia merasa cukup menikmati film tersebut dan mengakui bahwa meski sempat mengira akan membingungkan, ternyata ceritanya masih bisa diikuti. Ia menunjukkan sikap awal yang lebih skeptis, menganggap dirinya lebih nyaman dengan film yang memiliki dialog, tetapi sikap tersebut berubah setelah ia sendiri menginterpretasikan cara film menyampaikan cerita melalui visual dan gestur. Pengalamannya membuktikan bahwa pemahaman bisa muncul melalui proses interpretasi pribadi terhadap isyarat nonverbal.

Berbeda dengan dua informan sebelumnya, Informan 3 menunjukkan sikap awal yang cenderung lebih konvensional. Ia lebih menyukai film yang memiliki dialog karena merasa lebih jelas dan tidak perlu berpikir terlalu keras untuk menginterpretasikan alur cerita. Ekspektasinya yang rendah terhadap film minim dialog terbukti tidak sepenuhnya terpenuhi, karena meskipun ia mengakui film tersebut menarik secara visual, ia tetap merasa

alurnya agak bertele-tele dan melelahkan untuk diikuti. Bagi informan ini, upaya interpretasi yang intens justru menjadi kendala dalam pengalaman menontonnya.

Informan 4 menanggapi film *Monster* dengan sikap yang campuran antara rasa penasaran dan keraguan. Ia belum pernah menonton film serupa sebelumnya, namun karena genre horor yang disukainya, ia tetap tertarik mencoba. Ia menyatakan ekspektasinya terhadap ketegangan film cukup terpenuhi, meskipun di awal sempat ragu apakah akan bisa memahami maknanya tanpa bantuan dialog verbal. Rasa penasaran ini mendorongnya untuk mencoba menginterpretasikan cerita di luar kebiasaan.

Sikap awal yang cukup positif ditunjukkan oleh Informan 5. Meskipun belum pernah menonton film dengan minim dialog, ia merasa tertarik dan justru menikmati pengalaman menonton yang berbeda. Baginya, film seperti ini membuat penonton lebih fokus dan aktif menafsirkan, sehingga menimbulkan sensasi yang tidak biasa dalam menonton. Ekspektasi awalnya bahwa film akan sulit dipahami dan membosankan justru berbalik setelah ia memberikan makna pada setiap adegan secara langsung.

Sementara itu, Informan 6 menunjukkan sikap awal yang ambivalen. Ia mengaku awalnya bingung dan merasa film akan sulit dinikmati karena tidak ada dialog. Namun seiring waktu menonton, ia mulai menikmati alur cerita dan mengapresiasi suasana serta ekspresi tokoh yang membantu dalam memahami makna cerita. Ia tetap menyatakan bahwa dirinya lebih menyukai

film dengan dialog, tetapi tidak menutup diri terhadap pengalaman baru seperti *Monster*, menunjukkan kapasitasnya untuk beradaptasi dalam menginterpretasikan pesan.

Secara keseluruhan, sikap awal penonton terhadap film *Monster* didominasi oleh rasa penasaran dan keraguan, yang kemudian berkembang menjadi proses interpretasi aktif. Ketiadaan dialog dianggap sebagai tantangan yang mendorong penonton untuk mencari dan memberikan makna sendiri, namun tidak menjadi hambatan mutlak. Para informan menunjukkan keterbukaan terhadap pengalaman sinematik yang tidak biasa dan mulai membentuk persepsi positif seiring proses interpretasi berlangsung. Temuan ini secara kuat menunjukkan bahwa penonton mampu membangun pemahaman secara aktif bahkan dalam konteks komunikasi nonverbal, mencerminkan bagaimana individu secara subjektif menginterpretasikan makna sesuai dengan paradigma interpretif dalam penelitian ini.

3.3.2 Tingkat Kepahaman Penonton Terhadap Jalan Cerita Film Minim Dialog “*Monster*”

Tingkat kepaahaman penonton mengacu pada seberapa baik mereka memahami makna atau pesan yang dimaksudkan yang disampaikan oleh isyarat nonverbal. Pemahaman terhadap alur cerita menjadi aspek fundamental dalam menilai keberhasilan sebuah film dalam berkomunikasi dengan penontonnya. Dalam konteks film *Monster* yang minim dialog, pemahaman penonton lebih banyak bergantung pada unsur komunikasi

nonverbal seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, suasana, dan musik. Berdasarkan wawancara dengan enam informan, mayoritas menyatakan bahwa mereka tetap dapat memahami jalan cerita film ini meskipun tanpa dialog verbal.

Informan 1 menilai bahwa film ini cukup mudah dipahami dan bahkan memberikan skor 8,5 dari 10 untuk tingkat kemudahannya. Ia menyebutkan bahwa alur cerita mengenai penculikan anak dan perdagangan organ bisa ditangkap secara utuh melalui pengamatan terhadap komunikasi nonverbal yang ditampilkan. Menurutnya, gestur tubuh memberikan informasi tentang tindakan para tokoh, sedangkan ekspresi wajah menyampaikan perasaan mereka. Ini menunjukkan bahwa film mampu menyampaikan pesan utama dengan jelas tanpa bantuan verbal.

Senada dengan itu, Informan 2 juga menyatakan bahwa dirinya dapat memahami jalan cerita meskipun harus menebak-nebak di beberapa bagian. Ia mengakui bahwa berbagai unsur nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, suasana, dan musik saling melengkapi dalam membentuk pemahaman akan narasi film. Hal ini mencerminkan bahwa komunikasi nonverbal dalam film tidak berdiri sendiri, melainkan bekerja secara terpadu untuk menyampaikan cerita secara utuh.

Informan 3 menilai bahwa komunikasi nonverbal dalam film ini sangat efektif. Ia menyebut bahwa tanpa adanya dialog pun, penonton tetap bisa mengetahui peristiwa yang sedang terjadi maupun perasaan para tokoh.

Musik dan suasana juga disebut berperan besar dalam memperjelas makna di balik tiap adegan. Pernyataan ini menguatkan bahwa pemahaman terhadap film tidak melulu membutuhkan kata-kata, melainkan dapat dikonstruksi melalui rangsangan visual dan audio yang kuat.

Sementara itu, Informan 4 mengungkapkan bahwa meskipun ia merasa ada sedikit kekosongan karena minimnya dialog, secara keseluruhan ia mampu memahami alur cerita film. Ia menyoroti bahwa adegan penculikan anak disajikan dengan sangat jelas sehingga mudah dipahami meski tanpa kata-kata. Menurutnya, ekspresi wajah, gestur, dan musik mampu menciptakan suasana yang mendukung pemahaman terhadap maksud dari tiap adegan.

Informan 5 memberikan tanggapan yang lebih positif. Ia menilai bahwa film ini “bisa banget” dipahami tanpa dialog karena ekspresi wajah dan gerakan tubuh para karakter sangat kuat dan cukup untuk menunjukkan alur cerita. Ia menganggap bahwa seluruh pesan film secara visual sudah dikemas dengan sangat jelas, sehingga penonton tetap bisa mengikuti ceritanya dengan baik.

Demikian pula dengan Informan 6 yang mengaku sempat merasa kesulitan di awal, namun kemudian bisa mengikuti jalan cerita berkat kekuatan dari elemen-elemen nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan suasana yang dibangun lewat musik serta pencahayaan. Ia

menyebut bahwa semua unsur tersebut secara bersama-sama mampu menyampaikan situasi dan emosi karakter dengan cukup efektif.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa seluruh informan menyatakan mampu memahami alur cerita film *Monster* meskipun tanpa dialog. Kekuatan komunikasi nonverbal menjadi penopang utama dalam menyampaikan narasi, dan unsur-unsur seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, musik, serta suasana visual terbukti memainkan peran penting dalam membentuk keahaman penonton. Hal ini menegaskan bahwa pemaknaan tidak hanya hadir melalui ujaran verbal, tetapi juga bisa dikonstruksi melalui pengalaman estetis dan emosional yang bersifat visual dan auditori.

3.3.3 Penilaian Sikap Penonton Terhadap Komunikasi Nonverbal Dalam Film Minim Dialog “*Monster*”

Penilaian sikap mencerminkan sikap atau penilaian yang dibentuk penonton terhadap penggunaan komunikasi nonverbal dalam film *Monster*. Mayoritas informan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan komunikasi nonverbal sebagai cara utama penyampaian pesan dalam film *Monster*. Mereka menilai pendekatan ini sebagai sesuatu yang menarik, unik, dan berbeda dari film pada umumnya. Beberapa informan merasa bahwa metode ini mampu membuat mereka lebih fokus dan aktif dalam menangkap makna dari setiap adegan.

Informan 1 merasa penggunaan komunikasi nonverbal itu menarik karena membuktikan bahwa cerita tetap bisa dipahami meski tanpa kata-kata.

Namun, ia juga merasakan kegelisahan karena karakter dalam film tidak berbicara sama sekali, sehingga muncul kesan ada yang kurang dari pengalaman menontonnya.

Informan 2 menggambarkan film ini seperti pertunjukan pantomim, di mana penonton lebih aktif dalam menafsirkan cerita. Walaupun ia menganggap hal itu menarik, ia mengakui adanya kekurangan dalam hal kejelasan makna pada beberapa bagian karena ketiadaan dialog.

Informan 3 menyebutkan bahwa film ini membuatnya lebih aktif berpikir dan menebak-nebak makna setiap adegan, sehingga ia merasa lebih terlibat dalam cerita. Meski begitu, ia juga merasakan adanya kehilangan karena keinginan untuk mendengar dialog tidak sepenuhnya terpenuhi, meskipun emosi dalam film tetap bisa dirasakan.

Informan 4 menganggap pendekatan nonverbal dalam film ini unik karena menuntut penonton lebih fokus terhadap visual. Namun, ia juga menyatakan bahwa beberapa bagian akan lebih mudah dipahami jika ada sedikit dialog, sehingga pengalaman menonton terasa lebih lengkap.

Informan 5 memberikan penilaian yang cukup positif. Ia menilai pendekatan ini membuat penonton menjadi lebih peka terhadap gerakan dan perasaan karakter. Menurutnya, film ini seru karena mengajak penonton untuk menebak-nebak makna adegan. Ia merasa nyaman meski film ini minim dialog.

Informan 6 menyampaikan bahwa komunikasi nonverbal dalam film ini terasa kuat dan membuatnya lebih fokus saat menonton. Walaupun begitu, ia

tetap merasakan sedikit kehilangan karena terbiasa dengan film yang menggunakan dialog, meski tetap mengapresiasi pengalaman menonton yang berbeda ini.

Secara keseluruhan, keenam informan sepakat bahwa komunikasi nonverbal dalam film ini memiliki daya tarik tersendiri dan mampu menyampaikan makna cerita. Meskipun begitu, sebagian dari mereka merasa bahwa tidak adanya dialog menyisakan kekosongan, terutama dalam hal kejelasan narasi dan keterhubungan emosional yang biasa didapat dari interaksi verbal antar karakter. Ada perbedaan dalam tingkat kenyamanan masing-masing penonton terhadap gaya penceritaan yang tidak konvensional ini, yang memperlihatkan adanya variasi sikap antara apresiasi terhadap keunikan dan rasa kehilangan terhadap elemen dialog yang biasa ada dalam film.

3.3.4 Respons Emosional Penonton Terhadap Komunikasi Nonverbal Dalam Film Minim Dialog *Monster*

Dalam film minim dialog seperti *Monster*, aspek emosional penonton menjadi sangat tergantung pada efektivitas elemen nonverbal yang ditampilkan. Berdasarkan wawancara, seluruh informan mengungkapkan bahwa mereka merasakan keterlibatan emosional yang kuat dalam beberapa bagian film. Respons ini muncul berkat perpaduan dari berbagai elemen nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan musik latar (background).

Informan 1 mengungkapkan bahwa adegan saat Alana mencoba

menghubungi polisi membuatnya merasa iba dan tersentuh. Ia merasakan empati yang kuat terhadap karakter karena ekspresi wajah Alana yang memperlihatkan rasa takut dan putus asa. Menurutnya, ekspresi wajah merupakan elemen paling penting dalam menyampaikan emosi karakter, apalagi dalam film tanpa dialog.

Informan 2 merasa gregetan saat Alana menyalakan lampu dan membuat dirinya ketahuan. Tegangnya suasana membuat ia ikut larut dalam ketakutan yang dirasakan karakter. Ia menilai bahwa ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan musik latar sangat berperan dalam menumbuhkan rasa emosional terhadap adegan.

Informan 3 menyebut adegan yang paling emosional adalah ketika Rabin dan Alana akhirnya bertemu kembali setelah berpisah. Rasa lega yang ditampilkan karakter turut dirasakan olehnya sebagai penonton. Kombinasi ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan musik latar menciptakan pengalaman emosional yang mendalam.

Informan 4 menyatakan bahwa adegan yang paling membuatnya emosional adalah saat seorang anak kecil dikejar dan hampir dibunuh dengan kapak. Ia merasa tegang dan khawatir. Ia menekankan kekuatan musik latar dalam membangun ketegangan dan menyalurkan perasaan karakter ke penonton.

