

MAKNA PESAN PADA FILM ACTION
(ANALISA SEMIOTIK PADA FILM ACTION YANG MENCAPAI BOX
OFFICE TAHUN 2015)

Wijayanti Krisna

wijayanti21866@yahoo.co.id

Ilmu Komunikasi, UPI YAI

ABSTRACT

This research aims to find out and explain the existence of some meaning of the message in the action movies, which reached the box office in 2015. The research is qualitative, using semiotic analysis of Roland Barthes on denotative and connotative meaning. Data obtained through observations at the box office 25 action movies circulating in Indonesia. The result showed that; there is another meaning of the message in an action movie in addition to the meaning of the message of violence. still found positive messages in an action movie like the concept of heroism, skill and technology. besides denotative meaning, there is also a connotative meaning in the meaning of violence, namely background or the reason of violence and heroism.

Key words: Connotative, Denotative, Violence, Film

Pendahuluan

Bila kita mengamati ternyata hampir sebagian besar film *box office* yang beredar di bioskop-bioskop Indonesia adalah merupakan film *action*. Sebut saja *Fast and Furious 6* dan *7*, *The Hunger Games: Catching Fire*, *Thor: The Dark World*, the

wolverine, *Iron man*, *Transformers: The Extinction*, *300: Rise an Empire*, *Divergent*, *The Amazing Spiderman*, *A Good Day to Die Hard*, *Spectre*, *Ip Man 3* dan lain-lain. Semuanya menggambarkan tentang tokoh-tokoh jagoan dengan segala kehebatannya dalam mengalahkan lawan-lawannya

yaitu para penjahat atau yang dianggap telah berbuat jahat sehingga mengganggu kehidupan masyarakat.

Film merupakan alat komunikasi massa yang muncul pada akhir abad ke-19. Film merupakan alat komunikasi yang tidak terbatas ruang lingkungannya di mana di dalamnya menjadi ruang ekspresi bebas dalam sebuah proses pembelajaran massa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membuat para ahli film memiliki potensi untuk mempengaruhi atau membentuk suatu pandangan dimasyarakat dengan muatan pesan di dalamnya. Hal ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari realitas di masyarakat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat dan kemudian memroyeksikannya ke dalam layar (Sobur, 2003: 126 – 127).

Sesuai dengan genrenya maka adegan-adegan dalam *film action* adalah *full action* yang berarti banyak adegan kekerasan di dalamnya mulai dari tindak kekerasan biasa sampai yang paling sadis dimana sering kali adegan-adegan tersebut disampaikan dalam bentuk *slow motion* untuk lebih menegaskan bentuk tindak kekerasan tersebut, sehingga penonton begitu terpukau dengan adegan-adegan tersebut dan mampu menceritakannya kembali dengan penuh semangat dan antusias tentang kehebatan para pahlawannya, seperti misalnya kehebatan jagoannya yang mampu menendang dan memukul dengan telak lawannya sehingga sekali pukul atau

sekali tendang lawannya sudah jatuh, atau keberanian jagoannya untuk menabrakan kendaraannya meluncur keluar gedung yang tinggi dan mendarat sempurna ditempat yang tidak terduga.

Adegan-adegan pada *film action* memang dapat memicu adrenalin penontonnya sehingga penonton ikut merasakan ketegangan-ketegangan pada setiap adegan serta kepuasan tersendiri ketika jagoannya dapat mengalahkan lawannya dan bagi penggemar *film action* ini merupakan bentuk hiburan tersendiri yang barangkali mereka juga tidak dapat menjelaskan kenapa hal ini dapat menghibur mereka dan memuaskan mereka, mungkin hal ini dapat menjadi saluran pelepasan ketegangan-ketegangan yang mereka hadapi sehari-hari dalam kehidupan nyata (hal ini mungkin bisa dijadikan penelitian berikutnya).

Film adalah salah satu bentuk media massa yang mempunyai fungsi disamping untuk menghibur juga diharapkan dapat menjadi media pendidikan serta penyampai pesan-pesan sosial. *Film-film action* selalu menjadi *box office* karena seru dan menghibur, mungkinkah juga dapat menjadi media pendidikan serta penyampai pesan sosial, sementara jelas buat kita semua bahwa tindak kekerasan dilarang dan tidak dianjurkan untuk dilakukan dalam menyelesaikan masalah-masalah masyarakat yang berprinsip pada hukum. Kemajuan teknologi komunikasi yang berkembang pesat

saat ini sepertinya membuat para orang tua kesulitan untuk menghindarkan anak-anak di bawah umur menyaksikan *film-filmaction* tersebut, bahkan beberapa *super hero* yang diperkenalkan melalui *film-filmaction* ini menjadi pahlawan idola mereka dan *figure* yang ingin mereka tirukan atau menjadi contoh perilaku dalam proses pembentukan kepribadian mereka.

Adakah makna pesan yang positif yang dapat diambil dari *film-film action* yang penuh dengan adegan kekerasan tersebut? yang dapat disampaikan dan dipelajari sebagai bentuk pendidikan melalui pesan-pesan moral dalam proses pembentukan kepribadian atau perilaku terutama pada anak-anak maupun remaja yang beranjak dewasa yang notabene mereka dalam masa pencarian jati diri. Biasanya para jagoan dalam *film action* akan dianggap sebagai pahlawan oleh para penonton dan anak-anak kita, tetapi akan menjadi tidak tepat kalau dalam persepsi mereka terbentuk pemikiran bahwa untuk menjadi pahlawan harus melakukan kekerasan. Jadi sebenarnya sampai sejauh mana kita boleh melakukan kekerasan (kalau ditanya boleh atau tidak boleh tentu saja jawabannya tidak boleh) atau kapan kita boleh melakukan kekerasan seperti para pahlawan tersebut sehingga walaupun mereka melakukan kekerasan tetapi tetap dianggap benar dan bahkan dipuja sebagai sosok yang pemberani.

Fokus penelitian ini adalah mencari tahu apakah terdapat makna pesan lain selain pesan tentang kekerasan pada *film action*. Sementara tujuan penelitian adalah menjawab serta menjelaskan pertanyaan penelitian sebagai berikut; 1) apakah hanya pesan tentang kekerasan yang terdapat pada *film action*, 2) pesan-pesan tentang apa sajakah yang dapat disampaikan melalui *film action*, 3) adakah pesan positif di dalamnya.

Pada penelitian sebelumnya, Muhammad Iqbal Fahmi dengan judul “Dimensi-dimensi kekerasan dalam *film Fast and Furious 6*. (Analisis Isi pada film *Fast and Furious 6*)” Penelitian tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada bentuk kekerasan yang dominan dalam film ini, kekerasan fisik dengan persentasi 76,8 %, kekerasan psikologis 14, 3 % serta kekerasan finansial sebesar 1,8 %. Tokoh pelaku kekerasan yang mendapat porsi terbesar adalah tokoh protagonis sebesar 35,7%. Peran utama berupa tokoh protagonis punya porsi yang paling banyak karena sebagai pahlawan dalam film dibutuhkan perjuangan yang lebih walau harus banyak melakukan kekerasan. Perbedaan penelitian terletak pada metode yang menggunakan analisis isi serta pada subyek yang lebih menekankan pada dimensi kekerasan.

Penelitian berikutnya oleh Rahimah M. Tahir dengan judul “Representasi citra Maskulinitas dalam film laga kontemporer Indonesia (Analisis semiotik film *The Raid*)” Penelitian tahun 2013. Metode analisis

yang sama untuk film yang berbeda tetapi masih pada *genre* yang sama yaitu film laga (*action*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa; maskulinitas dalam film *The Raid* ditunjukkan dengan sikap para tokohnya yang berani, berwibawa, tegas, keras, diam, kuat dan memiliki rasa percaya diri. Sementara di dalamnya terdapat gagasan tersembunyi (konotasi) berupa kekuatan dan kekerasan yang memuat mitos tentang keberanian dalam melawan musuh.

Penelitian dengan subyek sedikit berbeda yaitu makna kekerasan dalam sebuah dongeng oleh Titah Furi Hadiyanti yang berjudul “,analisis tindak kekerasan dalam dongeng *Le Petit Poucet* “ karya Charles Perrault. Dengan pendekatan strukturalisme dan psikologi sastra menyimpulkan bahwa tindak kekerasan dalam dongeng ini mempunyai bentuk dan penyebab yang berbeda-beda. Makna kekerasan adalah tindakan melukai satu pihak baik fisik maupun psikologis dengan penyebab yang bermacam-macam apakah karena kebiasaan atau keterpaksaan untuk mempertahankan hidup. Semua bentuk kekerasan yang terjadi menunjukkan bahwa segala sesuatu dapat terjadi dan semua masalah dapat dihadapi. Pesan moral yang dapat diambil bahwa sebaiknya tidak menganggap remeh orang yang tampak lemah dan ringkih, karena dengan kecerdikan dan keberanian dia mampu menghadapi apapun.

Landasan Teoritis

Media massa sebagai saluran komunikasi memiliki karakteristik diantaranya; 1) komunikasi massa bersifat heterogen, dimana perpaduan antara jumlah komunikan yang besar dalam komunikasi massa dengan keterbukaan dalam memperoleh pesan-pesan komunikasi erat sekali hubungannya dengan sifat heterogen komunikan. Massa yang meliputi penduduk yang berasal dari berbagai tempat tinggal dengan kondisi yang berbeda, dengan kebudayaan yang beragam, berasal dari berbagai lapisan maka mereka berbeda pula dalam kepentingan, standar hidup, derajat kehormatan, serta kekuasaan dan pengaruh. 2) media massa menimbulkan keserempakan, yaitu keserempakan kontak yang langsung dengan sejumlah besar penduduk dalam jarak yang jauh dari komunikator. Ada dua segi penting mengenai kontak yang langsung itu; pertama, kecepatan penyebaran yang lebih tinggi dan kelangsungan tanggapan, kedua, keserempakan adalah penting untuk keseragaman dalam seleksi dan interpretasi pesan-pesan. Tanpa komunikasi massa, hanya pesan-pesan yang sangat sederhana saja yang disiarkan tanpa perubahan dari orang yang satu ke orang yang lain. (Nurudin, 2007. 19-32)

Komunikasi dengan menggunakan media massa berlaku dalam satu arah (*One Way Communication*) dimana *ratio output-input* komunikan sangat besar. Dengan

semakin majunya perkembangan teknologi media massa, seperti; Kemajuan teknologi di bidang pers dalam kepastian percetakan yang mampu menghasilkan ratusan ribu bahkan jutaan eksemplar surat kabar dalam waktu yang relatif cepat; kemajuan teknologi dibidang film yang berhasil menyempurnakan segi *audio* dan *visual*; kemajuan teknologi dibidang radio yang mampu menjangkau jarak yang lebih jauh dengan suara yang lebih baik; kemajuan teknologi dibidang televisi yang dengan satelitnya mampu menghubungkan satu bangsa dengan bangsa lain secara *visual auditif*, hidup dan pada saat suatu peristiwa terjadi; itu semua berpengaruh besar pada kehidupan politik, sosial, ekonomi dan kebudayaan.

Model komunikasi massa dimana media massa diibaratkan sebagai jarum hipodermik raksasa yang menuju kepada massa komunikan yang dianggap pasif, oleh Elihu Katz (dalam Nurudin, 2007. 157) dinyatakan bahwa; media massa menimbulkan efek yang kuat, terarah, segera dan langsung hal itu adalah sejalan dengan pengertian “perangsang tanggapan (*stimulus-response*)” yang mulai dikenal sejak penelitian ilmu jiwa pada tahun 1930-an. Menurut Elihu katz model komunikasi jarum suntik hipodermik terdiri dari; media yang sangat ampuh yang mampu memasukkan idea pada benak yang tidak berdaya dan massa komunikan yang terpecah-pecah, yang terhubung dengan media massa,

tetapi sebaliknya komunikan tidak terhubungkan satu sama lain.

