

REPRESENTASI NILAI ANTI KEKERASAN DALAM FILM BIG HERO 6

SHELLA MAYNITA PRASTINA

Ilmu Komunikasi Fakultas Sosial, Humaniora Dan Seni Universitas Sahid Surakarta

ABSTRAK

Pentingnya komunikasi dalam kehidupan manusia sekarang ini telah menjadi sesuatu yang tidak dapat disangkal lagi. Komunikasi terkait dengan bagaimana manusia saling menukar informasi dalam bentuk lambang-lambang yang dipahami bersama oleh masing-masing yang terlibat dalam suatu kegiatan komunikasi. Dalam kegiatan berkomunikasi manusia berinteraksi dengan orang lain. Hal ini disebabkan mereka membutuhkan sebagai kebutuhan sosial dasar mereka. Hal ini sejalan dengan pengertian komunikasi yang disarankan oleh Rahmat (1995:28) yang menyatakan bahwa, komunikasi adalah peristiwa sosial, peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lain. Kegiatan komunikasi melibatkan channel (saluran) agar informasi tersebut sampai kepada yang dituju, contohnya melalui film. Film merupakan salah satu bentuk seni audio-visual hasil dari perkembangan ilmu dan teknologi informasi yang bersifat kompleks, menghibur, dan universal. Di dalam realitas, film adalah bentuk kesenian yang merupakan media hiburan massa.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dalam penelitian ini adalah film Big Hero 6 merupakan film yang mempresentasikan pesan anti kekerasan melalui 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.

Kata Kunci: Representasi, film, kualitatif

PENDAHULUAN

Pentingnya komunikasi dalam kehidupan manusia sekarang ini telah menjadi sesuatu yang tidak dapat disangkal lagi. Komunikasi terkait dengan bagaimana manusia saling menukar informasi dalam bentuk lambang-lambang yang dipahami bersama oleh masing-masing yang terlibat dalam suatu kegiatan komunikasi. Dalam kegiatan berkomunikasi manusia berinteraksi dengan orang lain. Hal ini disebabkan mereka membutuhkan sebagai kebutuhan sosial dasar mereka. Hal ini sejalan dengan pengertian komunikasi yang disarankan oleh Rahmat (1995:28) yang menyatakan bahwa, komunikasi adalah peristiwa sosial, peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lain. Kegiatan komunikasi melibatkan channel (saluran) agar informasi tersebut sampai kepada yang dituju, contohnya melalui film. Film merupakan salah satu bentuk seni audio-visual hasil dari perkembangan ilmu dan teknologi informasi yang bersifat kompleks, menghibur, dan universal. Di dalam realitas, film adalah bentuk kesenian yang merupakan media hiburan massa.

Dalam kapasitasnya, film mempunyai empat fungsi dasar: fungsi informasi, instruksional, persuasif dan hiburan (Siregar, 1985: 29). Film mampu menjadi sarana komunikasi universal yang menjangkau seluruh lapisan masyarakat.

Film memiliki dua unsur utama di dalamnya yaitu gambar dan dialog. Film di sini dapat disebut sebagai citra berbentuk visual bergerak dan suara dalam dialog di dalamnya. Kode dalam film terbentuk dari kondisi sosial budaya dimana film itu dibuat, serta sebaliknya kode tersebut dapat berpengaruh pada masyarakat ketika seseorang melihat film, ia memahami gerakan, aksen, dialog dan lainnya.

Dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat adalah adegan yang memuat unsur seksualitas dan kekerasan. Seringkali perhatian dan kecemasan masyarakat berasal dari keyakinan bahwa film yang memuat isu tersebut mempunyai efek moral, psikologis, dan perilaku

anti sosial. Salah satu contoh nyata efek negatif yang ditimbulkan dari sebuah film tersebut ketika adanya sikap imitasi atau meniru hal-hal yang buruk dalam film tersebut dan efek positif bisa diambil untuk tidak melakukan kesalahan seperti yang terjadi di film (<http://keluarga.com> diakses pada tanggal 15 februari 2018, pukul 05.16 WIB).