Informan 5 merasakan ketegangan dan rasa kasihan saat adegan penjahat perempuan hampir membunuh anak kecil. Menurutnya, emosi tersebut sangat kuat ditunjukkan melalui ekspresi wajah dan gerak tubuh

karakter, sehingga perasaan penonton ikut terbawa tanpa perlu ada dialog.

Informan 6 menyoroti adegan saat Alana menyelamatkan Rabin sebagai momen emosional. Ia merasakan adanya empati dan rasa setia kawan yang kuat, terlihat dari ekspresi wajah Alana. Ia juga menyebut musik sebagai salah satu elemen paling efektif dalam menciptakan suasana emosional dalam film.

Dari keenam informan, dapat disimpulkan bahwa film *Monster* berhasil membangun keterlibatan emosional penonton meskipun tanpa dialog. Elemen ekspresi wajah dan musik latar menjadi faktor dominan yang berulang kali disebut oleh informan sebagai media penyampai emosi karakter. Selain itu, gerakan tubuh juga berperan penting dalam mendukung penyaluran perasaan dan suasana hati yang ingin disampaikan oleh tokoh. Dengan kata lain, komunikasi nonverbal dalam film ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai jembatan emosional antara karakter dan penonton.

3.3.5 Interpretasi Penonton Terhadap Makna Dalam Film Minim Dialog *Monster*

Kemampuan penonton dalam menafsirkan makna dari adegan-adegan dalam film minim dialog seperti *Monster* menjadi indikator penting untuk memahami bagaimana proses persepsi terbentuk dan dikonstruksi melalui elemen-elemen nonverbal. Berbeda dengan film yang mengandalkan dialog verbal sebagai media utama penyampai makna, *Monster* menantang penontonnya untuk aktif mengonstruksi makna melalui isyarat visual, ekspresi, musik, dan situasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan enam

informan, ditemukan bahwa proses interpretasi ini bersifat sangat subjektif dan dipengaruhi oleh pengetahuan, pengalaman, serta kepekaan masing-masing terhadap tanda-tanda nonverbal.

Informan 1 menyampaikan bahwa ia dapat memahami maksud dari beberapa adegan melalui tindakan karakter, seperti ketika Jack mulai mengikuti Alana dan Rabin, ia langsung menangkap adanya niat jahat. Namun, ia juga mengungkapkan bahwa pada bagian awal film, terutama saat penculikan Rabin, ia sempat merasa bingung karena tidak mengetahui alasan karakter tersebut menjadi target. Hal ini menunjukkan bahwa interpretasi dapat terjadi dengan cukup baik ketika isyarat visualnya jelas, namun menjadi ambigu ketika konteksnya tidak eksplisit.

Informan 2 juga menunjukkan respons serupa. Ia dapat langsung menangkap makna ketika Murni mengisyaratkan untuk diam dengan jari di bibir sebuah gerakan yang sudah umum secara budaya. Namun, ia mengalami kebingungan pada adegan kedatangan kurir, karena tidak ada penjelasan atau petunjuk yang memadai mengenai identitas dan perannya. Ini menunjukkan bahwa tingkat familiaritas terhadap tanda-tanda nonverbal sangat memengaruhi proses penafsiran.

Informan 3 menyoroti ekspresi wajah dan gerak-gerik sebagai sumber utama dalam menafsirkan makna. Ia menyebut bahwa wajah datar Jack saat melakukan mutilasi mengisyaratkan ketiadaan empati. Namun, ia juga sempat salah menafsirkan ketika Jack mengatur jam, yang awalnya ia kira berkaitan dengan unsur supernatural. Hal ini memperlihatkan bahwa interpretasi dapat

berubah seiring dengan perkembangan narasi, dan terkadang terjadi miskonsepsi ketika isyarat visual terlalu terbuka atau ambigu.

Sementara itu, Informan 4 mengandalkan kombinasi antara ekspresi dan musik untuk memahami makna. Ia merasa adegan sedih menjadi mudah dikenali karena musik dan ekspresi yang mendukung suasana. Ia mengaku tidak terlalu mengalami kebingungan, karena menurutnya film memberikan cukup banyak petunjuk nonverbal yang bisa dibaca dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa sinkronisasi antar elemen nonverbal (seperti musik dan ekspresi) membantu memperjelas makna.

Informan 5 menyatakan bahwa ia mengandalkan situasi dan interaksi antar karakter dalam menafsirkan pesan. Sebagai contoh, ia menyebut bahwa ketika Alana kembali menyelamatkan temannya, ia langsung memahami bahwa karakter tersebut memiliki sifat setia kawan. Namun, di awal film ia sempat bingung mengenai nasib para karakter yang diculik karena tidak ada penjelasan yang memadai. Pengalaman ini menunjukkan bahwa penonton membangun pemaknaan secara bertahap berdasarkan perkembangan situasi.

Terakhir, Informan 6 menafsirkan adegan berdasarkan konteks dan intensitas gerakan. Ia menangkap isyarat “diam” dari Murni sebagai bentuk ancaman, karena didukung oleh ketegangan suasana dan gerakan tubuh yang tegas. Ia juga mengaku sempat bingung di awal karena seluruh narasi disampaikan secara visual, tetapi perlahan mulai menyesuaikan diri dengan pola komunikasi film ini. Ini menunjukkan adanya proses adaptasi persepsi yang berkembang seiring durasi menonton.

Secara keseluruhan, proses interpretasi dalam film *Monster* menunjukkan bahwa penonton tidak hanya pasif menerima makna, melainkan aktif membentuk dan memahami makna melalui pengamatan dan penalaran terhadap elemen-elemen nonverbal. Meskipun terdapat beberapa kebingungan di bagian awal film, sebagian besar informan menunjukkan kemampuan untuk memahami pesan dengan menginterpretasikan ekspresi wajah, bahasa tubuh, simbol visual, hingga efek suara. Temuan ini mencerminkan prinsip utama dalam teori persepsi Gestalt, di mana penonton membentuk makna utuh berdasarkan elemen-elemen yang tersusun secara visual. Selain itu, kecenderungan interpretasi yang bervariasi ini juga sangat relevan dengan paradigma interpretif, di mana makna secara subjektif dipahami dan diberikan berdasarkan pengalaman, latar belakang, dan kerangka referensi individu.

3.3.6 Kepuasan Terhadap Penyampaian Cerita

Kepuasan penonton terhadap cara film *Monster* menyampaikan ceritanya menjadi aspek krusial dalam menilai efektivitas komunikasi nonverbal sebagai pengganti dialog verbal. Meski datang dari latar belakang yang berbeda, keenam informan menunjukkan tanggapan yang cukup beragam mengenai sejauh mana mereka merasa puas dengan pengalaman menonton film yang mengandalkan gerak, ekspresi, dan atmosfer ketimbang percakapan.

Informan 1 menyatakan kepuasannya terhadap cara film menyampaikan cerita, bahkan memberikan nilai 8 dari 10. Ia mengapresiasi bahwa alur tetap

dapat dipahami meski tanpa dialog, walaupun mengaku harus berpikir lebih keras di beberapa bagian. Menurutnya, ekspresi wajah dan bahasa tubuh dalam film cukup efektif dalam menyampaikan makna, sehingga membuat pengalaman menonton terasa tetap menyenangkan. Ia bahkan bersedia merekomendasikan film ini karena memberikan sensasi yang berbeda dari film pada umumnya.

Senada dengan itu, Informan 2 juga mengungkapkan kepuasan, meski dengan nada yang lebih moderat. Ia merasa cerita film cukup seru, namun ada bagian yang menurutnya terasa kurang kuat karena tidak adanya dialog. Meskipun merasa ada informasi yang kurang, ia tetap menganggap film ini efektif dan unik, dan bersedia merekomendasikannya karena memberikan pengalaman yang berbeda dan menuntut partisipasi aktif dari penonton.

Sebaliknya, Informan 3 menunjukkan tingkat kepuasan yang lebih rendah. Ia merasa film ini kurang memuaskan dari segi alur cerita yang dinilai berputar-putar dan membuat lelah. Kehilangan informasi karena ketiadaan dialog membuatnya harus menebak-nebak sendiri, yang justru menambah kebingungan. Meskipun mengakui keunggulan film dalam aspek visual dan suasana, ia tidak merasa cukup puas untuk merekomendasikannya ke orang lain.

Informan 4 mengungkapkan perasaan puas meskipun tidak secara total. Ia merasa masih ada bagian cerita yang akan lebih jelas jika didukung oleh sedikit dialog, terutama dalam memahami latar belakang karakter. Namun, ia tetap menikmati film secara keseluruhan dan menilainya cukup efektif. Ia

bersedia merekomendasikannya kepada penonton yang tertarik dengan film yang unik dan tidak biasa, namun tidak untuk mereka yang menginginkan cerita yang langsung dan mudah dipahami.

Berbeda dari yang lain, Informan 5 memberikan respon yang sangat positif. Ia merasa sangat puas karena meskipun tanpa dialog, alur cerita tetap dapat diikuti dan berhasil membangun ketegangan. Menurutnya, seluruh informasi penting tetap tersampaikan melalui gerakan dan situasi. Ia menyatakan bahwa film ini efektif dan menyenangkan untuk dinikmati, bahkan merekomendasikannya kepada teman-temannya yang tertarik dengan konsep film yang berbeda dari biasanya.

Informan 6 pun menunjukkan kepuasan, terutama karena akhir film yang dianggap bahagia dan memuaskan. Walaupun di awal sempat merasa bingung, ia mengakui bahwa seiring waktu, cerita menjadi lebih mudah dipahami. Ia tidak merasa kehilangan informasi penting dan tetap bisa menikmati filmnya, meskipun secara pribadi lebih menyukai film dengan dialog. Ia bersedia merekomendasikan film ini kepada orang yang menyukai genre horor dan tertarik pada pengalaman menonton yang tidak biasa.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan penonton terhadap penyampaian cerita dalam film *Monster* cukup tinggi, meski dengan beberapa catatan. Kehilangan informasi karena tidak adanya dialog memang menjadi tantangan, namun tidak serta-merta menurunkan nilai film secara keseluruhan di mata informan. Justru, sebagian besar dari mereka merasa film ini efektif dalam menyampaikan cerita melalui kekuatan visual dan

nonverbal, serta mampu menghadirkan pengalaman menonton yang unik dan tidak konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal memiliki potensi besar dalam membentuk pengalaman sinematik yang memuaskan meski tanpa bantuan kata-kata.

3.9 Persepsi Bentuk Komunikasi Nonverbal Dari Penonton

3.9.1 Kinesik

Aspek kinesik, yang mencakup ekspresi wajah dan gerak tubuh tokoh, menjadi elemen penting dalam penyampaian makna pada film *Monster* yang minim dialog. Ketergantungan film ini pada komunikasi nonverbal menuntut penonton untuk menangkap dan menafsirkan pesan emosional dan psikologis tokoh melalui gerakan dan ekspresi mereka. Berdasarkan tanggapan para informan, dapat disimpulkan bahwa unsur kinesik dalam film ini mampu meninggalkan kesan mendalam dan memperkuat penyampaian cerita.

Informan 1 secara spesifik menyoroti ekspresi wajah tokoh Alana saat membunuh Jack. Menurutnya, ekspresi ketakutan dan penyesalan yang ditampilkan Alana berhasil menyampaikan perasaan karakter tersebut dengan kuat meskipun tanpa ucapan. Ia merasakan emosi yang kompleks dari karakter tersebut hanya melalui mimik wajah dan gerakan tubuh, yang membuat adegan itu menjadi salah satu yang paling membekas baginya.

Sementara itu, Informan 2 menunjuk pada adegan saat Murni menemukan mayat Jack. Ekspresi kemarahan dan dendam Murni dinilai sangat kuat dan menyentuh, bahkan mampu menyampaikan intensitas

emosinya tanpa perlu kata-kata. Hal ini memperlihatkan bagaimana kinesik dapat menjadi saluran utama dalam membangun ketegangan dan emosi dalam narasi visual film.

Informan 3 memiliki kesan yang mendalam terhadap ekspresi datar yang ditunjukkan oleh Jack. Menurutnya, ekspresi tersebut justru memperkuat karakterisasi Jack sebagai sosok yang kejam dan dingin. Ketidakterbacaan emosi pada wajah Jack justru menciptakan efek yang menyeramkan dan membekas dalam ingatannya, memperlihatkan bahwa kekuatan ekspresi wajah tidak selalu terletak pada kejelasan emosi, melainkan juga pada kekosongan atau ketegangan yang ditampilkan.

Informan 4 juga menyebutkan Jack sebagai karakter yang paling berkesan secara kinesik. Sejak awal kemunculannya, ekspresi wajah dan gerak-gerik Jack sudah memunculkan kesan jahat dan mencurigakan. Bagi informan ini, kehadiran Jack secara visual sudah cukup untuk membangun atmosfer teror dalam film tanpa perlu penjelasan verbal.

