

**REPRESENTASI NILAI ANTI KEKERASAN DALAM FILM
(STUDI ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE DALAM FILM BIG HERO 6)**

**REPRESENTATION NON VIOLENT VALUE IN FILM
(JOHN FISKE SEMIOTIC ANALYSIS STUDY IN BIG HERO 6 MOVIE)**

Esha Ridha Haqqy¹

¹Prodi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom

¹eshagiatama@gmail.com

Abstrak

Marvel Studio sering memproduksi film-film bertajuk superhero diantaranya Iron Man, Superman, Batman, Avanger dan lain-lain. Film-film superhero tersebut mengangkat cerita tentang superhero yang dapat membasmi musuh melalui pertarungan adu kekuatan super. Salah satu film dari karakter Marvel produksi Walt Disney Animated Studios menampilkan sebuah akhir yang berbeda dari penyelesaian konflik dengan *villain*, yaitu Big Hero 6. Tokoh utama Hiro dan sahabat robotnya Baymax menceritakan tentang mereka yang menghentikan tindak kejahatan seorang profesor melalui bentuk bina damai dan tanpa kekerasan. Hal tersebut menarik untuk diangkat dalam sebuah penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tanda-tanda nirkekerasan yang ada pada tokoh Hiro dan Baymax. Melalui semiotika, tanda-tanda yang ada di dalam film dapat dianalisa, hal tersebut karena film dibangun dengan banyak tanda. Durasi film Big Hero 6 selama 105 menit ini dibagi ke dalam empat *scene* dimana beragam tanda Fiske ditemukan untuk mendukung pembentukan karakter dalam film. Penelitian ini menggunakan teori code of television oleh metode semiotika John Fiske yang terdiri dari level realitas, level representasi dan level ideologi. Kemudian didukung dengan teori komunikasi massa, teori Non Violent Communication, dan teori semiotika John Fiske agar penelitian ini memiliki landasan berpikir teoritis. Dengan demikian penelitian ini telah menemukan pemahaman mengenai bentuk komunikasi nirkekerasan yang tergambar pada tokoh Hiro dan Baymax.

Kata Kunci: Anti kekerasan, Semiotika, Film

Abstract

Marvel Studio often producing the film of superhero such as Iron Man, Superman, Batman, Avanger, etc. Those superhero films raised the story about superhero who able to annihilated *villain* through super-powered fighting. One of the Marvel character from Walt Disney Animated Studios Production brought different ending in the conflict solution with the *villain*, that is Big Hero 6. The main hero are Hiro and robotic friend Baymax telling about them who stopped crime of professor with peacefully and nonviolent. It is interesting to be researched. By semiotic, the sign in film can be studied, it is because film constructed by many signs. Film duration about 105 minutes divided into four *scenes* to create reality reflection in film. This research use code of television theory by John Fiske semiotic method, consist of reality level, representation level and ideology level. Then, it is supported by mass communication theory, Non Violent Communication theory, and John Fiske semiotic theory in order that the research has its theoretical cornerstone. However, the research finds out about the understanding of nonviolent communication which seen on Hiro and Baymax from this film.

Words Order: Non Violent, Semiotics, Film

1. Pendahuluan

Komunikasi merupakan hal yang kompleks dan vital bagi manusia untuk menjalani kehidupan sebagai makhluk sosial. Tanpa adanya komunikasi, memungkinkan terjadinya kesulitan lebih besar bagi manusia dalam proses interaksi. Manusia perlu memperhatikan pentingnya komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan. Komunikasi dapat dilakukan secara sederhana maupun dengan memanfaatkan kecanggihan dan kemajuan teknologi yang semakin berkembang yaitu media massa.

Semakin berkembangnya teknologi media massa menjadikan manusia tidak bisa lepas dari pengaruh media massa tersebut, terlebih setiap harinya otak manusia selalu dipenuhi oleh informasi yang disampaikan. Media massa memberikan efek kepada manusia dalam perubahan perilaku setelah diterpa oleh bermacam-macam informasi maupun bentuk lainnya. Selain itu, media massa juga dapat memberikan perubahan pengetahuan, perilaku, dan sikap bagi manusia.

Salah satu dari media komunikasi massa yang berpengaruh besar dalam kepribadian masyarakat adalah film. Film merupakan salah satu media komunikasi yang dapat memberikan pesan kepada penikmatnya. Umumnya, pesan yang diterima berupa informasi, edukasi, dan hiburan. Pesan dalam film diterima oleh pikiran dan akal manusia dan dilambangkan melalui *audio-visual*, sehingga penikmat film seolah merasakan menembus ruang dan waktu dan bahkan mempengaruhi audien. Kemampuan film dalam menampilkan realita dalam bentuk *audio-visual* tersebut juga berpengaruh terhadap penontonnya baik ke arah positif maupun negatif melalui gagasan, ide, serta nilai sosial secara utuh. Oleh karena itu film termasuk sebagai salah satu medium perubahan karakteristik dan sikap yang kuat.

Dalam situasi apapun, film tetap akan memberikan porsi tentang bagaimana film memproduksi makna- makna melalui naratifnya. Teks film memuat kode-kode tertentu yang berfungsi untuk membangun makna- makna. Mengacu pada Stuart Hall, film adalah sebuah representasi dimana praktik-praktik pemaknaan dilakukan. Makna-makna tersebut diproduksi melalui bahasa dengan menggunakan kode atau tanda yang merujuk pada objek, orang, peristiwa atau hal-hal lainnya. Maka dari itu penting untuk mengkaji secara mendalam mengenai bagaimana membongkar ideologi dalam film.