Model jarum suntik hipodermik selanjutnya disempurnakan dengan model komunikasi satu tahap karena ternyata komunikan tidak selalu bersifat homogen dan pasif. Model komunikasi satu tahap menyatakan bahwa saluran media massa berkomunikasi langsung dengan massa komunikan tanpa berlalunya suatu pesan melalui orang lain, tetapi pesan tersebut tidak mencapai semua komunikan dan tidak menimbulkan efek yang sama pada setiap komunikan, sehingga model komunikasi ini mengakui bila; 1) Media tidak mempunyai kekuatan yang hebat. 2) Terdapat aspek pilihan dari penampilan, penerimaan, dan penahanan dalam ingatan yang selektif mempengaruhi suatu pesan. 3) Untuk setiap komunikan terjadi efek yang berbeda. (Nurudin, 2007. 165)

Model komunikasi satu tahap dapat dilihat pada khalayak penonton film, karena mereka jelas sangat heterogen dan tidak pasif, sehingga terdapat aspek pilihan dari penampilan sebuah film, yang akan mempengaruhi penerimaan dan penahanan dalam ingatan yang selektif pada para penonton film dan menimbulkan efek yang berbeda dalam memaknai sebuah film.

Sedemikian dahsyatnya efek media pada manusia. Komunikasi massa berhasil mempengaruhi masyarakat mulai dari efek kognitif (pengetahuan), afektif (emosional dan perasaan) dan behavioral (perubahan

pada perilaku). Namun pada dasarnya, efek yang ditimbulkan tersebut tidak akan pernah bisa berdiri sendiri, karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi, karena saat masyarakat menerima pesan, mereka tidak langsung menerimanya, namun menyaring pesan tersebut, dengan berpikir dan mempertimbangkannya. Karena masih ada faktor pribadi dan faktor sosial, yang menentukan seberapa besar efek media massa pada perubahan sikap dan perilaku manusia. (Nurudin, 2007. 206)

Pada periode 1950-1970, media massa sudah tidak memiliki kekuatannya lagi, sebagaimana periode teori masyarakat massa atau periode efek tidak terbatas. Karena setelah berakhirnya perang, masyarakat tidak mudah dipengaruhi oleh isi pesan media massa. *“Salah satu yang memperlemah posisi efek tidak terbatas ini adalah studi yang diprakarsai oleh Hovland dan teman-temannya di Yale University tentang PD II. Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi massa mempunyai variasi pengaruh dan bukan satu seperti yang diasumsikan efek tidak terbatas. Memang komunikasi massa dapat mempunyai efek, tetapi tidak sebesar yang diasumsikan efek tidak terbatas”*. (Nurudin, 2007. 217)

Teori yang mendukung terjadinya perubahan efek media pada masyarakat pada saat itu adalah Teori Perubahan Sikap atau Attitude Change Theory, yang dikenalkan oleh Carl Iver Hovland, pada awal tahun 1950-an. (Carl I. Hovland, Irving L. Janis,

and Harold H. Kelley, dalam Nurudin, 2007. Hal. 217) Juga dikuatkan oleh Teori Penguatan atau Reinforcement Theory dari Joseph T. Klapper, yang muncul pada tahun 1960-an. (Joseph T. Klapper dalam Nurudin, 2007. 220)

Teori perubahan sikap Carl Iver Hovland memberikan penjelasan, bagaimana sikap seseorang terbentuk dan bagaimana sikap itu dapat berubah melalui proses komunikasi massa dan bagaimana sikap itu dapat mempengaruhi sikap atau tingkah laku seseorang. Menurut Hovland, seseorang akan merasa tidak nyaman bila dihadapkan pada informasi baru yang bertentangan dengan keyakinannya. Teori perubahan sikap, juga disebut sebagai Teori Disonansi, yang berarti ketidakcocokan atau ketidaksesuaian. Untuk mengurangi ketidaknyamanan itu, maka akan ada proses selektif, yaitu penerimaan informasi selektif, ingatan selektif, dan persepsi selektif. (Hovland, Janis, and Kelley, 1953) Dalam memaknai *film action* di era abad 21 ini jelas telah mengalami banyak perubahan, walaupun penuh dengan aksi kekerasan yang dianggap kurang positif untuk perkembangan perilaku tetapi pendapat tersebut sudah mulai bergeser terbukti dengan banyaknya *film action* yang mencapai *Box Office*.

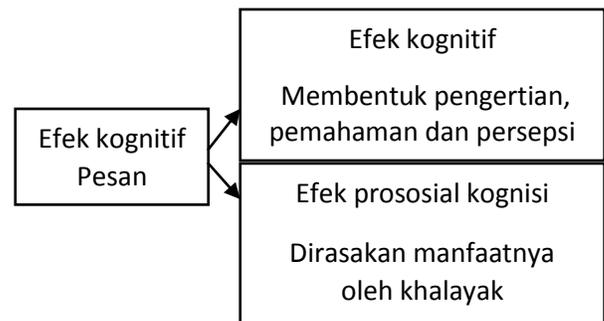
The Individual Differences Theory, nama teori yang diketengahkan oleh Melvin D. Defleur (1985) ini menelaah perbedaan – perbedaan di antara individu – individu sebagai sasaran media massa ketika mereka diterpa informasi

melalui media massa sehingga menimbulkan efek tertentu. Perspektif perbedaan individu memandang bahwa sikap dan organisasi personal-psikologis individu akan menentukan bagaimana individu memberi makna pada stimuli dimana setiap orang mempunyai potensi biologis, pengalaman belajar dan lingkungan yang berbeda, sehingga perbedaan ini akan menyebabkan pengaruh media massa yang berbeda pula. (Jalaludin Rahmat, 2005. 37)

Film sebagai salah satu bentuk komunikasi massa mengacu pada model komunikasi linear. Artinya bahwa film ada dalam proses komunikasi yang sifatnya searah. Bagaimana model komunikasi ini berjalan? Pengirim pesan, dalam hal ini adalah si pembuat film, akan mengirimkan pesan melalui suatu saluran atau media yaitu film itu sendiri. Pesan berisi tentang ide cerita yang disampaikan dalam film. Pesan akan ditujukan kepada penerima yaitu khalayak penonton film. Adanya *Noise* atau pun gangguan mungkin akan mempengaruhi proses transmisi pesan, misalnya kondisi tempat pertunjukan yang kurang nyaman, sikap *audience* saat menonton film, gangguan teknis saat menonton film dan hal lainnya. Penyampaian pesan melalui film juga sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan referensi si penonton saat menginterpretasikan film, (McLuhan dalam Jalaludin Rahmat, 2005. 37) dengan demikian dapat dimengerti bila penonton film khususnya *film action* masing-masing mengembangkan makna yang berbeda-beda yang dapat

ditemukan pada cerita dan tampilan *film action*.

Film memiliki kemampuan untuk mengantarkan pesan secara unik. Dapat dilihat begitu banyak jenis film, diantaranya dokumenter, horor, drama, *action*, petualangan, komedi, fiksi ilmiah, musikal, animasi, dan lainnya. Tiap konsep film akan sesuai dengan konsep pesan yang akan disampaikan. Untuk itu setiap pembuat film diminta untuk membuat konsep film yang sesuai aturan dan layak dikonsumsi masyarakat. Film seharusnya bisa menjadi media komunikasi yang memberikan fungsi penerangan, pendidikan, pengembangan budaya, ekonomi, selain juga memberikan fungsi hiburan kepada masyarakat.



Gambar 1

Skema Efek Kognitif Pesan

Aristoteles (384-322 SM), seorang sarjana bangsa Yunani murid dari Plato, sudah menggunakan istilah makna sewaktu mendefinisikan kata. Dijelaskannya bahwa kata adalah

satuan terkecil yang mengandung makna. Dibedakannya makna antara sebagai akibat hubungan antar kata dan yang bukan dimana kedua jenis makna itu dapat dibandingkan dengan makna leksikal dan makna gramatikal (Ullman, 2007:41).

Filsafat, sebagai studi tentang kearifan, pengetahuan, hakikat realitas dan prinsip, berkaitan dengan semantik. Kaitan di antara keduanya terletak pada dunia fakta, yang menjadi objek perenungannya adalah dunia simbolik yang terwakili dalam bahasa. Aktivitas berpikir itu sendiri tidak berlangsung tanpa adanya bahasa sebagai medianya. Ketepatan menyusun simbol kebahasaan secara logis merupakan dasar dalam memahami struktur realitas secara benar. Karena itu, kompleksitas simbol harus serasi dengan kompleksitas realitas sehingga keduanya berhubungan secara tepat dan benar. (Alston, 1964. 6).

Aspek sosio-kultural sangat berperan dalam menentukan bentuk bahasa, perkembangan maupun perubahan maknanya. Dalam menentukan fungsi dan komponen semantik, ada tiga faktor yang terkait, yakni (1) ideasional, isi pesan yang ingin disampaikan, (2) interpersonal, makna yang hadir dalam peristiwa tuturan, dan (3) tekstual, bentuk kebahasaan serta konteks tuturan yang merepresentasikan makna tuturan (Halliday, 1978:108). Sementara Ogden & Richards (1976, 26) menggambarkan unsur-unsur makna dengan —segitiga semiotik sebagai

berikut. Dijelaskannya bahwa makna (pikiran atau referensi) adalah hubungan antara lambang (simbol) dengan acuan atau referensi dimana hubungan antara lambang dan acuan bersifat tidak langsung, sedangkan hubungan antara lambang dengan referensi dan referensi dengan acuan bersifat langsung.

Menjadi jelas bahwa penonton film bisa memaknai sebuah film dari berbagai sisid pandang, seperti diungkapkan oleh Nuryadi (Dalam jurnal kajian semantik, 2014) yang memaparkan bahwa berkaitan dengan unsur-unsur makna kita temukan adanya tanda atau lambang, konsep, dan acuan. Konsep merupakan sebuah makna sebagai hasil hubungan antara lambang dan acuannya. Makna itu sendiri mengandung aspek-aspek tertentu yang berupa tema, rasa, nada, dan amanat, dengan demikian makna dalam film tidak selalu bersifat denotatif tetapi juga dapat bermakna konotatif.

Pesan dapat dikatakan sebagai materi atau bentuk fisik dari ide yang disampaikan kepada komunikan. Dari pesan yang dikirimkan, seorang komunikator biasanya menghendaki reaksi dan umpan balik dari komunikan. Wilbur Schramm (dalam Little John, 2000:267) menyampaikan bahwa agar suatu pesan membangkitkan tanggapan yang dikehendaki, maka pesan tersebut harus memenuhi empat kondisi sebagai berikut:

1. Pesan harus dirancang dan disampaikan sedemikian rupa

- sehingga menarik perhatian si komunikator. Hal ini terkait dengan format yang baik, pemilihan kata yang tepat, serta waktu penyampaian (timing) yang sesuai.
2. Pesan harus menggunakan lambang-lambang yang mengacu pada bidang pengalaman yang sama. Dengan demikian pesan dapat dipahami oleh komunikator maupun komunikannya. Misalnya, pemilihan bahasa ‘kedokteran’ yang dipahami oleh komunikator maupun komunikannya yang memang merupakan mahasiswa kedokteran.
 3. Pesan harus membangkitkan kebutuhan pribadi dari komunikator dan menyarankan beberapa cara untuk memperoleh kebutuhan tersebut. Komunikator perlu memahami apa kebutuhan komunikator.
 4. Pesan harus menyarankan suatu jalan untuk memperoleh kebutuhan yang telah disebut di atas secara layak sesuai situasi ketika komunikator digerakkan untuk memberi tanggapan yang dikehendaki oleh komunikator. Kelompok di mana komunikator berada harus dipahami pula oleh komunikator.

Pesan dalam film *action* dikemas dengan sangat baiknya dengan bantuan teknologi sehingga penonton dapat menikmatinya dengan segala keseruan namun juga dengan berbagai perasaan yang berkembang, melalui aksi-aksi yang menghibur dan jalan cerita yang bisa memberi pemahaman dan pembelajaran.

