



HIPERREALITAS SUPERHERO DALAM FILM

“SKY HIGH”

(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana

Strata 1 (S-1) Program Studi Ilmu Komunikasi

Di Susun Oleh:

ROSY APRISKA

44111010043

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **HIPERREALITAS SUPERHERO DALAM FILM
“SKY HIGH” (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND
BARTHES)**

Nama : ROSY APRISKA

NIM : 44111010043

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 14 Februari 2015

Mengetahui,

Pembimbing

(Afdal Makkuraga Putra, S.Sos, M.Si.)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : **HIPERREALITAS SUPERHERO DALAM FILM
“SKY HIGH” (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND
BARTHES)**

Nama : ROSY APRISKA

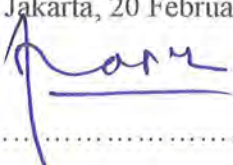
NIM : 44111010043

Fakultas : Ilmu Komunikasi

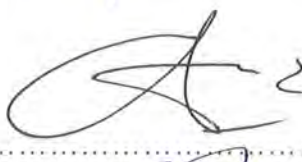
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 20 Februari 2015

Ketua Sidang,
Marwan Mahmudi M.Si.


(.....)

Penguji Ahli,
Rahmadya Putra N, S.Sos, M.Si


(.....)

Pembimbing,
Afdal Makkuraga P, S.Sos, M.Si


(.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : HIPERREALITAS SUPERHERO DALAM FILM
"SKY HIGH" (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND
BARTHES)
Nama : ROSY APRISKA
NIM : 44111010043
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 20 Februari 2015

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing

(Afdal Makkuraga Putra, S.Sos. M.Si.)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

An.

(Dr. Agustina Zubair, M.Si.)

Ketua Bidang Studi Broadcasting

(Feni Fasta, SE, M.Si.)



Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Mercu Buana

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : **HIPERREALITAS SUPERHERO DALAM FILM
“SKY HIGH” (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND
BARTHES)**

Nama : ROSY APRISKA

NIM : 44111010043

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 20 Februari 2015

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing

(Afdal Makkuraga Putra, S.Sos. M.Si.)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

an.

(Dr. Agustina Zubair, M.Si.)

Ketua Bidang Studi Broadcasting

(Feni Fasta, SE, M.Si.)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dan Junjungan Baginda Besar Nabi Muhammad SAW, yang telah memberi rahmat dan karunia, serta memberikan kesempatan sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk mendapatkan gelar Strata 1 (S1) Fakultas Ilmu Komunikasi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, semangat serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada :

1. Bapak Afdal Makkuraga Putra, S.Sos, M.Si. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan arahan untuk skripsi selama ini.
2. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan Ilmu yang bermanfaat dan berharga selama perkuliahan.
3. Bapak Dr. Arisetyanto Nugroho selaku Rektor Universitas Mercu Buana yang telah memberi banyak perubahan dan kemajuan positif untuk kampus.
4. Kepada kedua orang tua Ibu dan Bapak, Mba Febri, Ridha dan Juna yang selalu berdiri dibelakang Penulis untuk mendukung, mendoakan dan memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Teman-teman seperjuangan di kampus khususnya Broadcasting 2011, terutama kepada Detri, Ayu, Hasan, yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk penulis.
6. Galih Anton Wahyudi yang selalu memberikan waktu, semangat dan mendoakan penulis untuk menyusun skripsi.
7. Semua pihak yang tidak disebutkan satu persatu yang banyak memberikan dukungan untuk Penulis.

Penulisan skripsi ini disusun dengan sebaik-baiknya, Penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang sangat diharapkan. Semoga skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan dapat menambah ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Akhir kata Penulis ingin mengucapkan terima kasih atas semua bimbingan, dan dukungan serta kesempatan yang besar ini, semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah SWT.

Jakarta, 20 Februari 2015

Rosy Apriska

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	ii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1.	Latar Belakang Masalah	1
1.2.	Fokus Penelitian	12
1.3.	Tujuan Penelitian	12
1.4.	Manfaat Penelitian	12
	1.4.1. Manfaat Akademis	12
	1.4.2. Manfaat Praktis	13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1.	Film Sebagai Media Massa	14
	2.1.1. Pengertian Film	14
	2.1.3. Karakteristik Film	17
	2.1.3. Fungsi Film.....	18
	2.1.4. Jenis Film	20
	2.1.5. Unsur-unsur Film	21
2.2.	Representasi	22
2.3.	Hiperealitas	23
2.4.	Superhero	28
	2.4.1. Karakteristik Superhero	32
2.5.	Semiotika.....	36
	2.5.1. Semiotika Roland Barthes	38

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1.	Paradigma Penelitian	44
3.2.	Metode Penelitian	46
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	47
	3.3.1. Data Primer	48
	3.3.2. Data Sekunder	48
3.4.	Definisi Konsep	48
3.5.	Unit Analisis	49
3.6.	Teknik Analisis Data	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian	52
	4.1.1. Identitas Film Sky High	54
	4.1.2. Sinopsis Film Sky High	56
	4.1.3. Deskripsi Tokoh	57
4.2.	Hasil Penelitian	62
4.3.	Pembahasan.....	113

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan	116
5.1.	Saran	117

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Film-film Superhero	30
TABEL 2.2 Peta Tanda Roland Barthes	41
TABEL 3.1 Peta Tanda Roland Barthes	50
TABEL 4.1 Kendaraan Bis Sekolah Sky High	63
TABEL 4.2 Sekolah Sky High	67
TABEL 4.3 Kekuatan Steve Stronghold.....	71
TABEL 4.4 Kostum Superhero	75
TABEL 4.5 Kekuatan Layla.....	79
TABEL 4.6 Kekuatan Siswa-siswi Sekolah Sky High	84
TABEL 4.7 Siswa-siswi Sky High menggunakan Kekuatan nya	89
TABEL 4.8 Warren Peace memiliki kekuatan Api.....	93
TABEL 4.9 Suster Sekolah Sky High	96
TABEL 4.10 Kelas Power Placement.....	100
TABEL 4.11 Senjata Royal Pain.....	104
TABEL 4.12 Sekolah Sky High Terjatuh	108



**UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
BIDANG STUDI BROADCASTING**

Nama : ROSY APRISKA
Nim : 44111010043
**Judul : Hiperealitas Superhero Dalam Film “Sky High”
(Analisis Semiotika Roland Barthes)**

ABSTRAK

Di era budaya populer yang juga ditandai dengan era simulasi dan virtualitas, banya terlahir realitas-realitas buatan yang dapat mengambil alih atau bahkan menggantikan realitas itu sendiri. Bahkan seorang bintang, kendaraan kini dapat diciptakan atau disimulasikan melalui manipulasi teknologi mutakhir, sehingga terbentuk hubungan antara tanda,objek.

Hiperealitas adalah sebuah gejala diamana banyak bertebaran realitas buatan yang nampak lebih real disbanding realitas aslinya. Film sky high adalah film yang menceritakan kondisi tersebut, bahwa film adalah bentuk dari komunikasi massa yang didalamnya mengandung banyak rekayasa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yakni memberikan gambaran atas suatu keadaan se jelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan dokumentasi, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil penelitian dengan mengamati tanda dan segala sesuatu yang berhubungan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa, berbagai tanda pada adegan Superhero dalam film Sky High memiliki relasi yang kuat denga konsep pemikiran Roland Barthes, film ini memiliki potensi tanda yang dapat dimaknai sebagai fenomena hiperealitas. Kehadiran superhero karena didukung dengan ada nya inovasi teknologi, sehingga membuat adegan superhero menjadi lebih hidup dan menarik. Film in imemberikan pesan bahwa apa yang kita lihta melalui media layar elektronik, hal itu belum tentu sebuah kebenaran dari realutas sesungguhnya

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki abad 21 para teoritis sosial semakin sibuk dengan persoalan apakah masyarakat, dan juga teori-teori, telah mengalami perubahan dramatis atau tidak. Di satu sisi ada sekelompok teoritis (misalnya, Jurgen Habermas dan Anthony Giddens) yang yakin bahwa kita masih akan terus hidup dalam masyarakat bertipe modern dan karena itu kita dapat menata teori menurut cara yang ditempuh para pemikir social yang telah lama meneliti masyarakat. Di sisi lain ada sekelompok pemikir (misalnya Jean Baudrillard, Jean Franscois Lyotard dan Fredic Jameson) yang berpendapat bahwa masyarakat telah berubah secara dramatis dan kini kita hidup dalam masyarakat post-modern. Lebih lanjut mereka menyatakan bahwa masyarakat baru ini harus dipikirkan menurut cara baru dan berbeda.¹

Teknologi percetakan merujuk pada era modernitas, dan teknologi media elektronik merujuk pada era postmodernitas. Namun perkembangan media elektronik saat ini, dalam bentuknya yang paling canggih dan massif, telah mereduksi kandungan pesan media itu sendiri dan menggantikannya dengan permainan bahasa tanda yang bersifat simbolik. Media menjadi sekadar perpanjangan badan manusia, namun tanpa pesan, makna dan kedalaman. Pesan itu sendiri menurut McLuhan, kini tak lebih dari media-media yang lain. Dalam

¹ George Ritzer, Douglas J. Goodman. *Teori Sosiologi Modern*. Kencana. Jakarta 2007. Hal 103-104

logika perpanjangan badan manusia, mesin ketik adalah perpanjangan tangan manusia, mobil adalah perpanjangan kaki manusia, radio adalah perpanjangan telinga manusia, dan teknologi televisi, computer, internet adalah perpanjangan pusat sistem syaraf manusia (Piliang, 1998:192).

Perkembangan ilmu teknologi dewasa ini dengan prosesor mikro, bank memori (memory bank), remote control, telecard, laser disc dan internet menurut pandangan Baudrillard, tidak saja dapat memperpanjang badan atau pusat sistem syaraf manusia, namun bahkan lebih fantastis lagi, mampu mereproduksi realitas, masa lalu dan nostalgia; menciptakan realitas baru dengan citra-citra buatan; menyulap fantasi, ilusi bahkan haluniasasi menjadi kenyataan; serta melibat realitas sehingga tak lebih dari sebuah layar kaca televisi, disket ataupun internet (Piliang 1998: 197). Robot misalnya yang pada awalnya diciptakan sebagai perpanjangan badan dan sistem syaraf manusia, kini telah menjelma menjadi pesaing manusia (misalnya dalam bidang lapangan kerja, olah raga catur dan lomba kecerdasan).²

Sejarah pemikiran dan kebudayaan yang dibangun di atas prinsip-prinsip modernitas selanjutnya merasuk ke pelbagai bidang kehidupan. Seni modern hadir sebagai kekuatan emansipatoris yang menghantar manusia pada realitas baru. (Awuy, 1995: 41). Sementara itu dalam dunia ilmu dan kebudayaan, modernitas ditandai dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, penemuan teori-teori fisika kontemporer, kejayaan kapitalisme lanjut, konsumerisme, merebaknya

² Medhy Aginta Hidayat. *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta. Jalasutra. 2012. Hal 94-95

budaya massa, budaya populer, maraknya industri informasi televisi, Koran, iklan, film, internet berkembangnya konsep nation state (Negara-bangsa), demokratisasi dan pluralisme.³

Melalui bukunya, *Simulations* (1983), Baudrillard mengintroduksi karakter khas masyarakat Barat dewasa ini sebagai masyarakat *Simulasi*. Inilah masyarakat yang hidup dengan silang-sengkarut kode, tanda, dan model yang di atur sebagai produksi dan reproduksi dalam sebuah simulacra (Lechte, 1994:235). Simulakra adalah ruang dimana mekanisme simulasi berlangsung.

Media televisi sebagai sarana realitas sosial menjadi penting artinya bagi manusia untuk memantau diri manusia dalam kehidupan sosialnya, pemantau itu bisa dalam bentuk perilaku, mode, bahkan sikap ideologi tertentu. Hal ini tergantung dari bagaimana kesiapan manusianya untuk menghadapi informasi televisi. Faktor pendidikan manusia adalah salah satu pemecah paling utama sebagai filter untuk mencegah efek negatif materi tayangan televisi. Selain itu kualitas informasi tersebut benar-benar memiliki arti penting bagi hidup manusia secara manual maupun edukasi.⁴

Pertama kali film ditemukan pada abad 19 yang bertujuan untuk menghibur, menyajikan cerita seperti drama, musik, komedi, action, dan sajian lainnya. Film kemudian berubah menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisi hiburan yang lebih tua, menawarkan cerita, panggung musik dll. Film juga hampir

³ Medhy Aginta Hidayat. *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta. Jalasutra. 2012. Hal 3-4

⁴ Ibid Hal 9

menjadi media massa yang sesungguhnya dalam artian bahwa film mampu menjangkau populasi dalam jumlah besar dari berbagai wilayah.⁵

Sekitar tahun 2000an, jaringan bioskop mulai marak di Indonesia. Ada dua pengelola bioskop yang terkenal, yaitu 21 Cineplex dengan bioskop 21, XXI dan The Premiere serta jaringan Blitzmegaplex. Bioskop-bioskop ini tersebar di seluruh pusat perbelanjaan di Indonesia, kadang-kadang dalam satu pusat perbelanjaan terdapat lebih dari satu bioskop. Film yang ditayangkan adalah film dari dalam maupun luar negeri, meskipun pada awal tahun 2000 hingga sekitar tahun 2005, tidak banyak perfilman nasional yang berhasil masuk jaringan bioskop. Film-film nasional baru masuk kedalam bioskop Indonesia sejak tahun 2006 hingga sekarang.

Sejak tahun itu pula perfilman di Indonesia mulai menggeliat. Namun anehnya, beberapa tahun terakhir, produksi perfilman Indonesia mulai beralih menjadi sebatas bisnis, tanpa mementingkan kualitas gambar, jalan cerita dan siapa pemerannya. Selagi antrean masih ada, artinya film itu masih cukup disambut baik oleh masyarakat.⁶

Film produksi Hollywood dinilai sebagai komoditi yang mendunia. film yang membanjiri pasar global ini mempengaruhi sikap, prilaku dan harapan

⁵ Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa Edisi kedua*. Jakarta: Salemba Humanika 2009 Hal 3

⁶<http://m.merdeka.com/peristiwa/ironi-produksi-film-meningkat-tapi-tak-mendidik.html> (18:36)

orang-orang dibelahan dunia. Tidak dapat dipungkiri, industri film yang berpusat di California, Amerika Serikat ini memiliki sejarah panjang, kemajuan yang lebih awal dibanding industri film di negara lain, dilengkapi dengan fluktuasi kapital yang besar, fasilitas yang sangat memadai, akses atas teknologi terkini yang memungkinkan penonton dan penikmat film terkesima oleh beragam efek spesial, aktor, aktris, sutradara, penulis naskah, produser, komposer musik, pengarah fotografi serta berbagai pihak yang terlibat dalam produksi dan pasca produksi yang digembleng pengalaman pembuatan film berskala internasional (Amalia, 2008: 19).

Genre superhero pertama kali diperkenalkan di media melalui karakter superman pada tahun 1938 yang muncul melalui buku komik superhero, dan diterbitkan oleh DC Comics. Tokoh superman menjadi awal kesuksesan karakter superhero dalam membentuk pahlawan Amerika dan melahirkan budaya pop karakter superhero. Sejak saat itu karakter-karakter bertema sama terus bermunculan melalui media, tidak hanya di Amerika sendiri tetapi juga Negara-negara lain yang terpengaruh dengan gaya kepahlawanannya (Lang, 1988).

Selain muncul dalam karakter superman, superhero pun kemudian laris menjadi karakter utama film-film populer lainnya, misalnya, Spiderman, Batman, Superman, Iron Man, Captain Amerika, dll. Sosok superhero bisa direpresentasikan dalam wujud apa saja, bisa menjadi dewa, Polisi, bahkan orang biasa sekalipun. Sedangkan superhero adalah seseorang biasa yang mendapatkan ilmu kekuatan, atau supranatural yang membantu manusia membasmi kejahatan. Superhero adalah sebuah genre fenomenal yang merupakan perpaduan dari genre

fiksi-ilmiah, aksi serta fantasi. Film superhero adalah kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat, yakni kisah pahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat.

Telah dijelaskan bahwa tokoh superhero acapkali menjadi primadona dalam film-film Hollywood. Film Hollywood adalah kolaborasi nyata antara sisi artistic dan hiburan. Film-film tersebut tidak hanya menghibur, namun juga dapat dinikmati sebagai karya seni. Dengan demikian film amerika begitu disukai penonton diseluruh dunia (Adi, 2008, XV).

Banyak orang yang melihat cerita superhero sebagai hiburan yang sangat menarik, entah karena teknologinya, jalan ceritanya, atau karakter-karakternya. Dengan membawa label pahlawan dan penjahat, cerita superhero ini berhasil membawa masyarakat untuk melihat apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap jahat. Akan tetapi, apabila digali lebih lanjut, akan kita temukan pesan-pesan yang tersembunyi di dalam label itu. Hal ini tidak hanya terdapat pada satu genre cerita superhero saja, tetapi bermacam-macam cerita superhero termasuk termasuk cerita dari Dragon Age: Dawn of the Seeker, Harry Potter, Iron Man, Kung Fu Panda, dan Thor.

Sebagai tambahan, film-film superhero amerika serikat lebih sering menampilkan cerita, tokoh, dan plot yang lebih realistis, sementara jepang lebih menonjolkan sisi fantasi dimana perbedaan antara superhero dengan orang biasa sangat mencolok.

Superhero amerika serikat lebih mementingkan karakteristik tokohnya. Mereka tidak terlalu mementingkan kekuatan dan kostumnya, bahkan superhero

tidak selalu memakai kostum mereka lebih menonjolkan kisah dan dilemma kehidupan sang superhero.⁷

Studi film telah membangkitkan sebarang teori dan metode. Film dipelajari dari segi potensinya sebagai “seni”, film dianalisis berdasarkan perubahan teknologi produksi film, film dikutuk sebagai industri budaya, dan film didiskusikan sebagai situs penting bagi produksi subjektifitas individu dan identitas nasional. (Storey, 2007:67). Film sendiri mempunyai banyak unsur-unsur yang terkonstruksikan menjadi satu kesatuan yang menarik (Luhukay, 2008:126).

Pada dasar kemampuan film untuk menampilkan kenyataan-kenyataan yang memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang lingkungannya. Hal ini membuat film dijadikan media untuk memahami tentang suatu peristiwa masa lalu atau sejarah dan kehidupan modern. Kehadiran film merupakan jawaban terhadap kebutuhan menikmati waktu senggang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga. Dengan demikian, jika ditinjau dari segi perkembangan fenomenalnya, akan terbukti bahwa peran yang dimainkan oleh film dalam memenuhi kebutuhan tersembunyi memang sangat besar. Film dibuat dan disajikan untuk ditonton secara bersama-sama.

Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar lebar. Begitu pula

⁷ Jago bikin Film Superhero. Bagas prasetyadi dan Syaiful bahri, 2009 yogjakarta. Indonesia cerdas Hal 24

halnya dengan masalah mengenai gaya hidup remaja yang selalu menarik untuk dibicarakan dan tidak akan pernah ada habisnya untuk dibahas. Pandangan masyarakat mengenai kehidupan gaya remaja sebagian besar juga terbentuk oleh apa yang selama ini digambarkan oleh media massa, terutama sinema atau film.

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan video laser setiap minggu nya. Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi. Menonton film ke bioskop menjadi populer bagi orang amerika pada tahun 1920 – 1950an. Pada kenyataannya bentuk karya seni di industri film memberikan keuntungan, kadang menjadi mesin uang (Dominick. 2000: 306).⁸

Perkembangan film yang paling penting adalah bagaimana film bisa dijadikan alat atau media informasi, dan edukasi untuk masyarakat film merupakan fenomena komunikasi yang syarat akan tanda dan film juga dapat mempengaruhi masyarakat dalam pesan film itu sendiri. Untuk itu film sangat relevan dengan penelitian yang menggunakan analisis semiotika yang terdapat dalam film “Sky High”. Semiotik adalah ilmu-ilmu tentang tanda-tanda. Studi tentang tanda dan segala hal yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya

⁸ Elvinaro Ardianto, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media 2009 Hal 143

dan berhubungan dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya dan oleh mereka yang menggunakannya.⁹

Dalam kerangka seperti inilah film postmodern mendapatkan dirinya. Film postmodern adalah komoditas, seni dan sekaligus juga ideologi, yakni ideologi postmodernisme. Sebagai komoditas, film postmodern merupakan bagian dari budaya massa dan budaya populer yang disodorkan oleh kapitalisme. Film adalah tidak semata karya seni, namun juga komoditas barang dagangan yang sama dengan komoditas lainnya, ditujukan untuk menggeruk keuntungan sebesar-besarnya. Sebagai produk seni, film adalah hasil cipta dan kreativitas seniman yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan citra-citra bergerak. Film postmodern bergerum dengan pelbagai prinsip, teori dan model-model estetika seni postmodern yang ada untuk digunakan sebagai media kreatifitas. Sebagai karya seni, film postmodern mencoba menjelajah ruang-ruang kreativitas estetika baru yang masih tersisa. Sementara sebagai ideologi, dalam postmodern tampil untuk menyuarakan prinsip-prinsip, nilai-nilai dan keyakinan wacana postmodern. Dengan peran demikian, film postmodern membawakan ciri-ciri dan karakteristik yang berbeda dengan film-film di era modernisme.¹⁰

⁹ Rachmat Kriyantono, *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta. 2006. Hal 265

¹⁰ Medhy Aginta Hidayat. *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta. Jalasutra. 2012. Hal 134-135

Sementara itu, film-film postmodern juga ditandai oleh keinginannya untuk mengeksploitasi tanda-tanda dan ikon-ikon budaya populer. Kartun, komik, cerita fiksi-ilmiah, cerita petualangan, musik pop, gaya fesyen dan iklan menjadi sumber inspirasi kreatif yang dominan (Strinati, 1995: 230). Lebih jauh, film-film yang memanfaatkan tanda-tanda budaya populer ini berkehendak untuk nampak seolah lebih nyata ketimbang realitas yang sebenarnya. Inilah sebuah dunia hiperealitas, dalam pandangan Baudrillard.¹¹

Hiperealitas adalah sebuah gejala di mana banyak bertebaran realitas buatan yang nampak lebih real dibanding realitas aslinya. Berbagai peristiwa yang menghidupkan cerita merupakan kejadian yang dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Teknologi yang digunakan dalam film juga menyerupai teknologi yang kita gunakan dan yang perkiraan juga akan digunakan pada masa depan. Begitu dekatnya citra yang dibuat oleh sang sutradara dan tim animasi sehingga mengaburkan garis antara yang nyata dan tidak nyata dimata penonton. Keadaan tersebut disebut sebagai hiperealitas.

Film Sky High berkisah tentang satu-satunya sekolah bernama sky high, tempat para superhero dunia menuntut ilmu. Para superhero yang telah melegenda lalu mengirimkan para anak cucu mereka ke sekolah itu untuk menjadi generasi penerus mereka di masa mendatang. Pasangan superhero The Commander (Kurt Russell) dan Jetsream (Kelly Preston) memiliki anak bernama Will (Michael Angarano). Kedua orang tua Will ingin sekali Will menjadi penerus mereka sebagai makhluk super. Dan Will juga diharapkan bisa menghadapi generasi

¹¹ Ibid Hal 137-138

setelahnya dan semua musuh bebuyutan yang dahulu dikalahkan oleh The Commander dan Jetstream. Jadi orang tua Will menyekolahkan Will ke Sky High.

Sky high menggambarkan bagaimana kehidupan anak-anak superhero di Sekolah/SMU Modern yang penuh dengan Intrik persaingan dan juga kisah cinta. Para pemain film ini, selain keren-keren mereka juga bisa tampil menawan dan lucu. Film drama komedi produksi Walt Disney Pictures ini dengan rapi menyajikan kisah ringan dan lucu tentang imajinasi modern manusia super dan membuat penonton tidak bosan.

Film “Sky High” yang rilis pada tanggal 8 September 2005 di Indonesia ini salah satu film favorit keluarga yang bergenre superhero komedi. Film ini menggugah penulis untuk meneliti lebih jauh bagaimana hiperealitas superhero terhadap isi film ini. Dimana superhero dari sebuah film dijadikan simbolis oleh masyarakat, karena fenomena tokoh superhero yang disampaikan media kepada khalayak saat ini tidak dapat dipisahkan dari sisi masyarakat yang akan ditimbulkan, bisa terjadi pada anak-anak sampai orang dewasa.

Dasar dari semiotika Roland Barthes adalah konsep tanda konotatif dan denotatif yang tidak hanya sekedar memiliki makna. Barthes menjelaskan seperti apa yang dikutip Fiske, signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan

perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaan intersubjektif. Pemilihan kata-kata kadang merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya kata “penyuapan” dengan “memberi uang pelican”. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek; sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat di atas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana penggambaran Hiperealitas Superhero dalam Film Sky High?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini untuk membongkar dan menggambarkan hiperealitas superhero dalam film Sky High yang terdapat di setiap adegan filmnya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis penelitian dapat memberikan ilmu pengetahuan mengenai kajian dalam memperkaya ilmu di bidang hiperealitas yang terjadi dalam sebuah film, semiotika dan pengetahuan dibidang ilmu komunikasi,

khususnya dalam perkembangan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang mengulas tema serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan para insan perfilman seperti sutradara agar dapat membuat film yang berkualitas dan mendidik, bermutu yang disajikan untuk para masyarakat yang menyaksikan. Dan memberikan inspirasi yang berkaitan dalam hiperealitas superhero.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Sebagai Media Massa

Film merupakan salah satu pilar bangunan estetika post modern selain televisi dan media seni lainnya. Melalui film, prinsip dan nilai estetika, teori dan keyakinan kebudayaan postmodern tampil secara utuh sekaligus memikat. Lewat film, prinsip-prinsip kebudayaan postmodern dapat dibaca dengan mudah. Lewat film pula paradigm kebudayaan postmodern ditebar keseluruh penjuru dunia. Sebagai produk budaya masa, film rangkum dalam dirinya kemampuan menjelajah setiap sudut dan ruang yang ada, menciptakan ruang estetika seni tersendiri dan menanamkan pelbagai nilai dan pandangan hidup. Film adalah komoditas, seni dan sekaligus ideologi.

Dalam kerangka seperti inilah film postmodern mendapatkan dirinya. Film postmodern adalah komoditas, seni dan sekaligus juga ideologi, yakni ideology postmodern. Sebagai komoditas, film postmodern merupakan bagian dari budaya massa dan budaya populer yang disodorkan oleh kapitalisme.¹²

2.1.1 Pengertian Film

Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, music, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat

¹²Medhy Aginta Hidayat. *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta. Jalasutra. 2012. Hal 134

umum.¹³ Gambar bergerak (Film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan 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.¹⁴

Film merupakan media komunikasi massa pandang dengan dimana film mengirimkan pesan atau isyarat yang disebut simbol, komunikasi simbol dapat berupa gambar yang ada didalam film.

Sebagai sebuah bentuk kesenian, film sama dengan media artistik lainnya, karena ia memiliki sifat-sifat dasar dari media lain tersebut yang terjalin dalam susunannya yang beragam itu. Seperti halnya seni lukis dan seni pahat. Film juga mempergunakan garis susunan warna, bentuk, volume, dan massa, sama baiknya dalam saling pengaruh-mempengaruhi secara halus antara cahaya dan bayang-bayang. Sebagian besar petunjuk-petunjuk komposisi fotografi yang dijadikan panutan dalam film juga sama dengan yang dipergunakan dalam seni lukis dan seni pahat.¹⁵

Film adalah tidak semata karya seni, namun juga komoditas barang dagangan yang sama dengan komoditas lainnya, ditujukan untuk menggerakkan keuntungan sebesar – besarnya sebagai produk seni, film adalah hasil cipta dan kreatifitas seniman yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan citra-citra bergerak. Film postmodern bergumul dengan pelbagai prinsip, teori dan model

¹³Denis McQuail, *Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa)*, Erlangga, 1987. Hal 13

¹⁴Drs. Elvinaro Ardianto, M.Si. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung, Simbiosis Rekatama Media. Hal 143

¹⁵ Joseph M. Boggs. *Cara Menilai Sebuah Film*. Yayasan Citra : Jakarta. 1992. Hal 4

model estetika seni postmodern yang ada untuk digunakan sebagai media kreatifitas. Sebagai karya seni, film postmodern mencoba menjelajah ruang-ruang kreatifitas estetik baru yang masih tersisa. Sementara sebagai ideologi, film postmodern tampil untuk menyuarakan prinsip-prinsip, nilai-nilai dan keyakinan wacana postmodernisme. Dengan peran demikian film postmodern membawakan ciri-ciri dan karakteristik yang berbeda dengan film-film di era modernisme.¹⁶

Film-film postmodern juga dicirikan oleh sifatnya yang mengaburkan, bahkan mencampur-baurkan, batas-batas antara realitas dan imajinasi, fakta, dan fiksi, produksi dan reproduksi, serta masa lalu, masa kini dan masa depan. Film postmodern adalah juga silang-sengkabut pelbagai hal: moralitas, seni, teknologi, *special effect*, fantasi, kekerasan, pornografi, nilai-nilai agama, impian, misteri pembunuhan, komedi, tragedi serta bahkan surealisme dalam satu ruang yang sama. Ia dengan demikian bersifat multi-narasi, multi-tema dan diskontinu. Film postmodern, dalam pengertian ini menjadi semacam representasi dunia simulakra dan simulasi dalam terminology Baudrillard, yakni sebuah dunia buatan di mana realitas dibentuk, direkayasa, dan kehilangan segala referensi realitas yang sebenarnya.¹⁷

¹⁶ Medhy Aginta Hidayat. *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta. Jalasutra. 2012. Hal 134

¹⁷ Ibid Hal 137

2.1.2 Karakteristik Film

Faktor-faktor yang dapat menunjukkan karakteristik film adalah layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologis.¹⁸

1. Layar yang luas/lebar

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Meskipun saat ini ada layar televisi yang berukuran jumbo, itu digunakan pada saat-saat khusus dan biasanya di ruangan terbuka, seperti dalam pertunjukan musik dan sejenisnya. Layar film yang luas telah memberikan keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film. Apalagi dengan adanya kemajuan teknologi, layar film di bioskop-bioskop pada umumnya sudah tiga dimensi, sehingga penonton seolah-olah melihat kejadian nyata dan tidak berjarak.

2. Pengambilan Gambar

Sebagai konsekuensi layar lebar, maka pengambilan gambar atau shot dalam film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau extreme long shot dan panoramic shot yakni pengambilan pemandangan menyeluruh. Shot tersebut dipakai untuk memberi kesan artistic dan suasana sesungguhnya, sehingga film menjadi lebih menarik.

¹⁸ Drs. Elvinaro Ardianto, M.si, Dra.Lukisti Komala Erdinaya. M,si, 2004, Komunikasi Massa Suatu Pengantar, Bandung: Simbiosis Rekatama Media. Hal 7

3. Konsentrasi Penuh

Dari pengalaman kita masing-masing, disaat kita menonton film dibioskop, bila tempat duduk sudah penuh atau waktu main sudah tiba, pintu ditutup, lampu dimatikan, nampak didepan layar luas dengan gambar-gambar cerita film tersebut. Kita terbebas dari hiruk pikuk suara diluar karena biasanya ruangan kedap suara. Semua mata tertuju pada layar sementara pikiran perasaan kita tertuju pada alur cerita.

4. Identifikasi Psikologi

Kita semua dapat merasakan bahwa suasana di gedung bioskop telah membuat pikiran dan perasaan kita larut dalam cerita yang disajikan. Karena penghayatan kita yang amat mendalam seringkali secara tidak sadar kita menyamakan pribadi kita dengan salah seorang pemeran dalam film itu.

2.1.3 Fungsi Film

Film sebagai media komunikasi memiliki lima fungsi yaitu:¹⁹

1. Hiburan
2. Pendidikan
3. Penerangan
4. Mempengaruhi
5. Sosialisasi

¹⁹ Alexander Rumondor & Henny, Manajemen Media Massa, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, Jakarta. 2004. Hal 3.27

Didalam sebuah film terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif sehingga film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang. Khalayak menonton film terutama untuk hiburan dan memenuhi imajinasi khalayak yang bertujuan memperoleh estetika yang sempurna film juga mampu menjadi agen sosialisasi tradisional dalam masyarakat dan membangun hubungan langsung dengan individu. Film juga merupakan media komunikasi massa yang sangat ampuh, bahkan film banyak yang berfungsi sebagai media penerangan dan pendidikan.

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informative maupun edukatif, bahkan persuasive.²⁰ Khalayak menonton film terutama untuk hiburan dan memenuhi imajinasi khalayak yang bertujuan memperoleh estetika yang sempurna film juga mampu menjadi agen sosialisasi tradisional, dan film merupakan media komunikasi massa yang sangat berpengaruh.

²⁰ Drs. Elvinaro Ardianto, M.si. 2007. *Komunikasi Massa: Suatu pengantar*. Simbiosis Rekatama Media. Bandung Hal 145

2.1.4 Jenis Film

Bagi seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun.²¹

1. Film Cerita

Film cerita adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan.

2. Film Berita

Film berita atau newsreel adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifat berita, maka film yang disajikan kepada public harus mengandung nilai berita (news value)

3. Film Dokumenter

Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film documenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut.

4. Film Kartun

Film kartun dibuat untuk konsumsi anak-anak. Sebagian besar film kartun sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan dari para tokoh pemainnya.

²¹ Ibid Hal 148

2.1.5 Unsur-unsur film

Film merupakan hasil karya bersama atau hasil kerja kolektif. Dengan kata lain, proses pembuatan film pasti melibatkan kerja sejumlah unsur atau profesi. Unsur-unsur yang dominan di dalam proses pembuatan film antarlain: produser, sutradara, penulis skenario, penata kamera (kameramen), penata artistik, penata musik, editor, pengisi dan penata suara, aktor-aktris (bintang film).

Unsur Intrinsik

1. Tema

Persahabatan, Cinta, Superhero, Komedi

2. Alur

Alur yang dipakai adalah alur maju mundur. Karena menceritakan kejadian dari awal sampai akhir dan menceritakan kisah seorang keluarga superhero yang seolah di tempat dimana dilatih untuk menjadi pahlawan atau superhero.

3. Latar

1. Waktu : Pagi, Siang, Sore, Fajar dan Malam
2. Tempat : Sekolah, Rumah, Taman, Jalan Raya
3. Suasana : Lucu, menegangkan, romantik

4. Tokoh dan Watak

1. Will : pendiam, baik, pintar
2. Steve Stronghold / The Commander : tegas, cerdas, baik, superhero (ayah will)
3. Josie Jetstream : baik, cerdas, superhero (ibu will)

5. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah modern. Karena sesuai dengan keadaan masyarakat dan perkembangan zaman.

2.2 Representasi

Representasi adalah istilah yang merujuk pada bagaimana seseorang atau kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Representasi penting dalam dua hal. Pertama, apakah seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Kata semestinya ini mengacu apakah seseorang atau kelompok itu diberitakan apa adanya ataukah diburukkan. Penggambaran yang tampil bias jadi adalah penggambaran yang buruk dan cenderung memarginalkan seseorang atau kelompok tertentu.

Yang kedua, bagaimana representasi tersebut ditampilkan. Dengan kata, kalimat, aksentuasi, dan bantuan foto atau dokumentasi yang menampilkan macam apa seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan dalam pemberitaan kepada khalayak. Dalam representasi, sangat mungkin terjadi misrepresentasi atau ketidakbenaran penggambaran, kesalahan penggambaran.²²

²²Eriyanto, 2001. *Analisis Wacana (Pengantar analisis teks media)*, LKSI, Yogyakarta. Hal 113

Representasi merupakan hubungan antara konsep-konsep dan bahasa yang menunjuk pada dunia yang sesungguhnya dari suatu objek, realitas atau pada dunia imajiner tentang objek fiktif, manusia atau peristiwa.²³

2.3 Hiperealitas

Hiperealitas adalah satu bentuk dari apa yang disebut modernitas radikal (radical modernity), yaitu modernitas yang merealisasikan dan mematerialisasikan segala sesuatu yang (selama ini di anggap) bersifat utopia. Bila impian telah menjadi realitas maka ia bukan lagi impian, tidak ada lagi kemungkinan bagi mimpi, bagi utopia. Hiperealitas adalah sebuah dunia, yang didalamnya terjadi proses mendorong system atau konsep atau argument menuju titik ekstrim, dimana orang mendorongnya lebih jauh lagi, sampai pada satu titik setiap system, konsep, atau argument tersebut telah kehilangan logika.

