



**PERGOLAKANKRISIS IDENTITAS**

**DALAM FILM WARM BODIES**

(Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure)

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana

Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

Disusun Oleh:

**DWI MURTI NASTITI**

44112120030

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2015**



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **PERGOLAKAN KRISIS IDENTITAS DALAM FILM  
WARM BODIES**

Nama : Dwi Murti Nastiti

NIM : 44112120030

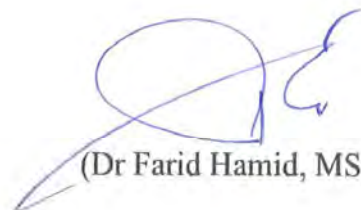
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 14 Februari 2015

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Mengetahui,  
Pembimbing



(Dr Farid Hamid, MSi)

**LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI**

Judul : **PERGOLAKAN KRISIS IDENTITAS DALAM FILM  
WARM BODIES**

Nama : Dwi Murti Nastiti

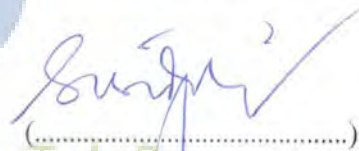
NIM : 44112120030

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 14 Februari 2015

Ketua Sidang,  
Dr Syaifuddin, Msi



(.....)

Penguji Ahli,  
Syaiful Halim, M.Ikom



(.....)

Pembimbing,  
Dr. Farid Hamid, MSi



(.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : **PERGOLAKAN KRISIS IDENTITAS DALAM FILM  
WARM BODIES**

Nama : Dwi Murti Nastiti

NIM : 44112120030

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 14 Februari 2015  
Disetujui dan diterima oleh,

**Pembimbing**

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
(Dr Farid Hamid, MSi)

**Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi**

**Ketua Bidang Studi Broadcasting**

(Dr Agustina Zubair, M.Si)

(Feni Fasta, MSi)



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**LEMBAR PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dwi Murti Nastiti  
NIM : 44112120030  
Judul : **PERGOLAKAN KRISIS IDENTITAS  
DALAM FILM WARM BODIES**

Menyatakan bahwa Skripsi saya adalah murni hasil karya yang saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasikan ataupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya.

Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal

Jakarta, 07 Februari 2015

  
(Dwi Murti Nastiti)

## KATA PENGANTAR

Dengan kehadiran Allah Swt. atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah membantu proses penyusunan skripsi yang berjudul Pergolakan Krisis Identitas dalam Film Warm Bodies. Hingga akhirnya skripsi ini telah terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 (S-1) Komunikasi di bidang broadcasting ini. Skripsi ini berisi mengenai analisis kualitatif film Warm Bodies melalui kajian semiotika. Dalam kajiannya film ini banyak mengandung nilai-nilai dan isu sosial yang secara implisit menyinggung isu sosial dewasa ini.

Penyusun berterima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, di antaranya:

1. Dr. Farid Hamd U, M.Si, selaku dosen pembimbing atas ilmu, kritik dan sarannya, serta waktunya selama membimbing penyusun;
2. Ketua Bidang Studi Broadcasting, Feni Fasta M.Si;
3. Syaiful Halim, M.Si selaku dosen penguji dan Dr Syaifuddin, M.Si selaku Ketua Sidang;
4. Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, Dr. Agustina Zubair, M.Si;
5. Kedua orang tua penulis, Saimun dan Muryati atas perhatian dan doanya yang terputus. Juga kakak penulis, Eko Prayitno, S.T atas saran-sarannya;
6. Keluarga besar penulis atas pengertian dan doanya;
7. Kepada Mutiasari, Yuliyana Sari, M. Rivai Abdillah, Rizky Juliansyah, atas persahabatan, dan *moodbooster* semangat selama penulis menyusun skripsi ini, terutama selama penyusun menuntut ilmu bersama;

8. Kepada Bapak Elang Ilik Martawijaya dan seluruh rekan di Penerbit IPB Press atas kesempatan bagi penyusun menuntut ilmu serta mendapatkan pengalaman editing buku dan penyuntingan bahasa. Juga Hans Baihaqi dan Ardhya Pratama atas saran-sarannya sata penyusun memulai kuliahnya;
  9. Sally Sinaga, Dani Sahman, Fahmi Amarullah, Nurisa Fitri Rahmani, Irvina Falah, Syifa Rahmatunissa, Ratna Kartika, Fidi Astuti, Hifna Febyanda, Lia Chairunnisa, serta Tuti Sulastri atas semangat dan waktu yang diberikan selama ini;
  10. Seluruh rekan-rekan di Universitas Mercu Buana di bidang studi Broadcasting yang tidak bisa disebutkan satu per satu dan Program Diploma IPB program keahlian Komunikasi tempat penyusun menimba ilmu sebelumnya; serta
  11. Untuk semua yang menginspirasi penyusun untuk terus menonton film dan membaca buku-buku, serta mendorong untuk membuat karya sendiri.
- Dalam penyusun skripsi ini, penyusun menyadari masih jauhnya dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran untuk kesalahan dan kekurangan yang tidak disengaja maupun sengaja, penyusun harapkan demi perbaikan yang membangun kedepannya.

Bogor, 31 Oktober 2014

Penyusun

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Film dan Konstruksi Sosial.....	10
2.2 Krisis Identitas.....	15
2.3 Analisis Semiotika.....	19
2.4 Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure.....	21
2.5 Konsep Makna.....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
3.1 Paradigma Penelitian.....	27
3.2 Metode Penelitian.....	28
3.3 Unit Analisis.....	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.4.1 Data Primer.....	31
3.4.2 Data Sekunder.....	31
3.5 Teknik Analisis Data.....	32
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
4.1 Gambaran Umum Film Warm Bodies.....	35
4.1.1 Identitas Film.....	35
4.1.2 Sinopsis.....	36

4.1.3 Kru dan Pemain .....	38
4.1.4 Penokohan dalam Film Warm Bodies .....	41
4.2 Analisis Penelitian .....	43
4.2.1 Aspek Verbal.....	44
4.2.2 Aspek Non-Verbal.....	62
4.3 Pembahasan.....	67
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>91</b>



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**



Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi Broadcasting  
Dwi Murti Nastiti  
44112120030

Pergolakan Krisis Identitas dalam Film Warm Bodies  
Jumlah halaman: v + 96 halaman + 13 lampiran  
Bibliografi: 21 acuan, Tahun 1999–2013

### ABSTRAK

Film merupakan produk komunikasi massa audio visual, yang efektif menyampaikan pesan, yang berupa realitas rekaan atas isu sosial yang terjadi di masyarakat. Pada film Warm Bodies isu sosial seperti sebuah pergolakan krisis identitas disampaikan melalui pesan implisit yang ditandai melalui pesan verbal (dialog atau kata-kata dalam adegan) dan non-verbal (perilaku dan gesture tokoh).

Fokus penelitian penelitian ini adalah Bagaimana suatu tanda-tanda krisis identitas pada *zombie* dan tokoh lainnya ditunjukkan dengan melihat berbagai adegan-adegan dalam film Warm Bodies. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa adanya suatu tanda-tanda krisis identitas yang ingin disampaikan oleh tokoh dalam film Warm Bodies yang ditandai aspek verbal dan non-verbal pada adegan di dalam film.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika oleh Ferdinand de Saussure. Dengan memaparkan unit analisis berdasarkan adegan-adegan yang memiliki tanda baik dalam verbal maupun non-verbal. Penelitian ini memunculkan pesan implisit yang berhubungan dengan krisis identitas tersebut. Analisis semiotika Ferdinand de Saussure menganalisis dan memaknai tanda-tanda sesuai dengan konteks sosial.

Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan adanya krisis identitas ini yang dihubungkan dengan pandang humanisme pada tanda verbal dan non-verbal. Dengan menganalisis film Warm Bodies berdasarkan gambar dan skenario ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam penggabungan konsep kreatif dan edukatif.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini film sebagai salah satu produk dari komunikasi massa yang dapat digunakan sebagai media penyampai isu yang sedang terjadi di masyarakat. Film menjadi media massa yang baik dalam menjangkau masyarakat dan menyampaikan berbagai isu sosial dengan lebih ringan dan bahkan menarik. Keuntungan sebuah film adalah dapat menggabungkan berbagai alur yang ingin diceritakan dalam satu *settingan*. Dapat dicontohkan hal tersebut pada bagaimana suatu drama percintaan yang sederhana antara sepasang kekasih berada dalam *setting* yang beragam, misalnya daerah peperangan, antara seorang warga dan tentara; di sekolah, antara guru dan murid atau kakak senior dan juniornya; kancah politik, antara lawan politik; situasi kedokteran, antara dokter dengan pasiennya, atau sesama pasien.

Dalam film hal tersebut sangat mungkin terjadi karena film memiliki berbagai unsur yang beragam, seperti tokoh, cerita, *setting* waktu dan tempat, ataupun bagian artistik lainnya yang disatukan dalam satu kesatuan. Jika seseorang ingin membuat drama percintaan dengan konsep peperangan maka pembuat film tidak hanya menampilkan isu percintaan yang terjadi di antara kedua tokoh, tetapi juga isu sosial yang terjadi di antara peperangan. Bagaimana latar waktu dan tempat dalam peperangan, penggunaan perangkat artistiknya,

masalah yang sering terjadi di peperangan, hingga identitas individu dan masyarakat dalam menghadapi peperangan.

Saat ini sangat banyak film yang mengembangkan ceritanya menggunakan isu-isu sosial yang berfokus pada identitas diri suatu individu. Film dengan beragam genre mampu menghadirkan suguhan cerita yang menarik sekaligus mengkritik. Film berkembang menjadi media massa yang bukan hanya menyuguhkan hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran serta media dokumentasi dalam menggambarkan realitas sosial dan kebudayaan.

Salah satu film yang mempunyai ide dan konsep yang disampaikan dengan menarik, yaitu *Warm Bodies*. Cerita film ini diangkat dari novel dengan judul yang sama dan ditulis oleh penulis Amerika Serikat bernama Isaac Marion. Film fiksi yang disutradarai oleh Jonathan Levine mempunyai alur cerita mengenai keadaan zaman mendatang, di mana dunia dikuasai oleh *zombie* atau yang dapat dikatakan sebuah makhluk mitos dalam budaya barat yang berupa mayat hidup.

Hal tersebutlah yang ingin disampaikan dalam *Warm Bodies*, di mana film ini ingin menghubungkan penggambaran *zombie* yang dikenal saat ini dengan fenomena sosial. *Zombie* digambarkan makhluk yang harus diperangi manusia karena tidak bisa berinteraksi, berkomunikasi, berpikir, jahat, dan menyeramkan. Padahal dalam *Warm Bodies* telah mengibaratkan karakter *zombie* tersebut adalah sosok manusia saat ini, di mana dunia tengah digambarkan bahwa sebagian besar manusia sudah mulai melupakan sisi kemanusiaannya, sering berperang, sibuk dengan *gadget*, sehingga tidak berinteraksi dengan yang lain, dan lainnya.

Penganalogian manusia dalam film *Warm Bodies* terlihat dalam berbagai tanda dengan menggunakan analisis semiotika. Tanda tersebut terlihat pada beberapa teks, adegan, dialog, dan *setting*. Teks, adegan, dialog, dan artefak, serta *setting* merupakan suatu tanda yang dapat digunakan dalam unit analisis semiotika. Penelitian menggunakan semiotika pada dasarnya adalah penelitian yang mengamati adanya tanda-tanda dalam teks, adegan, dialog, artefak, dan *setting* tersebut yang secara implisit mempunyai makna yang tidak tersurat dalam media komunikasinya. Dalam film ini yang ingin disampaikan dalam tanda tersebut adalah isu-isu krisis identitas dalam konteks yang tengah marak terjadi di masyarakat.

Contohnya dalam suatu dialog menyatakan keinginan *zombie* tersebut untuk menjadi manusia. Dialog tersebut juga didukung dengan penggambaran *setting* bandara yang menampilkan rutinitas manusia. Namun, jika diteliti maka ada suatu kritik atas rutinitas yang ditampilkan dalam salah satu adegan film tersebut. Dalam film tersebut menggambarkan bahwa manusia yang berada dalam rutinitas bandara tersebut terlihat tidak saling berhubungan dan lebih mempedulikan *gadgetnya* masing-masing.

Adegan tersebut dipilih sebagai tanda adanya pergolakan krisis identitas yang ditampilkan sebagai isu dalam film *Warm Bodies* karena tanda itu menampilkan pesan implisit yang ingin disampaikan. Tanda pada adegan itu menunjukkan suatu realitas sosial yang tengah terjadi di masyarakat. Bagaimana krisis identitas pada individu saat ini dikenal sebagai masyarakat yang individualis.

Penggunaan semiotika Ferdinand de Saussure dinilai tepat dalam penelitian film *Warm Bodies* ini. Oleh karena Saussure mensignifikasikan suatu tanda dengan konteks sosial di mana tanda itu digunakan. Pada akhirnya kita dapat mengartikan bahwa penggunaan *gadget* pada tokoh manusia dalam film tersebut merupakan cerminan masyarakat saat ini. Pemilihan tanda ini juga didukung oleh dialog *zombie* yang menyatakan bahwa dia sangat ingin menjadi manusia karena ingin berkomunikasi dengan sesamanya, bukan menjadi *zombie* yang tidak dapat saling berkomunikasi.

Pemilihan tanda tersebut dipilih karena peneliti melihat adanya konteks sosial yang tersembunyi dalam adegan tersebut. Bagaimana penggunaan “interaksi” pada adegan itu mempunyai arti yang berbeda pada konteks sosial saat ini. Kata interaksi bukan sekadar menerangkan bahwa manusia saling berhubungan memberikan pesan antara komunikator dan komunikan dengan suatu media saja, tetapi juga bagaimana cara berhubungan tersebut satu sama lain saat ini. Hal yang menjadi permasalahan adalah ketika komunikasi yang digambarkan dalam film menampilkan penggunaan *gadget* yang berlebihan pada setiap orang di *setting* tempat (bandara) saat itu.

Penggunaan *gadget* tersebut memperlihatkan tidak adanya kepedulian antara manusia satu dengan manusia yang lainnya. Dari temuan tersebut muncul tanda isu sosial berupa identitas diri. Hal tersebut mencerminkan sebagian besar sifat manusia saat ini yang tengah mengandalkan teknologi dalam kehidupannya. Oleh karena pada konteks sosial saat ini, komunikasi di masyarakat erat kaitannya

dengan teknologi. Tokoh tersebut tengah mencapai tingkat pencarian identitas diri bahwa ia sedang ingin menjadi manusia yang modern.

Tanda-tanda yang mengandung pergolakan identitas diri dalam film *Warm Bodies* dinilai banyak. Hal tersebut karena karakter *zombie* dalam film dianalogikan sebagai manusia. Hal ini juga perlu ditunjukkan dari pemilihan tandanya. Seperti apa penganalogian karakter *zombie* sebagai tokoh utama dalam film. Banyaknya penggunaan kata *dead* atau mati; *pain* atau sakit; *dream* atau mimpi; serta *love* atau cinta yang melekat sebagai penggambaran tokoh utama juga menjadi tanda yang banyak muncul dalam film. Apabila dihubungkan dengan penggunaannya dalam konteks sosial di mana masyarakat tengah berusaha mencari identitas diri maka kata tersebut tidak sekadar berarti mati (tidak bernyawa), sakit fisik, mimpi (bunga tidur), dan cinta. Namun, juga berarti bahwa mati, sakit, mimpi, dan cinta pada kiasan. Dengan begitu, bukan hal yang tidak mungkin peneliti menyebutkan bahwa tokoh *zombie* berperan bukan hanya sebagai makhluk mitos yang digunakan sebagai bumbu horor dalam film.

Identitas merupakan suatu hal yang melekat pada diri setiap individu. Eksistensi suatu identitas pada individu akan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik di lingkungannya seperti perkembangan zaman, kebudayaan, teknologi, pengetahuan, dan lain sebagainya. Tidak selamanya identitas berkembang dengan baik. Ada pula krisis identitas yang terjadi di dalam setiap individu di masyarakat. Krisis tersebut diartikan sebagai pencapaian identitas diri yang tidak sesuai dengan konsep diri yang ada dalam psikologi umum yang seharusnya dimiliki oleh manusia.

Keadaan tersebut membuat pergolakan konsep diri pada dirinya sendiri maupun pandangan terhadap masyarakat luas. Pergolakan tersebut dapat berupa upaya mencari jati diri bagi individu. Hal tersebut dapat berarti seorang individu akan mencari kebenaran mengenai konsep dirinya hingga akhirnya ia mengakui eksistensi identitas pada dirinya tersebut sebagai perwujudan dirinya yang sebenarnya. Namun, pergolakan tersebut tidak selamanya dinilai baik oleh masyarakat. Jika seorang individu mengukuhkan pencapaian identitas dirinya dan tidak sesuai dengan konsep diri yang umum maka akan jadi pergolakan dari masyarakat untuk menentang identitas tersebut.

Isu mengenai krisis identitas saat ini tengah berkembang dan terjadi di masyarakat, bahkan bukan hanya tampak pada media-media pemberitaan yang kritis pada fenomena yang terjadi di masyarakat. Masyarakat saat ini sudah tidak asing lagi dengan pemberitaan mengenai tindak kriminal, pembunuhan sadis yang dilakukan oleh anak kandung, penganiayaan sesama teman di sekolah, pelecehan oleh keluarganya sendiri, bahkan hingga tingkat terorisme baik antara individu, kelompok, kelompok yang mengatasnamakan agama, dan negara. Pemberitaan seolah tidak berhenti membicarakan hal tersebut, sehingga menjadi hal yang lumrah untuk dibicarakan.

Kritik atas maraknya tema pencarian identitas diri dalam film dikemas dalam genre horor komedi pun menjadi suatu konsep menarik. Film komedi yang dikenal mempunyai peran sebagai media pengkritik digunakan oleh pembuat film ini sebagai penyeimbang agar tema horor tidak mendominasi. Penggunaan

karakter *zombie* tepat sebagai penggambaran tanda implisit yang ingin ditunjukkan sepanjang film.

Hal ini yang perlu dipelajari bahwa idealisme konsep tidak harus terbentur dengan komersialisasi. Keduanya harus tetap berjalan agar animo masyarakat semakin bertambah. Film tidak harus membagi masyarakat dengan dua tujuan yang berbeda. Penonton yang ingin menyaksikan film yang menghibur atau penonton yang ingin menyaksikan film yang mengedukasi.

Film di Indonesia harus berani menyinggung isu sosial yang tengah terjadi di masyarakat seperti krisis identitas tersebut dengan lebih ringan. Sejauh ini, film Indonesia yang berani mengambil isu sosial masih berputar pada film-film bergenre drama atau komedi. Tak banyak yang mengambil tema ekstrem seperti penokohan makhluk mitos, horor, fiksi ilmiah, dan sebagainya. Jika filmis masih merasakan kesulitan pada teknologi, salah satu yang dapat dilakukan untuk berkekrativitas adalah naskah yang kaya dan imajinatif. Menurut Y Suhartono, bagaikan adonan secangkir kopi, demikian kiranya sebuah film dibuat. Kopi yang secara intrinsik pahit ketika dicampur air panas dan sekian sendok gula akan menghadirkan kenikmatan tersendiri bagi para penggemarnya.<sup>1</sup> Di sini, diharapkan bahwa idealisme dan komersialisme bisa berjalan beriringan. Tidak selamanya film bagus itu tidak laku dan film laku itu tidak bagus.<sup>2</sup> Film Warm

---

<sup>1</sup> Andi Suruji, et al., *Deru Napas di Balik Layar*, PT Kompas Media Nusantara, Jakarta, 2005, hal xi

<sup>2</sup> Ekky Imanjaya, *A to Z About Indonesian Film*, PT Mizan Bunaya Kreativa, Bandung, 2006, hal 48

Bodies memiliki nilai yang baik untuk film komedi yang mempunyai nilai sosial dan pesan moral di dalamnya.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Dalam film *Warm Bodies*, keberadaan *zombie* dan manusia mengalami suatu krisis identitas. Dengan mengambil tanda-tanda berupa teks dan adegan yang menunjukkan penganalogian suatu realitas sosial. Oleh karena itu, fokus penelitian ini membahas tentang, “Bagaimana tanda-tanda krisis identitas pada *zombie* dan tokoh lainnya ditunjukkan dalam berbagai teks, dialog, dan adegan-adegan (verbal dan non-verbal) dalam film *Warm Bodies*?”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang peneliti uraikan sebelumnya, tujuan penelitian adalah “Untuk mengetahui suatu tanda-tanda krisis identitas pada *zombie* dan tokoh lainnya melalui analisis teks, dialog, dan adegan-adegan (verbal dan non-verbal) yang mengandung unsur analogi yang terdapat dalam film *Warm Bodies*.”