Pesan juga merupakan seperangkat simbol verbal dan atau non-verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud sumber lainnya. Karenanya pesan pada dasarnya mempunyai tiga komponen utama, yaitu makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, bentuk atau organisasi pesan.

Semuanya terbungkus rapi dalam setiap adegan pada film. Kita dapat menemukan ada banyak simbol yang disampaikan dengan berbagai bentuk dan tampilan yang merupakan komposisi dari aksi, suara dan gambar. Semakin banyak simbol dengan demikian semakin banyak pula makna yang bisa kita dapatkan. Karena Interpretasi terhadap sesuatu hal yang ada dalam suatu realitas kehidupan yang didalamnya terdapat simbol – simbol atau tanda, kemudian akan di apresiasikan dan dikonstruksikan ke dalam suatu media pesan bisa berupa teks, gambar ataupun film. Dalam mempersepsikan realitas di dunia akan sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman seseorang, hal tersebut nantinya akan banyak menentukan hasil interpretasi terhadap suatu hal.

Analisa makna melalui Pendekatan referensial atau realisme mewakili paham berikut; bahwa Bahasa berfungsi sebagai wakil realitas. Wakil realitas itu menyertai proses berpikir manusia secara individual. Berpusat pada pengolahan makna suatu realitas secara benar. Adanya kesadaran pengamatan terhadap fakta dan penarikan

kesimpulan secara subjektif. Makna merupakan julukan atau label yang berada dalam kesadaran manusia untuk menunjuk dunia luar. Membedakan makna dasar (denotatif) dari makna tambahan (konotatif).

Dalam mengungkapkan makna pada penelitian ini, teori semiotika Barthes mempunyai posisi penting untuk mengungkapkan makna-makna tersembunyi pada teks slogan baik audio maupun visual, sehingga kita dapat melihat apakah ada makna yang tersirat atau tidak dari teks tersebut selain makna yang sudah tersurat. Karena pengungkapan makna yang tersirat dengan menggunakan teori makna konotasi hanya dapat dilakukan pada pemaknaan tahap kedua seperti diungkapkan oleh Barthes.

Pemikiran Barthes tentang semiotika dipengaruhi oleh Saussure, kalau Saussure mengintrodukir istilah *signifier* dan *signified* berkenaan dengan tanda-tanda atau teks dalam suatu paket pesan, maka Barthes menggunakan istilah denotasi dan konotasi untuk menunjukkan tingkatan-tingkatan makna. Roland Barthes (1982) secara panjang lebar mengulas apa yang disebut sebagai sistem pemaknaan tataran/ tahapan kedua, yang dibangun diatas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sistem kedua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang di dalam *mythologies*-nya secara tegas Dia bedakan dari denotatif atau sistem pemaknaan tataran pertama.

Tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda, akan tetapi pada

saat yang sama tanda denotatif adalah juga penanda konotatif, jadi dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif. Pada film setiap adegannya seringkali menunjukkan adanya penanda denotatif sekaligus penanda konotatif.

Fiske (1990, 88) menyebut model ini sebagai signifikasi dua tahap, tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* (ekspresi) dan *signified* (*content*) didalam sebuah tanda terhadap *realitas external*. Itu yang disebut Barthes sebagai denotasi yaitu makna paling nyata dari tanda. Sementara konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua, yang menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. *Signifier* sebagai ekspresi ditunjukkan melalui aksi-aksi para pemainnya yang memukau dengan bantuan teknologi CGI yang dapat menciptakan berbagai gerakan melalui special efek dan *slow motion*, sementara *signified* sebagai *content* ditunjukkan melalui cerita dan drama yang menyertainya.

Menurut Sardar & Loon (2005, 60-61), film dan televisi memiliki bahasanya sendiri dengan sintaksis dan tata bahasa yang berbeda. Film pada

dasarnya bisa melibatkan bentuk-bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengkodekan pesan yang sedang disampaikan. Figur utama dalam pemikiran semiotika sinematografi hingga sekarang adalah Christian Metz dari *Ecole des Hautes Etudes et Sciences Sociales (EHESS)* Paris. Menurutnya, penanda (signifiant) sinematografis memiliki hubungan motivasi atau beralasan dengan penanda yang tampak jelas melalui hubungan penanda dengan alam yang dirujuk. Penanda sinematografis selalu kurang lebih beralasan dan tidak pernah *semena* (hubungan bersifat arbitrer).

Dijelaskan oleh Metz (1974, 108-109), bahwa sebuah gambarkan suara dalam film memiliki arti denotatif, dia adalah sebagaimana adanya dia dan kita tidak perlu berusaha banyak untuk mengenalinya. Sebuah film juga memiliki kesanggupan konotatifnya sendiri secara khas, sebagai contoh: shot “mawar”, pembuat film tentunya sudah melakukan pilihan tertentu: apakah mawar putih atau merah (yg secara kultur punya arti berbeda), diambil dari sudut tertentu, dengan kamera bergerak atau tidak, mawar itu segar atau layu, duri-durinya kelihatan jelas atau tersembunyi, semua ini bantuan khas untuk konotasi sinematik

Jika perasaan kita tentang konotasi sesuatu shot yang khas tergantung dari kenyataan bahwa ia sudah dipilih dari serentetan kemungkinan shot-shot yang lain, maka kita dapat mengatakan bahwa ini

(dalam bahasa semiologi) sebuah konotasi Paradigmatik. Sebaliknya jika arti dari ‘mawar’ bukan tergantung dari perbandingan shot itu dengan shot-shot lain yang potensial, tapi tergantung pada perbandingan shot itu dengan shot-shot yang mendahului atau yang sesudahnya, maka itu berarti konotasi Sintagmatik, artinya makna yang kita peroleh ialah karena shot itu dibandingkan dengan shot-shot lain yang kita memang lihat. (Metz, 1974. 108-109)

Kedua poros paradigmatik dan sintagmatik memiliki nilai nyata sebagai alat untuk memahami apa arti film. Sesungguhnya sebagai sebuah seni, film hampir seluruhnya tergantung dari kedua perangkat pilihan ini, dengan adanya CGI pembuat film *action* bisa menerapkan keduanya hampir secara bersamaan dalam satu *scene*.

Dua istilah dalam studi literer yang saling berhubungan dan berguna untuk melukiskan cara utama film dalam menyampaikan makna konotatif yaitu *metonim* dan *synechdoch*. *Metonim* (menggantikan nama) adalah sebuah detil atau pengertian yang ada hubungannya dan dipergunakan untuk menampilkan ide atau objek, contoh: mahkota — menunjuk pada ide kerajaan. *Synechdoch* adalah bentuk kiasan di mana suatu bagian mewakili keseluruhan atau keseluruhan mewakili bagian, contoh: polisi — mengiaskan hukum; *close up* barisan sepatu berbaris — mengiaskan tentara. (Metz, 1974. 108-109)

Menurut Metz (1974, 77): sinema atau film dikelompokkan dalam *langage* dan bukan *langue*. *Langage* adalah Bahasa pada tingkatan umum: seperti bahasa binatang, tanda lalu lintas, dll. Sedangkan *langue* adalah Bahasa manusia: seperti bahasa Prancis, bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dll. Karena sinema tidak memiliki padanan *fonem* sebagai kesatuan bunyi terkecil dari artikulasi kedua – yang digabungkan menjadi *fonem* atau *morfem*: kesatuan makna terkecil dari artikulasi pertama, contoh: penanda “kuda” (terdiri dari empat *fonem* /k/+u/+d/+a/, yang *morfemnya* adalah /kuda/ Dalam sinematografi penanda /kuda/ dapat diungkapkan dengan gambar kuda apakah itu *close up shot*, *mediumshot*, dll.

Metz berpendapat: bahwa sebuah *shot* lebih dekat dengan kalimat daripada kata, contoh: *shot*, seorang yang berjalan di jalanan, hal ini sepadan dengan kalimat: seorang berjalan di jalanan. Berbeda dengan “tanda” (*sign*) bahasa di mana hubungan bersifat arbitrer (*semena*) antara tanda dan benda, penanda sinematografis memiliki hubungan ‘motivasi’ atau ‘beralasan’ dengan petanda yang tampak jelas melalui hubungan penanda dengan alam yang dirujuk. Petanda sinematografis selalu kurang lebih ‘beralasan’ dan ‘tidak pernah semena’ Hubungan motivasi antara penanda dengan petanda sinematografis itu berada pada tingkat denotatif maupun konotatif. Hubungan denotatif yang beralasan itu disebut analogi; karena memiliki persamaan

perseptif dan auditif antara penanda dan petanda dengan referen.

Kekerasan atau dalam bahasa Inggris: Violence, berasal dari bahasa Latin: violentus yang berasal dari kata *vī* atau *vīs* berarti kekuasaan atau berkuasa, adalah (dalam prinsip dasar dalam hukum publik dan privat Romawi), (Merriam-Webster Dictionary Retrieved February 8, 2010) merupakan sebuah ekspresi baik yang dilakukan secara fisik ataupun secara verbal yang mencerminkan pada tindakan agresi dan penyerangan pada kebebasan atau martabat seseorang yang dapat dilakukan oleh perorangan atau sekelompok orang. (American Heritage Dictionary, Violence, Retrieved February 8, 2010) The Roots of Violence: Wealth without work, Pleasure without conscience, Knowledge without character, Commerce without morality, Science without humanity, Worship without sacrifice, Politics without principles. — Mahatma Gandhi (1869-1948)

Kekerasan yang dilakukan perorangan adalah perlakuan kekerasan dengan menggunakan fisik (kekerasan seksual dan penganiayaan), verbal (termasuk menghina), psikologis (pelecehan), oleh seseorang dalam lingkup lingkungannya.

Kekerasan yang dilakukan oleh negara atau kelompok, yang oleh Max Weber didefinisikan sebagai "monopoli, legitimasi untuk melakukan kekerasan secara sah" yakni dengan alasan untuk melaksanakan putusan pengadilan,

menjaga ketertiban umum atau dalam keadaan perang yang dapat berubah menjadi semacam perbuatan terorisme yang dilakukan oleh negara atau kelompok yang dapat menjadi salah satu bentuk kekerasan ekstrem (antara lain, genosida, dll.). (Max Weber, 1994. 390). Serta tindakan kekerasan yang tercantum dalam hukum publik yakni tindakan kekerasan yang diancam oleh hukum pidana (sosial, ekonomi atau psikologis (skizofrenia, dll.)).

Kekerasan dalam politik umumnya pada setiap tindakan kekerasan tersebut dengan suatu klaim legitimasi bahwa mereka dapat melakukannya dengan mengatas namakan suatu tujuan politik (revolusi, perlawanan terhadap penindasan, hak untuk memberontak atau alasan pembunuhan terhadap raja lalim walaupun tindakan kekerasan dapat dibenarkan dalam teori hukum untuk pembelaan diri atau oleh doktrin hukum dalam kasus perlawanan terhadap penindasan di bawah tirani dalam doktrin hak asasi manusia. (Jean-François Malherbe, 1968)

Kekerasan simbolik (Bourdieu, *Theory of symbolic power*, 1977. 248) merupakan tindakan kekerasan yang tak terlihat atau kekerasan secara struktural dan kultural (Johan Galtung, *Cultural Violence*, 1996. 280) dalam beberapa kasus dapat pula merupakan fenomena dalam penciptaan stigmatisasi. Kekerasan antara lain dapat pula berupa pelanggaran (penyiksaan, pemerkosaan, pemukulan, dll.) yang menyebabkan

atau dimaksudkan untuk menyebabkan penderitaan atau menyakiti orang lain, dan - hingga batas tertentu - kepada binatang dan harta-benda. Istilah "kekerasan" juga berkonotasi kecenderungan agresif untuk melakukan perilaku yang merusak. Kekerasan pada dasarnya tergolong ke dalam dua bentuk —kekerasan sembarang, yang mencakup kekerasan dalam skala kecil atau yang tidak terencana, dan kekerasan yang terkoordinasi, yang dilakukan oleh kelompok-kelompok baik yang diberi hak maupun tidak, seperti yang terjadi dalam perang, yakni kekerasan antar-masyarakat dan terorisme.

