

ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI PERSAHABATAN DALAM FILM “HUGO”

Oleh :
Harry Anofrina
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Manajemen Komunikasi
Alamat : Jl. Dahlia No. 11 B Sukajadi - Pekanbaru
Email:viola_imoet@ymail.com
HP. 085278334528
Pembimbing :
Suyanto, S.Sos, M.Sc

ABSTRACT

Friendship is just like a building that is not formed by itself although sometimes the coincidence factor take part in the friendships . It takes a long process and full of twists and turns in achieving the goal. This friendships process and symbols which are represented in “Hugo“ film. Movies is one form of visualization of human thought towards surrounding reality. In this case , the authors formulate the problem as follows: "How Friendship Representated in the “Hugo“ film?" . The use of mark in the film can affect someone thought in represent certain meaning, in this case the meaning that represented is the mening that contained in friendships symbols.

This kind of research is a qualitative descriptive research with semiotic data analysis techniques. Researchers use Triangle Meaning Charles Peirce to reveal the meaning of friendship representations which is contained in the signs that are in the movie Hugo. Data collection techniques used are observation, documentation and FGD (Focus Group Discussion). This research aims to find out any kind of friendship sign that contained in Hugo Film, by analysing the signs in the films.

Based on the analysis, it can be seen that friendship in the film Hugo divided into 3 groups: utility, pleasure and virtue. (1) Utility, is a friendship because of the benefits, in this film Hugo friendship with Isabelle provides benefits not only for the two of them, but also for the people around him. (2) Pleasure, is friendship for pleasure , in this film the friendship between Hugo and Isabelle provides enjoyable experience for them through the adventure in solving the mystery of the automaton. (3) Virtue, true friendship, in this film the friendship Hugo with Isabella not only just needed each other and share the fun but also good to know and understand each other through joy and sorrow. Based on the results of the Focus Group Discussion group discussion (FGD) shows that friendship in the “Hugo” film consists of two types of friendships which is fiendship because of the benefits and true friendship as seen on Hugo friendship with Isabelle.

Keywords : Representation, Friendship, semiotic , Hugo Movie.

1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan salah satu cara menyampaikan pesan, baik itu merupakan sebuah informasi, pikiran dan perasaan yang ingin di sampaikan oleh seseorang kepada orang lain. Media massa dapat menjadi salah satu cara untuk menyampaikan pesan,

seperti film-film yang di tayang di bioskop maupun di televisi nasional. Film merupakan sarana dalam menyampaikan sebuah pesan yang di dalamnya terdapat dua pemaknaan yaitu pemaknaan secara tersirat dan tersurat. Film dapat dimaknai berdasarkan pandangan individu, bukan hanya sekedar baik atau buruknya. Film dapat dimaknai secara sosial, religi dan kultural sehingga film bisa merefleksikan realitas masyarakat pada zamannya.

Salah satu film yang menarik untuk dilihat adalah film Hugo. Film ini diproduksi tahun 2011 oleh [Graham King](#) (GK Film) dan [Infinitum Nihil](#) berdasarkan novel [Brian Selznick](#), [The Invention of Hugo Cabret](#). Film Hugo disutradarai oleh [Martin Scorsese](#) dan ditulis oleh [John Logan](#). Film ini dibintangi oleh [Ben Kingsley](#), [Sacha Baron Cohen](#), [Asa Butterfield](#), [Chloë Grace Moretz](#), [Ray Winstone](#), [Emily Mortimer](#) dan [Jude Law](#). Hal yang menarik lainnya dari film ini ialah Hugo mendapat 11 nominasi penghargaan di [Academy Awards](#) dengan nominator terbanyak ditahun [2012](#) dan memenangkan 5 penghargaan diantaranya : [Best Sound Mixing](#), [Best Sound Editing](#), [Best Art Direction](#), [Best Visual Effects](#) dan [Best Cinematography](#). Tidak hanya itu, Hugo juga memenangkan beberapa penghargaan lain sebelumnya. Namun yang tidak kalah menariknya, film Hugo ini juga membawa pesan persahabatan.

Persahabatan secara umum, menurut Aristoteles dikelompokkan kepada tiga jenis yaitu Persahabatan yang bersifat *utility*, *pleasure*, & *virtue*. Persahabatan berdasarkan *utility* yaitu persahabatan yang hanya berdasarkan pada keuntungan / manfaat (*reprocity*). Yang kedua yaitu persahabatan yang berdasarkan *pleasure*, dimana kedua orang menjalin persahabatan atas dasar kesukaan atau kesenangan. (*pleasant*). Persahabatan yang terakhir yaitu berdasarkan *virtue*, dimana kedua orang saling memberi kebaikan dengan ketulusan dan cinta, baik bagi kita maupun bagi sahabat. Jenis-jenis persahabatan inilah yang ingin dilihat penulis di dalam film ini dimana film ini menceritakan kisah persahabatan Hugo dan Isabelle dalam membongkar rahasia Automaton, sebuah mesin yang bisa menulis.

Hal lain yang menarik dari film Hugo ini dalam menceritakan pesan persahabatan melalui petualangan, kisah petualangan antara Hugo dan Isabelle yang disajikan bukanlah petualangan yang bersifat imajinasi. Meskipun berlatarbelakang kejadian sehari-hari, tapi hal itu tidak membuat film Hugo ini terkesan biasa saja. Justru dalam film ini menjelaskan bagaimana trik-trik fantasi itu tersebut dibuat, karena didalam film ini terdapat kisah nyata seorang penemu film fiksi imajinasi. Film ini berhasil menggabungkan kisah nyata dengan cerita fiksi dimana kisah nyata Melies dihubungkan melalui petualangan Hugo dalam mendapatkan buku catatannya. Dalam film ini terlihat betapa pentingnya peran sahabat baik itu pada saat Hugo berusaha untuk mendapatkan catatan dan menemukan pesan rahasia dibalik Automaton, maupun saat Melies yang terpuruk selama bertahun-tahun akibat kegagalan masa lalunya. Untuk meneliti pesan persahabatan yang terkandung dalam film Hugo digunakan analisis semiotika. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk menguji tanda. Semiotika memandang komunikasi sebagai proses pemberian makna melalui tanda yaitu bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi dan sebagainya yang berada diluar diri individu. Semiotika digunakan dalam topik-topik tentang pesan, media, budaya dan masyarakat (Sobur, 2006).

