REPRESENTASI SIMBOL KEPAHLAWANAN DALAM FILM 'THE AVENGERS' KARYA JOSS WHEDDON

Sarah Islamiati Hidayat

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Imu Politik,
Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipatiukur 112-116, Bandung, 40132, Indonesia

E-mail :
islamiati_ami@yahoo.co.id

ABSTRACT

This study aims to determine Representation Symbol Hero In Film The Avengers Joss Wheddon work

The purpose of this study to determine the representation of the symbols of heroism in the film The Avengers This study used a qualitative approach to the semiotic analysis method, which is the subject of this research is the film "The Avengers" by Joss Wheddon,

Data obtained through observation, library research, internet searching, and documentation. For researchers collected data analysis techniques, selecting, preparing a list of questions and then analyzed from these activities

The results showed that the representation symbols Heroism In the movie The Avengers Joss Wheddon work is through the actual information that can give listeners the knowledge and new insights into the symbols of heroism.

In addition, also shown how the symbols of heroism in the film "The Avengers" Representation Symbol Hero In Film The Avengers is the presentation of the film that is interactive.

In reality level is represented in terms of costumes, makeup, movement, and so heroic symbol representations show the presence and movement of the dress of The Avenger.

In the representation level is represented in terms of lighting, editing, camera, visible symbol of heroism depicted well.

Ideology represented in the level of schools-schools that have sprung up after watching a movie, for example, feminism, capitalism, and in this Film are liberalism

Representation Symbol conclusion of Heroism In the movie The Avengers is the actual delivery of messages, interactive, and able to understand what the listener feels the attraction of the film The Avengers in addition also need analytical skills to determine the symbols of heroism

Suggestions of researchers for the movie The Avengers, agara could be the source of people to see acts of heroism that can be replicated either by children or adults.

Key Words : Heroism, Semiotics, The Avengers, Film

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Representasi Simbol Kepahlawanan Dalam Film The Avengers Karya Joss Wheddon

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui representasi simbol-simbol kepahlawanan dalam film The Avengers Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika, yang menjadi subjek penelitian ini adalah film "The Avengers" karya Joss Wheddon,

Data diperoleh melalui, observasi, studi pustaka, internet searching, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data peneliti mengumpulkan, menyeleksi, menyusun daftar pertanyaan dan kemudian dianalisis dari kegiatan tersebut

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Representasi Simbol Kepahlawanan Dalam Film The Avengers Karya Joss Wheddon adalah melalui informasi aktual yang bisa memberikan pendengar pengetahuan dan wawasan baru mengenai simbol simbol kepahlawanan.

Selain itu, diperlihatkan juga bagaimana simbol simbol kepahlawanan yang ada di dalam Film "The Avengers" Representasi Simbol Kepahlawanan Dalam Film The Avengers adalah penyajian film yang bersifat interaktif.

Dalam level realitas diwakilkan dari segi kostum, riasan, gerakan, dan sebagainya memperlihatkan representasi simbol kepahlawanan dengan adanya cara berpakaian dan gerakan para The Avenger.

Dalam level representasi diwakilkan dari segi pencahayaan, editing, kamera, terlihat simbol kepahlawanan yang digambarkan dengan baik.

Dalam level ideologi yang diwakilkan dari faham-faham yang bermunculan setelah menonton film, misalnya feminism, kapitalisme, dan dalam film ini terdapat faham liberalisme

Kesimpulan dari Representasi Simbol Kepahlawanan Dalam Film The Avengers adalah penyampaian pesan yang aktual, interaktif, dan mampu memahami apa yang dirasakan pendengar merupakan daya tarik dari film The

Avengers selain itu juga butuh kemampuan analisis dalam menentukan simbol simbol kepahlawanan

Saran dari peneliti bagi Film The Avengers, agara bisa menjadi sumber orang orang untuk bisa melihat tindakan kepahlawanan yang dapat dicontoh baik oleh anak-anak atau dewasa.