Berbeda dari yang lain, Informan 5 merasa tersentuh oleh ekspresi anak kecil perempuan yang selalu terlihat ketakutan. Ketakutan yang tergambar di wajah anak tersebut membuat penonton ikut merasakan ketegangan dan empati. Dalam hal ini, kinesik berperan dalam membangun hubungan emosional antara karakter dan penonton.

Informan 6 pun menyoroti momen ketika Rabin menunjukkan kepanikan. Ia merasa ekspresi panik Rabin sangat nyata dan intens, hingga

menular ke perasaannya sebagai penonton. Ketegangan yang dibangun melalui ekspresi wajah Rabin menciptakan pengalaman menonton yang lebih imersif dan menggugah.

Keseluruhan tanggapan ini menunjukkan bahwa kinesik dalam film *Monster* bukan hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi sebagai medium utama dalam mengomunikasikan emosi, konflik, dan karakterisasi. Film ini berhasil memaksimalkan kekuatan ekspresi wajah dan bahasa tubuh untuk menyampaikan pesan naratif, sehingga tetap mampu membangun keterlibatan emosional penonton meski tanpa dukungan dialog verbal. Temuan ini memperkuat posisi kinesik sebagai aspek vital dalam komunikasi nonverbal yang efektif dalam konteks film minim dialog.

3.9.2 Proksemik

Dalam konteks film minim dialog seperti *Monster*, penggunaan proksemik atau pengaturan jarak antar tokoh menjadi salah satu alat utama dalam membangun suasana dan menyampaikan relasi interpersonal tanpa kata-kata. Jarak fisik antara karakter tidak hanya berfungsi sebagai pengisi ruang visual, tetapi juga menjadi penanda emosional dan psikologis yang ditangkap oleh penonton secara intuitif.

Sebagian besar informan menunjukkan bahwa mereka cukup sadar terhadap jarak antar tokoh dalam beberapa adegan penting. Informan 1, misalnya, menyebut bahwa kedekatan fisik antara Alana dan Jack menciptakan rasa tegang yang kuat. Ketika Alana berada di dekat Jack, ia

merasa khawatir dan takut tokoh tersebut akan tertangkap. Bagi informan ini, jarak fisik secara langsung memengaruhi intensitas emosional yang dirasakan sebagai penonton.

Hal serupa juga disampaikan oleh Informan 2 dan Informan 4, yang menyoroti adegan saat Alana mencoba mengambil kunci dari Jack. Jarak yang sangat dekat antara keduanya menciptakan ketegangan yang nyata. Mereka merasa adegan itu menjadi sangat mendebarkan karena potensi bahaya yang tersirat dari jarak yang sempit, memperlihatkan bagaimana film menggunakan elemen proksemik untuk membangun suspense tanpa perlu dialog atau efek tambahan.

Sementara itu, Informan 3 memberikan perspektif yang berbeda, yaitu pada adegan pelukan antara Alana dan Rabin. Kedekatan fisik dalam adegan ini memberikan kesan hangat dan emosional, bahkan menimbulkan rasa haru. Hal ini menunjukkan bahwa proksemik juga dapat merepresentasikan kedekatan emosional atau keterikatan antar tokoh, bukan hanya ketegangan atau konflik.

Informan 5 juga merujuk pada adegan pengambilan kunci sebagai momen di mana jarak antar karakter menjadi sangat krusial. Ia mengaku merasa tegang dan geregetan karena posisi fisik yang terlalu dekat antara karakter utama dan antagonis, yang memperkuat atmosfer ketegangan. Pengaturan jarak dalam adegan ini tidak hanya menyampaikan risiko, tetapi juga meningkatkan perhatian dan keterlibatan penonton terhadap situasi karakter.

Sementara itu, Informan 6 memberikan interpretasi yang lebih konseptual dengan mengaitkan kedekatan dalam sebuah foto di handphone Jack. Dalam adegan tersebut, kedekatan fisik Jack dan Murni dalam foto menimbulkan dugaan adanya hubungan khusus antara keduanya. Meskipun hanya sebuah foto, elemen proksemik di dalamnya tetap mampu menyampaikan makna relasional secara visual, menegaskan bahwa bahkan ruang yang tertangkap dalam gambar pun dapat menjadi media komunikasi nonverbal yang efektif.

Dari seluruh tanggapan ini, terlihat bahwa proksemik dalam *Monster* memainkan peran penting dalam menyampaikan nuansa hubungan antar tokoh serta membangun ketegangan emosional. Penonton secara intuitif menangkap makna dari kedekatan atau jarak fisik antar karakter dan menjadikannya sebagai dasar interpretasi terhadap situasi atau dinamika hubungan yang sedang terjadi. Film ini membuktikan bahwa dalam keterbatasan dialog, jarak antar tokoh mampu menggantikan verbal dalam menyampaikan pesan yang kompleks dan mendalam.

3.9.3 Kronemik

Kronemik, atau penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal, memainkan peranan penting dalam film *Monster*, khususnya karena film ini minim dialog dan sangat bergantung pada visual serta ritme naratif untuk menyampaikan makna. Tempo dan alur waktu yang digunakan tidak hanya membentuk struktur cerita, tetapi juga memengaruhi cara penonton memahami dan merasakan atmosfer film secara keseluruhan.

Sebagian besar informan merasakan bahwa tempo film yang cenderung lambat memberi dampak langsung terhadap pengalaman menonton mereka. Informan 1 menyebutkan bahwa ritme film berperan besar dalam membentuk suasana. Ketika jeda atau tempo terlalu panjang, ia merasa mengantuk, namun jika durasi jeda singkat dan terarah, suasana justru menjadi lebih terasa intens. Ini menunjukkan bahwa kepekaan terhadap waktu turut membentuk keterlibatan emosional penonton.

Senada dengan itu, Informan 2 menilai ritme lambat sebagai sarana untuk memperhatikan detail. Ia mengaku ritme yang perlahan membuatnya lebih fokus dalam mengamati adegan demi adegan, meskipun hal tersebut juga menuntut upaya lebih dalam memahami alur cerita. Pendekatan ini menunjukkan bahwa lambatnya alur waktu bisa memperdalam pengalaman visual, meski dengan risiko kelelahan kognitif.

Informan 3 dan Informan 5 menyampaikan pandangan yang lebih kritis terhadap ritme film yang lambat. Bagi mereka, tempo yang terlalu pelan, terutama pada adegan sunyi atau pengulangan, cenderung membosankan dan menurunkan minat. Namun demikian, mereka tetap bisa mengikuti alur cerita secara umum, yang menandakan bahwa pemahaman terhadap narasi masih bisa dicapai meskipun minat sempat menurun karena tempo.

Sementara itu, Informan 4 melihat ritme lambat justru sebagai alat untuk memperkuat ketegangan dan fokus. Ia merasa bahwa ritme tersebut membantu memahami suasana dan emosi tokoh karena memberi ruang untuk menyerap detail yang muncul secara perlahan. Persepsi ini memperlihatkan

bahwa penggunaan waktu yang disengaja dan pelan bisa menjadi cara efektif untuk membangun intensitas dan imersi, terutama dalam genre thriller atau misteri.

Hal serupa diungkapkan oleh Informan 6. Ia menyadari bahwa alur yang lambat terkadang membuat ngantuk, tetapi juga bisa sangat efektif dalam membangun suasana tegang karena perkembangan cerita dan konflik disajikan dengan bertahap. Lambatnya tempo justru menjadi sarana untuk memperkuat atmosfer ketidakpastian dan kecemasan, sebuah elemen penting dalam film dengan karakteristik minim dialog.

Dari berbagai tanggapan ini dapat disimpulkan bahwa kronemik dalam film *Monster* memiliki pengaruh ganda: di satu sisi memperkuat suasana dan memperdalam pengalaman emosional, di sisi lain bisa memicu kebosanan jika tidak diimbangi dengan dinamika visual yang cukup. Namun secara keseluruhan, penggunaan waktu yang lambat cenderung dipahami penonton sebagai bagian dari gaya penyampaian cerita yang membutuhkan perhatian dan interpretasi aktif. Ini menunjukkan bahwa waktu dalam film tidak hanya tentang kecepatan naratif, tetapi juga tentang ruang kontemplatif yang diberikan kepada penonton untuk menyerap makna dari tiap adegan.

3.9.4 Paralinguistik

Dalam film *Monster* yang minim dialog, elemen paralinguistik seperti suara napas, desahan, rintihan, dan jeritan memainkan peran penting dalam menyampaikan emosi dan memperkuat pemahaman penonton terhadap situasi

yang berlangsung. Elemen ini menjadi jembatan emosional yang menggantikan fungsi dialog verbal, sekaligus memperdalam nuansa dramatik dalam adegan-adegan krusial.

Sebagian besar informan sepakat bahwa suara-suara nonverbal ini memiliki dampak signifikan terhadap pengalaman menonton mereka. Informan 1 menyoroti bahwa ketiadaan dialog membuatnya lebih fokus terhadap suara lain seperti desahan atau napas. Ia merasa bahwa suara-suara tersebut membuatnya harus berpikir lebih keras untuk memahami konteks tiap adegan. Hal ini menunjukkan bahwa suara paralinguistik bukan hanya memengaruhi emosi, tetapi juga merangsang proses kognitif dalam membangun makna dari gambar visual.

Informan 2 dan Informan 4 menyatakan secara eksplisit bahwa suara-suara seperti napas berat dan jeritan sangat memengaruhi suasana film. Menurut mereka, suara tersebut menambah kesan realistik dan menegangkan, serta membuat penonton lebih larut dalam atmosfer film. Efek imersif yang ditimbulkan oleh elemen ini menegaskan bahwa meskipun film ini tidak mengandalkan percakapan, ia tetap mampu menciptakan intensitas emosional melalui suara tubuh yang natural.

Pengalaman yang lebih emosional digambarkan oleh Informan 3. Ia menyampaikan bahwa suara tangisan dan rintihan Alana ketika dikurung dalam bagasi mobil begitu menyentuh dan membuatnya ikut merasakan kepanikan serta ketakutan tokoh. Ini mencerminkan kekuatan paralinguistik dalam membangkitkan empati, memperlihatkan bahwa elemen suara tubuh

mampu menyampaikan rasa sakit, ketakutan, dan keputusan dengan sangat kuat, bahkan lebih dari kata-kata.

Senada dengan itu, Informan 5 dan Informan 6 menyampaikan bahwa suara napas dan jeritan sangat efektif dalam membangun ketegangan dan menyampaikan emosi karakter. Informan 6 secara khusus menekankan bahwa karena tidak adanya dialog, suara-suara ini menjadi aspek penting dalam mengekspresikan keadaan psikologis para tokoh. Suara napas yang tersengal, desahan ketakutan, atau jeritan panik menjadi semacam "bahasa emosional" yang bisa langsung dirasakan oleh penonton tanpa perlu penjelasan verbal.

Dari keseluruhan tanggapan, dapat disimpulkan bahwa elemen paralinguistik dalam film *Monster* bukan hanya berfungsi sebagai pelengkap suasana, tetapi justru menjadi instrumen utama dalam menyampaikan emosi dan memperjelas situasi. Dalam konteks film tanpa dialog, aspek suara ini menjadi esensial untuk membangun komunikasi emosional antara karakter dan penonton. Ketiadaan kata-kata justru membuka ruang bagi penonton untuk lebih peka terhadap elemen suara tubuh, memperdalam keterlibatan emosional, dan mengaktifkan proses interpretatif yang lebih intens.

3.9.5 Haptik

Sentuhan atau kontak fisik antar tokoh dalam film *Monster* menjadi salah satu elemen nonverbal yang bermakna dan memainkan peran penting dalam membangun dinamika emosional antar karakter. Dalam konteks film minim dialog, aspek haptik atau komunikasi melalui sentuhan menjadi pengganti ekspresi verbal yang efektif untuk menunjukkan hubungan

emosional, konflik, maupun ketegangan antar tokoh.

Mayoritas informan mampu menangkap makna dari adegan-adegan yang menampilkan sentuhan. Informan 1 memberikan refleksi yang menarik dengan mengatakan bahwa melalui adegan sentuhan, ia menyadari bahwa cerita dapat tersampaikan secara utuh tanpa kata-kata. Pernyataan ini memperlihatkan bagaimana sentuhan dalam film menjadi isyarat penting yang mampu menggerakkan alur narasi sekaligus memunculkan pemahaman.

Beberapa informan juga mengaitkan sentuhan dengan situasi yang penuh ketegangan. Misalnya, Informan 2 menyebutkan adegan saat Alana dan Rabin ditangkap dalam penculikan sebagai momen yang penuh makna. Ia langsung merasakan keseriusan adegan tersebut dari cara tokoh-tokoh bersentuhan secara paksa dan kasar. Hal yang sama juga disampaikan oleh Informan 5, yang mengingat dengan kuat saat Murni mencengkeram leher Rabin, adegan yang menurutnya menunjukkan kedekatan fisik yang penuh tekanan dan menimbulkan efek emosional bagi penonton.