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang “**Analisis Semiotika Representasi Persahabatan dalam Film Hugo**”.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

“ Bagaimana Representasi Persahabatan dalam film Hugo?”

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Untuk mengetahui representasi persahabatan yang terdapat pada film “*Hugo*”

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi yang dilakukan melalui media massa, para ahli komunikasi membatasi pengertian komunikasi massa pada komunikasi dengan menggunakan media massa, yaitu surat kabar, majalah, radio, televisi dan film.

Komunikasi Massa menurut Jhon Vivian dikatakan sebagai berikut : “Komunikasi Massa adalah proses penggunaan sebuah medium massa untuk mengirim pesan kepada audien yang luas untuk tujuan memberi informasi, menghibur atau membujuk dengan ciri memiliki kemampuan untuk menjangkau ribuan bahkan jutaan orang”. (Vivian, 2008:450).

2.2. Pesan (Message)

Film merupakan salah satu upaya komunikator dalam menyampaikan pesan dalam komunikasi massa. Pesan itu sendiri yang nantinya akan mempengaruhi pemikiran masyarakat dalam komunikasi massa.

Semiotika memandang pesan bukan hanya sebagai transmisi proses komunikasi namun juga konstruksi dari tanda-tanda, seperti yang diungkapkan oleh Fiske :

"Pesan adalah sebuah konstruksi dari tanda-tanda, yang akan memproduksi makna melalui interaksi dengan audiens/penerima. Pengirim, yang di defenisikan sebagai transmitter dari pesan mengalami penurunan peranan/tingkat kepentingan. Penekanan berpindah ke teks dan bagaimana teks ‘dibaca’. Pembacaan adalah proses menemukan makna-makna yang terjadi ketika pembaca berinteraksi atau bernegosiasi dengan teks. Negosiasi terjadi ketika pembaca membawa aspek-aspek dari pengalaman budayanya untuk menjelajahi tanda dan kode yang membangun teks”. (Fiske,2012 :5)

2.3. Representasi

Representasi merujuk kepada konstuksi segala bentuk media terutama media massa terhadap segala aspek realitas atau kenyataan seperti masyarakat, objek, peristiwa, hingga identitas budaya. Representasi ini bisa berbentuk kata-kata atau tulisan bahkan juga dapat dilihat dalam bentuk gambar bergerak atau film. Representasi tidak hanya melibatkan bagaimana identitas budaya disajikan atau di konstruksikan di dalam sebuah teks tapi juga dikonstruksikan di dalam proses produksi dan persepsi oleh masyarakat yang mengkonsumsi nilai budaya yang di representasikan.

Representasi menurut Danesi (1999) adalah sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik, Secara lebih tepat dapat di definisikan sebagai penggunaan tanda-tanda untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, di indra, di bayangkan, atau di rasakan dalam bentuk fisik.

2.4. Nilai

Nilai secara umum merupakan ukuran baik dan buruk terhadap suatu hal. Hal ini terlihat dalam penjelasan yang dikemukakan oleh Setiadi sebagai berikut :

“Nilai adalah sesuatu yang dianggap, diyakini, dan dipeluk seseorang sebagai sesuatu yang baik, sebagai sesuatu yang berharga. Nilai dapat diungkapkan dengan berbagai kata, misalnya bagus, jelek, jujur, sehat, tidak enak. Kata-kata penilaian yang lazim digunakan adalah baik dan buruk. Penilaian tidak pernah mutlak; selalu ada sederetan tingkatan dari yang rendah sampai yang tinggi”. (Setiadi dkk,2011:128)

2.4.1. Persahabatan

Pesan nilai kemanusiaan yang terkandung dalam film Hugo ini adalah persahabatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persahabatan berasal dari kata “*sahabat*” yang berarti “*kawan / teman / handai*”.

Menurut Aristoteles (1155a1-15), terdapat tiga jenis persahabatan, yaitu persahabatan yang didasarkan atas *utility*, *pleasure* dan *virtue*. Persahabatan berdasarkan *utility*, di mana kedua orang menjalin persahabatan hanya ingin mendapatkan keuntungan/manfaat (*reciprocity*) satu sama lain dan masing-masing orang menginginkan timbal-balik/ keuntungan yang setara. Yang kedua yaitu persahabatan berdasarkan *pleasure*, dimana kedua orang menjalin hubungan persahabatan atas dasar kesukaan/ kesenangan (*pleasant*). Yang terakhir yaitu persahabatan berdasarkan *virtue*, di mana kedua orang saling memberi kebaikan dengan ketulusan dan cinta, baik bagi kita, baik juga bagi sahabat, dan Aristoteles menyatakan bahwa persahabatan jenis ini adalah persahabatan yang sesungguhnya (sempurna). (Aristoteles : 1155a1-15 diterjemahkan oleh Kenyowati, 2004)

Aristoteles dalam pembukaan karyanya *Nicomachean Ethics*, menyerukan bahwa seluruh perbuatan manusia selalu terarah pada suatu tujuan, pada suatu kebaikan. Berdasarkan pendapat Aristoteles diatas, maka persahabatan di bagi atas tiga kelompok yaitu :

2.4.1.1. **Persahabatan karena Manfaat (*Utility*)**

2.4.1.2. **Persahabatan karena Kesenangan (*Pleasure*)**

2.4.1.3. **Persahabatan karena Kebaikan (*Virtue*)**

2.5. Film

“Film menurut Danesi (2004) dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri atas serangkaian imaji yang merepresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata pada tingkat petanda, film adalah cermin metaforis kehidupan. Sedangkan topik tentang sinema adalah salah satu topik sentral dalam semiotika karena genre-genre film merupakan sistem signifikansi yang mendapat respons sebagian besar orang saat ini dan yang

dituju orang untuk memperoleh hiburan, ilham dan wawasan pada level *interpretant*.”(terjemahan Setyarini dkk, 2010 : 122).