Dari berbagai kisah superhero, kekuatan super datang sebagai takdir yang tidak bisa dielakkan, sebagai contoh kekuatan Superman merupakan keturunan dari bangsa *Krypton*; kekuatan super juga bisa berasal dari kejayaan harta empunya, contohnya Bruce Wayne menjadi Batman karena ia seorang jutawan sehingga mampu membeli alat-alat canggih; atau kekuatan super datang karena tak disengaja, yaitu Spider-Man menjadi superhero karena digigit laba-laba hasil mutasi genetik). Berbeda dengan kisah superhero *Marvel* lainnya, ada sebuah film karakter *Marvel* dengan inti cerita seseorang dapat menjadi superhero melalui cara menciptakan alat sendiri. Seorang ilmuwan biasanya menyelewengkan kejeniusannya dalam bertindak jahat. Namun, film ini mengambil jalan cerita lain bahwa ilmuwan dapat menjadi pahlawan pembela kebenaran dengan alat-alat canggih ciptaan mereka, sehingga hal tersebut yang menjadikan mereka sebagai superhero. (<http://showbiz.liputan6.com/read/2131682/big-hero-6-kelahiran-sebuah-franchise-superhero-baru>, diakses pada tanggal 3 Agustus 2015 pukul 15.30 WIB)

Big Hero 6 adalah film 3D superhero animasi komputer yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios*, berdasarkan dari tim superhero *Marvel Comics* dengan nama yang sama. Film ini menjadi yang pertama dari produksi Disney Animasi untuk menampilkan karakter *Marvel* sejak akuisisi *The Walt Disney Company* dari *Marvel Entertainment* pada tahun 2009. Film yang disutradarai oleh Don Hall dan Chris Williams ini menjadi film yang ke-54 di *Walt Disney Animated Classics Series* dan dirilis pada 7 November 2014 oleh Walt Disney Pictures. (http://www.kompasiana.com/cherumu.com/big-hero-6-is-funny_54f3df7d7455137a2b6c8242, diakses pada tanggal 3 Agustus 2015 pukul 17.00 WIB)

Big Hero 6 ini dibintangi oleh pengisi suara Scott Adsit, Ryan Potter, Daniel Henney, T.J Miller, Jamie Chung, Damon Wayans Jr. dan Genesis Rodriguez ini meraih penghargaan piala *Oscar* 2015 untuk kategori Best Animated mengalahkan empat pesaingnya, yaitu; *How to Train Your Dragon 2*, *The Boxtrolls*, *Song of the Sea* dan *The Tale of Princess Kaguya*. Film yang bergenre *action-comedy* ini berhasil meraih keuntungan \$521 juta di *Box Office* seluruh dunia. (<http://www.21cineplex.com/big-hero-6-movie,3680,14BHO6.htm>, diakses pada tanggal 6 Juni 2015 pukul 17.00 WIB)

Film *Big Hero 6* mengisahkan tentang Hiro Himada (disuarakan oleh Ryan Potter), remaja jenius di bidang robotika yang mencoba memecahkan misteri kejahatan. Hiro menjadikan sebuah robot kesehatan ciptaannya bernama Baymax untuk membongkar kejahatan di *San Fransokyo* untuk menyelamatkan dunia. Bersama dengan Baymax dan juga teman-temannya, Hiro menjadikan mereka sebagai *Big Hero 6*. Hiro dan Baymax yang merupakan tokoh utama dalam film tersebut berbeda dengan kebanyakan karakter tokoh-tokoh superhero lainnya. Karakter tokoh-tokoh tersebut menunjukkan bentuk nirkekerasan bagi superhero dalam melawan musuhnya. Nirkekerasan yang ditimbulkan memberikan manfaat positif dalam hal mendamaikan dunia dan dijadikan panutan melalui nilai-nilai tersebut, karena superhero tidak selalu harus menyelesaikan masalah dengan tindakan kekerasan dan kriminal.

Dalam proses komunikasi, sering kali menimbulkan permusuhan sehingga muncul konflik, akan tetapi komunikasi juga dapat digunakan untuk membangun suatu kedamaian. Bentuk komunikasi tersebut menurut Marshall Rosenberg adalah *Non Violent Communication* (komunikasi nirkekerasan). Ada tiga metode dalam NVC diantaranya *self-emphaty*, *receiving emphatically*, dan *expressing honestly*. (Rosenberg, 2003:8). Tujuan daripada komunikasi nirkekerasan adalah untuk membuat hubungan manusia yang memberdayakan kasih memberi dan menerima dan membuat struktur pemerintahan atau kehidupan dan korporasi yang mendukung penuh kasih memberi dan menerima.

Komunikasi nirkekerasan atau anti kekerasan berasal dari keadaan alami belas kasih ketika ketidakhadiran sebuah kekerasan di dalam hati manusia. Komunikasi nirkekerasan memberikan pelajaran kepada manusia untuk mendengar kebutuhan terdalam diri sendiri maupun oranglain. Komunikasi ini membantu manusia untuk mengungkapkan kesadaran bahwa setiap manusia berusaha untuk menghormati nilai-nilai universal dan kebutuhan di setiap harinya.