Kata Kunci : Kepahlawanan, Semiotika, The Avengers, Film

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sifat pahlawan adalah sifat dengan keberanian, keperkasaan, kerelaan berkorban, dan kekesatriaan. Pesan-pesan yang terkait dengan nilai nilai kepahlawanan seperti keteladanan, rela berkorban, cinta tanah air, kebersamaan, kemerdekaan, kesetaraan, nasionalisme dan patriotisme (Budiono, 2012).

Seiring perkembangan zaman, kepahlawanan masa kini tidak dapat diartikan sempit sebagai seorang individu yang berperang menggunakan tombak panjang. Namun kepahlawanan masa kini dipandang lebih luas sebagai sosok yang memiliki keyakinan dan dengan keyakinan itu dapat mendorong seorang individu memperjuangkan sesuatu. Hal yang diperjuangkan itu haruslah bersifat positif karena kepahlawanan sangat identik dengan nilai positif

Banyak sekali film-film bertemakan kepahlawanan, seperti *Rambo* dan *Saving Private Ryan* namun peneliti tertarik untuk meneliti film *The Avengers*. Film *The Avengers* sendiri merupakan sebuah film yang digarap oleh sutradara Joss Wheddon dan rilis pada tahun 2012. *The Avengers* sendiri mengisahkan tentang kelompok pahlawan Avengers yang terbentuk dengan formasi Captain America, Iron Man, Hulk, Thor, Hawkeye, dan juga Black Widow.

Dalam film ini, peneliti memperhatikan segi semiotikanya dimana akan membantu peneliti dalam menelaah suatu bentuk komunikasi dan mengungkap makna di dalamnya.

> *"Penyingkapan kode di dalam pengertian semiotika, secara sederhana berarti pencarian kode teretentu, yang membentuk satu ekspresi bahasa, dan dengan demikian berfungsi sebagai pembentuk makna dari ekspresi*

tersebut. Penyingkapan kode, dengan demikian, berarti "pencarian makna-makna yang dikodekan"." *(Yasraf Amir Piliang, 2012:164)*"

Semiotika berasal dari bahasa Yunani, Semeion yang berarti tanda. Kemudian diturunkan dalam bahasa Inggris menjadi Semiotics. Dalam bahasa Indonesia, semiotika atau semiologi diartikan sebagai ilmu tentang tanda. Dalam berperilaku dan berkomunikasi tanda merupakan unsur yang terpenting karena bisa memunculkan berbagai makna sehingga pesan dapat dimengerti.

Menurut John Fiske, Semiotika mempunyai tiga bidang studi utama: Pertama, Tanda itu sendiri. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya. Kedua, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dilambangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya. Ketiga, kebudayaan tempat tanda dan kode bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. *(Fiske, 1990 : 60)*

John Fiske dalam bukunya *Television Culture* merumuskan teori *The Codes of Television* yang menyatakan peristiwa yang dinyatakan telah di-enkode oleh kode-kode sosial. Pada teori *The Codes of Television* John Fiske merumuskan tiga level proses pengkodean : *1) Level realitas 2) Level representasi 3) Level Ideologi*.

Film menyajikan berbagai macam gagasan yang dapat menimbulkan dampak bagi penayangannya, baik secara positif atau pun negatf. Oleh sebab itu, film dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan yang dapat memberikan pengaruh pada cara pandang terhadap cerita dalam film itu.

"Film adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah-ceramah penerangan atau pendidikan, kini banyak digunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan, bahkan filmnya sendiri banyak yang berfungsi

sebagai medium penerangan dan pendidikan secara penuh, artinya bukan sebagai alat pembantu dan juga tidak perlu dibantu dengan penjelasan, melainkan medium penerangan dan pendidikan yang komplit" (Effendy, 2003 : 2009)

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian dan latar belakang masalah di atas yang telah di jelaskan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut. **"Bagaimana Representasi Simbol Kepahlawanan dalam Film The Avengers ?"**

