



REPRESENTASI TOKOH DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM FILM THE MARIO BROS MOVIE (2023)

Ary Santoso¹, Khanivah², Efthariena³, Lestari⁴

Universitas Siber Asia

¹ary4unsia@gmail.com, ²anggikhanivah@gmail.com, ³efthariena03@student.unsia.ac.id,

⁴Lestari1411@yahoo.com

Info Artikel :

Diterima : 18 Juli 2023

Disetujui : 18 Agustus 2023

Dipublikasikan : 21 September 2023

ABSTRAK

Kata Kunci :

Mario Bros,
Semiotika,
Charles
Sanders
Peirce,
Interpersonal

Komunikasi yakni bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain secara sengaja dan tidak sengaja. Dalam Film juga terjadi komunikasi termasuk di dalamnya terjadi komunikasi nonverbal yang tersirat dan dapat diterima sebagai pesan dalam komunikasi. Film The Super Mario Bros (2023) Menarik karena film ini meraih pasar untuk semua umur sehingga bisa dinikmati tua dan muda termasuk anak-anak. sehingga sangat menarik untuk kita fahami makna dibalik tanda, atau simbolnya. Tujuan penelitian untuk menganalisis dan memahami bagaimana tokoh-tokoh dalam film tersebut direpresentasikan dan bagaimana komunikasi interpersonal antara karakter-karakter tersebut dipresentasikan. Metode penelitian Kualitatif dengan Teori Semiotika Charles Sanders Peirce memberikan pemahaman mengenai makna tanda-tanda semiotika dengan segitiga Peirce yaitu tanda, objek dan interpretasi sebagai hasil pemaknaan dari tanda dan objek. Hasil Penelitian mendapati Representasi tokoh Mario dan Luigi merepresentasikan sebagai dua bersaudara berprofesi Plumber yang berbeda karakter dari sign, objek dan interpretan yang dianalisis tetapi memiliki komunikasi interpersonal yang terjalin dengan baik dalam membangun hubungan interpersonal.

ABSTRACT

Keywords :

Mario Bros,
Semiotics,
Charles
Sanders Peirce,
Interpersonal

Communication is a form of human interaction that influences each other, both intentionally and unintentionally. In films, communication also occurs, including nonverbal communication that is implied and can be received as a message. The film The Super Mario Bros. (2023) is interesting because it reaches the market for all ages so that it can be enjoyed by young and old, including children. So it is very interesting for us to understand the meaning behind the signs or symbols. The aim of the research is to analyze and understand how the characters in the film are represented and how interpersonal communication between these characters is presented. Qualitative research methods using Charles Sanders Peirce's Semiotic Theory provide an understanding of the meaning of semiotic signs with Peirce's triangle, namely signs, objects, and interpretation as a result of the meaning of signs and objects. The research results found that the representation of the characters Mario and Luigi represents two brothers who work as plumbers who have different characters from the signs, objects, and interpretants analyzed but have good interpersonal communication in building interpersonal relationships.

PENDAHULUAN

Pada era digital komunikasi berkembang secara cepat dan dapat dinikmati dalam genggam, teknologi berjalan maksimal. Komunikasi dalam hal ini proses penyampaian pesan dapat disampaikan dengan berbagai cara. C. Shannon dan W. Weaver dalam buku The Mathematical Theory of Communication (1949), komunikasi yakni bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain secara sengaja dan tidak sengaja. Dalam Film juga terjadi komunikasi termasuk di dalamnya terjadi komunikasi nonverbal yang tersirat dan dapat

diterima sebagai pesan dalam komunikasi. Pesan yang diterima diterjemahkan dari tanda-tanda yang ada dalam film itu sendiri.

Dalam film juga terjadi komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi, Menurut DeVito (2007: 5), komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang yang telah menjalin hubungan. Komunikasi mengenal adanya komunikasi yang terjadi pada khalayak umum atau masyarakat yang dikenal dengan Komunikasi massa, dimana dalam komunikasi massa saluran komunikasi yang digunakan adalah media massa baik cetak maupun visual. Pada media massa visual ini kita mengenal film dimana komunikasi massa yang terjadi pada film memiliki unsur menghibur dalam penyampaian pesan baik verbal maupun non verbal. kini kita berada dalam era simulasi dimana komunikasi berupa tanda menciptakan realitas kita.