2.5.1. Struktur Film

Secara fisik, Pratista mengatakan bahwa film terdiri dari:

1. *Shot*
2. Adegan(*scene*)
3. Sekuen (*Sequence*)

2.6. Semiotika

Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. Peirce membagi tanda menjadi tiga tipe yaitu : *ikon*, *indeks*, dan *simbol*. Peirce menulis sebagai berikut : "Setiap tanda ditentukan oleh objeknya, *pertama*, dengan menjadi bagian dari karakter dari objek, saya menyebutnya sebagai ikon; *kedua*, didalam eksistensi individualnya benar-benar terkait dengan individual dari objek, saya menyebutnya sebagai indeks; *ketiga*, dengan lebih atau kurang mendekati pasti, yaitu tanda akan diinterpretasikan sebagai objek yang mengirimkan makna sebagai konsekuensi dari kebiasaan.(dalam Fiske, 2012:79).

2.7. KERANGKA PEMIKIRAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan Teori Segitiga Makna (*Triangle Meaning*) yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce. Teori ini digunakan untuk mengungkap pesan nilai-nilai persahabatan yang terkandung dalam film Hugo .sPesan persahabatan tersebut akan dilihat melalui pemaknaan *representasi* persahabatan dalam film Hugo. Salah satu bentuk tanda pada film adalah gambar pada film atau yang lebih dikenal dengan *shot*. Yang menjadi objek adalah *angle kamera* dalam film Hugo, dan yang menjadi *interpretant* adalah makna yang ditimbulkan oleh penggunaan *tanda* tersebut. Ketiga unsur yang berinteraksi di pemikiran seseorang inilah yang menghasilkan pesan persahabatan yang dimaksud dalam film Hugo ini.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan penyajian analisa semiotika. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan apa yang saat ini berlaku. Didalamnya terdapat upaya untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi sekarang terjadi atau yang ada (Mardalis, 2003:26).

3.2. Subjek dan Objek Penelitian

3.2.1. Subjek adalah narasumber atau informan yang bisa memberikan informasi-informasi utama yang dibutuhkan dalam penelitian kita (Prastowo, 2011:195).

Untuk penelitian ini yang menjadi subjeknya adalah Isi Film Hugo.

3.2.2. Objek menurut Partanto dan Barry (1994:532) adalah yang menjadi pokok masalah dalam sebuah penelitian. Penelitian ini menganalisis peran Angle dari film Hugo, maka objek dalam penelitian ini adalah *scene-scene* yang ada dalam film hugo itu sendiri.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi (Pengamatan). Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan terhadap film Hugo. Pengamatan dapat dilihat dari Film Hugo itu sendiri, melalui pendapat pendapat pakar film, pendapat sutradara, dan praktisi film lainnya.

b. Dokumentasi Dalam penelitian ini penulis menggunakan dokumen berupa brosur, foto dan film Hugo itu sendiri juga diperoleh dari berita koran, internet dan lain sebagainya

c. FGD (*Focus Group Discussion*). Menurut Kriyantono FGD adalah “Metode pengumpulan data atau riset untuk memahami sikap dan perilaku khalayak. Metode ini biasanya terdiri dari 6-12 orang yang secara bersamaan, dikumpulkan, diwawancarai dengan dipandu oleh moderator. dapat dirangkap oleh periset atau diperankan oleh orang lain” (Kriyantono, 2008:120)..

Penelitian ini memerlukan data sekunder yaitu dengan jalan melaksanakan *Focus Group Discussion* yang diarahkan kepada 6 orang untuk melihat simbol persahabatan yang terdapat di dalam film Hugo.

3.4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis semiotika. Semiotika berasal dari kata Yunani: *semeion*, yang berarti tanda. (Sudjiman & Van Zoest, 1996 : vii) atau “*seme*” berarti “penafsir tanda” (Cobley & Jansz, 1999:4). Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika & poetika (Kurniawan, 2001: 49).

Dalam Penelitian ini, penulis mengumpulkan data dan menganalisisnya dengan teori Semiotika Charles Sanders Peirce yaitu melalui tahap-tahap sebagai berikut :

1. Data mengenai masing-masing objek dipilah-pilah
2. Data kemudian di analisis melalui unit analisis semiotik Charles Sanders Peirce dengan unit visual dan bantuan berbagai data yang dimiliki
3. Dari unit analisis tersebut dianalisis dan diinterpretasikan oleh peneliti
4. Hasil dari analisis dan interpretasi tersebut akan ditarik kesimpulan

3.5. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik Pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian bertujuan agar hasil dari suatu penelitian dapat dipertanggungjawabkan dari segala segi.

3.5.1. Triangulasi

Triangulasi menurut Moleong (2004:330) adalah “Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain”.

Dalam Film Hugo triangulasi tersebut diaplikasikan dengan cara :

1. Membandingkan Data hasil pengamatan film dengan data hasil analisis
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi
3. Membandingkan Apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan pendapat dan pandangan orang seperti pakar Film, orang berpendidikan menengah atau tinggi.
5. Membandingkan hasil analisis dengan isu suatu dokumen yang berkaitan.

BAB IV

GAMBARAN UMUM FILM “HUGO”

4.1. Sejarah Penemuan film

Film Hugo merupakan sebuah film fiksi sejarah yang diangkat dari sebuah novel terkenal yaitu “Invention of Hugo Cabret” karya Brian Selznick. Film ini mengangkat sekelumit sejarah Film mulai dari penemuan film oleh Lumiere bersaudara, dan kemudian dipopulerkan oleh George Melies yang notabene seorang pesulap terkenal di Paris dan pionir film *magician* atau yang lebih dikenal dengan film fiksi.

