

## ANALISIS HIPERREALITAS PADA FILM ROGUE ONE: A STAR WARS STORY (ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE)

**Aulia Rahma**

**NIM: 14041184019**

Program Strata Satu Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya  
[auliarahma2@mhs.unesa.ac.id](mailto:auliarahma2@mhs.unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Pada zaman saat ini peranan media massa memiliki pengaruh yang bisa dikatakan begitu kuat dengan kehidupan sekarang. Film termasuk salah satu bagian dari media massa. Film termasuk salah satu bagian dari media massa yang memiliki unsur kekuatan dalam mengonstruksi masyarakat khalayak dengan melalui simbol-simbol yang ditampilkan pada setiap *scene* serta didukung juga oleh kemajuan teknologi dan sains, selain mengonstruksi makna, film juga memiliki kekuatan dalam memanipulasi realitas, hal ini dapat disebut dengan hiperrealitas. Objek film yang digunakan dalam penelitian ini merupakan film *Rogue One: A Star Wars Story* (2016). Film tersebut termasuk film dengan genre fiksi ilmiah yang merupakan gambaran dari fenomena hiperrealitas yang dicetuskan oleh Jean Baudrillard. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif menggunakan metode analisis semiotika John Fiske yang disebut dengan kode-kode televisi. Setelah itu ditafsirkan tanda yang sudah terurai dengan metode teori hiperrealitas yang dipopulerkan oleh filsuf postmodern, Jean Baudrillard. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hiperrealitas yang terdapat pada film *Rogue One: A Star Wars Story* tergambar secara jelas dibuktikan dengan menampilkan fantasi dengan kecanggihan transportasi dan teknologi, kekuatan super yang ditampilkan, serta realitas dan fakta yang terdapat pada film dapat menghasilkan sebuah simulasi dan nantinya akan keserap menjadi sebuah hiperrealitas.

**Kata Kunci:** Hiperrealitas, Semiotika, Jean Baudrillard, John Fiske

### **Abstract**

These days, the role of mass media has a very strong impact nowadays. The movie is a part of the mass media and it has an element of power in constructing the public through several symbols shown in each scene of the movie. It is also supported by science and technological advances to construct the meaning of the movie. On the other hand, a movie can manipulate reality, which is known as hyperreality. The object used in this research is *Rogue One: A Star Wars Story* (2016). It is a science-fiction genre movie that describes the hyperreality phenomenon that was proposed by Jean Baudrillard. Qualitative research with semiotics analysis method by John Fiske which is known as the codes of television is being used in this research. Furthermore, the data is being decomposed and interpreted by using the hyperreality theory method that was popularized by the post-modern philosopher, Jean Baudrillard. The researcher found that the hyperreality on the *Rogue One: A Star Wars Story* movie is clearly shown and is proven by showing a fantasy with the sophistication of transportation and technology, and appearance of the superpower, as well as the reality and facts that were found in the movie. Nonetheless, it can obtain a simulation and will turn into a hyperreality in the future.

**Keywords:** Hyperreality, Semiotics, Jean Baudrillard, John Fiske

### **PENDAHULUAN**

Seiring bergesernya zaman seperti saat ini, semakin beragam juga genre pada film yang disebabkan pula oleh perkembangan industri film. Yang mana menurut Oktaviani (2019) Selain dari perkembangan industri film, perkembangan genre juga didapat dari kreativitas *filmmaker* yang pintar dalam hal mengolah ide menjadi film-film bergenre baru atau mengembangkan

satu genre tertentu dengan ide-ide yang baru dan nantinya akan menghasilkan sensasi yang berbeda ketika menonton. Dengan beragam genre yang ditonton khalayak tentunya memiliki pengaruh dan kekuatan yang besar. Hal itu dikarenakan pada sebuah film menyajikan bermacam *image* yang dapat merasuki penonton lebih dalam jika dibandingkan dengan media lain, hal tersebut dikarenakan *image* yang terkandung dalam film menyediakan ilusi yang lebih kuat, khususnya terkait

pemaknaan realitas (Nugroho, 2014). Karena sifat penyampaiannya yang kuat, menyebabkan film termasuk media komunikasi massa paling efektif dalam mempengaruhi khalayak, khalayak yang tergolong pasif menerima begitu saja apa yang disajikan oleh film. Film merupakan salah satu dari produk visual memiliki peran penting dalam membentuk perilaku sosial. Secara impresif, film dapat menarik minat serta mempengaruhi penonton terhadap wacana sosial yang sedang terjadi. Film bahkan mampu memproduksi citra-citra yang ditangkap sebagai “realitas kedua” yang diciptakan untuk memberi bayangan dan harapan penonton tanpa disadari, dengan harapan lebih baik dari kondisi saat ini, diwujudkan melalui tanda-tanda visual, simbolik dan ikon yang dipersepsikan oleh penonton sebagai citra yang sebenarnya.

Film dapat dijadikan sebagai alat pemuas khayalan penonton akan fantasi dunia baru. Kehadiran berbagai genre film, salah satunya film fantasi khususnya fiksi ilmiah (*science fiction*) tidak jauh atau seringkali berhubungan dengan teknik efek CGI berupa animasi menggunakan komputer grafis. Dewi Immaniar, dkk (2015) mengatakan bahwa fungsi teknologi CGI disini adalah sebagai penciptaan efek-efek yang tidak mungkin dilakukan dengan cara manual sehingga efek yang dihasilkan begitu nyata dan hidup. Film fantasi memunculkan khayalan-khayalan yang baru dalam pikiran penonton, terutama pada hal sains serta teknologi yang belum dapat diciptakan di realitas (Martadi, 2003:82), tema futuristik yang berhubungan dengan senjata, transportasi, alien, monster bahkan manusia setengah hewan biasanya diambil oleh genre ini. Beberapa orang memuji perkembangan teknologi digital sebagai keberhasilan atas peradaban manusia, suatu kemajuan teknologi yang bermanfaat untuk masa depan. Namun, pada lain sisi kemajuan teknologi juga membawa kita ke dampak yang negatif. Ketika teknologi memuaskan pikiran penonton dan alhasil membuat penonton terlena dalam arus gaya hidup yang konsumerisme, dunia mimpi, inilah yang membuat semakin menjauh dari realitas sesungguhnya.