Berkembangnya hiperealitas media tidak lepas dari perkembangan teknologi media, yang disebut teknologi simulasi (simulation technology). Simulasi, sebagaimana yang dijelaskan oleh Baudrillard di dalam *Simulation*, adalah "...penciptaan model-model kenyataan yang tanpa asal-usul atau referensi realitas". Dalam konteks media, simulasi adalah penciptaan realitas media yang tidak lagi mengacu pada realitas di dunia nyata sebagai referensinya, sehingga ia menjadi semacam realitas kedua yang referensinya adalah dirinya sendiri, yang disebut simulacrum (simulacrum). Simulacrum tampil seperti realitas yang sesungguhnya, padahal ia adalah realitas artificial (artificial reality), yaitu realitas yang diciptakan lewat teknologi simulasi, sedemikian rupa, sehingga pada tingkat

²³ Ibid. Hal 234

tertentu realitas media ini tampak (dipercaya) sebagai lebih nyata dari realitas yang sesungguhnya.²⁴

Modernitas pun melahirkan pemahaman tentang dimensi ideologis realitas. Keyakinan baru muncul. Nalar tidak lagi diyakini mampu membawa kita pada realitas sejati. Realitas telah diputar-balik kan oleh kesadaran sosial yang semu. Paling tidak itu yang dijelaskan panjang lebar oleh Marx dalam pustaka-pustaka utamanya. Marx berpendapat jika kondisi sosio-ekonomi yang menipu tidak di ubah secara revolusioner, maka jangan terlalu berharap pada nalar. Realitas yang rasional belum tentu mencerminkan rasionalitas manusia. Dari situ penyidikkan serius terhadap kelemahan nalar manusia pun dimulai. Nalar mulai mengalami devaluasi. Ia bukan segala-galanya.²⁵

Terlebih lagi, realitas yang dihasilkan teknologi baru ini telah mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan bahkan menjadi model acuan yang baru bagi masyarakat. Citra lebih meyakinkan ketimbang fakta dan mimpi lebih dipercayai ketimbang kenyataan sehari-hari. Inilah dunia Hiperealitas: realitas yang lebih nyata dari yang nyata, semu dan meledak-ledak. Dalam dunia hiperealitas, objek-objek asli yang merupakan hasil produksi bergumul menjadi satu dengan objek-objek hipereal yang merupakan hasil reproduksi. Realitas-realitas hiper, seperti media massa, Disneyland, *shopping mall* dan televisi nampak lebih real daripada kenyataan yang sebenarnya, di mana model, citra-citra

²⁴ Jean Baudrillard. *Simulation*, New York 1981, hal. 11

²⁵ Yasraf Amir Piliang, *Pos Realitas "Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika"*, Jalasutra-Yogyakarta 2004

dank ode hiperealitas bermetamorfosis sebagai pengontrol pikiran dan tanduk manusia (Kellner, 1994: 8).²⁶

Dalam wacana simulasi, manusia mendiami ruang realitas, dimana perbedaan antara yang nyata dan fantasi, yang asli dan palsu sangat tipis. Dunia-dunia buatan semacam Disneyland, Universal Studio, China Town, Las Vegas atau Beverly Hills yang menjadi model realitas semu Amerika adalah representasi paling tepat untuk menggambarkan keadaan ini. Lewat televisi, film dan iklan, dunia simulasi tampil sempurna. Inilah ruang yang tak lagi peduli dengan kategori-kategori nyata, semu, benar, salah, refrensi, representasi, fakta, citra, produksi atau reproduksi semuanya lebur menjadi satu dalam silang-sengkarut tanda (Baudrillard, 1987: 33).²⁷

Jean Baudrillard melukiskan simulacrum of media dalam bentuk penciptaan distorsi citra (image) perang. Didalam perang, tidak semua citraan yang ditampilkan oleh media merupakan representasi dari realitas kekejaman perang yang sesungguhnya. Citra kekejaman itu kini dapat diciptakan simulakrumnya di sebuah studio televisi atau di sebuah tempat palsu dengan teknologi simulasi yang canggih. Lading minyak yang terbakar, gedung-gedung yang hancur, orang-orang yang berdarah, kini semuanya dapat di simulasikan di dalam sebuah studio televisi dengan lingkungan artificial dan tokoh-tokoh palsu, yang ketika ditayangkan disebuah layar televisi tampak seolah-olah sebagai realitas yang sesungguhnya. Padahal tidak ada satupun dari citraan tersebut yang

²⁶ Medhy Aginta Hidayat. *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodern Jean Baudrillard*. Jalasutra. Yogyakarta. 2012 Hal 95

²⁷ Ibid Hal 10

betul-betul merupakan peristiwa perang. Perang itu sesungguhnya hanya terjadi di studio televisi tersebut.²⁸

Hiperealitas adalah makna untuk mempersifatkan bagaimana kesadaran mendefinisikan "kenyataan" sejati di dunia, di mana keanekaragaman media dapat secara mengakar membentuk dan menyaring kejadian atau pengalaman sesungguhnya. Hiper-realitas atau Hiperealitas adalah kecenderungan membesarkan sebagian fakta dan sekaligus menyembunyikan fakta lain. Proses psikologis bisa menghasilkan pergeseran makna atas realitas tertentu. Itulah sebabnya, dalam opini publik sering simbol verbal tidak berhubungan sama sekali dengan kenyataan. Hal ini terjadi karena publik semata-mata merupakan hasil penyandian individu-individu.

Dunia hiperealitas, dengan demikian dapat dipandang sebagai sebuah dunia perikayasaan, realitas lewat hyper-signs sedemikian rupa sehingga tanda-tanda tersebut kehilangan kontak dengan realitas yang di presentasikannya. Hiperealitas menciptakan satu kondisi yang didalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian, fakta bersimpang siur dengan rekayasa, dusta bersenyawa dengan kebenaran.

Konsep hiperealitas yang dilukiskan Baudrillard tidak bisa dipisahkan dari konsep lain yang membentuknya, yaitu konsep simulasi (simulation). Simulasi sebagaimana yang dijelaskan oleh Baudrillard adalah "penciptaan model-model kenyataan yang tanpa asal usul atau referensi realitas-hiperealitas"²⁹

²⁸ Jean Baudrillard, *The Gulf War Did Not Take Place*, Power Publication, 1995, hal 2.

²⁹ Ritzer, George, and Goodman, Douglas 2001, "Postmodern Social Theory", 103-108

Modernitas pun melahirkan pemahaman tentang dimensi ideologis realitas. Keyakinan baru muncul. Nalar tidak lagi diyakini mampu membawa kita pada realitas sejati. Realitas telah diputar-balik kan oleh kesadaran sosial yang semu. Paling tidak itu yang dijelaskan panjang lebar oleh Marx dalam pustaka-pustaka utamanya. Marx berpendapat jika kondisi sosio-ekonomi yang menipu tidak di ubah secara revolusioner, maka jangan terlalu berharap pada nalar. Realitas yang rasional belum tentu mencerminkan rasionalitas manusia. Dari situ penyidikkan serius terhadap kelemahan nalar manusia pun dimulai. Nalar mulai mengalami devaluasi. Ia bukan segala-galanya.³⁰

Ketika boneka Barbie pertama kali masuk ke Indonesia pada dekade tahun 80-an, beberapa pihak menyebut hal ini sebagai simbol awal terseretnya Indonesia ke dalam arena masyarakat konsumerisme dunia. Sebuah boneka, yang tak lebih dari sekedar mainan anak-anak, sebuah kebutuhan sekian (tersier) tiba-tiba menjadi rebutan dan bahan perbincangan yang ramai, tidak hanya bagi anak-anak namun bahkan orang dewasa. Hasrat membeli dan mengkonsumsi boneka Barbie kemudian dapat dibaca sebagai suatu gejala kebiasaan baru, membeli sesuatu yang sebenarnya tidak terlalu dibutuhkan. Nilai-guna digantikan nilai-tanda.

Lebih dari itu, boneka Barbie sebenarnya juga menggemakan sebuah fenomena baru dalam masyarakat konsumerisme dan simulasi, yakni fenomena hiperealitas. Hiperealitas adalah gejala dimana banyak bertebaran realitas-realitas buatan yang bahkan nampak lebih real disbanding realitas sebenarnya. Boneka Barbie, yang telah diproduksi dan terus diproduksi oleh Mattel Toys sejak tahun

³⁰ Yasraf Amir Piliang, *Pos Realitas"Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika"* , Jalasutra-Yogyakarta 2004

1959 adalah contohnya hierealitas, ketika suatu realitas buatan telah melampaui realitas yang sebenarnya.

Fenomena hiperealitas yang ditunjukkan Barbie adalah salah satu karakter kebudayaan postmodern dewasa ini, seperti yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Dengan berangkat dari analisis ekonomi-politik tanda dan berlangsungnya mekanisme simulasi, baudrilaard menyatakan bahwa dalam realitas kebudayaan dewasa ini tengah merajalela sebuah gejala lahirnya realitas-realitas buatan yang bahkan lebih nyata dibanding realitas yang sebenarnya. Ia menyebutkan bahwa gejala itu sebagai *hiperealitas*.³¹

2.4 Superhero

Pahlawan super (bahasa Inggris: superhero atau super hero) adalah karakter fiksi yang "memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum". Pahlawan super memiliki kemampuan atau kesaktian di atas rata-rata manusia, memakai pakaian yang khas dan mencolok serta nama yang khas, dan digambarkan sebagai penolong bagi yang lemah dalam membasmi kejahatan.

Tokoh pahlawan lain yang tidak memiliki kekuatan super juga dapat disebut pahlawan super, dan istilah pembasmi kejahatan berkostum sering dipakai untuk pahlawan super yang tidak mempunyai kekuatan super.

³¹ Medhy Aginta Hidayat. *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta. Jalasutra. 2012. Hal 89-91

Superhero pertama adalah Phantom yang diciptakan oleh Lee Falk, terbit di komik strip koran harian strip pada tanggal 17 February 1936, kemudian diikuti oleh Sunday Strip pada 28 May 1939, kedua koran tersebut hingga kini tetap berjalan. Sejak kemunculan Superman di komik Amerika Serikat tahun 1938, karakter-karakter bertema hampir sama bermunculan. Tidak hanya di Amerika tetapi juga di negara-negara yang terpengaruh budaya pop Amerika terutama budaya komik.³²

Namun tahukah kita bahwa ada beberapa di antara Superhero itu sebenarnya tidak memiliki kekuatan super sama sekali. Mereka hanya tercipta sebagai manusia biasa namun dengan kemampuan manusiawi yang dimilikinya mereka nekat terjun di dunia basmi-membasmi para penjahat.

Era 2000-an adalah era nya film superhero. Film bergenre superheo adalah tambang uang andalan Hollywood. Hollywood berani berinvestasi besar-besaran di genre ini—mereka berani merekrut sutradara dan penulis kelas wahid dan jor-joran buat efek khusus. Lalu, actor kelas satu juga tak malu-malu untuk main film yang dulunya lebih ditujukan buat anak-anak ini. Hampir setiap musim panas seperti sekarang Hollywood merilis film superhero. Tahun ini sudah rilis Kick-Ass dan Iron Man 2. Yang menunggu giliran rilis ada Jonah Hex dan The Green Hornet. Jadi, kini saatnya merilis daftar asyik ini.³³

Film superhero adalah film yang menampilkan tokoh protagonist yang memiliki kemampuan super. Tokoh ini biasanya digambarkan memiliki kelebihan,

³² http://id.wikipedia.org/wiki/Pahlawan_super di akses pada tanggal 30 November 2014 15:33

³³ Darmawan, Hikmat, *Dari Gatot Kaca Hingga Batman – Potensi Potensi Naratif Komik*. Orakel. Yogyakarta, 2005.

antara lain: kekuatan yang super, dapat terbang, lari dengan sangat cepat, ilmu bela diri yang sangat tinggi, dan lain-lain. Sang tokoh biasanya seorang pembela kebenaran, berwatak baik, dan juga tampan dan cantik. Dan dapat dipastikan bahwa ia akan selalu menang melawan musuh-musuhnya. Aquilina Tanti Anni (dalam Hartoko & Widjojo, 2000).

Berikut merupakan Film-film Superhero:

Tabel 2.1

Film-film Superhero

No.	Judul Film	Tokoh Superhero dan kekuatannya
1.	Spiderman (2002) Spiderman 2 (2004) Spiderman 3 (2007) The Amazing Spiderman (2012) The Amazing Spiderman (2014)	Spiderman yang memiliki kekuatan seperti laba-laba yang dapat terbang dengan jaring laba-laba yang dikeluarkan dengan jarinya, dan tentunya kuat hingga dapat mengalahkan musuhnya.
2.	Batman Returns (1992) Batman Forever (1995) Batman Begins (2005) The Dark Knight (2008) The Dark Knight Rises	Batman yang memiliki kekuatan super dari tubuhnya dan dengan alat-alatnya, dapat terbang. Memiliki kendaraan yang sangat kuat.

	(2012)	
3.	Captain America (1990) Captain America: The First Avenger (2011) Captain America: The Winter Soldier (2014)	Captain America memiliki kekuatan yang sangat kuat, otot yang kuat dan dapat mengalahkan lawannya dengan seorang diri.
4.	Iron Man (2008) Iron Man 2 (2010) Iron Man 3 (2013)	Iron Man yang memiliki kekuatan di setiap kostum robotnya. Ada yang bisa mengeluarkan api, terbang dan sangat kuat.
5.	The Incredibles (2004)	Bob yang memiliki kekuatan sangat kuat, Elastise Girl adalah istri Bob yang dapat melenturkan badannya, Violet yang dapat menghilang, Dash dapat berlari kencang, Jack-Jack tahan api.
6.	Hulk (2008)	Hulk memiliki kekuatan otot yang sangat besar sehingga bisa mengangkat benda yang sangat keras dan berat.
7.	Superman (1978)	Kemampuan untuk terbang, dan menembus benda, memiliki kekuatan yg sangat kuat.

8.	Thor (2011)	Thor memiliki kekuatan manipulasi energy dan kemampuan sihir nya, Thor memiliki Warhammer untuk mengendalikan cuaca.
9.	Sky High (2005)	Commander Stronghold dan Josie Jetstream yang merupakan senior superhero terhebat yang bisa mengalahkan musuhnya. Mereka memiliki kekuatan seperti bisa terbang, lentur, Mengendalikan, menyerap dan memancarkan partikel cahaya.

2.4.1 Karakter Superhero

Kategorisasi karakter superhero berdasarkan kekuatan dan keistimewaan yang dimilikinya

Jika karakter superhero dikategorikan berdasar kekuatan super serta asal kekuatan yang mereka miliki, maka ada beberapa tipe superhero yaitu :

1. Super Strength

Jenis ini bisa dikatakan sebagai tipe klasik, karakter superhero dalam tipe ini pada umumnya memiliki kekuatan melebihi manusia biasa, kebal, dan juga biasanya mereka memiliki kemampuan untuk terbang

2. Tanker

Jenis ini memiliki kekuatan yang besar namun terlihat lebih brutal serta karakternya digambarkan memiliki postur tubuh yang lebih besar dari manusia, biasanya terlihat kuat dan terkadang berkarakter kasar

3. Blaster

Superhero yang masuk ke dalam tipe ini memiliki kemampuan untuk melancarkan serangan yang berupa tembakan baik itu berupa energi murni atau ciptaan yang terdapat dalam tubuh mereka (yang disebabkan oleh kekuatan super mereka) ataupun mereka yang menggunakan senjata.

4. Marksman

Sesuai dengan namanya, para superhero tipe marksman ini akan menggunakan senjata proyektil.

5. Mage

Superhero dengan tipe mage lebih mengandalkan kekuatan magis yang mereka gunakan untuk menembakkan energi ciptaan. Tipe superhero ini menguasai berbagai macam sihir sebagai sumber kekuatan mereka.

6. Gadgeteer

Superhero dalam tipe ini mampu menciptakan sejumlah peralatan yang digunakannya untuk menghasilkan ataupun meniru kekuatan super, untuk mengimbangi superhero lain

7. Armored Hero

Seperti namanya, tipe karakter ini menggunakan baju tempur atau baju zirah

yang berteknologi tinggi yang mampu memberikannya kekuatan dan dilengkapi dengan sejumlah persenjataan

8. Dominus

Tipe karakter ini biasanya menjadi pilot dari sebuah robot raksasa baik dari dalam atau dari luar. Tipe ini lebih banyak dijumpai pada sejumlah superhero Jepang .

9. Speedster

Tipe superhero ini memiliki kecepatan dan gerak reflek yang melebihi manusia dan bahkan superhero lainnya. Biasanya digambarkan dengan tubuh yang lebih ramping dibandingkan karakter superhero lainnya.

10. Mentalist

Superhero dengan kekuatan psikis dan mampu melakukan manipulasi terhadap pikiran dengan cara psikokinetik ataupun telekinesis.

11. Elementalist

Superhero yang masuk ke dalam tipe ini memiliki kekuatan untuk mengendalikan elemen-elemen alam dan juga kekuatan alam.

12. Shapeshifter

Tipe Superhero dengan kemampuan untuk mengubah bentuk tubuhnya sesuai dengan keinginannya. Kebanyakan tipe shapeshifter memiliki tubuh yang sangat lentur.

13. Size Changer

Mereka yang tergabung dalam tipe ini adalah superhero yang mampu mengubah ukuran tubuhnya saja

14. Acrobatic

Superhero dalam tipe ini lebih mengandalkan kelincahan, reflek dan kelenturan tubuh mereka untuk beraksi cepat (meskipun tidak secepat mereka yang masuk dalam golongan speedster). Selain itu dalam aksinya mereka digambarkan memiliki kemampuan akrobatik

15. Martial Artist

Superhero yang masuk ke dalam ini lebih banyak mengandalkan keahlian bela diri yang mereka latih sendiri, karena kekuatan super yang mereka miliki terbatas atau tidak memiliki sama sekali kekuatan super

Walaupun ada pengkategorian semacam ini, pada prakteknya, beberapa karakter superhero tidak bisa dimasukkan ke dalam salah satu kategori di atas karena ia merupakan gabungan dari beberapa kemampuan yang disebutkan dalam tiapkategori. Batman, misalnya ia merupakan tipe martial artist, tetapi juga masuk ke dalam kategori gadgeter.³⁴

Sebagai tambahan, film-film superhero amerika serikat lebih sering menampilkan cerita, tokoh, dan plot yang lebih realistis, sementara jepang lebih

³⁴ <http://en.wikipedia.org/wiki/Superhero> diakses pada 12/10/14 pukul (07:30)

menonjolkan sisi fantasi dimana perbedaan antara superhero dengan orang biasa sangat mencolok.

Superhero amerika serikat lebih mementingkan karakteristik tokohnya. Mereka tidak terlalu mementingkan kekuatan dan kostumnya, bahkan superhero tidak selalu memakai kostum mereka lebih menonjolkan kisah dan dilemma kehidupan sang superhero.³⁵

2.5 Semiotika

Tanda-tanda (signs) adalah basis dari keseluruhan komunikasi (liilejohn, 1996:64). Manusia dengan perantaraan tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Banyak hal bisa dikomunikasikan didunia ini.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.

Kajian semiotika sampai sekarang telah membedakan dua jenis semiotika, yakni *komunikasi* dan semiotika *signifikan* (lihat, antara lain Eco, 1978:8-9; Hoed, 2001:140). Yang pertama menekankan pada teori produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan) (Jakobson, 1963, dalam Hoed 2001:140). Yang kedua

³⁵ Bagas prasetyadi dan Syaiful bahri, *Jago bikin Film Superhero*. 2009. Yogyakarta. Indonesia cerdas. Hal 24

memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu.

Pada jenis yang kedua, tidak dipersoalkan adanya tujuan berkomunikasi. Sebaliknya, yang diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan dari pada proses komunikasinya.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari dalam didunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia.

Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiology, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai (to signify) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (to communicate). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi system terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179; Kurniawan, 2001:53).³⁶

Yang perlu kita garis bawahi dari berbagai definisi di atas adalah bahwa para ahli melihat semiotika dan semiosis itu sebagai ilmu atau proses yang berhubungan dengan tanda. Namun jika kita perhatikan, definisi yang diberikan Morris tampaknya terlampau luas, sehingga terkesan meliputi sejumlah besar proses, dari tarian lebah sampai dengan pembacaan novel. Pada dasarnya,

³⁶ Drs. Alex Sobur, M.si. 2003. Semiotika Komunikasi, Bandung: Rosda. Hal 15

semiosis dapat dipandang tanda yang dapat diberikan dalam istilah semiotika sebagai suatu hubungan antara lima istilah:

$$\boxed{S (s, I, e, r, c)}$$

S adalah semiotic relation (hubungan semiotic); s untuk sign (tanda); I untuk interpreter (penafsir); e untuk efek atau pengaruh (misalnya, suatu disposisi dalam I akan bereaksi dengan cara tertentu terhadap r pada kondisi-kondisi tertentu c karena s); r untuk reference (rujukan); dan c untuk context (konteks) atau conditions (kondisi)

Begitulah, semiotika berusaha menjelaskan jalinan tanda atau ilmu tentang tanda; secara sistematis menjelaskan esensi, ciri-ciri, dan bentuk suatu tanda, serta proses signifikansi yang menyertainya.³⁷

2.5.1 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistic dan semiology Saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama; eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Barthes (2001:208) menyebutkan sebagai tokoh yang memainkan peranan sentral dalam strukturalisme tahun 1960-an dan 70-an.³⁸

³⁷ Ibid Hal 16-17

³⁸ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*. Bandung. Rosda. 2003. Hal 63

Karena Barthes adalah tokoh semiotika yang meneruskan dan mengembangkan pemikiran de Saussure maka metode pemaknaan tanda-tanda Barthes disebut disebut semiology Barthes. Istilah semiology makin lama makin ditinggalkan. Ada kecendrungan orang-orang lebih memilih kata semiotika daripada semiology, sehingga kata semitika lebih populer daripada semiologi.

Pemikiran Barthes tentang semiotika dipengaruhi Saussure. Kalau Saussure mengintrodusir istilah *Signifier* dan *Signofied* berkenan dengan lambang-lambang atau teks dalam suatu paket pesan maka Barthes menggunakan istilah denotasi dan konotasi untuk menunjukkan tingkat-tingkatan makna. Maka denotasi adalah makna tingkat pertama yang bersifat objektif (*first order*) yang dapat diberikan terhadap lambing-lambang, yakni dengan mengaitkan secara langsung anatar lambing dengan realitas atau gejala yang ditunnjuk. Kemudian makna konotasi adalah makna-makna yang dapatt diberikan pada lambing-lambang dengan mengacu pada nilai-nilai budaya karenanya berada pada tingkatan kedua (*second order*).³⁹

Model Barthes ini adalah model matematis yang sering disebut sebagai signifikan dua tahap Barthes. Tahapan pertama adalah pemaknaan tanda yang berdasarkan atas kultur atau budaya yang ada di masyarakat dari kedua tahapan penandaan ini kemudian muncullah istilah denotasi, konotasi dan mitos.

³⁹ Parwito. *Penilaian Komunikasi Kualitatif*, LkiS: Yogyakarta, 2007. Hal 163

Keterangan lebih detail tentang signifikan penandaan. Barthes adalah sebagai berikut:

1. Denotasi. Tatanan ini menggambarkan relasi antara penanda dan petanda di dalam tanda, dan antara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal. Barthes menyebut ini sebagai denotasi.⁴⁰
2. Konotasi. Menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda tatanan penandaan kedua. Menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Bagi Barthes, faktor penting dalam konotasi adalah penanda dalam tatanan pertama. Penanda tatanan pertama merupakan tanda konotasi.⁴¹
3. Mitos. Cara kedua dari tiga cara Barthes mengenai cara bekerjanya tanda dalam tatanan kedua adalah melalui mitos. Bagi Barthes, mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Bila konotasi merupakan pemaknaan tatanan kedua dari penanda, mitos merupakan pemaknaan tatanan kedua dari penanda, mitos merupakan tatanan kedua petanda.⁴²

Memang dalam setiap esainya, Barthes, seperti dipaparkan Cobley & Jansz (1999:44), membahas fenomena keseharian yang luput dari perhatian. Dia menghabiskan waktu untuk menguraikan dan menunjukkan bahwa konotasi yang terkandung dalam mitologi-mitologi tersebut biasanya merupakan hasil konstruksi yang cermat.

⁴⁰ John Fiske. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, Jalasutra: Yogyakarta, 2004, Hal 118.

⁴¹ Ibid Hal 118-119

⁴² Ibid Hal 119

Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran ke-dua yang dibangun di atas bahasa sebagai sistem yang pertama. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut dengan *konotatif*, yang didalam *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari *denotatif* atau sistem pemaknaan tataran pertama. Menlanjutkan studi Hjelmslev, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja (Cobley & Jansz, 1999):

Tabel 2.2

Tabel Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)	
3. sign (tanda denotatif)		
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)		5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)		

Sumber : Paul Cobley & Litza Jansz, *Introducing Semiotics*, tahun 1995:51

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga

penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika Anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegagaran, dan keberanian menjadi mungkin (Cobley dan Jansz, 1999:51).

Untuk menganalisis film dapat menggunakan model Roland Barthes, yaitu dilakukan dengan mengkaji pesan yang dikandungnya. Metode ini sebenarnya diterapkan dalam iklan namun dapat digunakan dalam film. Menganalisis iklan berdasarkan pesan yang dikandungnya yaitu:

1. Pesan linguistik (semua kata dan kalimat dalam iklan)
2. Pesan Ikonik yang terkodekan (konotasi yang muncul dalam foto iklan yang hanya berfungsi jika dikaitkan dengan sistem tanda yang luas dalam masyarakat)
3. Pesan Ikonik tak terkodekan (denotasi dalam foto iklan)⁴³

Dalam kerangka Barthes, konotasi identic dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos dan berfungsi sebagai untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaanya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat

⁴³ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*: Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2009 hal 69

berarti bagi penyempurnaan semiology Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.⁴⁴

Barthes menjelaskan seperti apa yang dikutip Fiske, signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaan intersubjektif. Pemilihan kata-kata kadang merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya kata “penyuapan” dengan “memberi uang pelican”. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek; sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya (Fiske, 1990:88).

Eco mendefinisikan denotasi sebagai salah satu hubungan tanda isi sederhana. Konotasi adalah suatu tanda yang berhubungan dengan suatu isi via satu atau lebih fungsi tanda lain. Contohnya fungsi tanda */dog/*--<*dog*> ialah suatu denotasi; suatu konotasi akan menjadi */dog/*--<*stinky (berbau busuk)*>, yang berasal dari hubungan yang lebih rumit: <*dog*>--/*hairly (gondrong)*--/*smells (berbau)*--<*stinky (berbau busuk)*> (Littlejohn, 1996:72).⁴⁵

⁴⁴ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*. Bandung. Rosda. 2003. Hal 68-69

⁴⁵ Alex Sobur, *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. Bandung. Rosda. 2012 Hal 128

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan suatu kepercayaan atau prinsip dasar yang ada dalam diri seseorang tentang pandangan dunia dan membentuk cara pandangnya terhadap dunia dan membentuk cara pandangnya terhadap dunia. R.Bailey berpendapat bahwa paradigma merupakan jendela mental (*mental window*) seseorang untuk melihat dunia.⁴⁶

Dalam penelitian ini, peneliti memakai paradigma kritis. Paradigma kritis ini, seringkali dilawankan dengan tradisi lain: Pluralis. Perbedaan dan pembagian pandangan media antara kritis dan pluralis ini memperhitungkan filosofi media dan pandangan bagaimana hubungan antara media, masyarakat, dan filosofi kehadiran media di tengah masyarakat⁴⁷

Guba dan Lincoln (1994- 105-116), mendefinisikan paradigma sebagai serangkaian keyakinan-keyakinan dasar (basic beliefs) atau metafisika yang berhubungan dengan prinsip-prinsip utama atau prinsip-prinsip pokok. Paradigma ini menggambarkan suatu pandangan dunia (*worldview*) yang menentukan, bagi penganutnya sifat dari “dunia” sebagai tempat individu dan kemungkinan hubungan dengan dunia tersebut beserta bagian-bagiannya. Keyakinan-keyakinan itu bersifat dasar dalam pengertian harus diterima secara sederhana semata-mata

⁴⁶ Indiwan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi*. Mitra Wacana Media. Jakarta:2013 Hal 36

⁴⁷ Eriyanto, *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. LKis. Yogyakarta. 2012. Hal 21

berdasarkan kepercayaan saja disebabkan tidak ada suatu cara final untuk menentukan kebenaran akhir.

Secara filosofis, paradigma penelitian (inquiry paradigm) tersebut mempunyai 3 (tiga) persoalan dasar untuk dijadikan acuan bagi peneliti dengan aspek: ontologis, epistemologis, metodologis. Dasar filosofis semacam itu mempunyai beberapa implikasi terkait dengan isu: tujuan penelitian; sifat pengetahuan; akumulasi pengetahuan; kriteria kualitas; nilai; aksiologi; etik; suara; pelatihan; akomodasi; hegemoni; dan relasi dengan fondasi kebenaran dan pengetahuan.⁴⁸

Penelitian dalam paradigma kritis mempunyai beberapa karakteristik: meyakini bahwa refleksi dan kritik metode untuk menghasilkan pengetahuan bukan melalui observasi; lebih dari sekedar data kuantitatif dan kualitatif; ideology dan kekuasaan ada dalam penagalaman social; tujuan penelitian unruk perubahan sosial.

Setelah mencermati arti dan macam paradigam dalam ilmu sosial dan ilmu komunikasi tersebut di atas menarik kemudian untuk membahas onjek kajian ilmu komunikasi itu sendiri. Dengan mencermati objek formal ilmu komunikasi in ibagaimana implikasi masing-masing paradigam ketika digunakan untuk menganalisis objek yang sama akan mempunyai hasil berbeda.⁴⁹

⁴⁸Adnan Hussein, Ph. D. *Mix Methodology Dalam Penelitian Komunikasi*. Aspikom 2011 Hal 4-5

⁴⁹ Ibid Hal 8-9

Penelitian data deskriptif, data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal itu disebabkan penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap yang sudah diteliti. Dengan demikian laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk member gambaran penyajian laporan tersebut.⁵⁰

Penelitian merupakan upaya sistematis dan objektif untuk mempelajari suatu masalah dan menemukan prinsip-prinsip umum yang juga berarti upaya mengumpulkan informasi yang bertujuan untuk menambah pengetahuan. Penelitian pada hakikatnya merupakan wahana untuk menemukan kebenaran atau untuk lebih membenarkan.

Penelitian ini ingin mendalami suatu fenomena sosial dalam masyarakat, dengan strategi penelitian kualitatif fenomena social dalam penelitian ini dapat dipaparkan secara gamblang. Karena penelitian kualitatif di tuntut memiliki strategi penyelidikan yang handal sehingga hasil temuannya bisa di pertanggung jawabkan kepercayaannya dan kajiannya.

3.2 Metode Penelitian

Pada penelitian kualitatif, data yang terbentuk tidak berbentuk angka, akan tetapi lebih banyak berbentuk narasi, deskripsi, cerita, dokumen tertulis dan tidak tertulis. Metode penelitian ini menggunakan teknis analisis semiotika dengan

⁵⁰ Lexy J. Moleong. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung. 2006. Hal 11

metode Roland Barthes dengan metode makna adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang untuk menganalisisnya.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika atau dalam istilah Barthes, semiology, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai (to signify) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukan dengan mengkomunikasikan (to communicate). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi mengkonstitusi system terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179; Kurniawan, 2001:53)⁵¹

Dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes diharapkan dapat mengungkapkan makna dibalik tanda atau sign sebuah teks, yang dalam hal ini terdapat dalam film Sky High.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan adalah sebagai berikut:

⁵¹ Alex Sobur. Semiotika Komunikasi. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung. 2009. Hal 15

3.3.1 Data Primer

Data primer adalah data utama yang menjadi materi penelitian peneliti. Dalam penelitian ini data primernya adalah DVD (Digital Video Disc) audio dan visual film “Sky High”.

3.3.2 Data Sekunder

Guna menunjang pengumpulan data dalam penelitian ini maka dibutuhkan data lainnya, yaitu: studi kepustakaan yaitu dengan referensi dari buku-buku, majalah, internet serta data dan bahan referensi dari berbagai sumber lain nya yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti guna melengkapi data-data yang sudah ada.

3.4 Definisi Konsep

Untuk memudahkan peneliti ketahap selanjutnya, peneliti terlebih dahulu menjelaskan konsep-konsep yang ada dalam penelitian iniyaitu :

- a. Hiperalitas adalah satu bentuk dari apa yang disebut modernitas radikal (radical modernity), yaitu modernitas yang merealisasikan dan mematerialisasikan segala sesuatu yang (selama ini di anggap) bersifat utopia. Bila impian telah menjadi realitas maka ia bukan lagi impian, tidak ada lagi kemungkinan bagi mimpi, bagi utopia.
- b. Film merupakan media komunikasi massa pandang dengan dimana film mengirimkan pesan atau isyarat yang disebut simbol, komunikasi simbol dapat berupa gambar yang ada didalam film. Gambar dalam film

menunjukkan kekuatan dalam menyampaikan maksud dan pengertian kepada orang lain. Gambar dapat mrnyampaikan lebih banyak pengertian dalam situasi-situasi tertentu dibanding apa yang disampaikan oleh banyak kata.

- c. Semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya. Semiotik mempelajari sistem-sistem, aturan, konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti
- d. Superhero atau Pahlawan super adalah karakter fiksi yang "memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum". Pahlawan super memiliki kemampuan atau kesaktian di atas rata-rata manusia, memakai pakaian yang khas dan mencolok serta nama yang khas, dan digambarkan sebagai penolong bagi yang lemah dalam membasmi kejahatan. Tokoh pahlawan lain yang tidak memiliki kekuatan super juga dapat disebut pahlawan super, dan istilah pembasmi kejahatan berkostumsering dipakai untuk pahlawan super yang tidak mempunyai kekuatan super.

3.5 Unit Analisis

Unit analisis yang akan penulis lakukan dalam penelitian ini dengan berupa teks audio dan visual yang dibagi berdasarkan scene atau adegan yang terdapat dalam film "Sky High".

3.6 Teknik Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti mengamati seluruh isi film Sky High dari segi visual dan Audio. Kemudian data-data penelitian ini menggunakan proses semiotika Roland Barthes

Tabel 3.1

Tabel Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative sign (tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Sumber : Paul Copley & Litza Jansz, *Introducing Semiotics*, tahun 1995:51

Dari peta Barthes di atas terlibat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika Anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegagaran, dan keberanian menjadi mungkin (Copley dan Jansz, 1999:51).

Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaanya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiology Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.⁵²

Barthes menjelaskan seperti apa yang dikutip Fiske, signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaan intersubjektif. Pemilihan kata-kata kadang merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya kata “penyuapan” dengan “memberi uang pelican”. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek; sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarannya (Fiske, 1990:88).⁵³

⁵² Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*. Bandung. Rosda. 2003. Hal 68-69

⁵³ Alex Sobur, *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. Bandung. Rosda. 2012 Hal 128

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran umum objek penelitian

Sky High adalah sebuah film komedi keluarga superhero, yang di produksi oleh Walt Disney Pictures Gunn Films yang didistribusikan oleh Buena Vista Pictures. Gunn Films dibentuk pada tahun 2001 yang telah bergabung dalam Walt Disney Pictures untuk memproduksi film. Studio film yang berbasis di Amerika Serikat. Studio ini adalah salah satu divisi The Walt Disney Company di bawah Buena Vista Motion Pictures Group. Walt Disney Pictures dikenal sebagai studio film yang mempertahankan citra sebagai studio yang memproduksi film untuk keluarga dengan peringkat G dan PG pada sistem penilaian film MPAA. Satu-satunya film yang di luar itu adalah *Pirates of the Caribbean* (2003) yang mendapat peringkat PG-13.



Studio ini berdiri sendiri sebagai sebuah divisi The Walt Disney Company sejak 1983. Sebelumnya, film-film dirilis dari perusahaan induk Walt

Disney Productions. Walt Disney Pictures sendiri terdiri dari Walt Disney Feature Animation dan DisneyToon Studios. Pendahulu dari studio ini (dan sebagai pendahulu dari The Walt Disney Company secara keseluruhan) adalah Disney Brothers Cartoon Studio. Sebuah studio yang dirintis oleh pembuat film Walt Disney dan mitra bisnis sekaligus saudaranya, Roy, pada tahun 1923.

Perusahaan membagi produksi film ke dalam dua unit studio; satu untuk animasi dan satu lagi untuk aksi langsung. Divisi yang disebutkan terakhir memulai proses produksi film aksi langsung pada 1950 dengan perilisan *Treasure Island*. Pada tahun 1953, perusahaan ini mengakhiri perjanjian dengan sejumlah distributor pihak ketiga seperti RKO Radio Pictures dan United Artist dan membuat perusahaan distribusi mereka sendiri; Buena Vista Distribution. Pada tahun 1983, Walt Disney Productions beralih nama menjadi The Walt Disney Company, di mana studio film aksi langsung beralih nama menjadi Walt Disney Pictures kemudian studio animasi menjadi Walt Disney Feature Animation.¹

Film yang telah di produksi Walt Disney Pictures Gunn Films:

1. Race to Witch Mountain (2009)

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Pictures diakses pada 14/01/2015 pukul 21:21 WIB

2. Bedtime Stories (2008)
3. College Road Trip (2008)
4. Sky High (2005)
5. The Haunted Mansion (2003)
6. Freaky Friday (2003)
7. The Order of the Seven (2013)
8. The Country Bears (2002)

4.1.1 Identitas Film Sky High

Disutradarai oleh Mike Mitchell, film ini dirilis pada tanggal 29 Juli 2005 di USA dan 8 September 2005 di Indonesia. Dan menjadi film box office yang berpendapatan \$86,369,815.²

² http://en.wikipedia.org/wiki/Sky_High_%282005_film%29 di akses pada 14/01/2015 pukul 09:19 WIB



1. Judul : SKY HIGH
2. Produser : Andrew Gunn
3. Sutradara : Mike Mitchell
4. Pemeran : Michael Angarano sebagai Will
Kurt Russell sebagai Steve Stronghold
Kelly Preston sebagai Josie Jetstream
5. Penulis Naskah : Paul Hernandez, Robert Schooley, Mark
McCorkle.
6. Sinematografi : Shelly Johnson
7. Penyunting Gambar : Peter Amundson
8. Pengarah Musik : Michael Giacchino
9. Distributor : Disney Pictures
10. Durasi : 100 Menit
11. Anggaran : ~ US\$ 35.000.000
12. Bahasa : Inggris

13. Tanggal Rilis : 29 July 2005 (Amerika Serikat)
8 September 2005 (Indonesia)
14. Box Office : \$86,369,815

4.1.2 Sinopsis Film Sky High

Film Sky High berkisah tentang satu-satunya sekolah bernama sky high, tempat para superhero dunia menuntut ilmu. Para superhero yang telah melegenda lalu mengirimkan para anak cucu mereka ke sekolah itu untuk menjadi generasi penerus mereka di masa mendatang. Pasangan superhero The Commander (Kurt Russell) dan Jetsream (Kelly Preston) memiliki anak bernama Will (Michael Angarano). Kedua orang tua Will ingin sekali Will menjadi penerus mereka sebagai makhluk super. Dan Will juga diharapkan bisa menghadapi generasi setelahnya dan semua musuh bebuyutan yang dahulu dikalahkan oleh The Commander dan Jetstream. Jadi orang tua Will menyekolahkan Will ke Sky High.