## **1.4. Manfaat Penelitian**

**1.4.1. Manfaat Akademis:** Pemaknaan tanda berdasarkan konteks sosial dalam film *Warm Bodies* diharapkan dapat menjadi suatu bahan penelitian kualitatif dalam lingkup komunikasi massa yang menghasilkan

pengetahuan berupa penggabungan film sebagai sarana hiburan dan edukasi melalui analisis semiotika salah satunya semiotika Saussure.

**1.4.2. Manfaat Praktis:** Konsep penggabungan kreativitas ide dan isu yang berkembang di masyarakat dalam film *Warm Bodies* diharapkan mampu menjadi bahan acuan bagi praktisi media dalam dunia perfilman dan sinematografi melalui tanda-tanda dalam film.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Film dan Konstruksi Sosial

Dalam perspektif komunikasi massa, film dimaknai sebagai pesan-pesan yang disampaikan dalam komunikasi filmis yang memahami hakikat, fungsi, dan efeknya.<sup>3</sup>

Fungsi film sendiri terbagi empat:

1. Alat hiburan,
2. Sumber informasi,
3. Alat pendidikan, dan
4. Pencerminan nilai-nilai sosial budaya suatu bangsa.<sup>4</sup>

Film menjadi media yang populer oleh penonton karena perannya yang audio visual sangat menarik. Elemen-elemen dalam film disusun hingga membuat makna yang berarti bagi penonton dari segi artistik maupun pesan yang diambil. Elemen-elemen dalam film akan menimbulkan *salience* (penonjolan). Hal ini sangat berpengaruh pada *memorability* (daya ingat). Seperti yang diungkapkan oleh Gardner yang dikutip oleh Loftus, yaitu adegan-adegan yang ekstraordiner, berwarna-warni, baru, tak lumrah, dan menarik akan menyedot perhatian dan

---

<sup>3</sup> Budi Irawanto, *Film, Ideologi, dan Militer: Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia*, Jakarta, Penerbit Media Pressindo, 1999, hal. 13

<sup>4</sup> Teguh Trianton, *Film sebagai Media Belajar*, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013, hal. 3

menguasai minat kita. Padahal baik perhatian dan minat merupakan alat bantu penting bagi *memory* (ingatan).<sup>5</sup>

Film, secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni:

a. Unsur naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Dalam struktur, kita mempelajari berbagai hal seperti inti cerita, plot, dan struktur drama yang dibagi dalam beberapa babak.<sup>6</sup> Sering kali seseorang mengatakan ketika menonton film bahwa apa yang dilihatnya suatu kebohongan, padahal itu berbeda dengan arti bahwa seseorang telah berbohong yang sedang menyembunyikan suatu kebenaran. Namun, karya fiksi justru sering kali menampilkan kebenaran dalam cerita (kebenaran hakiki) yang tidak tampak pada pandangan pertama.<sup>7</sup>

b. Unsur sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film yaitu *Mise-en-scene* (*setting*); Sinematografi; *Editing*; Suara;

Dengan perkembangan zaman, teknologi, dan kreativitas maka ada beberapa pembuat film yang menggabungkan dua genre dalam satu film sekaligus. Salah satunya adalah genre horor komedi. Di mana aspek yang

<sup>5</sup> Herudjati Purwoko, *Discourse Analysis: Kajian Wacana bagi Semua Orang*, Jakarta, Indeks, 2008, hal. 42

<sup>6</sup> Sony Set, Sita Sidharta, *Menjadi Penulis Skenario Profesional*, Jakarta, PT Grasindo, 2006, hal. 24

<sup>7</sup> Oke Kusuma SZ, Ayu Basoeki H, *Telaah Wacana*, Jakarta, The Intercultural Institute, 2009, hal. 26

ditekankan adalah unsur mitos dan spiritual dengan adanya humor-humor, sehingga aspek komentar sosial masih dapat disampaikan melalui humor-humor di dalamnya. Jika film bergenre horor adalah film yang berusaha untuk memancing emosi berupa ketakutan dan rasa ngeri dari penontonnya, alur ceritanya sering melibatkan tema-tema kematian, supranatural, atau penyakit mental; maka film bergenre komedi adalah genre film di mana penekanan utama adalah pada humor. Ada kalanya film jenis ini dibuat sebagai bentuk sindiran kasar atau sarkasme atas sebuah peristiwa nyata.<sup>8</sup>

Film menjadi media yang sangat digemari melebihi media lainnya karena secara audio dan visual, film dapat bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat karena formatnya yang menarik. Film sebagai salah satu produk media sebenarnya berada di tengah realitas sosial yang sarat dengan berbagai kepentingan politik, konflik, fakta, yang kompleks, dan beragam.<sup>9</sup>

Film memiliki hubungan yang erat dengan kebudayaan dan sosial. Memahami film sama dengan memahami bagaimana setiap unsur, baik sosial, ekonomi, politik, budaya, dan psikologi serta estetis film yang masing-masing mengubah diri dalam hubungannya yang dinamis. Film mampu menciptakan suatu realitas rekaan dengan mengangkat realitas dari nilai yang terjadi di masyarakat. Begitu pula dengan sebaliknya. Realitas yang hadir dalam film dapat menjadi nilai yang akan diikuti oleh masyarakat.

---

<sup>8</sup> Teguh Trianton, op.cit., hal. 31

<sup>9</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media, Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2012, hal. 30

Dedy Mulyana (2004) *dalam* Teguh Trianton (2013) yang menyatakan hubungan film dan budaya bersifat timbal balik. Sama halnya dengan komunikasi dan budaya mempunyai hubungan timbal balik, seperti dua sisi mata uang. Budaya menjadi bagian dari perilaku komunikasi dan pada gilirannya komunikasi pun turut menentukan memelihara, mengembangkan atau mewariskan budaya seperti yang dikatakan Edward T Hall bahwa komunikasi adalah budaya dan budaya adalah komunikasi.<sup>10</sup>

Film sebagai salah satu media komunikasi mempunyai hubungan yang erat dengan pembentukan kebudayaan dan konstruksi sosial masyarakat. Film dapat dibentuk serta membentuk kebudayaan dan konstruksi sosial itu sendiri. Dengan nilai-nilai sosial di dalamnya maka film menjadi media efektif untuk menanamkan atau menilai konstruksi budaya, sosial, nilai pendidikan di masyarakat yang dibungkus dalam dengan pendekatan persuasif.

Sebagai media komunikasi massa, pada umumnya film merupakan cerminan dari kondisi masyarakat, baik dalam pengangkatan nilai norma, interaksi, hingga gaya hidup. Realitas rekaan tersebut dalam film dibangun dengan menggabung berbagai unsur film seperti teks, dialog, adegan, artefak, *setting* menjadi satu bagian alternatif yang dapat dinikmati dan dihayati maknanya.

Sementara itu, konstruksi sosial merupakan realitas yang terjadi di tengah masyarakat. Konstruksi sosial adalah hasil sosial dalam proses komunikasi tertentu dan syarat dengan kepentingan-kepentingan. Konstruksi sosial hadir dalam rangkuman subjektif karena tercipta oleh berbagai kepentingan itu sendiri. Melalui konstruksi sosial, realitas rekaan yang melekat pada film tercipta.

---

<sup>10</sup> Teguh Trianton, op.cit., hal.31

Walaupun, konstruksi sosial tercipta dimaknai secara subjektif, tetapi telah disepakati hingga menjadi penilaian yang objektif. Dengan begitu pula realitas rekaan pada film dinilai berdasarkan kesepakatan sejumlah subjek dalam memandangnya.

Dengan mengkaji unsur instrinsik, seperti unsur-unsur pembangun dalam film tersebut dapat diartikan dengan menganalisis satu per satu dengan saling menghubungkan dalam rangka mendapatkan makna dan pesan yang utuh dari keseluruhan karya yang ingin dikembangkan oleh pembuat film itu sendiri. Unsur-unsur tersebut dapat dijadikan suatu tanda yang mengandung pesan atau makna implisit dalam proses pengkajian media menggunakan salah satu metode penelitian kualitatif. Tanda-tanda tersebut berupa unsur film yang tampak jelas, tetapi jika dihubungkan dengan konsteks sosial di mana tanda tersebut digunakan (hal ini dihubungkan dengan di mana dan kapan film itu dibuat, siapa pembuatan dan penontonnya, serta bagaimana kebudayaan, nilai sosial, dan psikologis film itu hadir) akan menampilkan makna yang tidak secara harfiah ingin ditampilkan dalam film tersebut. Contohnya adalah dalam penggunaan bahasa ketika sang tokoh berdialog, pemilihan *setting* tempat ketika suatu adegan ditampilkan, atau bagaimana *gesture* tokoh ketika melakukan adegan tersebut.

Bahasa dapat memberikan batasan-batasan atas perspektif seseorang. Bahasa dalam teks di beberapa adegan dapat mengarahkan khalayak pada pemahaman atas suatu isu atau fenomena. Apabila makna dan pesan implisit dalam film tersebut sudah terbentuk, akan lahir unsur ekstrinsik dalam film. Unsur ekstrinsik ini maksudnya hubungan yang diperoleh di luar dari unsur instrinsik

film. Jika teks, dialog, adegan, artefak, dan *setting* merupakan unsur intrinsik (unsur yang ada dalam film), maka makna dan pesan yang dihasilkan dari tanda intrinsiknya merupakan unsur ekstrinsik dari film (unsur di luar film). Dapat dikatakan di luar film karena pemahaman atas makna dan pesan akan berbeda dari satu peneliti dengan peneliti lainnya karena dihubungkan dengan konteks sosial di mana tanda film itu dibuat dan ditemukan.

## 2.2. Krisis Identitas

Kata identitas berasal dari bahasa Inggris *identity* yang memiliki pengertian harfiah ciri-ciri, tanda-tanda, atau jati diri yang melekat pada seseorang atau sesuatu yang membedakannya dengan yang lain. Dalam terminologi antropologi, identitas adalah sifat khas yang menerangkan dan sesuai dengan kesadaran diri pribadi sendiri, golongan sendiri, kelompok sendiri, komunitas sendiri, atau negara sendiri.

Menurut Waterman (1984), identitas berarti memiliki gambaran diri yang jelas meliputi sejumlah tujuan yang ingin dicapai, nilai, dan kepercayaan yang dipilih oleh individu tersebut. Komitmen-komitmen ini meningkat sepanjang waktu dan telah dibuat karena tujuan, nilai dan kepercayaan yang ingin dicapai dinilai penting untuk memberikan arah, tujuan dan makna pada hidup. Jenis-jenis identitas, di antaranya: identitas personal/pribadi; identitas sosial; identitas kelompok; identitas nasional.

Karakter manusia tampaknya merupakan sintesis dari berbagai konsep psikologi tentang manusia. Terkadang manusia dapat menjadi makhluk yang

secara membata menuruti kemauannya, bisa jadi ia menjadi manusia yang selalu berpikir logis, ia bisa menyerah bulat-bulat pada lingkungan, dan ia bisa memberikan warna dan makna tersendiri dengan nilai-nilai kemanusiaan yang dimilikinya.<sup>11</sup> Ada beberapa konsep psikologi manusia yang dapat menggambarkan karakteristik atau identitas sosok manusia. Salah satunya psikologi humanistik. Sebagai suatu konsep yang paling baru dan paling lengkap mendeskripsikan suatu identitas yang melekat pada sosok manusia.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, krisis adalah saat yang menentukan di dalam cerita atau drama ketika situasi menjadi berbahaya dan keputusan harus diambil. Krisis juga dapat diartikan sebagai keadaan yang genting, kemelut, bahkan suram. Jika dihubungkan antara kata krisis dan identitas maka dapat diartikan sebagai suatu kondisi di mana seseorang tengah mengalami suatu kemelut yang terdesak pada suatu situasi yang menyangkut karakteristik dan aktualisasi pada konsep dirinya sendiri. Seseorang yang tengah mengalami krisis identitas didesak untuk mengambil keputusan mengenai konsep dirinya. Apa yang dia cari dalam kehidupannya dan apa yang harus dia lakukan untuk menjawab pertanyaannya.

Dalam kamus bahasa Indonesia “Pergolakan” merupakan keadaan tidak tenang; keriuhan di lapangan politik; huru-hara dsb; perjuangan hidup<sup>12</sup>. Perjuangan hidup dapat diartikan sebagai keadaan di mana suatu permasalahan terjadi untuk mencapai suatu pembenaran atau bertahan dalam bersinggungan

---

<sup>11</sup> Jalaludin Rahmat, Psikologi Komunikasi, Penerbit PT Remadja Rosdakarya 2005, hal. 18

<sup>12</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan, *loc.cit*

dengan banyak orang di sekitarnya. Pergolakan akan berhubungan dengan suatu permasalahan tersendiri atas fenomena tertentu yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu, pergolakan tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya permasalahan yang terkait di belakangnya.

Hal tersebut dapat dihubungkan dengan suatu keadaan krisis identitas. Di mana pada akhirnya terjadi karena adanya suatu reaksi ketidaksiharian sebagian besar individu dengan munculnya kemelut mengenai permasalahan identitas suatu individu lainnya. Pergolakan krisis identitas biasanya ditandai dengan adanya pertentangan identitas yang menyimpang dari identitas yang seharusnya melekat pada individu, sehingga hal tersebut menimbulkan reaksi yang beragam. Salah satu reaksinya adalah bagaimana individu mempertahankan dirinya dan hidupnya untuk mencapai kebenaran atas jati diri atau konsep dirinya.

Konsep diri merupakan pandangan dan perasaan kita tentang diri kita yang dapat bersifat psikologi, sosial, ataupun fisik. Banyak faktor yang dapat memengaruhi konsep diri, di antaranya adalah orang lain. Menurut Gabriel Marcel seseorang mengenal dirinya sendiri dengan mengenal orang lain. Dengan berbagai penilaian yang dibuat oleh orang lain, secara tidak langsung membentuk penilaian terhadap diri sendiri. Begitu pula kita dengan sebaliknya, menilai seseorang hingga membentuk penilaian atas orang tersebut.<sup>13</sup>

Munculnya krisis identitas adalah ketika konsep diri yang telah disepakati dalam arti telah menjadi penilaian banyak orang, justru tidak sesuai dengan kebenaran yang seharusnya. Hal ini menimbulkan tindakan bagi para individu

---

<sup>13</sup> Jalaludin Rahmat, op.cit., hal. 100

untuk memperbaiki konsep dirinya masing-masing. Hal ini yang disebut dengan pencarian identitas. Pencarian identitas bisa melalui berbagai cara yang terpenting masing-masing individu menemukan karakter yang sesuai dengan dirinya dan dapat diterima oleh orang lain. Pencarian identitas ini juga dapat digunakan untuk memengaruhi identitas kelompoknya. Hal tersebut kembali lagi untuk mendapatkan identitas yang disepakati oleh kelompok sosialnya.

Untuk mencapai pandangan humanismenya, ada beberapa hal yang menjadi perhatian bagi manusia yang mengalami krisis identitas. Hal tersebut dapat dilihat dari konsep psikologi humanistik. Carl Rogers menggarisbesarkan pandangan humanisme sebagai berikut.

- 1) setiap manusia hidup dalam dunia pengalaman yang bersifat pribadi di mana dia menjadi pusat. Perilaku manusia berpusat pada konsep diri, yaitu persepsi manusia tentang identitas dirinya yang bersifat fleksibel dan berubah-ubah yang muncul dari suatu medan fenomenal.
- 2) manusia berperilaku untuk mempertahankan, meningkatkan, dan mengaktualisasikan diri.
- 3) individu bereaksi pada situasi sesuai dengan persepsi tentang dirinya dan dunianya.
- 4) anggapan adanya ancaman akan dirinya akan diikuti oleh pertahanan pada diri.
- 5) kecenderungan batiniah manusia ialah menuju kesehatan dan keutuhan diri.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Ibid. hal. 32

Lima hal tersebut menjadi langkah-langkah baik sadar atau tidak sadar ditempuh untuk mendapatkan pandangan humanismenya sebagai makhluk yang berjiwa manusiawi.

### **2.3. Analisis Semiotika**

Semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam teks media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengomunikasikan makna.

Dalam proses komunikasi manusia, penyampaian pesan menggunakan bahasa, baik verbal maupun nonverbal. Bahasa terdiri atas simbol-simbol yang mana simbol tersebut perlu dimaknai agar terjadi komunikasi yang efektif. Manusia memiliki kemampuan dalam mengelola simbol-simbol tersebut. Kemampuan ini mencakup empat kegiatan, yakni menerima, menyimpan, mengolah, dan menyebarkan simbol-simbol. Kegiatan-kegiatan ini yang membedakan manusia dari makhluk hidup lain.

Bidang kajian semiotik atau semiologi adalah mempelajari fungsi tanda dalam teks, yaitu bagaimana memahami sistem tanda yang ada dalam teks yang berperan membimbing pembacanya agar bisa menangkap pesan yang terkandung di dalamnya. Dengan ungkapan lain, semiologi berperan untuk melakukan interogasi terhadap tanda-tanda yang dipasang oleh peneliti agar pembaca bisa memahami bilik-bilik makna yang tersimpan dalam sebuah teks.

Dalam mengkaji suatu teks maka ada hal yang disebut sebagai fakta kebenaran. *Text* (dalam film dapat dikatakan tertulis atau skenario dapat pula diujarkan dalam adegan) maka ia tidak berbeda jauh dari “cerita” atau *story* yang digubah oleh penutur (atau penulisnya), dengan versi tersendiri tergantung *setting* dan komponen partisipan yang mendengarkannya.

Salah satu cara mengidentifikasi aneka fenomena adalah dengan subjek tematik (*thematik subject*). Fenomena ini penting untuk menunjukkan konstruksi “dunia nyata” yang dicerminkan dalam sebuah wacana. Apabila seseorang ingin mengatakan (pembuat film), sesuatu dari dunia nyata kepada orang lain (penonton), ia terpaksa harus mengemas pesan yang ingin dikemukakan itu dalam sebuah bingkai yang memuat fokus, pokok-pokok pikiran, atau secara teknis disebut dengan istilah *thematic subject*. Dengan demikian, para pendengar akan lebih mudah memahami pokok-pokok pikiran penting yang dikemukakan, baru kemudian mereka mempelajari detail-detail pesan secara rinci sesuai dengan apa yang dimaksudkan.<sup>15</sup>

Teks dalam film dapat dikatakan sebagai peristiwa komunikasi jika mengandung tujuh ciri tekstualitas. Ketujuh ciri tersebut adalah sebagai berikut: koherensi/keutuhan wacana, kohesi/kepaduan wacana, maksud pengirim (*intentionality*), keterimaan (*accetability*), memberikan informasi (*informativity*), situasi pengujaran (*situationality*), serta intertekstualitas (*intertextuality*).<sup>16</sup>

Namun teks yang menggunakan bahasa sebagai medianya, teks tidak dapat berdiri sendiri. Bahasa juga memiliki kelemahan, di antaranya sering dijumpai

---

<sup>15</sup> Ibid. hal.103

<sup>16</sup> Oke Kusuma SZ, Ayu Basoeki H, op.cit., hal.17

ungkapan-ungkapan bahasa dimanipulasi demi kepentingan-kepentingan tertentu, seperti kepentingan kampanye politik, ras, suku, doktrin ajaran tertentu, dan lain-lain.<sup>17</sup> Hal ini yang menyebabkan adanya makna implisit yang sangat terasa ketika seseorang membaca/menonton film.