Pada tahun 2023 ini film terbaru yang menarik khalayak adalah film *The Super Mario Bros* karena film ini meraih pasar untuk semua umur sehingga bisa dinikmati tua dan muda termasuk anak-anak. Dalam film jenis animasi ini karakternya sudah dikenal sejak lama karena karakter berasal dari karakter permainan video pada 1985. Film animasi mario bros yang diangkat dari games tahun 1985 yang kini tetap ada peminatnya. Games yang dimainkan dari video pertama kali oleh konsol nintendo dan berangsur bisa dimainkan secara online dan pada era digital melalui aplikasinya. Film Mario bros sebelumnya sudah pernah dibuat pada tahun 1993, tetap sama pada karakternya yakni kakak beradik Mario dan Luigi yang berprofesi sebagai tukang pipa ledeng dan bercita-cita menjadi tukang pipa ledeng terkenal di Brooklyn. Sinopsis cerita dari film ini cukup unik, karena film animasi ini memberikan tontonan imajinatif yang bercerita tentang mario bros yang pada awal cerita kota Brooklyn mengalami banjir sehingga mario berfikir bila berhasil memperbaiki banjir dari pipa bawah tanah maka namanya akan dikenal Berlanjut pada sinopsi film Mario Bros ini, saat Mario dan Luigi memeriksa pipa di Brooklyn mereka tersedot ke dalam dunia yang sangat unik. Luigi tersedot masuk ke dalam dunia Dark Land dan Mario masuk dalam kerajaan Jamur. Mario yang tersedot dalam Kerajaan Jamur yang tenang dan menyenangkan sangat berbeda dengan yang dihadapi Luigi yang tersedot ke dalam Dunia Dark Land dikuasai oleh Bowser dan penuh dengan kegelapan sehingga tampak menyeramkan. Pada film ini banyak sekali tanda-tanda komunikasi yang bisa dilihat dari ilmu komunikasi terutama bidang semiotika yang salah satu ahlinya adalah Charles Sander Peirce, sehingga sangat menarik untuk kita fahami lebih jauh apa yang ada di dalam film ini. Semiotika Charles Sanders Peirce memberikan pemahaman mengenai makna tanda-tanda semiotika yang dikenal dengan segitiga makna Peirce dimana adanya tanda, objek dan interpretasi sebagai hasil pemaknaan dari tanda dan objek.



Gambar 1. Game Mario Bros Tahun 1985

Fokus penelitian ada pada tokoh utama dan tokoh pendukung utama yakni Mario Bros dan Luigi pada film *The Mario Bros Movie* (2023) yang akan mendalami dari sisi semiotika yang memahami makna pesan dari sebuah komunikasi massa dalam film animasi. Tujuan penelitian untuk dapat memahami bagaimana representasi tokoh Mario Bros yang akan diteliti

dengan pendekatan semiotika charles sanders Peirce. Tokoh Mario Bros adalah karakter ikonik dalam dunia permainan video yang juga muncul dalam berbagai adaptasi media, termasuk film. Secara visual, Mario Bros memiliki ciri khas yang mudah dikenali dan membedakannya dari karakter lainnya. Tujuan penelitian untuk menganalisis dan memahami bagaimana tokoh-tokoh dalam film tersebut direpresentasikan dan bagaimana komunikasi interpersonal antara karakter-karakter tersebut dipresentasikan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang cara film mempengaruhi persepsi kita tentang karakter dan hubungan antar mereka.