Di sisi lain, sentuhan juga tampil sebagai bentuk kedekatan dan kelegaan emosional. Informan 3 dan Informan 4 sama-sama menyoroti pelukan antara Rabin dan Alana setelah mereka berhasil bertemu kembali. Bagi keduanya, pelukan tersebut menyampaikan rasa syukur, kelegaan, dan ikatan emosional yang kuat antara dua tokoh utama. Hal ini mencerminkan bagaimana sentuhan menjadi simbol ekspresi kasih sayang dan keterikatan emosional, bahkan tanpa satu kata pun diucapkan.

Sentuhan ringan namun bermakna juga diamati oleh Informan 6, yang

menyebutkan momen saat Rabin memegang pundak Alana ketika dibonceng motor di awal film. Sentuhan ini ditafsirkan sebagai simbol persahabatan dan kedekatan yang sudah terjalin antara keduanya sejak awal. Meskipun sederhana, gestur fisik ini membantu penonton mengenali relasi antar tokoh tanpa perlu eksposisi verbal.

Dari keseluruhan tanggapan, dapat disimpulkan bahwa elemen haptik dalam film *Monster* berhasil membangun jembatan makna antara tokoh dan penonton. Sentuhan menjadi sarana utama dalam menyampaikan intensitas perasaan, baik dalam konteks konflik maupun keintiman. Ketiadaan dialog justru mendorong penonton untuk lebih sensitif dalam menangkap makna dari setiap gestur fisik, sehingga pengalaman menonton menjadi lebih personal dan emosional.

3.9.6 Keheningan

Adegan-adegan sunyi dalam film *Monster* menimbulkan beragam tanggapan dari para informan. Beberapa informan menganggap bahwa keheningan justru memberikan efek emosional yang kuat dan membantu membangun suasana yang mendalam. Informan 1 menyebut bahwa keheningan membuat suasana dalam film terasa lebih emosional, bahkan menciptakan kesan kehampaan yang ikut dirasakan secara pribadi. Hal senada juga diungkapkan oleh Informan 4 yang merasa bahwa adegan sunyi justru membuat suasana menjadi mencekam dan memunculkan rasa penasaran terhadap kelanjutan cerita.

Informan 2 menganggap bahwa keheningan dalam film terasa biasa

saja, tetapi bisa memperkuat kesan sepi dan menyeramkan jika berlangsung cukup lama. Sementara itu, Informan 5 menyampaikan bahwa beberapa adegan sunyi justru membuatnya sedikit bosan, terutama jika berlangsung terlalu lama. Pandangan serupa datang dari Informan 6, yang merasakan campuran emosi ketika menyaksikan adegan sunyi. Menurutnya, keheningan kadang bisa membuat suasana menjadi tegang, tetapi juga bisa menimbulkan rasa kantuk atau kebosanan jika terlalu panjang.

Dari hasil wawancara ini dapat dilihat bahwa adegan keheningan dalam film *Monster* memberikan dampak yang berbeda-beda bagi tiap penonton. Beberapa merasa bahwa keheningan dapat memperkuat suasana dan emosi, sementara yang lain menganggap bahwa durasi yang terlalu panjang justru dapat menurunkan ketertarikan atau fokus terhadap alur cerita.

3.9.7 Faktor Lingkungan

Elemen lingkungan seperti latar tempat, pencahayaan, dan warna dalam film *Monster* ternyata memberikan dampak yang kuat terhadap pengalaman menonton para informan. Sebagian besar informan merasakan bahwa penggunaan latar dan pencahayaan yang suram mampu memperkuat suasana mencekam dan ketegangan dalam film.

Informan 1 menyatakan bahwa elemen-elemen seperti tempat, pencahayaan, dan properti membantu membentuk pemahaman tentang situasi yang sedang berlangsung dalam cerita. Sementara itu, Informan 2 menyoroti bahwa latar rumah dan pencahayaan yang redup membuat suasana terasa sunyi dan agak mencekam. Hal ini diperkuat oleh Informan 3 yang menyebut

bahwa suasana gelap dan lokasi di tengah hutan memberikan kesan ketakutan dan memperjelas bahwa para tokoh sedang berada dalam kondisi berbahaya.

Informan 4 dan 5 juga mengungkapkan hal serupa. Pencahayaan yang remang-remang menurut mereka sangat cocok untuk membangun suasana tegang. Warna gelap serta latar tempat seperti rumah di tengah hutan memberikan kesan sunyi dan menyeramkan. Sementara itu, Informan 6 memberikan contoh spesifik pada adegan saat Alana bersembunyi di lemari penuh kecoa, yang membuatnya ikut merasa geli dan takut. Pencahayaan pada adegan tersebut dianggap berhasil memperkuat nuansa horor yang ingin disampaikan.

Dari keseluruhan tanggapan, dapat disimpulkan bahwa faktor lingkungan visual seperti latar, pencahayaan, dan warna memiliki pengaruh besar dalam menciptakan dan memperkuat atmosfer film. Elemen-elemen ini mampu membangun suasana yang sesuai dengan emosi dan ketegangan yang ingin disampaikan, serta turut memengaruhi keterlibatan emosional penonton dalam cerita.

3.9.8 Artefak

Benda-benda tertentu yang muncul dalam film *Monster* ternyata meninggalkan kesan yang berbeda-beda bagi para informan. Beberapa dari mereka menganggap benda-benda ini memiliki makna penting dalam jalannya cerita, sementara yang lain lebih fokus pada aksi dan alur ketimbang detail benda.

Informan 1 menyebut pisau yang digunakan Alana untuk melukai Jack sebagai simbol perlindungan diri. Benda tersebut menjadi alat penting dalam usaha Alana untuk melarikan diri dan menyelamatkan diri dari situasi berbahaya. Sedangkan Informan 2 tidak terlalu fokus pada benda, namun mengakui bahwa objek seperti kunci dan paket bisa menjadi penentu penting dalam perkembangan cerita.

Informan 3 menganggap gergaji sebagai benda paling menonjol karena berkaitan langsung dengan kejutan karakter Jack, sehingga menciptakan kesan yang kuat tentang bahaya dan ancaman. Hal serupa juga dirasakan oleh Informan 4 yang menyoroti kapak yang digunakan Murni untuk menyerang Alana dan Rabin sebagai simbol ancaman yang nyata.

Namun, tidak semua informan menaruh perhatian pada benda-benda tersebut. Informan 5, misalnya, mengaku kurang memperhatikan detail seperti itu karena lebih terfokus pada gerakan tokoh dan alur cerita. Sementara itu, Informan 6 menyampaikan bahwa kunci rumah yang diambil Alana dari Jack adalah benda yang paling diingatnya karena memegang peran penting dalam membuka peluang pelarian dan menyelamatkan diri.

Secara keseluruhan, tanggapan para informan menunjukkan bahwa artefak atau benda-benda dalam film ini, meskipun tidak selalu menjadi fokus utama, tetap memiliki peran fungsional dan simbolis dalam membentuk ketegangan, makna, serta jalannya cerita.

3.9.9 Tampilan Fisik

Para informan merasa bahwa tampilan fisik para tokoh seperti pakaian, raut wajah, dan gaya rambut, sangat membantu mereka mengenali karakter dan memahami situasi dalam film *Monster*. Sebagian besar informan menyebut tokoh Jack sebagai contoh yang paling jelas. Penampilannya yang berantakan, dengan baju kumal dan rambut panjang, langsung memberi kesan bahwa ia adalah tokoh yang jahat.

Informan 1, 2, 3, dan 5 sama-sama mengungkapkan bahwa hanya dari melihat tampilan Jack, mereka bisa langsung menebak karakter dan niat buruknya. Sementara itu, Alana dan Rabin yang memakai seragam sekolah dengan wajah polos membuat penonton tahu bahwa mereka adalah anak-anak sekolah yang masih muda dan tidak berdaya. Hal ini juga membantu penonton memahami bahwa mereka adalah korban yang terjebak dalam situasi berbahaya.

Informan 4 menyoroti bagaimana tampilan fisik anak-anak yang terlihat lelah, lusuh, dan pucat menggambarkan kondisi mereka yang sudah tidak punya tenaga dan penuh ketakutan. Sedangkan Informan 6 menambahkan bahwa di bagian akhir film, tampilan Alana dan Rabin yang makin berantakan, seperti rambut kusut dan wajah letih, menandakan mereka telah melalui banyak penderitaan dan kelelahan.

Secara keseluruhan, tampilan fisik tokoh-tokoh dalam film ini sangat membantu penonton memahami siapa tokoh tersebut, bagaimana perasaannya, dan apa peran atau posisi mereka dalam cerita.

BAB IV

PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil analisis terhadap persepsi penonton mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster* yang ditayangkan di Netflix. Pembahasan didasarkan pada data yang diperoleh melalui wawancara mendalam dengan enam informan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, serta dilengkapi dengan dokumentasi dan observasi visual terhadap isi film. Tujuan utama dari pembahasan ini adalah untuk menggali bagaimana penonton membangun makna dari film yang tidak mengandalkan dialog verbal, serta sejauh mana isyarat nonverbal mampu menggantikan atau menyamai fungsi komunikasi verbal dalam menyampaikan narasi dan emosi.

Untuk memahami proses persepsi ini, peneliti menggunakan dua pendekatan teoritis yang saling melengkapi, yaitu Teori *Gestalt* dan *Social Judgment Theory* (SJT). Keduanya digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana penonton memproses isyarat visual dan auditori dalam film, serta bagaimana sikap awal dan tingkat keterlibatan pribadi memengaruhi penerimaan mereka terhadap gaya komunikasi sinematik yang digunakan.

Teori *Gestalt* berasumsi bahwa manusia cenderung mempersepsikan objek atau peristiwa sebagai satu kesatuan utuh terlebih dahulu, sebelum memahami bagian-bagiannya secara terpisah. Dalam konteks film *Monster*, prinsip-prinsip *Gestalt* seperti *proximity* (kedekatan), *similarity* (kesamaan), *closure* (kelengkapan), *continuity* (kesinambungan), dan *Figur and Ground* menjadi alat

untuk menelaah bagaimana penonton menyatukan berbagai bentuk komunikasi nonverbal termasuk ekspresi wajah, gerakan tubuh, efek suara, keheningan, dan sinematografi ke dalam makna yang utuh dan koheren.

Sementara itu, *Social Judgment Theory* (SJT) menjelaskan bahwa penilaian seseorang terhadap suatu pesan sangat dipengaruhi oleh sikap awal (*anchor*) dan sejauh mana pesan tersebut berada dalam wilayah penerimaan (*latitude of acceptance*), penolakan (*latitude of rejection*), atau ketidakpastian (*latitude of noncommitment*). Dalam konteks ini, film *Monster* yang minim dialog akan diterima dengan cara berbeda oleh penonton yang memiliki pengalaman, preferensi, dan ekspektasi yang beragam terhadap bentuk penceritaan. Penonton yang terbiasa dengan film eksperimental mungkin lebih mudah menerima pendekatan ini, sedangkan mereka yang mengandalkan dialog verbal untuk memahami cerita mungkin merasa kesulitan atau menolak.

Melalui wawancara, peneliti mengeksplorasi sejauh mana informan memahami makna yang disampaikan melalui komunikasi nonverbal dalam film, termasuk dalam hal keahaman alur cerita, interpretasi simbolik, respons emosional, dan kepuasan menonton. Sementara itu, dokumentasi dan observasi film dilakukan untuk mengidentifikasi serta mengkategorikan bentuk-bentuk komunikasi nonverbal yang digunakan, seperti kinesik (gerakan tubuh dan ekspresi wajah), proksemik (jarak dan penggunaan ruang), paralinguistik (efek suara), kronemik (tempo dan durasi), keheningan, artefak visual, tampilan fisik karakter, dan faktor lingkungan.

Dengan berangkat dari kerangka tersebut, pembahasan dalam bab ini akan

dibagi menjadi empat subbagian utama sebagai berikut:

1. Bentuk-Bentuk Komunikasi Nonverbal dalam Film

Subbagian ini mengkaji berbagai bentuk komunikasi nonverbal yang diidentifikasi melalui observasi dan dokumentasi terhadap film *Monster*. Pembahasan difokuskan pada bagaimana elemen-elemen nonverbal tersebut berfungsi membangun narasi dan menyampaikan emosi tanpa bantuan dialog verbal.

2. Analisis Persepsi Penonton Melalui Teori Gestalt

Subbagian ini membahas bagaimana masing-masing informan mempersepsikan film secara keseluruhan, mengintegrasikan berbagai isyarat nonverbal berdasarkan prinsip-prinsip *Gestalt* seperti kedekatan, kesamaan, kelengkapan, dan kesinambungan.

3. Analisis Sikap dan Interpretasi Penonton Melalui Social Judgment Theory

Subbagian ini mengkaji bagaimana sikap awal penonton terhadap film minim dialog, serta tingkat keterlibatan emosional (ego involvement), memengaruhi wilayah penerimaan mereka terhadap gaya komunikasi film *Monster*. Termasuk di dalamnya analisis efek asimilasi, kontras, dan pergeseran sikap selama proses menonton.