Secara terminologi, kekerasan (violent) didefinisikan sebagai perilaku pihak yang terlibat konflik yang bisa melukai lawan konflik untuk memenangkan konflik. Kata konflik berasal dari bahasa Latin yaitu *configere* yang artinya saling memukul. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konflik diartikan sebagai percekocokan, perselisihan, pertentangan. Definisi konflik menurut sosiologis adalah suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (kelompok) yang berusaha menyingkirkan pihak lain dengan cara menghancurkan atau membuatnya tidak berdaya.

Menurut Soerjono Soekanto, konflik adalah suatu proses sosial individu atau kelompok manusia berusaha memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai ancaman dan/atau kekerasan. Sementara Ariyono Suyono

menyampaikan, bahwa konflik adalah proses atau keadaan dua pihak berusaha menggagalkan tercapainya tujuan masing-masing yang disebabkan adanya perbedaan pendapat nilai-nilai ataupun tuntutan dari masing-masing pihak. Sedangkan menurut Berstein, konflik merupakan suatu pertentangan atau perbedaan yang tidak dapat dicegah. Konflik ini dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif saat melakukan interaksi dengan orang lain, juga dijelaskan oleh A.J. Dubrin, bahwa konflik mengacu pada pertentangan antar individu atau kelompok yang dapat meningkatkan ketegangan sebagai akibat saling menghalangi dalam pencapaian tujuan.

Thomas Hobbes (Dalam Shombing, 2005. 5) selanjutnya menyatakan, bahwa kekerasan merupakan sesuatu yang alamiah dalam manusia.

Didukung oleh Stuart dan Sundeen (1998, dalam Josep. L. 2007) yang menyatakan, bahwa perilaku kekerasan atau tindak kekerasan merupakan ungkapan perasaan marah dan permusuhan yang mengakibatkan hilangnya kontrol diri di mana individu bisa berperilaku menyerang atau melakukan suatu tindakan yang dapat membahayakan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan, sedangkan menurut Soerjono Soekanto, kekerasan (violence) adalah penggunaan kekuatan fisik secara paksa terhadap orang atau benda. Adapun kekerasan sosial adalah kekerasan yang dilakukan terhadap orang dan barang

karena orang dan barang tersebut termasuk dalam kategori sosial tertentu.

Konflik dan kekerasan menjadi muatan utama dalam film *action*. Pertentangan antara tokoh antagonis dan protagonis menjadi pokok cerita. Kedua pihak akan berusaha menggunakan berbagai cara untuk mencapai tujuannya dan cara kekerasan sepertinya tidak dapat dihindarkan. Tokoh antagonis melakukan tindak kekerasan dengan tujuan untuk merusak, menyakiti, menganiaya, menyiksa, mengintimidasi dan menguasai lawan dengan cara membuat lawan menderita. Sementara tokoh protagonis digambarkan sebagai sosok yang pada akhirnya juga harus melakukan tindak kekerasan dengan tujuan yang berbeda yaitu lebih untuk mempertahankan diri, membela diri, membela orang lain yang lemah, membela keluarga, membela kelompoknya atau untuk menjalankan misi-misi tertentu terkait pada usaha penyelamatan, penegakan hukum atau kebenaran, sehingga tokoh protagonis walaupun melakukan tindak kekerasan yang merusak dan menyakiti, tetapi tetap dianggap sebagai pahlawan.

Ciri sebuah masyarakat yang dinamis adalah adanya interaksi, dalam proses interaksi masyarakat kita tidak dapat menghindari terjadinya konflik dan sering kali konflik diselesaikan dengan menggunakan kekerasan, maka kekerasan akan selalu menjadi bagian dalam aktivitas interaksi manusia yang mana itu juga

menjadi sifat alamiah manusia. Sementara itu upaya meminimalisir kekerasan dalam interaksi manusia haruslah terus dilakukan dimana kekerasan haruslah menjadi pilihan terakhir dalam situasi yang memaksa dan diperlukan sehingga disamping kerusakan yang dihasilkan kita tetap mendapatkan efek manfaatnya. Bukan dalam rangka membenarkan aksi kekerasan tersebut tetapi apa yang melatarbelakangi juga harus dipertimbangkan dengan demikian dapat menjadi bahan introspeksi bagi semua pihak.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih untuk penelitian ini adalah penelitian deskripsi analisis dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dimana perspektif subyek lebih ditonjolkan, dalam penelitian kualitatif teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan dan sebagai landasan yang bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian ini dan juga menjadi bahan pembahasan hasil penelitian.

Data pada penelitian ini diperoleh melalui observasi terhadap film-film *action* yang meraih box office di Amerika dan beredar di Indonesia pada periode tahun 2015. Observasi dilakukan dengan mengamati dan mempelajari adegan-

adegan yang penuh *action* dari setiap film, serta membaca sinopsisnya untuk memahami jalan ceritanya.

Sumber Data:

1. Daftar film *action* yang meraih box office tahun 2015 yang diperoleh melalui internet.
2. *Key Informan* dari penggemar film *action* berjumlah lima orang
3. Informan dari anggota masyarakat yang menonton film *action* yang diwawancara berjumlah lima orang
4. Teknik Pengumpulan Data, dengan menggunakan Focus Group Discussion baik dengan *key informan* maupun para informan.

Analisa penelitian dilakukan melalui proses pengamatan untuk mencari tahu dan menggali makna-makna yang mungkin muncul dari setiap adegan yang penuh dengan *action* dalam film yang diteliti. Selanjutnya menjelaskan apa yang menjadi latarbelakang cerita dan apa yang menjadi alasan dari *action* pada setiap adegan film melalui sinopsis dari setiap film dan juga dialog-dialog pada setiap adegan.

Analisa dan Hasil Penelitian

Film terdiri dari berbagai genre, salah satu genre film paling populer adalah film *action*. Film *action* menjadi populer karena menghadirkan banyak aksi-aksi laga yang seru dan menegangkan, kehadiran film aksi menjadi produk unggulan film-film Hollywood. Selain itu film *action* juga menjadi ciri khas dari film-film Hong

Kong dan film-film Asia. Di Indonesia, film *action* memang tidak terlalu banyak, meski begitu ada juga beberapa film *action* Indonesia yang sukses dan mampu populer seperti film Reid yang populer di tahun 2013.

Film *action* dikenal berkat adanya aksi-aksi laga yang seru di dalamnya. Film *action* juga menghadirkan satu atau banyak tokoh yang bertindak sebagai pahlawan atau tokoh protagonis yang harus menghadapi tantangan dengan disertai adegan baku hantam, perkelahian, kekerasan, aksi pengejaran, baku tembak polisi dan aksi-aksi lainnya. Dalam film *action* juga terdapat villain berupa teroris, perampok, psikopat, penjahat atau mafia gangster yang menjadi tokoh antagonis utama dalam film.

Selain itu perkembangan teknologi grafis animasi komputer dan CGI yang makin maju dalam membuat visual efek semakin membuat film *action* asik untuk ditonton. Film-film *action* terutama yang berasal dari barat yang diproduksi oleh Hollywood penuh dengan adegan bom dan ledakan, serta tembak-menembak, juga banyak menghadirkan aksi kejar mengejar dengan mobil dan kendaraan lainnya, melalui teknik grafis CGI serta aksi-aksi dari stunt doubles, maka film *action* semakin keren dan berkualitas.

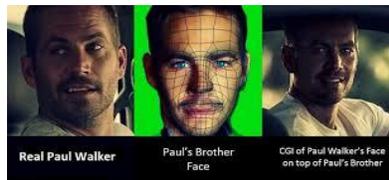
Apa yang membuat film *action* begitu seru untuk ditonton dan dapat menampilkan adegan-adegan yang sepertinya tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Ternyata, kunci

pembuatan film-film ini adalah sebuah aplikasi komputer grafis yang disebut *Computer Generated Imagery (CGI)* yang mampu menghasilkan *special effect* untuk membuat adegan-adegan yang sangat memukau. Dengan perangkat lunak ini bisa diciptakan gambar 3D lengkap dengan berbagai efek yang dikehendaki. Beberapa *software CGI populer* antara lain *Art of Illusion* (bisa di-download di sourceforce.net), *Maya*, *Blender*, dan lain-lain. *CGI* merupakan tehnik penerapan teknologi komputer grafik untuk pembuatan efek kusus (*special effect*) dalam film. Perangkat lunak (*software/program*) komputer yang biasanya digunakan dalam penerapan CGI antara lain *3ds Max*, *Blender*, *Light Wave 3D*, *Maya*, dan *Autodesk Softimage*.

Computer-Generated Imagery (CGI; bahasa Indonesia: “pencitraan yang dihasilkan komputer”) adalah penggunaan grafik komputer (atau lebih tepatnya, grafik komputer 3D) dalam efek spesial. CGI digunakan dalam film, acara televisi dan iklan, dan juga media cetak. Permainan video umumnya menggunakan grafik komputer waktu-nyata (jarang disebut sebagai CGI), namun juga sering menggunakan “adegan tengah” (*cutscene*) yang telah dirender dan film-film pembuka yang mirip dengan penggunaan CGI. Ini dinamakan *Full Motion Video* (FMV). <https://kuliahilkom.wordpress.com/2010/03/04/tentang-cgi-computer-generated-imagery/> Di unduh tgl. 3 Juni 2016

Teknologi CGI ini sering digunakan untuk efek visual komputer karena efek yang dihasilkan lebih mudah dikontrol dan lainnya juga lebih berdasarkan proses fisik, seperti membuat miniatur untuk efek gambar atau menyewa tambahan untuk adegan keramaian atau perang masal seperti film yang melibatkan banyak prajurit. Hal ini dapat juga menciptakan satu film untuk menghasilkan konten tanpa memakai aktor, contohnya saja seperti pembuatan film *Fast & Furious 7*. <http://www.hometekno.com/2015/12/pengertian-teknologi-cgi-dan-contohnya.html> Diunduh tgl. 3 Juni 2016

Salah satu contoh penerapan CGI pada film *Fast & Furious 7*



Gambar 4

Special Effect Wajah

Film action bisa dikombinasikan dengan *genre-genre film* lain sehingga menghadirkan *subgenre film* baru seperti berikut ini;

1. *Film Action Comedy*, *film action* yang dikombinasikan dengan komedi yang menampilkan unsur humor yang lucu dan kocak. Contoh: *Dumb & Dumber*, *Bad Boys*, *Rush Hour*, *21st Jump Street*, *The Other Guys*

2. *Film Action Horror*, *film action* yang dikombinasikan dengan unsur horor yang menyeramkan dan mencekam yang menghadirkan unsur supranatural dari kekuatan jahat berupa iblis, hantu, *vampire*, atau *zombie*. Contoh: *Legion*, *Resident Evil*, *Blade*, *Constantine*, *Priest*.

3. *Film Action Thriller*, *film action* yang dikombinasikan dengan unsur *thriller* yang menegangkan yang menghadirkan musuh-musuh dan teroris flamboyan, penuh unsur kekerasan, berpacu dengan waktu serta biasanya menghadirkan satu tokoh pahlawan utama. Contoh: *Die Hard*, *Under Siege*, *Speed*, *Rambo*, *Lethal Weapon*.

4. *Film Disaster*, *film action* yang menghadirkan sebuah bencana alam atau bencana fiksi. Contoh: *Independence Day*, *2012*, *The Day After Tomorrow*, *Armageddon*, *Deep Impact*

5. *Film Martial Arts*, *film action* yang menghadirkan elemen seni bela diri, seperti kung fu, karate, silat, dan lain-lain dan biasanya berasal dari film film Asia. Contoh: *Kung Fu Hustle*, *The Raid Redemption*, *Drunken Master*, *Enter the Dragon*

6. *Film Sci-Fi Action*, *film action* yang dikombinasikan

dengan unsur sains fiksi. Contoh: *The Matrix*, *The Terminator*, *Minority Report*, *Inception*, *Transformers*, *Star Wars*

7. *Film Spy*, *film action* yang menghadirkan unsur spionase, mata-mata dan agen rahasia. Contoh: *Mission Impossible*, *The Bourne Series*, *James Bond (Spectre, Casino Royale, Skyfall, dll)*

8. *Film Superhero*, *film action* yang menghadirkan unsur superhero berupa pahlawan dengan kekuatan super, biasanya diadaptasi dari komik. Contoh: *Superman*, *Spiderman*, *Batman*, *The Avengers*, *Captain America*, *Iron Man*, *X-Men*.