Peneliti membahas tentang tanda-tanda yang muncul dalam *scene-scene* akhir dalam film dimana film tersebut menampilkan adegan penyelesaian konflik yang dilakukan Hiro dan Baymax kepada Prof. Callaghan. Saat sang *villain* berniat untuk melakukan pembalasan dendamnya kepada seseorang yang menyebabkan kematian putrinya, Hiro dan Baymax beserta teman-temannya membantu menyelesaikan permasalahan tersebut dalam bentuk bina damai. Sesuatu yang menjadikan karakter utama sebagai superhero dalam film ini berbeda dengan karakter superhero *Marvel* lainnya adalah saat superhero lain menggunakan adu fisik untuk menjatuhkan bahkan menghancurkan lawannya, sedangkan superhero dalam *Big Hero 6* menggunakan sifat nirkekerasannya.

Sebagai bentuk pesan, film ini terdiri dari berbagai tanda dan simbol. Salah satu metode penelitian yang mengulas tentang studi pesan adalah metode semiotika. Proses pemaknaan simbol-simbol dan tanda-tanda tersebut tentu saja sangat tergantung dari referensi dan kemampuan pikir masing-masing individu. Oleh karena itu dalam hal ini analisis semiotika sangat berperan. Semiotika menunjukkan bahwa tanda-tanda dan simbol-simbol dianalisa dengan kaidah-kaidah berdasarkan pengkodean yang berlaku, selanjutnya proses interpretasi akan menemukan sebuah "kebenaran makna" dalam masyarakat. Oleh karena itu peneliti akan menganalisis film ini dengan menggunakan analisis semiotika.

Dalam analisisnya, penulis menggunakan metode semiotika John Fiske. Dalam hal ini, John Fiske mengungkapkan sebuah teori *The Codes of Television*, dimana sebuah peristiwa di dalam dunia televisi telah dikodekan menjadi tiga level yaitu level realitas meliputi penampilan (*appearance*), pakaian (*dress*), tata rias (*make up*), lingkungan (*environment*), perilaku (*behavior*), ucapan (*speech*), gerakan (*gesture*), dan ekspresi (*expression*). Level representasi meliputi dua kode yaitu kode teknik diantaranya kamera (*camera*), tata cahaya (*lighting*), penyuntingan (*editing*), music dan suara (*music and sound*) dan kode representasional yaitu naratif (*narrative*), konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi (*action*), dialog (*dialogue*). Dan level ideologi individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya.

Berlandaskan dengan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan menganalisis sebuah film berdasarkan teori kode-kode televisi John Fiske atau *The Codes of Television* yang terdapat dalam film *the best animated Oscar 2015, Big Hero 6*. Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana pengkajian nilai-nilai nirkekerasan yang terkandung dalam direpresentasikan dalam film *Big Hero 6* oleh karakter Hiro dan Baymax.

2. Dasar Teori

Dalam rangka mendukung penelitian ini, peneliti menggunakan dukungan teori-teori yang dianggap relevan dengan penelitian. Maka dari itu, peneliti menentukan teori yang bersifat metodologis dan teoritis. Beberapa teori yang peneliti gunakan diantaranya adalah teori komunikasi massa, teori komunikasi nirkekerasan atau *Non Violent Communication*, dan teori *Code of Television* John Fiske.

Komunikasi massa dilakukan dengan menggunakan media massa. Awal perkembangannya komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). Media merupakan sumber dominan bagi individu atau kelompok untuk memperoleh gambaran dan citra realitas, sedangkan massa lebih merujuk kepada penerima pesan dimana sikap dan perilakunya berkaitan dengan media massa seperti khalayak, audiens, penonton, pemirsa, dan pembaca. (Nurudin, 2014: 4)

Film merupakan wadah untuk menginformasikan suatu pesan dengan cara mempresentasikan kedalamnya, seperti dalam bahasa semiotika film dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang pada tingkat penanda terdiri atas serangkaian imaji yang mempresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata, sedangkan pada tingkat petanda, film adalah sebuah metamorphosis kehidupan, representasi dapat didefinisikan lebih jelasnya sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret atau memproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi, 2012 : 20).

Non Violent Communication (komunikasi anti kekerasan) atau disebut komunikasi nirkekerasan. Istilah nirkekerasan memang sangat lekat dengan konteks bina damai dan melalui metode komunikasi. Oleh karena itu, seorang pakar komunikasi, Dr. Marshall B. Rosenberg mengembangkan metode komunikasi nirkekerasan. Dia

memendirikan sebuah lembaga pelayanan pendidikan *The Center For Non Violent Communication* (Pusat Komunikasi Tanpa Kekerasan, dimana lembaga tersebut merupakan sebuah organisasi global yang mendukung pembelajaran dan berbagi komunikasi nirkekerasan, dan membantu orang damai dan efektif menyelesaikan konflik dalam pengaturan pribadi, organisasi, dan politik. Komunikasi nirkekerasan adalah penyampaian pesan dengan mengedepankan tiga mode komunikasi, yaitu *self empathy*, *receiving emphatically* dan *expressing honestly*. (Rosenberg, 2003:8)