Oleh karena itu, analisis semiotika digunakan untuk memilah pemaknaan kata dalam teks film berdasarkan realitas sosial yang ada. Pemaknaan juga digunakan agar pembaca/penonton film dapat memahami makna implisit yang berhubungan dengan kepentingan pembuat teks tersebut. Sejauh mana pemaknaan digunakan dalam memaknai suatu teks dapat dibedakan dengan penggunaan analisis semiotika yang beragam pandangan. Dalam penelitian ini, analisis semiotika oleh Ferdinand de Saussure akan digunakan sebagai sudut pandang memahami teks pada film.

#### **2.4. Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure**

Ferdinand de Saussure (1857–1913) dikenal sebagai tokoh semiotika yang berfokus pada semiotika linguistik. Tanda merupakan hal yang banyak dibicarakan oleh Saussure. Oleh karena itu, bagi Saussure pandangan bahwa linguistik hendaknya menjadi bagian suatu ilmu pengetahuan umum tentang tanda yang disebut semiologi. Menurut Saussure tanda dapat diekspresikan melalui gagasan sebagai kejadian mental yang berhubungan dengan pikiran manusia. Jadi, secara implisit tanda dianggap sebagai alat komunikasi antara dua orang manusia yang sengaja bertujuan untuk menyatakan maksud.

---

<sup>17</sup> Asep Ahmad Hidayat, *Filsafat Bahasa Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna, dan Tanda*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, hal. 32

Saussure dikenal dengan penggunaan tandanya. Pemotongan suatu tanda dalam teks bersifat arbiter (mana suka). Untuk mengartikannya dapat dibedakan dengan simbol. Jika simbol tidak dapat diartikan “mana suka” karena suatu simbol telah mempunyai arti sendiri yang ditetapkan contohnya timbangan yang diartikan sebagai keadilan. Berbeda dengan tanda. Tanda terbentuk jika ada sistem yang bersifat diferensial. Bergantung pada hubungannya dengan konteksnya. Tanda yang juga dihubungkan dengan bahasa mempunyai sistem yang tidak bersangkutan dengan kebenaran. Hal ini berarti tanda diproduksi dan dimaknai sesuai dengan kesepakatan dalam konteks sosial sosial tertentu.

Sedikitnya terdapat lima pandangan Saussure yang terkenal, yaitu 1) penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), 2) bentuk (*form*) dan isi (*content*), 3) bahasa (*langue*) dan tuturan atau ujaran (*parole*), 4) sinkronik (*synchronic*) dan *diachronik*, serta 5) *styntagmatic* dan *associative* (paradigmatik).<sup>18</sup>

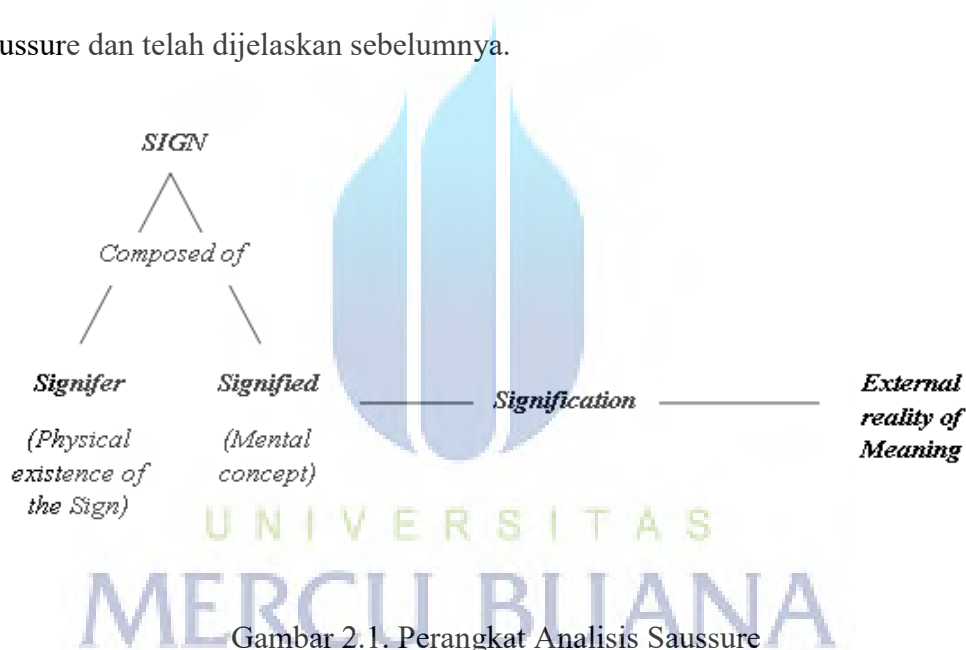
Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa objek yang ingin dicapai oleh Saussuran adalah “*langue*”, sebuah sistem yang terdiri dari tanda dan tanda itu mengekspresikan gagasan-gagasan.<sup>19</sup> Sebagai cabang linguistik yang menaruh perhatian pada tanda-tanda (*sign*) bahasa atau ada pula yang menyebutnya sebagai kode-kode (*code*) bahasa. Bahasa sendiri di mata Saussure diibaratkan sebagai karya musik yang tidak dapat didengar satu per satu permainannya, tetapi harus secara keseluruhan.

---

<sup>18</sup> Indiawan Setyo Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi*, Jakarta, Penerbit Mitra Wacana Media, 2013, hal. 20

<sup>19</sup> Jeanne Martinet, *Semiologi*, Yogyakarta, Jalasutra, 2010, hal. 62

Saussure dengan linguistiknya berperan sangat penting dalam membangun filsafat strukturalis atau paham yang memandang dunia sebagai realitas berstruktur. Strukturalisme adalah teori yang menyatakan bahwa seluruh organisasi manusia ditentukan secara luas oleh struktur sosial atau psikologi yang mempunyai logika independen yang sangat menarik, yang berkaitan dengan maksud, keinginan, maupun tujuan manusia.<sup>20</sup> Oleh karena itu, berhubungan dengan sistem tanda yang mempunyai arti arbitrer seperti yang dibuat oleh Saussure dan telah dijelaskan sebelumnya.



Gambar 2.1. Perangkat Analisis Saussure

*Sign* (tanda) dalam perangkat analisis Saussure dibuat dengan *signifier/physical existence of the sign* (penanda/aspek material yang bermakna) dan *signified/mental concept* (petanda/konsep mental). *Signifier* (penanda) diyakini sebagai apa yang ditulis, dikatakan, ataupun dibaca. Sementara *signified* (petanda) diyakini sebagai apa yang dipikirkan atau konsep mental dari suatu bahasa. Antara petanda dan penanda merupakan dua hal yang berbeda, tetapi

<sup>20</sup> Alex sobur, op. cit., hal. 102

saling menyatukan dan arbitrer (mana suka), berdasarkan konvensi, kesepakatan, atau peraturan dari kultur pemakai bahasa tersebut.

Sementara hubungan fisik antara penanda dan petanda adalah *signification* adalah upaya dalam memberi makna terhadap dunia.<sup>21</sup> Oleh karena hubungan antara petanda dan penanda adalah arbitrer maka petanda harus dipelajari berdasarkan struktur yang pasti. Struktur yang sudah disepakati dalam konteks sosial. Dengan cara mencari kode yang dapat membantu menafsirkan makna.

Pemilihan tanda pada Saussure bersifat paradigmatis. Paradigmatik (*associative*) merupakan salah satu dari lima pandangan Saussure mengenai tanda, yaitu *syntagmatic* dan *associative*. Hal ini berhubungan dengan kata-kata sebagai konsep. Paradigmatik merupakan hubungan yang dapat saling menggantikan, sedangkan sintagmatik merupakan kumpulan tanda yang berurutan secara logis.

Suatu kalimat mempunyai struktur yang berurutan dan akhirnya terdengar logis. Sebagai contoh, “seekor kucing berbaring di lantai”. Kata kucing menjadi bermakna karena dihubungkan dengan kata selanjutnya, seperti “seekor”, “berbaring”, ataupun “di lantai”. Kata kucing mempunyai hubungan yang paradigmatis dengan hewan lain, seperti singa. Selama urutan secara stigmanya sesuai hubungan paradigmatis itu dapat saling menggantikannya. Perubahan ini terbukti tidak memengaruhi hubungan sintagmatik, selain pertukaran dua kata benda.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Ibid, 126

<sup>22</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009, hal. 55

Dalam menentukan tanda dalam film hubungan sintagmatik dan paradigmatis tersebut perlu diperhatikan. Suatu teks yang dicurigai mempunyai pesan implisit di dalamnya juga harus mempunyai hubungan sintagmatik dan paradigmatis. Sejahteranya kata yang diduga mempunyai arti ganda tersebut mempunyai struktur stigmatik yang logis, sehingga jika digantikan dengan kata lain masih dapat mempunyai arti yang sama kecuali perubahan struktur kata dalam kalimat, seperti kata benda, kata sifat, ataupun keterangan.

Pemilihan kalimat dari keseluruhan teks pada sebuah film dilihat berdasarkan bukan hanya mengapa kalimat tersebut mengandung arti, tetapi juga mengapa kalimat yang lain tidak terpilih. Hal apa saja yang kurang menguatkan teks tersebut, sehingga tidak dicurigai mempunyai pesan implisit. Oleh karena itu, muncullah tanda pada sebuah teks yang lebih kuat kecurigaan atas keberadaan pesan implisit. Salah satunya adalah sebuah kalimat harus mempunyai makna yang berbeda dengan kalimat lain, misalnya kata sakit yang dipilih pada suatu teks mengarah pada rasa sakit yang berbeda dengan kata sakit pada kalimat lain. Bisa jadi kata sakit pada dialog tersebut terpilih karena mengandung makna implisit karena pada adegan tersebut tokoh mengucapkannya dengan cara yang berbeda.

## **2.5. Konsep Makna**

Makna merupakan suatu arti atau definisi-definisi tertentu pada suatu konsep yang telah disetujui oleh pengguna konsep itu sendiri ataupun individu lain yang tidak berhubungan dengan konsep tersebut tetapi memerlukan

penjelasan mengenai konsep tersebut. Kesalahan makna yang digunakan oleh seseorang adalah karena ia tidak memperhatikan aturan dalam permainan bahasa.<sup>23</sup>

Dari sisi semiotika, makna oleh Umar Junus menyatakan bahwa makna dapat dianggap sebagai fenomena yang bisa dilihat sebagai kombinasi beberapa unsur dengan setiap unsur itu<sup>24</sup>. Di mana setiap unsur tersebut saling berkaitan dalam membentuk sebuah makna meskipun setiap unsur mempunyai makna-makna yang berbeda.

Dalam pemaknaan yang bersifat arbitrer inilah suatu kepentingan dapat memberikan makna yang berbeda pada suatu teks. Kepentingan tersebut dapat bersifat positif ataupun negatif. Namun, salah satu hal yang pasti adalah kepentingan dapat memengaruhi bahasa yang tengah mendefinisikan sebuah realitas dalam teks di mana penanda tertentu hanya bisa diberikan makna tertentu. Berdasarkan hal ini, kembali lagi pada kenyataan bahwa teks pada film contohnya merupakan suatu alat komunikasi untuk menyampaikan maksud dari pihak tertentu ke khalayak ramai sebagai perannya dalam media komunikasi massa.

---

<sup>23</sup> Asep Ahmad Hidayat, *Filsafat Bahasa*, Bandung, PT Remadja Rosdakarya, hal. 74

<sup>24</sup> Alex Sobur, *op. cit.*, hal.126

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Paradigma Penelitian**

Paradigma dapat dikatakan sebagai cara pandang peneliti pada suatu penelitian. Oleh karena itu, paradigma dalam penelitian ini bersifat interpretif. Interpretivisme merupakan suatu cara pandang yang mempunyai tujuan untuk memahami dan menjelaskan dunia sosial dari kacamata komunikator dan komunikan yang terlibat di dalamnya. Subjektivitas banyak digunakan dalam penelitian karena mempunyai peran penting dalam pemaknaan suatu fenomena. Subjektivitas yang digunakan tidak sembarangan, melainkan dengan adanya suatu kesepakatan bersama atas makna atau cara memandang suatu tanda dalam sebuah fenomena. Subjektivitas tersebut juga dapat digali dari berbagai pengalaman penelitian dan konteks sosial yang berkembang di masyarakat.

Oleh karena itu, dialog dan adegan dalam film digunakan sebagai fenomena yang dapat digali pemahamannya oleh suatu penelitian. Fenomena tersebut dianalisis dengan suatu pandangan bahwa terdapat pesan-pesan implisit yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Penganalogian tokoh yang terlihat pada dialog dan adegan film *Warm Bodies* dipandang sebagai sebuah konstruksi sosial atas realita yang ada di masyarakat. Hal tersebut berdasarkan peran pemaknaan subjektivitas masyarakat atas fenomena film ini. Pemaknaan subjektivitas ini berperan besar dalam mengonstruksikan sebuah pemahaman bersama atau kesepakatan bersama atas tanda-tanda yang hadir di dalam film.

### 3.2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Oleh karena penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Pemahaman tersebut diperoleh setelah dianalisis dan dibandingkan dengan kenyataan berupa pemahaman umum tentang kenyataan-kenyataan yang diduga tersebut. Selanjutnya dihubungkan kembali dengan proses di mana pesan tersebut dibuat.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan penggunaan metode penelitian yang tepat untuk menggambarkan pesan-pesan yang terkandung dalam film *Warm Bodies* adalah analisis semiotika oleh Ferdinand de Saussure. Analisis semiotika Saussure menitikberatkan pemaknaan yang terkandung secara implisit dengan menggunakan pengartian bahasa secara umum yang digunakan oleh konteks sosial. Menurut Saussure tanda dapat diekspresikan melalui gagasan sebagai kejadian mental yang berhubungan dengan pikiran manusia. Saussure juga dengan linguistiknya berperan sangat penting dalam membangun filsafat strukturalis atau paham yang memandang dunia sebagai realitas berstruktur. Paham ini menyatakan bahwa seluruh organisasi manusia ditentukan secara luas oleh struktur sosial atau psikologi yang mempunyai logika independen yang sangat menarik, yang berkaitan dengan maksud, keinginan, maupun tujuan manusia. Berdasarkan hal tersebut, analisis semiotika digunakan untuk membantu mengungkap fenomena komunikasi yang sarat akan tanda.

Penggunaan analisis semiotika oleh Ferdinand de Saussure yang digunakan pada dialog dan adegan film *Warm Bodies* ini dapat memaknai tanda-tanda yang ditemukan berdasarkan kebahasaan dan digunakan secara umum oleh konteks sosial yang berkaitan dengan tujuan manusia dalam memandang dunia sebagai realitas berstruktur.<sup>25</sup> Dalam film *Warm Bodies* tanda-tanda dicurigai mempunyai makna lain selain makna yang terkandung secara harfiah, yaitu terdapat pesan implisit berupa isu sosial yang diangkat. Oleh karena itu, semiotika Saussure dapat mengungkapkan makna tersebut dibentuk dari tanda-tanda yang disebutkan oleh komunikator dan konsep tanda itu sendiri di mana tanda diungkapkan.

Film *Warm Bodies* ini dicurigai mengandung pesan sebuah pergolakan krisis identitas. Pesan tersebut harus dibuktikan pada tanda-tanda yang dipilih. Selain itu, isu sosial berhubungan dengan konteks sosial isu tersebut dibuat. Untuk mempermudahnya maka penelitian akan memilih tanda tersebut dengan teknik analisis berdasarkan Semiotika Ferdinand de Saussure.

### **3.3. Unit Analisis**

Dalam setiap kegiatan penelitian dibutuhkan sasaran penelitian yang umumnya eksis dalam jumlah yang besar atau banyak.<sup>26</sup> Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa adegan berupa audio dan visual

---

<sup>25</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2012, hal. 102

<sup>26</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2008, hal 77

dalam film *Warm Bodies*. Unit penelitian ini juga harus mengandung unsur intrinsik dalam sinematik sebuah film. Berdasarkan *sequence* dalam film *Warm Bodies* unsur instrinsik tersebut mengandung makna lain di luar makna denotasinya. Unsur instrinsik tersebut di antaranya:

- a. Verbal: dialog para tokoh dalam film *Warm Bodies* (unsur audio); dialog ini berupa kata-kata yang dapat digunakan untuk menjelaskan perihal tokoh, membuka fakta, dan memberi tekanan pada karakter tertentu.
- b. Non-verbal: adegan para tokoh (unsur visual); adegan dapat menghubungkan *setting*, ekspresi, dan pergerakan tokoh. Adegan ini berhubungan dengan sudut pengambilan gambar.

Unit analisis yang berupa audio dan visual tersebut dalam film *Warm Bodies* dinilai mempunyai tanda munculnya pergolakan krisis identitas dalam mencapai sisi manusiawinya, seperti: a) setiap manusia hidup dalam dunia pengalaman yang bersifat pribadi di mana dia menjadi pusat, b) manusia berperilaku untuk mempertahankan, meningkatkan, dan mengaktualisasikan diri, c) individu bereaksi pada situasi sesuai dengan persepsi tentang dirinya dan dunianya, d) anggapan adanya ancaman akan dirinya akan diikuti oleh pertahanan pada diri, serta e) kecenderungan batiniah manusia ialah menuju kesehatan dan keutuhan diri.

### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.4.1. Data Primer**

Observasi teks. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi dalam penelitian adegan pada film *Warm Bodies*, sehingga peneliti memerlukan teks berupa skenario dan dokumentasi film itu sendiri. Observasi yang dilakukan dimulai dari adegan-adegan yang mengandung makna ide dan konsep isi film yang dilengkapi dari dialog-dialog yang mendukung.

#### **3.4.2. Data Sekunder**

Data sekunder, peneliti peroleh melalui data-data yang dikumpulkan dari berbagai studi pustaka, seperti buku referensi, jurnal, dan artikel baik di media cetak maupun media internet.

### **3.5. Teknik Analisis Data**

Dalam proses penelitian kualitatif, peneliti mengawali proses penelitian dengan mengumpulkan seluruh data. Pada proses pengumpulan data ini, seorang peneliti yang menganalisis suatu film perlu mendapatkan data primer yang berupa skenario dan dokumentasi film itu sendiri. Pengumpulan data juga dibantu oleh data-data sekunder yang berupa berbagai studi pustaka, seperti buku referensi, jurnal, dan artikel cetak atau internet sebagai pelengkap dan pembanding mengenai teori yang akan digunakan.

Selanjutnya, peneliti menggunakan teknik observasi teks. Pemilihan tanda pada Saussure dapat menggunakan hubungan sistematik-paradigmatik. Hubungan

tersebut juga dikenal dengan *syntagmatik* dan *associative* yang merupakan salah satu dari lima pandangan Saussure mengenai tanda, yaitu *syntagmatic* dan *associative*.

Suatu teks yang dicurigai mempunyai pesan implisit di dalamnya juga harus mempunyai hubungan sintagmatik dan paradigmatis. Sejauh mana tanda yang diduga mempunyai arti ganda tersebut mempunyai struktur stigmatik yang logis, artinya mempunyai struktur teks yang sesuai dengan kaidah bahasa, sehingga jika digantikan dengan suatu kata lain masih dapat mempunyai arti yang sama.