4.2. Data film

Film “Hugo” merupakan salah satu film yang disutradarai oleh Martin Scorsese. Film yang bergenre *adventure family* ini diproduksi oleh *Graham King (GK Film)* yang didistribusikan oleh Paramount Picture pada tanggal 23 November 2011 di Amerika Serikat. Film ini mengangkat fenomena nilai persahabatan antara Hugo Cabret dan Issabel dalam menguak sebuah misteri besar dari petualangan mereka tentang sejarah perfilman.

4.3. Review film “Hugo”

Film “Hugo” menceritakan kisah seorang anak yatim piatu yang berusaha mengungkap misteri sebuah benda yang ia yakini merupakan pesan terakhir dari ayahnya. Kegiatannya sehari-hari mengurus jam di stasiun Kota Paris sambil bertahan hidup dan mengumpulkan komponen benda misterinya dengan mencuri. Suatu hari ia mencuri sebuah mainan tikus yang telah ia intai sebelumnya dari menara jam. Usahanya kali ini gagal karena diketahui oleh pemilik toko yang menjebakinya dengan pura-pura tertidur. Hugo tertangkap dan dipaksa untuk mengembalikan barang-barang yang telah ia curi sebelumnya. Disaat Hugo mengeluarkan sebuah buku, pemilik toko membaca buku itu. Ia terkejut dan menuduh Hugo mencuri bukunya juga. Hugo bersikeras bahwa itu adalah buku catatannya. Usaha Hugo untuk mendapatkan kembali catatannya menjadi awal petualangan ini. Melalui bantuan anak asuh pemilik toko Isabelle, ia mencoba mendapatkan kembali catatan sekaligus memperbaiki sebuah mesin mekanik yaitu Automaton. Automaton itu sendiri adalah sebuah mesin mekanik yang bisa menulis dengan Pena. Melalui automaton terungkap rahasia bahwa pemilik toko tersebut adalah mantan pesulap dan sineas terbesar di Paris sebelum Perang Dunia sekaligus pemilik Automaton. Disini juga terungkap misteri lain tentang bagaimana sejarah perfilman dari awal mula film diperkenalkan oleh Lumiere bersaudara hingga dipopulerkan oleh sineas Perancis ternama George Melies dan mencapai puncak kejayaan film sampai akhirnya hancur oleh Perang Dunia I.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN FILM “HUGO”

5.1. Representasi Persahabatan dalam Film “Hugo”

Data diperoleh berdasarkan metode penelitian dan perangkat lainnya dalam penelitian ini, kemudian dianalisis untuk menjawab rumusan masalah mengenai representasi persahabatan dalam film “Hugo”.

5.1.1. Persahabatan

Persahabatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “*sahabat*” yang berarti “*kawan / teman / handai*”.

Persahabatan yang akan diteliti disini adalah persahabatan antara Hugo dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Untuk itu penelitian hanya ditujukan hanya kepada interaksi dan dialog Hugo dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Berdasarkan pendapat Aristoteles, persahabatan terdiri dari tiga unsur yaitu *Utility* (keuntungan / kebutuhan), *Pleasure* (Kesenangan) dan *virtue* (keutamaan).

5.1.1.1. Persahabatan karena Manfaat (*Utility*)

Persahabatan berdasarkan *utility* merupakan persahabatan yang terbentuk atas dasar adanya kebutuhan yang ingin dicapai dari sahabatnya. Persahabatan seperti ini terlihat pada scene 10, 12, 18, 19, 27, 28, 29, 32, 64, 80 :

Tabel 5.1. Scene 10. Dalam hal ini dapat di interpretasikan bahwa ketika seseorang merasa membutuhkan sesuatu dari orang tersebut, ia akan berusaha untuk mendekatinya sampai apa yang ia butuhkan didapat dari orang tersebut.

Pada scene 13, persahabatan mereka masih bersifat *utility*, dimana Hugo membutuhkan bantuan Isabelle untuk mendapatkan catatannya kembali karena Isabelle merupakan anggota keluarga dari si Pemilik toko.

Tabel. 5.3. Scene 18, 19, dan 20. Persahabatan bukan hanya terjadi antara orang yang seumuran dengan kita, tapi bisa juga terjadi dengan orang yang lebih tua atau lebih muda dari kita. Secara umum persahabatan ini bersifat *utility* karena persahabatan ini menguntungkan secara timbal balik antara Hugo dan Pamannya.

Pada Tabel 5.4. Scene 27. Persahabatan disini masih bersifat *utility* karena Hugo masih memikirkan bagaimana caranya ia mendapatkan buku catatan itu melalui bantuan Isabelle. Disini terlihat bagaimana resahnya Hugo saat ia belum bisa mendapatkan catatannya. Hal ini dikarenakan buku catatan itu sangat ia perlukan, karena di dalamnya terdapat catatan kerja ayahnya tentang cara memperbaiki Automaton.

Tabel 5.6. Scene 2. Ini adalah bentuk persahabatan *utility* karena ada keuntungan timbal balik antara Hugo dengan Melies, dimana Melies mendapat tenaga bantuan untuk mengurus toko mainannya sekaligus menjadi awal bagi Melies untuk membuka kepercayaannya terhadap Hugo.

Tabel 5.7. Scene 32. Pada scene ini terlihat Hugo membutuhkan bantuan Isabelle. Persahabatan disini masih bersifat *utility* karena jika Isabelle tidak menolong Hugo saat Hugo kesulitan menghadapi Inspektur, mungkin Hugo juga tidak akan menolong Isabelle saat ia terjatuh. Begitu juga saat Hugo mengetahui bahwa Isabelle memiliki kunci yang ia butuhkan.

