PERSUASI
Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi

PERSUASI (Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi)
Volume 2 Nomor 3, Halaman 211-227, November 2025

Tersedia secara daring pada:
http://jtam.ulm.ac.id/index.php/persuasi

Representasi Gaya Kepemimpinan dalam Film *Black Panther* (Analisis Semiotika Model Charles Sanders Pierce)

Muhammad Arif Rahman[1], Bambang Dwi Waluyo[2]
[1,2]Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Lambung Mangkurat, Kota Banjarmasin
Surel: arifnorma8@gmail.com

Abstrak. Film superhero dari Marvel Studios yang dirilis pada 2018, disutradarai oleh Ryan Coogler, dan dibintangi Chadwick Boseman sebagai T'Challa, raja Wakanda. Film ini mengikuti T'Challa yang kembali ke Wakanda untuk mengambil alih takhta setelah kematian ayahnya, tetapi menghadapi tantangan dari musuh kuat, Erik Killmonger. Selain aksi, *Black Panther* mengeksplorasi tema identitas, keadilan sosial, dan budaya Afrika, mendapatkan pujian atas representasi yang kuat dan menjadi fenomena budaya. Film ini bahkan dinominasikan sebagai Best Picture di Academy Awards, sebuah pencapaian untuk genre superhero. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi gaya kepemimpinan dalam film *Black Panther* melalui pendekatan semiotika model Charles Sanders Peirce. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Teknik analisa dilakukan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce, yang melibatkan identifikasi tanda *(sign)*, objek *(object)*, dan interpretan *(interpretant)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari keseluruhan adegan dalam film, terdapat delapan adegan yang secara signifikan merepresentasikan gaya Kepemimpinan Otokratis *(outoctatic/authoritarian leadership)* dan Kepemimpinan Demokratis *(democratic/participative leadership)* sesuai dengan konsep kepemimpinan yang dikemukakan oleh Franklyn. Kepemimpinan Otokratis yang diperlihatkan dari seorang Erik Killmonger, ditunjukkan melalui gaya pemerintahannya yang penuh dengan dominasi dan kontrol. Sedangkan, Kepemimpinan Demokratis diperlihatkan melalui kepemimpinan seorang T'Challa, yang ditandai oleh sikapnya yang terbuka terhadap pandangan dan masukan dari para penasihat serta orang-orang di sekitarnya.

Kata Kunci: Black Panther, Film, Kepemimpinan, Representasi, Semiotika

Cara Sitasi: Rahman, M. A., & Waluyo, B. D. (2025). Representasi Gaya Kepemimpinan dalam Film *Black Panther* (Analisis Semiotika Model Charles Sanders Pierce). *JURNAL PERSUASI*, 2(3): 211-227.

PENDAHULUAN

Pada masa kini, film tidak lagi hanya dianggap sebagai sarana hiburan atau sekadar hobi semata. Film telah berkembang menjadi sebuah media komunikasi yang efektif dalam

menyampaikan berbagai pesan dan makna tertentu kepada audiens. Umumnya, film tersusun dari serangkaian adegan atau klip pendek yang disusun secara kronologis guna membentuk narasi atau alur cerita yang utuh. Melalui film, penonton tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga dapat menerima pendidikan serta menyaksikan ekspresi artistik dari para kreatornya.

Film menjadi salah satu bentuk komunikasi massa yang paling populer saat ini. Daya tariknya terletak pada alur cerita yang memikat dan dukungan efek suara yang memadai, menjadikannya lebih mudah dinikmati tanpa memerlukan daya imajinasi yang tinggi seperti saat membaca buku (Romli, 2016). Keberadaan film dalam kehidupan masyarakat modern berperan sebagai produk industri yang kompleks, yang membutuhkan keterlibatan banyak tenaga kerja, investasi modal yang besar, serta penggunaan peralatan canggih. Proses produksinya juga menuntut keterampilan teknis dan artistik dari para profesional di bidangnya.

Kertapati dalam Jeric (2014) menyatakan bahwa film merupakan hasil dari proses produksi yang menuntut profesionalisme. Sebagai produk budaya, film dibuat untuk memenuhi kebutuhan dan selera masyarakat, yang berperan sebagai konsumen dengan preferensi dan orientasi yang beragam terhadap hasil produksi tersebut.

Menurut Effendi (1986), film merupakan hasil dari budaya dan sarana ekspresi seni. Dalam konteks komunikasi massa, film merupakan perpaduan antara berbagai elemen teknologi seperti fotografi, rekaman suara, serta seni visual, teater, sastra, arsitektur, dan musik. Melalui unsur-unsur tersebut, film mampu memuat pesan-pesan, ide, nilai-nilai, serta pandangan tertentu yang disampaikan kepada penonton melalui narasi, gambar, dialog, dan musik.

Film diproyeksikan sebagai gambar bergerak yang ditampilkan di layar melalui proyektor, biasanya dalam ruang bioskop. Sebagai media komunikasi massa, film memiliki karakteristik jangkauan yang luas, menyasar khalayak yang heterogen dan anonim, serta berpotensi menimbulkan efek tertentu terhadap penontonnya (McQuail, 2011). Namun demikian, tak jarang pesan-pesan yang terkandung dalam film luput dari perhatian penonton secara umum.

Salah satu contoh film yang menarik untuk dikaji adalah *Black Panther*, yang dirilis pada tahun 2018 dengan sutradara Ryan Coogler. Film ini diadaptasi dari karakter Marvel Comics bernama sama, yang pertama kali muncul dalam "Fantastic Four #52" pada tahun 1966. Dengan durasi sekitar 1 jam 15 menit, *Black Panther* berhasil meraih berbagai penghargaan bergengsi seperti MTV Movie & TV Award untuk kategori Film Terbaik. Film ini dibintangi oleh aktor ternama asal Amerika Serikat, Chadwick Boseman, yang memerankan tokoh T’Challa dalam perjuangannya menjadi raja baru di negara fiktif Wakanda.

Film *Black Panther* mengisahkan perjalanan T’Challa yang kembali ke tanah kelahirannya, Wakanda, setelah kematian ayahnya, Raja T’Chaka. Sebagai calon pewaris tahta, T’Challa diharuskan melewati sebuah ritual penting, yakni pertarungan terbuka melawan M’Baku, pemimpin suku Jabari. Kemenangan dalam pertarungan ini menjadi syarat utama untuk mengukuhkan dirinya sebagai Raja Wakanda yang sah.

Setelah berhasil mengalahkan M’Baku, T’Challa menjalani ritual lanjutan dengan meminum ramuan dari tanaman berbasis vibranium. Ramuan ini membawanya dalam

perjalanan spiritual untuk bertemu para leluhur raja terdahulu sebuah proses sakral yang meneguhkan dirinya sebagai Black Panther sekaligus pemimpin baru Wakanda.

Namun, masa kepemimpinan T'Challa tidak berjalan mulus. Ancaman datang dari Erik Killmonger, seorang prajurit tangguh yang mengklaim hak atas tahta Wakanda. Berbekal latar belakang yang kelam dan visi berbeda tentang masa depan Wakanda, Killmonger menantang T'Challa demi mengubah arah kepemimpinan negara tersebut.

