

Representasi *Animal Abuse* dalam Film *Guardian of the Galaxy Vol 3*

¹Firza El Widad Abraz, ^{2**} Arif Ardy Wibowo

^{1,2}Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

E-mail: arif.wibowo@comm.uad.ac.id

Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengulas perihal penyiksaan hewan melalui film *Guardian of the Galaxy Volume 3*. Gagasan mengenai penyiksaan seringkali dikaitkan dengan perilaku kekejaman dan psikopatisme. Film ini menceritakan kisah sekelompok hewan yang dijadikan hewan percobaan dari ilmuwan gila. Peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske yang terdiri dari tiga tingkat, yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggambaran realitas ditunjukkan dari penampilan dan lingkungan yang menggambarkan penyiksaan. Penggambaran representasi ditunjukkan dengan teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan penggunaan musik dalam film. Penggambaran ideologi ditunjukkan dengan sifat sadisme yang menyebabkan perilaku penyiksaan.*

Kata Kunci: *Film, kekerasan, penyiksaan hewan, semiotika*

Abstract

*This study aims to review animal abuse through the movie *Guardian of the Galaxy Volume 3*. The idea of torture is often associated with cruel behavior and psychopathy. This movie tells the story of a group of animals used as experiments by mad scientists. The researcher used John Fiske's semiotic analysis which consists of three levels, namely reality, representation, and ideology. The results of this study show that the depiction of reality is shown from the appearance and environment that depicts torture. The depiction of representation is shown by shooting techniques, lighting, and the use of music in the movie. The depiction of ideology is shown by the nature of sadism that causes torture behavior.*

Keywords: *Animal torture, film, semotics, violence*

PENDAHULUAN

Kekerasan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan hal atau perbuatan individu atau kelompok yang dapat menyebabkan luka hingga kematian terhadap makhluk lain, sedangkan menurut undang-undang hukum mengartikan bahwa kekerasan tidak hanya dapat dilakukan melalui kekerasan fisik, namun dapat berupa tindakan lainnya yang dapat membuat seseorang menjadi pingsan atau tidak berdaya (Risnanda, 2023). Jika kita melihat dari dua pernyataan tersebut maka dapat diartikan bahwa tindakan kekerasan tidak hanya berupa kegiatan fisik, namun segala tindakan yang dapat menyebabkan kerugian bagi seseorang. Kekerasan bukan hanya terjadi kepada manusia, namun kekerasan dapat terjadi kepada makhluk lain seperti hewan dan tumbuhan, segala tindakan yang dapat merugikan dapat dikategorikan sebagai kekerasan. Segala tindakan kekerasan bukan hanya berupa kontak fisik, namun terdapat beberapa tindak kekerasan berdasarkan bentuknya yaitu tindak

kekerasan struktural dan kekerasan psikologis. Pelaku kekerasan biasanya dapat menggunakan segala macam cara agar dapat mendapatkan kepuasan tersendiri, perilaku seperti ini dapat dikategorikan sebagai perilaku sadisme, penderita sadisme akan menyakiti pihak lain demi mendapatkan kepuasan sendiri (Kausar et al., 2024).

Tahun 2020 kasus kekerasan hewan di Indonesia selalu meningkat setiap tahunnya, tercatat pada tahun 2020 terdapat 20 kasus penganiayaan yang dilaporkan dan tidak sampai ke pengadilan. Setahun setelahnya pada tahun 2021 terdapat 30 kasus yang dilaporkan dan tujuh kasus diantaranya dibawa ke jalur hukum. Hal ini menandakan bahwa masyarakat mulai memahami bahwa hewan bukan merupakan objek kekerasan, namun setiap kasus yang dilaporkan hanya lewat begitu saja. SMAC (*Social Media Animal Coalition*) telah melakukan riset pada tahun 2020-2021, hasil riset tersebut menjelaskan bahwa terdapat 5480 video kasus kekerasan terhadap hewan yang ditemukan di sosial media TikTok, Youtube, dan Facebook, 1626 video diantaranya berasal dari Indonesia (Suryati, 2019). Dengan banyaknya video kasus kekerasan terhadap hewan tersebut, Indonesia dinobatkan sebagai negara dengan pengunggah video kekerasan terbanyak di dunia. Hewan jalanan menjadi objek yang sering terkena kekerasan yang diunggah di sosial media, bentuk kekerasan yang dilakukan merupakan tindakan fisik seperti memukul, menendang, bahkan kekerasan yang dapat menyebabkan luka fatal bagi hewan.