Tabel. 5.8. Scene 64. Disini kita dapat melihat sebuah bentuk persahabatan *utility*, karena Lumiere bersaudara tidak melihat adanya keuntungan jika ia menjual penemuannya kepada Melies. Dan jika ada persahabatan yang hanya bersifat mengambil keuntungan biasanya tidak akan bertahan lama.

Tabel. 5.9. Scene 80. Sebagai anggota baru di Akademi perfilman, Rene Tabard masih membutuhkan ilmu dan pengalaman dari Melies sebagai seniornya karena ia sendiri belum memiliki ilmu dan pengalaman yang cukup tentang dunia perfilman. Ia hanya mendapat sedikit ilmu dari pengalaman masa kecilnya saat diajak

kakaknya ke studio film Melies dan dari beberapa karya peninggalan Melies yang menjadi koleksi pribadinya.

5.1.1.2. Persahabatan karena Kesenangan (*Pleasure*)

Persahabatan berdasarkan *pleasure* juga merupakan persahabatan yang terjalin atas dasar kesukaan atau kesenangan. Persahabatan seperti ini terlihat pada scene 15, 16, 25, 26, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 43, 44, 46, 47,48, 49, 51, 60, 61, 64, 66, 80.

Tabel 5.11. Scene 25 dan 26

Isabelle membawa Hugo toko buku Monsieur Labisse berharap Hugo merasa senang berada disana. Isabelle juga memberitahukan sebuah berita yang mengejutkan untuk Hugo yaitu buku catatannya tidak dibakar oleh Melies. Hugo penasaran mengapa Isabelle mau menolong Hugo. Ternyata Isabelle ingin berpetualang dengan cara memecahkan misteri dibalik buku catatan Hugo yang membuat Melies panik dan menangis. Isabelle penasaran dengan rahasia yang terdapat di buku catatan itu.

Tabel 5.12. Scene 33, 34, 35, dan 36

Hugo dan Isabelle dishot secara *Low angle* mengisyaratkan bahwa mereka akan melakukan sesuatu hal besar. Bioskop membuat Isabelle begitu antusias karena baru pertama kalinya ia menonton film di sana. Hugo merasa senang karena bisa membuat Isabelle bahagia. Meskipun mereka tidak bisa menonton film itu sampai selesai karena diusir oleh pemilik bioskop, Isabelle dan Hugo tetap tersenyum sambil berlari karena bagi Isabelle ini merupakan pengalaman pertamanya.

Tabel 5.17. Scene 46

Hugo dan Isabelle masih penasaran dengan hubungan George Melies dan dunia film. Melalui bantuan Monsieur Labisse mereka mencari buku Sejarah Penemuan Film di perpustakaan akademi film. Dari sekian banyak hal yang menarik dari buku itu ternyata ada satu berita besar yang selama ini tidak mereka ketahui, George Melies ayah angkat Isabelle ternyata adalah seorang pionir pembuat film Fantasi terbesar.

Tabel 5.19. Scene 48 dan 49

Pengalaman masa kecil Rene Tabard saat ia berada di Studio film Melies saat menghasilkan karya seni film membuat Rene Tabard terinspirasi dengan sosok Melies. Satu hal yang menginspirasi Rene Tabard adalah ucapan Melies saat berbicara dengannya "*If you've ever wondered where your dreams come from. you look around. This is where they're made.*" yang terjemahannya "*Jika kau ingin tahu darimana mimpimu berasal, kau lihatlah sekitarmu. Disinilah mimpi dibuat*". Hal ini yang paling diingat oleh Rene sampai akhirnya dewasa dan tidak pernah bertemu Melies lagi karena ia mengira Melies meninggal akibat Perang Dunia.

Tabel 5.21. Scene 60

Hugo dan Isabelle baru mengetahui bahwa Mama Jeane dulunya seorang artis melalui Tabard. Mereka tertarik untuk mengetahui ceritanya lebih lanjut. Tabard akhirnya mengeluarkan sebuah film Melies untuk di tonton bersama. Pada saat menayangkan film itu Hugo dan Isabelle terpana karena gambar yang disajikan sangat bagus. Disini Hugo dan Isabelle mendapat sedikit pengetahuan tentang pembuatan film yang

diwarnai secara manual dengan tangan frame demi frame. Dapat disimpulkan bahwa Hugo dan Isabelle mendapat pengalaman dan petualangan baru setelah mereka menonton di bioskop sebelumnya.

Tabel 5.23. Scene 64

Melies dan istrinya mendapat pengalaman baru pada saat mereka masuk kedalam tenda sinematografi itu. Penemuan Lumiere bersaudara yaitu gambar berjalan atau yang lebih dikenal dengan *movie* itu membuat Melies dan istrinya terpana. Saking antusiasnya Melies sendiri berpikir ia harus menjadi bagian dari penemuan mereka. Hal ini yang membuat Melies rela meresikokan semua yang ia miliki dengan menjual semua peralatan sulap dan teaternya demi membangun studio film dan memulai dunia barunya.

5.1.1.3. **Persahabatan berdasarkan Kebaikan (*Virtue*)**

Persahabatan berdasarkan *Virtue* ini merupakan persahabatan sejati. Berbeda halnya dengan *pleasure* dan *utility*. Cinta dan kebaikan mendasari persahabatan *virtue*, hal-hal tersebut akan sulit hilang dari dalam diri manusia. Persahabatan ini menekankan apa yang terbaik bagi teman kita Persahabatan seperti ini terlihat pada scene 12, 15, 33, 37, 38, 40, 42, 43, 44, 45, 52, 53, 54, 60, 67, 73, 78, 79, 80

Tabel. 5.25. Scene 12, Dalam scene ini terlihat seorang istri adalah sahabat bagi sang suami. Pada persahabatan terdapat unsur saling pengertian dan perhatian. Perhatian yang diberikan istri mampu menenangkan hati suami seperti yang terlihat antara Melies dan Jeane, dimana perhatiannya mampu menenangkan hati Melies yang pada saat itu sedang diliputi kemarahan terhadap Hugo.