Masyarakat kalangan pecinta film tentu tidak asing dengan tokoh seperti Spiderman, Hulk, Master Yoda, Darth Vader. Tokoh-tokoh itu merupakan tokoh-tokoh fiktif yang ada di film. Film tersebut banyak atau sedikit tentunya memiliki dampak dan berpengaruh ke masyarakat. Bahkan, di sekelompok masyarakat yang termasuk penggemar film itu terdapat beberapa orang yang “menggilai” dan memuja tokoh tersebut bahkan sampai mengoleksi berbagai *merchandise* yang berhubungan dengan tokoh idolanya. Ada juga sampai membeli pakaian dan peralatan untuk dijadikan *cosplay* (*costume play*) ditambah dengan rias wajah agar terlihat mirip dengan idolanya, hingga ingin berjumpa secara langsung. Sejatinya mereka hanyalah fiktif belaka. Konsep hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard begitu signifikan dalam upaya menjelaskan kondisi budaya masyarakat kontemporer saat ini. Ketidakmampuan kesadaran untuk membedakan antara kenyataan dari fantasi merupakan artian dari hiperrealitas. Dari fenomena yang telah dijelaskan sebelumnya,

menandakan bahwa masyarakat tidak bisa menentukan mana ilusi dan bukan ilusi, mereka asal membeli agar dianggap sebagai penggemar fanatik dan mengikuti trend yang sedang berkembang.

Jean Baudrillard merupakan seorang sosiolog yang berasal dari Prancis. Jean memperkenalkan konsep hiperrealitas pada bukunya yang berjudul “Simulations” tahun 1983. Gagasan hiperrealitas ini saling terpadu satu sama lain dengan konsep simulasi, simulacra serta simulacrum. Penonton yang terpapar media nantinya akan mengalami manipulasi yang dibentuk melalui simbol dan citra, lalu kemudian membentuk realitas palsu. Secara bersinambung realitas palsu ini dibentuk serta diwujudkan dengan simulasi. Yang dimaksud dengan simulasi adalah representasi dari realitas yang sebenarnya dan lama-lama akan mengalami penggandaan realitas atau yang disebut simulacrum. Simulacra sendiri memiliki makna yaitu penciptaan kesan dari simulacrum namun tidak memiliki pedoman atau acuan dari realitas yang sesungguhnya, sehingga hasilnya menjadi realitas kedua atau bisa juga dikatakan realitas baru. Hasil dari kedua proses tadi akan membentuk hiperrealitas, yang mana konsep ini saling terkait satu dengan yang lain. Media dengan bentuk diantaranya film, sinetron, iklan nantinya akan menciptakan makna yang jauh dan terpisah dari sumber acuan serta asalnya, kondisi inilah yang dinamakan hiperrealitas (*hiper-reality*). Hiperrealitas ialah keadaan di mana tatkala yang palsu bercampur dengan asli, fakta berbau bersama rekayasa dan, sudah tidak berlaku lagi kebenaran karena sulit untuk dibedakan. Kondisi hiperrealitas juga mengangap realitas semu lebih nyata ketimbang realitas asli, dan yang palsu dianggap lebih benar. Dampak dari kondisi tersebut dapat menghasilkan kebiasaan meniru apa yang telah dilihatnya sebagai sebuah kenyataan pada televisi lalu dilaksanakan pada kehidupan sehari-hari, kemudian membuat penonton berlebihan dalam mengkonsumsi sesuatu bukan lagi didasari oleh kebutuhan namun karena sudah terpengaruh oleh model yang membuat berbeda gaya hidupnya. Sosok Darth Vader, Princess Leia, Chewbacca yang sejatinya tidak ada namun banyak orang yang menggilai kemudian membeli (kostum, *merchandise*) terkait Star Wars bahkan sampai ingin berjumpa secara langsung. *Audiens* tidak bisa membedakan mana ilusi dan bukan ilusi, asal membeli saja, agar dianggap penggemar fanatik dan oknum yang mengikuti tren.

*Rogue One: A Star Wars Story (2016)* merupakan film yang menceritakan sekelompok pejuang bersatu untuk menjalankan sebuah misi demi mempertahankan tempat tinggalnya dari ancaman Death Star, senjata pemusnah massal yang dapat menghancurkan planet. Film yang disutradarai Gareth Edwards ini diproduksi oleh Lucas film dan didistribusikan oleh Walt Disney Studios Motion Picture. Beberapa aktor pilihan yang membintangi diantaranya, Felicity Jones sebagai Jyn Erso bersama Diego Luna, Donnie Yen, Jiang Wen, Mads Mikkelsen, Forest Whitaker, Riz Ahmed, dan Ben Mendelsohn yang memiliki peran penting pada sejarah film Star Wars. Alasan peneliti memilih film ini karena, Star Wars termasuk film legendaris dan menampilkan