Pemilihan tanda yang dapat berupa teks atau adegan pada sebuah film dilihat berdasarkan mengapa teks atau adegan yang lain tidak terpilih. Hal apa saja yang kurang menguatkan tanda tersebut, sehingga tidak dicurigai mempunyai pesan implisit. Salah satu mengapa suatu teks atau adegan tidak terpilih dalam proses pemilihan tanda di antaranya karena tidak adanya hubungan paradigmatis dan sigmatik tersebut. Ketika suatu kata atau teks tidak dapat digantikan dengan kata lain, dalam arti bahwa kata tersebut tidak mempunyai hubungan paradigmatis (saling menggantikan), sehingga struktur kalimatnya menjadi tidak logis (tidak sigmatik), maka akan kecil kemungkinan kecurigaan atas adanya pesan implisit pada tanda tersebut muncul.

Tanda-tanda yang telah dipilih selanjutnya akan dianalisis untuk mendapatkan jawaban mengenai makna implisit yang ada di dalamnya. Tanda dikomposisikan dari keberadaan bentuk tanda dalam teks itu sendiri dan keberadaan konsep dari tanda itu. Oleh karena itu, dengan menggunakan proses

signifikansi Saussure, tanda tersebut akan diartikan dengan penggunaan konteks sosial di mana tanda itu digunakan di masyarakat. Hal tersebut terkait dengan tindakan objektivitas.

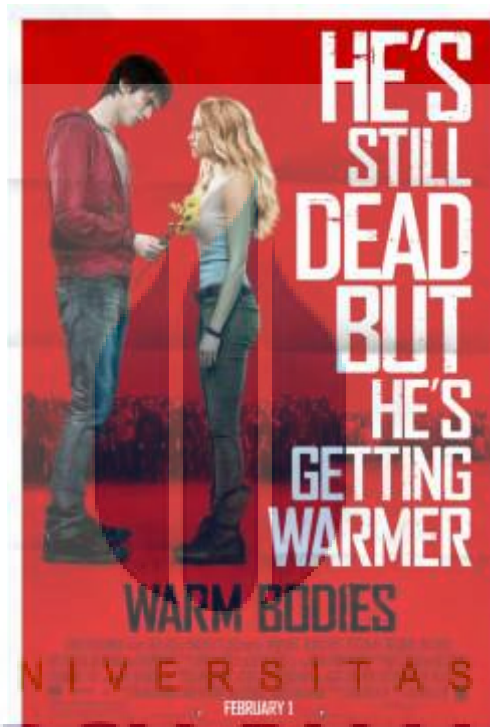
Secara sederhana bahwa peneliti menjangkau data seluas-luasnya dan mempersempit untuk mendapatkan fokus penelitian yang diinginkan. Fokus penelitian menghasilkan kesimpulan atas gejala tertentu yang dikaitkan dengan gejala empirik. Pada akhirnya peneliti menyimpulkan secara deskriptif untuk menjawab fokus penelitian yang peneliti rumuskan sebelumnya, sebagai penjelasan lebih lanjut atas permasalahan yang dikemukakan di awal. Berikut ini model kerangka analisis yang digunakan dalam penelitian.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Gambaran Umum Film Warm Bodies



Gambar 4.1. Poster Film Warm Bodies

##### 4.1.1. Identitas Film

Berdasarkan Novel	: Warm Bodies (Isaac Marion)
<i>Production Company</i>	: Mandeville Film
Didistribusi oleh	: Summit Entertainment Lionsgate
Tanggal Rilis	: 1 Februari 2013
Negara	: Amerika Serikat

Bahasa	: Inggris
<i>Running Time</i>	: 97 menit
<i>Budget</i>	: \$35.000.000
Pendapatan <i>Box Office</i>	: \$116.980.662
<i>Rating IMDb</i>	: 7/10
<i>Rating Rotten Tomatoes</i>	: 80% “fresh”

#### 4.1.2. Sinopsis

Delapan tahun setelah *zombie apocalypse*, R adalah sosok *zombie* yang sangat kritis ia mempunyai pandangan dan pikiran yang sangat jernih atas keadaan sekitar, walaupun ia tidak mengingat namanya selain inisialnya saja. R tinggal di rumah pesawatnya di bandara yang sudah lumpuh, di rumah itu ia juga menyimpan barang-barang manusia sebagai hobinya.

Suatu hari R dan temannya M (yang juga tidak ingat namanya), berjalan ke kota untuk mencari makan. Sebenarnya R tidak suka membunuh, tetapi ia merasa tidak punya pilihan lagi karena ia tidak ingin menjadi sosok *boneys*, *zombie* jahat yang menyeramkan. *Boneys* digambarkan sudah tidak mempunyai bentuk tubuh seperti manusia, hanya tulang-tulang hidup dan *boneys* awalnya ada *zombie-zombie* yang sudah putus asa dan memakan dirinya sendiri. Ketika sampai di kota ia menemukan sekelompok manusia di suatu gedung, R, M, dan *zombie* lainnya langsung menyerbu. Di sana R bertemu dengan Julie. Gadis tercantik yang pernah dilihatnya, seakan seperti manusia R merasa *deg-degan* ketika melihat Julie dan menyukainya. R mencoba mendekati Julie ada manusia yang ingin menembaknya, Perry Kelvin, R langsung melawan Perry. Ketika R melihat jam tangan Perry yang

menurut R sangat bagus, R membunuh Perry, mengambil jamnya, dan membawa sebagian otaknya ke sakunya untuk dimakan perlahan-lahan.

Julie tidak melihat apa yang dilakukan oleh R, ia panik dan ketika akan melarikan diri, R justru membantu membuat Julie tampak seperti *zombie* agar *zombie-zombie* di luar tidak membunuhnya. R membawa Julie ke rumah pesawatnya agar aman. Di sana awalnya Julie sangat ketakutan, tetapi melihat tingkah R yang jinak, Julie malah heran. Beberapa hari tinggal di sana Julie mulai berteman dengan R dan mulai berpikir bahwa mungkin manusia bisa tinggal dengan *zombie*.

R sendiri mulai merasakan hal aneh ketika bersama Julie. Selain merasa *deg-degan*, nafsu makan R pada manusia mulai berkurang. Namun, R masih memakan sisa-sisa otak Perry yang disimpannya. *Zombie* yang sedang memakan otak manusia bisa melihat kenangan-kenangan yang tersimpan di otaknya secara sekilas-sekilas manusia tersebut. Dari kenangan itu R sadar bahwa Perry adalah pacar Julie, tetapi Julie tidak tahu kalau R yang membunuhnya.

Perry memperlihatkan kenangan-kenangan bahagianya dengan Julie, bagaimana mereka saling mencintai dan menyayangi. Entah mengapa itu membuat R sedih, selain merasa bersalah pada Julie, R juga merasa ingin seperti itu, seperti manusia yang dapat saling mencintai, dan R pun lama kelamaan menyukai Julie. Dari kenangan Perry, R mengetahui sisi-sisi humanis yang seharusnya dimiliki oleh manusia, seperti cinta, harapan, mimpi, dan lainnya.

Suatu hari R memberitahu pada Julie bahwa ia yang membunuh Perry. Julie sakit hati dan kabur dari R. R merasa sangat sakit hati. Ia mencari M dan

memberitahu sahabatnya itu, M juga merasakan apa yang dirasakan R ketika ia melihat poster di kota tentang sepasang kekasih yang saling berpegangan tangan. R dan M sadar bahwa ada sesuatu yang aneh dengan para *zombie*, ia mencoba mencari Julie di rumahnya. Julie pun ternyata merindukan R dan ia memaafkan R. R menceritakan bahwa para *zombie* sedang berubah lebih manusiawi. Sayangnya, ayah Julie, Grigio yang pemimpin para manusia yang bertahan hidup sangat tidak mendukung, bahkan akan segera berperang melawan *boneys* dan *zombie* lainnya.

Julie dan sahabatnya Nora membantu R untuk terlihat seperti manusia dan bersama-sama menemui Grigio untuk menjelaskannya. Namun terlambat, perang sudah dimulai. Manusia mulai membunuh *zombie-zombie* dan *boneys*. R meminta sahabatnya M untuk membantunya menyadarkan manusia, jika *zombie* tidak jahat dan akan membantu mengalahkan *boneys*. Julie dan R harus kejar-kejaran dengan *boneys*, hingga akhirnya R justru tertembak oleh Grigio. Anehnya R malah berdarah, padahal seharusnya *zombie* tidak berdarah. Akhirnya Grigio sadar bahwa R sudah berubah menjadi manusia. Dan sejak saat itu manusia harus hidup berdampingan dengan *zombie*. Saling menerima dan menyembuhkan sebagai obat dari hilangnya sisi humanis pada *zombie*.

#### 4.1.3. Kru dan Pemain

- **Kru**

Sutradara:	Jonathan Levine
Produser:	David Hoberman
	Todd Lieberman
	Bruna Papandrea

Penulis Skenario: Jonathan Levine  
Isaac Marion

Penata Musik: Marco Beltrami  
Buck Sanders

Sinematografi: Javier Aguirresarobe

Editor: Nancy Richardson

*Casting:* Joana Colbert  
Andrea Kenyon  
Richard Mento  
Randi Wells

Desain Produksi: Martin Whist

*Art Production:* Gilles Aird  
Jean Kazemirchuk

*Set Decoration:* Suzzane Cloutier

Kostum Desain: George L Little

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

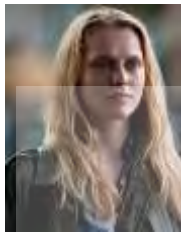
- **Pemain**



Nicholas Hoult

sebagai

R



Teresa Palmer

sebagai

Julie Grigio



Analeigh Tipton

sebagai

Nora



John Malkovich

sebagai

Grigio



Rob Corddry

sebagai

M



Dave Franco

sebagai

Perry Kelvin

#### 4.1.4. Penokohan dalam Film *Warm Bodies*

- R

Sebagai tokoh utama dalam film ini, sudut pandang dan jalan pikiran dilalui melalui sosok R. R adalah *zombie* yang sangat kritis. Ia sangat menyukai mengamati keadaan sekitarnya ketika banyak manusia yang berubah menjadi *zombie* dan *zombie* menjadi lebih berbahaya. R tidak terlalu menyukai membunuh, tetapi ia sadar bahwa ia pun harus makan. Otak adalah bagian kesukaan dari tubuh manusia yang dimakannya karena ketika sesosok *zombie* memakan otak, mereka dapat melihat sekilas kenangan manusia tersebut, ia merasa seperti kembali menjadi manusia. Sejak awal R sudah menyukai Julie dan tidak ingin memakannya. R merasa bersalah karena sudah memakan otak Perry (pacar Julie). R sangat ingin menjadi manusia seperti dulu karena ia ingin hidup normal, berinteraksi, dan saling menyayangi, bukan saling membunuh.

- Julie Grigio

Seorang gadis anak dari kepala tentara manusia-manusia yang bertahan hidup. Pacarnya terbunuh oleh serangan sekelompok *zombie* ketika mereka sedang memeriksa suatu gedung untuk mengambil persediaan obat. Julie diselamatkan oleh R dan dibawa ke rumah pesawatnya. Julie justru diperlakukan sangat baik oleh R. Julie yang awalnya takut mulai menyadari bahwa tidak semua *zombie* menyeramkan. Akhirnya ia berniat untuk menyadarkan seluruh manusia bahwa *zombie* dan manusia dapat hidup berdampingan.

- Nora

Sahabat Julie. Nora merupakan tipe gadis yang ceria dan santai. Ia sering bergurau pada Julie tentang hubungannya dengan R, tetapi ia tetap mendukung pemikiran Julie bahwa *zombie* tidak terlalu buruk. Nora sangat ingin menjadi perawat. Namun ia juga tipe gadis tangguh dan pemberani.

- Grigio

Ayah Julie. Pemimpin manusia-manusia yang selamat. Istrinya telah menghilang dan ia membesarkan Julie sendirian dengan keras. Ia percaya bahwa *zombie* tidak dapat disembuhkan dan tidak ada obat untuk menyembuhkan, sehingga misinya lebih kepada mempertahankan hidup ras manusia. Grigio hanya menganggap bahwa *zombie* adalah makhluk yang tidak berdarah, tidak hidup, tidak mempunyai perasaan, jahat, dan berbahaya.

- Perry Kelvin

Pacar Julie. Perry diceritakan sangat menyayangi Julie. Ayah Perry telah menjadi *zombie*, sejak menemukan ayahnya berubah Perry menjadi lebih hilang semangat atas hidupnya, ia bergabung menjadi tentara. Peran Perry diceritakan dalam setiap kenangan yang dilihat oleh R sejak memakan otak Perry. Perry bahkan secara tidak langsung membantu R untuk mencari jati dirinya sebagai manusia. Perry memperlihatnya melalui kenangannya bagaimana indahnya menjadi manusia.

- M

Teman R sesama *zombie*. Sama seperti R, ia pun tidak ingat namanya kecuali inisialnya. M memang lebih tua dari R tetapi ia seperti Nora, lebih ceria dan santai sebagai *zombie*. M pun percaya dengan pemikiran R. M termasuk *zombie* yang baik karena ia juga tidak terlalu menyukai membunuh orang. Walaupun awalnya ia bingung dengan sikap R, tetapi M juga sangat berperasaan ia sangat menyukai poster di sudut kota yang menggambarkan sepasang kekasih berpegangan tangan. M ikut mengumpulkan massa untuk membuktikan *zombie* menjadi baik.

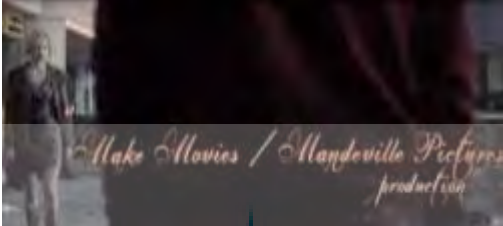
#### 4.2. Analisis Penelitian


Adegan dalam film *Warm Bodies* menggambarkan tanda-tanda yang menjadi penganologian atas krisis identitas yang tengah terjadi di masyarakat dan direka dalam sebuah film. Untuk memperoleh tanda tersebut terdapat beberapa adegan yang menggambarkan aspek pencarian jati diri baik dari tokoh *zombie* dan kemunduran sisi manusia dari tokoh manusia.

Beberapa adegan yang menggambarkan bagaimana kemunduran sisi humanisme pada manusia adalah pada saat-saat manusia tidak percaya akan kemungkinan *zombie* dapat berubah, hilangnya interaksi antar-manusia itu sendiri, bagaimana *zombie* yang putus asa akan menjadi semakin mati. Seakan kebalikan dari hilangnya sisi humanisme pada manusia, *zombie* justru digambarkan tengah berjuang mendapatkan jati dirinya. Bagaimana R merasa *deg-degan*, merasakan mimpi, saling menyayangi dan melindungi, saling bergurau, dan saling

membantu. Tanda-tanda tersebut muncul dalam dialog yang dipadu dengan gambaran adegan para tokoh.

#### 4.2.1. Pesan Verbal

Tanda 1	
	
00:00:15–00:00:18	
<p>Dialog: <i>My posture is terrible. I should stand up straighter. People would respect me more, if I stood up straighter.</i> (Posturku sangat buruk. Aku bisa berdiri lebih tegak. <b>Orang-orang akan lebih menghargaimu jika aku berdiri lebih tegak</b>).</p>	
Penanda	Petanda
<p>Tegak dalam dialog tersebut diartikan sebagai tetap teguh atas pendirian atau sifat seseorang. Dialog tegak tersebut diucapkan pada saat adegan memperlihatkan <i>gesture zombie</i> yang membungkuk ketika berjalan masing-masing tanpa ada yang berkomunikasi. Oleh karena itu, R sangat ingin dapat berbadan tegak.</p>	<p>R sebagai <i>zombie</i> telah mengetahui mengenai keadaan dirinya yang selalu membungkuk. Ia teringat bagaimana manusia dulu dapat berjalan lebih tegak. Berjalan tegak membuat manusia dipandang lebih baik oleh sesamanya. Tegak dapat diartikan sebagai tetap teguh dan juga dapat diartikan bagaimana tingkat kedudukan seseorang. Oleh karena itu R</p>

	<p>memandang bahwa manusia yang mempunyai postur badan yang tegak dapat digambarkan mempunyai tingkat kedudukan yang lebih tinggi. Dalam konteks masyarakat sering kali terjadi bagaimana orang yang tampak selalu merunduk, lebih mudah disakiti atau <i>bully</i>, dibandingkan dengan orang-orang yang lebih tegap atau terkesan sombong karena mereka lebih tampak berani dan disegani. Dengan hal tersebut dapat digambarkan bahwa sosok <i>zombie</i> di film ini berusaha menjadi penganalogian manusia yang lemah. Setiap manusia pada dasarnya memiliki keinginan untuk menjaga keutuhan dirinya.</p>
---	--

## Tanda 2



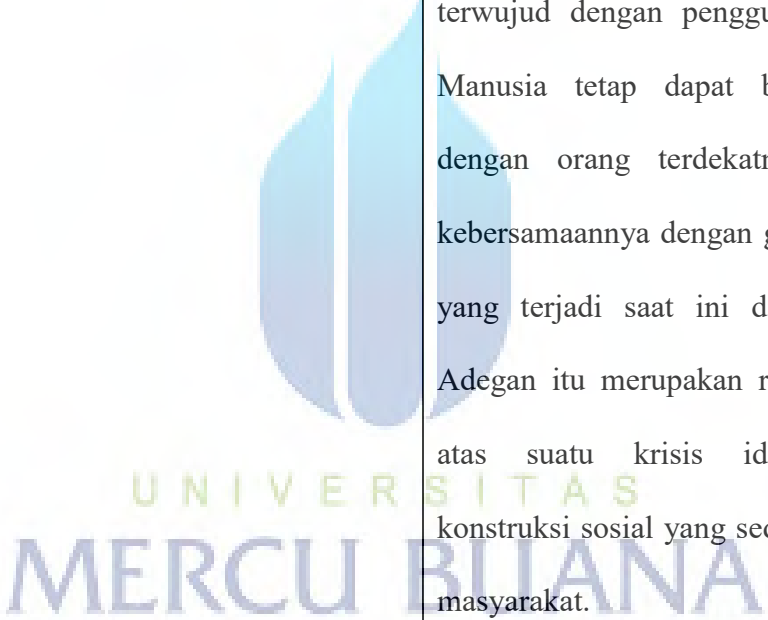
00:01:50–00:02:00

Dialog: *It must have been so much better before, when everyone could express themselves, and communicate their feelings and just enjoy each other's company.*

(Ini seharusnya akan lebih baik jika ini semua tidak terjadi. Ketika semua orang dapat menunjukkan diri mereka masing-masing, saling mengatakan perasaan mereka, dan **hanya saling menikmati kebersamaan**).