Tabel 5.26. Scene 15. Hugo dan ayahnya menemukan automaton dalam keadaan rusak dan berkarat. Ayahnya pun tidak ingin mengecewakan Hugo, maka ia menyangupinya. Begitu besar kasih sayang seorang ayah yang tidak ingin membuat anaknya kecewa meski ia sendiri tidak tahu apakah ia sanggup atau tidak.

Tabel 5.27. Scene 33, Melihat Isabelle yang belum pernah menonton film, Hugo tanpa sadar berbicara bahwa ia selalu menonton film dengan ayahnya. Isabelle yang tidak melihat ke arah Hugo berpikir bahwa Hugo tidak akan keberatan bila ditanya perihal ayahnya. Saat Isabelle menanyakan apakah ayahnya telah meninggal, terlihat raut kesedihan di wajah Hugo.

Tabel 5.28. Scene 37. Pada scene ini persahabatan *virtue* adalah jenis persahabatan sejati yang tidak menilai tujuan dan kesenangan saja. Sahabat disini adalah teman yang bisa membuat kita merasa nyaman untuk bercerita kepadanya dan kita bisa memberikan kepercayaan lebih kepada sahabat sejati kita seperti yang terlihat disini.

Tabel 5.29. Scene 38, Disini Hugo mulai mempercayakan Isabele akan rahasianya tentang dimana ia tinggal selama ini. Isabelle masih berusaha untuk membuka sisi kemisteriusan Hugo, ia terus mengejar Hugo namun terjatuh, disaat itu Isabelle ketakutan dan memanggil Hugo. Merasa bersalah telah meninggalkan Isabelle Hugo berbalik menjemput Isabelle.

Tabel 5.30. Scene 40. Inti dari scene ini adalah seorang sahabat yang baik mampu memberikan dorongan semangat dan bantuan dikala sahabatnya sedang mengalami kesulitan bukan hanya disaat sahabat itu sedang bahagia saja. Akan tetapi ia juga akan ada disaat mengalami kesusahan dan tidak akan meninggalkan temannya begitu saja.

Tabel 5.31. Scene 42. Pada scene ini, terlihat bagaimana Mama Jeane berupaya agar Melies tidak mengetahui adanya gambar itu karena ia takut Melies bersedih dan terluka melihat gambar itu.

Tabel 5.32. Scene 43 dan 44. Sebagai sahabat, Hugo merasa prihatin melihat kondisi George sekaligus merasa bersalah karena telah membuka ingatan masa lalu George. Meskipun suasana masih tidak mengenakkan, disisi lain Isabelle juga berterimakasih karena melalui persahabatan, Isabelle mendapatkan pengalaman baru.

Tabel 5.33. Scene 45. Dalam scene ini terlihat berbagai hal baik yang dapat dimulai dari memberikan senyuman. Meskipun agak sulit bagi Inspektur, ternyata ia bisa memberikan senyuman terbaiknya dihadapan Madame, dan madame pun cukup terkesan. Senyuman terbaiknya itu dapat meningkatkan kepercayaan dirinya saat ia akan mendekati Lisette. Hal ini membuat Inspektur semakin berseri-seri.

Tabel 5.34. Scene 52 dan 53. Sebagai sahabat, Hugo menasihati Isabelle. Ia menganalogikan manusia dengan mesin, dimana jika mereka memiliki tujuan, mereka akan melakukan apa yang harus dilakukan. Akan tetapi jika mesin itu rusak mereka tidak bisa melakukan apa yang harus di lakukan. Hugo berusaha memotivasi Isabelle. Semua orang diciptakan memiliki tujuan hidup dan saling membutuhkan.

Tabel 5.35. Scene 54. Setelah Hugo memberi nasihat kepada Isabelle, Hugo dan Isabelle menyusun rencana untuk memperbaiki Melies dari keterpurukannya karena Hugo prihatin melihat kondisi Melies yang rapuh akibat memikirkan masa lalunya. Sebagai sahabat Isabelle berusaha memberikan semangat kepada Hugo dengan memberikan ciuman di pipi Hugo.

Tabel 5.36. Scene 60. Pada scene ini salah satu bentuk kecintaannya terhadap dunia film yang tidak bisa ia lupakan sampai kapanpun. Bagi Melies istrinya adalah wanita yang paling cantik sampai kapanpun karena ia sangat mencintai istrinya. Melies pun bersedia menceritakan masa lalunya kepada Hugo, Tabard, Mama Jeane dan Isabelle.

Tabel 5.37. Scene 73. Pada scene ini dapat di ambil kesimpulan bahwa pengalaman bisa menjadi satu hikmah yang tak pernah ia bayangkan akan terjadi di hidupnya dan tidak akan pernah ia lupakan, yaitu “akhir bahagia hanya terjadi di dalam film”.

Tabel 5.38. Scene 78. Dalam scene ini dapat disimpulkan bahwa sekejam-kejamnya Inspektur terhadap Hugo, sebagai manusia ia juga masih punya hati dan tidak tega melihat Hugo terluka. Ia juga ikut memahami kesepian yang dialami Hugo karena ia pun juga merasakan kesepian dan kesendirian yang dialami Hugo.

Tabel 5.39. Scene 79. Kebahagiaan Mama Jeane disaat itu adalah saat ia melihat Melies suaminya bisa tersenyum dan bangkit dari keterpurukannya. Ia berterimakasih kepada Hugo yang telah memberikan kejutan sebuah tipuan sulap yang paling indah dari yang pernah ia lihat sebelumnya.