cerita dengan mengambil latar luar angkasa yang futuristik. Setelah itu, film *Rogue One* juga pernah bertengger di puncak *box office* selama empat pekan berturut-turut sejak pemutarannya (Desember, 2016). Karena tayang dan beredar pada penghujung tahun sehingga bisa menemani libur panjang, film ini memiliki jumlah penonton yang banyak, alhasil mencetak pendapatan tertinggi dari bioskop seluruh dunia yang fantastis melampaui angka US\$1 miliar. Capaian yang telah diraih film *Rogue One* juga menobatkan film ini satu di antara tiga film Star Wars yang meraih pendapatan besar, selain *Star Wars: Episode I: The Phantom Menace* (US\$ 1 miliar) dan *Star Wars: The Force Awakens* (US\$ 2 miliar) (Indra, 2017). Menurut Soehadi dan Murdiyanto (2014: 22), keberhasilan film-film *box office* Hollywood terletak pada kemampuan film menempati posisi di benak konsumen dan dengan itu membuat daya jual film mereka begitu tinggi. Bukan hanya itu, elemen pendukung film seperti momen tertentu, bintang film beserta perannya, alur cerita dan lain-lain, melekat dalam ingat konsumen. Film ini tergolong jenis film dengan genre film fiksi ilmiah. Film fiksi ilmiah (*science fiction*) merupakan genre film yang muncul sebagai medium realisasi imajinasi. Film fiksi ilmiah berhubungan erat dengan cerita masa yang akan datang, perjalanan luar angkasa, kehancuran bumi, penjelajahan waktu, atau percobaan ilmiah. Film fiksi ilmiah bertujuan untuk memancing rasa keingintahuan penonton akan hal yang belum dicapai oleh ilmu pengetahuan atau teknologi manusia saat ini bahkan yang masih menjadi misteri. Film ini penting untuk diteliti karena merupakan film *spin-off* juga menceritakan adanya Death Star (planet penghancur) yang termasuk prolog dari seri Star Wars A New Hope yang pertama kali rilis pada tahun 1977. Dengan adanya planet penghancur tersebut juga menarik untuk ditelusuri menggunakan pandangan hiperrealitas. Selain itu, film ini memiliki sisi kemanusiaan yang baik dibuktikan dengan para pemain yang berasal dari berbagai macam ras dan makhluk alien saling berbondong-bondong membantu untuk menyelamatkan tempat tinggalnya dari ancaman kekaisaran.

Suatu ilmu atau dikatakan metode analisis untuk mengkaji tanda merupakan pengertian dari semiotika (Sobur, 2006). Perhatian utama (Fiske, 2004) tentang ilmu tanda terbagi dua hal, yaitu hubungan antara tanda dengan maknanya, serta bagaimana caranya tanda dikombinasikan ke dalam sebuah kode. Dengan tanda, berguna untuk memaknai hal-hal rahasia dari sebuah teks maupun pesan, dan untuk mengetahuinya menggunakan instrumen semiotika. Teori kode pertelevisian dicetuskan oleh tokoh semiotika John Fiske. John Fiske biasa menyebutnya *The Code of Television* atau disebut teori tentang kode-kode televisi. Pada teori yang dikemukakan oleh John Fiske ini menyebutkan bahwa teori tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang muncul, namun diolah dengan menggunakan penginderaan sesuai referensi yang dimiliki penonton, sehingga kode akan dipersepsi secara berbeda oleh setiap penonton yang berbeda pula. Penonton membantu menciptakan makna sebuah teks dengan membawanya kepada emosinya,

perilaku, juga pengalamannya. Maka dari itu proses pengkodean John Fiske tersebut dapat dijadikan acuan sebagai pisau analisa untuk mengungkap konsep hiperrealitas yang terkandung pada film. Fiske sangat mementingkan akan hal-hal mendasar pada gejala sosial, contohnya keadaan sosial, budaya, dan kepopuleran budaya yang sangat mempengaruhi masyarakat dalam hal memaknai makna yang di-*encoding* kan. Fiske juga memiliki anggapan bahwasannya terdapat banyak kode dari tayangan televisi, kode-kode itu saling berkaitan lalu membentuk sebuah makna (Fiske, 2002). Dan juga, selain digunakan dalam menganalisis televisi, model teori *Code of Television* juga dapat digunakan dalam menganalisis teks media lainnya termasuk juga film. Dalam teori John Fiske, kejadian yang ditayangkan televisi telah diencode oleh kode-kode sosial yang terdiri atas tiga level berikut, yakni:

1. Level Realitas, tampilan secara tersurat keadaan dalam film meliputi; penampilan, pakaian, riasan, lingkungan, perilaku, perkataan, bahasa tubuh, ekspresi
2. Level Representasi, kode atau pesan yang menggambarkan secara umum seperti; kamera, pencahayaan, editing, musik, suara
3. Level Ideologi, kode atau pesan yang dihasilkan pada proses sebelumnya, diatur ke dalam keselarasan dan penerimaan sosial oleh kode ideologis misalnya; fasisme, individualisme, materialism.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Prayoga, (2020) tentang hiperrealitas film Simone “Simulation One” yang isi ceritanya menggambarkan sebuah realita semu gadis virtual bernama Simone. Gadis tersebut tidak nyata hanya dibuat berdasarkan kode dan angka dalam komputer dan diwujudkan menjadi sosok aktris yang cantik luar biasa bagai *barbie* (konkret). Simone hanya gadis digital namun seolah nyata dan memiliki penggemar yang banyak (realita). Film Simone berisi isu mengenai batasan antara yang nyata dan tidak nyata. Kemudian batasan tersebut menjadi kabur dan berkembang dalam ilusi visual yang selanjutnya susah untuk membedakan asal-muasalnya.