Dalam situasi penuh tekanan dan duka setelah kehilangan sang ayah, T'Challa tetap teguh. Dengan dukungan dari adiknya Shuri, juga dari Nakia dan Okoye, ia menghadapi tantangan ini dengan keberanian dan keteguhan hati. Pertarungannya melawan Killmonger bukan sekadar perebutan tahta, tetapi juga pertempuran nilai antara idealisme yang penuh belas kasih dan ambisi yang dibalut kemarahan.

Dalam pertempuran melawan Killmonger dan pasukannya, T'Challa memperlihatkan berbagai dimensi kepemimpinan yang tangguh: keberanian untuk melindungi bangsanya, kesetiaan pada nilai-nilai moral, dan kebesaran hati untuk tetap menjunjung keadilan, bahkan ketika harus berhadapan dengan darah dagingnya sendiri.

Tindakan T'Challa mencerminkan bahwa seorang pemimpin sejati bukan hanya dinilai dari kekuatan fisik, tetapi juga dari keteguhan dalam memegang prinsip dan kemampuannya merangkul rakyat di tengah ancaman besar. Ia tidak sekadar berkuasa, melainkan memiliki visi yang jelas untuk masa depan Wakanda dan komitmen kuat untuk mewujudkannya. Kepemimpinannya menjadi simbol tanggung jawab, keberanian, dan dedikasi terhadap kebaikan bersama.

Film *Black Panther* telah menarik perhatian luas dari para penikmat film di berbagai belahan dunia. Film ini tidak hanya mendapatkan respons positif dari penonton, tetapi juga meraih sejumlah penghargaan bergengsi yang menegaskan kualitasnya secara sinematik maupun naratif. Salah satu aspek yang menonjol dalam film ini adalah representasi kuat mengenai kepemimpinan. Karakter-karakter dalam film menyuguhkan berbagai gambaran tentang bagaimana seorang pemimpin bersikap dalam menghadapi konflik, menjaga nilai-nilai integritas, serta menghargai keberagaman.

Atas dasar tersebut, peneliti terdorong untuk menjadikan *Black Panther* sebagai objek kajian karena film ini menawarkan banyak gambaran menarik mengenai gaya kepemimpinan. Penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan bagaimana pesan-pesan kepemimpinan dapat direpresentasikan secara efektif melalui media film, serta memberikan inspirasi mengenai karakteristik ideal seorang pemimpin di era modern.

Kepemimpinan, sebagaimana dikemukakan oleh Handayaningrat (1996), adalah kemampuan untuk meyakinkan orang lain agar dengan penuh semangat berupaya mencapai tujuan bersama. Sementara itu, Slamet (2002) menyatakan bahwa kepemimpinan adalah proses atau fungsi yang bertujuan memengaruhi orang lain untuk bertindak demi tercapainya suatu tujuan tertentu. Senada dengan itu, Millet (dalam Sarwoto, 1994) menyebutkan bahwa inti dari manajemen adalah kepemimpinan, yakni proses memimpin dan menggerakkan kerja orang-orang dalam kelompok formal untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan.

Dalam konteks yang lebih luas, kepemimpinan bukan hanya menyangkut kekuasaan atau pencapaian materi, melainkan juga berkaitan erat dengan penciptaan perubahan yang positif dan hubungan yang bermakna. Pemimpin ideal adalah mereka yang mampu

menetapkan visi, memberi arah, serta membangun komunikasi dan kepercayaan di antara para anggotanya. Handoko (2003) mendefinisikan kepemimpinan sebagai kemampuan seseorang untuk mempengaruhi orang lain agar bekerja demi mencapai tujuan organisasi, sedangkan menurut Stoner dkk. (1996), kepemimpinan adalah proses mengarahkan dan memengaruhi aktivitas yang berkaitan dengan pekerjaan dari anggota kelompok.

Richard L. Daft (2003) juga menegaskan bahwa kepemimpinan adalah kemampuan untuk memengaruhi orang lain guna mencapai tujuan tertentu. Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kepemimpinan merupakan cara seorang pemimpin menggunakan pengaruhnya untuk mengarahkan organisasi melalui hubungan interpersonal yang kuat.

Dalam perkembangan organisasi modern, pola kepemimpinan juga telah mengalami pergeseran. Pemimpin otoriter mulai tergantikan oleh sosok yang partisipatif dan visioner (Lewis, et al., 2004). Pemimpin masa kini tidak hanya diharapkan mampu menerima perubahan, tetapi juga mendorong dan mengarahkan perubahan tersebut secara positif. Yukl (1989) menyatakan bahwa kepemimpinan merupakan proses di mana individu memengaruhi anggota kelompok untuk mencapai tujuan organisasi.

Terkait gaya kepemimpinan, Bass dalam Hem (2002) membedakan antara gaya transaksional dan transformasional. Keduanya bukanlah gaya yang saling meniadakan, melainkan dapat diterapkan secara fleksibel tergantung konteksnya. Seorang pemimpin dapat menunjukkan kecenderungan pada salah satu gaya atau bahkan memadukan keduanya sesuai situasi.

Dalam penelitian ini, konsep utama yang digunakan adalah representasi, yang berasal dari kata *represent* yang berarti melambangkan atau mewakili sesuatu (Kerbs, 2001). Representasi dapat dipahami sebagai proses menghadirkan realitas melalui simbol, gambar, bahasa, atau tanda (Piliang, 2003; Fiske, 2004). Dalam konteks komunikasi visual, representasi berkaitan erat dengan bagaimana tanda-tanda digunakan untuk menyampaikan makna tertentu kepada khalayak.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan representasi sebagai perbuatan atau keadaan yang bersifat mewakili. Representasi mencakup proses simbolisasi melalui berbagai media yang memungkinkan realitas sosial atau konsep tertentu diungkapkan kepada publik. Konsep ini menjadi penting dalam memahami bagaimana pesan-pesan kepemimpinan ditampilkan dalam film.

Dalam hal ini, representasi kepemimpinan mengacu pada cara film memperlihatkan karakteristik pemimpin, baik melalui tindakan, dialog, maupun simbol-simbol visual lainnya. Menurut Wahjosumidjo (1999), pemimpin ideal memiliki sejumlah kualitas seperti kecerdasan, tanggung jawab, kesehatan jasmani dan rohani, serta kemampuan dalam menjalin hubungan sosial. Representasi pemimpin dalam dunia modern pun berkembang, termasuk munculnya tokoh-tokoh pemimpin karismatik yang berpengaruh besar dalam bidang sosial dan politik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis semiotik yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce. Peirce menyatakan bahwa tanda memiliki sifat representatif dan interpretatif, yaitu bahwa sebuah tanda mewakili sesuatu (objek) dan memungkinkan interpretasi yang beragam tergantung pada penerimanya. Model semiotik Peirce terdiri atas triadik hubungan antara tanda *(sign)*, objek *(object)*, dan

interpretan *(interpretant)*, yang membantu memahami proses pembentukan makna dalam media seperti film.

Dengan menerapkan analisis semiotik model Peirce, peneliti dapat mengkaji berbagai unsur film *Black Panther*–mulai dari visual, teks, dialog, hingga musik–untuk mengungkap makna-makna yang merepresentasikan kepemimpinan. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memperkaya pemahaman mengenai bagaimana media populer dapat menjadi sarana efektif.