Penanda	Petanda
<p>R membayangkan bagaimana manusia hidup. Berbeda dengan para <i>zombie</i> yang tidak dapat saling berkomunikasi dan interaksi, manusia seharusnya dapat saling berinteraksi menikmati kebersamaan suatu momen.</p>	<p>Dalam pandangan R ia melihat bahwa menjadi manusia dapat saling berinteraksi, manusia dapat saling berkomunikasi untuk menyatakan perasaan mereka masing-masing dengan orang-orang di sekitarnya. Komunikasi itu menimbulkan interaksi dan sebuah kebersamaan. Kebersamaan yang ditekankan dalam dialog sebenarnya ditunjukkan pada bagaimana setiap manusia berkomunikasi satu</p>

	<p>sama lain untuk merasakan suasana yang lebih kekeluargaan. Setiap manusia hidup dalam dunia pengalaman yang bersifat pribadi di mana dia menjadi pusat. Perilaku manusia berpusat pada konsep diri, yaitu persepsi manusia tentang identitas dirinya yang bersifat fleksibel dan berubah-ubah yang muncul dari suatu medan fenomenal. Perkembangan teknologi menjadi suatu fenomena yang tak dapat dihindari, kemudahan akan melakukan aktivitas mengambil perhatian manusia untuk menggunakannya. Pada akhirnya teknologi menjadi bagian dari manusia itu sendiri yang tidak dapat dipisahkan. Teknologi menjadi identitas bagi manusia, seberapa mereka paham dan menggunakannya. Interaksi pun menjadi pengertian yang berbeda bagi manusia, interaksi bukan hanya interaksi secara langsung, tetapi semua</p>
--	--

	<p>hal yang menghubungkan satu manusia dengan manusia lain secara langsung atau dengan perantara teknologi itu sendiri. Kebersamaan juga menjadi mempunyai arti sendiri. Interaksi dan kebersamaan dalam adegan ini digambarkan dapat dengan mudah terwujud dengan penggunaan <i>gadget</i>. Manusia tetap dapat berkomunikasi dengan orang terdekatnya, menjaga kebersamaannya dengan gadget. Itu hal yang terjadi saat ini di masyarakat. Adegan itu merupakan realitas rekaan atas suatu krisis identitas pada konstruksi sosial yang sedang terjadi di masyarakat.</p>
---	--

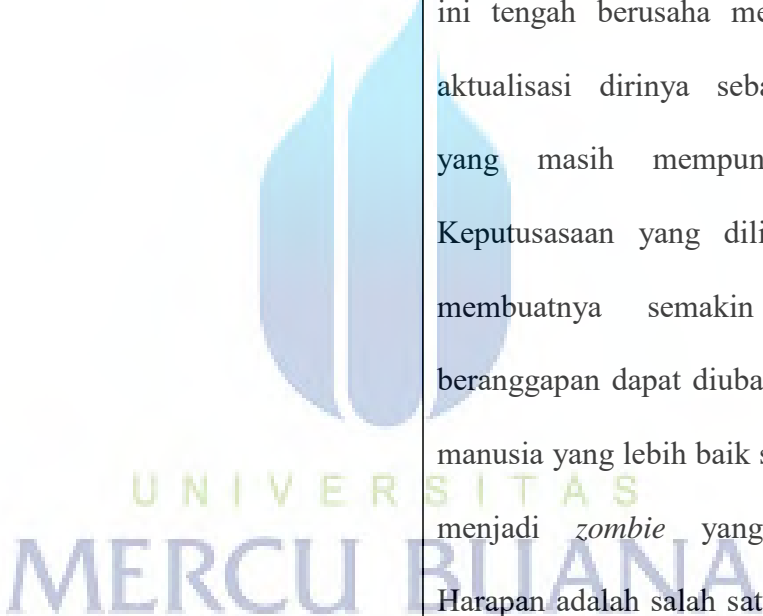
## Tanda 3



00:02:32–00:02:40

Dialog: *We all become them some day. At some point you just give up, I guess. You lose all hope. After that, there's no turning back.* (Kita semua akhirnya bisa menjadi mereka, ketika kamu akhirnya putus asa. Aku pikir. **Ketika harapan hilang**, dan tidak ada jalan keluar).

Penanda	Petanda
<p>Suatu tanda verbal di mana berarti bahwa suatu keadaan yang sangat diinginkan menghilang. Dalam film ini, hilangnya suatu harapan diwujudkan dengan bagaimana para <i>zombie</i> putus asa. <i>Zombie</i> yang sedang memakan dirinya sendiri karena putus asa.</p>	<p><i>Zombie</i> yang putus asa akan mulai memakan dirinya sendiri, menjadi sesuatu yang tidak lebih tidak bernyawa. Ketika harapan hilang dan manusia mulai menyakiti diri sendiri maka manusia akan memperburuk dirinya sendiri dan dapat diartikan telah mati. Putus asa adalah suatu keadaan yang dapat dirasakan semua makhluk hidup. <i>Zombie</i> sebagai penganalogian manusia pun dapat merasakan hal yang sama. Tidak ada jalan keluar menjadi</p>

	<p>titik akhir kehidupan manusia. Keputusan dapat membuat seseorang mati baik fisik atau hatinya. Manusia berperilaku untuk mempertahankan, meningkatkan, dan mengaktualisasikan diri. <i>Zombie</i> sebagai analogi manusia pada adegan ini tengah berusaha mempertahankan aktualisasi dirinya sebagai makhluk yang masih mempunyai harapan. Keputusan yang dilihatnya hanya membuatnya semakin buruk. Ia beranggapan dapat diubah dan menjadi manusia yang lebih baik selama ia tidak menjadi <i>zombie</i> yang putus asa. Harapan adalah salah satu sisi humanis manusia yang harus dipertahankan oleh seseorang untuk tetap hidup. Harapan itu juga yang saat ini dianggap mulai terkikis pada masyarakat pada umumnya.</p>
---	--

## Tanda 4



00:11:27–00:12:04

Dialog: *Now, I'm not proud of this. In fact, I'd appreciate it if you might look away for a moment here. I don't like hurting people, but this is the world now. The new hunger is a very powerful thing. (GROANS) if I don't eat all of him, if I spare his brain, he'll rise up and become a Corpse like me. But if I do, I get his memories, his thoughts, his feelings. I'm sorry, I just can't help it. The brain's the best part. The part that makes me feel human again. (Sekarang, aku tidak sedang merasa bangga, tapi faktanya aku memerlukannya. Jika kau melihatnya jauh dari moment ini. Aku tidak suka menyakiti manusia. Tapi, inilah hidup sekarang. Bentuk kelaparan ini sangat kuat. Jika aku tidak memakan semuanya, jika aku menyisakan otaknya ia akan bangkit dan menjadi mayat hidup seperti diriku. Tapi aku memakan semuanya, aku mendapatkan memori dari otaknya, pikirannya, perasaannya. Maaf aku tidak bisa berhenti. Otak adalah bagian terbaik. Aku bisa merasakan bagaimana menjadi manusia lagi).*

Penanda	Petanda
R terpaksa memakan manusia karena ia memang memerlukannya untuk bertahan hidup “ <i>Sekarang, aku tidak</i>	R merasakan bahwa ia sedang berbuat buruk dengan membunuh orang, tetapi ia berusaha tidak terlalu banyak

<p><i>sedang merasa bangga, tapi faktanya aku memerlukannya” dan “Tapi, inilah hidup sekarang”.</i> Untuk mengurangi rasa bersalahnya ia benar-benar membunuh Perry agar Perry tidak menjadi <i>zombie</i> seperti dirinya.</p>	<p>menyakitinya. Ia sangat tidak bangga dengan perbuatannya dan tidak membenarkannya. Namun, insting (nafsu)-nya menguasainya sehingga ia harus bertahan hidup. Manusia pada dasarnya akan mencari cara untuk mempertahankan dirinya dari ancaman dan masalah kehidupan. Hanya manusia yang masih mempunyai naluri kemanusiaan lah yang sadar apa yang dilakukannya, (baik/salah) dan berusaha untuk tidak memperburuk keadaannya. Bagaimanapun juga R mempunyai naluri untuk menyelamatkan dirinya, ia melawan Perry karena nafsunya menguasainya. Ia membunuh Perry walaupun ia sadar bahwa ia sendiri salah dan ini tindak kejahatan. Seorang manusia akan bertindak ketika ada anggapan adanya ancaman akan dirinya akan diikuti oleh pertahanan pada diri. Begitu juga yang dilakukan oleh tokoh R dan manusia</p>
---	---

lainnya. Ia tengah mempertahankan dirinya dari kelaparan dan keputusasaan. Untuk mengurangi rasa bersalahnya, R menghabiskan seluruh tubuh Perry agar Perry tidak perlu merasakan menjadi *zombie* yang buruk. Perry lebih baik mati daripada menjadi *zombie* yang harus membunuh orang lain. Insting R sebagai zombie dan manusia yang saling menembak merupakan tanda bagaimana seseorang mempertahankan dirinya dengan mengikuti nafsunya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## Tanda 5



00:54:29–00:54:56

Dialog:

Perry: *What the hell are you doing here? Are you actually dreaming right now?* (Apa yang sedang kau lakukan di sini? Apa kau sedang bermimpi?)

R: *I'm not sure.* (Aku tidak yakin.)

Perry: *You can't dream, Corpse. Dreaming is for humans.* (**Kamu tidak bisa bermimpi, mayat. Hanya manusia yang bisa bermimpi**)


Julie: *Chill out, Per. He can dream if he wants to. What about you, R? What do you want to be?* (Diam Per. Dia bisa bermimpi jika ia menginginkannya. Bagaimana R? Kamu ingin jadi apa?)

Penanda

Petanda

Bahkan dalam mimpi R yang untuk pertama kali, Perry tidak menyangka bahwa ia bisa bermimpi. Perry menyebutkan bahwa bermimpi itu hanya untuk manusia, sehingga membuat R semakin ragu tentang dirinya sendiri.

Mimpi yang dikatakan oleh Perry dapat diartikan sebagai harapan. Manusia memiliki harapan. Berbeda dengan makhluk lain. Manusia juga mempunyai pilihan untuk hidupnya. Ingin menjadi siapa pun. Mimpi atau angan-angan. Mimpi juga dapat

	<p>diartikan sebagai cita-cita. Setiap manusia mempunyai cita-cita dalam hidupnya. Cita-cita yang akan mengungkapkan siapa jati dirinya atau membentuk jati dirinya kelak. Setiap manusia dapat memilih cita-citanya sendiri. Kecenderungan batiniah manusia ialah menuju kesehatan dan keutuhan diri. Setiap manusia ingin menjadi pribadi yang utuh dengan menanamkan banyak impian untuk mencapainya. Seorang cenderung mencari pembenaran atas dirinya, seperti apa jati dirinya, hingga mencari jalan untuk mendapatkan keutuhan atas dirinya.</p>
---	---

## Tanda 6



01:25:15–01:26:04

Dialog:

*Julie: Dad, you have to listen to me. I know we lost everybody. I know you lost Mom. But you and me, we are still here. We can fix all this. We can start over. They need our help. Please, Dad! Look at him. He's different. He's... Bleeding. He's bleeding, Dad. Corpses don't bleed! Oh, God. You're alive. He's alive! (JULIE LAUGHS) You're alive. Does it hurt? (Ayah kau harus mendengarkanku. **Aku tahu kita telah kehilangan banyak orang.** Aku tahu kau kehilangan ibu. Tapi kau dan aku, masih hidup sekarang. Kita bisa memperbaiki ini semua. Kita bisa mulai dari awal. Mereka butuh kita. Tolong, Yah. Dia berbeda. Lihat dia. Dia... berdarah? Dia berdarah, Yah! Mayat tidak berdarah. Ya Tuhan. Dia hidup. (Julie tertawa). kau hidup! Apa itu sakit?)*

Penanda	Petanda
Julie bertahan dengan pendapatnya bahwa semua orang bisa berubah menjadi lebih baik. Julie bahkan mampu menceritakan tentang rasa kehilangannya dengan tegar dan	Rasa kehilangan menjadi alasan mengapa manusia bersikap tertutup selama ini. Rasa sakit yang akhirnya dirasakan para zombie juga menyadarkan Grigio dan tokoh manusia

<p>berharap ayahnya mau mengerti. Apalagi setelah melihat bahwa R juga semakin berubah menjadi manusia karena ia berdarah Julie semakin yakin bahwa ayahnya harus mempercayainya.</p>	<p>lainnya bahwa mereka juga seperti manusia merasakan rasa sakit sama seperti mereka merasakan kehilangan. Kehilangan dan sakit adalah suatu perasaan buruk yang dimiliki seseorang dalam pengalamannya yang dapat memengaruhi apa yang dilihatnya pada dunia. Kehilangan wajar dirasakan oleh manusia, sehingga ketika ada makhluk lain yang memiliki rasa kehilangan, rasa sakit, dan perasaan buruk berarti memiliki sisi humanis juga. Sikap wajar harus dimiliki ketika mengetahui manusia lain merasakan atau mengalami perasaan yang buruk. Rasa kehilangan merupakan rasa yang pasti dimiliki setiap manusia.</p>
---	--

## Tanda 7



01:25:05–01:25:07

Dialog:

*Soldier: Sir? (Pak?)*

*Grigio: This is Colonel Grigio. The situation has changed. (Ini Kolonel Grigio. Situasi telah berubah).*

Penanda	Petanda
<p>Grigio memimpin pasukan akan membunuh R. Grigio memimpin pasukan bersenjata dengan berdiri paling depan dan memberikan perintah. Baik ketika menyuruh Julie pergi ataupun ketika meminta pasukannya untuk menerima keadaan bahwa <i>zombie</i> telah menjadi baik.</p>	<p>Dengan berdiri di barisan paling depan Grigio menunjukkan kepemimpinannya dengan tegas sebagai kepala tentara. Ia tidak ragu-ragu mengambil keputusan untuk membunuh demi warganya. Julie juga mencoba menyelamatkan R yang tidak bersalah dengan melindunginya dan berdiri di depan R. Bukti bahwa R berubah menjadi manusia meluluhkan sikap keras kepala Grigio pada akhirnya. Sebagai seorang pemimpin selain sikap tegas juga ia mau</p>

menerima kebenaran yang ada. Apa yang dilakukan oleh Grigio merupakan salah satu upaya untuk mempertahankan dirinya. Manusia berperilaku untuk mempertahankan, meningkatkan, dan mengaktualisasikan diri. Sebagai seorang pemimpin ia menampilkan sosok yang tegas dan keras kepala. Ia hanya berusaha menjaga tanggung jawabnya sebagai pemimpin. Begitu pula ketika ia sadar Julie telah menegaskan bahwa R telah berdarah dan anak buahnya memintanya untuk percaya. Meskipun keras kepala sosok Grigio menunjukkan bahwa ia memiliki simbol-simbol pemimpin yang mau menerima bukti, walaupun belum tampak sepenuhnya menerima R, tetapi ia memberikan tanda bahwa ia seorang pemimpin yang sesungguhnya dengan menerima banyak masukan.


## Tanda 8



01:27:25–01:27:35

Dialog: *On the one hand, getting shot in the chest, hurt. Like, a lot. But on the other, it felt good to bleed, to feel pain. To feel love.* (Di satu sisi, menerima rasa sakit di dada, menyakit. Sangat. Tetapi, di sisi lain, bagus merasakan luka, **merasa sakit. Merasakan cinta**).


Penanda	Petanda
<p>R menjadi manusia seutuhnya ketika ia berdarah setelah tertembak oleh Grigio. Hal ini membuktikan bahwa rasa sakit pasti dialami oleh manusia. Meski begitu penerimaan oleh Grigio juga membuat R sendiri senang. Bahwa penerimaan juga awal dari rasa kasih sayang.</p>	<p>Sisi humanis akhirnya dimiliki oleh R lagi. Meskipun menjadi manusia harus mau merasakan rasa sakit dan luka, tetapi ia juga dapat melihat bagaimana indahnya cinta. Menjadi manusia berarti harus mampu menerima rasa sakit dan luka. Pada dasarnya dibalik rasa sakit dan luka itu pun ada sebuah rasa cinta dan penerimaan dari simpati dan orang-orang di sekitar. Apa yang dirasakan oleh R merupakan perumpamaan bahwa rasa sakit pasti</p>

	<p>akan dialami oleh manusia. Kecenderungan batiniah manusia ialah menuju kesehatan dan keutuhan dirinya. Dalam adegan ini menandakan bahwa rasa sakit dapat disembuhkan dengan banyak hal, salah satunya rasa cintanya kepada Julie dan sebaliknya juga penerimaan secara terbuka oleh Grigio yang menandakan bahwa mereka sudah saling memaafkan. Manusia membutuhkan sikap saling menerima untuk menyamakan persepsi tentang dunia mereka.</p>
--	---

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

#### 4.2.2. Aspek Non-Verbal

Tanda 9	
	
00:01:55–00:01:57	
Keterangan: Manusia hidup dengan gadget masing-masing tanpa ada interaksi.	
Penanda	Petanda
<p>Ketika R sedang membayangkan bagaimana dunia seharusnya berjalan tanpa adanya <i>zombie</i>, manusia yang dibayangkan R justru saling berkomunikasi dengan menggunakan <i>gadget</i>, nyaris tidak ada yang berinteraksi antara satu sama lain.</p>	<p>Komunikasi yang ditunjukkan justru komunikasi yang menggunakan teknologi <i>gadget</i>. Tampak manusia dikuasai oleh <i>gadget</i>. Hingga tidak ada manusia yang berinteraksi secara langsung. Tidak menunjukkan kebersamaan sesungguhnya yang diharapkan oleh R. Pada konteks sosial di masyarakat saat ini penggunaan teknologi telah menggeser istilah interaksi. Di mana tanpa harus berkomunikasi secara langsung manusia dapat saling berinteraksi. Kebutuhan akan teknologi menggeser</p>

	<p>kebersamaan yang seharusnya terjalin. Penganalogian <i>zombie</i> sebagai manusia ditekankan dalam adegan ini karena manusia yang digambarkan hidup saat ini tidak berbeda jauh dengan <i>zombie</i>. Padahal sudah sangat dijelaskan oleh R bagaimana manusia seharusnya hidup, saling berinteraksi, dan menikmati kebersamaan mereka. Manusia yang digambarkan justru sibuk memegang <i>gadget</i>, telepon, <i>tablet</i>, ada pula yang memegang majalah. Gambaran manusia itu tidak berbeda jauh dengan keadaan masyarakat di realitas sosial yang ada saat ini. Ketika semua teknologi menguasai manusia dan manusia akan tampak seperti <i>zombie</i> makhluk anti-sosial.</p>
---	--

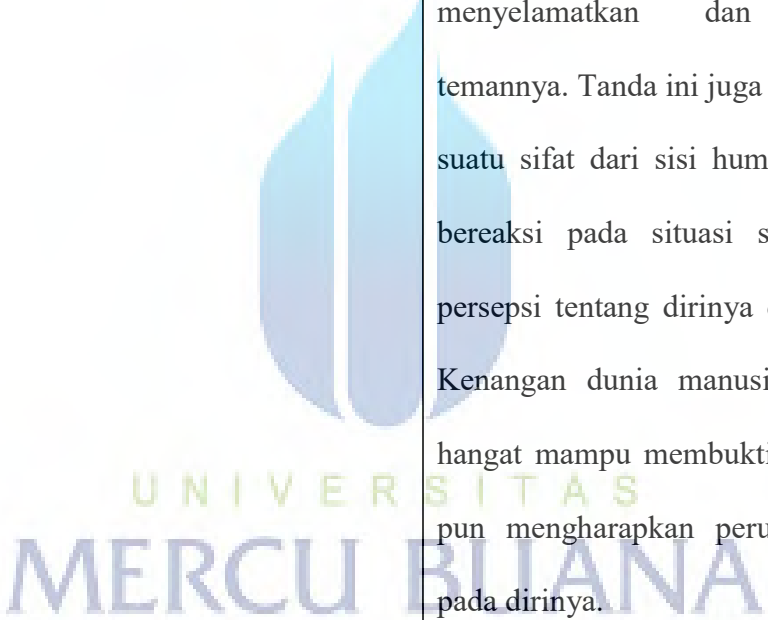
## Tanda 10



01:00:10–01:00:13

Keterangan: M mencoba menenangkan R dengan sikap bersimpati

Penanda	Petanda
<p>M menepuk pundak R dan ekspresi bersimpati seakan lupa bahwa mereka adalah manusia biasa yang sedang mengobrol padahal mereka adalah <i>zombie</i>.</p>	<p><i>Zombie</i> mulai berubah saling berkomunikasi dan berinteraksi, bahkan dapat saling bersimpati, membentuk kelompok, dengan gerakan tubuh seperti menepuk pundak, dan mendengarkan dengan saksama. Manusia mempunyai rasa simpati yang akan ditunjukkan jika hatinya tergugah atas keadaan sekitar. Hal itu yang dilakukan tokoh M ketika melihat permasalahan temannya. Selain mendengarkan, perilaku seperti menepuk pundak untuk menenangkan juga salah satu bentuk dari rasa simpati. Hal tersebut membuatnya berani</p>