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui nilai **realitas** Kepahlawanan dalam Film The Avengers.
2. Untuk mengetahui nilai **representasi** Kepahlawanan dalam Film The Avengers.
3. Untuk mengetahui nilai **ideologi** Kepahlawanan dalam Film The Avengers.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori semiotika dalam konteks komunikasi massa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kajian bahwa suatu film dapat mencerminkan nilai budaya dan pengaruhnya besar dalam kehidupan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Komunikasi

Komunikasi merupakan sebuah aktifitas, sebuah ilmu sosial, sebuah seni liberal dan sebuah profesi. Ilmu komunikasi merupakan hasil dari suatu proses perkembangan yang panjang. Dalam hidup dan kehidupannya, manusia tidak berdiri sendiri. Manusia adalah merupakan bagian dari alam semesta, akan tetapi semesta pun adalah bagian dari pada manusia itu sendiri.

Dapat dikatakan bahwa lahirnya ilmu komunikasi dapat diterima baik di Eropa maupun di Amerika Serikat bahkan di seluruh dunia, adalah merupakan

hasil perkembangan dari publisistik dan ilmu komunikasi massa. Hal ini dimulai oleh adanya pertemuan antara tradisi Eropa yang mengembangkan ilmu publisistik dengan tradisi Amerika yang mengembangkan ilmu komunikasi massa.

Komunikasi merupakan satu dari disiplin-disiplin yang paling tua tetapi yang paling baru. Orang Yunani Kuno melihat teori dan praktek komunikasi sebagai sesuatu yang kritis. Popularitas komunikasi merupaka suatu berkah (*a mixed blessing*). Teori-teori resistant untuk berubah bahkan dalam berhadapan dengan temuan-temuan yang kontradiktif,

Film merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan terhadap khalayak luas yang menjadi targetnya, dan mengkomunikasikan maksud dan tujuan dari film tersebut. Secara singkat komunikasi merupakan proses pertukaran informasi dari komunikator kepada komunikan yang bersifat dinamis.

2.2 Film

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusam juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Di Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta tiket film terjual setiap tahunnya.

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna.

Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adala bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri. *(Dominick, 2000 : 306)*

2.3 Semiotika

Semiotika adalah studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda; imu tentang tanda; tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun yang mengkomunikasikan

makna. Semiotika, begitulah kita akan menyebutnya, mempunyai tiga bidang studi utama :

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. *(Fiske,1990 : 60).*

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian mengenai representasi kepahlawanan dalam film *The Avengers*, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode semiotika, yaitu suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam berusaha mencapai jalan adalam dunia ini (Sobur, 2004, p.15). Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra manusia, tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri dan bergantung pada pengenalan oleh pengenalan oleh penggunaannya sehingga bisa disebut tanda *(Fiske, 1990 : 61).* Manusia memaknai pesan, objek, atau lingkungan bergantung pada sistem nilai yang dianutnya *(Mulyana, 2013 : 214).*

Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda dapat dianggap teks. John Fiske mengungkapkan dalam teorinya bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah di-encode oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level, yaitu :

1. *Level Reality* (Realitas). Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment*

(lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (cara berbicara), *gesture* (gerakan), dan *expression* (ekspresi).

2. *Level Representation* (Respresentasi). Kode – kode sosial yang termasuk didalamnya adalah kode teknis, yang melingkupi *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (perevisian), *music* (musik), dan *sound* (suara). Serta kode representasi konvensional yang terdiri dari *narative* (naratif), *conflict* (konflik), *character* (karakter), *action* (aksi), *dialogue* (percakapan), *setting* (layar), dan *casting* (pemilihan pemain).
3. *Level Ideology* (Ideologi). Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah *individualism* (individualisme), *feminism* (feminisme), *ras* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme), *capitalism* (kapitalisme), dan lain – lain (John Fiske, 1987 : 5).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.1 Gambaran Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana analisis semiotika nilai kepahlawanan dalam film The Avengers. Adapun objek penelitian ini adalah film The Avengers. Dimana film The Avengers merupakan film cerita yang sarat makna kepahlawanan dari tokoh utamanya yaitu kelompok The Avengers.