METODE

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan tujuan memahami dan menginterpretasikan representasi gaya kepemimpinan dalam film *Black Panther*. Pendekatan ini dipilih karena mampu menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dan perilaku yang dapat diamati secara langsung, serta memungkinkan peneliti menggali makna berdasarkan sudut pandang subjek penelitian. Dengan demikian, Sugiyono (2012) pendekatan kualitatif dinilai paling sesuai untuk mendeskripsikan secara mendalam dan menyeluruh bagaimana gaya kepemimpinan ditampilkan dalam berbagai adegan dalam film tersebut. Tipe penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif, di mana peneliti berfokus pada penggambaran secara rinci terhadap fenomena yang terjadi, dalam hal ini kepemimpinan dalam konteks budaya dan politik di Wakanda.

Objek utama penelitian ini adalah film *Black Panther* yang berdurasi 135 menit dan disutradarai oleh Ryan Coogler. Peneliti memilih beberapa adegan tertentu dalam film yang dinilai mengandung simbol atau pesan tentang gaya kepemimpinan. Film ini berlatar di negara fiksi bernama Wakanda yang digambarkan sebagai kerajaan dengan sistem monarki dan teknologi mutakhir berkat logam vibranium. Fokus cerita berkisar pada konflik internal dan perjalanan karakter utama, T'Challa, dalam mengambil alih tahta sebagai pemimpin baru. Untuk mendukung analisis, data yang dikumpulkan diklasifikasikan ke dalam dua jenis yaitu data primer berupa dokumentasi dari potongan adegan film, dan data sekunder yang diperoleh dari berbagai literatur seperti jurnal dan artikel ilmiah terkait.

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi langsung terhadap film, serta studi pustaka yang mengacu pada teori dan referensi yang relevan. Analisis data dilakukan dengan metode semiotika Charles S. Peirce yang menitikberatkan pada makna tanda, objek, dan interpretasi simbolik. Menurut Sugiyono (2016), proses analisis mencakup tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Reduksi dilakukan untuk menyaring dan merangkum adegan yang relevan, penyajian data membantu dalam visualisasi informasi yang diperoleh, dan verifikasi digunakan untuk memastikan keakuratan serta kekuatan bukti data. Selain itu, untuk menjaga keabsahan data, dilakukan triangulasi sumber guna memverifikasi kualitas data dari berbagai teknik pengumpulan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Black Panther merupakan sebuah film fiksi, yaitu jenis film yang tidak didasarkan pada kejadian nyata di dunia. Sebagaimana karya fiksi pada umumnya, cerita dalam film ini dirancang melalui alur atau plot yang terstruktur dan imajinatif. Film fiksi juga menampilkan kisah rekaan yang tidak terikat pada kenyataan, tetapi tetap disusun dengan adegan-adegan yang dirancang secara terencana sejak awal. Struktur ceritanya pun mengikuti kaidah kualitas, seperti adanya tokoh protagonis dan antagonis, konflik, penyelesaian, serta pola pengembangan cerita yang logis dan utuh. Aminuddin (2002: 66) menjelaskan bahwa prosa fiksi adalah cerita yang dibangun oleh tokoh-tokoh melalui tahapan, latar, dan alur tertentu, semuanya lahir dari imajinasi pengarang. Pendapat serupa juga disampaikan oleh M. Saleh Saad dan Anton M. Muliono (dalam Tjahyono, 1998: 106), yang mendefinisikan fiksi sebagai bentuk narasi rekaan yang memiliki tokoh, peristiwa, dan alur yang digerakkan oleh daya cipta imajinatif penulisnya.

Dalam analisis ini, akan dibahas bagaimana makna dan interpretasi gaya kepemimpinan dalam delapan adegan penting film *Black Panther* dapat dipahami melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Film ini mengangkat sudut pandang seorang pemimpin bernama T'Challa, yang memimpin negeri Wakanda—sebuah negara tersembunyi dengan teknologi canggih. Lewat pandangan T'Challa sebagai raja, penonton diajak melihat bagaimana ia menghadapi tanggung jawab besar setelah kematian ayahnya. T'Challa harus memilih antara menjaga tradisi lama Wakanda yang tertutup dari dunia luar atau membuka diri untuk berkontribusi bagi kesejahteraan global. Pertemuannya dengan Erik Killmonger, sosok yang memiliki visi berbeda tentang kekuatan Wakanda, membuat T'Challa mulai mempertanyakan keputusan-keputusan ayahnya di masa lalu. Konflik tersebut menggiring T'Challa pada kesadaran bahwa masa depan Wakanda perlu dibentuk dengan cara pandang yang lebih terbuka dan menyeluruh. Dalam proses ini, ia juga belajar tentang pentingnya pengampunan dan rekonsiliasi, yang akhirnya membentuknya menjadi pemimpin yang lebih matang dan bijak.

Salah satu pelajaran penting dari kepemimpinan T'Challa adalah keberanian untuk berubah. Film ini menampilkan bagaimana T'Challa berani mengevaluasi kembali jalur kebijakan lama Wakanda yang selama ini memilih isolasi demi kedamaian. Ia menyadari bahwa keterbukaan terhadap dunia luar bukanlah ancaman, melainkan peluang untuk membawa kemajuan bersama. T'Challa menjadi contoh pemimpin yang tidak kaku terhadap status quo, tetapi terbuka terhadap perspektif baru yang dapat membawa perubahan positif bagi rakyatnya.

T'Challa juga menunjukkan pentingnya belajar dari kesalahan masa lalu. Setelah mengetahui bahwa ayahnya pernah meninggalkan Killmonger tanpa pengakuan dan perlindungan, ia sadar bahwa menutup-nutupi kesalahan hanya akan melahirkan luka baru. T'Challa memilih untuk menghadapi masa lalu secara jujur dan menjadikannya pelajaran penting. Pemimpin yang hebat bukan hanya mereka yang melanjutkan warisan, tetapi yang berani mengevaluasi dan memperbaiki apa yang tidak benar demi masa depan yang lebih baik.

Empati dan pengampunan menjadi nilai berikutnya yang ditunjukkan T'Challa. Meski Erik Killmonger adalah musuh yang menantangnya secara keras, T'Challa tetap

menunjukkan sisi kemanusiaannya. Ia mengizinkan Killmonger melihat matahari terbenam di Wakanda sebagai bentuk belas kasih terakhir. Sikap ini mencerminkan bahwa pemimpin sejati mampu memisahkan urusan pribadi dari tanggung jawab publik, serta menjunjung tinggi nilai kemanusiaan di atas konflik.

Kepemimpinan T'Challa juga tercermin dari visinya yang inklusif dan berorientasi pada masa depan. Setelah peristiwa besar yang dialaminya, ia memutuskan untuk membuka akses Wakanda kepada dunia luar, melalui pendirian pusat bantuan dan teknologi. Keputusan ini mencerminkan pemikiran visioner di mana seorang pemimpin tidak hanya memikirkan kemajuan negaranya saat ini, tetapi juga dampak jangka panjang yang bermanfaat bagi seluruh umat manusia.

Dari segi visualisasi atau tanda-tanda yang muncul di layar, *Black Panther* menampilkan simbol-simbol kuat yang menggambarkan identitas Wakanda dan konflik internalnya. Arsitektur modern yang bercorak budaya Afrika menandai perpaduan antara kemajuan dan warisan leluhur. Kehadiran teknologi berbasis vibranium menjadi lambang kemajuan luar biasa yang tetap bersumber dari nilai-nilai tradisional. Unsur visual ini memperkuat kesan bahwa Wakanda adalah bangsa yang modern tanpa kehilangan akar budayanya, sekaligus mencerminkan bagaimana kemajuan dapat berjalan seiring dengan penghormatan terhadap identitas.