Dengan pendekatan ganda ini, peneliti berharap dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana film minim dialog seperti *Monster* berhasil menyampaikan pesan emosional dan naratif secara efektif melalui strategi komunikasi nonverbal, serta bagaimana persepsi penonton terbentuk dan

dipengaruhi oleh pengalaman kognitif maupun afektif mereka masing-masing.

4.1 Bentuk-Bentuk Komunikasi Nonverbal dalam Film *Monster*

Film *Monster* yang tayang di Netflix merupakan contoh khas dari film minim dialog yang mengandalkan komunikasi nonverbal sebagai sarana utama dalam menyampaikan cerita dan emosi. Berdasarkan hasil dokumentasi dan observasi terhadap 36 adegan representatif dalam film, ditemukan berbagai bentuk komunikasi nonverbal yang digunakan secara konsisten dan efektif untuk menggantikan fungsi dialog verbal. Bentuk-bentuk tersebut antara lain mencakup: kinesik (gerak tubuh dan ekspresi wajah), proksemik (penggunaan ruang dan jarak), kronemik (pengaturan waktu), paralinguistik (suara nonverbal), haptik (sentuhan), keheningan, artefak, tampilan fisik, dan faktor lingkungan.

4.1.1 Kinesik (Ekspresi Wajah dan Gerak Tubuh)

Kinesik merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang paling dominan dan paling mudah diidentifikasi dalam film *Monster*. Setiap ekspresi wajah dan gestur tokoh digunakan sebagai medium utama untuk menyampaikan emosi seperti ketakutan, kemarahan, kebingungan, atau kelegaan. Misalnya, ekspresi wajah Alana yang panik dengan mata melotot dan tubuh menegang saat hampir tertabrak mobil merupakan respon spontan terhadap situasi bahaya yang tanpa dialog pun dapat dengan mudah dimaknai oleh penonton.

Gestur seperti meronta, bersembunyi, mengendap-endap, dan berpelukan juga menjadi elemen penting yang mencerminkan situasi tertekan dan strategi bertahan hidup tokoh utama. Dalam seluruh 36 adegan yang

diamati, unsur kinesik selalu muncul, menunjukkan bahwa film ini secara penuh menggunakan ekspresi fisik sebagai "bahasa visual".

4.1.2 Proksemik (Jarak dan Posisi Tubuh)

Penggunaan ruang dan jarak antar tokoh juga menjadi simbol penting dalam film ini. Kedekatan fisik antara Alana dan Robin, terutama saat mereka bersepeda bersama atau bersembunyi, merepresentasikan keakraban, rasa aman, dan kepercayaan. Sebaliknya, saat Alana berhadapan dengan penculik dalam ruang sempit, jarak yang sempit dan postur tubuh yang defensif mencerminkan dominasi dan ancaman.

Penempatan tokoh di ruang-ruang tertentu seperti kamar gelap, bagasi mobil, dan lorong sempit menjadi bagian dari narasi visual yang menyampaikan rasa terjebak, takut, dan tanpa perlindungan.

4.1.3 Kronemik (Penggunaan Waktu dan Tempo)

Film *Monster* banyak memainkan tempo dan waktu untuk membangun ketegangan. Beberapa adegan bergerak sangat lambat, seperti saat Alana menyusuri rumah penculik dengan langkah hati-hati dan napas terengah, menciptakan ketegangan psikologis yang mendalam. Sebaliknya, ketika ia dikejar atau mencoba melarikan diri, tempo menjadi cepat dan penuh kepanikan.

Penggunaan jeda panjang dan diam juga menjadi cara untuk memberikan ruang interpretasi pada penonton, sekaligus menciptakan atmosfer cemas yang tidak tergesa-gesa namun tetap menegangkan.

4.1.4 Paralinguistik (Suara Nonverbal)

Meskipun tanpa dialog, film ini tetap mengandalkan suara sebagai elemen emosional. Napas berat, jeritan tertahan, suara langkah kaki, pintu berderit, dan suara benda jatuh menjadi penanda ketegangan yang kuat. Bahkan dalam keheningan sekalipun, suara latar seperti hembusan angin atau bunyi kunci berfungsi untuk menciptakan suasana mencekam.

Efek suara ini memperkuat apa yang tidak bisa dijelaskan secara verbal dan menjadi pelengkap bagi gestur dan ekspresi tokoh.

4.1.5 Haptik (Sentuhan)

Sentuhan dalam film ini meskipun tidak sering, namun bermakna. Alana menggenggam tangan Robin sebagai bentuk proteksi, sedangkan tindakan kekerasan dari penculik seperti menarik, mendorong, atau menutup mulut Alana secara paksa menyampaikan pesan ancaman dan ketakutan secara langsung.

Setiap sentuhan dalam film ini mengandung makna emosional yang memperjelas relasi antar tokoh tanpa perlu penjelasan verbal.

4.1.6 Keheningan

Keheningan dalam film *Monster* bukanlah kekosongan, melainkan alat komunikasi yang sangat efektif. Dalam banyak adegan, keheningan digunakan untuk menekankan kondisi mental tokoh, menunda ketegangan, atau bahkan menandai trauma. Misalnya, saat Alana menangis diam-diam,

atau ketika ia merenung dalam kamar, keheningan tersebut menjadi penanda kesedihan mendalam.

Keheningan ini juga memperkuat fokus penonton terhadap ekspresi dan suara latar, sehingga menciptakan pengalaman sinematik yang lebih reflektif.

4.1.7 Artefak dan Tampilan Fisik

Objek-objek dalam film seperti sepeda, foto, kunci, dan selotip digunakan sebagai simbol naratif. Sepeda mencerminkan masa kecil yang polos, kunci menjadi simbol harapan untuk kebebasan, dan selotip menjadi simbol represi dan kekerasan. Tampilan fisik karakter seperti wajah lelah, luka di tubuh, pakaian yang kotor dan lusuh, secara visual menyampaikan tekanan dan penderitaan yang dialami.

Sementara tokoh antagonis ditampilkan dengan penampilan mencurigakan seperti pakaian gelap, wajah tertutup kaca mata, dan postur kaku, yang langsung membentuk persepsi negatif sejak awal.

4.1.8 Faktor Lingkungan

Ruang dan suasana menjadi latar yang tidak pasif. Penggunaan pencahayaan redup, rumah yang sempit dan tertutup, jalanan sepi, serta tempat tersembunyi seperti ruang bawah tanah menciptakan atmosfer penuh tekanan dan bahaya. Lingkungan fisik ini menjadi cerminan kondisi psikologis tokoh dan memperkuat nuansa horor.

Pengaturan visual ini berfungsi bukan sekadar sebagai latar, tetapi sebagai elemen aktif yang membentuk persepsi dan emosi penonton terhadap adegan.

Berdasarkan hasil observasi, dan wawancara dapat disimpulkan bahwa film *Monster* adalah contoh yang sangat baik tentang bagaimana komunikasi nonverbal dapat menggantikan fungsi dialog verbal dalam menyampaikan narasi yang kuat dan emosional. Penggunaan komunikasi nonverbal dalam film ini memaksa penonton untuk aktif dalam menafsirkan makna, merasakan emosi tokoh, dan membangun narasi dalam pikiran mereka sendiri. Kekuatan ekspresi wajah, gerakan tubuh, pengaturan jarak, manipulasi waktu, suara non-linguistik, sentuhan, keheningan, elemen lingkungan, artefak, dan tampilan fisik menjadi bahasa universal yang memungkinkan film ini "berbicara" kepada penonton tanpa kata-kata. Hal ini membuktikan bahwa dalam konteks film minim dialog, komunikasi nonverbal tidak hanya menggantikan, tetapi juga dapat melampaui peran komunikasi verbal dalam menyampaikan kedalaman cerita dan emosi.

4.2 Analisis Persepsi Penonton Melalui Teori Gestalt

Teori *Gestalt* menyatakan bahwa manusia cenderung mempersepsikan keseluruhan (*Gestalt*) lebih dahulu sebelum mempersepsikan bagian-bagiannya, dan keseluruhan tersebut memiliki makna yang berbeda dari jumlah bagian-bagiannya. Dalam konteks film "*Monster*" yang minim dialog, penonton secara aktif mengonstruksi makna dan memahami jalan cerita melalui integrasi berbagai isyarat visual dan auditori nonverbal. Prinsip-prinsip *Gestalt* seperti kedekatan (*proximity*), kesamaan (*similarity*), kelengkapan (*closure*), kesinambungan

(continuity), dan *figure and ground* dapat diamati dalam proses persepsi penonton terhadap film ini.

4.2.1 Prinsip kedekatan (proximity)

Prinsip kedekatan terlihat jelas dalam bagaimana penonton menghubungkan ekspresi wajah dengan gerakan tubuh karakter untuk memahami emosi atau niat tertentu. Misalnya, ekspresi takut/kaget Alana yang membelalakkan mata dan tubuh menegang saat hampir tertabrak mobil, langsung diinterpretasikan sebagai respons spontan terhadap bahaya. Kedekatan temporal dan spasial antara ekspresi wajah dan gerakan tubuh ini memungkinkan penonton untuk membentuk makna yang koheren tentang keadaan emosional karakter. Demikian pula, saat Alana dan Robin berboncengan sepeda dengan posisi berdekatan, penonton secara otomatis mempersesepikannya sebagai simbol keakraban dan kepercayaan, karena elemen-elemen visual tersebut berada dalam kedekatan yang erat.

4.2.2 Prinsip kesamaan (similarity)

Prinsip kesamaan juga berperan penting, terutama dalam pengelompokan berbagai bentuk kinesik yang ditemukan. Peneliti mengidentifikasi berbagai ekspresi wajah seperti takut, panik, sedih, dan senang, serta gerakan tubuh seperti meronta atau mengendap-endap. Meskipun berbeda, semua bentuk ini dikelompokkan dalam kategori kinesik karena memiliki "kesamaan" fungsi sebagai penanda emosi atau tindakan nonverbal. Penonton secara bawah sadar mengelompokkan isyarat-isyarat serupa ini untuk membangun pemahaman yang lebih komprehensif tentang

karakter Alana sebagai sosok yang sering mengekspresikan perasaan melalui raut wajah dan gerakan tubuhnya.

4.2.3 Prinsip kelengkapan (closure)

Prinsip kelengkapan (closure) sangat relevan dalam film minim dialog ini. Ketika ada bagian cerita yang tidak disampaikan secara verbal, penonton cenderung "melengkapi" informasi yang hilang berdasarkan isyarat-isyarat nonverbal yang tersedia. Contohnya, Informan 2 menyatakan bahwa ia dapat memahami jalan cerita meskipun harus menebak-nebak di beberapa bagian, karena berbagai unsur nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, suasana, dan musik saling melengkapi. Ini menunjukkan bahwa penonton tidak memerlukan setiap detail verbal untuk memahami keseluruhan cerita, melainkan dapat mengisi kekosongan informasi dengan mengintegrasikan isyarat nonverbal menjadi narasi yang utuh. Bahkan, kekosongan dialog ini justru membuat penonton lebih aktif dalam menafsirkan makna secara personal.

4.2.3 Latitude of Acceptance (Daerah Penerimaan)

Latitude of acceptance adalah rentang sikap di mana suatu pesan dianggap sesuai, masuk akal, atau mendekati pandangan dan preferensi seseorang, sehingga pesan tersebut diterima dengan positif. Dalam penelitian ini, beberapa informan menunjukkan penerimaan yang jelas dan positif terhadap komunikasi nonverbal dalam film "*Monster*".

Informan 1 meskipun awalnya diselimuti keraguan, pada akhirnya menunjukkan penerimaan yang signifikan. Ia menjadi antusias dan bahkan

merasa puas karena film ini "membuatnya harus mikir sendiri" dan aktif menafsirkan makna, serta ekspresi wajah dan gerakan tubuh dianggapnya cukup jelas untuk dipahami. Pengalaman ini membuatnya mengapresiasi alur cerita yang tetap dapat dimengerti dan ia bersedia merekomendasikan film ini, menandakan pergeseran ke dalam *latitude of acceptance*.

Informan 2 juga masuk dalam wilayah penerimaan. Meskipun sempat mengira film akan membingungkan, ia berhasil menikmati film tersebut dan merasa ceritanya masih bisa diikuti. Ia secara eksplisit menyatakan dapat memahami jalan cerita dan mengakui bahwa berbagai unsur nonverbal dalam film saling melengkapi secara efektif dalam membentuk pemahaman penonton. Baginya, film ini menawarkan pengalaman seperti "pertunjukan pantomim yang menarik."

Penerimaan paling antusias datang dari Informan 5. Ia dengan tegas menyatakan bahwa film ini "bisa banget" dipahami tanpa dialog. Menurutnya, kekuatan ekspresi wajah dan gerakan tubuh para pemeran sangat dominan, dan seluruh pesan visual dikemas dengan sangat jelas, sehingga pesan film tersampaikan dengan baik. Ia merasa sangat puas dan tanpa ragu merekomendasikan film ini kepada teman-temannya.