Landasan Konseptual penelitian ini dilandasi dari penelitian terdahulu sehingga penelitian memiliki konsep yang mampu menghasilkan tujuan penelitian. Penelitian terdahulu dapat dilihat di tabel berikut :

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Judul, Tahun dan Nama Penulis	Hasil penelitian
Analisis Poster Film <i>Turning Red</i> dalam Teori Semiotika Roland Barthes. (2022). Arini Asyifa Nugraha, dkk.	Hasil penelitian dari analisis semiotik poster film animasi ini berisi mengenai pemaknaan dari hewan panda merah merupakan representasi dari pubertas khususnya perempuan, pewarnaan pastel pada latar setting kota Kanada memberi kesan cerah dan bahagia sehingga penonton dapat dengan mudah mengetahui genre animasi tersebut pada posternya. Wilayah Chinatown yang ada di Kanada mengindikasikan latar belakang karakter utama Yakni Mei yang beretnis tionghoa serta tinggal di negara Kanada. Selain itu, typeface pada poster ini umumnya berukuran kecil agar gambar tokoh dari panda merah tersebut memiliki emphasis tersendiri bagi yang Melihatnya.
Analisis Semiotika Poster Film <i>Pretty Boys</i> Versi Pertama. (2022). Arisal Ardiyanto, dkk.	Poster film <i>Pretty boys</i> versi pertama juga mengundang kontroversial dan kritikan karena desain poster yang menggambarkan dua orang laki-laki berdandan menyerupai perempuan, yang dimana hal tersebut menimbulkan persepsi yang mengarah ke paham Patriarki dan LGBT (lesbian, gay, biseksual, dan transgender)
Analisis Semiotika Poster Film Horor " <i>IT Chapter Two</i> " 2019. (2020). Firna, dkk.	Membahas tanda-tanda verbal yang ditemukan dalam poster yang terdiri dari: judul, produsen film, crew yang terlibat, tanggal dirilisnya film, tempat penayangan, situs internet, dan beberapa logo. Adapun tanda-tanda visual yang dianalisis yaitu bentuk:gambar, warna, posisi, dan latar belakang. Tanda-tanda verbal danvisual didalam jurnal ini menunjukkan jenis film yang dianalisis, yaitu film horror yang menceritakan tentang kelanjutan kisah badut menakutkan pada film seri sebelumnya.

Pertama penelitian terdahulu adalah film - film yang memiliki poster berupa foto nyata sehingga dapat dipaparkan bahwa konsep pembaharuan pada penelitian ini dibanding penelitian terdahulu pada tabel di atas yakni poster film *The Super Mario Bros Movie* (2023) adalah jenis poster animasi.

Kedua, penelitian dari Arini Asyifa Nugraha, dkk. pada tahun 2022 mengenai poster film *Turning Red* serta penelitian Ardiyanto, dkk. pada tahun 2022 mengenai poster film *Pretty Boys* versi pertama dianalisis dengan teori semiotika Rolland Barthes dan pada penelitian dari Firna, dkk pada tahun 2020 mengenai poster film *IT Chapter Two* 2019 menggunakan teori semiotika Saussure & Dyer memberikan perbedaan pada penelitian ini yang menggunakan Semiotika Charles Sanders Peirce.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah Metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi dengan menganalisis visual dari para tokoh dan komunikasi interpersonal

yang terjadi menggunakan Teori Semiotika Charles Sander Peirce. Pemilihan metode kualitatif untuk penelitian ini karena penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasar logika sistematis, prinsip angka atau metode statistik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena penelitian ini menganalisis isyarat dan tindakan sosial lainnya yang adalah bahan mental untuk analisis kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film *The Mario Bros Movie* (2023) memiliki satu tokoh utama yakni Mario Bros dan tokoh pendukung bernama Luigi, kedua karakter inilah yang akan diteliti dalam penelitian ini dengan kajian teoritis yang telah dipaparkan di atas serta metodologi kualitatif untuk menganalisis penelitian ini.