Tabel 5.40. Scene 80. Sahabat yang baik mampu mengarahkan dan mengubah hidup kita kearah yang lebih baik. Kebahagiaan seorang sahabat juga terjadi disaat kita melihat sahabat bahagia. Itulah yang dirasakan oleh Isabelle saat ia melihat Hugo telah berhasil menggapai tujuan dan kebahagiaannya yaitu memiliki keluarga dan memperbaiki Automaton.

5.1.1.4. Sudut Pandang Penonton dalam melihat Makna Persahabatan dalam film “Hugo”

Untuk menguji keabsahan penelitian dan menelusuri pandangan penonton sebagai pribadi terkait hal persahabatan khususnya mengenai fenomena dalam film “Hugo”, peneliti melakukan tahap diskusi yang disebut *Focus Group Discussion* dengan menetapkan lima orang informan yang diambil berasal dari mahasiswa, siswa SMA, wiraswasta, ibu rumah tangga. Mereka kemudian diajak menonton film “Hugo” pada tanggal 24 Oktober 2013. Seperti yang dikatakan oleh Silvia Nora Nefriyani (18) Pelajar SMK PGRI, “Film “Hugo” ini ceritanya menarik, bisa menjadi inspirasi dan dorongan bagi siapapun yang melihatnya.”

Berkaitan dengan persahabatan khususnya yang ada pada Film “Hugo” ini, beberapa pendapat yang diajukan tentang persahabatan sesuai dengan hasil penelitian, hal ini terlihat dari diskusi dengan peserta saat mereka mengungkapkan bagaimana simbol-simbol persahabatan di dalam film Hugo. Adapun simbol-simbol persahabatan dikemukakan oleh Wia Safri Anisa (17) Pelajar SMK PGRI :

“ simbol-simbol persahabatan yang ada dalam film ini antara lain, saling membantu satu sama lain terlihat pada saat Hugo menolong Isabelle saat terjatuh, memberi semangat terlihat pada saat Hugo menasihati Isabelle, selalu ada disaat senang maupun duka”.

Persahabatan menurut peserta terdiri atas dua jenis yaitu Persahabatan karena manfaat dan Persahabatan yang Sejati. Konsep persahabatan ini terkait dengan persahabatan menurut Aristoteles baik itu persahabatan *utility*, *pleasure* dan *virtue*.

Konsep persahabatan *utility*, dan *pleasure* menurut peserta FGD dikategorikan sebagai persahabatan karena manfaat. Hal ini terlihat dari diskusi dengan peserta saat mengungkapkan pentingnya sahabat menurut masing-masing peserta :

Menurut pendapat Susilawati (25) :

“ Persahabatan itu penting gak penting, karena jika kita mendapat sahabat yang sejiwa, sehati maka persahabatan menjadi sangat penting, lain lagi ketika kita mendapat sahabat yang hanya sekedar sahabat, justru ia bisa menjadi tameng yang menghancurkan kita. Sedangkan persahabatan dalam film ini memiliki peranan penting karena persahabatan mereka membuka jalan untuk mencapai tujuan yang besar, sehingga membuat film ini menjadi tontonan yang menarik”.

Konsep persahabatan *virtue* inilah menurut peserta FGD dikategorikan sebagai persahabatan yang sejati. Sahabat mampu mengobati duka hati, saling tolong menolong dan sahabat yang baik mampu mengarahkan dan mengubah hidup kita kearah yang lebih baik.

Yuli Yudi Saputra (24) Mahasiswa Agribisnis mengatakan :

“Film ini menceritakan bagaimana memecahkan masalah dengan tuntunan masalah lainnya dengan bantuan sahabat yang setia dan selalu ada disaat temannya membutuhkan walaupun resikonya sangat besar. Melalui permasalahan sahabatnya juga Hugo mencari apa tujuan hidup sebenarnya dan tujuan hidup sahabatnya dengan semangat keberaniannya”.

Dari pendapat peserta diskusi, terlihat bahwa persahabatan itu bisa membawa kepada kebaikan dan juga bisa menjerumuskan jika dasar bersahabat itu hanya bersifat *utility* atau *pleasure*.

Selain mengungkap pesan yang terdapat di dalam film ini, peserta FGD juga mendapat sedikit pengetahuan tentang film dan juga sosok penemu film imajinasi yang selama ini tidak banyak orang yang mengetahuinya.

Berikut ini pendapat Silvia Nora Nefriyani (18) Pelajar SMK PGRI :

“ Melalui film ini saya jadi tau bagaimana sejarah penemuan film, proses pembuatan film berwarna. Ternyata pembuatan film zaman dahulu cukup rumit karena pewarnaannya dilakukan secara manual. Selain itu saya juga baru mengetahui sosok George Melies yang ternyata adalah seorang penemu film fiksi yang terkenal di jamannya.”

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil pada pembahasan yang merupakan analisa dari peneliti melalui elemen representasi Persahabatan yang dianalisis melalui unit analisis Semiotika Charles Sanders Peirce, peneliti menarik kesimpulan bahwa seorang sahabat adalah seorang yang tertawa dan menangis bersama kita, kadang juga menjadi tempat meminta nasehat dan dukungan fisik, serta sebagai curahan isi hati. Melalui analisis Peirce ditemukan hasil bahwa persahabatan terdiri atas tiga jenis yaitu : (1) *Utility* : persahabatan yang bersifat *utility* dalam film Hugo terlihat pada persahabatan Hugo dan Isabelle. Disini terlihat bahwa sebagai sahabat, Hugo mampu memberikan manfaat bukan hanya untuk dirinya namun juga untuk orang-orang yang ada di sekitarnya. (2) *Pleasure* : Persahabatan bersifat *pleasure* dalam film Hugo dapat kita lihat pada persahabatan antara Hugo dengan Isabelle, karena berkat Hugo, Isabelle mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan melalui petualangan mereka dalam memecahkan misteri tentang automaton begitu pun sebaliknya dengan Hugo yang mendapatkan teman yang menyenangkan seperti Isabelle. (3) *Virtue* : Persahabatan terakhir yang bersifat *virtue* dalam film Hugo terlihat pada persahabatan antara Hugo dengan Isabelle disaat hubungan mereka menjadi semakin dekat, saling memahami satu sama lain dan rela berkorban serta menghadapi masalah demi masalah bersama-sama. Persahabatan mereka ini pada akhirnya membawa kebaikan dan kebahagiaan bagi keduanya bahkan bagi orang-orang disekitarnya.
2. Selanjutnya berdasarkan analisis peneliti serta pandangan penonton ditemukan pendapat bahwa film “*Hugo*” adalah film yang bagus sekaligus memberikan motivasi kepada penontonnya. Persahabatan menurut hasil FGD ini terbagi atas dua jenis yaitu persahabatan karena manfaat. Jenis persahabatan lainnya yaitu persahabatan