Semiotika merupakan salah satu cabang ilmu mengenai makna tanda yang berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Teori kode pertelevisian dikemukakan oleh tokoh semiotika John Fiske. Fiske menyebutnya *The Code of Television* atau teori tentang kode-kode televisi. Dalam teori ini, disebutkan bahwa teori tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang muncul, namun diolah dengan menggunakan penginderaan sesuai referensi yang dimiliki penonton, sehingga kode akan dipersepsi secara berbeda oleh setiap penonton yang berbeda pula. Selain digunakan dalam analisis televisi, model teori *code of television* ini juga dapat digunakan untuk menganalisis teks media lainnya termasuk film. (Fiske dalam Mulyana, 2014:34)

Dalam representasi hal utama yang perlu diperhatikan adalah bagaimana realitas sebuah objek tersebut ditampilkan. Menurut John Fiske, saat menampilkan objek, peristiwa, gagasan, kelompok, atau seseorang paling tidak terdapat tiga proses yang harus dihadapi wartawan. Proses tersebut dijabarkan dalam sebuah tabel berdasarkan teori *the code of television* (Eriyanto, 2001:155) sebagai berikut:

Tabel 2.2
Teori Code of Television

| | |
|----------------|--|
| PERTAMA | REALITAS (Dalam bahasa tulis seperti dokumen, wawancara, transkrip dan sebagainya. Sedangkan dalam televisi seperti penampilan (<i>appearance</i>), pakaian (<i>dress</i>), tata rias (<i>make up</i>), lingkungan (<i>environment</i>), perilaku (<i>behavior</i>), bicara (<i>speech</i>), gerakan (<i>gesture</i>), ekspresi (<i>expression</i>), dan lain-lain. |
| KEDUA | REPRESENTASI (Elemen-elemen tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat, foto, <i>caption</i> , grafik, dan sebagainya. Sedangkan dalam televisi seperti kamera (<i>camera</i>), tata cahaya (<i>lighting</i>), penyuntingan (<i>editing</i>), musik dan suara (<i>music and sound</i>) dan sebagainya. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang menjelaskan diantaranya bagaimana objek digambarkan: narasi (<i>narrative</i>), konflik (<i>conflict</i>), karakter (<i>character</i>), aksi (<i>action</i>), dan percakapan (<i>dialog</i>). |
| KETIGA | IDEOLOGI Semua elemen diorganisasikan dalam koherensi dan kode-kode ideologi, seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. |

Sumber : John Fiske (dalam Eriyanto, *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*, Yogyakarta, LKiS, 2001)

3. Pembahasan

Peneliti telah melakukan tahap penelitian seperti studi literatur, observasi film *Big Hero 6*, dan melakukan analisis terhadap tanda-tanda yang muncul pada tokoh Hiro dan Baymax dalam film tersebut. Melalui tahapan tersebut, peneliti melakukan analisa tanda menggunakan semiotika John Fiske terhadap unit analisis yang didapat dari adegan-adegan Hiro dan Baymax mengenai nilai nirkekerasan.

Dalam penelitian ini, peneliti membagi objek penelitian menjadi 4 unit analisis dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske yang kemudian dibahas melalui level realitas, level representasi dan level ideologi. Unit analisis yang dipilih berdasarkan pada fokus penelitian, yaitu makna simbol nirkekerasan. Dalam pembagiannya, peneliti memperlihatkan berbagai tanda nirkekerasan yang nantinya akan terbentuk makna dari tanda tersebut.

Pertama, *scene* ke-91 menjelaskan adegan Hiro dan Baymax serta 4 big hero lainnya (Gogo, Fred, Honey Lemon, dan Washabi) terbang dan mendarat di atap bangunan *Krei Tech* yang sedang dihancurkan oleh Prof. Callaghan. Hiro menghentikan Prof. Callaghan saat hendak mengancam Krei untuk menghancurkan apa yang ia punya sebagai bentuk balas dendam atas kematian putrinya. Hiro lebih banyak mengambil peran dalam bernegosiasi dengan Prof. Callaghan. Ia menjelaskan bahwa bentuk pembalasan dendam yang ia lakukan tidak dapat membuat putrinya yang telah tiada, Abigail, kembali lagi.

Gambar 4.1
Scene-91 Nirkekerasan Hiro dan Baymax



Sumber: Olahan Penulis

Level realitas dimulai penampilan dalam *scene* yang diperlihatkan oleh Hiro, seorang superhero berusia remaja yang tanggap dalam menghentikan kejahatan dari sang *villain*, Prof. Callaghan, untuk mencelakai Krei. Dalam *frame* adegan ini, Hiro tampak berani untuk bernegosiasi dengan Prof. Callaghan walaupun sang *villain* menolak ajakan Hiro dan justru menyerang balik dengan pertempuran. Hero dan Baymax sama-sama menggunakan kostum superhero rancangan Hiro yang sengaja dibuat dalam persiapan menghadapi Prof. Callaghan. Dalam *scene* ini Hiro dan Baymax berperilaku sebagai superhero yang memiliki jiwa keberanian yang tinggi dan penolong untuk menumpas sebuah kejahatan yang dilakukan oleh Prof. Callaghan, sang *villain*. Berhubungan dengan teori *Non Violent Communication* oleh Marshall Rosenberg (2003:8), salah satu bentuk komunikasi nirkekerasan yang dianutnya yaitu bentuk *self-emphaty*, dimana dalam mode komunikasi ini berupa bentuk tanpa menyalahkan, memperhatikan pikiran dan mempertimbangkan perasaan. Hal tersebut dapat dilihat dari Hiro melakukan gaya bicara, gerakan tubuh dan ekspresi yang ditunjukkan saat ia berbicara dengan Prof. Callaghan. Gaya bicara yang dilakukan Hiro tegas namun lembut, sedangkan untuk menunjukkan keseriusan akan tujuannya menyampaikan pesan