Berikut adalah daftar film *action* yang mencapai box office dan beredar di bioskop Indonesia; *Wild Card*, *Taken 3*, *Jupiter Ascending*, *Seventh Son*, *Run All Night*, *Fast and Furious 7*, *San Andreas*, *Max: Fury Road*, *Avengers: Age of Ultron*, *Big Game*, *Jurassic World*, *Mission Impossible: Rouge Nation*, *Pixels*, *Ant-Man*, *Terminator Genisys*, *HitMan: Agent 47*, *The Man From U.N.C.L.E*, *Fantastic Four*, *Dragon Ball Z: Resurrection 'F'*, *The Transporter Refueled*, *The Last Witch Hunter*, *The Hunger Games: Mockingjay Part*, *Star Wars: Episode VII - The Force Awakens*. *James Bond: Spectre*.

Salah satu alasan mengapa *film-film action* Hollywood begitu

menarik dan digemari karena digunakannya *special effect*. Dalam film bergenre *action* biasanya digunakan penggabungan antara *liveshoot* dan *special effect*, seperti disampaikan oleh Didik Wijaya (2006, 13) dalam bukunya '*Special Effect History and techniques*' bahwa *film action* akan lebih menarik jika digabung dengan *special effect* karena hal itu bisa meningkatkan dampak suatu objek terhadap indera manusia, seperti superman terbang, mobil yang meluncur dari ketinggian, efek pukulan, tendangan atau peluru yang mengenai sasaran. Menurut penulis ini bisa berarti atau menimbulkan konotasi sintagmatik.

Menurut Patricia D. Netzley (2001), dalam bukunya '*Encyclopedia of movie special effect*', *special effect* digunakan untuk memvisualkan adegan yang tidak dapat dicapai dengan alat biasa, menggantikan *property* sesungguhnya yang berada dalam *frame* seperti ledakan, tembakan atau penghancuran banyak sekali gedung dan infrastruktur lainnya. Selain itu *special effect* digunakan agar tidak membahayakan aktor dan untuk meningkatkan kualitas gambar yang sudah diambil dengan cara menambahi, mengurangi atau mengubah elemen dalam *frame*, menurut penulis proses ini dilakukan untuk memberi makna konotatif sinematik.

Analisa tentang kekerasan kita hampir tidak dapat melihat sisi positifnya, masyarakat secara mayoritas akan menentang perilaku

dan tindak kekerasan, dinyatakan oleh Max Weber bahwa negara adalah satu-satunya yang mempunyai kewenangan untuk menggunakan kekerasan secara sah dan kemudian dalam sistem demokrasi diupayakan untuk menggunakannya seminimal mungkin. Namun manusia sebagai makhluk mempunyai sifat Latar Belakang natural yang melekat yaitu emosi, yang mendapatkan salurannya diantaranya melalui perilaku kekerasan, sebuah kontradiktif yang tak dapat dihindarkan oleh masyarakat.

Film action menjadikan aksi-aksi kekerasan sebuah hiburan yang direspon oleh masyarakat secara positif, inilah yang membuat peneliti yakin bahwa kita bisa mendapatkan banyak nilai-nilai dari sebuah film *action* bukan hanya perilaku kekerasan yang merusak. Melalui *film action* kita bisa melihat hampir semua bentuk kekerasan dari yang kecil sampai yang ekstrem, yang tidak langsung sampai yang secara vulgar ditampilkan dalam sebuah adegan. Maka secara denotatif makna kekerasan dalam *film action* akan tertangkap dan terekam dalam benak kita, tetapi bila hanya makna kekerasan yang bisa kita dapatkan ketika menonton *film action*, maka *film action* tidak akan dapat menghibur para penontonnya. Biasanya penonton *film action* menyukai film ini karena keseruannya yang dapat memacu adrenalin kita sehingga kita ikut bergairah dan bersemangat merasakan berbagai ketegangan dalam film tersebut, pada saat jagoannya berusaha mengalahkan musuhnya misalnya, atau

terjadi kejar mengejar, tembak-menembak atau adu jotos dan tendang, klimaksnya kemenangan dari tokoh protagonis terhadap tokoh antagonis yang berarti juga selesainya sebuah masalah dengan baik dan memuaskan walaupun dibutuhkan banyak pengorbanan karena ada yang harus terbunuh, terluka atau material yang rusak.

Diakhir cerita kita akan melihat bagaimana tokoh protagonis tampil sebagai penyelamat atau pahlawan, orang yang mampu berbuat untuk membela yang lemah, membela diri sendiri, membela keluarga, berbuat kebaikan untuk masyarakat dan negaranya dan mau berkorban.

Sesuai dengan konsep pahlawan yang diambil dari Bahasa Sanskerta bahwa; Pahlawan (Sanskerta: phala-wan yang berarti orang yang dari dirinya menghasilkan buah (phala) yang berkualitas bagi bangsa, negara, dan agama) adalah orang yang menonjol karena keberaniannya dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, atau pejuang yang gagah berani. (Kamus besar Bahasa Indonesia, 2001) <https://id.wikipedia.org/wiki/Pahlawan>

Pada banyak cerita tentang kepahlawanan baik fiksi, dongeng maupun nyata, tampaknya kita akan punya makna yang sama tentang sosok pahlawan yaitu seseorang atau tokoh yang gagah berani yang dengan kemampuannya selalu siap melawan keangkaramurkaan dan kejahatan dengan aksi-aksi kekerasan, dan seringkali dengan konsep cerita yang

hampir mirip dimana sitokoh akan berusaha dengan berbagai jalan damai menyelesaikan konflik tapi pada akhirnya aksi kekerasan harus dengan terpaksa diambil dalam proses tersebut. Kita juga dapat melihat bahwa sang tokoh perlu melakukan aksi kekerasan demi menyelamatkan diri atau orang lain.

Proses tokoh protagonist tampil sebagai pahlawan pada sebuah film dapat dilihat melalui alur cerita dan latar belakang peristiwa mengapa timbul masalah dan bagaimana tokoh dipaksa atau didorong untuk berbuat dan harus menggunakan kekerasan. Seperti pada film *Fast and Furious 7* misalnya, dimana tokoh utamanya mulai tidak nyaman karena keselamatan keluarganya terancam ketika dia mendapatkan kiriman bom dari seseorang dan puncaknya pada saat mengetahui bahwa seorang temannya telah dibunuh. Peristiwa inilah yang memicu dan mendorong tokoh utama untuk bertindak dan harus menggunakan kekerasan dan kita penonton mendukung apa yang dilakukannya dan ikut merasakan gregetnya pada setiap adegan yang begitu seru. Tindakan kepahlawanan disini dimaknai oleh penonton sebagai makna tambahan atau makna lain (makna konotatif) dibalik tindak kekerasan yang tampak nyata dan muncul karena alasan atau latar belakang tertentu.

Furious 7 (atau dikenal sebagai *Fast & Furious 7* di berbagai negara seperti Indonesia) adalah sebuah film aksi, laga dan balap mobil Amerika

Serikat. *Furious 7* merupakan film ketujuh dari serial *Fast & Furious*. Film ini akan mengupas 'pensiunnya' Brian O'Conner dari dunia balap, sebagaimana diketahui, karena pemeran Brian, Paul Walker, telah meninggal dunia. Film ini dirilis di AS pada tanggal 3 April 2015.

Film Terbaru "*Fast and Furious 7*" (2015) merupakan kelanjutan dari *Fast and The Furious 6*, bercerita tentang seorang pria bernama Dom (Vin Diesel) yang berhasil menyelamatkan Letty Ortiz (Michelle Rodriguez) dari seorang penjahat bernama Owen Shaw (Luke Evans). Dom pun akhirnya berhasil menolong Leety Ortiz dan mengalahkan Owen Shaw. Namun karena hal tersebut Dom akhirnya mendapat masalah pasalnya sang kakak kandung Owen Shaw yang bernama Ian Shaw merasa tidak terima dengan kematian Owen Shaw dan ingin membalas dendam ada Dom. Akankah Ian Shaw berhasil membalaskan dendam atas kematian Owen Shaw pada Dom? Misi lain Dom dan timnya dalam film ini adalah untuk membebaskan sandera seorang wanita seksi yang jago hack dan menciptakan satu chip yang dijuluki mata tuhan. Oleh para penjahat, sang hacker diculik dan akhirnya bisa diselamatkan oleh regu pimpinan Dom tapi pengejaran yang dilakukan para penjahat yang merupakan sekutu Sean Boswell dan Ian Shaw terus dilakukan bersama sekutunya. Banyak terdapat adegan-adegan fantastis bisa kita temukan dalam film ini.

Para penonton peserta FGD setuju dengan tindakan yang dilakukan oleh tokoh protagonis dalam menyelesaikan masalah dan mengatasi musuh-musuhnya, mereka tidak menyalahkan bahwa tokoh protagonis telah melakukan tindak kekerasan yang bahkan sama sadisnya dengan tokoh antagonis. Bahkan penonton merasa puas bila tokoh protagonis dapat membalas tindak kekerasan yang dilakukan oleh tokoh antagonis dengan telak dan sama kerasnya.

Melalui makna konotatif tindak kekerasan pada film *action* sebagian mendapatkan pembenaran atau dibenarkan atau diperbolehkan berdasarkan latar belakang cerita, yaitu tokoh pemeran utama yang harus mempertahankan diri dari situasi buruk atau tekanan tokoh lawannya, pada cerita yang lain tokoh utama mungkin harus membela diri, membela keluarga, membela kelompoknya atau bahkan membela negara dan bangsanya. Pada cerita yang berbeda tindakan kekerasan dilakukan dalam rangka melaksanakan tugas atau misi yang mulia.

Seperti pada film James Bond ‘*Spectre*’, misalnya tokoh utama mendapat tugas untuk menyelamatkan organisasi penting negaranya dari rekayasa penentuan pemimpin baru baru mereka dari tokoh yang tidak dikehendaki karena sebenarnya dia bukanlah orang baik. Seperti *synopsis* berikut ini;

James Bond (Daniel Craig) kembali mendapat misi yang kali ini bernama *Spectre* yang membawanya

berpetualangan ke negara Meksiko dan Roma. Dalam ceritanya, James Bond berhasil untuk mematikan Marco Sciarra (Alessandro Cremona). Namun ternyata setelah itu barulah terungkap bahwa misi dalam *Spectre* tersebut bukan misi yang resmi. Misi *Spectre* tersebut merupakan misi pemberian terakhir dari mediang M yang perankan oleh Judi Dench. Ia pun menyampaikan misinya ini melalui sebuah video untuk James Bond. Namun M yang diperankan oleh Ralph Fiennes justru tak terlalu menyukai kekacauan yang dihasilkan Bond di Meksiko. Di Italia Bond bertemu dengan Lucia (Monica Bellucci) janda cantik dari tokoh penjahat terkenal. Pertemuan keduanya membahas tentang sebuah organisasi bernama SPECTRE. Sementara di London, Max Denbigh (Andrew Scott) yang baru saja mengepalai Pusat Keamanan Nasional mempertanyakan tindakan Bond dan menantang keberadaan MI6 yang di pimpin oleh M. Mampukan Bond mengungkap SPECTRE di misi terbarunya

ini?<https://acara.co.id/event/sinopsis-film-spectre-james-bond-007-cinema/>

Pada sequal film James Bond konteks pembela kebenaran telah melampaui lintas negara walaupun James Bond digambarkan sebagai agen organisasi intel negara Inggris. Aksi-aksi kepahlawanan James Bond dilakukan bukan sekedar untuk membela dan menegakkan kekuasaan negara Inggris tapi untuk semua bentuk penyimpangan khususnya dalam hal penerapan teknologi

persenjataan yang dapat merugikan umat manusia.