Selain dari televisi, simbol kekerasan terdapat pula dalam film. Banyak film kartun/animasi yang masih mengandung adegan yang menampilkan kekerasan, sensualitas, serta terdapat adegan-adegan yang membahayakan lainnya. Bahkan kekerasan sekarang ini diperlukan sebagai bahan pelengkap dalam film kartun/animasi. Sebagai contoh dalam film *Naruto* terdapat adegan pembunuhan dan kekerasan didalam setiap ceritanya yang dapat menyebabkan anak trauma, depresi, maupun takut berkepanjangan maupun meniru. (<http://tribunnews.com> diakses pada tanggal 15 februari 2018, pukul 07.18 WIB).

Dari berbagai film yang menceritakan tentang kisah superhero, kekuatan super datang sebagai takdir yang tidak bisa dihindari, 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>, diakses pada tanggal 05 Desember 2016 pukul 07.43 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>, diakses pada tanggal 05 Desember pukul 08.58 WIB)

Film yang disutradarai Don Hall dan Chris Williams terbilang sukses dari segi penghargaan maupun pendapatan. Dari segi penghargaan film *Big Hero 6* mendapatkan banyak pendapatan di ajang festival film. Film yang bergenre animasi, komedi, laga, dan keluarga ini sukses memenangkan kategori 'Film Animasi Terbaik' di OSCAR 2015. Film *Big Hero 6* berhasil mengalahkan film *The Boxtrolls*, *How to Train Your Dragon 2*, *Song of the Sea*, dan *The Tale of Princess Kaguya*. Sebelumnya, *How to Train Your Dragon 2* telah meraih penghargaan film Golden Globe.

Dari segi pendapatan film yang diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios menjangkit angka US\$ 400 juta atau setara 5 triliun rupiah di Internasional Box Office dan US\$ 621 juta atau setara 8.2 triliun rupiah untuk perhitungan penjualan di seluruh dunia dilansir situs Digital Spy. (<http://www.kapanlagi.com> diakses 09 Desember 2016 pukul 09.39) Berlandaskan dengan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan menganalisis film *Big Hero 6*. Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimana pengkajian nilai-nilai anti kekerasan yang terkandung dalam direpresentasikan dalam film *Big Hero 6* oleh karakter Hiro dan Baymax.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Anti Kekerasan

Menurut Rosenberg (2003:8) Non Violent Communication (komunikasi anti kekerasan) atau disebut komunikasi nirkekerasan. Komunikasi nirkekerasan adalah suatu cara komunikasi yang membimbing komunikator untuk memberi dari hati. Komunikasi anti kekerasan menyampaikan pesan dengan mengedepankan tiga mode komunikasi, yaitu self empathy, receiving emphatically dan expressing honestly. Komunikasi anti kekerasan didasarkan pada keterampilan bahasa dan komunikasi yang memperkuat kemampuan komunikator untuk tetap manusiawi, meskipun dalam kondisi yang penuh dengan tekanan. Komunikasi anti kekerasan adalah penyampaian pesan dengan mengedepankan tiga mode komunikasi yaitu self empathy, receiving emphatically dan expressing honestly. Self-emphaty adalah melibatkan perasaan kasih yang tinggi berhubungan dengan apa yang terjadi di dalam diri kita.