Level representasi dimulai dari pembahasan teknik kamera yang menggunakan teknik sinematografi oleh Mascelli dalam buku *The Five C's of Cinematography*. Berdasarkan teori tersebut, sudut pandang kamera yang digunakan dalam *scene* ini yaitu *objective camera angle* sudut pandang kamera objektif *long shot* dan *close-up*. Keseluruhan pencahayaan dalam *scene* ini berasal dari cahaya matahari (*natural*). Teknik pencahayaan yang digunakan oleh *scene* ini yaitu menggunakan *key light* dan *fill light*. Sedangkan untuk efek musik dan suara yang digunakan, peneliti menemukan musik pada *scene* ini menggunakan efek *dramatic backsound* yang menunjukkan sebuah ketegangan dari adegan yang berlangsung. Selain musik terdapat suara yang ditunjukkan dari dialog oleh tokoh dan atmosfer lingkungan adegan. Selanjutnya ada dialog antara Hiro dan Prof. Callaghan, keseluruhan *dialog* dalam *scene* ini menunjukkan bentuk *self-emphaty* dari *Non violent communication* dengan memperhatikan pikiran yaitu bagaimana kata-kata yang sesuai untuk dilontarkan agar Prof. Callaghan tidak merasa disalahkan dalam tindakannya.

Kedua, *Scene* ke-107 menampilkan tindakan Hiro dan Baymax dalam menghentikan kejahatan Prof. Callaghan. Awalnya mereka bertahan saat Prof. Callaghan mengikatnya dengan kumpulan mikrobot. Lalu saat Prof. Callaghan kehabisan bahan serbuannya, Hiro dan Baymax terbang dengan sangat cepat mengarah Prof. Callaghan sembari menunjukkan perlawanan seperti bentuk meninju ke arah muka Prof. Callaghan, namun hanya sampai tepat di depan muka saja tanpa mengenai fisiknya. Setelah itu, Hiro dan Baymax mengambil dan menghancurkan topeng yang dikenakan oleh Prof. Callaghan dimana benda tersebut merupakan kontrol dari kejahatan yang ia lakukan.

Gambar 4.2
Scene-107 Nirkekerasan Hiro dan Baymax



Sumber : Olahan penulis

Penampilan dari level realitas dalam *scene* ini menunjukkan Hiro dan Baymax terlihat semakin kuat dan berani karena berhasil menakuti Prof. Callaghan sampai ia menutupi wajahnya saat mereka berpura-pura menunjukkan aksi meninju. Kostum yang digunakan Hiro dan Baymax tidak berbeda dari *scene* sebelumnya, namun terlihat beberapa bagian yang lecet akibat gesekan saat mereka terjatuh. Dalam *scene* ini Hiro dan Baymax menunjukkan sifat pantang menyerah dan berani. Bentuk nirkekerasan dapat dilihat dalam cara berbicara, gerakan atau *gesture* dan ekspresi yang ditunjukkan. Postur tubuh Hiro dan Baymax dalam *scene* ke-107 ini terlihat percaya diri dan antusias tinggi. Posisi menyerang dan sikap tegap tubuh Baymax ditandai dengan kepalan tangan dari tangan kanan seolah hampir meninju, dan kaki kiri yang ditekuk ke dalam. Gaya bicara yang dilakukan Hiro menunjukkan sebuah tanggapan santai dan sedikit meledek saat ia tahu bahwa Prof. Callaghan kehabisan mikrobot. Bentuk raut muka yang diperlihatkan Hiro dalam *scene* ke-107 ini yaitu seperti ekspresi menggoda atau menyindir. Ekspresi tersebut dibuktikan dengan senyuman tipis melengkung ke atas dan garis mata yang menipis.

Kode teknik sebagai tanda dalam level representasi yang terlihat dalam *scene* ke-107 ini diantaranya yaitu sudut pandang kamera objektif serta teknik pengambilan gambar *longshot*, *medium shot*, dan *close-up*. Selanjutnya peneliti menemukan teknik pencahayaan *fill light* Pencahayaan dalam *scene* ini terlihat berasal dari alam yaitu cahaya matahari yang *tercover* oleh gumpalan asap dan awan hitam. Untuk *editing* gambar sama dengan *scene* sebelumnya, penyuntingan yang dilakukan menggunakan teknik *cut to the action*. Dalam percakapan yang dilakukan oleh Hiro dan Prof. Callaghan, terlihat bahwa ada nilai kejujuran di dalamnya. Salah satu bentuk komunikasi NVC adalah *expressing honestly*, dimana sebuah tindakan dalam mengekspresikan kejujuran yang melibatkan pengamatan, perasaan, kebutuhan, dan permintaan. Saat Hiro berkata, “*Program kamu mencegah untuk melukai manusia.*” Ia sedang berkata jujur bahwa apa yang ia butuhkan dalam menyelesaikan permasalahan ini bukan kekalahan atau kehancuran Prof. Callaghan dengan cara melukainya.