	<p>mengambil risiko untuk membantu R menemukan Julie. Sikap itu pun merupakan suatu reaksi atas sisi humanis dalam diri M yang selama ini menganggap dirinya sebagai teman R. Ia masih bisa merasakan pikiran bahwa sebagai sosok teman harus mau menyelamatkan dan membantu temannya. Tanda ini juga memunculkan suatu sifat dari sisi humanis. Individu bereaksi pada situasi sesuai dengan persepsi tentang dirinya dan dunianya. Kenangan dunia manusia yang lebih hangat mampu membuktikan bahwa ia pun mengharapkan perubahan terjadi pada dirinya.</p>
---	---

## Tanda 11



01:27:07–01:27:10

Keterangan: Julie dan Grigio yang berpegangan tangan

Penanda	Petanda
<p>Walaupun masih memegang dadanya yang sakit, tetapi R telah diterima Grigio. Mereka sedang kembali pulang dan di dalam mobil R dan melihat Grigio dan Julie berpegangan tangan.</p>	<p>Rasa sakit yang dirasakan R tidak berarti ketika ia melihat bagaimana Grigio menerimanya untuk duduk di dalam mobil dan melihat sendiri bagaimana Julie dan Grigio berpegangan tangan saling menyayangi. Saling menerima pendapat, perasaan kasih sayang merupakan salah satu sikap yang nyaris hilang di masyarakat. Hal ini yang awalnya terjadi pada Grigio sebelum ia sadar. R berkorban demi dirinya meskipun ia merasakan sakit. Namun, ia merasa bersyukur masih bisa melihat bentuk kasih sayang antara Grigio dan Julie di dalam itu. R</p>

	<p>bisa merasakan juga bahwa bentuk berpegangan tangan juga merupakan awal dari harapannya untuk menjadi lebih baik akan segera terwujud. Rasa cinta bisa ditunjukkan dengan penerimaan sederhana seperti ikut dalam sebuah mobil atau dengan saling berpegangan tangan sebagai satu dari banyaknya sikap humanis.</p>
--	--

#### 4.3. Pembahasan

Dari adegan-adegan di atas menunjukkan bahwa tayangan *Warm Bodies* sebagai film komedi horor mampu menyiratkan pesan-pesan yang sangat menginspirasi banyak orang. Film *Warm Bodies*, walaupun mengusung tema *zombie*, makhluk mitos yang seharusnya tidak berperasaan justru menampilkan bahwa manusia seharusnya menjadi lebih manusiawi dan hidup. Pesan bahwa rasa kasih sayang, cinta, saling menerima adalah kunci mengembalikan hati yang sudah mati (*zombie*).

Tanda-tanda verbal dan non-verbal dianalisis dan dimaknai berdasarkan konteks sosial yang terjadi di masyarakat. Saussure berpendapat bahwa tanda tidak hanya ada dalam bahasa yang kita pahami, tetapi juga terdapat tanda-tanda yang menyebar pada di sekitar kita.<sup>27</sup> Tanda verbal dan non-verbal yang dipilih

<sup>27</sup> Asep Ahmad Hidayat, op.cit, hal.134

sebelumnya merupakan tanda yang mengandung pesan dari aspek-aspek pandangan humanisme yang mengacu pada identitas manusia. Gejala terdapatnya pergolakan krisis identitas dimunculkan berdasarkan pengaruh-pengaruh kebudayaan. Toffler dalam Budi Juliardi (2014) mengatakan bahwa gejala-gejala perubahan dan pembaharuan peradaban masyarakat itu terjadi akibat majunya ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>28</sup> Peradaban sendiri merupakan suatu perilaku sekelompok manusia atas usahanya mempertahankan diri dan identitasnya dalam menghadapi tantangan hidupnya.

Berdasarkan tanda-tanda verbal dan non-verbal dalam film, krisis identitas ditunjukkan dalam film ini dengan mengungkapkan sikap kedua tokoh yang sedang berjuang mencari jati dirinya dan memandang dunianya. Pergolakan justru terjadi dengan *zombie* yang dalam film *Warm Bodies* yang menunjukkan adanya semangat, harapan, tolong-menolong, merasa bersalah ketika melakukan sesuatu yang buruk, dan haus akan rasa kasih sayang. Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan bahwa lima pandangan humanisme yang diungkapkan oleh Carl Rogers terdapat dalam film *Warm Bodies*. Pandangan humanisme tersebut terdiri dalam tanda-tanda di antaranya: Dalam pesan verbal kalimat “Ini Kolonel Grigio, situasi telah berubah” merupakan tanda kepemimpinan Grigio. Cragan dan Wright (1980) komunikasi yang secara positif memengaruhi kelompok untuk bergerak ke arah tujuan kelompok<sup>29</sup>. Tanda tersebut dihubungkan dengan bagaimana konteks realitas yang terjadi dalam film tersebut. Dialog “Situasi telah berubah” diucapkan

---

<sup>28</sup> Budi Juliardi, *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, Bandung, Penerbit Alfabeta, Hal. 108

<sup>29</sup> Jalaluddin Rahmat, *op.cit*, hal. 164

oleh Kolonel Grigio dalam situasi yang sudah lebih tenang, di mana semua pasukannya telah mengakui kebenarannya. Wujud perubahan sikap dalam dialog tersebut mengandung arti adanya upaya sikap mencapai aktualisasi diri. Aktualisasi diri dinilai sebagai usaha bagaimana manusia mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya untuk terus berkembang, meningkatkan segala yang dimiliki oleh dirinya sendiri. Hal ini yang menjadi dasar bagaimana sebuah identitas terbentuk. Bagaimana manusia terus berupaya mengembangkan kemampuan yang ada untuk memenuhi aktualisasi dirinya.

Tanda selanjutnya ditunjukkan oleh dua tanda baik verbal dan non-verbal, tanda verbal di antaranya “Merasakan sakit, merasakan cinta.”, “Aku tahu kita telah kehilangan banyak orang”, serta tanda non-verbal “Sikap M menengangkan R sebagai teman dengan cara merangkulnya”. Kata sakit dalam dialog tersebut berarti lebih dari sebuah keadaan fisik seseorang, meskipun dalam film tokoh R merasakan sakit karena tertembak, tetapi penggabungannya dengan kata cinta lebih diartikan sebagai sebuah pengalaman perasaan. Begitu pula dalam kalimat “Kita kehilangan banyak orang”, pesan yang ingin disampaikan dalam tanda ini menuntut perasaan yang lebih dalam di mana bukan hanya kehilangan orang secara fisik (kematian), tetapi ada kehilangan secara figur (peran). Pengalaman bertambah melalui rangkaian peristiwa yang pernah dihadapi.<sup>30</sup> Rangkaian peristiwa akan menambah pengalaman pribadi maupun kelompok dan memengaruhi sikap baik keduanya.

---

<sup>30</sup> Jalaluddin Rakhmat, op.cit. hal.89

Sementara itu, pada pesan non-verbal “sikap M menengangkan R sebagai teman dengan cara merangkulnya” merupakan gambaran bagaimana kenangan berteman akan selalu ada meskipun kondisi seseorang sedang sangat terpuruk. Ketika tanda tersebut menunjukkan bagaimana tokoh dalam film berperilaku bersikap atas dunia yang dialaminya melalui nilai-nilai yang telah diakuinya sendiri. Keberadaan pengalaman akan menjadi nilai secara individu baik subjektif ataupun objektif untuk menentukan nilai positif atau negatif pengalaman itu dan menentukan sikap kedepannya. Allport dalam (Budi Juliardi 2014) mengemukakan bahwa nilai adalah suatu keyakinan yang melandasi seseorang untuk bertindak berlandaskan pilihannya<sup>31</sup>. Keyakinan muncul pada ketiga tanda-tanda sebagai suatu konteks realitas yang terjadi dalam film dan memengaruhi perilaku para tokohnya.

Sebuah pengalaman buruk dapat memunculkan hal buruk begitu pula kebalikannya. Manusia akan bersikap bagaimana ia mempersepsikan dunianya. Pesan bagaimana manusia pada dasarnya memiliki pengalaman baik yang akan menentukan identitasnya menjadi lebih baik, tetapi orang yang tidak mau mengembalikan kebaikannya akan terkurung dalam pengetahuan yang sempit dan bertindak praktis menjadi pesan yang ingin disampaikan ke dalam film.

Tanda verbal dan non-verbal selanjutnya adalah (verbal) “menikmati kebersamaan” dan (non-verbal) “gadget yang digunakan manusia sebagai sarana interaksi yang diwajibkan”. Pada tanda verbal “kebersamaan”, kebersamaan dan kontak tidak dapat dipisahkan. Kontak diartikan dari bahasa asing Inggris, yaitu

---

<sup>31</sup> Budi Juliardi, op.cit, hal. 140

*contact*. *Contact* sendiri berasal dari (Latin) yaitu *con* atau *cum* (bersama) dan *tangere* (menyentuh)<sup>32</sup>. Interaksi yang ingin dirasakan oleh tokoh R merupakan interaksi yang mengandung nilai kebersamaan atau kontak yang seharusnya (dengan saling menyentuh atau berhubungan langsung tatap muka). Interaksi tersebut menjadi ciri identitas manusia karena dibandingkan dengan zombie yang tidak memiliki kemungkinan berinteraksi secara langsung. Oleh karena itu, tanda tersebut menyampaikan bahwa bagaimana seharusnya manusia bersikap, kebersamaan dalam arti menyentuh adalah interaksi langsung yang lebih baik karena menjalanin suasana yang lebih hangat dari kebersamaan.

Namun, jika dihubungkan dengan kontak sosial yang ada, pengalaman dan lingkungan yang berubah juga menjadi dasar bagaimana orang menentukan identitasnya. Pada film perkembangan zaman sangat erat kaitannya dengan bagaimana ia menentukan pilihan atas masalah hidupnya. Pada tanda non-verbal di mana *gadget* menguasai sistem komunikasi dan kontak sosial masyarakat, kontak atau interaksi tidak lagi harus menyentuh langsung seperti arti kebahasaannya. Namun, kontak sosial mengandung pengertian sosiologi yaitu interaksi yang tidak harus selalu menyentuh langsung lawan interaksinya. Contohnya interaksi berubah sesuai dengan bagaimana zaman menengaruhinya, maraknya *gadget* mempermudah interaksi dan kontak sosial tersebut dengan menggunakan berbagai media telekomunikasi. Dampak positifnya adalah kebersamaan dari kontak sosial yang terjalin memang lebih luas, tetapi negatifnya adalah hilangnya kehangatan dari interaksi itu sendiri. Dalam dampak negatif

---

<sup>32</sup> Budi Juliardi, op.cit, hal.79

ipteks di bidang sosial budaya, kemerosotan moral terjadi di masyarakat khususnya di kalangan remaja dan pelajar, serta pola interaksi antar-manusia menjadi lebih tertutup.<sup>33</sup> Di mana ledakan teknologi menghilangkan sisi humanis manusia, sehingga penganalogian manusia pada sosok *zombie* terlihat dengan kurangnya dalam interaksi pada adegan itu.

Tanda verbal selanjutnya adalah “Sekarang aku sedang tidak bangga dengan apa yang aku lakukan”. Kata bangga dalam dialog tersebut mempunyai arti bahwa merasa gagah (karena mempunyai keunggulan)<sup>34</sup>. Kata itu diucapkan oleh tokoh R ketika ia sedang memakan manusia. Sebagai zombie memakan manusia adalah tindakan yang sangat sulit dilakukan. Namun berarti juga ia mendapatkan suatu makanan dalam upayanya mempertahankan diri telah tercapai. Namun, kata tidak bangga merupakan pertentangan dari dalam diri R bahwa hal tersebut tidak baik. Namun, penambahan kata saat ini yang berarti tidak selamanya ia tidak merasa bangga. Ada kesan bahwa ia sendiri merasa ragu dengan memakan manusia. Hal ini berarti secara keseluruhan tanda “Saat ini saya tidak sedang merasa bangga” berarti bahwa ini hanya sebuah cara untuk mempertahankan dirinya saja yang tidak dapat diingkari, walaupun ia akui salah.

Setiap manusia akan mendapatkan berbagai ancaman dalam hidup yang pada akhirnya memaksanya untuk mempertahankan dirinya sendiri. Selain pertahanan atas hidup (nyawa), juga atas pikiran (jiwa) dan identitasnya. Sebuah sifat yang manusiawi ketika seseorang akan mempertahankan dirinya meskipun

---

<sup>33</sup> Budi Juliardi, *op.cit*, hal.174

<sup>34</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia software*, 2008

harus menyakiti orang lain yang lebih mengancam. Selanjutnya perasaan keterpaksaan dan rasa bersalah atau kepuasan dan kebanggaan yang akan melandasi seseorang bersikap dalam mempertahankan dirinya. Pemilihan perasaan itu juga akan memengaruhi identitasnya, seberapa besar rasa kasih sayang dan belas kasihannya kepada orang lain.

Tanda yang dianalisis pada aspek terakhir adalah (verbal) “Orang-orang akan lebih menghargai jika aku bisa berdiri lebih tegak”, “Kamu tidak bisa bermimpi, mayat. Hanya manusia yang bisa bermimpi”, dan (non-Verbal) “Julie dan Grigio berpegangan tangan”. Tegak pada tanda verbal pertama memiliki arti bahwa kuat, kukuh, dan teguh<sup>35</sup>. Hal tersebut diartikan secara bahasa dalam pengertian pendirian, selain dapat diartikan dalam fisik tegak yang berarti tidak bungkuk. *Zombie* digambarkan sebagai mayat hidup yang memiliki postur badan yang bungkuk dan dapat dianalogikan sebagai manusia yang sedang terpuruk dan mencari jati diri, dan dapat di-bully. *Zombie* melihat bagaimana manusia pada seharusnya bersikap. Postur tegak tubuh manusia dianalogikan sebagai sikap manusia yang seharusnya. Sikap manusia yang memiliki pendirian yang teguh, sehingga tidak mudah diintimidasi oleh orang lain. Keteguhan sikap manusia juga dianggap sebuah penghargaan bagi para *zombie* yang selama ini sosoknya tampak tidak penting di kehidupan. Oleh karena itu, pada tanda diucapkan dialog R ingin dihargai sebagaimana manusia yang mempunyai pendirian yang kuat, pesan tersebut diperkuat dengan tanda verbal yang secara eksplisit menyinggung postur tubuhnya.

---

<sup>35</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan, *loc.cit*

Tanda verbal kedua yaitu “Kamu tidak bisa bermimpi, *mayat*. Hanya manusia yang bisa bermimpi”. Mimpi digambarkan secara indah yang dapat diartikan sebagai harapan menuju lebih baik. Konteks realita dalam film menggambarkan bahwa mimpi hanya bisa dilakukan oleh manusia, bukan *zombie* yang merupakan mayat hidup. Pesan dalam penganalogian *zombie* sebagai manusia menggambarkan bahwa manusia yang sedang terpuruk sudah tidak punya harapan dan tidak dapat bermimpi. Hal itu pun diperkuat dengan diucapkan oleh manusia yang masih hidup, tetapi terkesan sombong. Namun, karena pesan verbal itu diucapkan saat tokoh R itu sedang bermimpi, sehingga menimbulkan kesimpulan bahwa R bisa berarti bukan seorang mayat lagi, tetapi manusia juga. Dialog yang mendukung di antaranya bagaimana Julie menegaskan bahwa R bisa menjadi siapapun, bisa menjadi sesosok *zombie* (manusia yang terpuruk) atau seorang manusia hidup (manusia utuh yang mempunyai harapan).

Tanda non-verbal berupa “Julie dan Grigio berpegangan tangan” merupakan perilaku bagaimana manusia telah mencapai keutuhan dirinya. Pada akhirnya keutuhan diri menjadi suatu pencapaian identitas yang sangat diinginkan setiap orang. Bagaimana setiap orang akan berusaha memenuhi keutuhan dengan melengkapi kebutuhan batiniahnya.

Kecenderungan untuk terus memenuhi kebutuhannya ini akan membentuk identitas yang negatif ataupun mungkin positif. Demi mencapai kebutuhan batiniahnya terkadang seseorang lebih mementingkan mengambil jalan pintas tanpa berpikir panjang. Manusia dapat melupakan sikap-sikap sederhana yang

menunjukkan suatu rasa saling menghargai dan mencintai demi memenuhi keutuhan dirinya.

Pilihan terbesar seseorang di sini di antaranya ketika seseorang harus memilih nafsu baik atau buruknya. Bagi sebagian besar orang tidak sadar bahwa usaha memenuhi kebutuhan batiniahnya dapat dilakukan dengan perilaku yang sederhana seperti saling menunjukkan kasih sayang. Saling berpegangan tangan sebagai bentuk penerimaan sosok orang lain yang berada di sekitar kita mungkin sudah jarang dilakukan.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis film *Warm Bodies* yang berdurasi 97 menit, terdapat berbagai kesimpulan:

- a. Terdapat lima aspek identitas oleh Carl Rogers ditemukan dalam film, di antaranya: Setiap manusia hidup dalam dunia pengalaman yang bersifat pribadi di mana dia menjadi pusat; Manusia berperilaku untuk mempertahankan, meningkatkan, dan mengaktualisasikan diri; Individu bereaksi pada situasi sesuai dengan persepsi tentang dirinya dan dunianya; Anggapan adanya ancaman akan dirinya akan diikuti oleh pertahanan pada diri; serta Kecenderungan batiniah manusia ialah menuju kesehatan dan keutuhan diri.
- b. Aspek tersebut mengacu pada pemaknaan tanda-tanda yang terbentuk dari adegan dan dialog dalam film. Tanda-tanda tersebut terpilih atas pembentukan realitas rekaan dalam film atas konstruksi sosial yang ada di masyarakat.
- c. Realitas rekaan tersebut merupakan bentuk adanya suatu pergolakan krisis identitas pada tokoh dan karakter film yang ingin disinggung oleh pembuat film sebagai suatu gambaran isu sosial yang tengah terjadi.

- d. Pesan Verbal dan non-verbal menjadi aspek tanda yang dianalisis di dalam film. Pesan verbal merupakan dialog-dialog dalam film, sedangkan pesan non-verbal diambil dari adegan-adegan dalam film.
- e. Pesan verbal di antaranya dialog-dialog dalam film, seperti penggunaan kata harapan, sakit, cinta, kebersamaan, situasi, dan lainnya. Sementara itu, pesan non-verbal di antaranya sebagian besar merupakan bagaimana para manusia bersikap, seperti manusia yang sedang memegang *gadget*, berpegangan tangan, merangkul, dan lainnya.
- f. Pesan-pesan tersebut merupakan tanda yang akan dianalisis dengan menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure. Di mana tanda verbal dan non-verbal yang ditemukan akan diartikan menurut konteks sosial.

## 5.2. Saran

Setelah melakukan penelitian pada film *Warm Bodies* diharapkan dapat memberikan kontribusi dan masukan sebagai saran untuk manfaat baik akademis dan praktis. Saran tersebut di antaranya:

- a. **Akademis:** Tanda-tanda yang berada di film *Warm Bodies* seharusnya dapat menjadi sebuah bahan pembelajaran bagi mahasiswa di bidang studi komunikasi dan psikologi sebagai suatu pembelajaran atas identitas diri dengan menganalisis lebih banyak film.