Kostum, warna, dan simbol juga berfungsi sebagai representasi identitas budaya dan status sosial para karakter. Misalnya, pakaian dan warna kostum karakter utama, termasuk T'Challa dan para pemimpin suku lain, menampilkan perbedaan suku dan tanggung jawab masing-masing. Kostum T'Challa sebagai Black Panther berwarna hitam dengan desain panther yang ramping dan tangguh menunjukkan identitasnya sebagai pelindung Wakanda. Sementara itu, pakaian berwarna emas yang dipakai Killmonger sebagai Black Panther mengisyaratkan pendekatannya yang lebih agresif dan ambisius, dibandingkan dengan versi T'Challa yang lebih penuh keseimbangan. Visualisasi alam Wakanda, seperti air terjun tempat ritual pertempuran atau Bukit Panther di mana para leluhur dikuburkan, menunjukkan rasa hormat masyarakat Wakanda terhadap alam dan leluhur mereka. Air terjun menjadi simbol kekuatan, kehormatan, dan pembuktian, terutama saat pertempuran terjadi di sana untuk menentukan siapa yang layak menjadi raja.

Tanda yang paling banyak terdapat pada film ini adalah legisign. Penggunaan tanda-tanda menurut teori semiotika Charles Sanders Peirce, khususnya konsep legisign, banyaknya legisign berperan penting dalam membangun dunia Wakanda sebagai sebuah peradaban yang memiliki sistem budaya, politik, dan sosial yang kaya serta kompleks. Legisign muncul dalam berbagai bentuk simbol, aturan, dan ritual yang mewakili tradisi dan nilai-nilai yang dipegang teguh oleh masyarakat Wakanda. Misalnya, kostum Black Panther yang dikenakan T'Challa tidak hanya sekadar pakaian, tetapi berfungsi sebagai lambang kekuasaan dan perlindungan, menunjukkan bahwa hanya orang-orang tertentu yang layak memakainya berdasarkan aturan dan peran tertentu dalam masyarakat. Kostum ini membawa makna yang diakui semua warga Wakanda sebagai simbol pelindung mereka, yang merupakan ciri khas legisign.

Selain itu, upacara tradisional seperti pertempuran di air terjun digunakan sebagai mekanisme untuk menentukan pemimpin yang sah dan melibatkan aturan serta makna yang dipahami bersama. Hal ini menunjukkan bahwa Wakanda memiliki sistem sosial tersendiri

yang terikat pada simbol-simbol budaya mereka. Begitu pula dengan bahasa dan aksara khusus Wakanda, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai simbol identitas nasional yang kuat. Bahasa dan tulisan ini memperkuat kesan kedaulatan serta keunikan budaya Wakanda, karena hanya dipahami oleh masyarakat mereka sendiri, dan mengikat mereka dalam kesepakatan sosial yang diakui secara luas.

Pada level objek, film *Black Panther* banyak elemen visual dan simbolis yang bertindak sebagai indeks untuk memperkuat identitas budaya, status politik, dan perjuangan karakter-karakternya. Contoh paling mencolok adalah teknologi vibranium yang terdapat di Wakanda, terutama dalam kostum dan senjata yang digunakan oleh Black Panther. Teknologi ini tidak hanya menunjukkan kehebatan Wakanda, tetapi juga menggambarkan kemampuan negara tersebut untuk menjaga kemandirian dan kekuatannya karena tak pernah terjajah. Dalam setiap adegan yang menampilkan vibranium, teknologi ini menjadi indeks dari kemajuan Wakanda dan kemakmurannya yang unik.

Latar dan desain arsitektur Wakanda juga berfungsi sebagai indeks dari perpaduan budaya Afrika dengan elemen futuristik. Bangunan-bangunan dan lanskapnya tidak hanya berfungsi sebagai latar estetis, tetapi juga memperlihatkan bagaimana Wakanda menyelaraskan nilai-nilai tradisional dengan kemajuan teknologi, menjadi simbol bagi gagasan bahwa budaya tradisional bisa eksis berdampingan dengan inovasi modern. Wakanda digambarkan sebagai tempat yang kaya, penuh tradisi, tetapi juga terdepan dalam teknologi semuanya terkandung dalam visualnya.

Ekspresi wajah dan bahasa tubuh karakter, terutama T'Challa dan Killmonger, mencerminkan konflik batin mereka dan menjadi indeks bagi pengalaman hidup mereka. Killmonger, misalnya, membawa trauma dari kehidupannya di diaspora dan berulang kali menunjukkan sikap yang penuh emosi, ketegangan, dan kepahitan terhadap ketidakadilan yang dialami keturunan Afrika di luar Wakanda. Hal ini membuatnya tampil sebagai sosok yang kompleks dan mengindikasikan latar belakang perjuangannya dalam menghadapi dunia yang tidak adil. Menurut Paul Ekman (2003), seorang psikolog ternama dalam studi ekspresi wajah, emosi manusia dapat dikenali melalui ekspresi mikro yang tampak sesaat pada wajah, bahkan ketika seseorang berusaha menyembunyikan perasaannya. Menurut Ekman (1972) menyatakan bahwa wajah manusia menyimpan "kebocoran emosi" *(emotional leakage)* yang bisa mengungkap konflik internal. Selain itu, Albert Mehrabian, ahli komunikasi nonverbal, menjelaskan bahwa 93% dari komunikasi emosional disampaikan melalui nada suara dan bahasa tubuh, bukan melalui kata-kata. Artinya, gestur tubuh dan ekspresi wajah memainkan peran besar dalam mengungkap kondisi psikologis tokoh, termasuk konflik batin yang tidak diucapkan secara langsung. Dalam konteks film, hal ini menjadi alat visual penting bagi sutradara dan aktor untuk menyampaikan kedalaman emosi karakter kepada penonton.

Dalam penobatan T'Challa sebagai raja, banyak simbolisme yang muncul sebagai bagian dari ritual tersebut, seperti ramuan berbentuk bunga dan pakaian tradisional yang dikenakan, yang semuanya menegaskan ikatan erat Wakanda dengan akar budaya serta nilai spiritual yang dianut oleh rakyatnya. Setiap elemen tersebut bukan hanya aksesoris, tetapi indeks bagi kelangsungan tradisi dan kepercayaan di Wakanda. Selain itu, kostum para karakter mencerminkan identitas dan posisi mereka di masyarakat. Warna hitam pada kostum Black Panther melambangkan kekuatan dan otoritas, sedangkan karakter seperti

Nakia dan Okoye mengenakan pakaian dengan warna yang mencerminkan kesetiaan dan peran mereka dalam mempertahankan bangsa Wakanda. Warna hitam memiliki makna yang kompleks dan mendalam dalam psikologi warna. Menurut Karen Haller, seorang pakar psikologi warna terapan, warna hitam sering diasosiasikan dengan kekuatan pribadi, kendali diri, dan perlindungan emosional. Dalam bukunya *The Little Book of Colour* (2019), Haller menjelaskan bahwa hitam memberi kesan serius, formal, dan otoritatif, sehingga banyak digunakan dalam konteks profesional maupun simbolik, seperti pakaian resmi atau karakter pemimpin dalam film. Warna ini juga dapat mencerminkan elegansi serta menciptakan jarak emosional, menjadikannya pilihan yang kuat bagi individu yang ingin tampil berwibawa dan tertutup.