1. Mario Bros



Gambar 1. Tokoh Mario

Mario adalah tokoh utama dalam film *The Mario Bros Movie* (2023). Tokohnya pertama kali lahir pada tahun 1983 melalui permainan atau game elektronik dari perusahaan Nintendo. Tokoh Mario berprofesi sebagai Tukang Pipa atau *Plumber* di Brooklyn, New York yang berasal dari Italia. Mario selalu memakai topi merah berinisial M dengan baju overall terusan dan memakai sarung tangan putih serta memiliki kumis yang lebat dengan karakter pemberani yang optimis. Penelitian menganalisis tanda - tanda atau simbol - simbol yang ada pada tokoh Mario dalam film *Mario Bros The Movie* (2023) melalui analisis teori semiotika Charles Sander Peirce dengan segitiga semiotikanya sebagai berikut :

2. Sign

Berdasar tanda - tanda atau simbol - simbol yang dapat dilihat visual maupun nonverbal dari tokoh Mario dalam film *Mario Bros The Movie* (2023) penelitian mendapati data yang dianalisis sebagai berikut :

- *Qualisign* yang didapati pada tokoh Mario pada film *Mario Bros The Movie* (2023) memiliki kualitas yang baik dan cukup jelas dari pakaian yang dipakainya yang berwarna merah dengan karakternya yang digambarkan pemberani dan optimis.
- *Sinsign* pada tokoh Mario dalam *Mario Bros The Movie* (2023) melekatkan peristiwa bahwa Mario berinisial M sehingga menggunakan topi sesuai dengan fakta namanya, dan menggunakan pakaian overall sebagai pakaian umum profesi Tukang Pipa atau *Plumber*.
- *Legisign* dalam tokoh Mario pada *Mario Bros The Movie* (2023) divisualisasikan dari Kumis lebatnya yang menjadi Norma Sosialnya sebagai orang Italia yang biasa memelihara kumis sebagai kebiasaan sosial.

3. Objek

Tokoh Mario pada Mario Bros The Movie (2023) sebagai objek adalah sesuatu yang dirujuk, berdasarkan jenisnya objek dari Peirce maka mendapati hal berikut pada penelitian :

- Ikon : tanda yang menyerupai atau mirip dengan objek aslinya yakni pakaian Mario berupa Overall yang memang adalah pakaian Tukang Pipa atau *Plumber*.
- Indeks : pada tokoh Mario yang merupakan tanda yang bersifat kausal berhubungan dengan sebab akibat yaitu topi dengan huruf M, karena M adalah inisial dari Mario.
- Simbol : Tanda yang berkaitan dengan penandanya pada Tokoh Mario adalah sarung tangan yang digunakan Mario yang merupakan sarung tangan pekerja teknik bangunan yang sesuai dengan pekerjaan Mario sebagai *Plumber* atau Tukang Pipa.

4. Interpretasi

Interpretasi pada tokoh Mario pada Mario Bros The Movie (2023) yang merupakan hasil hubungan antara tanda dan objek menemukan bahwa interpretasi jenis Interpretasi Argumen pada tokoh Mario menjadi tanda yang memberikan alasan akan suatu hal. Tokoh Mario menggunakan pakaian overall dengan topi merah berinisial huruf M dan berpenampilan fisik berkumis dapat diinterpretasikan dengan argumentasi bahwa Mario merupakan tokoh yang memvisualisasikan Tukang Pipa atau *Plumber* bernama Mario yang berasal dari Italia.

5. Luigi



Gambar 2. Tokoh Luigi

Luigi adalah tokoh pendamping utama dalam film Mario Bros The Movie (2023) yang dalam ceritanya adalah saudara kandung dari Mario sang tokoh utama. Luigi adalah kakak dari Mario yang berkarakter ceroboh dan bersifat pesimis serta berasal dari Italia dan sama-sama berprofesi sebagai *Plumber* atau Tukang Pipa yang diceritakan memiliki karakter penakut berbeda dengan Mario yang digambarkan pemberani dan optimis. Penelitian menganalisis tanda - tanda atau simbol - simbol yang ada pada tokoh Mario dalam film Mario Bros The Movie (2023) melalui analisis teori semiotika Charles Sander Peirce dengan segitiga semiotikanya sebagai berikut :

6. Sign

Berdasar tanda - tanda atau simbol - simbol yang dapat dilihat visual maupun nonverbal dari tokoh Luigi dalam film Mario Bros The Movie (2023) penelitian menghasilkan analisis sebagai berikut :

- *Qualisign* yang didapati pada tokoh Luigi pada film Mario Bros The Movie (2023) memiliki kualitas yang baik dan cukup jelas dari pakaian yang dipakainya yang berwarna hijau menggambarkan personal diri yang lebih calm daripada Mario sebagai tokoh utama yang memakai baju merah.
- *Sinsign* pada tokoh Luigi dalam Mario Bros The Movie (2023) melekatkan peristiwa bahwa yang dilihat dari gestur dan mimik muka Luigi yang diceritakan mudah gugup.