Film merupakan kisah singkat yang tersebar di masyarakat dan ditampilkan melalui layar dalam bentuk gambar dan suara yang diproduksi dari beberapa tahapan seperti pembuatan skenario, teknik pengambilan gambar, tahap *editing*, hingga tahap publikasi yang ditampilkan ke masyarakat luas. Film sendiri merupakan salah satu media komunikasi massa yang dapat berperan sebagai penyampai pesan dan memengaruhi pola pikir masyarakat yang menonton film tersebut (Ananda & Wibowo, 2022). Film sendiri dapat menjadi suatu tuntutan sosial di dunia hiburan, hal ini dikarenakan film memiliki jangkauan dalam segala segmen sosial, dengan jangkauan yang sangat luas tersebut, para ahli percaya bahwa film sangat berpotensi untuk memengaruhi audiensnya. Saat menonton sebuah film, audiens seakan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat memiliki kesamaan hingga memengaruhi pola pikir audiens. Hal ini disebabkan karena terdapat gambar dan suara yang ditampilkan secara bersamaan dengan terdapat tanda-tanda yang merepresentasikan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens (Alviandhika D, 2022).

Penulisan cerita yang dibuat dalam film dapat bersumber dari realitas yang terjadi di dunia nyata, dan kejadian yang nyata di masyarakat seperti pola hidup, cara berpikir, hingga

kasus nyata yang pernah terjadi di masyarakat. Ide penulisan cerita dalam sebuah film memiliki tujuan penyampaian pesan yang dikemas melalui sebuah karya dan diterima oleh masyarakat menggunakan pemahaman bagi penonton untuk mengetahui makna tersembunyi yang ada dalam sebuah film dalam pemahaman perspektif ilmu yang berbeda, pembuatan interaksi tokoh dalam film, *setting* lokasi, dialog dan adegan dapat terjadi karena komunikasi merupakan media yang memiliki kesinambungan dalam sebuah film (Ananda & Wibowo, 2022). Pada dasarnya para pembuat film selalu mengikuti perkembangan zaman dalam menulis ide sebuah cerita. Dengan adanya generasi baru tentu para kalangan muda akan membuat film yang dirasa relevan dengan kejadian masa kini, dengan mengangkat berbagai isu sosial seperti kekerasan yang dapat menciptakan berbagai studi komunikasi massa (Alviandhika D, 2022).

Sebuah film yang berjudul *Guardian of the Galaxy Vol 3* merupakan sebuah sekuel dari volume sebelumnya, film ini menceritakan tentang kisah kelompok pahlawan yang memiliki tugas untuk menjaga kedamaian bagi alam semesta, dalam film sekuel ketiga ini cerita berfokus terhadap masa lalu Rocket Raccoon, Rocket Raccoon sendiri merupakan salah satu anggota dari kelompok pahlawan *Guardian of the Galaxy*, cerita bermula dari usaha penculikan Rocket Raccoon yang menyebabkan para *Guardian of the Galaxy* lain harus mencari dan membawa Rocket Raccoon kembali, usaha penculikan tersebut dilakukan oleh High Evolutionary yang merupakan majikan Rocket Raccoon sebelum ia menjadi pahlawan *Guardian of the Galaxy*, dalam mengingat masa lalunya, Rocket Raccoon awalnya hanya merupakan hewan rakun biasa, namun dirinya dipelihara oleh High Evolutionary untuk dijadikan bahan uji coba. Dalam obsesinya, High Evolutionary ingin menciptakan suatu hewan yang memiliki pemikiran seperti manusia dan ingin menggabungkan kehidupan manusia dan hewan. Rocket Raccoon bukan satu satunya hewan yang dijadikan objek uji coba oleh High Evolutionary, saat Rocket Raccoon sudah dapat sedikit berpikir, Rocket Raccoon menyadari bahwa terdapat beberapa hewan yang telah dijadikan objek uji coba sebelumnya, diantaranya terdapat Lylla yang merupakan seekor berang-berang, Floor yang merupakan seekor kelinci, dan Teefs yang merupakan seekor singa laut. Mereka semua telah ditelantarkan oleh High Evolutionary di sebuah gudang karena dianggap gagal, dalam melakukan uji coba, High Evolutionary kerap menyiksa hewan uji coba tersebut, seperti memotong tangan dan kaki, dan merobek mulut, raccoon sendiri awalnya mendapatkan perlakuan yang baik oleh High Evolutionary karena ia salah satu hewan uji coba yang hampir berhasil, namun karena *Raccoon* menyadari bahwa tindakan yang dilakukan oleh High Evolutionary merupakan

tindakan jahat, ia memutuskan untuk melarikan diri dari tempat tersebut, hal tersebut membuat teman temannya tewas di tangan High Evolutionary, dan menyebabkan Rocket Raccoon memiliki trauma hingga saat ini.

Film ini mendapatkan respons positif dengan menjual aksi dan bumbu komedi oleh tim *Guardian of the Galaxy*, isu kekerasan hewan yang digambarkan dengan tindakan High Evolutionary ini juga merupakan hal baru dalam film aksi. Dengan mengangkat kisah tentang hewan, *Guardian of the Galaxy Vol 3* mendapatkan penghargaan PETA (*People for the Ethical Treatment of Animals*) tentang hak binatang (Purwanti, 2023). Menurut Johan Galtung, kekerasan merupakan segala sesuatu yang menyebabkan seseorang terhalang untuk mengaktualisasikan potensi diri secara wajar (Nasirin & Pithaloka, 2022). Kekerasan ini sendiri merupakan kekuatan yang dilakukan oleh manusia yang dapat melukai jiwa maupun badan, kekerasan juga merupakan representasi kejahatan yang dimiliki oleh manusia dan dapat dilakukan terhadap makhluk lain (Wahyuningsih, 2023).