Menurut Eva Heller dalam bukunya *Psychologie de la couleur* (2000), warna hitam memiliki sifat ambivalen yang kompleks. Artinya, warna ini dapat membawa makna positif maupun negatif tergantung pada konteks penggunaannya. Dalam nuansa positif, hitam kerap diasosiasikan dengan kekuatan, wibawa, keanggunan, dan keseriusan. Oleh karena itu, hitam banyak digunakan dalam busana formal maupun seragam karena memberi kesan kendali, profesionalisme, serta eksklusivitas. Namun, di sisi lain, warna hitam juga mengandung konotasi negatif seperti duka, kematian, kegelapan, hingga misteri. Dalam berbagai budaya, warna ini sering dikenakan saat berkabung dan dikaitkan dengan hal-hal yang menakutkan atau tidak diketahui. Heller menekankan bahwa warna hitam adalah warna yang ekstrem—ia bisa tampak sangat elegan atau justru menciptakan kesan yang mengintimidasi, tergantung pada cara dan tempat penggunaannya. Oleh karena itu, memilih warna hitam tidak bisa dilakukan sembarangan; perlu pemahaman kontekstual karena dampaknya terhadap emosi dan persepsi visual sangat besar. Dalam konteks budaya maupun visual, hitam bukan sekadar elemen estetis, melainkan mengandung nilai psikologis dan sosial yang mendalam—mewakili kekuatan, misteri, dan kompleksitas karakter. Dalam semiotika, elemen-elemen ini berfungsi sebagai indeks, yaitu tanda-tanda yang memiliki hubungan langsung dengan tema dan makna dalam cerita yang disampaikan.

Dalam film *Black Panther*, interpretasi dan pesan yang disampaikan sangat kuat dalam menggambarkan karakter-karakter utama, terutama melalui perjalanan emosional dan moral mereka. T'Challa, sebagai raja baru Wakanda, adalah simbol dari kepemimpinan yang bijak dan bertanggung jawab, namun T'Challa juga digambarkan menghadapi tantangan besar dalam mencari keseimbangan antara menjaga tradisi dan melakukan perubahan. Melalui perjalanan T'Challa, kita melihat dilema seorang pemimpin yang harus memutuskan apakah dirinya akan tetap melindungi negaranya dengan menjaga isolasi Wakanda atau membuka negerinya untuk berbagi kekuatan dan sumber daya dengan dunia. Hal ini menggambarkan karakter T'Challa sebagai pemimpin yang bukan hanya berfokus pada kekuatan, tetapi juga pada tanggung jawab moral yang lebih besar.

Erik Killmonger, di sisi lain menghadirkan karakter yang penuh luka dan dendam, namun memiliki tujuan yang kuat dalam memperjuangkan keadilan bagi orang kulit hitam di seluruh dunia. Meskipun caranya keras dan brutal, motivasinya menunjukkan kedalaman emosional seorang karakter yang merasa dikhianati dan diabaikan oleh bangsanya sendiri. Killmonger adalah cerminan dari individu yang menuntut perubahan melalui kekerasan, yang menunjukkan bahwa cara pandangnya telah dibentuk oleh pengalaman traumatis. Konfliknya dengan T'Challa tidak hanya tentang siapa yang layak memimpin Wakanda,

tetapi juga tentang perbedaan pandangan filosofis antara kekuatan destruktif dan tanggung jawab kolektif. Melalui interaksi keduanya, pesan film menggambarkan bahwa pendekatan terhadap kekuasaan dapat berasal dari pengalaman dan nilai-nilai yang sangat berbeda.

Karakter-karakter pendukung seperti Nakia, Okoye, dan Shuri juga membawa pesan kuat melalui pandangan dan tindakan mereka. Nakia, misalnya, mewakili semangat untuk membantu orang lain dan memperluas peran Wakanda di luar perbatasannya, yang mendukung keputusan T'Challa untuk membuka Wakanda. Sementara Okoye, sebagai pemimpin penjaga kerajaan, memperlihatkan loyalitasnya yang kokoh pada takhta, tetapi dirinya juga menunjukkan keluwesan ketika tradisi dipertaruhkan. Shuri sebagai ilmuwan muda berbakat menampilkan sisi kemajuan dan kecerdasan teknologi Wakanda, membawa semangat inovasi yang menjadi salah satu fondasi kemajuan negara tersebut.

Melalui karakter-karakter ini, film *Black Panther* menyampaikan pesan-pesan tentang kepemimpinan, tanggung jawab, perjuangan identitas, dan keadilan. Setiap karakter tidak hanya memiliki peran dalam alur cerita, tetapi juga menggambarkan berbagai perspektif tentang apa artinya memiliki kekuatan dan bagaimana kekuatan itu seharusnya digunakan. Dengan begitu, film ini menghadirkan potret karakter yang kompleks, masing-masing dengan motivasi dan nilai yang kuat, menciptakan gambaran yang mendalam tentang perjuangan untuk menciptakan dunia yang lebih adil.

Dari delapan *scene* yang telah dianalisis oleh peneliti menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce, yang merepresentasikan gaya kepemimpinan dalam film *Black Panther* ditemukan bahwa *scene-scene* yang telah dianalisis sesuai dengan konsep gaya kepemimpinan oleh Franklyn. Kemudian gaya kepemimpinan yang lebih banyak muncul adalah Kepemimpinan Demokratis (*democratic/participative leadership*). Hal ini dikarenakan tanda-tanda dari setiap *scene* baik berupa audio dan visual menggambarkan hal-hal yang ada dalam film sesuai dengan ciri-ciri dari konsep gaya kepemimpinan oleh Franklyn.

Menurut Franklyn (1951) dalam buku yang dikutip oleh Onong Effendy (1993), terdapat tiga gaya utama dalam kepemimpinan, yang masing-masing memiliki karakteristik dan dampak yang berbeda terhadap organisasi maupun individu di dalamnya. Gaya pertama adalah Kepemimpinan Otokratis **(***autocratic/authoritarian leadership***)**, yaitu gaya di mana seluruh kendali berada di tangan pemimpin. Dalam pola ini, pengambilan keputusan dilakukan secara sepihak, tanpa melibatkan pendapat atau masukan dari bawahan. Komunikasi bersifat satu arah—dari atasan kepada bawahan—dengan harapan adanya kepatuhan mutlak terhadap perintah yang diberikan. Meskipun gaya ini memungkinkan keputusan diambil secara cepat dan tegas, ia juga berisiko menimbulkan ketidakpuasan karena minimnya ruang partisipasi dan kebebasan berpendapat di kalangan anggota tim.

Gaya kedua adalah Kepemimpinan Demokratis *(democratic/participative leadership)*, di mana pemimpin lebih terbuka terhadap masukan dari bawahan dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pengambilan keputusan. Pendapat, ide, dan usulan dari anggota tim dianggap penting dan dipertimbangkan secara serius. Gaya ini menciptakan suasana kerja yang kolaboratif dan membangun rasa kepemilikan bersama terhadap tujuan organisasi. Meskipun proses pengambilan keputusan cenderung lebih

memakan waktu, gaya demokratis sering kali meningkatkan motivasi, kreativitas, dan produktivitas karena adanya rasa dihargai dan tanggung jawab bersama.