Mungkin saja mencangkup hal-hal seperti, tanpa menyalahkan, memperhatikan pikiran dan

mempertimbangkan perasaan ketika mengalami sesuatu, dan yang paling kritis adalah, menghubungkan dengan kebutuhan yang mempengaruhi kita. *Receiving emphatically*, adalah melibatkan hubungan dengan apa hidup orang lain dan apa yang akan membuat hidup indah bagi mereka. Ini bukan pemahaman sendiri di mana kita hanya secara mental memahami apa yang orang lain katakan. Koneksi empatik pemahaman tentang perasaan di mana kita melihat keindahan pada orang lain, energi ilahi dalam orang lain, kehidupan yang masih hidup di dalamnya, itu tidak berarti kita harus merasakan perasaan yang sama seperti orang lain. Itu simpati, ketika merasa sedih bahwa orang lain marah ini tidak berarti kita memiliki perasaan yang sama. Jika perasaan kita mencoba memahami orang lain, kita tidak perlu dalam keadaan yang sama. Menerima dengan empati atau empatik melibatkan, mengosongkan pikiran dan mendengarkan dengan seluruh keberadaan kita komunikasi nirkekerasan menunjukkan bahwa bagaimanapun orang lain mengekspresikan diri mereka, kita fokus pada mendengarkan untuk mendasari pengamatan, perasaan, kebutuhan, dan permintaan. Disarankan bahwa hal itu dapat berguna untuk mencerminkan sebuah kiasan dari apa yang orang lain telah katakan. Menyoroti komponen komunikasi nirkekerasan tersirat dalam pesan mereka, seperti perasaan dan kebutuhan yang diekspresikan. *Expressing honestly* adalah kemungkinan akan melibatkan mengekspresikan pengamatan, perasaan, kebutuhan, dan permintaan. Mengekspresikan kejujuran atas kebutuhan terhadap sesuatu melalui komunikasi dapat terlihat. Sebuah observasi dapat dihilangkan jika ada konteks yang cukup. Dikatakan bahwa penamaan kebutuhan selain perasaan membuat mereka bertanggung jawab atas perasaan anda. Komunikasi anti kekerasan membimbing komunikator dalam memformulasi ulang bagaimana komunikator mengungkapkan maksud yang diinginkannya dan mendengarkan orang lain (komunikan). Komunikasi anti kekerasan membimbing seseorang untuk mengekspresikan dengan jujur dan jelas serta memberikan perhatian dan rasa empati kepada orang lain. Dengan komunikasi anti kekerasan komunikator belajar untuk mendengar kebutuhan terdalam dari diri komunikator sendiri dan juga kebutuhan terdalam dari orang lain sebagai komunikan.

Penggunaan komunikasi anti kekerasan tidak mengharuskan kepada siapa seseorang berkomunikasi, baik orang tersebut paham dengan konsep komunikasi anti kekerasan atau hanya sekedar termotivasi untuk berkomunikasi dengan penuh kasih. Jika orang tersebut tetap berpegang pada prinsip komunikasi anti kekerasan, yaitu hanya bertujuan untuk memberi dan menerima dengan penuh kasih, dan melakukan apapun yang bisa dilakukan untuk membiarkan orang lain tau bahwa tidak ada maksud lain yang tersembunyi dari diri komunikator dan hanya untuk hal tersebut tujuan dari komunikasi yang dilakukan. Maka komunikan akan bergabung dengan proses yang dilakukan komunikator tersebut dan akhirnya mereka akan mampu untuk saling merespon dengan kasih antara satu sama lainnya.

Teori “Code Of Television”

John Fiske mengungkapkan Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna. (Fiske, 2004: 282).

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. (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.

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.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Oleh karena itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi objek penelitian sehingga nantinya akan didapatkan pesan dan maksud pada setiap bagian dari objek yang diteliti (Moleong, 2007:6). Selain itu, penelitian ini menggunakan metode analisis semiotik dengan mengkaji objek yang ada. Objek-objek tidak hanya memberikan informasi tetapi juga memberikan berkomunikasi dan juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2009:15)

Semiotik dipilih sebagai metode penelitian karena semiotik bisa memberikan ruang yang luas untuk melakukan interpretasi terhadap film sehingga pada akhirnya bisa didapatkan makna yang tersembunyi dalam sebuah film. Dari sini nantinya peneliti haruslah mengkaitkan simbol dan definisi subyek yang terdapat dalam film yang akan diteliti yaitu adegan-adegan anti kekerasan.