Fokus penelitiannya yaitu adegan yang menggambarkan kepahlawanan dalam film The Avengers. Kategori adegan yang menggambarkan tentang kepahlawanan ini meliputi beberapa sequence yang diteliti meliputi sequence prolog, ideological content dan epilog.

4.1.2 Pembahasan

Berkaitan dengan film yang erat akan tanda, dan makna maka yang akan menjadi perhatian peneliti disini adalah representasi dalam film *"The Avengers".* Tersebut menggunakan tiga level dalam teori *The Codes Of Television* John Fiske, yang terdiri dari *Level Realitas, Level Representasi,* dan *Level Ideologi.*

Melalui hasil analisa melalui tiga level tersebut, didapati korelasi yang menghasilkan sebuah makna representasi dalam film *"The Avengers".* Dengan

relasi-relasi antara tiap *sequencenya* menghasilkan pesan dan makna yang terkandung di dalamnya.

Serangkaian kode-kode seperti kode pada level realitas, dan representasi yang menghasilkan kode-kode sebuah ideologi tertentu, tergambar dari latar, gesture, cara bicara, narasi, penampilan, riasan, juga tergambar dari cara pengambilan gambar, audio, dan pencahayaan. Yang semua itu merelasikan sebuah kode-kode ideologi yang terkandung dalam film *"The Avengers".*

Yang dimana didalamnya peneliti mencurigai adanya sempilan pesan dan makna mengenai ideologi liberalis dengan dalih mengatasnamakan permasalahan "Kepahlawanan" dalam kehidupan sosial di Indonesia. Kode-kode yang muncul, seperti kode penampilan, ekspresi, gerak tubuh, cara berbicara, dan dialog memiliki arti yang penting dalam film ini dan memperkuat representasi kepahlwanan yang terdapat didalamnya.

Namun ada juga beberapa kode yang berfungsi sebagai penunjang kode-kode yang lain, seperti kode lingkungan, kostum, musik, suara, tata rias, kamera, pencahayaan, dan lain sebagainya. Walaupun kode-kode tersebut sebagai penunjang, namun keberadaan kode-kode tersebut tidak dapat diabaikan keberadaannya.

Cerita dalam film ini menceritakan realitas yang terjadi pada jaman sekarang ini. Pada jaman sekarang ini realitas mengenai kepahlawanan semakin berkurang dengan sedikit orang yang mau melakukan tindakan kepahlawanan. Entah karena alasan pribadi atau alasan berasama, dan menjadikan atas paham sama rata dan telah diyakini kebenarannya layaknya paham liberalis.

4.1.3 Level Realitas

Berdasarkan kepada hasil penelitian dan pokok pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, salah satunya level realitas dari keseluruhan *sequence* yang diteliti dalam film *"The Avengers"*, dapat dilihat bahwa dimana dalam film ini memiliki kode-kode yang syarat akan makna, yang juga merupakan sekumpulan kode-kode dari suatu ideologi didalamnya.

Dalam simbol kepahlawanan yang dilihat oleh peneliti dalam film The Avengers ini terlihat ketika Captain America bertindak secara individu untuk berbicara dengan Loki, meskipun ia mengetahui bahwa Loki memiliki kekuatan yang lebih besar dari pada dirinya.

4.1.4 Level Representasi

Pada level representasi dari keseluruhan sequence yang diteliti dari film *"The Avengers"* dapat dilihat dalam film ini memiliki kode-kode yang syarat akan makna, yang juga merupakan sekumpulan kode-kode dari suatu ideologi yang terkandung didalamnya.

Dalam level representasi dari keseluruhan sequence dalam film *"The Avengers"* menunjukan kode-kode ideologi yang mencerminkan nilai-nilai faham liberalis yang ditunjukan dalam narasi film tersebut yang menyatakan bagaimana kepahlawanan itu.