Gambar 3. Visualisasi Tokoh Luigi yang penakut

- *Legisign* dalam tokoh Luigi pada film Mario Bros The Movie (2023) divisualisasikan dari Kumis lebatnya yang menjadi Norma Sosialnya sebagai orang Italia yang biasa memelihara kumis sebagai kebiasaan sosial.

7. Objek

Tokoh Luigi pada Mario Bros The Movie (2023) sebagai objek adalah sesuatu yang dirujuk, berdasarkan jenisnya objek dari Peirce maka mendapati hal berikut pada penelitian :

- *Ikon* : tanda yang menyerupai atau mirip dengan objek aslinya yakni pakaian Luigi berupa Overall yang memang adalah pakaian Tukang Pipa atau *Plumber*.
- *Indeks* : Tokoh Luigi yang merupakan tanda yang bersifat kausal berhubungan dengan sebab akibat yaitu hubungan antara gestur Luigi yang ceroboh dengan sifatnya yang pesimis dan penakut.
- *Simbol* : Tanda yang berkaitan dengan penandanya pada Tokoh Luigi adalah sarung tangan yang digunakan Luigi yang merupakan sarung tangan pekerja teknik bangunan yang sesuai dengan profesi Luigi sebagai *Plumber* atau Tukang Pipa.

8. Interpretasi

Interpretasi pada tokoh Mario di Mario Bros The Movie (2023) yang merupakan hasil hubungan antara tanda dan objek menemukan bahwa interpretasi jenis Interpretasi Rheme dimana tanda yang memungkinkan ditafsirkan dalam pemaknaan yang berbeda-beda, Luigi yang menggunakan warna hijau yang menginterpretasikan sifat lembut juga dapat diinterpretasikan sebagai tidak sedominan karakter utama, begitupula visualisasi kecerobohan karakter Luigi dapat diinterpretasikan berbeda-beda, bisa maknai pesimis bisa dimaknai penakut.

9. Komunikasi Interpersonal Mario dan Luigi

Tokoh Mario dan Luigi pada film The Super Mario Bros (2023) ini memvisualisasikan dengan sangat jelas hubungan interpersonal antara tokoh utama dan tokoh pendukung utamanya. Apalagi dalam alur cerita Mario dan Luigi adalah saudara kakak beradik yang tentunya memiliki hubungan interpersonal serta menjalin komunikasi interpersonal. Dari observasi data penelitian pada film The Super Mario Bros (2023) peneliti menganalisis ciri-ciri komunikasi dari Devito yang dapat memberikan hasil penelitian berupa komunikasi interpersonal yang terjalin antara Mario dan Luigi dari ciri - ciri komunikasi interpersonal

menurut Devito berikut :

- Keterbukaan : Mario dan Luigi dalam film *The Mario Bros* (2023) ini menjalin komunikasi yang cukup terbuka sehingga ketika cerita dalam film menggambarkan Luigi hilang tersedot kedalam dunia lain maka Mario tahu dan menyusulnya. Hal ini memberikan informasi adanya keterbukaan dalam komunikasi interpersonal yang terjalin antara Mario dan Luigi.
- Empati : Pada alur cerita ketika tersedot kedalam pipa dan menemukan dunia lain ternyata Mario dan Luigi terpisah karena Mario tersedot ke Dunia Jamur yang menyenangkan sementara Luigi ke Dunia Dark Land. Menyadari hal tersebut Mario menyusul Luigi sehingga dalam hubungan interpersonal ini memiliki empati.