Alasan peneliti meneliti film *Guardian of the Galaxy Vol 3*, karena film ini mengangkat isu kekerasan hewan yang dikemas dalam film aksi, berbagai kekerasan terhadap hewan dalam film ini digambarkan dalam setiap adegan masa lalu Rocket Raccoon seperti memotong tangan, memotong kaki, merobek mulut, pukulan, hingga pembunuhan terhadap hewan tidak bersalah. Film ini menggambarkan secara gamblang dengan mengekspresikan konsep kekerasan terhadap hewan yang dilakukan secara berlebihan (Wahyuningsih, 2023).

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan oleh penulis, penelitian pada Film “*Guardian of the Galaxy Vol 3*” dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske dengan melihat tanda atau simbol level realitas, level representatif, dan level ideologi yang terdapat pada kasus kekerasan terhadap hewan dalam film *Guardian of the Galaxy Vol 3*. Oleh karena itu, penulis menggunakan judul Representasi *Animal Abuse* pada Film *Guardian of the Galaxy Vol 3*.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini membahas tentang simbol-simbol atau tanda-tanda yang terdapat di perguruan tinggi dalam film *Guardian of the Galaxy Vol 3*. Dengan meneliti masalah yang terdapat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, jenis penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan secara sistematis mengenai representasi sadisme dalam film *Guardian of the Galaxy Vol 3*. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang terdapat dalam subjek penelitian, hal ini dapat mencakup

aspek tindakan, perilaku, persepsi, motivasi, dan hal yang sejenis dengan menyeluruh dan dideskripsikan dalam bentuk kata dan bahasa dalam konteks tertentu yang dikaji menggunakan metode alami (Kesuma et al., 2023).

Semiotika merupakan ilmu yang dapat mengkaji tanda sehingga dapat menjadi makna melalui sistem tanda. Menurut John Fiske, semiotika merupakan studi yang mempelajari tentang makna dan tanda, semiotika mempelajari tentang tanda, dan bagaimana makna dapat dikomunikasikan melalui tanda yang terdapat dalam sebuah karya. John Fiske juga mendefinisikan bahwa sebuah kode-kode yang timbul dalam sebuah karya dan saling berhubungan dengan petunjuk dari hal yang terdapat dalam realitas dapat dipelajari sehingga menciptakan sebuah makna yang berbeda beda sesuai individu (Rinaldi & Aulia, 2024).

John Fiske mengikuti aliran *post*-strukturalisme dalam semiotika, yang muncul sebagai reaksi terhadap strukturalisme yang dipelopori oleh tokoh-tokoh seperti Ferdinand de Saussure yang melihat tanda dalam semiotika sebagai sesuatu yang tetap dan mengikat, sehingga tidak memungkinkan kreativitas dalam menciptakan tanda-tanda baru. Sebaliknya, *post*-strukturalisme menolak segala bentuk keterikatan dengan konvensi, aturan, atau kode baru, sehingga membuka ruang bagi model bahasa dan penandaan yang kreatif, produktif, subversif, transformasional, bahkan terkadang anarkis (Aryanto et al., 2023).

Menurut teori yang diungkapkan oleh John Fiske dalam “*Codes of the Television*” peristiwa yang ditampilkan di televisi dikodekan oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level, (1) Level realitas pada tingkat ini, kode sosial meliputi penampilan, pakaian, riasan, lingkungan, perilaku, cara berbicara, gerakan, dan ekspresi. (2) Level representasi pada tingkat ini, kode sosial mencakup aspek teknis seperti penggunaan kamera, pencahayaan, pengeditan, musik, dan suara. Selain itu, ada juga kode representasi konvensional yang meliputi narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, latar, dan pemilihan pemain. (3) Level ideologi pada tingkat ini, kode sosial mencakup konsep-konsep seperti individualisme, feminisme, ras, kelas sosial, materialisme, kapitalisme, dan lain sebagainya (Dilematik et al., 2024).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisa tentang isu representasi *animal abuse* dalam film yang didapatkan melalui hasil analisis dari beberapa adegan dalam film tersebut, sehingga hasil analisis dari penelitian tersebut akan menggambarkan representasi *animal abuse*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, peneliti akan mengkaji hasil penelitian mengenai masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu tentang bagaimana tindakan penyiksaan terhadap hewan yang direpresentasikan dalam film “*Guardian of the Galaxy Vol 3*” menggunakan teori semiotika John Fiske sebagai berikut:



Gambar 1. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*
Sumber: <https://www.hotstar.com>