Penerimaan yang kuat terhadap film "*Monster*" berasal dari informan yang mampu beradaptasi dan menemukan nilai dalam pendekatan nonverbal film. Kemampuan mereka untuk menafsirkan ekspresi, gestur, dan elemen visual lainnya menjadi kunci penerimaan, bahkan jika format ini berbeda dari kebiasaan menonton mereka. Ini menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal

yang efektif dapat membangun pemahaman dan kepuasan audiens yang relevan.

4.2.4 Prinsip kesinambungan (continuity)

Prinsip kesinambungan juga terlihat dalam bagaimana penonton mengikuti alur cerita yang minim dialog. Meskipun tidak ada percakapan yang eksplisit, perpindahan adegan dan perkembangan emosi karakter dirasakan sebagai suatu kesatuan yang berkesinambungan. Misalnya, perubahan ekspresi Alana dari takut, panik, sedih, hingga senang, atau perubahan postur tubuhnya dari menegang, meringkuk, hingga lemas, secara berkesinambungan membangun narasi emosional yang dapat diikuti oleh penonton. Setiap adegan, meski minim dialog, adalah bagian dari aliran naratif yang lebih besar, dan penonton dapat merasakan kesinambungan emosional dan tematik ini.

4.2.5 Figur and Ground

Prinsip figur dan latar belakang (figure-ground) dalam Teori Gestalt menjelaskan bagaimana penonton secara otomatis memisahkan objek utama (figur) dari lingkungannya (latar belakang) untuk memfokuskan perhatian. Dalam film "Monster", prinsip ini sangat efektif dalam memandu persepsi penonton terhadap elemen naratif yang krusial.

Penonton secara jelas mengidentifikasi tampilan fisik tokoh sebagai figur utama. Informan 1, 2, 3, dan 5 sepakat bahwa penampilan berantakan Jack menjadi figur yang menonjol dan langsung mengisyaratkan niat antagonisnya, kontras dengan latar belakangnya yang mendukung kesan

mengancam. Sebaliknya, Alana dan Rabin dengan seragam sekolah menjadi figur yang diinterpretasikan sebagai korban yang tidak berdaya, terutama saat Informan 4 menyoroti tampilan mereka yang lusuh dan pucat sebagai penanda ketakutan dan kelelahan. Selain itu, benda-benda penting juga menjadi figur yang menonjol. Informan 1 menganggap kunci rumah sebagai figur vital yang menjadi penentu alur cerita dan harapan Alana untuk melarikan diri, sehingga penonton secara otomatis memfokuskan perhatian padanya sebagai elemen kunci dalam narasi.

Dengan demikian, prinsip figur dan latar belakang terbukti sangat efektif dalam "Monster" untuk mengarahkan fokus penonton pada karakter dan objek penting. Ini memungkinkan pemahaman cepat tentang peran, kondisi, dan signifikansi elemen-elemen visual, bahkan tanpa adanya dialog verbal.

Secara keseluruhan, analisis dengan Teori *Gestalt* menunjukkan bahwa film "Monster" berhasil memanfaatkan prinsip-prinsip persepsi manusia untuk menyampaikan cerita yang kompleks tanpa dialog. Penonton tidak hanya melihat serangkaian isyarat nonverbal secara terpisah, melainkan mengintegrasikannya menjadi "keseluruhan" makna yang koheren dan emosional. Ini membuktikan bahwa pemaknaan dapat dikonstruksi secara efektif melalui rangsangan visual dan auditori yang kuat, bahkan tanpa bantuan ujaran verbal.

4.3 Analisis Persepsi Penonton Melalui *Social Judgment Theory*

Social Judgment Theory (SJT), yang dikembangkan oleh Muzafer Sherif, Carolyn Sherif, dan Carl Hovland, menjelaskan bagaimana individu mengevaluasi

pesan yang mereka terima berdasarkan pada sikap atau keyakinan mereka yang sudah ada (*anchor*) (Morisan, 2013). Teori ini mengemukakan bahwa setiap individu memiliki *latitude of acceptance* (pesan yang dapat diterima), *latitude of rejection* (pesan yang ditolak), dan *latitude of noncommitment* (pesan yang tidak dipedulikan atau netral). Ketika seseorang dihadapkan pada suatu pesan, mereka akan membandingkannya dengan *anchor* mereka. Jika pesan jatuh dalam *latitude of acceptance*, akan terjadi asimilasi (pesan dipersepsikan lebih dekat ke *anchor*). Jika pesan jatuh dalam *latitude of rejection*, akan terjadi kontras (pesan dipersepsikan lebih jauh dari *anchor*). Tingkat keterlibatan ego (*ego involvement*) seseorang terhadap suatu isu juga memengaruhi lebar *latitude* tersebut.

4.3.1 Anchor (Sikap Awal Penonton)

Dari hasil temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa *anchor* sebagian besar informan adalah film dengan dialog verbal yang jelas. Hal ini terlihat dari pengakuan mereka bahwa mereka belum pernah menonton film dengan penyampaian alur cerita serupa. Informan 3 secara eksplisit menyatakan lebih menyukai film yang memiliki dialog karena "merasa lebih jelas dan tidak perlu berpikir keras". Pernyataan ini secara gamblang menunjukkan bahwa film berdialog berada dalam *latitude of acceptance* yang luas bagi Informan 3, sementara film minim dialog awalnya cenderung berada dalam *latitude of noncommitment* atau bahkan *latitude of rejection* baginya.

Informan 6 juga mengonfirmasi keberadaan *anchor* ini dengan menyatakan bahwa ia "awalnya bingung dan merasa film akan sulit dinikmati". Kebingungan awal ini secara jelas menandakan bahwa film minim

dialog berada di luar *latitude of acceptance* awal atau bahkan dalam *latitude of rejection* baginya, karena membutuhkan upaya kognitif yang lebih besar untuk diproses. Sementara itu, informan lain seperti Informan 1, 2, 4, dan 5 memiliki *anchor* yang sedikit lebih fleksibel. Fleksibilitas ini mungkin disebabkan oleh rasa penasaran terhadap genre atau format yang berbeda, sehingga *latitude of noncommitment* mereka lebih luas, dan mereka lebih terbuka untuk mengakomodasi pengalaman baru yang ditawarkan oleh film "Monster".

Sikap awal penonton terhadap film minim dialog berfungsi sebagai *anchor* atau titik referensi utama. Kebanyakan informan memiliki *anchor* yang cenderung mengacu pada preferensi film dengan dialog verbal yang jelas. Meskipun demikian, terdapat variasi yang menarik dalam *latitude of acceptance* dan *noncommitment* mereka terhadap film "Monster". Informan dengan *anchor* yang lebih fleksibel menunjukkan *latitude of acceptance* yang lebih luas, siap menerima dan bahkan menikmati pengalaman sinematik yang berbeda. Sebaliknya, informan dengan *anchor* yang lebih kaku menunjukkan *latitude of noncommitment* atau bahkan kecenderungan ke *latitude of rejection* yang lebih sempit pada awalnya. Namun, fenomena adaptasi yang terjadi pada beberapa informan mengindikasikan bahwa paparan berkelanjutan terhadap stimulus nonverbal yang kuat memiliki potensi untuk menggeser *anchor* atau setidaknya memperluas *latitude of acceptance* mereka.

4.3.3 Latitude of Rejection (Daerah Penolakan)

Latitude of rejection adalah zona di mana suatu pesan dianggap secara fundamental bertentangan dengan keyakinan, nilai, atau preferensi seseorang, sehingga pesan tersebut cenderung ditolak atau dinilai sangat negatif. Dalam konteks film "*Monster*", beberapa informan memang menunjukkan adanya penolakan terhadap gaya komunikasi nonverbal yang dominan dan minim dialog.

Dalam hal ini, Informan 3 merupakan representasi paling jelas dari *latitude of rejection*. Meskipun ia mengaku secara kognitif ia "bisa memahami alur cerita" yang disampaikan melalui komunikasi nonverbal, penekanannya adalah pada ketidaknyamanan dan penolakannya terhadap format minim dialog itu sendiri. Ia secara eksplisit mengungkapkan bahwa ia "tidak menyukai film yang minim dialog" karena "lebih suka film yang menggunakan dialog." Ia menggambarkan pengalaman menonton ini sebagai "melelahkan dan membingungkan," serta merasa "tidak sepenuhnya puas" karena alurnya agak bertele-tele. Bagi Informan 3, absennya dialog verbal telah menciptakan hambatan yang tidak dapat ia atasi dengan nyaman, dan ia secara tegas menyatakan bahwa ia tidak berhasil menikmati pengalaman menonton film tersebut sesuai dengan preferensinya. Preferensinya yang kuat terhadap komunikasi verbal sebagai panduan utama narasi, serta rasa lelah yang dirasakan, membuatnya secara utuh memposisikan film ini dalam zona penolakan, terlepas dari kemampuan parsialnya untuk memahami alur cerita.

Berbeda dengan Informan 3, Informan 1, 2, 4, 5, dan 6 tidak termasuk

dalam *latitude of rejection*. Meskipun Informan 1 dan 2 sempat merasa tidak nyaman di awal, mereka tidak menunjukkan penolakan yang mutlak. Informan 4 dan 5 justru merasa gaya komunikasi nonverbal ini sangat efektif dan mampu menyampaikan makna dengan baik. Sementara Informan 6, meskipun sempat mengalami kebingungan, tidak menunjukkan sikap menolak dan terus berupaya memahami film hingga akhir.

Penolakan yang kuat terhadap film *Monster* muncul dari informan yang memiliki *anchor* yang sangat kontras dengan format nonverbal film. Kebutuhan akan dialog verbal sebagai penjelas narasi, ditambah dengan pengalaman menonton yang dirasa melelahkan atau tidak memuaskan, menjadi faktor utama yang mendorong informan ke dalam daerah penolakan. Hal ini menunjukkan bahwa bagi sebagian penonton, gaya komunikasi nonverbal yang dominan merupakan hal yang tidak dapat diterima secara preferensial, bahkan jika pemahaman kognitif parsial dapat terjadi.

4.3.4 Latitude of Noncommitment (Daerah Ketidakpastian)

Latitude of noncommitment merepresentasikan wilayah netral di mana penonton tidak sepenuhnya menerima atau menolak pesan. Mereka berada dalam posisi menunggu, mencoba memahami, atau terbuka terhadap kemungkinan perubahan persepsi seiring berjalannya waktu.

Informan 4 berada dalam wilayah ini pada awalnya. Meskipun ia memiliki minat pada genre horor, sikap awalnya adalah campuran antara rasa penasaran dan keraguan terhadap kemampuan film untuk menyampaikan narasi tanpa dialog. Ia mengakui bahwa ekspektasi ketegangan film cukup

terpenuhi, namun tetap sempat ragu dalam memahami keseluruhan cerita tanpa dialog. Ia mengungkapkan bahwa mampu memahami alur cerita meskipun ada "sedikit kekosongan" karena minimnya dialog. Bagi Informan 4, pendekatan nonverbal ini unik, tetapi ia juga merasa beberapa bagian akan lebih mudah dipahami jika ada sedikit dialog. Posisi ini menunjukkan bahwa ia tidak sepenuhnya puas, namun tidak pula menolak secara mutlak, sehingga ia berada di zona abu-abu.

Serupa dengan Informan 4, Informan 6 juga menunjukkan ciri-ciri berada di wilayah *noncommitment* pada tahap awal. Ia mengaku awalnya bingung dan merasa film akan sulit dinikmati karena ketiadaan dialog. Namun, ia tidak serta-merta menolak dan seiring waktu menonton, ia perlahan mulai menikmati alur cerita dan mengapresiasi suasana serta ekspresi tokoh. Ia menyatakan mampu mengikuti jalan cerita berkat elemen nonverbal, meskipun sempat kesulitan di awal. Ia merasa komunikasi nonverbal kuat dan membuatnya lebih fokus, namun tetap merasakan sedikit kehilangan karena terbiasa dengan film berdialog. Proses adaptasi ini menempatkannya dalam wilayah *noncommitment* sebelum akhirnya cenderung bergeser ke penerimaan.

Informan yang berada di *latitude of noncommitment* menunjukkan fleksibilitas dalam menghadapi pesan yang tidak sesuai sepenuhnya dengan *anchor* mereka. Mereka tidak langsung menolak, melainkan memberikan ruang untuk mencoba memahami dan mengevaluasi pesan. Proses adaptasi dan penemuan makna dalam komunikasi nonverbal menentukan apakah

mereka akan bergerak menuju penerimaan atau justru tetap berada di zona netral dengan sedikit keraguan.