yang sejati dimana sahabat itu adalah orang yang selalu ada dalam suka dan duka, saling tolong menolong, bertukar nasihat dan berbagi cerita. Hal ini ditunjukkan dalam persahabatan Hugo dengan Isabelle, Isabelle tidak pernah meninggalkan Hugo meskipun disaat Hugo dalam kesulitan begitupun halnya dengan Hugo. Film ini juga menceritakan seluk-beluk dunia perfilman di masa lalu.

6.2 Saran

1. Berdasarkan kesimpulan dari proses analisa peneliti, film “*Hugo*” ini masih belum dapat dipahami secara universal oleh berbagai kalangan meskipun dari segi cerita, film ini menarik, memberikan pengetahuan dan ditujukan untuk film keluarga. Namun alur ceritanya yang berjalan lambat membuat sebagian penonton kurang memahami maksud yang ingin disampaikan oleh si pembuat cerita.
2. Untuk lebih memperkaya pengetahuan mahasiswa tentang film, dianjurkan meneliti film bukan hanya dari cerita, namun juga dari segi teknik kamera, editing dan unsur sinematografi lainnya yang dikaitkan dengan bidang komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristoteles, *Nichomachean Ethics, Book VIII & IX* (diterjemahkan oleh Kenyowati, embun.2004. *Nichomachean Ethics Sebuah Kitab Suci Etika*. Teraju PT. Mizan Publika, Jakarta
- Arsyad, Azhar,2003.*Media Pembelajaran*.Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Budiman,Kris. 2005.*Ikonisitas: Semiotika Sastra dan Seni Visual*. Buku Baik,Yogyakarta
- Bungin, Burhan. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Kencana, Jakarta
- Cangara,Hafied. 2007,*Pengantar Ilmu Komunikasi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Danesi,Marcel.2004, *Messages, Sign, and Meaning:A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*. Canadian Scholar’s Pres Inc. Canada. (Diterjemahkan oleh Setyarini, Evi dkk. 2010, *Pesan, Tanda dan Makna : Buku Teks Dasar mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Jalasutra, Yogyakarta.
- Faraj, Ahmad Mahmud. 2007. *Kayfa Taj’al Al-Nas Yuhibbunak*. Dar Al-Farouk. Kairo (Diterjemahkan oleh Tidjani, Sofia. 2013. *Belajar Bersahabat*, Zaman. Jakarta)
- Fiske, John, 2004. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, alih bahasa: Yosol Iriantara dan Idi Subandy Ibrahim, Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra,
- Gea, Antonius Atoshoki dkk. 2005. *Relasi dengan Sesama*. Elek Media Komputindo, Jakarta
- Hamidi,2007.*Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*.UMM Press,Yoyakarta
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Ghalia Indonesia , Jakarta
- Irwanto.2006. *Focused Group Discussion (FGD)*. Yayasan Obor Indonesia, Jakarta
- Kriyantono, Rachmat.2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*.Kencana Prenada Media Group,Malang
- Kurniawan, 2001.*Semiologi Roland Barthes*. Yayasan Indonesiatera, Magelang
- Mardalis,2003.*Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*.Bumi Aksara. Jakarta

- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*, Salemba Humanika : Jakarta
- Moleong J. Lexy, 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Rosda Karya, Bandung
- Musawi, Khalil, 1992. *Kaifa Tata 'amal Ma'a an-Na s (Bagaimana Menyuksekan Pergaulan Anda : Resep-Resep Mudah dan Sederhana Membina Persahabatan)*, edisi ketiga. Terjemahan oleh Ahmad Subandi. 2002, Lentera Basri-tama, Jakarta
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi, 2005, *Metodologi Penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta
- Nasrullah, Rulli. 2012. *Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siberia*, Kencana Prenada Media, Jakarta
- Nawawi, 2003. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Gajahmada University Press. Yogyakarta
- Partanto, Dius A dan M. Dahlan Al- Barry, 1994, *Kamus Ilmiah Populer*, Arkola, Surabaya
- Patilima, Hamid , 2005, *Metode Penelitian Kualitatif*, Alfabeta, Bandung
- Pawito. 2007, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, LKIS, Yogyakarta
- Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pratisa, Himawan, 2008. *Memahami Film*. Homerian Pustaka. Yogyakarta.
- Rafiek, M. 2012. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Aswaja Pressindo, Yogyakarta
- Setiadi, Elli M dkk. 2011. *Pengantar Sosiolog Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Kencana Prenada Media, Jakarta
- Suranto Aw. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*, Graha Ilmu. Yogyakarta
- Sobur, Alex. 2002. *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Syahputra, Iswandi. 2013. *Rezim Media. Pergulatan Demokrasi, Jurnalisme, dan Infotainment dalam industri Televisi*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Usman, Husaini & Purnomo Setiadi Akbar, 2003. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta. Bumi Aksara
- Vivian, Jhon. 2008. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Prenada Media Grup
- Widjaja, H.A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi/Pengantar Studi*. Jakarta: Rineka Cipta

INTERNET :

http://id.wikipedia.org/wiki/Hugo_%28film%29