Gambar 2. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*
Sumber: <https://www.hotstar.com>

Level realitas yang terdapat pada gambar 1 dan 2 mengungkapkan bagaimana seekor hewan yang memiliki banyak alat percobaan yang menempel pada tubuhnya. Selain itu, tokoh Rocket memiliki luka jahit yang terdapat pada kepalanya, dan teman teman Rocket seperti Teefs, seekor Walrus yang telah kehilangan kakinya dan selalu mengenakan roda, Lyllia, seekor berang-berang yang telah kehilangan kedua tangannya dan mengenakan tangan robot sebagai pengganti, dan Floor yang mulut dan seluruh tubuhnya telah terpasang besi karena tidak bisa berbicara dan berjalan. Hal ini merupakan representasi yang dibentuk pada aspek penampilan yang diakibatkan oleh penyiksaan yang mereka terima dari High Evolutionary (Primadona, 2023).

Level representasi pada gambar 1 menggunakan teknik pengambilan gambar *full shot* dengan *POV eye level*. Teknik pengambilan gambar *full shot* dalam *scene* ini memperlihatkan bagian tubuh Rocket secara utuh dari ujung kaki hingga ujung kepala, sehingga bekas penyiksaan yang terdapat pada tubuh Rocket terlihat secara jelas. Selain itu pada gambar 2 menggunakan teknik pengambilan gambar *group shot* dengan *POV bird eye*, teknik pengambilan gambar *group shot* sendiri memperlihatkan Rocket, Teefs, Lyllia dan Floor secara

bersamaan dari ujung kaki hingga ujung kepala, sehingga terlihat jelas bagian tubuh mereka yang sudah tidak utuh akibat penyiksaan yang mereka terima dari High Evolutionary, sedangkan *bird eye* menggambarkan bahwa Rocket dan teman temannya merupakan objek yang kecil dan lemah, sehingga menjelaskan bahwa mereka hanyalah sebuah hewan percobaan. Pencahayaan *low light* digunakan pada adegan di dalam (Khoir & Masruroh, 2023). Teknik pencahayaan *low light* menggunakan cahaya yang minim agar dapat menambah kesan kelam dari suatu adegan (Nugroho & Purnamasari, 2023).

Pada level ideologi, menggunakan ideologi kelas dan ideologi sadisme, ideologi kelas digambarkan dengan perbedaan tempat tinggal yang digunakan oleh hewan percobaan milik High Evolutionary berupa sebuah kandang kumuh yang memiliki pencahayaan minim, dan dimasukkan ke dalam kandang secara paksa. Sedangkan ideologi sadisme digambarkan dengan penampilan hewan percobaan yang memiliki bagian tubuh yang tidak utuh akibat penyiksaan yang dilakukan oleh High Evolutionary, di mana seseorang yang memiliki sifat sadisme cenderung gemar untuk menyiksa objek makhluk hidup lain (Lumbangaol, 2021).



Gambar 3. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*

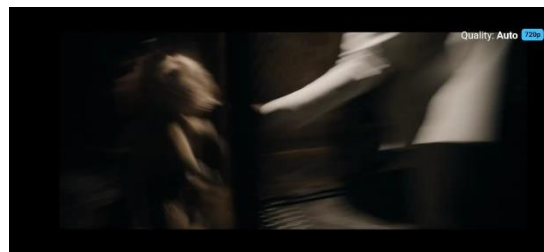
Sumber: <https://www.hotstar.com>

Pada gambar 3 memperlihatkan High Evolutionary yang sedang mencekik Rocket karena Rocket berhasil menemukan solusi dari masalah yang selama ini dialami oleh High Evolutionary, mengetahui bahwa Rocket berhasil menemukan masalah yang selama ini dialami oleh dirinya, High Evolutionary merasa kesal dan mencekik Rocket atas dasar kepintaran Rocket, High Evolutionary merasa tidak terima dengan kemampuan berfikir yang melebihi dirinya. Tangan High Evolutionary yang mencekram keras leher Rocket dan ekspresi yang terlihat kesal memperlihatkan sifat yang dialami oleh High Evolutionary (Adiatma et al., 2021).

Level realitas pada adegan ini ditunjukkan dengan teknik pengambilan gambar *medium close up* dengan *POV eye level*, teknik pengambilan gambar ini memperlihatkan bagian tubuh dari leher hingga kepala, sehingga adegan mencekik yang dilakukan oleh High Evolutionary terlihat dengan jelas (Alfarisy & Muhammad, 2024). penggunaan pencahayaan *natural light*

dan *soft light* digunakan agar adegan terlihat realistis dengan terdapat jendela besar di belakang Rocket.