Pada film *'Taken 3'*, dikisahkan bagaimana sang tokoh harus melindungi keluarganya dan membersihkan namanya dari tuduhan pembunuhan atas mantan istrinya. Pemain: Liam Neeson, Maggie Grace, Famke Janssen, Forest Whitaker, Sutradara: Olivier Megaton, rilis: 9 Januari 2015 (Amerika Serikat)

Berikut sinopsis Singkat Film "Taken Kisah lanjutan dari serial Taken 1 dan 2. Seperti sebelum-sebelumnya, keluarga Bryan Mills (diperankan oleh Liam Neeson) masih dalam keadaan tak tenang. Lebih lagi ketika ia memutuskan untuk berhenti menjadi mata-mata pemerintah. Siapa sangka, sumber kegalauannya malah datang dari mantan rekan kerjanya sendiri. Semua berawal ketika mesti masuk perangkap pembunuhan mantan isterinya sendiri. Sehingga ia pun mesti terus berusaha berlari dan menyelamatkan diri serta puterinya (Kim).

<http://www.ngasih.com/2015/07/31/film-action-barat-terbaru-terbaik-2015>

Sequel film *Taken* menggambarkan perjuangan pribadi sang tokoh yang keluarganya terus di usik dan dijadikan sasaran kekerasan oleh musuh-musuhnya karena latar belakang pekerjaan sang tokoh yang notabene mantan agen khusus CIA. *So is too personal*. Aksi-aksi kekerasan pada film ini menunjukkan bagaimana tokoh adalah seorang yang mempunyai skill baik fisik, kemampuan strategi dan analisa

kasus yang brilian, serta semangatnya yang terus terpacu untuk mengejar musuh-musuhnya, mengungkap dan menyelesaikan masalah.

Dalam film *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2* terlihat bagaimana imajinasi sang sutradara Francis Lawrence yang luar biasa menyatukan berbagai elemen sumber daya manusia, teknologi, penokohan, serta adegan per adegan dalam konflik. Jika melihat sekilas dalam trailer filmnya, pemilihan latar yang meliputi lokasi syuting, setingan waktu kapan karakter-karakter dalam film ini hidup, dialog, bahkan dialeg mereka masing-masing juga telah diatur secara sempurna oleh sang sutradara Francis Lawrence (lepas dari pengalaman dan kemampuan akting para pemeran). Berikut sinopsisnya;

The Hunger Games: Mockingjay - Part 2 akan menjadi puncak akhir kisah Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence), Katniss akan memimpin persiapan perang melawan Presiden Snow (Donald Sutherland). Katniss bersama dengan teman-temannya, termasuk Peeta (Josh Hutcherson), Finnick (Sam Claflin) dan Gale (Liam Hemsworth) serta ribuan warga siap untuk berjuang menggulingkan Presiden Snow, dimana Presiden Snow juga terobsesi untuk menghancurkan Katniss dan teman-temannya. Berbagai jebakan, musuh, dan pilihan yang sulit lebih sulit dari arena mana pun di Hunger Games akan menunggu Katniss.

Film *action* ini menyasar para kaum muda dan remaja, aspek positif

yang dapat diambil adalah bagaimana usaha kreatif para tokohnya dalam melalui berbagai halangan untuk mencapai tujuan mereka mempertahankan kehidupan dan kelompoknya. Proses kerjasama dan pengambilan keputusan dalam menyelesaikan masalah menjadi pembelajaran yang bermanfaat bagi kaum muda yang menontonnya bila dapat memahami dengan baik disamping mengagumi acting dan *action* para pemainnya.

Berikut adalah resensi (*review*) untuk film *The Transporter 4; Refueled*, sengaja tidak ditampilkan utuh tidak diedit (maaf bila ada kata yang kurang *representative*) karena resensi ini salah satu bahan diskusi pada pengumpulan data melalui FGD.

Review Film *The Transporter Refueled* (2015) oleh Glen Tripollo. Reviewer ini menyampaikan gagasannya karena merasa film aksi ini sebenarnya masih kurang jelas, ini niatnya dibuat sebagai *sequel* atau *reboot*. Karena untuk suatu *sequel*, rasanya amat sangat berbeda dari versi sebelum-sebelumnya, sedangkan mau dianggap *reboot* pun *feel*-nya terasa tanggung, berhubung film sebelumnya belum terlalu lama dirilis, yakni 2008. Tapi, daripada Satu hal yang pasti, reviewer sempet tidak merasa *worth it* buat nonton film ini di bioskop. Setidaknya setelah mengecek beberapa *trailer*-nya yang terlihat kurang greget. Tapi setelah berkesempatan buat mengecek sendiri versi full-nya, ternyata gue jadi yakin akan satu hal. Apa yang akhirnya gue yakini? Untuk

tahu jawabannya, simak aja dulu yuk, review film *The Transporter Refueled* (2015) berikut ini!

The Transporter Refueled (2015) masih berfokus pada karakter bernama Frank Martin (Ed Skrein) yang bekerja sebagai seorang kurir elit berpenampilan *mainstream secret agent's style* yang mengendarai mobil sedan bermerk Audi. Kali ini, Frank berurusan dengan wanita-wanita mantan pekerja seks komersial, Anna (Loan Chabanol), Gina (Gabriella Wright), Maria (Tatiana Pajkovic), dan Qiao (Wenxia Yu), yang memiliki dendam pribadi dengan mantan bos mucikari mereka, Arkady Karasov (Radivoje Bukvic). Frank dimintai mengantar paket kiriman yang ternyata berwujud dua orang cewek seksi yang berpenampilan sama. Semua cewek yang diangkut Frank ternyata sedang dalam misi melakukan pembalasan dendam mereka, dan somehow jadi awkward moment ketika mereka malah minta Frank (yang keahliannya udah cukup terkenal di kalangan dunia hitam) untuk membantu misi mereka. Frank yang awalnya menolak pun akhirnya jadi jinak setelah diancam kalau mereka akan membunuh ayah Frank (Ray Stevenson) yang telah mereka culik. Selanjutnya, perkembangan cerita pun layaknya kebanyakan film *action* lainnya. *The story was awful (no spoiler!)*

Yep, ini hal yang paling bikin gemes sepanjang nonton film ini dari awal sampai akhir. Well, sebetulnya ngga berarti *Transporter 1 - 3* punya cerita yang wow banget, setidaknya

gaya penyampaiannya dan juga misi-misi pada tiga film awalnya tersebut masih digarap dengan baik tanpa membuat Frank Martin-nya kehilangan jati diri. Di filmnya kali ini, cerita serasa terlalu standar dan setengah hati dibuatnya, soal pembalasan dendam sekelompok mantan PSK yang mendadak bisa jadi ahli banget dalam hal kejahatan terstruktur layaknya profesional. Udah gitu dengan kemampuan penggalian informasi layaknya seorang agen rahasia juga agak mengganggu. Tiba-tiba bisa punya rencana buat manfaatin Frank Martin bahkan sampai bisa nyulik bapaknya. Intinya, ada suatu hal yang miss untuk dinikmati di sini. Apalagi setelah ada *plot twist* bahwa bapaknya Frank ternyata kurang baik dari segi penampilan maupun acting, dan tetep aja dengan segampang itu Frank nyerah di hadapan cewek-cewek yang nyulik bapaknya itu. Satu lagi yang akhirnya kian lama menjadikan film ini semakin "biasa" adalah konflik utama yang selalu saja jadi besar karena si Frank Martin yang melanggar sendiri 3 (tiga) aturan dasar Transporter yang selalu dia sampaikan dengan gaya profesional (aturan dasarnya bisa dilihat di poster di bawah). menjadi heran sama Luc Besson, sang creator Frank Martin dan konsep THE TRANSPORTER-nya. Karakter yang begitu menjanjikan, udah punya penggemar, eh, malah dirusak sendiri dengan menghasilkan cerita yang menurut gue nggak worth sama sekali buat diikuti. Sayang banget, padahal gue suka karya-karya Luc lainnya seperti TAKEN trilogy. Yah, walau sebetulnya film LUCY

(2014) juga sempat jadi semacam film sampah buat gue. Yah seenggaknya, Luc harusnya lebih telaten lagi ngecek *script*.

Ed Skrein ngga punya karisma untuk menjadi seorang Frank Martin, rasanya banyak yang setuju sama pernyataan di atas. Frank Martin udah terlalu nempel *image* serta karismanya sama aktor bermuka serius, jutek, *cool, manly*, dan ngga humoris kayak Jason Statham. Ed Skrein di sini jadi keliatan kayak bulan-bulanan tokoh Frank Martin versi sebelumnya. Karismanya makin berkurang di setiap adegan yang melibatkan ayahnya. Entah kenapa, seorang mantan militer yang udah ngerjain banyak misi-misi berbahaya ini jadi terkesan lembek. Di bayangan gue Frank ini harusnya tipe yang peduli-peduli-cuek sama ortu sendiri. Karakteristik Frank Martin jadi rusak dan terkesan out-of-character setelah diperankan sama Ed Skrein. Rasanya jadi orang yang lain, jadi terlalu berbakti, yang mana kurang pas rasanya disandingkan sama tokoh-tokoh anti-hero seperti ini. Ya, akting dia juga kaku, mungkin karena terlalu berjuang keras agar mirip sama versi pendahulunya yang pada akhirnya malah jadi nggak natural dan gagal total.

Tiga aturan dasar film Transporter yang herannya malah selalu dilanggar. Frank Martin versi Ed Skrein juga *somehow* jadi lebih bawel dan banyak nanya. Jadi makin jelas bentuk pelanggaran dirinya sendiri terhadap aturan-aturan dasar seorang Transporter. Maksudnya, Frank Martin

versi Jason Statham pun tetap melakukan hal yang sama, hanya saja pelanggaran-pelanggaran tersebut masih terasa smooth, sehingga penonton ngga begitu 'ngeh' dan tetap menganggap Frank Martin sebagai orang yang profesional dalam kerjanya. Intinya, masalah besar sesungguhnya berada pada kepenulisan scriptnya, tapi jadi lebih buruk karena Ed Skrein sama sekali nggak bisa akting. Film yang harusnya jadi film kualitas A yang bahkan sampai diproduksi dengan kamera IMAX ini pun jadi terkesan murahan, asal jadi, dan kualitas yang ngga jauh beda sama B-movie.

Fighting scenes yang ngga "nendang", dan beberapa goof's yang agak mengganggu

Kalo Frank Martin versi Statham punya gaya berantem yang elegan, gerakan nggak lebay tapi efek serangannya dahsyat, kali ini Ed Skrein keliatan terlalu geradakan. Nggak tau kenapa, berantemnya jadi kurang *smooth*, mungkin ini salah koreografer, bisa juga salah si aktor yang nggak bisa mengatur mimik saat adegan *fighting*. Intinya, *fighting style* Statham dulu merupakan salah satu daya tarik kenapa kita perlu nonton *The Transporter 1-3*, tapi untuk yang ini, perludiacungi dua jempol ke bawah. Satu lagi soal keanehan di salah satu *scene*, ketika Frank Martin naik jetski sampe ke darat, kemudian lompat dengan gaya lurus (kaki di depan) saat rem mendadak, dan mulus nembus kaca mobil di bagian kemudi. Adegan konyol yang tampak justru,

karena CGI effect-nya murahan dan kentara sekali.

Satu lagi, soal goofs atau kesalahan teknis dalam penggambaran adegan. Ada adegan yang luar biasa (iklan mobil Audi-nya), yaitu muter-muter di satu jalan buat nabrakin diri ke pipa air biar pipanya copot dan airnya nyembur. Tapi, nggak ada penyok sama sekali doong mobilnya. Terus, mobil yang dikendarai Frank Martin jelas menggunakan kemudi kiri, anehnya setiap saat Frank gerakin gigi/persneling, jelas banget kalo yang disorot itu adalah mobil dengan kemudi kanan. Tampak sekali karena kesalahan ini begitu kontinu.