**b. Praktis:** Film *Warm Bodies* ini mempunyai genre horor komedi merupakan genre yang unik karena menggabungkan dua genre yang sebenarnya bertolak belakang. Dengan suksesnya penggabungan dua genre ini juga menunjukkan bahwa film Hollywood sangat serius dalam menggarap sebuah ide dan konsep. Dengan isu sosial yang juga baik untuk dipahami. Oleh karena itu, film ini bisa menjadi acuan untuk pembuat film Indonesia membuat film yang kreatif sekaligus edukatif dengan menggunakan tanda-tanda pada dialog, adegan, atau *setting* film.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elviano., et.al. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2007.
- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2008.
- Corvone, Daniel., Pervin, Lawrence A. *Kepribadian: Teori dan Penelitian*, Edisi 10. Tussyani, Aliya., Manulu, Evelyn R., Sembiring Lala S., Penerjemah. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika. 2011.
- Effendy, Heru. *Industri Perfilman Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga. 2008.
- Halim, Syaiful. *Postkomodifikasi Media, Analisis Media Televisi dengan Teori Kritis dan Cultural Studies*. Yogyakarta: Jalasutra. 2013.
- Hidayat, Asep Ahmad. *Filsafat Bahasa Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna, dan Tanda*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Imanjaya, Ekky. *A to Z About Indonesian Film*. Bandung: PT Mizan Bunaya Kreativa. 2006.
- Irawanto, Budi. *Film, Ideologi, dan Militer: hegemoni militer dalam sinema*. Yogyakarta: Penerbit Media Pressindo. 1999.
- Kiriyanto, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana. 2006.
- Martinet, Jeanne. *Semiologi*, Yogyakarta: Jalasutra. 2010.
- Nawiroh, Vera. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia. 2014.
- Putra, Nusa. *Penelitian Kualitatif IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2005.
- Set, Soni., dan Sita Shidarta. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: PT Grasindo. 2006.
- Sobur, Alex. *Analisis Teks Media, Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.

- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2009.
- (Suruji, Andi., et.al.). *Deru Napas di Balik Layar: Kisah Sukses Sutradara, Penulis, dan Penata Musik*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara. 2005.
- Tim Redaksi Pustaka Yustisia. *Undang-Undang Perfilman 2009, Undang-Undang Republik Indonesia No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman*. Jakarta: Penerbit Pustaka Yustisia. 2010.
- Trianton, Teguh. *Film sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2013.
- Wibowo, Indriawan Setyo Wahyu. *Semiotika Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media. 2013.
- Zaimar, Oke Kusuma S., Ayu B Harahap. *Telaah Wacana*. Jakarta: The Intercultural Institute. 2009



## LAMPIRAN

### SCRIPT

R: What am I doing with my life? I'm so pale. I should get out more. I should eat better. My posture is terrible. I should stand up straighter . People would respect me more if I stood up straighter . What's wrong with me? I just want to connect. Why can't I connect with people? Oh, right. It's because I'm dead. I shouldn't be so hard on myself. I mean, we're all dead. This girl is dead. That guy's dead. That guy in the corner	is definitely dead. - Jesus, these guys look awful. - (ZOMBIES MOANING) I wish I could introduce myself, but I don't remember my name anymore. I mean, I think it started with an "R," but that's all I have left. I can't remember my name, or my parents, or my job. Although my hoodie would suggest I was unemployed . (SCANNER BEEPS) Sometimes I look at the others and try to imagine what they were. You were a janitor. You were the rich son of a corporate CEO.	You were a personal trainer. - (SCREAMING ) - (BALL BOUNCING) And now you're a Corpse. I have a hard time piecing together how this whole apocalypse thing happened. Could have been chemical warfare or an airborne virus, or a radioactive-outbreak monkey. But it doesn't really matter. This is what we are now. This is a typical day for me. I shuffle around, occasionally bumping into people, unable to apologize or say much of anything. It must have been	so much better before, when everyone could express themselves , and communicate their feelings and just enjoy each other's company. A lot of us have made our home here at this airport. I don't know why. People wait at airports, I guess, but I'm not sure what we're all waiting for. (BONEYS GROWLING) Oh, man. They call these guys Boneys. They don't bother us much. But they'll eat anything with a heartbeat. I mean, I will too, but at least I'm	conflicted about it. We all become them some day. At some point you just give up, I guess. You lose all hope. After that, there's no turning back. Oh, man, gross. Stop. Stop, don't pick at it! You're making it worse! Oh, this is what I have to look forward to. It's kind of a bummer. I don't want to be this way. I'm lonely. I'm lost. I mean, I'm literally lost. I've never been in this part of the airport before. Wonder if these guys are lost, too.
--	--	---	--	--

Wandering  
around,  
but never  
getting  
anywhere.  
Do they  
feel  
trapped?  
Do they  
want more  
than this?  
Am I the  
only one?  
(SONG  
PLAYING)  
R: This is  
my best  
friend.  
(M  
GROANING)  
By best  
friend, I  
mean  
we  
occasional  
ly grunt  
and stare  
awkwardly  
at each  
other.  
(BOTH  
GRUNT)  
We even  
have  
almost-  
conversati  
ons  
sometimes.  
(BOTH  
GRUNTING  
RHYTHMICAL  
LY)  
Days pass  
this way.  
But  
sometimes  
we even  
find  
actual  
words.  
Words  
like...  
Hungry.  
And...  
City.  
Uh.  
Even  
though we  
can't  
communicat  
e,

we do  
share a  
similar  
taste in  
food.  
Traveling  
in packs  
just  
kind of  
makes  
sense,  
especially  
when  
everyone  
and their  
grandmothe  
r  
is trying  
to shoot  
you in the  
head  
all the  
time.  
God, we  
move slow.  
(SIGHS)  
This could  
take a  
while.  
(INDISTINC  
T TALKING)  
Hello, and  
thank you  
for  
your  
service  
today.  
In the  
eight  
years  
since  
this  
plague  
destroyed  
our  
world...  
You think  
we're  
getting  
this stuff  
for the  
cure?  
...since  
we erected  
this  
wall...  
No one  
believes  
in a cure  
anymore,  
Jules.

...we have  
counted on  
young  
volunteers  
like you  
to gather  
resources  
from  
beyond the  
wall.  
But first,  
a word of  
caution.  
Corpses  
look  
human,  
they are  
not.  
They do  
not think.  
They do  
not bleed.  
Whether  
they were  
your  
mother  
or your  
best  
friend,  
they are  
beyond  
your help.  
They are  
uncaring,  
unfeeling,  
incapable  
of  
remorse.  
Sound like  
anyone you  
know, Dad?  
Just  
picture  
them as  
this.  
(GROWLING)  
As sons  
and  
daughters  
of  
possibly  
the sole  
remaining  
human  
settlement  
on Earth,  
you are a  
critical  
part

of what  
stands  
between us  
and  
extinction  
. Therefore  
you have  
an  
obligation  
to return  
to us  
safely.  
And if you  
remember  
your  
training,  
you will.  
Good luck,  
Godspeed,  
and God  
bless  
America.  
USA! USA!  
PERRY:  
Let's go.  
(ALARM  
RINGING)  
Sweet.  
(SOFT  
MUSIC  
PLAYING)  
(INHALES  
DEEPLY)  
(GUN  
FIRING)  
Hey, Berg,  
you gonna  
help us  
out or  
what?  
- No dice.  
Almost at  
level  
five.  
- (LOW  
SHRIEKING  
IN  
DISTANCE)  
(HEAVY  
THUD IN  
DISTANCE)  
Did you  
hear that?  
I did. We  
should  
bail.  
Oh, hey,  
we can't  
just bail.

We have  
orders.  
Do you  
have any  
idea how  
much  
medicine  
the City  
goes  
through a  
month?  
We need  
pharma  
salvage to  
survive.  
- We can't  
just  
abandon  
our...  
- You  
sound just  
like my  
dad.  
- Thank  
you.  
- Yeah, it  
wasn't a  
compliment  
. Oh, here,  
guys.  
Take some  
Prozac.  
Maybe that  
will cheer  
you up.  
(METAL  
CLANKS)  
I told you  
I heard  
something.  
(COCKING  
GUN)  
Per, let's  
bail.  
Perry?  
We have  
orders,  
Jules.  
It was  
nothing  
anyway.  
- You're  
being  
paranoid,  
okay?  
- Perry!  
(GROWLING)  
(GUNS  
FIRING)

Aim for their heads! (GRUNTING) (GROWLS) Smile, mother... (SCREAMS) (GRUNTING) - R: Nice watch. - (SCREAMING ) Now, I'm not proud of this. In fact, I'd appreciate it if you might look away for a moment here. I don't like hurting people, but this is the world now. The new hunger is a very powerful thing. (GROANS) if I don't eat all of him, if I spare his brain, he'll rise up and become a Corpse like me. But if I do, I get his memories, his thoughts, his feelings. I'm sorry, I just	can't help it. The brain's the best part. The part that makes me feel human again. (IMITATES EXPLOSION) You like it, Perry? R: I don't want to hurt you. I just want to feel what you felt. To feel a little better. A little less dead. Perry... I think I love you. Say something. Don't just say nothing. No, I, um... I think I love you too, Julie. I miss airplanes. My mom used to say that it looked like an Etch A Sketch up there. I like that you remember that kind of stuff. If we don't, then it will just	all be gone. You know? Yeah. The world is so messed up. Not all of it. Cheeseball . (BOTH CHUCKLE) Perry? (ZOMBIES GROWLING) - Perry! - (MACHINE GUN FIRING) Perry, where are you? Answer me! (GROWLS) (CLATTERIN G) (R GROWLS) (STAMMERIN G) Julie... J-Julie... (SNIFFING) Safe. Come... What? R: I don't know what I'm doing. What's wrong with me? These other guys would never bring a living person home. You know why? Because that's crazy! Right now, they think she's just another one of us.	A new addition to the family. But they would think I was insane. If they could think. Why do I have to be so weird? What am I doing? (SCANNER BEEPS) (WIND WHISTLING) (DOOR CLOSES) (SOBBING) Home... (SOBS) (STAMMERIN G) Not eat. (SOBS) Keep you safe. (GASPS) (DOOR CLOSES) All right. Maybe I could have thought this through a little more. But I can tell when a girl needs her space. There's a lot of ways to get to know a person. Eating her dead boyfriend' s brains is one of the more	unorthodox methods, but... (CLASSICAL MUSIC PLAYING) GRIGIO: it's a special occasion. A special occasion, sir? It's Mom's birthday. - To Diane. - To Mom. Yeah. - It's Mom's birthday. - GRIGIO: So, Perry, Julie tells me you've been working in Agricultur e. But tell me you would never consider going to work constructi on with your father. You know, on the wall we need good people. Um... Don't mind him, Per. Dad's idea of saving humanity is to build a really big concrete box, put everyone in it,
---	--	--	--	---

and then	(GROWLS)	go and get	I can't	saved my
wait at	Whoa,	me some	remember	life.
the door	whoa, hey,	food.	the	And I'm
with guns	hey, hey!	Because	last time	grateful
until we	Perry!	I'm	I had a	for that.
grow old	Come on!	starved.	beer.	But you
and die.	R: No	Please?	I guess	walked me
Well,	wonder	I'd be	you can't	into this
Julie,	she's	very	be	place.
without	so afraid	grateful	all that	So I know
the wall,	of me.	for some	bad, Mr.	that
we would	I need a	food.	Zombie.	you can
be eating	different	O-okay.	(STAMMERIN	walk me
brains now	approach.	(DOOR	G) My	out again.
- instead	Okay, here	CLOSES)	name...	Oh, no.
of rice.	we go.	(ZOMBIE	You have a	She can't
- Dad...	Don't be	GROANS)	name?	leave.
JULIE:	creepy.	God!	What is	She just
This is	Don't be	(ZOMBIES	your name?	got here.
the only	creepy.	SNIFFING)	Rrrrrrrrrr	Tell her
way past	Don't be	Shit.	rrrrr...	she has to
the wall.	creepy.	(GASPS)	Rrrr?	wait.
Otherwise	(SHIVERING	Don't r-	R: This	Tell her
we get	)	run.	date is	they'll
stopped.	What are	(SNIFFING)	not going	notice.
Okay...	you doing?	Come. S-	well.	H-h-have
Come on.	Please	safe.	I want to	to wait.
It's not	leave me	Thank you.	die all	They...
that bad.	alone.	(ZOMBIES	over	They'll
Come on.	Why me?	GROANING)	again.	notice.
I haven't	Why did	Be dead.	Rrrrrrrr...	Huh. Not
heard from	you save	(GROANING)	Does your	bad.
him	me?	Okay?	name start	How long?
in two	Don't	(GRUNTING)	with "R"?	F-f-few d-
days,	c-cry.	That's too	Um...	days.
Jules.	(SOFT	m-much.	Robert?	Th-they'll
He's on	MUSIC	Told you	Richard?	f-forget.
constructi	PLAYING)	not s-	Randy?	Y-y-you'll
on detail,	Safe.	safe.	Raphael?	be o-kay.
Perry.	Keep you	Yeah, I	Ricardo?	Are there
He's	safe.	get that.	Why don't	others
working.	What are	I really	I just	like you?
My dad	you?	am hungry,	call you	I mean,
goes weeks	(SIGHS)	though.	"R"?	I've...
without	I'm	JULIE:	I mean,	I've never
checking	hungry.	Yes!	that's a	ever heard
in.	Just let	Mmm.	start,	a Corpse
Okay. This	me go!	My God.	right?	talk
way.	(STAMMERIN	Oh, no.	R...	before.
Hey.	G) Not	Stop	I want to	I mean,
It's gonna	safe.	staring.	go home,	apart from
be okay.	Not safe?	You're	R.	the
(COMMENTAR	Uh-huh.	acting	Mmm-mmm.	groaning.
Y PLAYING	Not safe.	weird	It's n-not	Okay. A
FAINTLY)	(JULIE	again.	safe.	few days,
(HITTING	SIGHS)	(RATTLING)	I get	huh?
BALL)	Well, then	Thank you.	that.	What am I
(CROWD	you're	Oh, my	And	supposed
CHEERING)	just gonna	God.	look...	to do
Dad.	have to	Mmm!	I know	for a few
Per.		Oh, man.	that you	days

around	more	(SIGHS)	The dead	(JULIE
here	trouble,	That's	don't	SCREAMING)
anyway?	though.	good, I	dream.	(WEED
This is	There you	guess.	This is as	WHACKER
awesome!	go again.	Something	close as	WHIRRING)
You wanna	Shrugging.	happened	we get.	(GROWLS)
try?	Stop	to him.	You sure	(GRUNTING)
Oh, God!	shrugging,	A lot of	about	(SNIFFING)
Oh! You're	shrugger.	things	this, son?	(JULIE
a	It's a	happened	Welcome,	SCREAMS)
leadfoot.	very non-	to him.	then.	You said a
Okay.	committal	But I	Sorry for	few days.
Okay. Pick	gesture.	guess	your loss.	It's been
a foot.	Really?	there	Me, too.	a few
You're	These are	just came	Give him	days, R.
using two	really	a point	one	I have to
feet.	cool	where	and show	go home.
Pick one	records.	he	him how to	S-stay t-
foot...	How did	couldn't	use it.	together.
There you	you get	absorb any	Hey, Berg,	Safe.
go.	all these?	more.	you gonna	(M
Okay...	I collect	It's just,	help us	GROWLING)
(LAUGHS)	things.	in my	out or	What?
There you	Yeah, I	world,	what?	J-Julie.
go.	can see	people die	I'm almost	Living.
All right.	that.	all the	at level	Eat!
Two hands	You, my	time.	five.	(LOW
on the	friend,	So... You	(HEAVY	GROWLING)
wheel,	are a	know, it's	THUD IN	Oh, my
buddy.	hoarder.	not like	DISTANCE)	God!
(JULIE	Man,	I'm not	Did you	We go.
GRUNTS)	there's	sad that	hear that?	Eat.
Jesus, R!	this	he's gone.	I did. We	R. Look.
This was a	awesome	Because I	should	(ZOMBIES
beautiful	record	am.	bail.	MOANING)
car!	store	But I	PERRY: We	(GROWLING)
AUTOMATED	on Main	think I've	can't just	(ROARS)
VOICE:	and Ivy.	been	bail.	(BANGING
Recalculat	You would	preparing	We have	ON DOOR)
ing.	love it.	for it	orders.	This way.
(SCOFFS)	It's so	for a	You sound	Come with
(BREATHES	cool.	really	just like	me.
DEEPLY)	Was so	long time.	my dad.	What?
What's	cool.	(SONG	- Thank	No!
with all	Alrighty.	PLAYING)	you.	Want to
the vinyl?	(SONG	What are	- Yeah, it	help her.
Couldn't	PLAYING)	you?	wasn't a	Who the
figure out	Much	R: Man, it	compliment	hell asked
how to	better.	must be	.	you?
work an	R? Can I	nice to	I told you	Like her.
iPod?	ask you	sleep.	I heard	It's okay.
Better s-	something?	I wish I	something.	I'm sure
ound.	My	could.	JULIE:	it is.
Oh, you're	boyfriend,	I wish I	Perry!	- Over
a purist,	he died	could	Aim for	there, the
huh?	back	dream.	their	garage.
More	there.	But that's	heads.	- Hold on.
alive.	Will he	not really	(SPITTING)	(SIGHS)
Yeah.	come back?	an option	(BREATHING	I'm so
That's	As one of	for me.	HEAVILY)	happy to
true. Lot	you?			

see you right now. You okay? Um... R? (ZOMBIES SNIFFING AND MOANING) You drive. Good idea. (ENGINE STARTS) (BONEY SHRIEKS) (TIRES SCREECHING ) (ROARING) MALE VOICE ON PA: The white zone is for loading and unloading of passengers only. (SONG PLAYING) Jesus, I'm freezing. I have to pull over. This is one of the last neighborhoods my dad evacuated. Maybe these houses have food. Okay, come on. - (RATTLING DOOR) - Oh, man. It's locked. (THUDS) Oh, God. (JULIE SHIVERING) Oh, cool! Look what they have.

I haven't seen one of these in forever. Cheese! (CHUCKLES) It's all right. See? Yeah. It's important to preserve memories, you know? Especially now that the world is on its way out. Everything you see, you may be seeing for the last time. Perry used to say that. Here. Take a picture. (FOOTSTEP) (JULIE SIGHS) I'm exhausted. The bed actually isn't too rotten, so I'm gonna go to sleep. Good night. Um... R? Y-yeah? I was... I was thinking.. . You know, you could sleep in there if you want. On the floor.

These houses creep me out, so... Okay. (M BREATHING HEAVILY) (ZOMBIES MOANING) Do you feel it? (HEARTS BEATING) (NECK CRACKS) (BONEYS GROWLING) (SNIFFING) (ROARS) (SHUSHING) SOLDIER: Hey, look up this street. Holy shit. That's my dad. Get back! He would have killed you. If he saw you, he would have just shot you in the head, and you'd just be gone. (EXHALES) These clothes are soaking still. I'm gonna lay them out to dry. Oh, relax. R: Holy shit. Don't look. Okay. Holy shit! Hey.

Do you have to eat people? Y-yeah. Or you'll die? - Yeah. - But you didn't eat me. You rescued me. Like, a bunch. It must be hard being stuck in there. You know, I can see you trying. Maybe that's what people do. You know, we try to be better. Sometimes we kind of suck at it. But I look at you and you try so much harder than any human in my city. You're a good person, R. Anyway. It was me. What was you? (TICKING) Oh. I mean, I... I guess I kind of knew that. Y-you did? Yeah, I... I guess I hoped that

you didn't. I'm sorry. Julie... I'm so s-sorry. Julie... R: The dead do not sleep. (BIRDS TWITTERING ) JULIE: If you guys could pick any job in the world... Pretend that everything was totally different, what would you want to do? - Nursing. - Yeah? Yeah. Healing people and saving lives and... I don't know, finding a cure. I like that. I think someday someone's gonna figure out this whole thing and exhume the whole world. Exhume? And what does that mean? Um, exhume means to, like, revive.