Ideologi sadisme diperlihatkan pada sifat yang ditunjukkan oleh High Evolutionary, seorang sadisme cenderung memiliki sifat *narcisistic personality disorder* di mana sifat tersebut merupakan sifat percaya diri berlebihan, seseorang dengan sifat *NPD* juga akan merendahkan orang lain dan akan merasa tersaingi saat melihat kelebihan yang dimiliki oleh orang lain (Ernawati et al., 2023). Tindakan mencekik yang dilakukan oleh High Evolutionary merupakan reaksi yang ditunjukkan atas sifat iri High Evolutionary dari kelebihan yang dimiliki oleh Rocket, High Evolutionary merasa bahwa Rocket hanyalah produk ciptaannya dan tidak berhak untuk memiliki kepintaran melebihi High Evolutionary.



Gambar 4. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*

Sumber: <https://www.hotstar.com>



Gambar 5. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*

Sumber: <https://www.hotstar.com>

Pada gambar 4 dan 5 menggambarkan bagaimana dampak dari tindak kekerasan yang dapat menyebabkan kerugian fisik, emosional, dan psikologis yang dapat ditimbulkan pada individu atau kelompok, gangguan kesehatan mental dan fisik dapat merugikan korban bahkan lingkungan di sekitarnya (Cahyaharnita, 2024). Hal ini dialami oleh Rocket yang selalu mendapatkan ancaman hingga kekerasan fisik seperti dicekik, dipukul, ancaman pembunuhan, hingga kematian Lyllia teman Rocket yang ditembak di depan matanya, akibat High Evolutionary yang merasa dapat menerima kenyataan bahwa Rocket yang merupakan produk ciptaannya memiliki pemikiran yang lebih jenius. Segala jenis penyiksaan yang dilakukan High Evolutionary terhadap Rocket membuat Rocket mengalami gangguan mental dengan melakukan tindakan di luar kendali, seperti mencakar wajah High Evolutionary, hingga

melakukan tembakan kepada anggota High Evolutionary yang menyebabkan terbunuhnya Teefs dan Floor tepat di belakang Rocket.

Level representasi pada adegan penyiksaan digambarkan menggunakan teknik pengambilan gambar *medium close up*, *full shot*, dan *long shot*, sehingga adegan penyiksaan yang dilakukan oleh High Evolutionary terlihat dengan jelas (Alfarisy & Muhammad, 2024). Selain itu penggunaan pencahayaan *soft light*, *partical light*, dan *low light* digunakan saat adegan penyiksaan di dalam ruangan agar dapat menambah kesan mencekam saat terjadi adegan penyiksaan dan juga menggambarkan rasa kelam yang dialami oleh Rocket saat ia menerima dampak dari tindakan penyiksaan.

Pada level ideologi, tindakan sadisme yang dilakukan oleh seseorang dapat menyebabkan dampak yang signifikan bagi para korbannya, bahkan korban sadisme dapat menjadi hilang kendali saat rasa trauma yang dialaminya muncul, hal ini dirasakan oleh Rocket yang merupakan korban dari tindakan sadisme yang dilakukan oleh High Evolutionary yang menyebabkan Rocket melakukan tindakan diluar kendali nya seperti melakukan penembakan secara liar yang berakibat pada kematian teman temannya (Lumbangaol, 2021).



Gambar 6. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*
Sumber: <https://www.hotstar.com>



Gambar 7. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*
Sumber: <https://www.hotstar.com>

Dalam gambar 6 dan 7 terlihat Rocket yang menunjukkan ekspresi ketakutan, cemas dan gugup saat dan setelah dilakukan percobaan yang merusak fisik dan mental Rocket, hal ini terlihat dari alis yang terangkat ke atas, mata yang terbuka lebar, nada suara rendah, dan kontak mata yang menunjukkan kewaspadaan (Adiatma et al., 2021).

Level representasi pada gambar 6 dan 7 ditunjukkan dengan teknik pengambilan gambar *close up* dan *full shot*, sehingga ekspresi dan gerak badan Rocket terlihat dengan jelas, dengan teknik pengambilan gambar *close up* akan terlihat mata Rocket yang terbuka lebar, menandakan Rocket yang sedang ketakutan, dan teknik pengambilan gambar *full shot* yang memperlihatkan tubuh Rocket dari ujung kaki hingga ujung kepala yang sedang meringkuk dan gemetar juga menandakan rasa takut yang dialami oleh Rocket akibat tindakan kekerasan yang Rocket terima (Alfarisy & Muhammad, 2024). Selain itu teknik kamera *bird eye* digunakan pada gambar 6 yang memperlihatkan Rocket dari atas sehingga Rocket terlihat kecil, hal ini memperjelas bahwa Rocket merupakan objek yang sedang didominasi oleh suatu objek lainnya.

Ideologi sadisme yang digunakan dalam *scene* ini dengan Ekspresi ketakutan yang diperlihatkan oleh Rocket, ekspresi ketakutan sendiri dapat terjadi akibat suatu tindakan, salah satu tindakan yang dapat menyebabkan ekspresi ketakutan adalah tindakan kekerasan, sehingga korban dari kekerasan akan merasa tidak berdaya dan hanya menyisakan ketakutan dalam dirinya (Capinera, 2021).