Dalam *scene* ke-108, Baymax menolong Prof. Callaghan yang terjatuh dari ketinggian akibat hancurnya mikrobot yang menopang dirinya. Sebuah tindakan hero yang dilakukan Baymax untuk menolong musuhnya. Tidak hanya menangkap Prof. Callaghan yang terjatuh, Baymax juga mendaratkannya dengan hati-hati. Tindakan yang dilakukan Baymax menunjukkan sifat hero tanpa kekerasan, dimana sebagian besar hero lainnya memenangkan pertarungan dengan menjatuhkan dan menghancurkan lawannya, Namun, Baymax justru menolongnya tanpa melihat siapa dan bagaimana orang tersebut.

Gambar 4.3

Scene-108 Nirkekerasan Hiro dan Baymax



Sumber : Olahan Penulis

Scene ini merupakan puncak dari peristiwa pertarungan yang terjadi karena portal yang menghisap barang-barang disekitarnya jatuh hancur dan menimbulkan banyak asap, sehingga suasana di sekelilingnya terlihat gelap. Pakaian yang dikenakan oleh para tokoh-tokoh dalam *scene* ini masih sama dengan *scene* sebelumnya, berbalut baju superhero yang dikenakan oleh Hiro dan Baymax. Lingkungan sekitar *Krei Tech* yang telah hancur berupa puing-puing bangunan. Perilaku Baymax sangat menunjukkan jiwa ke-heroannya dengan menyelamatkan Prof. Callaghan yang hampir tertimpa portal yang jatuh. Sikap tubuh yang sigap dan tanggap terlihat saat ia terbang menangkap Prof. Callaghan yang terjatuh dari ketinggian.

Dalam teknik sinematografi, *scene* ke-108 ini menggunakan sudut pandang kamera objektif. Selain itu menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot* dan *medium shot*. Keseluruhan dari pencahayaan yang ditampilkan yaitu menggunakan minimum cahaya sehingga lingkungan di sekitar *scene* terlihat redup. Musik dalam *scene* ini menggunakan efek *dramatic instrument*. Peneliti menemukan adanya *emotional conflict* yang terjadi oleh Prof. Callaghan berupa perasaan tegang dan takut karena terjatuh dari ketinggian.

Scene ke-109 memperlihatkan Baymax dan Hiro terhadap Prof. Callaghan dengan menolong putrinya yang ternyata masih hidup di dalam portal. Tindakan yang mereka lakukan walaupun taruhannya nyawa sekalipun. Hal yang dilakukannya merupakan bentuk wujud dari sifat empati. Empati merupakan sifat ingin menolong sesama, mengetahui apa yang orang lain rasakan dan pikirkan, bahkan mengalami emosi yang serupa dengan emosi orang lain.

Gambar 4.4
Scene-109 Nirkekerasan Hiro dan Baymax



Sumber : Olahan Penulis

Level realitas dalam *scene* ke-109 ini menampilkan suasana yang menegangkan. Semakin terlihat jelas bangunan *Krei Tech* yang hancur dan setara dengan tanah, tidak terlihat ada satu pun bangunan yang masih utuh. Mereka terlihat semakin lusuh karena beberapa bagian kostum yang mereka kenakan lecet akibat pertarungan. Tata rias masih bukan menjadi prioritas dalam *scene* ini. Perilaku keras kepala sekaligus jiwa penolong ditunjukkan oleh Hiro dalam *scene* ini. Hiro menolak dan tidak mendengarkan apa yang peringatan oleh Krei tentang bahaya yang ditimbulkan apabila masuk ke dalam portal, namun jiwa penolongnya membuatnya dan Baymax berani untuk masuk ke dalam portal dan menyelamatkan putri Prof. Callaghan. Ekspresi dalam *scene* ini memperlihatkan keyakinan yang sangat mantap diperlihatkan Hiro saat berada di punggung Baymax untuk bersiap terbang ke dalam portal. Semangat Hiro untuk membantu Prof. Callaghan terlihat saat ia menanyakan kesiapan Baymax untuk terbang masuk ke portal.

Level representasi ditunjukkan dari teknik pengambilan gambar *close-up*, *long shot*, dan *extreme long shot*. Di samping menggunakan sudut pandang kamera objektif, teknik sinematografi lainnya dalam *scene* ini menggunakan sudut pandang subjektif. Teknik ini memperlihatkan adegan melalui sudut pandang penonton sehingga terkesan merasa terlibat secara langsung di dalam adegan. Teknik pencahayaan dalam *scene* ini memperlihatkan teknik pencahayaan *fill light* dan *back light*. Dialog dalam level ini menunjukkan bentuk komunikasi nirkekerasan berupa *self-emphaty* antara Hiro dan Krei. Saat Hiro berniat untuk membantu Prof. Callaghan dalam aksi penyelamatan Abigail, Krei mengingatkan bahwa ia tidak akan berhasil untuk menyelamatkan Abigail. Hiro pun dengan tegas menjawab “*Dia masih hidup disana. Seseorang harus membantunya.*” Hiro menunjukkan sifat empatinya kepada Prof. Callaghan yang jelas-jelas lawannya dalam konflik ini.