Penelitian selanjutnya ditulis oleh Saragih (2018) dengan judul “Hiperrealitas dan Kuasa Kapitalisme dalam Film In Time (2011)”. Pada penelitiannya menjelaskan konsep hiperrealitas pada film tersebut diwujudkan dengan penggambaran kehidupan masyarakat yang tinggal di kota New Greenwich. Hiperrealitas ditampilkan melalui refleksi manusia yang awet muda, hidup ratusan tahun, dan gaya hidup yang suka berfoya-foya. Pada akhirnya membentuk masyarakat dengan budaya konsumsisi, membeli barang bukan sesuai dengan kebutuhannya.

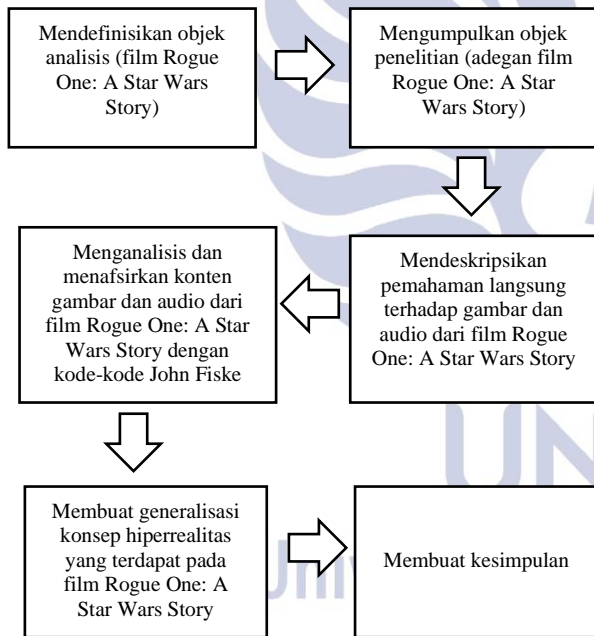
Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan diatas maka pertanyaan peneliti adalah “Bagaimana bentuk hiperrealitas dalam film *Rogue One: A Star Wars Story*

(2016)?". Jawaban atas pertanyaan tersebut menjadi penting sebagai kesadaran manusia bahwasannya ternyata film bukan media yang “apa adanya” namun juga dapat mengkonstruksi realitas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bentuk hiperrealitas dalam film *Rogue One: A Star Wars Story* (2016). Dari tujuan penelitian itu nantinya diharapkan memperoleh manfaat, yaitu mengetahui lebih dalam tentang bagaimana di dalam film *Rogue One* terdapat tanda-tanda yang mengandung hiperrealitas dan memberikan kontribusi dalam studi film, mengenai sistem tanda yang ditampilkan.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yang dalam kajian *cultural studies* menekankan metodologi refleksi untuk mencapai kesadaran kritis. Analisis teori semiotika John Fiske digunakan pada penelitian ini sebagai alat baca tanda dalam film secara audiovisual. Selanjutnya, teori Baudrillard dimasukkan untuk melihat tataran hiperrealitas pada film *Rogue One: A Star Wars Story* (2016).

**Bagan 1. Alur Analisis Data**



Sesuai dengan tahapan tersebut analisis yang dilakukan dengan menggunakan kode-kode televisi dari teori semiotika John Fiske yang terbagi menjadi tiga level berikut, Level realitas, Level representasi, dan Level ideologi (Fiske, 2011). Tingkatan simulacra ditempatkan sebagai bagian yang paling penting dalam konsep hiperrealitas Baudrillard, pada analisisnya dibagi ke dalam empat fase yaitu, pertama, citra menjadi perwujudan akan realitas. Kedua, citra berbelok dan terdistorsi dari realitas. Ketiga, citra sudah menggantikan realitas. Keempat, citra tidak lagi memiliki referensi dan acuan dengan realitas manapun, pada fase terakhir inilah yang dikatakan sebagai hiperrealitas (Piliang, 2003). Sedangkan untuk

paradigma yang digunakan pada penelitian ini yakni paradigma konstruktivis.

Dalam mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan dua metode yaitu, observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan salah satu cara mengumpulkan data dengan mengambil langsung terhadap objek maupun penggantinya, seperti video, film, dan sejenisnya (Bakry, 1994). Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang didapat dari dokumen tertulis, seperti buku, jurnal, dan teori yang berkaitan. Data primer yang digunakan adalah *scene – scene* film *Rogue One: A Star Wars Story* (2016), yang membahas tentang adanya unsur hiperrealitas.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Film *Rogue One: A Star Wars Story* (2016) adalah sebuah film *spin-off* dalam seri Star Wars. Istilah *spin-off* dipakai untuk menceritakan kisah spesifik yang pengambilan karakternya dari cerita utama. Cerita dalam film ini berpusat ke Jyn Erso. Dia adalah putri dari Galen Erso. Jyn bergabung dengan kelompok *Rebel Alliance* (Pemberontak). Para pemberontak sedang merencanakan perlawanan terhadap *Galactic Empire* (Kekaisaran) yang sedang membuat senjata penghancur planet, Death Star. Jyn, Cassian Andor, robot K-2SO, Bodhi Rook, Chirrut Imwe, Baze Malbus dan teman anggota pemberontak lainnya ikut andil dalam menjalankan misi berbahaya ini. Ayah Jyn merupakan orang utusan Krennic (Direktur Kekaisaran) yang dimanfaatkan untuk membantu pembuatan Death Star. Secara diam-diam ternyata Galen membuat satu kelemahan di Death Star dan menyuruh pemberontak untuk mencuri skema planet penghancur massal tersebut di Planet Scarif, hal itu diungkapkan Galen melalui pesan hologram yang dititipkan ke Bodhi Rook (pilot kekaisaran yang membelot). Setelah mendapat pesan dari ayahnya, Jyn beserta kelompok kecil Pemberontak yang di dalamnya berisikan alien, robot bersama-sama berangkat untuk menjalankan misi demi kemanusiaan itu. Sesampainya di Planet Scarif, satu-persatu anggota pemberontak mati tertembak prajurit Stormtroopers. Ketika Jyn dan Cassian sudah berhasil mendapatkan skema tersebut dan mengirimkannya kepada kelompok pesawat kecil, sayangnya Death Star sudah masuk orbit Scarif. Death Star menghancurkan planet Scarif beserta Cassian, Jyn, Krennic, semua prajurit Stormtroopers dan pemberontak. Kelompok pesawat kecil tersebut di dalamnya terdapat Princess Leia yang sedang membawa data skema Death Star dan mengucap bahwa skema tersebut akan menjadi harapan untuk kelompok Pemberontak.