Sementara itu, gaya ketiga dikenal sebagai Kepemimpinan Laissez-faire *(free-rein leadership)*, yang secara umum merupakan kebalikan dari gaya otokratis. Dalam gaya ini, pemimpin cenderung bersikap pasif dan tidak banyak campur tangan dalam kegiatan sehari-hari organisasi. Ia memberikan kebebasan yang luas kepada bawahan untuk membuat keputusan dan menjalankan tugas mereka sesuai kemampuan masing-masing. Pemimpin dengan gaya ini biasanya mempercayai bahwa tim akan mampu mencapai hasil dengan baik tanpa perlu pengawasan ketat. Meskipun gaya ini dapat mendorong kemandirian, jika tidak disertai tanggung jawab yang jelas, dapat berisiko menciptakan ketidakteraturan dan kurangnya arah yang tegas dalam organisasi.

Dalam film *Black Panther* terdapat dua gaya kepemimpinan, Kepemimpinan Demokratis *(democratic/participative leadership)* seorang T'Challa yang ditandai oleh sikapnya yang terbuka terhadap pandangan dan masukan dari para penasihat serta orang-orang di sekitarnya. T'Challa menghargai suara rakyatnya dan melibatkan mereka dalam berbagai keputusan penting. Misalnya, T'Challa sering berdiskusi dengan anggota Dewan Wakanda, ibunya Ramonda, serta penasihat setianya seperti Okoye dan Shuri, bahkan saat menghadapi situasi kritis. Selain itu, T'Challa memegang teguh tradisi Wakanda, termasuk mengikuti proses pemilihan pemimpin melalui ritual tantangan, sehingga memberikan kesempatan bagi pihak lain, seperti M'Baku, untuk menantangnya. Pendekatan partisipatif ini mencerminkan bahwa T'Challa adalah pemimpin yang percaya bahwa keputusan yang melibatkan banyak suara akan lebih baik untuk masa depan Wakanda dan mendorong rasa persatuan serta tanggung jawab bersama.

Sebaliknya, Kepemimpinan Otokratis *(outoctatic/authoritarian leadership)* seorang Erik Killmonger ditunjukkan melalui gaya pemerintahannya yang penuh dengan dominasi dan kontrol ketika dirinya mengambil alih tahta Wakanda. Killmonger memaksakan visinya secara sepihak dan tidak membuka ruang bagi rakyat atau penasihatnya untuk memberikan masukan. Tujuannya untuk menguasai dunia melalui senjata vibranium didorong oleh kemarahan dan keinginannya untuk membalas dendam, yang membuatnya mengabaikan prinsip-prinsip Wakanda dan kesejahteraan rakyatnya. Gaya otokratisnya terlihat saat Killmonger memerintahkan Wakanda untuk mengirim senjata ke berbagai penjuru dunia tanpa memperhitungkan konsekuensinya atau mempertimbangkan pendapat Dewan Wakanda. Killmonger menggunakan kekerasan dan ancaman untuk mendapatkan ketaatan, sehingga menciptakan ketakutan di antara rakyat dan penasihatnya, yang akhirnya menimbulkan perpecahan di Wakanda. Kedua gaya kepemimpinan ini mencerminkan dua pandangan yang sangat berbeda tentang kekuasaan. T'Challa, dengan gaya demokratisnya, menekankan kebijaksanaan, keadilan, dan kemauan untuk melibatkan orang lain dalam keputusan, sedangkan Killmonger, dengan gaya otokratisnya, lebih memusatkan kekuasaan dan mengabaikan suara rakyat demi ambisinya sendiri.

Berdasarkan hasil dari analisis peneliti pada delapan *scene* yang telah dipilih, ditemukan bahwa dalam film *Black Panther* ini lebih ditonjolkan Kepemimpinan Demokratis *(democratic/participative leadership)*, ada tujuh *scene* yang merepresentasikan Kepemimpinan Demokratis *(democratic/participative leadership)*. Sedangkan, yang mempresentasikan Kepemimpinan Otokratis *(outoctatic/authoritarian leadership)* hanya

terdapat satu *scene*. T'Challa sebagai raja Wakanda cenderung menerapkan gaya Kepemimpinan Demokratis *(democratic/participative leadership)* karena beberapa alasan yang erat kaitannya dengan karakter pribadinya, tanggung jawabnya sebagai raja, dan nilai-nilai budaya Wakanda. Pertama, T'Challa adalah sosok pemimpin yang peduli pada kesejahteraan rakyatnya dan memiliki kepedulian besar untuk melibatkan mereka dalam keputusan yang menyangkut masa depan Wakanda. Sebagai pemimpin, T'Challa menghormati tradisi dan memberikan kesempatan bagi siapa saja yang merasa layak untuk menantangnya, termasuk M'Baku dalam ritual pertarungan. Hal ini mencerminkan bahwa T'Challa menghargai keadilan dan partisipasi, nilai-nilai yang memungkinkan setiap orang berperan serta dalam menentukan pemimpin.

Kedua, T'Challa menganggap pandangan orang lain sangat penting dalam pengambilan keputusan, khususnya dari para penasihat seperti ibunya Ramonda, sang jenderal Dora Milaje Okoye, dan saudara perempuannya Shuri. T'Challa sering mengajak mereka berdiskusi dan mendengarkan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan keputusan yang lebih bijak dan matang. Dalam konteks ini menunjukkan bahwa T'Challa memimpin dengan kesadaran bahwa keputusan terbaik biasanya tidak hanya berdasarkan pandangan pribadi tetapi merupakan hasil dari kolaborasi. Selain itu, pendekatan demokratisnya memungkinkan Wakanda mempertahankan persatuan dan stabilitas, terutama saat menghadapi ancaman dari luar seperti Killmonger, yang memanfaatkan perpecahan dalam masyarakat untuk meraih kekuasaan. Dengan melibatkan rakyatnya dan tetap terbuka terhadap kritik, T'Challa berusaha menjaga kedamaian dan kesejahteraan tanpa harus memaksakan kekuasaannya secara otoriter. T'Challa menginginkan perubahan bagi Wakanda, tetapi melalui cara yang inklusif dan tidak mengabaikan kehendak rakyatnya. Gaya kepemimpinan ini mencerminkan visi T'Challa untuk Wakanda yang kuat namun penuh empati, di mana rakyatnya turut serta dalam membangun masa depan yang lebih baik.

Film memiliki manfaat dan tujuan yang beragam, mulai dari hiburan hingga pendidikan dan penyampaian pesan moral. Sebagai bentuk seni dan media hiburan, film memberi pengalaman yang menarik serta mampu menghibur penonton melalui cerita yang beragam, visual yang memukau, dan karakter yang memikat. Tidak hanya sebagai hiburan, film juga berfungsi sebagai alat edukasi, karena dapat memperkenalkan penonton pada sejarah, budaya, nilai-nilai sosial, atau bahkan isu-isu penting seperti ketidakadilan, lingkungan, dan kesehatan mental. Dengan narasi yang kuat, film dapat menumbuhkan empati, mendorong pemikiran kritis, dan mengajak penonton untuk melihat suatu persoalan dari perspektif yang berbeda. Selain itu, film sering kali memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan moral atau nilai kehidupan yang bermanfaat bagi penontonnya, sehingga mampu memberikan inspirasi dan motivasi. Melalui film, pembuatnya dapat menggugah kesadaran publik, mempengaruhi opini, dan terkadang bahkan menginspirasi perubahan sosial.