Ada semacam komedi lewat karakter ayah Frank yang justru rasanya garing bukan main Kurang pas untuk membahas ayah Frank terlalu mendalam karena takut jadi spoiler. Intinya, ada yang lucu dengan karakter si ayah yang rasanya sedikit berkebalikan dengan Frank Martin. Semestinya *The Transporter* bukanlah film aksi yang cukup pantas untuk diisi dengan adegan-adegan komedi nan komikal seperti yang terjadi di sini. Alhasil, secara keseluruhan film, gue ngerasa seperti haus, dikasih air, gue minum, tapi sama sekali ngga bikin rasa haus gue ilang. Intinya, *not worth it*, dan buang-buang waktu.

Ada beberapa hal yang sebaiknya dijadikan catatan bagi yang baru mau nonton film ini bareng keluarga. Pertama, tema misi kali ini bisa dibilang masuk kategori dewasa, walaupun nggak ada adegan frontal. Film ini garing bukan main, jadi

persiapkan mental untuk merasakan kekecewaan. Kecuali kalo kalian penggemar Ed Skrein sih, kadang nggak ada yang bisa menghentikan seruan "I love you" dari para fans, sesampah apapun filmnya. Terus, adegan *fight* jangan terlalu diharepin ya, di sini *too much rule of cool* yang dieksekusi dengan gagal. Yang paling penting, ini film A-movie tapi berasa B-movie. Fix deh ini tim di balik layarnya bikin cerita setengah hati. Kalo gue jadi Jason Statham, bisa dimengerti kenapa dia nggak mau diajak main *The Transporter* lagi <http://movgeeks.blogspot.co.id/2016/01/the-transporter-refueled-2015.html> diunduh tgl. 27 Mei 2016

Hasil diskusi berdasarkan review ini adalah bahwa kita sepakat nonton *film action* karena memang mau melihat *action*nya yang seru dan bagus, dan untuk film kelas A (*A-movie*) adegan *action* adalah adegan yang tidak tampak direkayasa, biasanya dengan bantuan teknologi special effectakan terlihat bagus dan *real*, *smooth*, indah namun tetap menunjukkan unsur kekerasan. Selanjutnya dalam menyaksikan *film action* penonton selalu mengikuti perkembangan teknologi di dalamnya, baik dalam pembuatan filmnya maupun teknologi yang digunakan dan ditunjukkan dalam setiap aksi pada film tersebut. Dan yang paling banyak dibahas adalah mengenai kharisma dan ketokohan dari *figure* utama dalam film. Ketika penonton sudah merasa tidak atau kurang menemukan kharismatik pada *figure* tersebut maka film tersebut tidak menjadi menarik

lagi bahkan kehilangan makna secara keseluruhan.

Pada setiap *film action* kita dapat melihat bahwa tokoh-tokoh protagonisnya bukanlah orang sembarangan tetapi orang yang punya kemampuan-kemampuan tertentu sehingga dimungkinkan untuk berbuat lebih dari seharusnya minimal mampu berpikir rasional dan kreatif. Seperti pada film *Transporter* misalnya, tokohnya memiliki kemampuan mengemudi yang menakjubkan disamping kemampuan bela diri, atau tokoh Bryan Mills pada film *Taken 3*, yang dituntut untuk menggunakan semua *skill* dan kemampuannya untuk mengungkap siapa pembunuh mantan istrinya. *Skill* para tokoh disajikan dengan real dan sangat jelas pada adegan-adegan tertentu, diawal film, pada saat berjuang melawan musuhnya atau pada puncak adegan ketika dia berhasil mengalahkan musuhnya, dengan menggunakan teknik *zoom*, *slow motion* atau *stuntman* (peran pengganti).

Pertempuran dan misi bertahan hidup menjadi ciri khas dalam film *Taken 3* ini. Tokoh utama dalam film *Taken 3* adalah Liam Neeson, digambarkan sebagai pensiunan agen CIA yaitu Bryan Mills yang dahulunya mengabdikan setia terhadap negaranya, namun waktu terus berputar. Justru sekarang Bryan dikejar-kejar oleh mantan anggotanya. Semua bermula ketika Bryan dijebak dalam suatu pembunuhandiketahu bahwa Bryan Mills (Neeson) dibayangi oleh percobaan pembunuhan mantan

istrinya Lenore (Famke Janssen) hingga menempatkan dia di garis bidik dari para penjahat yang melakukan perbuatan kotor, yaitu penjahat yang tampaknya ingin membongkar kehidupan Mills satu persatu, seorang demi seorang.

Selain harus mengupas kasus dibalik siapa pembunuh mantan istrinya, Bryan juga harus berjuang menghindari pengejaran tanpa henti dari CIA, FBI dan polisi. Namun bukan *Taken 3* jika tokoh utamanya mudah tertangkap. Bryan memiliki keahlian dan keterampilan yang mumpuni dalam menangani hal seperti ini. Bryan berjuang agar dapat keluar dalam masalah ini.

Tokoh-tokoh utama dalam setiap *action*nya walaupun tampak sering kali bertindak penuh kekeatan tetapi mereka selalu penuh perhitungan dan merencanakan tindakannya sesuai dengan kemampuan atau *skill* yang dimiliki serta memanfaatkan teknologi dengan baik. Kecanggihan teknologi menjadi nilai khusus dalam *film action*, seperti pada film James Bond sejak *sequal* yang pertama sudah menampilkan berbagai peralatan canggih, mulai dari mobil, senjata, kamera atau alat penyelamatan lainnya. Kecanggihan teknologi pada *film action* bukan saja secara denotative tampak pada adegan film tetapi juga pada proses pembuatannya, sehingga melalui *film action* kita juga dapat mengikuti perkembangan teknologi di Barat, bahkan beberapa teknologi belum masuk ke negara kita. Seperti pada film *Mission Impossible*

misalnya; digambarkan tentang kecanggihan teknologi komputer yang telah dapat mendeteksi seseorang secara menyeluruh mulai dari bentuk badan sampai kepada gaya gerak yang dimiliki seseorang. Untuk menerobos sistem tersebut Ethan si tokoh utama harus menguji keterampilannya menahan napas di dalam air sampai 3 menit agar dapat mengganti kunci *chips computer* yang disembunyikan di dalam air.

Perkembangan dan pemanfaatan teknologi modern yang terus berkembang tampak jelas dalam film-film; *Mission Impossible*, *James Bond*, *Jurassic World*, *Ant-Man*, *Max Man*, *Avengers*, *Fast and Furious*, *Pixels* dan hampir diseluruh film yang ada dapat menunjukkan adanya suatu teknik, cara dan upaya dalam penyelesaian masalah baik secara konvensional maupun yang canggih, sesuai dengan pengertian dari teknologi berikut ini;

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Secara umum, teknologi dapat didefinisikan sebagai entitas, benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai. Dalam penggunaan ini, teknologi merujuk pada alat dan mesin yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah di dunia nyata. Ia adalah istilah yang mencakupi banyak hal, dapat juga meliputi alat-alat

sederhana, seperti linggis atau sendok kayu, atau mesin-mesin yang rumit, seperti stasiun luar angkasa atau pemercepat partikel. Alat dan mesin tidak mesti berwujud benda; teknologi virtual, seperti perangkat lunak dan metode bisnis, juga termasuk ke dalam definisi teknologi ini. dan Teknologi juga dapat dipandang sebagai kegiatan yang membentuk atau mengubah kebudayaan.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi>

Pada tahun 1937, seorang sosiolog Amerika, Read Bain, menulis bahwa *technology includes all tools, machines, utensils, weapons, instruments, housing, clothing, communicating and transporting devices and the skills by which we produce and use them* ("teknologi meliputi semua alat, mesin, aparat, perkakas, senjata, perumahan, pakaian, peranti pengangkut/pemindah dan pengomunikasi, dan keterampilan yang memungkinkan kita menghasilkan semua itu")

Sama seperti dua film yang pernah membawa William Goldman memenangkan Piala Oscar sebagai penulis naskah, cerita dalam film teranyar Jason Statham di awal tahun 2015 ini juga diadaptasi dari karya novel. Jika film *The Princess Bride* (1987) diangkat dari cerita novel karya penulis asal Chicago, Amerika Serikat itu yang berjudul sama terbitan tahun 1973, maka film terbaru kali ini mengambil cerita dari novelnya yang berjudul *Heat* keluaran tahun 1986. Film ini berjudul *Wild Card*.

Sebenarnya, novel tersebut juga sudah pernah diangkat ke layar lebar pada tahun 1986 dengan judul yang sama dan dibintangi Burt Reynolds. Namun, Jason Statham tertarik untuk memfilmkannya kembali, dan langsung membintanginya sendiri. Dalam film bergenre *action crime* ini, dia berperan sebagai Nick Wild, seorang petarung tangguh yang bekerja sebagai *bodyguard* di Las Vegas, namun juga memiliki masalah sebagai pecandu judi.

Suatu ketika, Nick mengetahui salah seorang temannya dipukuli secara brutal oleh beberapa orang preman. Dia pun nekat berhenti dari pekerjaannya sebagai *bodyguard* demi untuk mencari tahu identitas para preman yang menganiaya temannya tersebut dan membantunya membalas dendam. Namun, salah seorang preman itu ternyata adalah anak dari seorang bos mafia terkenal. Dia pun masuk dalam dunia kriminal yang sangat berbahaya bagi nyawanya. Nick terlibat dalam masalah besar ketika dia dikejar-kejar oleh banyak pihak; penegak hukum yang ingin mengadilinya dan anak buah bos mafia yang ingin menghancurkannya. Dengan keterampilannya bertarung, dia berusaha untuk menyelamatkan diri. Namun, Nick terpaksa harus mengikuti sebuah permainan judi yang berbahaya dan menjadi taruhan bagi nyawanya. Sekarang hidupnya hanya bisa diselamatkan oleh dunia judi. Berhasilkah Nick untuk menang?

Para tokoh protagonist menjadi seorang pemberani dalam melawan

musuh-musuhnya biasanya karena mereka memang orang-orang yang mempunyai latar belakang *skil* dan kemampuan serta terlatih dengan baik sehingga dalam melakukan tindakannya tetap dengan perhitungan yang matang dan cara-cara yang dipikirkan terlebih dahulu walaupun kadang dibarengi dengan kekekatan dan kebrutalan.

Walaupun seringkali *film action* dibuat secara *thriller*, tetapi kita juga sering menemukan adegan-adegan *slow motion*, tujuan adegan *slow motion* adalah untuk lebih mempertegas atau memperjelas *action* dalam sebuah adegan dan bersamaan dengan itu kita juga dapat melihat keindahan gerak dari *action-action* tersebut secara nyata.

Biasanya *slow motion* di gunakan untuk objek yang akan di buat lebih detil, contoh riak air dalam gelas yang di jatuhkan buah/es batu, gerakan tabrakan/tumbukan benda seperti gelas pecah, gerakan peluru yang melesat, dan masih banyak lagi gerakan benda yang akan di fokuskan atau di tuju oleh si sutradara, agar khalayak dapat lebih fokus pada adegan tersebut. Hal ini biasanya digunakan untuk menampilkan adegan yang sangat dramatis. Misalnya, adegan seorang tokoh ditembak dari belakang. Saat si tokoh jatuh, gerakan bisa saja dibuat *slow motion* agar lebih terkesan dan menyentuh perasaan penontonnya. <http://www.arti-definisi.com/slow%20motion>.

gerakan lambat banyak digunakan dalam pembuatan *film*

modern. Hal ini digunakan oleh hampir semua sutradara untuk mencapai efek yang beragam. Beberapa *study* klasik gerakan lambat meliputi: kegiatan atletik dari semua jenis, untuk menunjukkan keterampilan dan gaya. Untuk merebut kembali momen kunci dalam pertandingan atletik, biasanya ditampilkan sebagai *replay*.