**Gambar 1. poster film *Rogue One: A Star Wars Story* (2016)**

### Hiperrealitas dalam Dunia Film *Rogue One*

Film adalah salah satu produk dari budaya massa yang juga memenuhi ruang gerak manusia (Hereyah, 2011:96). Tidak hanya melalui alur cerita, dialog, ataupun musik latar, dalam gambar bergerak (*motion picture*) tersebut juga terdapat banyak simbol yang muncul untuk menyampaikan pesan dari si pembuat film. Dalam proses untuk mencari makna atau pesan yang muncul dalam simbol dan tanda ada banyak cara. Salah satunya melalui teori semiotika milik John Fiske. Seperti yang tertera dalam kajian semiotika itu, John Fiske menjelaskan tentang kode-kode sosial yang digunakan di acara televisi. Dalam pandangan Fiske, sebuah peristiwa dalam tayangan televisi akan menjadi peristiwa televisi apabila telah diekode oleh kode-kode sosial, yang dikonstruksi dalam tiga tahapan, yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Pada level realitas, acara televisi menyajikan tampilan realitas peristiwa melalui pakaian, perilaku, lingkungan, gestur, ekspresi, ucapan, dan sebagainya. Hal ini mengartikan bahwa semua bentuk tayangan pada televisi benar-benar menampilkan sesuatu sesuai fakta yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Level representasi merupakan tindakan menghadirkan atau merepresentasikan sesuatu lewat hal yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol (Piliang, 2003). Dalam tayangan televisi, representasi biasanya berkaitan dengan *technical things*, seperti kamera, editing, *lighting*, musik, dan suara yang kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan realitas dalam tayangan televisi. Dalam level terakhir, level ideologi adalah sistem nilai yang dipercaya dan direpresentasi dalam berbagai tindakan sosial dan berbagai media. Elemen yang muncul dalam level ini dikategorikan dalam kategori ideologis seperti ras, kelas, materialism, dan sebagainya ataupun tujuan yang diinginkan ataupun leluak yang memang sedang dilakukan.

Hadirnya aspek visual melalui model fantasi dalam film dianggap sebagai bagian reproduksi simulasi dan dapat melenyapkan realitas. Simulasi mengacu pada konsep simulacra yang diungkapkan oleh Jean Baudrillard bahwa konversi “ruang” dari abstrak ke konkret maupun sebaliknya konkret ke abstrak, yang

dalam hal ini seperti film fantasi melahirkan khayalan (abstrak) seolah-olah menjadi konkret, sementara film, televisi sebagai medianya mengabstrakkan hal konkret, yakni kehidupan yang ditonton kemudian dipadatkan ke dalam layar monitor Piliang (2010:199-201). Sedangkan melalui teori *hyper-reality*, Jean Baudrillard juga mengenalkan buku karangannya, *Simulacra and Simulation*. Konsep Hiperrealitas menciptakan satu kondisi di mana kaburnya perbedaan antara tanda yang kabur dan realitas. Gagasan ini berhubungan dengan konsep simulasi, simulakra, dan simulakrum yang menjelaskan kondisi realitas sosial budaya. Realitas semu ini diwujudkan melalui simulasi yang terjadi berulang-ulang. Realitas semu itu dikonstruksi sebagai determinasi atas kesadaran manusia yang secara tidak sadar dikontrol dan tidak berdaya (Utoyo, 2001). Gabungan dari simulasi lebih dikenal dengan istilah simulakra. Agar secara lebih detail dan rinci, penjelasan tersebut bisa dilihat dalam potongan-potongan gambar dalam film *Rogue One: A Star Wars Story* (2016).

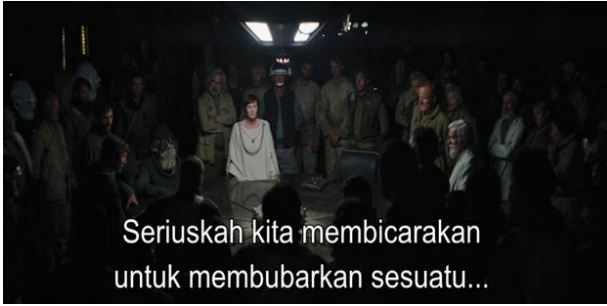
### Peran Alien, Hewan dan Robot dalam Pertarungan

Dalam genre *sci-fi* (*science fiction*) melalui visualisasinya mampu merepresentasikan harapan atau imaji dari manusia. Hal itu berisikan harapan atau imaji yang tentang sains atau teknologi yang belum bisa diciptakan dalam realitas. Dalam film *Rogue One: A Star Wars Story*, ada beberapa adegan yang memperlihatkan keikutsertaan alien, hewan unik, dan robot dalam kehidupannya. Hal ini tergambarkan dalam karakter K-2SO, sebuah robot milik Imperial yang telah diprogram ulang oleh Rebellion (Pemberontak).