Peneliti menganalisis ideologi dalam film *Big Hero 6* ini berdasarkan fenomena yang banyak terjadi di masyarakat. Analisis level ideologi ini termasuk ke dalam wilayah kajian budaya, sesuai yang dikatakan Fiske (2007:67), dimana budaya merupakan tempat kode-kode atau tanda-tanda beroperasi. Fenomena yang tergambar dalam film tersebut menyiratkan ideologi pasifisme. Peneliti membaca adanya level ideologi tersebut pada *scene-scene* terakhir film, yaitu penyelesaian masalah dua orang hero melawan *villain* dalam film. Dalam penjelasan beberapa *scene* di atas, ideologi pasifisme terbentuk melalui komunikasi NVC (*Non violent communication*) atau komunikasi nirkekerasan. NVC merupakan sebuah bentuk penyelesaian konflik dengan tidak menggunakan sebuah kekerasan untuk membangun bina damai.

4. Simpulan

Anti kekerasan dapat dipahami melalui sebuah *Non Violent Communication* (Komunikasi Nirkekerasan) dengan tiga metode, yaitu *self-emphaty*, *receiving emphatically*, dan *expressing honestly*. (Rosenberg, 2008:8). Ketiga bentuk komunikasi inilah yang ditunjukkan Hiro dan Baymax dalam penyelesaian masalah dengan bina damai dan tanpa kekerasan. Kemudian berdasarkan telaah semiotika dalam *scene* yang berisi nirkekerasan Hiro dan Baymax, teori *code of television* (kode-kode pertelevisian) John Fiske yang peneliti temukan menunjukkan sifat pasifisme dalam dua tokoh utama film *Big Hero 6* tersebut.

Level realitas *Code of Television* John Fiske menerangkan tentang peristiwa yang ditandakan (*encode*) sebagai realitas. Penampilan (*appearance*) dalam keempat *scene* menunjukkan Hiro sebagai seorang superhero remaja dan Baymax sebagai sahabat robotnya, dimana mereka menumpas kejahatan seorang *villain* dengan cara damai. Pakaian (*dress*) yang dikenakan berupa kostum superhero dengan kekuatan super di dalamnya. Film *Big Hero 6* tidak menggunakan *make up* mencolok sehingga terlihat natural tanpa polesan tata rias. Lingkungan (*environment*) dalam *scene* menampilkan area sebuah gedung *Krei Tech* yang hancur dan menimbulkan gempulan asap disekitarnya diakibatkan pertarungan antar tokoh superhero dan *villain*. Perilaku (*behavior*) yang

ditunjukkan oleh Hiro dan Baymax mencerminkan keberanian dan jiwa penolong bagi superhero. Gaya bicara (*speech*) yang disampaikan oleh Hiro dan Baymax tegas, gerakan (*gesture*) gesit dan cekatan ditunjukkannya dalam menggambarkan seorang superhero. Aspek terakhir yaitu ekspresi (*expression*) yang disampaikan dominan memperlihatkan bentuk harapan dan semangat dari seorang superhero dalam menghindari kekerasan saat terjadinya pertarungan.

Level representasi menunjukkan bentuk realitas yang digambarkan. Ada dua tingkatan kode di dalam level representasi, yaitu kode teknis dan kode representasional. Kode teknis meliputi teknik kamera (*camera*) yang menjelaskan tentang teknik sinematografi. Selanjutnya penggunaan sudut pandang kamera objektif dan teknik pengambilan gambar *medium shot* menjadi dominan dalam *scene* film, hal tersebut mendukung tampilan adegan dalam *frame* agar *gesture* dan ekspresi tokoh terlihat jelas sehingga penyampaian pesannya juga efektif. Selanjutnya pencahayaan (*lighting*) yang dominan digunakan adalah *fill light* karena pada setiap adegan *setting* yang tampak menggambarkan suasana terang di balik gempulan asap yang gelap. Penyuntingan (*editing*) menggunakan teknik *cut to the action* dan perpindahan adegan menggunakan transisi *dissolve* agar memperlunak pergantian *scene* agar tidak terasa mendadak dan mengejutkan. Efek music dan suara (*music and sound*) menampilkan efek *dramatic backsound* untuk menampilkan suasana ketegangan dan suara yang dihasilkan dari dialog dan atmosfer. Kode representasional salah satunya dilihat dari narasi dalam film. *Big Hero 6* adalah film yang tidak memiliki narasi dalam setiap adegannya, alur cerita digambarkan melalui konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi (*action*) dan dialog (*dialogue*). Konflik yang terjadi meliputi konflik pertentangan dan konflik emosi. Karakter yang digambarkan oleh Hiro berwatak keras kepala namun berjiwa penolong, sedangkan Baymax setia bersama sahabatnya untuk menghancurkan sifat jahat dari sang *villain*. Aksi yang ditunjukkan dalam kode ini berupa tindakan pencegahan sang *villain* dari tindakan kekerasan dan juga penyelamatan yang dilakukan kedua superhero kepada putri dari sang *villain*. Aspek terakhir dalam kode representasional yaitu dialog yang dilakukan antar tokoh untuk melakukan penyelesaian masalah dengan bina damai agar konflik yang terjadi tidak berakhir dengan kekerasan.

Level ideologi yang dapat disimpulkan berasal dari penjabaran level realitas dan level representasi. Dari kedua level tersebut, peneliti menemukan penggambaran nilai nirkekerasan yang dikaitkan dengan teori *Non Violent Communication* oleh Marshall Rosenberg. Dalam kedua level tersebut terdapat mode komunikasi *self-emphaty, receiving emphatically dan expressing honestly*. Teori NVC menganut paham nirkekerasan dan bina damai, sehingga ideologi yang peneliti simpulkan adalah ideologi pasifisme. Ideologi pasifisme melarang kekerasan, pembunuhan dan menentang adanya perang sesuai dengan aksi yang dilakukan Hiro dan Baymax sebagai superhero dalam melawan *villain*.