It means  
to dig up.  
As in  
digging up  
a corpse.  
Whatever.  
What the  
hell  
are you  
doing  
here?  
Are you  
actually  
dreaming  
right now?  
I'm not  
sure.  
You can't  
dream, Corp  
se.  
Dreaming  
is for  
humans.  
Chill out,  
Per. He  
can  
dream if  
he wants  
to.  
What about  
you, R?  
What do  
you want  
to be?  
I don't  
know.  
I don't  
even know  
what I am.  
Well, you  
can be  
whatever  
you want.  
Isn't that  
what they  
say?  
We can,  
right? You  
and me?  
Mmm-hmm.  
It's not  
gonna  
happen,  
loverboy.  
Not after  
you told  
her  
you ate  
her ex.  
Shrug.

(SONG  
PLAYING)  
R: So much  
for  
dreaming.  
You can't  
be  
whatever  
you want.  
All I'll  
ever be is  
a slow,  
pale,  
hunched-  
over,  
dead-eyed  
zombie.  
What did I  
think  
was gonna  
happen?  
That she'd  
actually  
want to  
stay with  
me?  
It's  
hopeless.  
This is  
what I get  
for  
wanting  
more.  
I should  
just be  
happy  
with what  
I had.  
Things  
don't  
change.  
I need to  
accept  
that.  
It's  
easier not  
to feel.  
Then I  
wouldn't  
have to  
feel like  
this.  
I've been  
alone too  
many  
nights.  
Too proud  
to tell  
you

when  
you're  
right.  
A little  
patience  
would  
have  
helped me  
then.  
A lot like  
the break  
has been  
the common  
standard.  
All the  
angels  
above  
the earth  
I prayed.  
Send this  
message  
right into  
her head.  
There's  
certain  
things  
in life I  
cannot  
take.  
And I will  
wait  
I hope you  
know I  
care.  
So cold I  
know  
you can't  
believe  
it.  
Sometimes  
you gotta  
face  
the  
feeling.  
When you  
don't care  
if you get  
up again.  
There's a  
thousand  
things  
I will not  
understand  
I hope you  
know I  
care.  
Now you're  
dealing  
with the  
hell

I put you  
through  
if I had  
my way I  
would be  
right  
there next  
to you.  
There's  
certain  
things in  
life  
you cannot  
change.  
There's  
certain  
things.  
Identify  
yourself!  
It's just  
me, Kevin.  
It's okay.  
I'm fine.  
Just stop  
right  
there.  
It's okay.  
I'm not  
infected.  
I said  
stop,  
Julie!  
Okay.  
Fine.  
Fine.  
Let me  
check you  
out.  
(DEVICE  
BEEPING)  
- Is she  
okay?  
- Clear,  
sir.  
Hi, Dad.  
I sent a  
half a  
dozen  
units  
out  
looking  
for you.  
Nora said  
you were  
taken  
into...  
Yeah, I  
was. But I  
escaped.

I was  
holed up  
in a house  
in the  
suburbs  
and then I  
found a  
car,  
so I came  
here.  
Julie,  
are you  
sure  
nothing  
bit you?  
Do I look  
infected  
to you,  
Dad?  
We have to  
be safe.  
Yeah, I  
know.  
I know.  
I'm fine,  
though. I  
promise.  
I thought  
I lost  
you.  
Well, you  
didn't,  
Dad.  
I'm here.  
Welcome  
home.  
Yeah. Good  
to be  
back.  
So I'm  
just gonna  
go home.  
I'm gonna  
blend in.  
I'm gonna  
stop  
thinking  
so much.  
I'm gonna  
forget  
about her,  
just like  
I forgot  
about  
everything  
else.  
I'm  
gonna...  
Oh, shit,  
am I cold?

Is that  
what this  
is?  
Corpses  
don't get  
cold.  
M: Yo!  
What are  
you doing  
here?  
Boneys.  
They  
chased me  
out.  
Came to  
find you.  
Where is  
she?  
Went home.  
You okay?  
No.  
Bitches,  
man.  
Boneys  
looking  
for you.  
And her.  
You  
started  
something.  
I saw  
pictures  
last  
night.  
Memories.  
My mom...  
Summertime  
. Cream  
of Wheat.  
A girl.  
A dream?  
A dream.  
We are  
changing,  
I think.  
We are.  
I-I have  
to tell  
her.  
W-will you  
help?  
H-help?  
Ex-hume?  
ZOMBIE: E-  
exhume.  
(ZOMBIES  
GROANING  
IN  
AGREEMENT)  
They said.

"Fuck,  
yeah!"  
Wait here.  
Be  
careful.  
Okay?  
So I'll  
wait here.  
It's not  
that bad.  
Come on.  
R: Julie  
and I  
were  
giving the  
others  
hope.  
And it was  
spreading  
fast.  
I guess  
the Boneys  
didn't  
like that.  
That must  
be why  
they're  
looking  
for us.  
I have to  
tell  
Julie.  
I have to  
explain  
what's  
happening  
before  
it's too  
late. I  
have to...  
Oh, no.  
Oh, no.  
Please,  
go!  
Go with  
your  
friends!  
Shoo!  
Leave me!  
That's it!  
Okay.  
No, I'm  
serious,  
Nora.  
I mean,  
"Corpse"  
is just...  
It's just  
a stupid  
name

that we  
came up  
with  
for a  
state of  
being  
that we  
don't  
understand  
. Yeah.  
(SIGHS)  
Oh, my  
God!  
What is  
wrong with  
me?  
Okay.  
I've got  
to tell  
you  
something.  
This is  
kind of  
weird.  
- Please  
do not  
freak out.  
- No.  
But I  
actually  
miss him.  
- You...  
You miss  
him?  
- I know,  
it's so  
stupid.  
- Like  
you're  
attracted  
to him?  
- No, I  
don't...  
Like he  
could be  
your  
boyfriend?  
Your  
zombie  
boyfriend?  
I mean, I  
know it's  
really  
hard  
to meet  
guys right  
now  
with the  
apocalypse  
and stuff,

trust me.  
And look,  
I know  
that you  
miss  
Perry.  
Okay? But,  
Julie, t  
his is  
weird.  
Like, I  
wish the  
Internet  
was still  
working  
so I could  
just look  
up  
whatever  
it is  
that's  
wrong with  
you.  
Shut up.  
All right.  
Okay.  
I'm  
getting  
ready for  
bed.  
Hey.  
(JULIE  
SIGHS)  
I'm glad  
you're  
back.  
Yeah.  
(SING-  
SONG)  
Have sweet  
dreams  
about your  
zombie.  
All right.  
(CHUCKLES)  
(SIGHS)  
Julie.  
Julie!  
Oh, my  
God.  
R!  
What are  
you doing  
here?  
Came to  
see you.  
R...  
You can't  
just do  
that.

It's  
dangerous.  
NORA:  
Grigio,  
shut up!  
I'm trying  
to sleep!  
Uh, sorry!  
Jesus, R,  
are you  
crazy?  
The people  
here,  
they're  
not like  
me.  
If they  
see you,  
you'll get  
killed.  
Do you  
understand  
that?  
Yes.  
NORA:  
Are you  
talking to  
yourself?  
- No!  
- (DOOR  
OPENS)  
NORA:  
Okay,  
seriously,  
what is  
going on  
out here,  
Julie?  
Oh, my  
God! Is  
that him?  
Yeah.  
'Sup?  
I'm sorry.  
I know.  
I'm sorry,  
too.  
I actually  
missed  
you.  
Me, too.  
It's  
funny. You  
feel  
warmer  
than I  
remember.  
(SIREN  
WAILING)  
That's the  
patrol.

Come on,  
we better  
get you  
inside.  
(JULIE  
SIGHS)  
Come on.  
You're  
lucky my  
dad  
got pulled  
into some  
emergency  
thing.  
You're  
safe here  
tonight,  
R.  
After  
that, I  
don't know  
what we're  
gonna do.  
How did  
you die?  
I don't  
remember.  
How old  
are you?  
Because  
you could  
be twenty-  
something,  
but you  
could also  
be a  
teenager.  
- You have  
one of  
those  
faces.  
- Oh, my  
God.  
And I  
can't even  
smell...  
You don't  
smell...  
He doesn't  
smell  
rotten.  
- I  
don't...  
- Amazing.  
Nora, he  
didn't  
come here  
for an  
interview.  
Stop.

Why did  
you come  
here, R?  
To show  
everyone..  
. .  
Show them  
what?  
That we  
can  
change.  
R, no one  
here is  
ever gonna  
buy that.  
Not that  
we could  
get you  
even close  
enough to  
tell them.  
As soon as  
they saw  
you,  
they would  
blow your  
head to  
bits.  
Wait a  
minute.  
Did you  
say "we"?  
Lots of us  
changing.  
Dreaming.  
That's  
kind of a  
big deal.  
We have to  
move fast.  
What do  
you mean?  
Boneys  
chasing  
me.  
They're  
chasing  
us.  
Okay, we  
have to go  
to my dad.  
No, that  
is a very  
bad idea.  
No, Nora,  
he was a  
reasonable  
guy once.  
(CHUCKLES)  
Oh, no, I  
think

you're  
confused.  
It was  
your mom  
that  
was the  
reasonable  
one.  
It was  
your dad  
that  
grounded  
you for  
a year for  
stealing  
Peach  
Schnapps.  
Are you  
serious?  
It's your  
dad  
that likes  
to shoot  
Corpses in  
the head.  
Well, what  
other  
choice  
do we  
have,  
Nora?  
(SIGHS)  
Still,  
we'd have  
to get him  
through  
the city.  
Someone  
would  
definitely  
see you.  
There  
isn't much  
time.  
We could  
fix him  
up.  
What?  
I have  
some  
makeup  
that I was  
saving for  
a special  
occasion  
that  
obviously  
isn't  
gonna  
happen.

Yeah.  
Yeah, we  
could.  
We could  
put on a  
little bit  
of  
foundation  
,  
maybe a  
little  
blush.  
Probably a  
lot of  
blush.  
No way.  
Yeah, way.  
(OH PRETTY  
WOMAN  
PLAYING)  
Would you  
change the  
song,  
please?  
What? It's  
funny.  
No, it's  
not.  
Fine.  
(SONG  
PLAYING)  
There we  
go.  
Oh, yeah.  
Hold up...  
You look  
hot!  
(COCKING  
GUN)  
(GROWLING)  
(BONEYS  
ROARING)  
What?  
Nothing.  
It's just,  
you look  
nice.  
I don't  
know  
how my  
dad's  
gonna be.  
He gets  
kind of  
crazy.  
This might  
not work.  
Hey.  
No matter  
what,

we stay  
together.  
We're  
changing  
everything  
. .  
I know.  
Stay  
together.  
Promise.  
I promise.  
Come on.  
Hey, it's  
game time.  
All  
right,  
let's do  
this.  
KEVIN:  
Excuse me.  
Where are  
you guys  
headed?  
To see my  
dad,  
Kevin.  
Miss  
Grigio,  
I can't  
let you  
guys in.  
We're on  
high alert  
around  
here.  
- Why?  
What's  
going on?  
- It's  
classified  
. .  
All right,  
well,  
we have  
our own  
classified  
business,  
so come  
on.  
Hey.  
R: Say  
something  
human.  
Say  
something  
human.  
How are  
you?  
Nailed it.  
Over here.  
He's fine.

Okay, you guys wait here. What are you doing here? What is going on? What is all this? I'm not sure, but it's not good. We've been getting reports there are sizable packs of skeletons and Corpses coming toward us. We don't know why, but if they're here to attack, there's nothing we can do about it. Too many of them, too few of us. So I want you to get home, lock down the house. I have the gun there, the Ruger SR... This? Yeah, okay. I need to talk to you. - Julie, not now. - Dad, it's important.

This is gonna sound really crazy, but I think the dead are coming back to life. That does sound crazy. They're changing, Dad. They're... I don't know. They're somehow curing themselves. You think they're curing themselves? How is that? I saw it. It is really happening. No. You know what is happening, Julie? What's happening is every day there are more of them and less of us. They are not curing themselves. We're their food source. They are not becoming vegan.

Okay? They don't eat broccoli. They eat brains, your mother's and your boyfriend's included. Okay? So I want you to wake up! - I'll explain. - GRIGIO: Okay? What do you mean, "you'll explain"? Explain what? I got this. Get yourself home. Barricade yourself in the shelter. There is enough stuff there that you can open up... Uh... Hi. Who are you? This is R. I didn't ask you. I asked him. Who are you? (STAMMERIN G) You're a Corpse? He saved my life. He took care of me. I triggered

something in him and that must have sparked something in all of them... - Now it's triggered something in me. - JULIE: No... Dad! No! Dad! We want to help. Please, they don't want to attack us. They want to help. We're... We're getting better. No. Things don't get better. Things get worse. People get bit, then they get infected, then I shoot them in the head. - No, Dad... - That's what happened to your mother, and that's what's gonna happen to him. (GUN COCKING) I'm really sorry, Mr. Grigio. Go. Get out of

here and be safe, no matter what. Okay? Julie... I have to go. You're not gonna shoot me. Yes. Yeah, I will. Totally. (PANTING) Okay. That could have gone better. I need to warn my friends. - Where? - The stadium... (ALARM BLARING) Shit! Come on! Get on the subway! (GASPS) Whoa. M: Excuse me. Excuse me. Sorry. Coming through. R. Julie. Hi. Ready for a fight. Yeah, I can see that. R: S-soldiers coming. Boneys closing in. (BONEYS GROWLING) (THUDDING) (GLASS SHATTERING ) They're here now.

- Keep them out.	It's over.	Yeah.Yeah?	good	Yeah.
- We will.	No. Keep	Sir?	bonding	I have,
Run.	you safe.	This is	experience	uh, zombie
(ALL SHRIEKING)	It will be	Colonel	for us and	fingers.
(SOLDIERS SHOUTING)	okay.	Grigio.	the	Thank you.
JULIE:	R? R! R,	The	humans.	Here.
This way,	please?	situation	Once we	Oh, it's
come on!	You okay?	has	joined	okay.
SOLDIER:	- Yeah.	changed.	forces,	I don't
Sir, your	- Yeah?	Let's get	they	mind the
daughter	Whoa.	you two	didn't	rain.
is with	(GUN	the hell	stand a	I insist.
theCorpse.	FIRES)	out of	chance.	I'm...
I've got	(GASPS)	here.	The ones	Mar-
eyes on	Next one's	Are you	we didn't	marcus.
them.	the head.	still	kill	Emily.
(ROARS)	Move away	bleeding?	just	You're...
(GRUNTING)	from him,	- Yes.	wasted	You're
(ALL CLAMORING)	Julie.	- Good.	away.	very
- (GROWLS)	JULIE: No!	Sorry.	And the	pretty.
- (JULIE GASPS)	Julie,	R: On the	rest of	Thank you,
(SCREAMS)	move now.	one hand,	us?	Marcus.
Thank you.	Dad, you	getting	Well, we	Now you're
Who the	have to	shot in	kind of	supposed
hell do we	listen to	the chest	learned	to say I'm
shoot?	me.	hurt.	how to	pretty,
This	I know we	Like, a	live	too.
asshole.	lost	lot.	again.	R?
Hi.	everybody.	But on the	For a	Yeah?
Hey. Hi.	I know you	other,	while, it	Do you
SOLDIER 1:	lost Mom.	it felt	seemed	remember
We see	But you	good to	like	your name
Corpses	and me, we	bleed, to	a lot of	yet?
fighting	are still	feel pain.	us forgot	No.
skeletons,	here.	To feel	what that	Well, you
sir.	We can fix	love.	meant.	know, you
SOLDIER 2:	all this.	I wish I	The humans	could just
Copy that.	We can	could say	began to	give
We're	start	we cured	accept us,	yourselfon
seeing	over.	the Boney	connect	e.Justpick
that over	They need	with love,	with us,	one.Whatev
here, too.	our help.	butreally,	teach us.	eryouwant.
Sorry, can	Please,	wejust	This was	Ilike"R."e
you repeat	Dad!	straightup	the key to	ally?You
that?	Lookathim.	killedthem	thecure.It	don't
Copy that.	He'sdiffer	all.It	wasscaryat	wanttoknow
We're	ent.He's..	soundkind	first,but	what
seeing	.Bleeding.	ofmessed	everygreat	itwas?You
that over	He'sbleedi	up,	thingstart	don'twanty
here, too.	ng,Dad.Cor	but no	soutalittl	ouold
Sorry, can	pseson'tb	onefelt	escary,doe	lifeback?N
you repeat	leed!Oh,	toobad	sn'tit?Thi	o.Iwantthi
that?	God.You're	aboutit.	s is	sone.(SIGH
Copy that.	alive.He's	They were	howithappe	S)Just"R,h
We're	alive!	too far	ned.	uh?Just
seeing	(JULIE	gone to	This is	"R."
Corpses	LAUGHS)	change.	how the	
fighting	You're	It was	world was	
skeletons,	alive.	actually a	exhumed.	
sir.	Does it	really	You need	
JULIE:	hurt?		some help?	
Shit!				
(BONEY				
GROWLING)				

## CURICULUM VITAE



Name : Dwi Murti Nastiti  
Place and Date of Birth : Bekasi, 11 June 1991  
Gender : Woman  
Married Status : Single  
Blood Type : A

Address : Griya Katulampa Blok C 1 No. 14 RT 06/10. Kelurahan Katulampa, Kecamatan Bogor Timur. Pos Code: 16144

Handphone : 085691737161

Email : [dwimnastiti@yahoo.com](mailto:dwimnastiti@yahoo.com)/[nastitidwimurti@gmail.com](mailto:nastitidwimurti@gmail.com)

### EDUCATION

#### Formal

1996–1997 TK Tunas Rimba III, Bogor  
1997–2003 SD Negeri Ciawi I IPK, Kab. Bogor  
2003–2006 SMP Negeri III Bogor  
2006–2009 SMA Negeri IV Bogor  
2009–2012 Program Diploma III, Institut Pertanian Bogor, Keahlian Komunikasi (IPK 3,69. Cum Laude)

#### Non-formal

2000–2003 Kursus Bahasa Inggris (Private)  
2006 Kursus Bahasa Inggris (Private)

### Organization Experience

2006–2007 Pengurus Osis SMA Negeri 4 Bogor  
2006–2009 Tim Jurnalistik SMA Negeri 4 Bogor  
2006–2009 Paskibra SMA Negeri 4 Bogor, Sekretaris Bidang Kesekretariatan

2009–2010 Anggota Klub Movie Maker Agrimovie, Diploma IPB

## Experience

### TAHUN

2006 Juara 3 Lomba Ketangkasan Baris Berbaris SMAN 7 Bogor

2006 Juara 1 Lomba Ketangkasan Baris Berbaris SMAN 6 Bogor

Juara Formasi Terbaik SMAN 6 Bogor

2006 Juara 2 Lomba Ketangkasan Baris Berbaris Se-Kota Bogor

2007 Mengisi Rubrik Remaja “ID” Harian Media Indonesia

2007 Juara 3 Lomba Ketangkasan Baris Berbaris SMAN 7 Bogor

2008 Mengisi Kolom Harian Media Indonesia

2011 Praktik Kerja Lapangan, Reporter Foto Media On-Line, Info Publik,  
Kementerian Komunikasi dan Informatika

2012 20 besar Film Terbaik, Lomba Film Pendek TACTIC 2012 judul “Potret”

## Work Experience

2012 Training frontliner Kriya Mandiri Bank Mandiri

2013–sekarang Editor (Divisi Redaksi) PT Penerbit IPB Press, Bogor