**Gambar 2. K-2SO sedang memperkenalkan diri kepada Jyn Erso**

Robot K-2SO ini adalah bentuk sebuah simulakra yang terjadi di dalam saga Star Wars. Manusia hidup berdampingan dengan robot dan tidak menganggapnya sebagai sesuatu yang berbeda dari mereka. Tidak hanya robot yang menjadi *image* atau *sign* sebetulnya, banyak juga alien dengan berbagai rasnya yang juga hidup membaaur dengan manusia. Bahkan diperlihatkan bahwa mereka juga memiliki sebuah perasaan layaknya manusia, adanya simpati yang muncul dan kepedulian tentang nasib teman manusianya.



**Gambar 3. perkumpulan pihak Rebellion**

Frame diatas merupakan satu bagian dari *scene* dimana pihak Rebellion memperdebatkan apakah tetap lanjut menyerang pangkalan milik Imperial atau membubarkan rencana tersebut dan membubarkan afiliasi yang telah dibentuk. Penggambaran kamera yang dipakai untuk memperlihatkan perundingan tersebut menggunakan lensa *wide* atau sudut lebar. Dikatakan lensa sudut lebar karena jangkauan dari subjek yang bisa ditangkap oleh lensa cukup lebar. Teknik kamera menggunakan lensa *wide* biasanya dipakai untuk pengambilan gambar *grup shot* dan menangkap subjek yang luas dalam ruang sempit (Marwah, 2017:6). Jika diamati dengan cermat, dalam perundingan tersebut terlihat pemimpin Rebellion dan prajurit manusia beserta alien yang menggambarkan bahwa mereka disana nantinya ikut dalam pertempuran ini.

Keanekaragaman (*diversitas*) adalah istilah pengkajian yang mengelompokkan semua bentuk kehidupan berdasarkan skala organisasi biologisnya (*spesies* hewan dan tumbuhan, *gen*, dan manusia) yang tinggal di suatu tempat tertentu (Magurran, 1988). Penggambaran *diversity* atau *diversitas* ini sudah mulai terbiasa bagi penonton Star Wars. Tidak jarang memang alien, hewan unik terlihat dalam saga Star Wars. Mereka sudah diterima seutuhnya oleh para manusia ataupun individu lain yang hidup di dalam dunia Star Wars. Tidak hanya diterima, mereka bahkan seringkali memiliki kedudukan yang lebih tinggi dibanding manusianya sendiri. Ada beberapa alien yang bahkan memiliki prajurit seorang manusia dan hal ini tidak pernah memunculkan kebencian yang terlihat dari sisi manusianya.

Sebuah gambaran alternatif yang diperlihatkan dalam saga Star Wars ini dicoba dipertontonkan ke *audiens* guna membangun citra baru yang mencoba menggantikan realitas. Alien menjadi sebuah entitas yang selalu dibicarakan oleh khalayak umum. Mahluk misterius yang selalu memunculkan perdebatan apakah mereka benar-benar ada atau hanya sebuah delusi milik manusia ini selalu menarik perhatian banyak orang. Maka hiperrealitas dicoba dibangun dalam saga Star Wars ini, terutama dalam film *A Rogue One* (2016). Tidak hanya mengetahui, tetapi manusia dalam film Star Wars ini sudah hidup berdampingan dengan Alien. Tidak hanya itu, perbedaan jenis mahluk dalam film Star Wars tidak pernah memunculkan pertikaian antar ras. Harapan akan hilangnya sifat diskriminatif dan *racial abusive* antar sesama mahluk, bahkan suku, mencoba diterapkan dalam nilai-nilai yang ingin disampaikan dalam film ini.

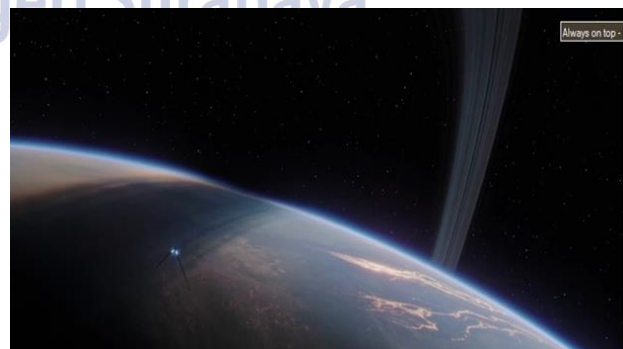
## Memiliki Kekuatan Super



**Gambar 4. Dart Vader mencekik Krennic menggunakan The Force**

Dalam *scene* ini, Darth Vader digambarkan sebagai seseorang yang keji. Diperlihatkan ketika dia merasa muak dengan sifat arogan yang dimiliki Krennick dan sedang memperingatkan tentang kecerobohan Krennick, ia mencekik Krennick dengan kekuatannya. *The Force* merupakan medan energi yang dibuat oleh makhluk hidup untuk menghubungkan segala sesuatu di galaksi Star Wars. Kekuatan yang bernama *The Force* ini menjadi gambaran simulakra dalam dunia saga Star Wars. Bagaimana untuk menjadi seorang Jedi, prajurit spesial, harus mempelajari *The Force*. Tidak hanya dapat menggerakkan sesuatu tanpa menyentuh, kekuatan ini juga memiliki daya yang besar bahkan untuk membunuh seseorang tanpa menyentuhnya sama seperti yang coba dilakukan oleh Darth Vader ke Krennick. Penggambaran permainan spesial efek pada saat adegan “mengeluarkan” energi *The Force* sangat mengagumkan dan memukau, sehingga tidak ada lagi realitas melainkan hiperrealitas karena citra yang dihasilkan dari teknologi digital dapat menembus batasan dari realitas itu sendiri. Maka dari itu, penonton masuk kedalam hiperrealitas yang mengarahkan ke dalam kenyataan tidak nyata alias semu. Hiper-realitas kekuatan yang tak dapat dipelajari dengan ilmu sains yang mirip dengan hal-hal metafisika.