Sebagai media massa, film memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan informasi, membentuk opini publik, dan mempengaruhi nilai-nilai sosial secara luas. Film dapat mencapai audiens yang besar dan beragam, melampaui batas geografis, bahasa, dan budaya, sehingga menjadi alat komunikasi yang efektif dalam menyebarkan ide, pesan, dan cerita yang relevan dengan isu-isu sosial, politik, ekonomi,

atau lingkungan. Karena daya tariknya yang kuat, film mampu memengaruhi persepsi masyarakat terhadap suatu topik atau membentuk pandangan tentang dunia. Selain itu, sebagai media massa, film juga berfungsi sebagai sarana refleksi sosial, menggambarkan kondisi masyarakat, kebiasaan, dan tantangan yang dihadapi, sehingga memicu diskusi dan kesadaran akan masalah-masalah sosial yang mungkin diabaikan.

Film juga berfungsi sebagai dokumentasi budaya yang membantu melestarikan tradisi dan cerita masyarakat, memberikan kesempatan bagi generasi mendatang untuk memahami sejarah dan perkembangan sosial-budaya. Melalui kekuatan visual dan narasi, film dapat membuat pesan yang kompleks lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi berbagai kalangan. Dalam konteks global, film juga membantu membangun pemahaman lintas budaya, menumbuhkan empati, dan memperkenalkan audiens internasional pada perspektif yang berbeda. Dengan demikian, film sebagai media massa tidak hanya berperan dalam hiburan, tetapi juga dalam mencerdaskan, menyatukan, dan membangun kesadaran sosial secara luas.

Film *Black Panther* menyampaikan berbagai pesan mendalam tentang identitas budaya, tanggung jawab sosial, kepemimpinan, dan keadilan. Salah satu pesan utamanya adalah pentingnya keseimbangan antara mempertahankan tradisi dan beradaptasi dengan perkembangan dunia. Melalui karakter T'Challa, yang baru saja diangkat sebagai raja Wakanda, film ini menunjukkan perjalanan seorang pemimpin yang dihadapkan pada keputusan sulit antara melindungi bangsanya dalam isolasi atau membantu dunia luar dengan sumber daya yang luar biasa. Pilihan T'Challa untuk berbagi sumber daya Wakanda dengan dunia mencerminkan pesan bahwa kepemimpinan sejati sering kali menuntut keberanian untuk melampaui kepentingan pribadi atau kelompok demi kebaikan yang lebih luas. Dengan pendekatan ini, film menyampaikan bahwa kekayaan dan kekuasaan datang bersama tanggung jawab moral untuk membantu sesama, terutama mereka yang tertindas atau terlupakan.

Konflik antara T'Challa dan Erik Killmonger menyoroti perbedaan pendekatan dalam menghadapi ketidakadilan dan trauma. Killmonger, yang mengalami ketidakadilan di Amerika dan merasa ditinggalkan oleh Wakanda, menunjukkan kemarahan dan keinginan untuk menguasai dunia sebagai balasan atas ketidakadilan yang dirinya alami. Namun, T'Challa akhirnya menyadari bahwa meskipun metodenya salah, Killmonger memiliki alasan kuat dalam mengkritik pendekatan isolasi Wakanda. Film ini mengajak penonton untuk mempertimbangkan pentingnya empati dan refleksi dalam memahami pengalaman yang berbeda, serta kesadaran bahwa kebenaran bisa ditemukan di tengah pandangan yang bertentangan.

Bagi penonton, film *Black Panther* memiliki berbagai manfaat penting. Pertama, film ini memberikan representasi positif bagi komunitas Afrika dan diaspora, yang jarang terlihat dalam perfilman arus utama Hollywood. Wakanda digambarkan sebagai bangsa yang maju secara teknologi dan kaya secara budaya, yang menginspirasi rasa bangga dan apresiasi terhadap warisan Afrika. Selain itu, film ini mendorong diskusi tentang kepemimpinan yang bertanggung jawab dan pentingnya kerja sama global, terutama dalam menghadapi tantangan bersama. *Black Panther* juga mengingatkan penonton tentang dampak ketidakadilan dan pentingnya mencari cara damai dan konstruktif untuk memperbaiki ketimpangan sosial. Dengan menciptakan karakter pahlawan yang beragam

dan kuat, *Black Panther* meningkatkan empati lintas budaya dan menginspirasi generasi muda untuk memperjuangkan kebenaran, keadilan, dan keberanian dalam menghadapi kesulitan.

PENUTUP

1. Dari keseluruhan *scene* dalam film *Black Panther,* terdapat 8 *scene* yang merepresentasikan gaya kepemimpinan menurut konsep Franklyn, yakni gaya Kepemimpinan Otokratis *(outoctatic/authoritarian leadership)* dan Kepemimpinan Demokratis *(democratic/participative leadership)*. Kepemimpinan Otokratis *(outoctatic/authoritarian leadership)* dalam film ini direpresentasikan dengan kepemimpinan seorang Erik Killmonger yang ditunjukkan melalui gaya pemerintahannya yang penuh dengan dominasi dan kontrol ketika dirinya mengambil alih tahta Wakanda. Killmonger memaksakan visinya secara sepihak dan tidak membuka ruang bagi rakyat atau penasihatnya untuk memberikan masukan. Kepemimpinan Demokratis *(democratic/participative leadership)* dalam film ini direpresentasikan dengan kepemimpinan seorang T'Challa yang ditandai oleh sikapnya yang terbuka terhadap pandangan dan masukan dari para penasihat serta orang-orang di sekitarnya. T'Challa menghargai suara rakyatnya dan melibatkan mereka dalam berbagai keputusan penting.
2. Kepemimpinan Demokratis *(democratic/participative leadership)* lebih sering digambarkan pada film ini karena karena karakter utama, T'Challa, merupakan seorang raja yang tidak hanya berkuasa tetapi juga peduli terhadap rakyat dan penasihat-penasihatnya. Sebagai pemimpin Wakanda, T'Challa mengedepankan kolaborasi, partisipasi, dan dialog dalam pengambilan keputusan yang penting. Hal ini berbeda dari gambaran tradisional tentang raja yang sering kali digambarkan memimpin dengan gaya otokratis atau sepihak. Dalam *Black Panther*, T'Challa tidak memutuskan segala hal sendiri; dirinya melibatkan berbagai elemen masyarakat dan penasihatnya, seperti Okoye, Shuri, dan Nakia, yang memiliki pandangan dan keahlian berbeda.
3. Secara keseluruhan, film *Black Panther* menyampaikan pesan bahwa pemimpin yang sejati adalah yang bijaksana, inklusif, visioner, dan memiliki rasa tanggung jawab sosial. T'Challa menunjukkan bahwa pemimpin yang baik harus mampu mendengarkan, melibatkan orang lain dalam pengambilan keputusan, serta memiliki visi yang melampaui kepentingan pribadi atau kelompok. T'Challa juga mengajarkan bahwa pemimpin perlu mempertahankan identitas dan budaya sambil tetap terbuka terhadap perubahan yang membawa manfaat lebih besar. Dengan mengambil keputusan sulit demi kebaikan bersama, seorang pemimpin dapat menciptakan pengaruh positif dan membawa perubahan bagi komunitasnya maupun dunia.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, S. (2017). NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN DALAM FILM JOKOWI (ANALISIS SEMIOTIKA). *Irfani (e-Journal)*, *13*(1), 72-96.