Pada pertama awal masuk sekolah Will mendapatkan masalah karena tidak memiliki kekuatan apapun. Will hanya seperti manusia biasa dan akhirnya Will masuk ke dalam kategori siswa “sidekick” yaitu cuma pembantu kelompok siswa superhero. Karena di anggap tidak memiliki potensi menjadi manusia superwill dan beberapa temannya menjadi sering jadi bulan-bulanan disekolah oleh para siswa yang masuk kategori siswa manusia super.

Berbagai kejadian yang dilakukan Will dan teman-temannya menjadi lucu dalam mencari kekuatan istimewa selama bersekolah di Sky High menjadi inti

dalam cerita Film ini. Sky high menggambarkan bagaimana kehidupan anak-anak superhero di Sekolah/SMU Modern yang penuh dengan Intrik persaingan dan juga kisah cinta. Para pemain film ini, selain keren-keren mereka juga bisa tampil menawan dan lucu. Film drama komedi produksi Walt Disney Pictures ini dengan rapi menyajikan kisah ringan dan lucu tentang imajinasi modern manusia super dan membuat penonton tidak bosan.

Film “Sky High” yang rilis pada tanggal 8 September 2005 di Indonesia ini salah satu film favorit keluarga yang bergenre superhero komedi. Film ini menggugah penulis untuk meneliti lebih jauh bagaimana hiperealitas superhero terhadap isi film ini. Dimana superhero dari sebuah film dijadikan simbolis oleh masyarakat, karena fenomena tokoh superhero yang disampaikan media kepada khalayak saat ini tidak dapat dipisahkan dari sisi masyarakat yang akan ditimbulkan, bisa terjadi pada anak-anak sampai orang dewasa.

4.1.3 Deskripsi Tokoh

Salah satu kemenarikan dari film ini adalah aktor dan aktris yang menjadi tokoh superhero.

- a. Kurt Russel sebagai Steve Stronghold (The Commander) adalah alumni sekolah Sky High yang memiliki kekuatan super yaitu dengan kekuatan tangan nya bisa membuat hancur, kekuatan nya digunakan untuk

membasmi kejahatan. Kostum andalan yang berwarna Merah, Putih, Biru sangat membuat Steve Stronghold menjadi gagah dan terlihat tampan.



- b. Kelly Preston sebagai Josie JetStream (The Commander) adalah alumni sekolah Sky High yang memiliki kekuatan lebih yaitu terbang yang sangat cepat seperti Jet yang kencang dalam film ini. Kelly berperan menjadi istri dari Steve Stronghold dan ibu dari Will Stronghold.



- c. Michael Angarano sebagai Will Stronghold adalah anak dari superhero terhebat didunia dari film Sky High. Will adalah anak yang tampan dan

baik. Namun kekuatan Will muncul pada beberapa hari setelah masuk sekolah. Kekuatan Will sama dengan ayahnya sama-sama kuat dalam menghancurkan apapun.



- d. Danielle Panabaker sebagai Layla, siswa Sekolah Sky High yang memiliki kekuatan tanaman. Dalam film ini Danielle menjadi gadis yang lugu, baik, pintar dan menyukai Will dari kecil karena Danielle dalam film ini adalah teman kecil dari Will.



- e. Nicholas Braun sebagai Zack. Teman Will yang bertubuh tinggi, putih dan tampan tetapi usil. Siswa sidekick yang memiliki kekuatan Glow in the dark. Karena kekuatannya yang kurang Zack masuk kategori Sidekick.



- f. Steven Strait sebagai Warren Peace yang memiliki kekuatan Fire, awalnya Warren Peace adalah musuh Will, karena dahulu ayah Warren Peace adalah Hero jahat yang dikalahkan oleh ayahnya Will. Tetapi akhirnya Peace berteman dengan Will.



- g. Dee Jay Daniels sebagai Ethan, teman Will yang masuk kategori sidekick karena kekuatan yang kurang yaitu bisa meleleh. Ethan dalam film ini berpenampilan siswa yang baik, pintar namun penakut.



- h. Kelly Vitz sebagai Magenta, siswa yang selalu berpenampilan berwarna ungu ini memiliki kekuatan berubah menjadi marmut. Magenta masuk ke kategori sidekick karena menurut Coach Boomer (Guru Power Placement) sangat tidak menarik untuk menjadi hero.



- i. Mary Elizabeth sebagai Gwen Grayson siswa senior sekolah Sky High yang memiliki kekuatan merancang teknologi sains yang di cintai oleh

Will. Namun disini Gwen adalah orang yang jahat untuk balas dendam kepada Steve Stronghold.



4.2 Hasil Penelitian

Pada Film Sky High ini, peneliti akan menganalisis sesuai dengan model analisa semiotik Roland Barthes mengenai mitologi yang ada dalam adegan gambar yang terdapat dalam film Sky High. Setelah itu peneliti akan membagi pesan dalam film Sky High ke dalam tiga kategori sesuai dengan metode analisis Roland Barthes, yaitu:

1. Pesan Lingustik

Yaitu memaparkan semua kata-kata dan kalimat yang terdapat dalam film Sky High baik secara lisan maupun tulisan.


2. Pesan Ikonik terkodekan

Yaitu memaparkan konotasi yang muncul dari visualisasi, yang berfungsi dengan mengaitkannya dengan sistem tanda didalam masyarakat.

3. Pesan Ikonik tak terkodekan

Yaitu memaparkan denotasi dalam visualisasi film Sky High.

Tabel 4.1 “Kendaraan Bis sekolah Sky High”

Hal yang diamati	
	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Pada adegan ini terlihat bis yang berwarna kuning bisa terbang.</p>	<p>Dengan adegan ini dapat dijelaskan adanya transportasi bis sekolah khusus ini yang mengantarkan anak-anak untuk pergi ke sekolah Sky High. Bis yang memiliki mesin luar biasa dapat terbang menuju sekolah sky high yang berada di atas awan. Berbeda dengan transportasi bis pada umumnya yang hanya dapat berjalan di jalan. Hanya dengan</p>

	<p>transportasi bis inilah yang mengantarkan murid-murid sekolah untuk mencapai Sky High. Representasi hiperealitas adegan dalam film Sky High ini kendaraan yang hanya ada dalam adegan film sky high dan tidak pernah ada dalam realitasnya, bis sekolah biasa hanya dapat berjalan di jalan dan tidak bisa terbang. Namun pada realitasnya memang ada kesamaan dalam bentuk bis dan warna kuning bis sekolah diluar negeri pada umumnya, tetapi tidak memiliki sayap, roket pada sisi-sisi bis biasanya.</p>
<p>Tanda Denotatif</p>	
<p>Pada adegan ini terlihat bis yang berwarna kuning bisa terbang. Kendaraan yang memiliki mesin luar biasa dapat terbang menuju sekolah sky high yang berada di atas awan. Berbeda dengan transportasi bis pada umumnya yang hanya dapat berjalan di jalan dengan menggunakan roda. Representasi hiperealitas adegan dalam film Sky High ini kendaraan yang dapat terbang yang memiliki roket dan sayap pada sisi-sisinya. Namun pada realitasnya memang ada kesamaan dalam bentuk bis dan warna kuning bis sekolah diluar negeri pada umumnya.</p>	

Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
<p>Pada adegan ini menunjukkan bahwa dengan adanya transportasi/kendaraan seperti bis khusus murid-murid yang berwarna kuning ini yang dapat mengantarkan murid-murid ke sekolah sky high. Bis yang memiliki mesin luar biasa dapat terbang menuju sekolah sky high yang berada di atas awan. Berbeda dengan transportasi bis pada umumnya yang hanya dapat berjalan di jalan. Representasi hiperealitas adegan superhero nya kendaraan seperti ini hanya ada dalam adegan film sky high dan tidak pernah ada dalam realitasnya, bis sekolah biasa hanya dapat berjalan di jalan dan tidak bisa terbang. Namun memang ada kesamaan dalam bentuk bis dan warna kuning bis sekolah diluar negeri pada umumnya, dan tidak memiliki sayap, roket pada sisi-sisi bis</p>	<p>Pada film ini Sky High merupakan sekolah Superhero yang berada di atas awan. Untuk menuju ke sekolah tersebut dengan menggunakan kekuatan superhero atau menggunakan bis khusus sekolah Sky High. Pada hari pertama Will masuk ke sekolah Will dan teman-temannya di jemput menggunakan bis khusus ini untuk menuju ke sekolah Sky High yang berada di atas awan. Bis yang memiliki mesin luar biasa ini dapat terbang, terdapat roket dan sayap pada sisi bis sekolah ini. Pada umumnya memang bis sekolah untuk mengantar dan menjemput murid-murid ke sekolah. Berbeda dengan transportasi bis pada umumnya yang hanya dapat berjalan di jalan dan tidak memiliki sayap dan roket. Pada awalnya bis ini berjalan seperti biasa namun melandas dan</p>

biasa nya.	terbang tidak seperti bis pada umumnya. Pengambilan gambar ini merupakan hasil editan sebuah program atau aplikasi dan bukan realitas sebuah transportasi pada umum nya
Tanda Konotasi	
<p>Pada film ini Sky High merupakan sekolah Superhero yang berada di atas awan. Untuk menuju ke sekolah tersebut hanya dengan menggunakan kekuatan superhero atau menggunakan bis khusus sekolah Sky High. Pada hari pertama Will masuk kesekolah Will dan teman-teman nya di jemput menggunakan bis khusus ini untuk menuju ke sekolah Sky High yang berada diatas awan. Pada awalnya bis ini berjalan seperti biasa namun melandas dan terbang tidak seperti bis pada umumnya. Bis yang memiliki mesin luar biasa ini dapat terbang, terdapat roket dan sayap pada sisi bis sekolah ini. Pada umumnya memang bis sekolah untuk mengantar dan menjemput murid-murid ke sekolah. Berbeda dengan transportasi bis pada umumnya yang hanya dapat berjalan di jalan dan tidak memiliki sayap dan roket.</p>	

Tabel 4.2 “Sekolah Sky High”

Hal yang diamati



Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Pada gambar ini menunjukkan sekolah superhero yang disebut sekolah Sky High yang terdapat di atas awan.</p>	<p>Sekolah merupakan sebuah bangunan yang tujuan untuk belajar dan bagi pelajar untuk mendapatkan ilmu yang berguna. Dengan sekolah Sky High ini bagi para siswa-siswi yang memiliki kekuatan superhero. Di sekolah ini para murid-murid di didik dan di asah kemampuannya untuk menjadi superhero yang baik. Dan representasi hiperealitas yang terletak pada adegan ini adalah sekolah yang terletak di atas awan yang dapat terbang dengan bantuan grafitasi, sekolah umumnya terletak di atas tanah dan tidak dapat terbang seperti sekolah yang berada</p>


	<p>pada film Sky High tersebut dan pada umumnya sekolah tempat untuk belajar dan membimbing murid-murid menjadi pintar dan berwawasan ilmu yang baik.</p>
<p>Tanda Denotasi</p>	
<p>Pada gambar ini menunjukkan sekolah superhero yang disebut sekolah Sky High yang terdapat di atas awan. Sekolah merupakan sebuah bangunan yang tujuan untuk belajar dan bagi pelajar untuk mendapatkan ilmu yang berguna. Dengan sekolah Sky High ini bagi para siswa-siswi yang memiliki kekuatan superhero. Di sekolah ini para murid-murid dididik dan diasah kemampuannya untuk menjadi superhero yang baik. Yang diutamakan adalah mengasah kekuatan superhero dibandingkan ilmu pelajaran. Dan representasi hiperealitas yang terletak pada adegan ini adalah sekolah yang terletak di atas awan yang dapat terbang dengan bantuan grafitasi, sekolah umumnya terletak di atas tanah dan tidak dapat terbang dan pada umumnya sekolah tempat untuk belajar ilmu yang baik. Bukan untuk mengasah kekuatan.</p>	

<p>Penanda Konotasi</p>	<p>Petanda Konotasi</p>
--------------------------------	--------------------------------

<p>Pada gambar ini menunjukkan sekolah superhero yang disebut sekolah Sky High yang terdapat di atas awan. Dengan sekolah Sky High ini bagi para siswa-siswi yang memiliki kekuatan superhero. Di sekolah ini para murid-murid di didik dan di asah kemampuannya untuk menjadi superhero yang baik. Dan representasi hiperealitas yang terletak pada adegan ini adalah sekolah yang terletak di atas awan yang dapat terbang dengan bantuan gravitasi, sekolah umumnya terletak di atas tanah dan tidak dapat terbang seperti sekolah yang berada pada film Sky High tersebut dan pada umumnya sekolah tempat untuk belajar dan membimbing murid-murid menjadi pintar dan berwawasan ilmu yang baik.</p>	<p>Pada gambar dalam salah satu adegan film Sky High ini, sekolah merupakan tempat yang paling sering digunakan dalam setiap adegan film nya. Sekolah Sky High yang berada di atas awan, yang memiliki gravitasi agar sekolah nya bisa terbang, yang dijangkau dengan kendaraan tertentu. Siswa-siswa disini di ajarkan untuk mengasah kemampuan dalam kekuatan superhero nya. Dalam sekolah ini lah beraneka ragam kekuatan super, dari mulai siswa dan guru-gurunya. Sekolah Sky High ini merupakan keluar dari realitas aslinya yang pada biasanya sekolah tidak melayang di atas awan. Sekolah yang dipakai untuk shooting film Sky High ini aslinya adalah gedung universitas di LA. Dalam teknik pengambilan gambar nya tidak berupa angle-angle dari kamera, melainkan dari aplikasi editan, dan dibuat lebih real seperti melayang padahal sekolah</p>
--	--

	<p>ini merupakan gedung dari kampus California State University Northridge - 18111 Nordhoff Street, Northridge, Los Angeles, California, USA..</p>
Tanda Konotasi	
<p>Pada gambar dalam salah satu adegan film Sky High ini, sekolah merupakan tempat yang paling sering digunakan dalam setiap adegan film nya. Sekolah Sky High yang berada di atas awan, yang memiliki gravitasi agar sekolah nya bisa terbang, yang dijangkau dengan kendaraan tertentu. Siswa-siswa disini di ajarkan untuk mengasah kemampuan dalam kekuatan superhero nya. Dalam sekolah ini lah beraneka ragam kekuatan super, dari mulai siswa dan guru-gurunya. Sekolah Sky High ini merupakan keluar dari realitas aslinya yang pada biasa nya sekolah tidak melayang di atas awan. Sekolah yang dipakai untuk shooting film Sky High ini aslinya adalah gedung universitas di LA. Dalam teknik pengambilan gambar nya tidak berupa angle-angle dari kamera, melainkan dari aplikasi editan, dan dibuat lebih real seperti melayang padahal sekolah ini merupakan gedung dari kampus California State University Northridge - 18111 Nordhoff Street, Northridge, Los Angeles, California, USA..</p>	

Tabel 4.3 “Kekuatan Steve Stronghold”

Hal yang diamati	
	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Pada adegan ini menunjukkan Superhero dengan berpakaian superhero sedang melawan musuh nya yang berukuran lebih besar dari dirinya.</p>	<p>Superhero merupakan manusia super yang memiliki kekuatan luar biasa disbanding manusia pada umumnya, namun karakter ini merupakan karakter fiksi yang banyak diminati oleh masyarakat, adanya superhero ini masalah-masalah seperti kejahatan dapat dilawan tangan kosong. Karena superhero memiliki kekuatan kuat dan hebat yang melebihi manusia biasa dan dapat melebihi kekuatan musuhnya. Robot yang sangat besar tersebut hingga jatuh, rusak dan mati dengan</p>

	<p>satu pukulan saja dan superhero berhasil menyelamatkan dunia dari kejahatan. Tetapi representasi hiperealitas dari superhero dalam adegan ini tersebut menunjukkan bahwa manusia yang memiliki kekuatan pun tidak dapat mengalahkan musuhnya hanya dengan satu tendangan, apalagi musuh yang dilawan besarnya 1000 kali lipatnya.</p>
Tanda Denotasi	
<p>Superhero merupakan manusia super yang memiliki kekuatan luar biasa dibanding manusia pada umumnya, namun karakter ini merupakan karakter fiksi yang banyak diminati oleh masyarakat, adanya superhero ini masalah-masalah seperti kejahatan dapat dilawan tangan kosong. Karena superhero memiliki kekuatan kuat dan hebat yang melebihi manusia biasa dan dapat melebihi kekuatan musuhnya. Robot yang sangat besar tersebut hingga jatuh, rusak dan mati dengan satu pukulan saja dan superhero berhasil menyelamatkan dunia dari kejahatan. Tetapi representasi hiperealitas dari superhero dalam adegan ini tersebut menunjukkan bahwa manusia yang memiliki kekuatan pun tidak dapat mengalahkan musuhnya hanya dengan satu tendangan, apalagi musuh yang dilawan besarnya 1000 kali lipatnya.</p>	

Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
<p>Adegan ini terlihat Superhero yang sedang melawan musuhnya yang berukuran lebih besar dari dirinya. Dan hanya sekali tendangan saja musuhnya jatuh dan mati. Superhero merupakan pahlawan super yang memiliki kekuatan untuk menolong orang, membantu dan tujuan adanya superhero karena terjadinya kejahatan. Dengan adanya Superhero pada adegan ini masalah-masalah seperti kejahatan dapat dilawan tangan kosong. Karena superhero memiliki kekuatan kuat dan hebat yang melebihi manusia biasa dan dapat melebihi kekuatan musuhnya. Robot yang sangat besar tersebut hingga jatuh, rusak dan mati dengan satu pukulan saja dan superhero berhasil menyelamatkan dunia dari kejahatan.</p>	<p>Pada adegan ini menunjukkan Steve Stronghold sebagai superhero yang dapat membantu masyarakat lain dalam masalah. Adegan ini Royal Pain adalah musuh dari Steve Stronghold yang membuat robot dengan ukuran besar untuk melawan superhero yaitu Steve Stronghold dan Josie Jetstream. Namun dengan Steve Stronghold dapat mengalahkannya dengan satu tendangan, hingga Royal Pain yang berbentuk robot rusak dan mati. Kegiatan ini benar yang harusnya dilakukan oleh superhero. Tetapi representasi hiperealitas disini menandakan manusia yang mengalahkan sebuah robot yang besarnya hingga 1000 kali lipat. Yang Tanpa adanya bantuan alat dan benda apapun, namun pada manusia pada umumnya yang memiliki kekuatan pun tidak dapat berkelahi dengan robot</p>

	hingga merusak robot tersebut dengan satu tendangan. Teknik pengambilan adegan ini menggunakan low angle
Tanda Konotasi	
<p>Pada adegan ini menunjukkan Steve Stronghold merupakan superhero yang memiliki kekuatan super karena itu dinamakan Stronghold. Steve Stronghold pada adegan ini sedang melawan musuh nya yang berupa robot besar yang dikenal oleh Royal Pain musuh dari Steve Stronghold. Ia menunjukkan bahwa dia adalah seorang superhero dengan melawan musuhnya hingga rusak dan mati dengan satu tendangan saja. Tidak seperti manusia pada umumnya yang tidak bisa mengalahkan robot yang sebesar gedung-gedung dengan tangan kosong.</p>	

Tabel 4.4 “Kostum Superhero”

Hal yang diamati



Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Pada adegan tersebut menunjukkan sepasang superhero dengan memakai pakaian andalannya untuk melawan kejahatan dan terlihat sedang terbang untuk membasmi kejahatan seperti seperti superhero pada umumnya.</p>	<p>Superhero adalah manusia super yang memiliki kekuatan. Biasanya superhero terkenal dengan kekuatannya dan kostum yang dipakai agar terlihat gagah dan keren. Superhero hanya mengeluarkan kekuatannya jika sudah memakai kostum andalannya. Seperti yang dipakai oleh Steve Stronghold dan Josie Jetstream. Manusia super biasanya memiliki kekuatan lebih seperti bisa terbang. Tetapi representasi hiprealitas dari adegan ini merupakan kedua superhero ini dapat terbang tanpa menggunakan alat apapun. Yang menjadikan sebuah realitas dalam</p>

	menonton film superhero.
Tanda Denotasi	
<p>Sepasang superhero dengan memakai pakaian andalannya untuk melawan kejahatan dan terlihat sedang terbang untuk membasmi kejahatan seperti seperti superhero pada umumnya. Superhero adalah manusia super yang memiliki kekuatan. Biasanya superhero terkenal dengan kekuatannya dan kostum yang dipakai agar terlihat gagah dan keren. Superhero hanya mengeluarkan kekuatannya jika sudah memakai kostum andalannya, seperti yang dipakai oleh Steve Stronghold dan Josie Jetstream. Manusia super biasanya memiliki kekuatan lebih seperti bisa terbang. Tetapi representasi hiprealitas dari adegan ini merupakan kedua superhero ini dapat terbang tanpa menggunakan alat apapun. Yang menjadikan sebuah realitas dalam menonton film superhero.</p>	

Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
<p>Sepasang superhero yaitu Steve Stronghold dan Josie Jetstream dengan memakai pakaian andalannya untuk melawan kejahatan dan terlihat sedang terbang yang akan membasmi kejahatan</p>	<p>Pada adegan ini Josie Jetstream dan Steve Stronghold adalah sepasang superhero yang memiliki kekuatan super yang manusia biasa tidak memilikinya. Steve Stronghold</p>

<p>seperti seperti superhero pada umumnya. Superhero adalah manusia super yang memiliki kekuatan. Biasanya superhero terkenal dengan kekuatannya dan kostum yang dipakai agar terlihat gagah dan keren. Superhero hanya mengeluarkan kekuatannya jika sudah memakai kostum andalannya. seperti yang dipakai oleh Steve Stronghold dan Josie Jetstream. Manusia super biasanya memiliki kekuatan lebih seperti bisa terbang. Tetapi representasi hiprealitas dari adegan ini merupakan kedua superhero ini dapat terbang tanpa menggunakan alat apapun. Yang menjadikan sebuah realitas dalam menonton film superhero.</p>	<p>memiliki kekuatan menghancurkan, dan Josie memiliki kekuatan terbang layaknya Jet yang sangat cepat. Mereka adalah alumni dari sekolah Sky High yang sekarang disekolahi oleh anaknya Will. The commander biasa dipanggil dari mereka berdua yang selalu membasmi kejahatan. kostum andalannya yang berwarna merah, biru dan putih ini sebagai tanda jika mereka adalah superhero yang kuat. Dan ditambah jubah yang panjang. Mereka lebih terlihat gagah dan berani. Hal yang unik dari mereka adalah selalu melawan musuh mereka berdua karena kekuatan yang saling membantu dan semakin kuat. Namun pada kehidupan aslinya manusia tidak memiliki kekuatan, seperti terbang atau menghilang. Inilah merupakan sebuah hiperealitas yang ditunjukkan pada film superhero. Teknik pengambilan gambar adegan tersebut menggunakan medium</p>
---	--

	shot, dengan posisi kamera dari samping. Teknik ini memiliki kesan dramatis.
Tanda Konotasi	
<p>Pada adegan ini Jetstream dan Stronghold adalah sepasang superhero yang memiliki kekuatan super yang manusia biasa tidak memilikinya. Stronghold memiliki kekuatan menghancurkan, dan Josie memiliki kekuatan terbang layaknya Jet yang sangat cepat. Mereka adalah alumni dari sekolah Sky High. Kostum andalan nya yang berwarna merah, biru dan putih ini sebagai tanda jika mereka adalah superhero yang kuat. Dan ditambah jubah yang panjang. Mereka lebih terlihat gagah dan berani. Hal yang unik dari mereka adalah selalu melawan musuh nya berdua karena kekuatan yang saling membantu dan semakin kuat. Namun pada kehidupan asli nya manusia tidak memiliki kekuatan, seperti terbang atau menghilang. Inilah merupakan sebuah hiperealitas yang ditunjukkan pada film superhero.</p>	

Tabel 4.5 “Kekuatan Layla”

Hal yang diamati	
	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Pada adegan ini seorang gadis sedang melihat tanaman yang layu kemudian dengan kekuatannya bisa merubah kembali tanaman yang tadi layu menjadi hidup dan mekar.</p>	<p>Dengan ini superhero ditandakan dengan adanya kekuatan yang tidak dimiliki manusia pada umumnya. Salah satunya pada adegan ini seorang gadis bisa menumbuhkan dan menyegarkan kembali tanaman yang sudah layu dan kering</p>

<p>Dan pada adegan selanjutnya mengeluarkan kekuatannya dengan kekuatan tanaman dapat menolong dirinya dari orang-orang jahat yang akan menyelakainya, dengan kekuatan tanaman dan tumbuhan.</p>	<p>dengan kekuatan yang berkaitan dengan mengendalikan tumbuhan, tanaman. Pada adegan kedua seorang gadis ini contohnya yang melawan anak buah dari musuhnya dengan cara menyemburkan atau mengendalikan tanaman untuk mengikat anak buah dari musuhnya Stronghold dengan kekuatan tanaman. Representasi hiperealitas yang terdapat dalam adegan ini merupakan manusia super yang memiliki kekuatan menyuburkan tanaman. Yang merupakan karakter fiksi, yang tidak akan pernah pada manusia-manusia pada umumnya yang memiliki kekuatan sekali pun. Karena tumbuhan dapat hidup dengan sendirinya.</p>
<p>Tanda Denotasi</p>	
<p>Dan pada adegan selanjutnya mengeluarkan kekuatannya dengan kekuatan tanaman dapat menolong dirinya dari orang-orang jahat yang akan menyelakainya, dengan kekuatan tanaman dan tumbuhan. Pada adegan ini seorang gadis sedang melihat tanaman yang layu kemudian dengan kekuatannya bisa merubah kembali tanaman yang tadi layu menjadi hidup dan mekar.</p>	

Superhero ditandakan dengan adanya kekuatan yang tidak dimiliki manusia pada umumnya. Salah satunya pada adegan ini seorang gadis bisa menumbuhkan dan menyegarkan kembali tanaman yang sudah layu dan kering dengan kekuatan yang berkaitan dengan tumbuhan, tanaman. Pada adegan kedua ada kejahatan yang menyerang semua yg berada di sekolah Sky High, semua anak-anak Sidekick membantu dalam masalah ini. Seorang gadis ini contohnya yang melawan anak buah dari musuhnya dengan cara menyemburkan tanaman untuk mengikat anak buah dari musuhnya Stronghold dengan kekuatan tanaman. Representasi hiperealitas yang terdapat dalam adegan ini merupakan manusia super yang memiliki kekuatan menyuburkan tanaman. Yang merupakan karakter fiksi, yang tidak akan pernah pada manusia-manusia pada umumnya yang memiliki kekuatan sekali pun. Karena tumbuhan dapat hidup dengan sendirinya.


Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
Seorang gadis yang bernama Layla teman kecil Will memiliki kekuatan super dan juga bersekolah di Sekolah Sky High. Adegan ini Layla sedang melihat tanaman yang layu kemudian dengan kekuatannya bisa merubah kembali tanaman yang tadinya layu menjadi hidup dan mekar. Dalam adegan kedua Layla mengeluarkan	Pada film Sky High ini, Layla adalah gadis teman kecil dari Will Stronghold yang memiliki kekuatan super berbeda dengan Will pada pertama masuk sekolah. Layla adalah gadis yang baik hati, yang lugu dan dia suka dengan Will dari kecil. Layla memiliki kekuatan super yang berteman tanaman, Contohnya pada adegan

<p>kekuatannya dengan kekuatan tanaman dapat menolong dirinya dari orang-orang jahat yang akan menyelakainya, Layla yang melawan anak buah dari musuhnya dengan cara menyemburkan tanaman untuk mengikat anak buah dari musuhnya Stronghold dengan kekuatan tanaman. Representasi hiperealitas yang terdapat dalam adegan ini merupakan manusia super yang memiliki kekuatan menyuburkan tanaman. Yang merupakan karakter fiksi, yang tidak akan pernah pada manusia-manusia pada umumnya yang memiliki kekuatan sekali pun. Karena tumbuhan dapat hidup dengan sendirinya.</p>	<p>pertama pada gambar Layla dapat menyuburkan bunga di setiap deretan jendela dari rumah Will dengan tangan kosongnya dan yang kedua dapat melindungi dirinya dari orang jahat dengan cara mengeluarkan tanaman dari luar hingga masuk ke dalam ruangan lalu melilitkan tanaman hidup ke orang yang jahat. Tidak seperti siswa-siswi pada biasanya yang memiliki kekuatan super beda dari yang lain. Merupakan bukan sebuah realitas pada umumnya. Teknik pengambilan gambar pada adegan pertama Layla adalah <i>Medium Shot</i> yang pengambilannya dari atas hingga dada. Pada adegan keduanya menggunakan teknik pengambilan gambar <i>Normal Angle</i> yaitu mengartikan normalitas atau keseharian. Teknik ini memiliki kesan dramatis.</p>
---	---

Tanda Konotasi

Siswa-siswi datang ke sekolah biasa nya menggunakan kendaraan baik mobil atau motor atau bisa dengan berjalan kaki. Tetapi berbeda dengan sekolah Sky High ini, dengan kekuatan masing-masing siswa dengan cara apapun bisa datang kesekolah nya. Seperti adegan ini terlihat dua orang siswi berangkat sekolah dengan kekuatan nya, yaitu dengan terbang. Jadi tanpa harus berjalan kaki, siswa-siswi bisa menggunakan kekuatan nya kapan pun dan dimana pun. Tetapi representasi hiperealitas superhero yang terdapat dalam adegan ini merupakan siswa sekolah yang terbang untuk mencapai sekolah nya, siswa-siswi pada umumnya untuk pergi ke sekolah biasa nya menggunakan kendaraan atau berjalan kaki. Tidak seperti adegan pada film Sky High ini yang kebanyakan siswa-siswi datang ke sekolah dengan menggunakan kekuatan nya.

Tabel 4.6 “Kekuatan Siswa-siswi Sky High”

Hal yang diamati	
	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Pada adegan ini terlihat dua siswa laki-laki yang sedang menjahili teman perempuannya. Dan pada adegan selanjutnya teman perempuannya membalas membalas perbuatan siswa laki-laki.</p>	<p>Adegan ini menunjukkan pada umumnya sekolah yang punya siswa-siswi nakal dan iseng terhadap temannya. Pada sekolah Sky High dalam adegan ini menunjukkan kejahatan dua siswi terhadap teman perempuannya dengan menyinari sinar api dari mata</p>

	<p>nya ke arah belakang teman perempuannya.</p> <p>Dan pada adegan selanjutnya menunjukkan teman perempuannya membalas perbuatan jahil teman lakinya dengan mengeluarkan uap es dengan menggunakan tangan.</p> <p>Pada adegan ini representasi hiperealitas dari superhero siswa yang memiliki keusilan terhadap teman bermainnya ditunjukkan dengan mengeluarkan sinar api dan semburan uap es batu untuk mengganggu temannya. Pada dasarnya jika siswa yang nakal di tandai dengan mencolek, melemparkan sesuatu dengan benda tanpa ada kekuatan api atau es batu.</p>
Tanda Denotasi	
<p>Siswa-siswi nakal dan iseng terhadap temannya yang saling mengeluarkan kekuatannya. Pada sekolah Sky High dalam adegan ini menunjukkan kejahilan</p>	

dua siswi terhadap teman perempuannya dengan menyinari sinar api dari matanya ke arah belakang teman perempuannya. Dan pada adegan selanjutnya menunjukkan teman perempuannya membalas perbuatan jahil teman laki-lakinya dengan mengeluarkan uap es dengan menggunakan tangan. Pada adegan ini representasi hiperealitas dari superhero siswa yang memiliki keusilan terhadap teman bermainnya ditunjukkan dengan mengeluarkan sinar api dan semburan uap es batu untuk mengganggu temannya. Pada dasarnya jika siswa yang nakal ditandai dengan mencolek, melemparkan sesuatu dengan benda tanpa ada kekuatan api atau es batu.


Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
<p>Pada adegan ini terlihat dua siswa laki-laki yang sedang menjahili teman perempuannya dengan sinar api yang ditujukan untuk ke arah belakang teman perempuannya dengan mata. Dan pada adegan selanjutnya teman perempuannya membalas dengan mengeluarkan uap es dari tangannya ke teman laki-lakinya hingga menjadi batu es. Pada adegan ini representasi hiperealitas dari superhero siswa yang memiliki keusilan terhadap teman bermainnya</p>	<p>Sekolah memiliki siswa-siswa yang beraneka macam sifat, ada yang baik, penolong, pintar dan ada juga yang usil terhadap temannya. Pada adegan ini terlihat siswa-siswi sekolah Sky High yang sedang melakukan kejahatan terhadap teman lain menggunakan kekuatan supernya. Pada adegan pertama terlihat dua siswa laki-laki yang sedang menjahili teman perempuannya dengan sinar api yang ditujukan untuk ke arah belakang teman</p>

<p>ditunjukkan dengan mengeluarkan sinar api dan semburan uap es batu untuk mengganggu temannya. Pada dasarnya jika siswa yang nakal di tandai dengan mencolek, melemparkan sesuatu dengan benda tanpa ada kekuatan api atau es batu.</p>	<p>perempuannya dengan mata. Dan pada adegan selanjutnya teman perempuan nya membalas dengan mengeluarkan uap es dari tangannya ke teman laki-laki nya hingga menjadi batu es. Namun di sekolah pada dasarnya memang banyak memiliki siswa-siswi yang usi dan jahil, tetapi tidak dengan menggunakan kekuatannya yang bisa melukai temannya. Jika siswa yang nakal di tandai dengan mencolek, melemparkan sesuatu dengan benda tanpa ada kekuatan api atau es batu.</p> <p>Teknik pengambilan gambar pada adegan ini merupakan Long Shot yang mengambil posisi pemain dari atas hingga bawah badanterlihat dan objek yang lain terlihat.</p>
---	--

Tanda Konotasi

Sekolah memiliki siswa-siswa yang beraneka macam sifat, ada yang baik, penolong, pintar dan ada juga yang usil terhadap teman nya. pada adegan ini terlihat siswa-siswi sekolah Sky High yang sedang melakukan kejahatan terhadap teman lain menggunakan kekuatan super nya. Pada adegan pertama terlihat dua siswa laki-laki yang sedang menjahili teman perempuan nya dengan sinar api yang ditujukan untuk ka arah belakang teman perempuan nya dengan mata. Dan pada adegan selanjutnya teman perempuan nya membalas dengan mengeluarkan uap es dari tangan nya ke teman laki-laki nya hingga menjadi batu es. Namun di sekolah pada dasar nya memang banyak memiliki siswa-siswi yang usi dan jahil, tetapi tidak dengan menggunakan kekuatan super nya yang bisa melukai teman nya. Jika siswa yang nakal di tandai dengan mencolek, melemparkan sesuatu dengan benda tanpa ada kekuatan api atau es batu.

Tabel 4.7 “Siswa-siswi Sky High menggunakan Kekuatan nya”

Hal yang diamati	
	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Pada adegan ini terlihat siswa-siswi datang ke sekolah Sky High, menggunakan pakaian bebas. Dan terdapat dua orang siswi perempuan datang menggunakan kekuatan super nya dengan terbang.</p>	<p>Siswa-siswi datang ke sekolah biasanya menggunakan kendaraan baik mobil atau motor atau bisa dengan berjalan kaki. Tetapi berbeda dengan sekolah Sky High ini, dengan kekuatan masing-masing siswa dengan cara apapun bisa datang kesekolah nya. Seperti adegan ini terlihat dua orang siswi berangkat sekolah dengan kekuatan nya, yaitu dengan terbang. Jadi tanpa harus berjalan kaki, siswa-siswi bisa menggunakan kekuatan nya</p>

	<p> kapan pun dan dimana pun. Tetapi representasi hiperealitas superhero yang terdapat dalam adegan ini merupakan siswa sekolah yang terbang untuk mencapai sekolah nya, siswa-siswi pada umumnya untuk pergi ke sekolah biasa nya menggunakan kendaraan atau berjalan kaki. Tidak seperti adegan pada film Sky High ini yang kebanyakan siswa-siswi datang ke sekolah dengan menggunakan kekuatannya.</p>
Tanda Denotasi	
<p>Terlihat siswa-siswi datang ke sekolah Sky High, menggunakan pakaian bebas. Dan terdapat dua orang siswi perempuan datang menggunakan kekuatannya dengan terbang. Siswa-siswi datang ke sekolah biasa nya menggunakan kendaraan baik mobil atau motor atau bisa dengan berjalan kaki. Tetapi berbeda dengan sekolah Sky High ini, dengan kekuatan masing-masing siswa dengan cara apapun bisa datang kesekolah nya. Seperti adegan ini terlihat dua orang siswi berangkat sekolah dengan kekuatannya, yaitu dengan terbang. Jadi tanpa harus berjalan kaki, siswa-siswi bisa menggunakan kekuatannya kapan pun dan dimana pun. Tetapi representasi hiperealitas superhero yang terdapat dalam adegan ini merupakan siswa sekolah yang terbang untuk mencapai sekolah nya, siswa-siswi</p>	


pada umumnya untuk pergi ke sekolah biasa nya menggunakan kendaraan atau berjalan kaki. Tidak seperti adegan pada film Sky High ini yang kebanyakan siswa-siswi datang ke sekolah dengan menggunakan kekuatannya.

Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
<p>Siswa-siswi yang datang ke sekolah Sky High, menggunakan pakaian bebas. Dan terdapat dua orang siswi perempuan datang menggunakan kekuatan super nya dengan terbang. Siswa-siswi datang ke sekolah biasanya menggunakan kendaraan baik mobil atau motor atau bisa dengan berjalan kaki. Tetapi berbeda dengan sekolah Sky High ini, dengan kekuatan masing-masing siswa dengan cara apapun bisa datang ke sekolah nya. Seperti adegan ini terlihat dua orang siswi berangkat sekolah dengan kekuatannya, yaitu dengan terbang. Jadi tanpa harus berjalan kaki, siswa-siswi bisa menggunakan kekuatannya kapan pun dan dimana pun. Tetapi</p>	<p>Pada film Sky High ini memiliki siswa-siswi yang banyak memiliki kemampuan superhero nya. Ada superhero yang kuat dan ada superhero yang kurang dengan kata lain kategori Sidekick. Salah satu contohnya dengan adegan ini dua orang siswi yang akan berangkat ke sekolah dengan kekuatan super nya tanpa menggunakan kendaraan sekolah seperti bus Sky High. Dalam adegan ini dari karamaian yang terlihat dari depan sekolah terlihat beberapa siswi yang menggunakan pakaian bebas untuk ke sekolah dan sedang berdatangan untuk masuk sekolah menggunakan kekuatannya yaitu terbang. Berbeda dari siswa-siswi yang lain. Tetapi</p>

<p>representasi hiperealitas superhero yang terdapat dalam adegan ini merupakan siswa sekolah yang terbang untuk mencapai sekolah nya, ini merupakan salah satu ide sutradara untuk mengubah realitas pada umumnya.</p>	<p>representasi hiperealitas yang terjadi disini merupakan hiperealitas superhero. Yang membuat para penonton pasti menganggap bahwa terbang adalah benar-benar terjadi, padahal adegan ini merupakan rekayasa yang dibuat sutradara dan tim. Pada adegan ini teknik pengambilan gambar menggunakan teknik <i>Bird Eye Level</i> yaitu pengambilan gambar dari sudut super tinggi dan dari jarak kejauhan biasanya digunakan untuk melihat keramaian.</p>
<p>Tanda Konotasi</p>	
<p>Siswa-siswi yang banyak memiliki kemampuan superhero nya. Ada superhero yang kuat dan ada superhero yang kurang dengan kata lain kategori Sidekick. Salah satu contoh nya dengan adegan ini dua orang siswi yang akan berangkat ke sekolah dengan kekuatan super nya tanpa menggunakan kendaraan sekolah seperti bis Sky High. Dalam adegan ini dari karamaian yang terlihat dari depan sekolah terlihat beberapa siswi yang menggunakan pakaian bebas untuk kesekolah dan sedang berdatangan untuk masuk sekolah menggunakan kekuatan supernya yaitu terbang. Berbeda dari siswa-siswi yang lain. Tetapi representasi hiperealitas yang terjadi disini merupakan hiperealitas superhero. Yang membuat</p>	

para penonton pasti menganggap bahwa terbang adalah benar-benar terjadi, padahal adegan ini merupakan rekayasa yang dibuat sutradara dan tim.

Tabel 4.8 “Warren Peace memiliki kekuatan Api”

Hal yang diamati	
	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Pada adegan ini seorang siswa sekolah Sky High sedang marah dan mengeluarkan Api.</p>	<p>Kemarahan bisa dilambangkan dengan raut wajah atau gerakan yang kesal namun disini seorang siswa laki-laki yang sedang meluapkan kemarahan nya dengan cara mengeluarkan api untuk menlukai teman nya. Yang sebelumnya sudah menumpahi makanan ke meja siswa laki-laki ini, dengan membalas nya siswa ini meluapkan emosi nya</p>

	<p>dengan melemparkan api dari tangannya. Dalam keadaan ini dapat ditunjukkan representasi hiperealitas Superhero yang bisa mengeluarkan seluruh kekuatannya pada saat dibutuhkan, seperti mengeluarkan api dari tangannya tanpa bahan yang mengandung unsur energi panas. Padahal jika tangan atau tubuh kita terkena api akan merasa panas dan bisa terluka. Tetapi tidak untuk siswa ini Api yang bersifat panas tidak dirasakannya.</p>
Tanda Denotasi	
<p>Pada adegan ini seorang siswa sekolah Sky High sedang marah dan mengeluarkan Api. Kemarahan bisa dilambangkan dengan raut wajah atau gerakan yang kesal namun disini seorang siswa laki-laki yang sedang meluapkan kemarahannya dengan cara mengeluarkan api untuk menlukai temannya. Yang sebelumnya sudah menumpahi makanan ke meja siswa laki-laki ini, dengan membalasnya siswa ini meluapkan emosinya dengan melemparkan api dari tangannya. Dalam keadaan ini dapat ditunjukkan representasi hiperealitas Superhero yang bisa mengeluarkan seluruh kekuatannya pada saat dibutuhkan, seperti mengeluarkan api dari tangannya tanpa bahan yang mengandung unsur</p>	

energi panas. Padahal jika tangan atau tubuh kita terkena api akan merasa panas dan bisa terluka. Tetapi tidak untuk siswa ini Api yang bersifat panas tidak dirasakannya.

Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
<p>Pada adegan ini seorang siswa sekolah Sky High sedang marah dan mengeluarkan Api. Seorang murid laki-laki yang bernama Warren Peace yang memiliki kekuatan super yaitu dapat mengeluarkan api.</p>	<p>Dalam adegan ini Warren Peace adalah seorang siswa sekolah Sky High, dia adalah seorang senior yang selalu sendiri, pada suatu saat Warren Peace sedang meluapkan kemarahannya dengan cara mengeluarkan api untuk menlukai temannya. Yang sebelumnya sudah menumpahi makanan ke meja Warren Peace, dengan membalasnya Warren Peace meluapkan emosinya dengan melemparkan api dari tangannya. Dalam keadaan ini Superhero bisa mengeluarkan seluruh kekuatannya pada saat dibutuhkan, untuk menjaga dirinya dari serangan musuh. Teknik pengambilan gambar disini yaitu knee shot yang melihatkan dari atas hingga lutut untuk mengetahui amarah dari</p>

	Warren Peace.
Tanda Konotasi	
<p>Warren Peace adalah seorang siswa sekolah Sky High, dia adalah seorang senior yang selalu sendiri, pada suatu saat Warren Peace sedang meluapkan kemarahannya dengan cara mengeluarkan api untuk menlukai temannya. Yang sebelumnya sudah menumpahi makanan ke meja Warren Peace, dengan membalasnya Warren Peace meluapkan emosinya dengan melemparkan api dari tangannya. Dalam keadaan ini Superhero bisa mengeluarkan seluruh kekuatannya pada saat dibutuhkan, untuk menjaga dirinya dari serangan musuh.</p>	

Tabel 4.9 “Suster sekolah yang melihat kesehatan Will”

Hal yang diamati	
	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
Pada adegan ini menunjukkan seorang suster sekolah sedang memeriksa	Suster sekolah biasanya membantu murid-murid yang sakit ketika pelajaran

<p>kesehatan dari murid nya yang sedang sakit.</p>	<p>sedang berlangsung. Suster yang menolong pertama pada saat kecelakaan disekolah. Biasa nya suster sekolah menolong nya dengan menggunakan alat-alat medis jika terjadi kecelakaan dan melihat keadaan bagian dalam scan badan dengan alat CT-scan namun representasi hiperealitas superhero dalam adegan ini dalam memeriksa pasien/siswa sekolah langsung lewat mata kosong nya dan tanpa dibantu alat apapun seperti yang berada pada adegan tersebut. Dan terdapat sinar merah untuk melihat kedalam tubuh pasien yang sakit. Padahal dengan mata saja dokter atau suster tidak bisa melihat benda atau penyakit yang berada di dalam tubuh pasien.</p>
<p>Tanda Denotasi</p>	
<p>Dalam adegan ini menunjukkan seorang suster memeriksa keadaan tubuh murid sekolah, suster sekolah biasa nya membantu murid-murid yang sakit ketika pelajaran sedang berlangsung. Suster yang menolong pertama pada saat</p>	


kecelakaan disekolah. Biasanya suster sekolah menolong nya dengan menggunakan alat-alat medis jika terjadi kecelakaan dan melihat keadaan bagian dalam scan badan dengan alat CT-scan namun representasi hiperealitas superhero dalam adegan ini dalam memeriksa pasien/siswa sekolah langsung lewat mata kosong nya dan tanpa dibantu alat apapun seperti yang berada pada adegan tersebut. Dan terdapat sinar merah untuk melihat kedalam tubuh pasien yang sakit. Padahal dengan mata saja dokter atau suster tidak bisa melihat benda atau penyakit yang berada di dalam tubuh pasien.

Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
Seorang suster sekolah yang berpenampilan layaknya suster sedang memeriksa kesehatan dari murid nya yaitu Will yang terlempar ke tembok setelah pembagian kelas ke Hero atau Sidekick (Heroes support). Suster sekolah biasa nya membantu murid-murid yang sakit ketika pelajaran sedang berlangsung. Biasanya suster sekolah menolong nya dengan menggunakan alat-alat medis jika terjadi kecelakaan dan melihat keadaan	Will adalah anak dari superhero terhebat yaitu Josie Jetstream dan Steve Stronghold. Pada kelas Power Placement yaitu menunjukkan kemampuan superhero yang ada 2, heroes atau heroes support. Pada saat Will maju untuk menunjukkan kekuatan Will terlempar ke dinding karena tidak memiliki kekuatan. Hingga Will masuk ruang kesehatan/uks yang dirawat oleh suster sekolah. Suster yang berpenampilan layaknya suster pada

<p>bagian dalam scan badan dengan alat CT-scan namun representasi hiperealitas superhero dalam adegan ini dalam memeriksa pasien/siswa sekolah langsung lewat mata kosong nya dan tanpa dibantu alat apapun seperti yang berada pada adegan tersebut. Dan terdapat sinar merah untuk melihat kedalam tubuh pasien yang sakit. Padahal dengan mata saja dokter atau suster tidak bisa melihat benda atau penyakit yang berada di dalam tubuh pasien.</p>	<p>umumnya ini sudah tua sekali, dia menjadi suster dari ayah dan ibu nya masih bersekolah. Representasi hiperealitas pada adegan ini adalah Seorang suster yang memeriksa dengan kekuatannya yaitu Scan tubuh dengan mata kosong yang tidak memiliki alat apapun. Yang seharusnya suster pada umumnya jika memeriksa keadaan tubuh pasien dengan menggunakan alat kedokteran yang berupa alat medis/alat canggih. Namun tidak dengan suster sekolah Sky High. Teknik pengambilan gambar pada adegan ini medium shot karena di ambil dari atas hingga pinggang.</p>
<p>Tanda Konotasi</p>	
<p>Seorang suster tua yang berpenampilan seperti perawat sekolah sedang memeriksa kesehatan dari murid nya yaitu Will yang terlempar ke tembok setelah pembagian kelas ke Hero atau Sidekick (Heroes support). Will adalah anak dari superhero terhebat yaitu Josie Jetstream dan Steve Stronghold. Pada awal masuk sekolah nya Will tidak memiliki kekuatan, hingga pada akhirnya masuk kelas Power Placement yaitu menunjukkan kemampuan superhero. Pada</p>	

saat Will maju untuk menunjukkan kekuatan Will terlempar ke dinding karena tidak memiliki kekuatan. Hingga Will masuk ruang kesehatan/uks yang dirawat oleh suster sekolah. Representasi hiperealitas pada adegan ini adalah Seorang suster yang memeriksa dengan kekuatannya yaitu Scan tubuh dengan mata kosong yang tidak memiliki alat apapun. Yang seharusnya suster pada umumnya jika memeriksa keadaan tubuh pasien dengan menggunakan alat kedokteran yang berupa alat medis/alat canggih.

Tabel 4.10 “Kelas Power Placement”

Hal yang diamati	
	
<p>Teks :</p> <p><i>Big Larry, Hero!</i></p>	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
Pada adegan ini seorang murid menunjukkan kekuatan di hadapan murid lainnya dan guru Sky High.	Sekolah memiliki kelas untuk mengajar pada adegan kali ini seorang murid akan menunjukkan kekuatannya sebagai Superhero atau Superhero

	<p>Support (Sidekick) yang akan ditentukan oleh Coach Boomer sebagai Guru dan tidak bisa di ganggu gugat keputusannya pada kelas Power Placement ini. Dan Larry yang pertama maju dan memiliki kekuatan berubah bentuk seperti batu dan bisa mengangkat dan menahan mobil. Dan Larry masuk kedalam kategori Hero dan bukan Sidekick atau Pembantu Hero yang derajatnya di bawah Hero. Pada adegan ini hiperealitas superhero yang ditandai dengan berubahnya Larry menjadi batu yang sangat kuat yang menggunakan realitasnya, adegan ini dirancang oleh produser, sutradara dan crew lainnya agar terlihat seperti asli. Namun adegan ini hanyalah realitas semu yang terjadi dalam film Sky High.</p>
Tanda Denotasi	
<p>Pada adegan ini terlihat seorang murid sedang menunjukkan kemampuan di depan kelas. Sekolah memiliki kelas untuk mengajar pada adegan kali ini seorang murid akan menunjukkan kekuatannya sebagai Superhero atau Superhero Support</p>	


(Sidekick) yang akan ditentukan oleh Coach Boomer sebagai Guru dan tidak bisa di ganggu gugat keputusannya pada kelas Power Placement ini. Dan Larry yang pertama maju dan memiliki kekuatan berubah bentuk seperti batu dan bisa mengangkat dan menahan mobil. Dan Larry masuk kedalam kategori Hero dan bukan Sidekick atau Pembantu Hero yang derajatnya di bawah Hero. Pada adegan ini hiperealitas superhero yang ditandai dengan berubahnya Larry menjadi batu yang sangat kuat yang menggunakan realitasnya, adegan ini dirancang oleh produser, sutradara dan crew lainnya agar terlihat seperti asli. Namun adegan ini hanyalah realitas semu yang terjadi dalam film Sky High.

Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
Salah satu siswa sekolah Sky High yang menunjukkan kekuatan di hadapan siswa lainnya dan guru Sky High di kelas Power Placement atau pembagian kelas superhero. Adegan kali ini seorang murid di tantang menunjukkan kekuatannya sebagai Superhero atau Superhero Support (Sidekick) yang akan ditentukan oleh Coach Boomer sebagai Guru dan tidak bisa di ganggu gugat keputusannya pada kelas Power Placement ini. Dan	Pada adegan ini Larry adalah siswa baru sekolah Sky High yang pertama menunjukkan kekuatan di hadapan siswa lainnya dan guru Sky High Coach Boomer di kelas Power Placement atau pembagian kelas superhero kelas Power Placement terdapat dua jenis yaitu Hero dan Sidekicks yang artinya Hero Support (yang membantu superhero). Larry masuk ke dalam kategori Hero Karena kemampuannya menjadi batu dan bisa menahan mobil yang terjatuh

<p>Larry yang pertama maju dan memiliki kekuatan berubah bentuk seperti batu dan bisa mengangkat dan menahan mobil. Dan Larry masuk kedalam kategori Hero. Pada adegan ini hiperealitas superhero yang ditandai dengan berubahnya Larry menjadi batu yang sangat kuat yang menggunakan realitas nya, adegan ini dirancang oleh produser, sutradara dan crew lain nya agar terlihat seperti asli. Namun adegan berubah nya Larry ke bentuk batu ini hanyalah realitas semu yang terjadi dalam film Sky High.</p>	<p>dari atas. Banyak yang gagal masuk ke kelas Hero, karena tidak memiliki kekuatan dan memiliki kekuatan yang kurang dimata Coach Boomer Pada adegan Larry yang berubah menjadi batu tersebut bukan realitas pada umumnya namun menggunakan efek grafis yang dibuat oleh editor film dalam sebuah program.</p> <p>Teknik dari pengambilan gambar pada adegan ini menggunakan Long Shot yang melihatkan keseluruhan objek dan latar belakang nya.</p>
<p>Tanda Konotasi</p>	
<p>Pada adegan ini Larry adalah siswa baru sekolah Sky High yang pertama menunjukkan kekuatan di hadapan siswa lainnya dan guru Sky High Coach Boomer di kelas Power Placement atau pembagian kelas superhero kelas Power Placement terdapat dua jenis yaitu Hero dan Sidekicks yang artinya Hero Support (yang membantu superhero). Larry masuk ke dalam kategori Hero Karena kemampuannya menjadi batu dan bisa menahan mobil yang terjatuh dari atas. Banyak yang gagal masuk ke kelas Hero, karena tidak memiliki kekuatan dan memiliki kekuatan yang kurang dimata Coach Boomer Pada adegan Larry yang</p>	

berubah menjadi batu tersebut bukan realitas pada umumnya namun menggunakan efek grafis yang dibuat oleh editor film dalam sebuah program.