## Menampilkan Fantasi dengan Kecanggihan Transportasi



**Gambar 5. pesawat Imperial Shuttle berada di luar angkasa**

Pada gambar ini terlihat bahwa sebuah pesawat yang bentuknya kurus dan dinamis seperti burung yang sedang mengepakkan sayapnya sedang melewati sebuah planet biru yang memiliki cincin planet. Terlihat juga kemegahan dan kedigdayaan serta bagaimana luasnya semesta ditunjukkan dengan banyaknya planet lain dan bintang. Tidak hanya itu, pesawat yang ditumpangi oleh Krennic dan pengawalnya itu mencoba diperlihatkan bahwa ini adalah pesawat yang tidak biasa. Pesawat ini bisa melampaui batas dan juga mampu melakukan perjalanan antar galaksi dalam tempo waktu yang singkat. Dalam hal ini, apa yang dimaksud oleh Baudrillard (1994) fase citra berbelok dan terdistorsi terlihat menjadi lebih jelas. Simulakra yang dicoba dibangun oleh sang sutradara atau pembuat film tentang impian umat manusia untuk menjelajahi antar galaksi dipertontonkan. Krauss (1995 dalam Yusri, 2020) mengatakan, imajinasi tentang teknologi penciutan ruang dan waktu, perjalanan antar galaksi, memasuki lubang hitam, sering dianggap oleh para fisikawan sebagai gagasan sinting yang mustahil diwujudkan. Khas fiksi ilmiah menjadikan imajinasi penulis naskah film sering terlampaui liar sampai menjelajah jauh ke balik cakrawala sains.



Gambar 6. Perisai Scarif

Perisai Scarif adalah alat untuk melindungi pesawat, benda-benda luar angkasa, bahkan sebuah transmisi atau gelombang. Perisai tersebut dimiliki oleh pihak Kekaisaran, jadi untuk memasuki area Kekaisaran dibutuhkan keamanan yang ketat agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan dapat membahayakan sistem pertahanan mereka.

Sebuah simulakra yang menjadi impian manusia untuk melindungi planetnya dari hal-hal yang berbahaya dari luar angkasa. Sebuah imajinasi yang muncul akibat kesukaan terhadap luar angkasa dan menghasilkan ketakutan-ketakutan tentang hal yang belum diketahui tentang luar angkasa, salah satu contoh ketakutannya yaitu akan terjadinya invasi makhluk luar angkasa atau alien ke bumi seperti bagaimana sebuah ras atau suku manusia yang saling menginvasi. Hal ini menurut Baudrillard dalam Baktiono (2008:15) adalah sebuah tuntunan baru dari fiksi ilmiah. Halusinasi dari kenyataan, dari pengalaman hidup, dari keajegan (yang timbul setiap hari), tetapi dengan mengubahnya, kadang-kadang merosot ke taraf rincian aneh mencemaskan (Baudrillard, 1998). Wacana tentang impian teknologi masa depan

diciptakan dalam film untuk memuaskan angan-angan penontonnya. Secara tidak langsung dapat mengakibatkan meningkatnya kebutuhan konsumsi terhadap film. Ketika kebutuhan konsumsi meningkat, maka yang terjadi adalah kebutuhan produksi atas film juga bertambah. Selaras dengan pernyataan Astuti (2015) bahwa terkadang, teknologi yang dihasilkan manusia membuat kehidupan bertambah baik, namun di waktu lain kehadiran teknologi tersebut dapat menjadikan hidup manusia menjadi susah, teknologi membentuk dan mengubah budaya serta lingkungan manusia.

Hiperrealitas pada akhirnya menjadi penanda masyarakat modern, ketika realitas telah tumpang tindih. Fakta menciptakan fantasi yang tidak dapat dicapai oleh realitas tetapi sains dan teknologi digital memungkinkan terciptanya dunia simulasi yang terus menerus berlipat ganda (Andreas, 2020:37). Pada setiap *shot* film terdapat khayalan dan kenyataan yang secara sengaja dibaurkan agar cerita “fiksi ilmiah” yang dirancang oleh sutradara serasa ilmiah. Adanya film *Rogue One: A Star Wars Story* (2016) dapat merangsang penonton untuk lebih kritis dalam melihat tanda-tanda rekonstruksi realitas atau hiperrealitas yang coba disodorkan oleh para produsen film. Dasarnya sebuah film merupakan media yang menayangkan tontonan berisikan ilmu pengetahuan, berita dan juga hiburan tetapi sebagai penonton harus pintar memilah mana realitas sesungguhnya dan juga realitas yang terlalu berlebih untuk dirinya, tidak berarti film ini tidak mempunyai manfaat, tetapi dibalik banyaknya *scene* yang memuat hiperrealitas yang ditampilkan oleh sang pembuat film, terdapat nilai-nilai positif yang terkandung dan dapat direnungkan untuk menjadi sebuah pelajaran akan nilai pengorbanan dan perjuangan serta harapan tinggi untuk bisa mengalahkan kejahatan.