Gambar 8. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*
Sumber: <https://www.hotstar.com>

Level realitas yang terdapat Pada gambar 8 digambarkan dengan ekspresi Rocket yang menggambarkan kemarahan. Diketahui bahwa efek yang ditimbulkan dari penyiksaan adalah kemarahan, hal ini ditunjukkan dengan ekspresi Rocket seperti tubuh yang membungkuk, ujung alis yang sangat menurun, mulut terbuka dan mata yang sedikit menyipit (Abubakar & Lasut, 2021). Kemarahan yang timbul dari Rocket merupakan bentuk kekesalan Rocket terhadap kematian Lyllia yang ditembak oleh High Evolutionary didepan Rocket, hal ini memicu sikap balas dendam Rocket kepada High Evolutionary yang ditunjukkan dengan adegan mencabik-cabik wajah High Evolutionary dan menembak para bawahan dari High Evolutionary secara liar yang mengakibatkan kematian teman temannya.

Level representasi dalam pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan *POV eye level* dengan teknik pengambilan gambar *medium close up*, yang memperlihatkan bagian

tubuh bahu, kepala, hingga rambut, teknik *medium close up* menggambarkan kemarahan Rocket secara jelas akibat tindakan liar yang dilakukan oleh Rocket (Alfarisy & Muhammad, 2024). Pencahayaan *partical light* digunakan pada *scene* ini digunakan melalui lampu kandang yang terdapat di belakang Rocket dapat menambah kesan dramatis penyesalan dan kemarahan Rocket akibat tindakan liar yang Rocket lakukan terhadap teman temannya.

Ideologi sadisme digambarkan dengan tindakan yang dilakukan oleh Rocket merupakan tindakan kemarahan akibat penyiksaan yang Rocket alami selama ini, hal ini merupakan dampak dari korban kekerasan yang dapat menyebabkan gangguan mental dan dapat merugikan dirinya sendiri dan lingkungan sekitar, dampak ini ditunjukkan dengan perilaku tak terkendali Rocket yang sedang dipenuhi amarah sehingga Rocket melakukan penembakan secara liar yang menyebabkan kematian teman temannya.



Gambar 9. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*
Sumber: <https://www.hotstar.com>

Level realitas yang terdapat pada gambar 9 merupakan salah satu adegan saat High Evolutionary menghina Rocket yang sedang menangis setelah melihat kematian Lylla akibat tembakan yang dilakukan oleh High Evolutionary, hal ini digambarkan dengan ekspresi High Evolutionary yang meniru tangisan Rocket dengan membuka mulut, dan mata yang terbuka lebar. Ekspresi yang ditunjukkan oleh High Evolutionary merupakan sebuah bentuk sindiran terhadap Rocket yang sedang menangis. Adegan ini merepresentasikan aspek perilaku dari seseorang yang memiliki sifat psikopatisme dengan menaruh rasa tak acuh terhadap akibat dari tindakan yang telah dilakukannya (Margareta, 2022).

Level representasi dalam pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan *POV eye level* dengan teknik pengambilan gambar *medium close up* yang memperlihatkan dari bagian pundak hingga ujung kepala dari suatu objek, hal ini dilakukan agar pergerakan dan ekspresi objek dapat terlihat dengan jelas, sehingga perasaan yang sedang dirasakan oleh objek dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *medium close up* memperlihatkan dengan jelas ekspresi dan pergerakan sindiran yang ditunjukkan oleh High Evolutionary (Alfarisy & Muhammad, 2024). Pada *scene* ini juga

menggunakan *backsound* menggunakan genre musik orkestra epik sebagai pendekatan emosional terhadap kematian Lylla.

Ideologi sadisme ditunjukkan dengan perilaku yang dilakukan oleh High Evolutionary. Seseorang psikopatisme cenderung untuk mengabaikan perasaan orang lain, selain itu sadisme juga ditunjukkan dengan adegan berlawanan yang ditampilkan oleh High Evolutionary dengan suasana sedih yang sedang terjadi. Ketidakpedulian yang ditunjukkan oleh High Evolutionary juga sangat berlawanan dengan momen emosional kematian dari Lylla yang disebabkan oleh dirinya (Margareta, 2022).



Gambar 10. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*
Sumber: <https://www.hotstar.com>

Level realitas yang terdapat pada gambar 10 merupakan salah satu adegan *flashback* Rocket sebelum dijadikan bahan percobaan oleh High Evolutionary, hal ini Rocket dapatkan saat ia masih menjadi rakun normal bersama teman teman lainnya. Dalam adegan ini merepresentasikan aspek perilaku yang ditampilkan oleh Rocket, saat tangan High Evolutionary masuk kedalam kandang Rocket, Rocket menunjukkan ekspresi ketakutan, dengan badan yang sedikit meringkuk, bergetar, dan mencoba untuk menjauh dari jangkauan tangan High Evolutionary (Lumbangaol, 2021).