Gerakan lambat juga dapat digunakan untuk efek artistik, membuat aura romantis atau menegangkan atau untuk menekankan suatu saat dalam waktu. Vsevolod Pudovkin, misalnya, menggunakan gerakan lambat dalam sebuah adegan bunuh diri di film *The Deserter*, di mana seorang pria melompat ke sungai tampaknya seperti terhisap ke bawah oleh gelombang lambat percikan air sungai. Contoh lain adalah *Face / Off*, di mana John Woo menggunakan teknik yang sama dalam gerakan kawanannya merpati terbang. *The Matrix* membuat sukses yang berbeda dalam menerapkan efek ke adegan aksi melalui penggunaan beberapa kamera, serta pencampuran gerak lambat dengan *live action* dalam adegan lainnya. sutradara Jepang Akira Kurosawa adalah seorang pelopor yang menggunakan teknik ini pada tahun 1954 pada *film Seven Samurai*. Direktur Amerika Sam Peckinpah adalah pecinta klasik lain dari penggunaan gerakan lambat. Teknik ini terutama terkait dengan efek ledakan tembakan dan rekaman bawah air. https://en.wikipedia.org/wiki/Slow_motion

Adegan-adegan pada *film action* bisa ditampilkan dengan lebih baik, detil, serta dramatis dengan menggunakan teknik *slow motion* dan juga *fast motion*. Dengan kedua teknik ini serta dilengkapi dengan *special effect* dan animasi penonton bisa dibuat sangat terkesan dan puas dengan *action-action* bagus dan menggelorakan.

Seperti pada animasi yang digunakan pada film *Pixels* misalnya, film komedi sci-fi 3D barat berjudul *Pixels* ini merupakan film yang bercerita tentang *alien* yang salah melakukan tafsir *video game Arcade* klasik sebagai deklarasi perang terhadap bumi. Para *alien* pun melakukan penyerangan terhadap bumi dengan menggunakan *video game*. Presiden Will Cooper (Kevin James) meminta bantuan dari sang sahabat kecilnya bernama Sam Brenner (Adam Sandler). Sam adalah juara *video game* pada tahun 1980. Sam pun harus memimpin sebuah tim *video game* klasik untuk melawan dan mengalahkan para *alien* dan menyelamatkan bumi.

Juga pada film *Jurassic world* yang mampu menampilkan film bagus baik *action* maupun latar belakang adegan dengan memadukan antara animasi dan *special effect*. Bisa disimak melalui *synopsis* berikut ini; 20 tahun setelah kejadian di film *Jurassic Park*, Pulau Isla Nublar, yang berada di lepas pantai Pasifik, Amerika Tengah, dekat Kostarika, akhirnya berfungsi penuh menjadi taman dinosaurus yang dibuka untuk umum

dengan beragam atraksi menakjubkan dari berbagai jenis dinosaurus. Taman dinosaurus ini disebut dengan *Jurassic World* (Dunia Dinosaurus).

Pulau baru ini dimiliki oleh Simon Masrani (Irrfan Khan), CEO dari perusahaan *Masrani Corporation*. Ilmuwan perusahaan berhasil menciptakan jenis baru dinosaurus melalui rekayasa genetika, *dinosaurus hibrid* yang dikenal sebagai *Indominus rex*. Diciptakan dari DNA Giganotosaurus, Rugops, Majungasaurus dan Carnotaurus. Dinosaurus jenis baru ini dibuat untuk mengundang lebih banyak pengunjung.

Tidak semua orang setuju dengan ide dinosaurus hibrid, termasuk Owen Grady (Chris Pratt), yang bekerja sebagai staf di taman dinosaurus itu. Ia mempertanyakan temuan baru itu kepada Claire Dearing (Bryce Dallas Howard) manajer operasi sekaligus ilmuwan *Masrani Corporation* yang menemukan jenis hibrida itu.

Zach (Nick Robinson) dan Gray (Ty Simpkins) adalah keponakan Claire, Mereka berdua dibelikan tiket oleh orang tuanya untuk berlibur dengan mengunjungi taman dinosaurus. Dengan menaiki kapal feri, berangkat lah mereka menuju Pulau Isla Nublar bersama ratusan pengunjung lain, yang kebanyakan adalah anak-anak. Mereka memasuki pintu gerbang *Jurassic World* dengan kereta api.

Ratusan pengunjung memadati taman ini, menaiki jip, kano, kereta dan berbagai kendaraan pengaman lainnya untuk menyaksikan berbagai jenis dinosaurus yang luar biasa. Sebuah atraksi menakjubkan di danau, yang disaksikan oleh ratusan pengunjung: seekor hiu digantung di atas danau, dan seketika muncul seekor dinosaurus yang mirip buaya raksasa melahap hiu tersebut, menimbulkan cipratan air ke arah penonton.

Penonton kegirangan. <http://www.sinopsisfilmbio.skopterbaru.com/2015/06/sinopsis-lengkap-film-jurassic-world-dinosaurus-kembali-mengamuk.html>

Visual Effect atau *CGI Effect* merupakan bagian dari film untuk memberi yang nyata dari dari sesuatu yang bersifat imajinasi menjadi sesuatu yang nyata. Film dengan *special effect* yang luar biasa membuat penonton terkagum-kagum.

Adegan *slow motion* ketika mobil canggih pada film *Fast Furious 7* meluncur dari satu gedung pencakar langit menembus gedung lainnya dan mendarat dengan tragis di gedung ketiga dirasakan sensasinya oleh penonton dengan sangat mengagumkan, memaksa kita untuk menahan nafas sejenak dan ikut merasakan kelegaan (*release*) yang luar biasa. Adegan ini tidak akan dapat dirasakan oleh penonton bila tidak disajikan melalui *slow motion*. Kekuatan sensasi dan keindahannya semakin bertambah ketika kita menyadari bahwa kita tidak mungkin melakukan hal tersebut. Kira-kira

coment nya biasa disampaikan sebagai berikut; “wih gila ya.....bisa banget ya...keren banget tuch kalo bisa seperti itu”.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Adegan-adegan pada film *action* disampaikan melalui symbol-simbol yang sangat bervariasi, sehingga kita bisa memaknainya dengan berbagai cara. Maka dapat dikatakan bahwa makna pesan dalam film *action* tidak hanya tentang kekerasan, tetapi juga terdapat berbagaimakna pesan lainnya, pertama bisa dijelaskan melalui pesan tentang latar belakangcerita yang didalamnya memuat tentang konsep kepahlawanan, pesan tentang keindahan film *action* dan juga kemajuan teknologi modern. Dengan demikian terdapat makna denotatifsekaligus makna konotatif pada film *action*. Berupaadegan-adegan nyata yang dikombinasi dengan *special effect*. Dimana adegan tampak nyata namun pikiran kita dipermainkan dengan latar belakangscreen dan *slow motion* yang memukau efek-efek aksi yang ditampilkan.

Bisa ditemukan makna yang positif dibalik *action* yang bermuatan kekerasanberupa pembelajaran kreativitas, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan kerjasama tim. Bisa memberikan pembelajaran tentang konsep kepahlawanan dan skill bela diri untuk mempertahankan diri. Bisa dipelajari berbagai bentuk

perkembangan teknologi mulai dari yang tradisional sampai yang sudah canggih.

Saran

Walaupun kita bisa mendapatkan pembelajaran positif dari film-film *action* tetapi untuk remaja sebaiknya tetap diberikan pendampingan dan penjelasan oleh orang dewasa pada saat menontonnya.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini belum dapat banyak menjelaskan tentang keindahan gerak melalui *slow motion* dalam menggugah perasaan penonton sebagai makna konotatif karena harus diperdalam melalui penelitian psikologi komunikasi secara kualitatif. Penelitian ini juga tidak berusaha untuk menjelaskan tentang perkembangan teknologi perfilman yang sudah sangat maju, seperti dalam teknik animasi, *special effect*, *slow motion* dan *fast motion*.

Daftar Pustaka

Alston, W.P. 1964. *Philosophy of Language*. New Jersey: Englewood Cliffs.

American Heritage Dictionary, *Violence*, Retrieved February 8, 2010

Barthes, Roland. 1982. *Empire of Signs*. Translate by Richard Howard. New York. Hill and Wang

Bourdieu, Pierre (1977). "*Structures and The Habitus*". *Outline of a theory of practice*. Cambridge University Press

Carl I. Hovland, Irving L. Janis, and Harold H. Kelley "*Communication and Persuasion: Psychological Studies of Opinion Change*" New Haven: Yale UP, 1953 Print

Cobley, Paul and Litza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*. New York. Icon Books_Totem Books

Christian Metz. 1974. *Film Language: A Semiotics of the Cinema* Volume I (diterjemahkan oleh Michael Taylor). New York: Oxford university Press.

DeFleur, Melvin L., dan Everette E. Dennis, *Understanding Mass Communication: Effects of the Media on Society and Culture*, Boston: Houghton Mifflin Company, 1985.

Fiske, John. 1990. *Introduction to Communication Studies*, Second Edition. London and New York. Routledge

Halliday, M.A.K. 1978. *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.

Hovland, Janis, and Kelley, *The classic Communication and Persuasion*, 1953

Little John, Stephen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi (theories of human communication)* edisi 9. Jkt. Salemba Humanika.

- Jalaludin Rakhmat, 2005, *Psikologi Komunikasi*, edisi revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Johan Galtung (1996). "PART IV: CIVILIZATION THEORY - 1.1 Cultural Violence". *Peace by peaceful means: peace and conflict, development and civilization*. SAGE.
- Joseph T. Klapper, *The Effects of Mass Communication, 1964*
- Jean-François Malherbe (Docteur en philosophie de l'Université catholique de Louvain (depuis 1968) et en théologie de l'Université de Paris), in *Violence et démocratie*, Sherbrooke, CGC, 2003.
- Marsana Windhu, 1992. *Kekuasaan dan Kekerasan Menurut Johan Galtung*, Kanisius, Jakarta,
- Metz, Christian. 1974. *Film Language: A Semiotics of the Cinema Volume I* (diterjemahkan oleh Michael Taylor). New York: Oxford university Press
- Netzley, Patricia. D. 2001. *Encyclopedia of Movie Special Effect*. New York. ChekMark Books
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta. PT. Rajawali Pers.
- Nuryadi. 2014. *Analisa Makna: Kajian Semantik*. Jurnal Portal Garuda.Org.
- Ogden dan Richard. 1976. *The Meaning of Meaning*. London. Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Read Bain, 1973. "Technology and State Government," American Sociological Review 2
- Sardar, Ziauddin dan van Loon, Borin. 2005. *Mengenal Cultural Studies For Beginners*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Sihombing, Justin M. 2005. *Kekerasan Terhadap Masyarakat Marginal*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Stuart, GW. Dan Sundeen, S.J. 1998. *Buku Saku: Keperawatan Jiwa, Edisi 3*. Jakarta. Buku Kedokteran EGC
- Ullmann, Stephen. 2007. *Pengantar Semantik* (Pengadaptasi: Sumarsono dari Judul Asli: Semantics, An Introduction to the Science Meaning). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Weber, Max. 1994. "The President of the Reich". Di Peter Lassman, Ronald Speirs. Political writings. Cambridge University Press
- Wijaya, Didik. 2006. "Special Effect History and Techniques". Jakarta. Escaeva
- Yosep. L. 2007. *Keperawatan Jiwa*. Bandung. Refika Aditama
- SUMBER LAIN**
- <http://kamusbahasaIndonesia.org/kekerasan#ixzz1sSnTtmWZ>, diunduh pada 23 April 2016

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kekerasan>, diunduh pada 23 April 2016

<http://namafilm.blogspot.co.id/2014/07/film-action.html#ixzz47Twh> diunduh pada 20 April 2016

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pahlawan> diunduh pada 23 April 2016

<http://www.artidefinisi.com/slow%20motion>. Diunduh pada 30 April 2016

<https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi>

https://en.wikipedia.org/wiki/Slow_motion

<http://www.sinopsisfilmbioskoperbaru.com/2015/06/sinopsis-lengkap-film-jurassic-world->