Simpulan dalam penelitian ini adalah film *Big Hero 6* merupakan film yang mempresentasikan pesan anti kekerasan melalui empat *scene* yang dianalisis peneliti. Pesan ini disampaikan bahwa jalan kekerasan dan perang harus dihindari bahkan dihapuskan untuk membuat keadaan damai. Jalan tanpa kekerasan adalah jalan terbaik dari pandangan nilai etika dan moral, oleh karena itu dari ideologi pasifisme menyimpulkan untuk menolak perang dari pernyataan perang itu sendiri. Dalam film ini juga menyampaikan pesan tentang saling berempati dan menolong tanpa memandang siapapun, meskipun seseorang tersebut berlaku jahat terhadap diri orang lain.

DAFTAR PUSTAKA**Buku :**

- [1] Abu-Nimer, Mochammed. 2010. *Nirkekerasan dan Bina-damai dalam Islam: teori dan praktik*, Jogja: Pustaka Alvabet
- [2] Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, Siti Karlinah. 2009. *Komunikasi Massa*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- [3] Danesi, Marcel. 2012. *Pengantar Memahami Semiotika Media*, Yogyakarta: Jalasutra
- [4] Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*, Yogyakarta: LKiS
- [5] Fiske, John. 2007. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, Bandung: Jalasutra
- [6] Mascelli, Joseph V. 1965. *The Five C's of Cinematography*, Los Angeles: Silman-James Press
- [7] McQuail, Dennis. 1987. *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta: Penerbit Airlangga
- [8] Moleong, lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- [9] Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [10] Mulyana, Deddy. 2011. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- [11] Rosenberg, Marshall. 2003. *Non Violent Communication: A Language of Life*. Encinitas: Puddledancer Press
- [12] Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- [13] Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*, Jakarta: Mitra Wacana Media

Sumber Jurnal :

- [1] Deviyana, Susi. 2011. *Representasi Nilai Kepahlawanan dalam Film (Studi analisis semiotik nilai-nilai kepahlawanan yang di representasikan dalam film Harap Tenang Ada Ujian)*. <http://eprints.uns.ac.id/5845/> [2]
- Fitriani, Intan. 2014. "NILAI CINTA KASIH DALAM FILM HABIBIE dan AINUN" (Studi Semiotika Pesan-Pesan Cinta Kasih yang direpresentasikan dalam Film Habibie dan Ainun). www.jurnalkommas.com
- [3] Go, Fanny Puspitasari. 2013. *Representasi Stereotipe Perempuan dalam Film Brave*. studentjournal.petra.ac.id
- [4] Handayani, Intan Murni. 2013. *Representasi Persahabatan dalam Film 5 cm*. id.portalgaruda.org
- [5] Karen, Karen. 2014. *Representasi Konsumerisme dalam Film "Confessions of a Shopaholic" (Studi Analisis Semiotika Representasi konsumerisme dalam Film "Confessions of a Shopaholic")*. jurnal.usu.ac.id
- [6] Maluda, Vetriana. 2014. *Representasi Kekerasan Pada Anak (Analisis Semiotik Dalam Film "Alangkah Lucunya Negeri Ini")*. ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id
- [7] Akpan, Akpan, and Obukoadata. 2013. *A Semiotic Deconstruction of Symbols in Print Advertising Contents: Implications for Consumers Purchase Decisions in Nigeria*. pakacademicsearch.com
- [8] Baker, Chritina Nicole. 2011. *Levi's Go Forth Campaign: A Semiotic Analysis of "America"*. digitalcommons.calpoly.edu
- [9] Burns, Amy Capwell. 2009. *Action, Romance, or Science Fiction: Your Favorite Movie Genre May Affect Your Communication*. ac-journal.org
- [10] Elmuti, Jia, and Davis. 2009. *Challenges Women Face in Leadership Positions and Organizational Effectiveness: An Investigation*. www.journalofleadershiped.org

Internet

- <http://mawanae.weebly.com/sastra.html> (Accessed 19 August 2015)
- <http://marvinkohl.com/pubs/doc27.pdf> (Accessed 15 August 2015)
- <http://showbiz.liputan6.com/read/2131682/big-hero-6-kelahiran-sebuah-franchise-superhero-baru> (Accessed 3 August 2015)
- <http://www.21cineplex.com/big-hero-6-movie,3680,14BHO6.html> (Accessed 6 March 2015)
- http://www.cnvc.org/sites/default/files/NVC_Research_Files/Carme_Mampel_Juncadella.pdf (Accessed 6 June 2015)
- http://www.kompasiana.com/cherumu.com/big-hero-6-is-funny_54f3df7d7455137a2b6c8242 (Accessed 3 August 2015)
- <http://www.scribd.com/doc/28205245/Sinematografi#scribd> (Accessed 19 August 2015)
- www.post-gazette.com (Accessed 15 Mey 2015)
- www.disney.wikia.com (Accessed 19 August 2015)

Lampiran

Lampiran 1

Poster Film Big Hero 6 (2014)