Tabel 4.11 “Senjata Royal Pain”


Hal yang diamati	
	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Adegan ini menunjukkan manusia super yang memiliki kekuatan jahat sedang memegang pistol.</p>	<p>Seorang penjahat dalam adegan film Sy High ini terlihat sedang memegang pistol andalan nya yang dibuat untuk membasmi manusia super yang baik. Lebih tepat nya untuk memberantas kebaikan. Royal Pain telah merancang pistol ini dengan kekuatan jahat nya agar yang terkena tembakan nya berubah menjadi bayi. Karena menurut Royal Pain menjadi bayi tidak dapat melawan Royal Pain. Pistol yang</p>

	<p>terdapat pada realitas aslinya ini sebenarnya tidak memiliki kekuatan apapun dan hanya berbentuk pistol biasa. Representasi superhero nya disini pistol Royal Pain bisa mengubah manusia menjadi bayi dan terlihat kecil hingga Royal Pain dapat membasmi kejahatannya dengan mudah.</p>
Tanda Denotasi	
<p>Manusia super yang memiliki kekuatan jahat terlihat sedang memegang pistol. Royal Pain terlihat sedang memegang pistol andalannya yang dibuat untuk membasmi manusia super yang baik. Lebih tepatnya untuk memberantas kebaikan. Royal Pain telah merancang pistol ini dengan kekuatan jahatnya agar yang terkena tembakan nya berubah menjadi bayi. Karena menurut Royal Pain menjadi bayi tidak dapat melawan Royal Pain. Pistol yang terdapat pada realitas aslinya ini sebenarnya tidak memiliki kekuatan apapun dan hanya berbentuk pistol biasa. Representasi superhero nya disini pistol Royal Pain bisa mengubah manusia menjadi bayi dan terlihat kecil hingga Royal Pain dapat membasmi kejahatannya dengan mudah.</p>	

Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
<p>Royal Pain adalah manusia super yang memiliki kekuatan jahat terlihat sedang memegang pistol. Royal Pain terlihat sedang memegang pistol andalan nya yang dibuat untuk membasmi manusia super yang baik. Lebih tepatnya untuk memberantas kebaikan. Royal Pain telah merancang pistol ini dengan kekuatan jahat nya agar yang terkena tembakan nya berubah menjadi bayi. Karena menurut Royal Pain menjadi bayi tidak dapat melawan Royal Pain. Pistol yang terdapat pada realitas aslinya ini sebenarnya tidak memiliki kekuatan apapun dan hanya berbentuk pistol biasa. Representasi superhero nya disini pistol Royal Pain bisa mengubah manusia menjadi bayi dan terlihat kecil hingga Royal Pain dapat membasmi kejahatannya dengan mudah.</p>	<p>Royal pain adalah musuh terbesar dari Commander dan Jetstream. Karena alat super yang dimiliki Royal Pain telah direbut oleh Commander dan Jetstream karena telah mengalahkan Royal Pain. Pada adegan ini terlihat Royal Pain mengambilnya kembali dari ruang rahasia Commander pistol yang bernama The Pacifier ini jika ditembakkan ke seseorang maka orang tersebut akan berubah menjadi bayi agar Royal Pain dapat dengan mudah menangkapnya. Pada realitasnya alat yang berbentuk pistol ini memang benar-benar dibuat dan tidak memakai efek grafis dari suatu program, namun kesan efek tembakan yang sudah terjadi dibuat dengan sentuhan efek dari suatu program hingga menimbulkan cahaya yang keluar dari pistol.</p> <p>Teknik pengambilan gambar ini menggunakan Medium Shot yang</p>

	mengambil gambar objek dari atas kepala hingga dada.
Tanda Konotasi	
<p>Royal pain adalah musuh terbesar dari Commander dan Jetstream. Karena alat super yang dimiliki Royal Pain telah direbut oleh Commander dan Jetstream karena telah mengalahkan Royal Pain. Pada adegan ini terlihat Royal Pain mengambilnya kembali dari ruang rahasia Commander pistol yang bernama The Pacifier ini jika ditembakkan ke seseorang maka orang tersebut akan berubah menjadi bayi agar Royal Pain dapat dengan mudah menangkapnya. Pada realitasnya alat yang berbentuk pistol ini memang benar-benar dibuat dan tidak memakai efek grafis dari suatu program, namun kesan efek tembakan yang sudah terjadi dibuat dengan sentuhan efek dari suatu program hingga menimbulkan cahaya yang keluar dari pistol.</p>	

Tabel 4.12 “Sekolah Sky High yang jatuh ke bumi”

Hal yang diamati	
	
Penanda Denotasi	Petanda Denotasi
<p>Pada adegan ini menunjukkan ada nya sekolah Sky High yang akan jatuh ke bumi dan jatuh ke atas rumah. Dan ada seorang anak laki-laki yang menahan nya.</p>	<p>Sekolah Sky High yang berada di atas awan yang telah di kemudikan oleh Royal Pain (Musuh dari Stronghold dan Jetstream) yang kembali datang untuk memiliki semua kekuasaannya akan menjatuhkan sekolah Sky High ke bumi. Tetapi representasi hiperealitas superhero dari film Sky High disini terjadi sebuah adegan dimana sekolah Sky High yang besar dan terletak jauh dari bumi terjatuh. Pada umumnya sekolah yang tujuan utama untuk belajar ilmu pendidikan yang dibangun</p>

	<p>di atas tanah, berbeda dengan sekolah Sky High yang terletak di atas awan terjatuh karena Royal Pain (Musuh Stronghold) mengemudikan alat gravitasi dari sekolah Sky High tersebut.</p>
Tanda Denotasi	
<p>Pada adegan ini menunjukkan ada nya sekolah Sky High yang akan jatuh ke bumi dan jatuh ke atas rumah. Dan ada seorang anak laki-laki yang menahan nya. Sekolah Sky High yang berada di atas awan yang telah di kemudikan oleh Royal Pain (Musuh dari Stronghold dan Jetstream) yang kembali datang untuk memiliki semua kekuasaannya akan menjatuhkan sekolah Sky High ke bumi. Tetapi representasi hiperealitas superhero dari film Sky High disini terjadi sebuah adegan dimana sekolah Sky High yang besar dan terletak jauh dari bumi terjatuh. Pada umumnya sekolah yang tujuan utama untuk belajar ilmu pendidikan yang dibangun di atas tanah, berbeda dengan sekolah Sky High yang terletak di atas awan terjatuh karena Royal Pain (Musuh Stronghold) mengemudikan alat gravitasi dari sekolah Sky High tersebut.</p>	

Penanda Konotasi	Petanda Konotasi
<p>Adegan ini menunjukkan sekolah Sky High yang terletak di atas awan akan jatuh ke bumi dan jatuh ke atas rumah. Dan ada seorang anak laki-laki anak dari Steve Stronghold yang bernama Will terlihat sedang menahannya. Sekolah Sky High yang berada di atas awan yang telah di kemudikan oleh Royal Pain (Musuh dari Stronghold dan Jetstream) yang kembali datang untuk memiliki semua kekuasaannya akan menjatuhkan sekolah Sky High ke bumi. Tetapi representasi hiperealitas superhero dari film Sky High disini terjadi sebuah adegan dimana sekolah Sky High yang besar dan terletak jauh dari bumi terjatuh. Pada umumnya sekolah yang tujuan utama untuk belajar ilmu pendidikan yang dibangun di atas tanah, berbeda dengan sekolah Sky High yang terletak di atas awan terjatuh karena Royal Pain (Musuh</p>	<p>Pada adegan film Sky High ini, sekolah merupakan tempat utama dalam setiap adegan film nya. Disini Will terlihat sedang menahan sekolah Sky High yang terjatuh dari awan yang akan menimpa rumah. Karena Will sebelumnya mengalahkan Royal Pain tetapi Royal Pain sudah menyusun waktu untuk menjatuhkan sekolah Sky High dan akhirnya jatuh ke bumi. Pada saat yang bersamaan dengan kekuatan Will langsung menahan sekolah Sky High yang besarnya melebihi rumah biasa dan Will bisa menahannya dengan hanya dua tangannya. Representasi hiperealitas superhero dari film Sky High disini terjadi sebuah adegan dimana sekolah Sky High yang besar dan terletak jauh dari bumi bisa terjatuh dan seorang anak laki-laki bisa menahannya dengan kedua tangannya. Teknik pengambilan gambar pada</p>

<p>Stronghold) mengemudikan alat gravitasi dari sekolah Sky High tersebut.</p>	<p>adegan ini menggunakan teknik Long Shot karena pengambilan secara keseluruhan. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.</p>
<p>Tanda Konotasi</p>	
<p>Sekolah Sky High yang terletak di atas awan terjatuh ketika Royal Pain mengendalikan Sekolah Sky High agar terjatuh. Kekuatan Will semakin terlihat dengan adegan nya sedang menahan sekolah. Will terlihat sedang menahan sekolah Sky High yang terjatuh dari awan yang akan menimpa rumah. Karena Will sebelumnya mengalahkan Royal Pain tetapi Royal Pain sudah menyusun waktu untuk menjatuhkan sekolah Sky High dan akhirnya jatuh ke bumi. Pada saat yang bersamaan dengan kekuatan Will langsung menahan sekolah Sky High yang besarnya melebihi rumah biasa dan Will bisa menahan nya dengan hanya dua tangan nya. Representasi hiperealitas superhero dari film Sky High disini terjadi sebuah adegan dimana sekolah Sky High yang besar dan terletak jauh dari bumi bisa terjatuh dan seorang anak laki-laki bisa menahan nya dengan kedua tangannya.</p>	

4.3 Pembahasan

Film Sky High merupakan film produksi Walt Disney yang ditayangkan pada tahun 2005. Film superhero sebelum Sky High yang di produksi oleh Walt Disney antara lain Underdog, Condorman, The Rocketeer. Dan selanjutnya Walt Disney memproduksi film yang bertemakan superhero yaitu, Iron Man 3, The Avengers, Thor. Film Sky High ini yang bergenre komedi superhero keluarga menceritakan tentang sekolah superhero dengan berbagai kekuatan superhero yang dimiliki oleh siswa sekolah Sky High dari yang paling unik dan luar biasa. Film ini terkenal dengan sekolah superhero yang beda dari yang lain, sekolah yang terletak di atas awan ini. Terkenal dengan bus yang bisa terbang yang menggunakan mesin khusus. Sekolah yang ditujukan untuk mengasah kekuatan superhero bagi siswa-siswinya dan guru-guru yang memiliki kekuatan super. Film ini begitu dekatnya citra yang dibuat oleh sang sutradara dan tim animasi sehingga mengaburkan garis antara nyata dan tidak nyata di mata penonton.

Will Stronghold merupakan anak laki-laki dari Steve Stronghold dan Josie Jetstream yang bersekolah di Sky High. Steve Stronghold dan Josie Jetstream adalah salah satu alumni sekolah Sky High yang terkenal dengan kemampuan supernya. Mereka sering disebut The Commander, yang selalu berdua dalam menyelesaikan masalah-masalahnya yang berkaitan dengan kejahatan dan membantu orang-orang dari kejahatan. Dengan citra yang disajikan melalui film tersebut, sebagian masyarakat dengan sekelompok usia tertentu masih bisa melihat batasan itu, namun masyarakat dengan kelompok usia muda akan

kesulitan untuk melihat batasan tersebut. Mereka akan menganggap bahwa Amerika Serikat adalah tempat bermukim semua pahlawan super. Generasi muda juga akan sangat mudah mempercayai keberadaan monster, robot jahat, dll. Bahwa dalam kehidupan nyata, kita tidak akan menemukan manusia berkekuatan super yang bertugas menjaga perdamaian dunia.

Melalui penelitian ini, peneliti menangkap beberapa hal menarik dalam konteks pop culture. Pop culture atau budaya pop adalah budaya yang menyenangkan dan disukai banyak orang. Kepraktisan, pragmatism, keinstanan, mudah dicerna dan dikonsumsi serta berasal dari sesuatu yang sederhana di masyarakat adalah beberapa ciri dari budaya populer. Budaya populer juga diangkat karena sesuatu yang dianggap menyimpang. Budaya populer dibuat dan dipasarkan secara massal untuk mendapatkan keuntungan yang besar. Beberapa hal menarik dalam konteks pop culture di film ini ditunjukkan melalui beberapa kategori mengenai superhero yang telah peneliti analisis, misalnya dalam kategori kekuatan yang beraneka ragam dalam adegan dimana Will dan teman-teman di sekolah Sky High memiliki kekuatan yang beda dari superhero lainnya. Banyak keanehan yang terjadi dalam kekuatan superheronya.

Contoh pada Tabel 4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.10 memperlihatkan sebuah kekuatan yang unik, dari kekuatan mengatur tanaman dia bisa menumbuhkan tanaman yang layu dan memanggil kekuatan tanaman untuk melumpuhkan lawannya. Ada yang memiliki kekuatan api dari kedua tangannya, bisa berubah menjadi batu dan kuat, ada yang bisa menyemburkan kekuatan uap es jadi bisa membuat lawannya beku seperti es batu, ada yang bisa memancarkan sinar laser

dari mata, dan kekuatan lainnya. Itu semua merupakan sebuah realitas semu yang dihasilkan oleh teknologi yang memiliki efek-efek grafis dalam sebuah realitas kehidupan sehari-hari.

Dunia hiperealitas memproduksi tidak hanya realitas yang hilang, akan tetapi juga dunia tidak nyata: fantasi, mimpi, ilusi, halusinasi atau fiksi ilmiah. Baudrillard menyatakan bahwa realitas kebudayaan dewasa ini menunjukkan adanya karakter khas yang membedakannya dengan realitas kebudayaan modern masyarakat yaitu kebudayaan postmodern yang memiliki ciri-ciri hiperealias serta didominasi oleh nilai-tanda dan nilai-simbol.

Maka dari itu dari analisis semiotika Roland Barthes yang menunjukkan dari denotasi dan konotasi dari table di atas. Tahap kedua dari Roland Barthes setelah terbentuk sistem sign-signifier-signified, tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut akan menjadi mitos. Dalam adegan ini mitos yang terkandung dalam film ini adalah hiperealitas yang ditunjukkan dalam adegan superhero Sky High, Produser Sky High Andrew Gunn ingin membuat film superhero yang berbeda dengan yang lain. Tujuan utamanya adalah perjuangan yang dimiliki oleh Gunn Films untuk memproduksi film superhero keluarga. Ideologi dalam film ini karena Andrew Gunn memproduksi untuk melariskan dunia perfilman superhero dan konsumsi bagi masyarakat yang sudah terbiasa oleh adanya superhero. utamanya dunia kapitalisme yang hingga saat ini terus mengkondisikan hidup kita penuh dengan nuansa kesenjangan materi. Kapitalisme memang luar biasa, sebuah

sistem pengakumulasian modal yang menghajar apapun demi kelangsungannya sendiri. Segalanya dijadikan komoditi untuk dijual dan menghasilkan profit.

Berbagai peristiwa yang menghidupkan cerita merupakan kejadian yang dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Teknologi yang digunakan dalam film juga menyerupai teknologi yang kita gunakan dan yang diperkirakan juga akan digunakan pada masa depan. Begitu dekatnya citra yang dibuat oleh sang sutradara dan tim animasi sehingga mengaburkan garis antara nyata dan yang tidak nyata di mata penonton. Keadaan tersebut disebut sebagai hiperealitas. Dalam kehidupan nyata, kita tidak akan menemukan manusia berkekuatan super yang bertugas menjaga perdamaian dunia.

Dalam sebuah film diperlukan seorang pemain yang dituntut maksimal. Dari crew yang diisi oleh sutradara, asisten sutradara, cameramen, tim penyunting dan tim lainnya harus bekerja optimal agar menghasilkan film yang memiliki bobot dan penonton yang banyak.

Dalam memaknai sebuah tanda hiperealitas dalam film tidak di lihat dari adegan superhero nya saja tetapi dengan alat dan kendaraan superhero dalam proses produksi film tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terhadap film Sky High dengan menggunakan teori Semiotika Roland Barthes dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Film Sky High merupakan film yang menceritakan kisah-kisah dan bentuk hiperealitas superhero yang terdapat pada setiap adegan film nya. Superhero merupakan karakter fiksi yang dibuat untuk menghibur dan sejati nya pahlawan super yang memiliki kekuatan super hanya ada dalam komik dan film-film saja
2. Dengan bentuk-bentuk hiperealitas tersebut tanpa disadari begitu dekat nya citra yang dibuat oleh sang sutradara dan tim animasi sehingga mengaburkan garis antara yang nyata dan tidak nyata dimata penonton.
3. Penulis mengkaji film Sky High melalui analisis dengan menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes untuk mengetahui unsur-unsur hiperealitas superhero yang bisa di analisis secara denotasi – konotasi.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian film *Sky High*, peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi yang nyata dalam dunia akademis dan juga praktik. Berikut adalah saran yang diberikan oleh peneliti:

- a. Untuk para penikmat film diharapkan dapat mengambil dan melihat film dari sisi positifnya, sehingga dapat membantu merubah pola pikir kita ke arah yang lebih baik. Terutama dalam hal positif dimana dapat menjadikan film menjadi sumber inspirasi dan motivasi di kehidupan sehari-hari.
- b. Dengan keadaan film apapun yang disajikan untuk khalayak melalui sebuah layar lebar elektronik belum tentu bisa di anggap sebagai realitas atau kisah nyata, mungkin saja tidak pernah ada atau tidak terjadi.
- c. Untuk universitas mercubuana khususnya Fakultas Ilmu Komunikasi jurusan Broadcasting, diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi tentang studi semiotika, karena studi ini sangat efektif untuk mengkaji tanda, makna, dan pesan sesuai dengan bidang ilmu komunikasi. Begitu juga tentang nilai kepahlawanan, dikarenakan referensi buku yang masih sangat kurang diharapkan penelitian ini dapat menambah dan memperkaya wawasan mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Aginta Hidayat, Medhy. *Menggugat Modernisme: Mengenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Bau drillard*. Jalasutra: Yogyakarta. 2012.
- Amir Piliang, Yasraf . *Pos Realitas”Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika”* , Jalasutra: Yogyakarta. 2010.
- Ardianto, Elvinaro. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbiosis Rekatama Media: Bandung, 2009.
- Baudrillard, Jean. *Simulation*, New York. 1981.
- Baudrillard, Jean. *The Gulf War Did Not Take Place*, Power Publication. 1995.
- Darmawan, Hikmat. *Dari Gatot Kaca Hingga Batman – Potensi Potensi Naratif Komik*. Orakel: Yogyakarta. 2005.
- Eriyanto. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Lkis: Yogyakarta. 2012.
- Fiske, John. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, Jalasutra: Yogyakarta, 2004.
- Hussein, Adnan. *Mix Methodology Dalam Penelitian Komunikasi*. Aspikom. 2011.
- Kriyantono Rachmat. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta. 2006.
- McQuail, Denis. *Teori Komunikasi Massa Edisi kedua*. Salemba Humanika: Jakarta. 2009.
- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya, : Bandung. 2006.
- M.Boggs, Joseph. *Cara Menilai Sebuah Film*. Yayasan Citra : Jakarta. 1992.

Parwito. *Penilaian Komunikasi Kualitatif*, LkiS: Yogyakarta. 2007.

Prasetyadi, Bagas. Syaiful bahri. *Jago bikin Film Superhero*. Indonesia cerdas. Yogyakarta: 2009.

Ritzer. George Douglas J. Goodman. *Teori Sosiologi Modern*. Kencana: Jakarta. 2007.

Rumondor Alexander dan Henny, *Manajemen Media Massa*, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka: Jakarta. 2004

Sobur, Alex. *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung. 2012

----- *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung. 2004.

Wibowo, Indiwani Seto Wahyu. *Semiotika Komunikasi*. Mitra Wacana Media: Jakarta. 2013.

Sumber Lain

<http://en.wikipedia.org/wiki/Superhero> diakses pada 12/10/14 pukul (07:30)

http://id.wikipedia.org/wiki/Pahlawan_super di akses pada tanggal 30/11/14 15:33

<http://m.merdeka.com/peristiwa/ironi-produksi-film-meningkat-tapi-tak-mendidik.html> (18:36) 05/04/14

Ahira Anne. 2012. *Perkembangan Film Indonesia Terbaru*. Diarsipkan di <http://www.anneahira.com/film-indonesia-terbaru.htm> (14:31) 06/04/14

LAMPIRAN



(Poster Film Sky High)



(Cover Dvd Sky High)