Selain itu hal kebersamaan dan kerjasama juga di tunjukan dalam film ini, pada saat scene Loki menyerang di Stuttgart, Captain America beserta dengan Black Widow dan Iron Man saling membantu sama lain untuk menangkap Loki dan membawanya ke markas The Avengers untuk dipenjara sebelum ada tindakan selanjutnya.

4.1.5 Level Ideologi

Pada level ideologi dari keseluruhan sequence yang diteliti dari film "The Avengers", dapat dilihat bahwa dimana dalam film ini memiliki kode-kode yang syarat akan makna, yang berasal dari beberapa level sebelumnya, yang diambil dari kode-kode ideologi tersebut lalu lahirlah ideologi yang terkandung didalamnya yang direduksi oleh peneliti.

Hasil dari beberapa *sequence* juga melihat dari level-level sebelumnya yang menunjukan kode-kode ideologi tertentu yang merajuk pada ideologi didapat oleh peneliti pada *sequence* ke-1 yang memperlihatkan permasalahan yang dihadapi, dan hasil analisis peneliti didapati bahwa ada ideologi yang terkandung seperti ideologi liberalis atau paham liberalis.

Dengan mengangkat permasalahan kepahlawanan yang disebut-sebut sudah mulai jarang terlihat di Indonesia. Dari beberapa skrip yang disampaikan melalui serangakaian adegan yang memperkuat bahwa kecurigaan peneliti tentang atas paham sama rata sama rasa telah diyakini kebenarannya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan ketiga sub-fokus yang telah dijelaskan diatas, bahwa dalam film "The Avengers" karya Joss Wheddon sudah memperlihatkan simbol-simbol kepahlawanan yang terlihat secara jelas dalam difilm tersebut.

Jadi dalam film The Avengers karya Joss Wheddon ini, sudah menggambarkan simbol-simbol kepahlawanan yang mampu di aplikasikan oleh masyarakat Indonesia khususnya bagi kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa sekalipun.

5.2 Saran

1. Untuk perfilman Indonesia, agar lebih kreatif, dari segi *genre*, cerita, dan selektif dalam pemilihan karakter. Lebih mengedepankan film yang memiliki banyak makna positif, dan berimajinatif dalam visualisasi.
2. Untuk sutradara, diharapkan dapat memeberikan kontribusi dalam hal pengentahuan kepada para penontonnya yang menyaksikan filmnya. Dan juga memperhatikan efek yang ditimbulkan dari film yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku-Buku :

Ardianto, Elvinaro. 2007. *Komunikasi Massa*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media

Dominick, Joseph R. 2000. *The Dynamic Of mass Communication*. New York: Random House

Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek.* Bandung : Citra Aditya Bakti.

_____. 2006. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Fiske, John. 1987. *Television Culture. E-book* : British Library Cataloguing in Publication Data

Fiske, John. 2004. *Communication And Cultural Studies*. Jogjakarta: Jalasutra Hiebert, Ray Eldon, Donald F. Ungurait, Thomas W. Bohn. 1975. *Mass Media: An Introduction to Mass Communication.* New York : David Mc.Kay Company

Matta, Anis. 2004. *Mencari Pahlawan Indonesia*. Jakarta: The Tarbawi Center

Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi "Suatu Pengantar".* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Internet Searching :

http://id.wikipedia.org/wiki/The_Avengers_(film_2012)

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CB0QFjAA&url=http%3A%2F%2Feprints.uns.ac.id%2F5845%2F1%2F214720911201112111.pdf&ei=slQRVaWhAoehugT034KwDg&usg=AFQjCNFErVXlnWxJk9XVRllXeQCtLQN4pg&sig2=f6LwIPjsYg-1IWvbbI9s5w

http://222.124.203.59/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-ditaayuana-34882

http://www.imdb.com/title/tt0848228/

KARYA ILMIAH :

1. Skripsi Susi Deviyana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2011
2. Skripsi Julia Wahyu Indriani, Universitas Mercu Buana, Jakarta, 2013.
3. Skripsi Reno Kurniawan, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, 2013