Gambar 4. Dunia Jamur



Gambar 5. Dunia Dark Land

- Dukungan : Hubungan Komunikasi Interpersonal antara Mario dan Luigi terlihat saling mendukung, dalam film *The Mario Bros Movie* (2023). Mario dan Luigi adalah dua kakak beradik yang dikenal akan persaudaraannya sehingga saling mendukung dalam film hubungan interpersonal yang saling mendukung terlihat jelas ketika Mario ikut memerangi Dunia Dark Land bersama Luigi
- Perasaan Positif : Komunikasi Interpersonal dalam sebuah hubungan interpersonal yang terjadi antara Mario dan Luigi mampu membawa penonton akan perasaan positif dimana juga terlihat dalam dialog film komunikasi positif antara mereka berdua.
- Kesamaan : walau berbeda karakter dan sifat dalam hubungan interpersonal Mario dan Luigi terjalin komunikasi yang bertujuan sama yakni saling memahami satu sama lainnya sebagai saudara kandung.

Pada akhir pembahasan dapat kita berikan hasil penelitian bahwa analisis data dengan Teori mendapati Tokoh Mario sebagai tokoh utama dan Luigi Tokoh pendukung utama yang merepresentasikan sebagai dua bersaudara berprofesi *Plumber* yang berbeda karakter dari

sign, objek dan interpretan yang dianalisis tetapi memiliki komunikasi interpersonal yang terjalin dengan baik dalam membangun hubungan interpersonal.

KESIMPULAN

Penelitian pada film *The Super Mario Bros* (2023) ini memberikan beberapa hasil penelitian sebagai berikut : Adanya Representasi tokoh utama dan tokoh pendukung utama yang dianalisis dengan Teori Semiotika Peirce : tanda, objek dan interpretan. Representasi melalui teori semiotika Peirce mendapati representasi Mario dan Luigi adalah tokoh yang memiliki *Qualisign* yang jelas, *Sinsign* inisial huruf M pada topi Mario yang melambangkan namanya, *Legisign* pada tokoh Mario dan Luigi adalah kumisnya yang lebat menandakan norma sosial dalam penampilan yang sering ditemui dalam budaya Italia. Dari Objek berupa ikon, indeks dan simbol maka interpretasi yang didapat berupa Argumen memakai overall karena profesi mereka adalah Plumber. Penelitian ini juga mendapati adanya ciri - ciri Komunikasi Interpersonal menurut Devito dimana adanya keterbukaan, empati, dukungan, hubungan, perasaan positif kesamaan dimana Mario dan Luigi membangun komunikasi interpersonal yang terbuka, sehingga ketika terjadi masalah menimbulkan empati yang pada akhirnya memberi dukungan sehingga secara interpersonal memiliki perasaan positif dan kesamaan dalam membangun komunikasi Interpersonal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A., Ramdan, M. P., & Nugraha, R. E. (2022, October). Analisis Semiotika Poster Film *Pretty Boys* Versi Pertama. In *SINASTRA: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, dan Sastra* (Vol. 1).
- DeVito, Joseph. (2018). *Komunikasi Antar Manusia Edisi Kelima*. Karisma Publishing Group
- Firna. (2019). Analisis Semiotika Film Horor IT Chapter Two 2019. *Academia.edu*
https://www.academia.edu/43178092/Analisis_Semiotika_Poster_Film_Horor_IT_ChapterTwo_2019
- Hanani, Silfia. (2017). *Komunikasi Antar Pribadi Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinastara/article/view/6167>
- Jatnika, Ajat. (2019). *Komunikasi Kelompok*. Alfabeta
- Little John, Stephen W. (2014). *Teori Komunikasi : Theories of Human Communication*. Salemba Humanika.
- Nugraha, A. A., Johari, A., & Pratama, G. (2022). Analisis Poster Film *Turning Red* dalam Teori Semiotika Roland Barthes. *FINDER: Journal of Visual Communication Design*, 2(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/FINDER/article/view/46234>
- Rahmat, Jalaludin. (2017). *Metode Penelitian Komunikasi Edisi Revisi*. Simbiosis Rekatama Media
- Sobur, Alex. (2021). *Semiotika Komunikasi Cetakan kelima*. Remaja Rosda Karya.
- West, Richard. (2013). *Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Salemba Humanika.