## PENUTUP

### a. Simpulan

Setelah peneliti melakukan pengamatan dapat ditarik kesimpulan bahwa, kode-kode televisi milik John Fiske membantu dalam proses menganalisis dan menafsirkan konten gambar dari film ini, yang selanjutnya dibuat generalisasi konsep hiperrealitas. Berdasarkan pemaknaan dan uraian di atas, tanda-tanda atau citra yang ditampilkan secara berulang kali dapat menarik para *audiences* untuk terbuai dan diserap dalam sebuah imaji hiperrealitas yang diciptakan melalui sebuah film. Setelah dilakukan penelitian ditemukan potensi gambar yang dapat dimaknai sebagai fenomena hiperrealitas, dalam hal ini digambarkan dengan peran alien, hewan dan robot dalam membantu saat pertarungan, kekuatan super (*The Force*) yang dimiliki oleh pemeran pada film, serta menampilkan khayalan dan fantasi cerita dengan kecanggihan teknologi transportasi modern melalui perisai Scarif, pesawat canggih antariksa yang ada di adegan film. Realitas dan fakta yang coba diperlihatkan melalui robot, alien, pesawat luar angkasa, perang antar galaksi, kekuatan *The Force* dan sebagainya dapat menghasilkan sebuah simulasi yang pada akhirnya

akan keserap menjadi sebuah hiperrealitas. Sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap penonton seperti menganggap alur yang ditayangkan pada film itu nyata, sampai berfikir tidak logis dan berimajinasi memiliki kekuatan seperti pada film.

#### b. Saran

Berdasarkan hasil ulasan pada penelitian di atas, ada beberapa saran, pertama, terdapat banyak hal yang perlu dikaji lebih jauh dari berbagai perspektif yang bisa dijadikan landasan pendalaman analisis pada tulisan ini.

Kedua, untuk penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melakukan pengambilan data menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui angket (kuesioner) untuk mengetahui gejala hiperrealitas terhadap penonton, terutama kelompok masyarakat penggemar Star Wars.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andreas, R. (2020). Analisis Hiperrealitas dalam Film Spiderman: Far from Home, 31-38. Retrieved from <http://repository.urecol.org>
- Astuti, Y. D. (2015). dari Simulasi Realitas Sosial hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace, 8(2), 15-26. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id>
- Bakry, N. (1994). *Tuntutan Praktis Metodologi Penelitian*. Jakarta: CV Pedoman Ilmu Jaya.
- Baktiono, W. (2008). Dunia Cyberspace Baudrillardian "The Matrix", 8-17. <https://doi.org/10.9744/scriptura.2.1.8-17>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (1998). *Simulacra and Simulations*. Cambridge: Polity Press.
- Fiske, J. (2002). *Television Culture*. London: Routledge.
- Fiske, J. (2004). *Reading Television*. London: Routledge.
- Fiske, J. (2011). *Introduction to Communication Studies: Third Edition*. New York: Routledge.
- Hereyah, Y. (2011). Media Massa: Pencipta Industri Budaya Pencerahan yang Menipu Massa Studi Simulacra dan Hiperrealitas Film Avatar, 3(2), 95-104. <https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v3i2.204>
- Immaniar, D., Sunarya, L., Alfian, M. (2015). Penerapan Teknologi Computer Generated Imagery pada Visual Effect Film, 1(1), 10-22. <https://doi.org/10.33050/cices.v1i1.119>
- Indra, R. (2017). 'Rogue One' Cetak Rekor Pendapatan US\$1 Miliar. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20170123-165707-220-188336/rogue-one-cetak-rekor-pendapatan-us-1-miliar>
- Magurran, A. E. (1988). *Ecological Diversity and Its Measurement*. London: Croom Helm.
- Martadi. (2003). Hiper-realitas Visual, 5(1), 80-95. <https://doi.org/10.9744/nirmana.5.1>
- Marwah, I. S. (2017). Mengenal Kamera Beserta Lensanya. Retrieved from <https://docplayer.info>
- Nugroho, N. D. (2014). Analisis Kritis Konsep Hiperrealitas dalam Film - Menguak Sisi Hiperrealitas dalam Film-film Animasi Marvel Tentang Superhero. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/nunungdwinugroho/54f40ca87455137a2b6c85bd/analisis-kritis-konsep-hiperrealitas-dalam-film-menguak-sisi-hiperrealitas-dalam-film-film-animasi-marvel-tentang-superhero?page=all#sectionall>
- Oktaviani, D. D. (2019). Konsep Fantasi dalam Film, 15(2), 125-136. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3356>
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Piliang, Y. A. (2010). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Bandung: Pustaka Matahari.
- Prayoga, R. A. (2020). Hiperrealitas Film Simone "Simulation One", 6(2), 87-101. <https://doi.org/10.33369/jsn.6.2.87-102>
- Saragih, M. W. (2018). Hiperrealitas dan Kuasa kapitalisme dalam Film In Time (2011), 8(5), 17-29. Retrieved from <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/121>
- Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soehadi, A. W., & Dono M. (2014). *The Power of Brand Aura*. Jakarta: Prasetya Mulya Publishing.
- Utoyo, B. (2001). *Perkembangan Pemikiran Jean Baudrillard: dari Realitas ke Simulakrum*. Jakarta: Perpustakaan Universitas Indonesia.
- Yusri. (2020). Tinjauan Fisika terhadap Film Interstellar. Retrieved from <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39222>