4.1.2 Ringkasan Posisi Informan Berdasarkan Social Judgment Theory

Tabel 4. 1 Ringkasan Posisi Informan

Informan	Acceptance	Rejection	Noncommitment	Keterangan
Informan 1	✓	×	×	Awalnya ragu, lalu antusias dan puas, merekomendasikan.
Informan 2	✓	×	×	Awalnya skeptis, lalu menikmati dan memahami cerita.
Informan 3	×	✓	×	Meskipun bisa memahami alur, ia menolak format film minim dialog karena tidak disukai, merasa melelahkan, membingungkan, dan lebih suka film berdialog.
Informan 4	×	×	✓	Campuran penasaran dan keraguan, mampu memahami alur namun merasa ada kekosongan.
Informan 5	✓	×	×	Sangat positif, merasa film sangat mudah

				dipahami dan sangat puas.
Informan 6	×	×	✓	Awalnya bingung, namun perlahan menikmati dan mampu mengikuti alur cerita. (Bergeser dari netral ke penerimaan)

4.3.6 Ego Involvement (Keterlibatan Personal Penonton)

Ego involvement dalam kerangka Social Judgment Theory mengacu pada sejauh mana seseorang merasa secara personal, emosional, atau nilai-nilai tertentu terlibat dengan pesan yang diterimanya. Semakin tinggi tingkat keterlibatan personal ini, semakin kuat pula respons seseorang terhadap pesan tersebut baik dalam bentuk penerimaan yang mendalam maupun penolakan yang tegas. Ini adalah dimensi yang menunjukkan seberapa penting isu atau pesan tersebut bagi identitas diri dan nilai-nilai individu.

Dalam penelitian ini, sebuah pola menarik muncul di mana sebagian besar informan menunjukkan tingkat *ego involvement* yang tinggi terhadap pengalaman menonton film "Monster" yang mengandalkan komunikasi nonverbal. Informan 1, yang awalnya memulai dengan keraguan, pada akhirnya merasa sangat terlibat. Film ini, baginya, bukanlah sekadar tontonan pasif, melainkan sebuah undangan untuk secara aktif menafsirkan setiap isyarat, setiap ekspresi, dan setiap gerakan, yang kemudian menghasilkan rasa puas karena berhasil merasakan dan memahami makna. Demikian Informan

2 tidak hanya menonton, tetapi juga "terlibat" dalam proses pemahaman cerita. Ia menikmati tantangan dan keunikan penyampaian melalui nonverbal, mengapresiasi bagaimana setiap detail visual menjadi bagian dari teka-teki yang menarik, seolah-olah ia sedang berpartisipasi dalam sebuah pertunjukan pantomim yang memikat.

Informan 4, meskipun sempat diliputi keraguan awal, menunjukkan keterlibatan emosional yang mendalam. Ia merasa "terbawa suasana" film, bukan hanya karena genre horor yang disukainya, tetapi juga karena cara film membangun ketegangan dan emosi melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan alunan musik. Keterlibatan ini membuatnya tetap terhubung, bahkan ketika dialog verbal absen. Sementara itu, Informan 5 adalah informan yang paling menonjol dalam hal *ego involvement* yang positif. Baginya, film ini bukan hanya hiburan, melainkan sebuah karya seni yang menantang akal dan estetika. Ia sangat menyukai gaya visual yang "memaksa penonton untuk berpikir" dan membaca makna dari setiap simbol, ekspresi, dan gerakan. Pengalaman ini baginya adalah sebuah "petualangan sinematik yang menyenangkan dan memuaskan secara estetika," menandakan keterikatan personal yang kuat dengan format dan pesan film. Informan 6, yang awalnya menghadapi kebingungan, secara bertahap berhasil "terhubung secara emosional" dengan karakter dan suasana film. Seiring berjalannya cerita, ia mulai memahami ekspresi dan bahasa tubuh, yang kemudian mengubah kebingungan menjadi fokus dan kenikmatan, menunjukkan *ego involvement* yang berkembang.

Sebaliknya, Informan 3 memperlihatkan *ego involvement* yang rendah terhadap format film minim dialog ini. Meskipun ada indikasi bahwa ia secara kognitif bisa memahami sebagian alur cerita, namun ia tidak menemukan koneksi personal atau ketertarikan emosional yang cukup kuat pada gaya penyampaian film ini. Preferensinya yang kaku terhadap film berdialog sebagai sumber kenyamanan dan kejelasan membuatnya merasa bahwa film "Monster" "membingungkan" dan "tidak memberinya kepuasan" yang ia cari. Akibatnya, ia tidak terdorong untuk berinvestasi secara emosional maupun intelektual dalam menafsirkan isyarat nonverbal secara mendalam, karena format itu sendiri sudah berada di luar area kenyamanannya.

Tingkat *ego involvement* sangat krusial dalam menentukan respons penonton. Informan dengan keterlibatan personal yang tinggi, baik karena daya tarik intelektual dari tantangan interpretasi nonverbal atau resonansi emosional yang kuat dengan atmosfer dan karakter, cenderung lebih mampu beradaptasi dan menerima format nonverbal. Keterlibatan ini mendorong mereka untuk aktif mencari makna dan mengatasi hambatan yang mungkin muncul dari minimnya dialog. Sebaliknya, *ego involvement* yang rendah, yang dalam kasus Informan 3 disebabkan oleh ketidaksesuaian preferensi yang sangat kuat terhadap format konvensional, mengakibatkan minimnya usaha untuk memahami dan berujung pada penolakan terhadap format film secara keseluruhan.

4.3.7 Efek Asimilasi dan Kontras

Efek asimilasi dan kontras adalah dua fenomena psikologis yang vital

dalam Social Judgment Theory, menjelaskan bagaimana pesan baru diinterpretasikan berdasarkan hubungannya dengan *anchor* atau sikap awal seseorang. Efek asimilasi terjadi ketika pesan baru yang diterima seseorang dianggap serupa atau mendekati sikap awalnya, bahkan jika ada perbedaan minor. Dalam kondisi ini, pesan tersebut "diserap" atau "diasimilasi" ke dalam pandangan yang sudah ada, dipersepsikan lebih dekat ke *anchor* daripada yang sebenarnya, sehingga penerima merespons secara positif. Sebaliknya, efek kontras muncul ketika pesan baru yang diterima dianggap sangat jauh atau bertentangan dengan sikap awalnya. Akibatnya, perbedaan antara pesan dan *anchor* diperbesar atau "dikontraskan," menyebabkan penolakan atau penilaian negatif yang lebih ekstrem.

Dalam temuan penelitian ini, sebagian besar informan menunjukkan efek asimilasi. Informan 1, yang awalnya ragu, berhasil menafsirkan kebutuhan untuk berpikir aktif sebagai pengalaman positif yang memuaskan. Ia mengasimilasi tantangan memahami nonverbal sebagai bagian integral dari kenikmatan menonton. Begitu pula Informan 2, yang skeptis di awal, berhasil mengasimilasi visual dan gestur sebagai pengganti dialog yang efektif, membuat film tetap menarik dan dapat dipahami. Ia melihat efektivitas nonverbal sebagai bagian yang dapat diterima dan bahkan menarik dalam penyampaian cerita.

Informan 4, meskipun memiliki keraguan awal tentang minimnya dialog, berhasil mengasimilasi gaya nonverbal sebagai cara unik untuk menyampaikan narasi. Meskipun ia mengakui ada ruang untuk dialog, ia tidak

menolak sepenuhnya format tersebut karena ia bisa menemukan nilai artistik di dalamnya. Informan 5 adalah contoh paling jelas dari efek asimilasi positif; ia secara penuh mengasimilasi pendekatan nonverbal film ini sebagai gaya artistik yang ia hargai dan yang berhasil membangkitkan keterlibatan aktifnya. Ia tidak melihat absennya dialog sebagai kekurangan, melainkan sebagai fitur yang memperkaya. Demikian pula, Informan 6, setelah melalui proses adaptasi dari kebingungan awal, akhirnya bisa mengaitkan ekspresi wajah, suasana, dan isyarat visual dengan makna emosional yang ia pahami, menunjukkan asimilasi yang berhasil, di mana elemen-elemen nonverbal diterima sebagai penyampai pesan yang kuat.

Sebaliknya, Informan 3 secara eksplisit mengalami efek kontras. Ia menganggap pendekatan komunikasi nonverbal dalam film ini sebagai terlalu ekstrem dan sangat tidak sesuai dengan preferensinya yang kuat terhadap film berdialog. Meskipun secara kognitif ia bisa memahami sebagian alur, ia gagal melihat pesan nonverbal sebagai sarana yang cukup untuk menyampaikan narasi secara nyaman dan memuaskan. Ia secara tegas menyebut film ini "membingungkan" dan "melelahkan," bahkan menyatakan tidak bisa menangkap maksud dari beberapa adegan secara memuaskan. Perbedaan fundamental antara format film yang minim dialog dan *anchor* preferensinya yang kaku telah menciptakan jarak persepsi yang sangat besar, memicu efek kontras yang memperkuat penolakannya terhadap format film secara keseluruhan, bukan hanya pada kontennya.

Efek asimilasi dan kontras sangat menentukan interpretasi akhir

penonton dan tingkat kepuasan mereka. Informan yang berhasil mengasimilasi pesan nonverbal ke dalam kerangka kognitif dan preferensi mereka akan menemukan relevansi dan penerimaan positif, bahkan jika formatnya tidak konvensional. Namun, informan yang mengalami efek kontras akan menafsirkan pesan sebagai terlalu jauh dari ekspektasi dan *anchor* preferensi mereka, yang berujung pada penolakan terhadap format film itu sendiri dan ketidakpuasan secara keseluruhan, meskipun pemahaman parsial terhadap plot mungkin terjadi.

4.3.8 Simpulan Analisis Berdasarkan Social Judgment Theory

Berdasarkan keseluruhan analisis, dapat disimpulkan bahwa anchor atau sikap awal penonton memainkan peran yang sangat dominan dalam menempatkan persepsi mereka terhadap film "Monster" ke dalam wilayah penerimaan (pemahaman), penolakan (ketidakpahaman), atau ambiguitas. Penonton yang sejak awal menunjukkan keterbukaan dan fleksibilitas terhadap gaya penceritaan nonverbal cenderung mampu memahami dan menginterpretasi keunikan film ini. Sebaliknya, penonton yang memiliki preferensi kuat terhadap film konvensional dengan dialog verbal sebagai inti narasi menunjukkan kecenderungan yang lebih besar untuk mengalami ketidakpahaman atau kebingungan yang berkepanjangan, bahkan jika mereka mampu mengikuti alur cerita secara parsial.

Selain itu, tingkat ego involvement turut menentukan kedalaman persepsi dan respons penonton. Informan yang memiliki keterlibatan emosional atau estetika tinggi terhadap isu-isu dalam film atau gaya artistik

yang unik, menunjukkan kemampuan pemahaman yang lebih besar. Keterlibatan ini mendorong mereka untuk aktif mencari makna dan mengatasi hambatan format minim dialog.

Akhirnya, proses asimilasi dan kontras memainkan peran penting dalam membentuk interpretasi akhir penonton. Ketika pesan yang disampaikan melalui komunikasi nonverbal dianggap cukup dekat atau dapat diasimilasi ke dalam kerangka pemahaman mereka, maka persepsi akan bersifat positif dan jelas, meskipun bentuk penyampaiannya tidak lazim. Namun, ketika pesan dirasakan terlalu jauh dari ekspektasi dan preferensi awal (seperti dalam kasus Informan 3), maka efek kontras akan terjadi, memperbesar jarak persepsi dan berujung pada ketidakpahaman serta ketidakpuasan yang signifikan. Ini menggaris bawahi bahwa keberhasilan komunikasi nonverbal dalam film sangat bergantung pada keselarasan antara pesan yang disampaikan dan kemampuan serta kesiediaan penonton untuk mengolah serta memahaminya berdasarkan sikap awal dan tingkat keterlibatan mereka.

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang bertujuan untuk merangkum hasil temuan dan analisis mengenai persepsi penonton terhadap penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster* di Netflix. Setelah melalui tahap observasi film, wawancara mendalam dengan enam informan, serta analisis menggunakan pendekatan Teori Gestalt dan Social Judgment Theory (SJT), peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif tentang bagaimana penonton memahami, merasakan, dan menilai pesan yang disampaikan tanpa bantuan dialog verbal.

Bab ini akan menyajikan tiga bagian utama, yaitu: kesimpulan dari hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah dan tujuan studi; saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait seperti pembuat film, akademisi, peneliti lanjutan, dan penonton; serta keterbatasan penelitian yang menjadi refleksi atas ruang lingkup, metodologi, dan temuan yang diperoleh. Penutup ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual maupun praktis dalam kajian komunikasi nonverbal serta memperluas pemahaman mengenai pengalaman menonton dalam konteks sinema minim dialog.

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi penonton mengenai penggunaan komunikasi nonverbal dalam film minim dialog *Monster* di Netflix.