Level representasi yang ditunjukkan pada adegan ini menggunakan *POV eye level* dari pandangan Rocket, sehingga Rocket terlihat kecil dan tangan High Evolutionary terlihat lebih besar, teknik pengambilan gambar yang digunakan adalah *medium close up* dari punggung hingga ujung kepala Rocket, sehingga pergerakan dari Rocket dapat terlihat dengan jelas (Putra & Sya'dian, 2024).

Ideologi sadisme yang ditunjukkan dalam *scene* ini adalah dengan penggambaran tangan High Evolutionary yang diperlihatkan lebih besar jika dibandingkan dengan badan Rocket. Pelaku kekerasan cenderung memiliki sifat dominasi terhadap korbannya, aura dominasi akan selalu dipancarkan oleh pelaku, agar korban dapat merasa tidak berdaya (Capinera, 2021).



Gambar 11. Adegan pada Film *Guardian of the Galaxy Volume 3*
Sumber: <https://www.hotstar.com>

Level realitas pada gambar 11 memperlihatkan adegan kesedihan Rocket terhadap masa lalunya, dengan *timeline* saat ini, Rocket sedang merenungi masa lalunya yang kejam dan berusaha mengingat kejadian menyeramkan yang telah dialami oleh Rocket. kesedihan yang dialami oleh Rocket ditunjukkan dengan ekspresi mata tertutup dan alis yang sedikit mengerut. Rocket mengingat kejadian masa lalunya dengan bernyanyi dalam kerumunan (Adiatma et al., 2021).

Level representasi pada *scene* ini menggunakan *POV eye level* dengan teknik pengambilan gambar *medium close up* dan *long shot*, sehingga terlihat ekspresi kesedihan Rocket diantara keramaian (Alfarisy & Muhammad, 2024). selain itu musik yang terdapat dan dinyanyikan Rocket pada *scene* ini merupakan lagu *creep* ciptaan Radiohead, lagu ini memiliki makna penyesalan masa lalu dari seseorang terhadap orang lain, penggunaan lagu *creep* memperlihatkan penyesalan Rocket karena membunuh teman temannya secara tidak sengaja karena rasa amarah dan kesedihan yang dialami oleh Rocket.

Ideologi sadisme ditunjukkan dengan rasa penyesalan dan kesedihan Rocket yang merupakan rasa trauma dari masa lalunya, tindakan penyiksaan akan meninggalkan rasa trauma yang dialami oleh korban (Lumbangaol, 2021). Rasa trauma ini dialami oleh Rocket akibat penyiksaan yang dilakukan oleh High Evolutionary terhadap Rocket dan teman-temannya.

SIMPULAN

Dalam film “*Guardian of the Galaxy Volume 3*” ditemukan bahwa Rocket yang merupakan tokoh dalam film ini memiliki masa lalu yang kelam, Rocket yang dahulunya merupakan rakun biasa, dijadikan bahan percobaan oleh seorang ilmuwan gila bernama High Evolutionary. Dalam ingatan Rocket, terdapat banyak hewan lain yang dijadikan objek percobaan oleh High Evolutionary, hewan yang menjadi objek percobaan dari High Evolutionary mengalami berbagai penyiksaan seperti dipukul, dicekik, diamputasi, hingga dibunuh jika gagal. Tindakan penyiksaan yang dilakukan oleh High Evolutionary merupakan

hasil dari ideologi sadisme yang dimiliki oleh High Evolutionary. Akibat dari penyiksaan yang dilakukan oleh High Evolutionary di masa lalu meninggalkan rasa trauma bagi Rocket saat ia beranjak dewasa, berbagai adegan penyiksaan terus terlintas di kepala Rocket, sehingga ia memiliki tekad untuk menghilangkan rasa traumanya, sehingga ditemukan simbolik perlawanan atas perilaku penyiksaan yang dialaminya di masa lalu.

Diharapkan dalam penelitian topik terkait *Guardian of the Galaxy Volume 3* untuk peneliti selanjutnya adalah, peneliti harus dapat memberikan spesifikasi secara detail dalam film *Guardian of the Galaxy Volume 3*, dan dapat mengembangkan konsep-konsep teori lain selain sadisme.