PEMBAHASAN

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 tegang 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 musik dan suara yang digunakan menggunakan efek non diegetic sound yaitu di mana suara dalam film di mana sumber musiknya tidak berada dalam ruang adegan film. Dalam scene efek dramatic backsound yang menunjukkan sebuah ketegangan dari adegan yang berlangsung. 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 anti kekerasan yang dikaitkan dengan teori komunikasi anti kekerasan oleh Marshall Rosenberg. Dalam kedua level tersebut terdapat model komunikasi selfemphaty, receiving emphatically dan expressing honestly. Teori komunikasi anti kekerasan menganut paham anti kekerasan 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.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah film Big Hero 6 merupakan film yang mempresentasikan pesan anti kekerasan melalui 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.

SARAN

1. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi tentang makna dan bentuk-bentuk nilai anti kekerasan yang ditampilkan di dalam film.
2. Diharapkan penelitian ini dapat untuk menambah referensi tentang semiotika, karena studi ini sangat efektif untuk mengkaji tanda, makna, dan pesan sesuai dengan bidang ilmu komunikasi.
3. Penelitian ini hanya mengurai adegan yang mengandung nilai anti kekerasan dalam film Big Hero 6, data-data diluar kategori nilai anti kekerasan dapat digunakan sebagai data dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Eriyanto. 2001. Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media, Yogyakarta: LkiS

Fiske, John. 2007. Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif, Bandung: Jalasutra

Morissan. 2013. Teori Komunikasi Individu Hingga Massa, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Effendy, Onong Uchjana. 1993. Televisi Siaran Teori dan Praktek. Bandung : PT. Citra Adutya Bakti

Hall, Sturat. 1997. Representation : Cultural Representatin and Signifying Practice. London : SAGE Publication

Mulyana, Deddy. 2011. Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, Bandung: Remaja Rosdakarya

Rosenberg, Marshall. 2003. Non Violent Communication: A Language of Life. Encinitas: Puddledancer Press

Sobur, Alex. 2004. Semiotika Komunikasi, Bandung:Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2012. Memahami Penelitian Kualitatif, Bandung: Alfabeta

Website :

Sumber: <http://www.nasional.republika.co.id>, diunggah 12 Oktober 2014 pukul 16.49 WIB diakses pada tanggal 06 januari 2017, pukul. 07.10 WIB

Sumber:<http://www.showbiz.liputan6.com>, diunggah 10 November 2014 pukul 13.40 WIB diakses pada tanggal 05 Desember 2016 pukul 07.43 WIB

Sumber : <http://www.kompasiana.com>, diunggah 12 November 2014 pukul 17.14 WIB diakses pada tanggal 05 Desember pukul 08.58 WIB

Sumber : <http://www.kapanlagi.com> diunggah 15 Maret 2015 pukul 19.52 WIB diakses 09 november 2016 pukul 09.39

Sumber: <http://www.academia.edu> Diakses 01Agustus 2017, pukul 20.47 WIB

Sumber: <http://www.pengertianilmu.co m>, Diunggah 28 juni 2015 pukul 14.23 diakses 01 Agustus 2017, pukul 22.53 WIB

Sumber : www.scribd.com, Diakses 03 Agustus 2017, pukul 20.47 WIB

Sumber : <http://kbbi.web.id>, Diakses 11 Agustus 2017, pukul 18.50

Skripsi :

Utami, Tri. 2012. Gambaran Perempuan Dalam Film Berbagi Suami. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta

Miftah,G.S. 2013. Representasi True love dalam Film Breaking Dawn Part 2. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

Puspita, R.S. 2015. Representasi Kekerasan Terhadap Anak - anak Dalam Film Despicable Me. Skripsi. Universitas Sahid. Surakarta