Berdasarkan hasil observasi film dan wawancara mendalam dengan enam informan, serta analisis menggunakan Teori Gestalt dan *Social Judgment Theory* (SJT), diperoleh sejumlah kesimpulan sebagai berikut:

1. Film “Monster” berhasil membangun narasi melalui komunikasi nonverbal yang kuat, tanpa mengandalkan dialog verbal. Elemen kinesik seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, dan kontak mata menjadi komponen paling dominan, diikuti oleh unsur paralinguistik, proksemik, kronemik, haptik, serta artefak dan lingkungan visual. Elemen-elemen ini bekerja secara sinergis membentuk suasana tegang dan menyampaikan emosi karakter.
2. Dalam perspektif Teori Gestalt, penonton cenderung mempersepsikan film ini sebagai satu kesatuan naratif yang utuh, meskipun hanya disampaikan melalui potongan-potongan isyarat nonverbal. Prinsip-prinsip seperti kedekatan, kesamaan, kelengkapan, kesinambungan, dan *figure and ground* tampak dalam cara penonton menyatukan berbagai rangsangan visual dan auditori untuk memahami makna film secara menyeluruh.
3. Berdasarkan *Social Judgment Theory*, ditemukan variasi sikap awal penonton terhadap film minim dialog. Informan yang terbiasa dengan gaya film eksperimental atau narasi visual menunjukkan sikap yang lebih terbuka (*latitude of acceptance*), sementara yang belum familiar menunjukkan sikap netral (*latitude of noncommitment*) atau bahkan penolakan awal (*latitude of rejection*). Namun, sebagian besar mengalami pergeseran sikap menjadi lebih menerima seiring berlangsungnya film, yang ditandai dengan rasa puas dan empati terhadap karakter.

4. Persepsi penonton terbentuk melalui interaksi antara pengalaman menonton, latar belakang pribadi, serta kejelasan dan kekuatan isyarat nonverbal yang ditampilkan. Mayoritas informan menunjukkan pemahaman terhadap alur cerita, merasakan keterlibatan emosional yang tinggi, dan menginterpretasikan simbol atau ekspresi dengan cukup akurat, yang menunjukkan efektivitas komunikasi nonverbal dalam menyampaikan pesan naratif dan emosional.
5. Film ini mampu memberikan pengalaman menonton yang imersif dan memuaskan, khususnya bagi penonton yang terbuka terhadap gaya penceritaan visual. Ini membuktikan bahwa komunikasi nonverbal dapat menggantikan peran dialog verbal secara signifikan dalam menciptakan makna dan emosi.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi pembuat film: penelitian ini menunjukkan pentingnya eksplorasi elemen komunikasi nonverbal dalam menciptakan film yang kuat secara naratif tanpa dialog. Film minim dialog dapat menjadi alternatif kreatif yang menantang tetapi menjanjikan, terutama dalam menyampaikan pesan-pesan emosional yang universal.
2. Bagi akademisi dan peneliti komunikasi: Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan tentang persepsi penonton dalam konteks media visual, khususnya mengenai efektivitas komunikasi nonverbal pada genre dan platform yang berbeda.
3. Bagi penonton awam : Film seperti *Monster* memberikan kesempatan untuk

melatih kepekaan terhadap pesan nonverbal dan memperluas apresiasi terhadap berbagai gaya penceritaan dalam film. Keterbukaan terhadap bentuk komunikasi yang berbeda akan memperkaya pengalaman menonton.

4. Bagi platform streaming seperti Netflix: penting untuk terus menyediakan film-film yang mengedepankan inovasi visual dan naratif seperti *Monster*, serta menyediakan ruang bagi film lokal berkualitas untuk menjangkau penonton global.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicatat:

1. Jumlah informan terbatas : Hanya pada enam orang, sehingga temuan ini belum bisa digeneralisasikan secara luas untuk seluruh penonton film *Monster*. Persepsi penonton bisa sangat beragam tergantung latar belakang sosial, pendidikan, dan pengalaman menonton.
2. Subjektivitas interpretasi : dalam wawancara dan observasi merupakan bagian dari pendekatan kualitatif. Interpretasi peneliti terhadap tanggapan informan dan adegan film bisa dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan bias kognitif, meskipun telah dilakukan triangulasi data.
3. Fokus analisis terbatas pada film “Monster” : sehingga hasil penelitian ini tidak serta-merta berlaku untuk film minim dialog lainnya, terutama yang berasal dari budaya, genre, atau pendekatan sinematik yang berbeda.
4. Tidak dilakukan pengukuran kuantitatif : sehingga tingkat pemahaman atau kepuasan penonton terhadap film hanya diukur secara deskriptif melalui wawancara, bukan melalui skala yang terstandarisasi.

Peneliti berharap bahwa keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut yang lebih luas, dengan pendekatan yang lebih bervariasi baik secara metodologi maupun objek studi.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ardial, H. (2014). *PARADIGMA DAN MODEL PENELITIAN KOMUNIKASI*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Creswell, J. W., Lazuardi, A. L., & Qudsy, S. Z. (2015). *Penelitian kualitatif & desain riset: memilih diantara lima pendekatan*. Pustaka Pelajar
- Kurniati, D. P. Y. (2023). *modul komunikasi verbal dan nonverbal*. pusklat tenaga administrasi badan litbang dan diklat kementerian RI.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2010). *Theories of human communication*. Waveland press.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory*. Sage publications.
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Morisan. (2013). *TEORI KOMUNIKASI : Individu hingga massa*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nevid, J. S., & Chozim, M. (2021). *Tentang Kepribadian: Konsepsi dan Aplikasi Psikologi*. books.google.com.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian* (M. S. Dr. Ir. Try Koryati (ed.); Cetakan I.). Penerbit Kbm Indonesia.
- Siti Rohmah. (2021). *Teori-teori komunikasi* (A. I. Setiawan (ed.); Juni 2020). Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. In *Alfabeta,cv*.
[https://www.academia.edu/118903676/Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R and D Prof Sugiono](https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono)
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2012). *Organizational behavior 15th edition*. Prentice Hall.
- Wood, J. T. (2013). *Komunikasi Interpersonal Interaksi Keseharian edisi 6*. Jakarta: Salemba Humanika.

Jurnal:

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Ardianto, E. (2012). *Komunikasi massa: Suatu pengantar*.
- Azis, A., & Juanda, J. (2023). *Bahasa iklan sabun dan shampo*. CV. CAHAYA BINTANG CEMERLANG.
- Azisi, A. M. (2020). Maurice Merleau-Ponty and the Results of His Thoughts. *JURNAL YAQZHAN: Analisis Filsafat, Agama Dan Kemanusiaan*, 6(2), 187–201.
- Dwicahyo, W. O., Sukanda, U. F., & Alamsyah. (2024). Komunikasi Pemasaran Melalui Pemanfaatan Media Sosial Instagram @Ruangrumi KafeSepatan Kabupaten Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(April), 2–27. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11351105>
- Fais, F., Sudaryanto, E., & Andayani, S. (2019). Persepsi Remaja Pada Romantisisme Film Dilan 1990. *Representamen*, 5(1), 24–29. <https://doi.org/10.30996/representamen.v5i1.2397>
- Hidayat, D. N. (2003). Paradigma dan metodologi penelitian sosial empirik klasik. *Jakarta: Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia*.
- Indah Husnul K. (2021). Komunikasi Verbal Dan Non Verbal Dalam Diklat. *STAIN Pamekasan*, 03(02), 1–19. <https://www.researchgate.net/publication/337208719%0AKOMUNIKASI>
- Mayasari, E. D. (2017). Persepsi Penonton Remaja Kota Samarinda Terhadap Program Ini Talkshow di Net. TV. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 6, 1–12. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2018/05/eJournal_A\(05-26-18-01-31-40\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2018/05/eJournal_A(05-26-18-01-31-40).pdf)
- Melly Dwina, & Nyoman Puspadarmaja. (2023). Persepsi Penonton pada Film “27 Steps of May.” *Bandung Conference Series: Journalism*, 3(3), 316–322. <https://doi.org/10.29313/bcsj.v3i3.9642>
- Mujib, A., Sukayat, E. T. R. C. S. T., & Rustandi, R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Retorika melalui Publikasi di Channel Youtube sebagai Upaya Membangun Kepercayaan Diri Mahasiswa Tampil di Depan Publik. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Mulyana, D. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Remaja Kosdakarya*.
- Nurudin, I. K. I. (2017). *Populer*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Putranto, R. W. (2023). PERAN TIM NEWS CREW DALAM PRODUKSI TAYANGAN BERITA TELEVISI. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1), 39–64.

Samrudi, & Abd. Hadi Faishol. (2022). Persepsi Masyarakat terhadap Dakwah dan Politik Kiai. *DA'WA: Jurnal Bimbingan Penyuluhan & Konseling Islam*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.36420/dawa.v1i2.107>

Saputra, M. O., & Supratman, L. P. (2023). Pola Komunikasi Keluarga Pada Anak Usia Sekolah Dasar Berkecanduan Bermain Game Free Fire Di Kecamatan Sangatta Utara Kabupaten Kutai Timur Kalimantan Timur. *EProceedings of Management*, 10(6).

Widharma, W. (2017). Klasifikasi genre dalam film. *CSinema*.

Skripsi:

Alexander, F. (2023). PERSEPSI AKTIVIS MAHASISWA POLITIK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG TERHADAP PEMBANGUNAN INFRASTRUKTUR DI KOTA BANDAR LAMPUNG. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG*, 1–91.

Anaser, H. (2022). Persepsi Remaja Terhadap Film Duka Sedalam Cinta Di Perumahan Bumi Bahtera Indah Kelurahan Campang Raya Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG*, 1–44.

Desy Mariah, N. (2009). Persepsi Siswa Sma Negeri 1 Sukaresmi Terhadap Film “Doa Yang Mengancam.” *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA*, 1–111.

Deviyana, S. (2011). Representasi Nilai Kepahlawanan Dalam film. *Universitas Sebelas Maret*, 1–115.

Djailani, A. R. (2023). Persepsi Mahasiswa Mengenai Konten Youtube Jeda Nulis Sebagai Pesan Dakwah Habib Husein Ja'far (Studi Deskriptif FAI UNISSULA Semarang). *UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG*, 1–105.

Hutama, fransiska teresa. (2022). *PERSEPSI PENYANDANG TUNARUNGU TERHADAP FILM YANG MENGGUNAKAN BAHASA ISYARAT BISINDO DAN SIBI DALAM BERKOMUNIKASI (Studi Persepsi Film Ayah Mengapa Aku Berbeda dan Cerita Sunyi Untuk Penyandang Tunarungu Gerkatin Bandar Lampung)*. 1–74. www.aging-us.com

Pratama, N. Z. (2022). Analisis Isi Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: The Movie. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM*

RIAU, 5285, 1–61. <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/11833/4796>

Pratiwi, R. E. (2022). PERLINDUNGAN HUKUM KARYA CIPTA SINEMATOGRAFI TERHADAP PENGAKSESAN TANPA HAK OLEH PENGGUNA TELEGRAM. *Universitas Islam Sultan Agung Semarang*, 1–121.

Rosmalawati, P. (2022). PENGGUNAAN MEDIA FILM BISU DALAM KETERAMPILAN MENULIS DIALOG PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 9 TANGERANG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020. *Repository.Uinjkt.Ac.IdR*, 1–113. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66354>

Website:

Adelgaard, K. ". (2024, Mei 16). *Monster [2024] – Review | Netflix (3/5)*. From Heaven Of Horror: <https://www.heavenofhorror.com/reviews/Monster-2024-Netflix-remake/>

Dianawuri, L. (2024, Mei 16). *Nonton Film Monster, Sinopsis, dan Link Streaming*. From tirtoid: <https://tirtoid.id/nonton-film-monster-sinopsis-dan-link-streaming-gYEU>

Indriani, R. (2015, Juli 08). *Profil Rako Prijanto - Sutradara dan Fotografer*. From Suara.com: <https://www.suara.com/lifestyle/2015/07/08/180237/rako-prijanto-temukan-soulmate-berkat-arahan-sang-ayah?page=2>

Kilday, G. (2012, February 26). *Oscars 2012: 'The Artist,' 'Hugo' Top Academy Awards*. From The Hollywood Reporter: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/oscars-the-artist-hugo-academy-awards-295194/>

Muhamad, N. (2024, April 23). *Kuartal I 2024, Jumlah Pelanggan Netflix Hampir Tembus 260 Juta di Dunia*. From Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/69393e6a997d637/kuartal-i-2024-jumlah-pelanggan-netflix-hampir-tembus-260-juta-di-dunia>

Novirdayani, L. (2019, Januari 14). *A Quiet Place Jadi Film Horor Terbaik dalam Critics' Choice Awards*. From Kincir: <https://kincir.com/movie/cinema/a-quiet-place-jadi-film-horor-terbaik-kttc5ByGbLeK/>

sandinugraha. (2024, Maret 31). *5 Series Indonesia Produksi Falcon Pictures, Terbaru Ellyas Pical!* From IDN NEWS: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/sandinugraha/series-indonesia-produksi-falcon-pictures-c1c2>

Wardani, E. K. (2024, Mei 23). *Film Monster Masuk Global Netflix Top 10, Telah Ditonton 3,3 Juta Kali*. From Tribune Seleb: <https://www.tribunnews.com/seleb/2024/05/23/film-monster-masuk-global-netflix-top-10-telah-ditonton-33-juta-kali>

Wildan, M. (2024, Mei 17). *Sederet Fakta Film Monster Karya Rako Prijanto yang Tayang di Netflix*. From Kincir.com: <https://kincir.com/movie/cinema/fakta-film-monster-karya-rako-prijanto/>