REFERENSI

- Abubakar, & Lasut. (2021). Ekspresi Verbal Dan Non-Verbal Dalam Mengungkapkan Ketakutan Dan Kemarahan Dalam Film Ready or Not Oleh Bettinelli–Olpin. *Jurnal Elektronik*, 1–16.
- Adiatma, B. C. L., Utami, E., & Hartanto, A. D. (2021). Pengenalan Ekspresi Wajah Menggunakan Deep Convolutional Neural Network. *Explore*, 11(2), 75. <https://doi.org/10.35200/explore.v11i2.478>
- Alfarisy, A. S., & Muhammad, R. H. (2024). Analisis Teknik Pengambilan Gambar Pada Program Podcast Tv Show Di Tvmu. *Jurnal Bincang Komunikasi*, 2(1), 10–27.
- Alviandhika D. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Pendek “HAR” Alviandhika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14580–14588. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4735/4008>
- Ananda, D. C., & Wibowo, A. A. (2022). Analisis Semiotika: Representasi Ketidakadilan Korban Perpeloncoan Pada Film “Penyalin Cahaya.” *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 13(2), 251–261.
- Aryanto, S., Krisnawati, E., & Herwandito, S. (2023). Representasi Perempuan Tangguh Dalam Film “the Princess” (Analisis Semiotika John Fiske). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(9), 1158–1172. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Cahyaharnita, R. A. (2024). *Penyuluhan perlindungan dan penanganan gangguan kesehatan pada kasus kekerasan*. 5(3), 5438–5444.
- Capinera, John L. (2021). Representasi Dampak Sadisme Seksual Tokoh Karakter Jamie Dornan dan Dakota Johnson Dalam Film Fifty Shades of Grey. *Block Caving – A Viable Alternative?*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A??>
- Dilematik, T., Sukinarti, D. Y., Ningsih, R. W., Putri, A. F. B., & Jayanti, R. (2024). Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Representasi Kekeluargaan Pada Film 2037. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3748–3765.
- Ernawati, T., Zahro, A. A. A., & Kurniawan, E. D. (2023). Kepribadian Narsistik pada Cerita Anak Kesombongan Jerapah Karya Ahmad Filyan. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 2(1), 36–39.
- Kausar, L. Al, Muslimah, S., & Rahmawati, S. (2024). *Kajian Unsur Intrinsik Dalam Komik How To Fight Karya Park Tae-Jun. 1*.

- Kesuma, R. L., Rozi, F., & Abidin, S. (2023). Representasi Kekerasan Seksual pada Film Virgin The Series (Studi Analisis Semiotika John Fiske). *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 733–741. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.269>
- Khoir, S., & Masruroh, S. A. (2023). Analisis Semiotika Pesan Dakwah Dalam Film Jejak Langkah 2 Ulama Karya Inisiasi Kh. Salahuddin Wahid. *Spektra Komunika*, 2(1), 32–65. <https://doi.org/10.33752/.v2i1.3728>
- Lumbangaol, R. Y. C. (2021). *Representasi Kekerasan dalam Film Dokumenter The Act of Killing*. [http://repository.upbatam.ac.id/id/eprint/1083%0Ahttp://repository.upbatam.ac.id/1083/1/cover.s.d bab III.pdf](http://repository.upbatam.ac.id/id/eprint/1083%0Ahttp://repository.upbatam.ac.id/1083/1/cover.s.d%20bab%20III.pdf)
- Margareta, D. E. (2022). *Representasi Karakter Psikopat Dalam Serial Drama Mouse (Analisis Semiotika John Fiske)*.
- Nasirin, C., & Pithaloka, D. (2022). Analisis Semiotika Konsep Kekerasan dalam Film The Raid 2 : Berandal. *Journal of Discourse and Media Research*, 1(1), 28–43. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JDMR/article/download/14/18>
- Nugroho, R. A., & Purnamasari, N. I. (2023). Representasi Superhero Borjuis Pro Hipokriditas Politik sebagai Hegemoni Kapitalisme pada Film The Batman. *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 6(1), 80–102. <https://doi.org/10.24076/pikma.v6i1.1048>
- Primadona, M. T. (2023). Aspek Hukum Perlindungan Terhadap Hewan Yang Menjadi Objek Kekerasan. *JUSTITIA Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora*, 6(1), 108. <https://doi.org/10.31604/justitia.v6i1.108-116>
- Purwanti, A. A. (2023). “Guardians of the Galaxy Vol. 3” dapat penghargaan Film Topik Hak Binatang Terbaik. *PramborsFM*.
- Putra, F. A., & Sya’dian, T. (2024). Penerapan Teknik Color Grading Untuk Menunjukkan Perubahan Suasana Dalam Penciptaan Film “Hari Yang Tadi.” *Journal of Art, Film, Television, Animation* ..., 3(1), 1–16. <https://journal-profsisi.or.id/index.php/framing/article/view/26%0Ahttps://journal-profsisi.or.id/index.php/framing/article/download/26/18>
- Rinaldi, K. B., & Aulia, S. (2024). Analisis Semiotika Representasi Penyintas Pelecehan Seksual Film Like & Share. *Koneksi*, 8(1), 142–150. <https://doi.org/10.24912/kn.v8i1.27603>
- Risnanda, A. D. (2023). Perlindungan Hukum Dalam Klasifikasi Bentuk Kekerasan Terhadap Hewan Di Indonesia. *Res Nullius Law Journal*, 5(2), 123–134. <https://doi.org/10.34010/rnlj.v5i2.9789>
- Suryati. (2019). Bab 1 pendahuluan. *Pelayanan Kesehatan, 2015*, 3–13.
- Wahyuningsih, L. (2023). Representasi Kekerasan Pada Anak Dalam Film Benalu. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan, Volume 1*(No. 1), 13–26.