Adiwilaga, R. (2018). *Kepemimpinan Pemerintah Indonesia*. Sleman: Deepublish. Afandi, Pandi. 2016.

Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Jurnal Edumaspul*, *6*(1), 974-980.

Akbar, K. M., Hanief, L., & Alif, M. (2017). Semangat nasionalisme dalam film (analisis isi kuantitatif dalam film merah putih). *Jurnal ProTVF, Kajian Televisi Dan Film, Universitas Lambung Mangkurat*, *1*(2), 125-138.

Ardianto, E. (2007). Komunikasi Massa: Suatu Pengantar (Edisi Revisi). Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Baran, S. J., & Davis, D. K. (2010). Teori komunikasi massa: Dasar, pergolakan, dan masa depan. *Jakarta: Salemba Humanika*, *1*.

Barker, C. (2009). *Cultural Studies: Teori & Praktik*. Bantul: Kreasi Wacana.

Burhan, A. S., & Anggapuspa, M. L. (2021). ANALISIS MAKNA VISUAL PADA POSTER FILM BUMI MANUSIA. *Jurnal Barik*, *3*(1), 235–247.

Daft, R. L. (2003), *Manajemen*, Edisi Kelima, Jakarta, Erlangga.

DeVito, J. A. (2011). Komunikasi Antarmanusia (alih bahasa: Ir. Agus Maulana MSM). *Tangerang: Karisma Publishing Group*.

Effendy, O. U. (1986). *Dinamika Komunikasi, Remaja Rosdakarya*, Bandung.

Effendy, O. U. (1993). *Human relations dan public relations*. Mandar Maju.

Effendy, O. U. (1999). *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek. Bandung:* Remaja Rosdakarya.

Effendy, O. U. (2002). *Dinamika Komunikasi*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya. Elizabeth B.

Ekman, P. (2003). *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*.

Fahtras, M. (2017). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan Di Divisi Engineering Pada PT Arkonin Engineering Manggala Pratama Jakarta*. 14–31.

Fauzi, A. M., & Chaerowati, D. L. (2023, January). Representasi Kepemimpinan dalam Kelompok pada Film Series. In *Bandung Conference Series: Communication Management* (Vol. 3, No. 1, pp. 459-469).

Ghofur, M. A., Ramadhan, M. Y., & Adi, E. B. (2021). Representasi Kepemimpinan dalam Film Menolak Diam (Vol. 3, Issue 2).

Ginting, F. D. S. B. (2018). *Pengaruh gaya kepemimpinan terhadap kinerja karyawan pada PT Koentokoesniohadi Agency Bekasi.*

Handayaningrat, S. (1996). *Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Manajemen*. Jakarta : PT. Gunung Agung.

Hani, H. T. (2003). *Manajemen. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta*.

Heller, E. (2000). *Psychologie de la couleur – effets et symboliques*. Éditions Pyramyd.

Istanto, F. H. (2000). Gambar sebagai alat komunikasi visual. *Nirmana*, *2*(1), 23-35.

Jenkins, H. (2004). The Cultural Logic of Media Convergence. *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), 33–43.

Kumala, H. R., & Agustina, T. (2018). Pengaruh gaya kepemimpinan terhadap prestasi kerja pegawai pada Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Bogor. *II (1)*, 26-31.

Kusrianto, A. (2007). Pengantar desain komunikasi visual.

Kusumastuti, A. N., & Nugroho, C. (2017). Representasi Pemikiran Marxisme Dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx Pada Film Guru Bangsa Tjokroaminoto. *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, *11*(1).

McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa. Jakarta*: Salemba Humanika.

Mehrabian, A. (1972). *Nonverbal Communication*.

Mirzaqon. T, A dan Budi Purwoko. (2017). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa, 8 (1).*

Moleong, L. J. (2013). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya. *IntakoTanggulangin dan Kampoeng Batik Jetis Sidoarjo*.

Mulyadi, D. (2015). Perilaku organisasi dan kepemimpinan pelayanan. *Bandung: Alfabeta*.

Mulyana, D. (2014). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. *Bandung: Remaja Rosdakarya.*

Nurudin, M. (2007). Pengantar Komunikasi Massa. Jakarta.

Piliang, Y. A., & Adlin, A. (2003). *Hipersemiotika: tafsir cultural studies atas matinya makna*. Jalasutra.

Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Homerian Pustaka.

Pusparini, P. (2018). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja KaryawanPada Dinas Lingkungan Hidup Provinsi DKI Jakarta*. 14–31.

Ridwan, S. R., & Sugandi, N. (2020). ANALISIS FRAMING BERITA KONTROVERSI VAKSIN MR (MEASLES RUBELLA) DI MEDIA ONLINE PROKAL. CO DAN TRIBUNKALTIM. CO.

Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2016). Perilaku Organisasi Edisi 16. Jakarta: Salemba Empat. *Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Di Rsud Andi Djemma Masamba*.

Romli, K. (2016). *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Grasindo.

Sahadi, S., Taufiq, O. H., & Wardani, A. K. (2020). Karakter kepemimpinan ideal dalam organisasi. *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, *6*(3), 513-524.

Sarwoto. (1994). *Dasar Organisasi dan Manajemen*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Slamet. (2002). *Administtrasi Negara Sebuah Pedoman Kerja* : Jakarta.

Sobur, A. (2009). Semiotika Komunikasi, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. *Wacana Media*.

Sobur, A. (2013). Semiotika Komunikasi. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

Sobur, A. (2014). Filsafat Komunikasi, Tradisi dan Metodologi Fenomenologi. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.

Stoner, J. A. F., Freeman, R. E., dan Gilbert Jr, D. R., (1996), *Manajemen*, Jilid II, Jakarta : Prenhallindo.

Sudrajat, Y. (2023, July). Representasi Komunikasi Kepemimpinan dalam Film. In *Bandung Conference Series: Communication Management* (Vol. 3, No. 2, pp. 693-698).

Suminar, P., Sunaryanto, H., & Raya Kandang Limun, J. (2020). Transformasi Karakteristik Komunikasi Di Era Konvergensi Media Transformation Of Characteristics Communication Media In Convergence Era 1) 2) 3. *Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, *6*(1), 83-134.

Sunyoto, D. (2016). Metodologi Penelitian Akuntansi, Bandung: PT Refika Aditama. *Metodologi Penelitian Akuntansi. Bandung: PT Refika Aditama*, *53*(9).

Sutrisno, E. (2016). Manajemen Sumber Daya Manusia. *Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.*

Vera, N. (2014). Semiotika dalam riset komunikasi. *Bogor: Ghalia Indonesia*, *8*, 30.

Vera, N. (2015). Semiotika dalam Riset Komunikasi (Vol. 2). *Bogor, Jawa Barat, Indonesia: Penerbit Ghalia Indonesia*.

Wahyudi, R. A. (2021). Makna Pesan Moral dalam Film Keluarga Cemara (Analisis Semiotika John Fiske). *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Humanoira*, *1*(1).

Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Grasindo Persada, 2004), h. 5.