

## KETERASINGAN DALAM FILM WALL-E

**Rahmadya Putra Nugraha**<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta

[rahmadya.putra@gmail.com](mailto:rahmadya.putra@gmail.com)

**ABSTRACT:** *Modern society nowadays technological advances at first create efficiency in human life. Further development of the technology thus drown human in a routine and automation of work created. The State is to be one of the causes of man separated from fellow or the outside world and eventually experiencing alienation. The movie as a mass media function to obtain the movie and entertainment can be informative or educative function is contained, even persuasive. The purpose of this research was conducted to find out the alienation in the movie Wall E. The concepts used to analyze the movie Wall E this is communication, movie, and alienation. The concept of alienation of human alienation from covering its own products of human alienation from its activities, the human alienation from nature of his humanity and human alienation from each other. Paradigm used is a critical paradigm with type a descriptive research with qualitative approach. The method used is the analysis of semiotics Roland Barthes to interpretation the scope of social alienation and fellow humans in the movie. This writing research results found that alienation of humans with other humans influenced the development of the technology and how the human it self represented of technology, not from our fellow human beings.*

**Keywords :** *Semiotic, Film Wall E*

**ABSTRAK :** Masyarakat modern saat ini kemajuan teknologi pada awalnya membuat efisiensi dalam kehidupan manusia. Perkembangan selanjutnya teknologi justru menenggelamkan manusia dalam suatu rutinitas dan otomatisasi kerja yang diciptakan. Keadaan itulah yang menjadi salah satu penyebab manusia terpisah dari sesama atau dunia luar dan akhirnya mengalami keterasingan. Film sebagai media massa berfungsi untuk memperoleh hiburan dan dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Tujuan Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Keterasingan dalam film Wall E. Konsep-konsep yang digunakan untuk menganalisis film Wall E ini adalah komunikasi, film, dan keterasingan. Konsep keterasingan sendiri meliputi keterasingan manusia dari produk aktivitasnya, keterasingan manusia dari kegiatan produktifnya, keterasingan manusia dari hakikat kemanusiaannya dan keterasingan manusia dari sesamanya. Paradigma yang digunakan adalah paradigma kritis dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah analisa semiotika Roland Barthes untuk memaknai keterasingan dari lingkup sosial dan sesama manusia dalam film. Hasil penelitian bahwa keterasingan manusia dengan manusia lainnya dipengaruhi perkembangan teknologi dan bagaimana manusia itu sendiri terwakili dari pelayanan teknologi, bukan dari sesama manusia.

**Kata Kunci :** Semiotik, Film Wall E

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada awalnya membuat efisiensi dalam kehidupan manusia. Perkembangan selanjutnya teknologi justru menenggelamkan manusia dalam suatu rutinitas dan otomatisasi kerja yang diciptakan. Keadaan itulah yang menjadi salah satu penyebab manusia terpisah dari sesama atau dunia luar dan akhirnya mengalami keterasingan (alienasi). Manusia tidak lagi hidup secara bebas dengan lingkungannya tetapi secara berangsur-angsur telah dikelilingi oleh teknik, organisasi, dan sistem yang diciptakan sendiri. Manusia mulai terkuasai oleh kekuatan-kekuatan tersebut sehingga menjadi tergantung dan lemah.

Dalam situasi teralienasi, subyek melihat dirinya sebagai sesuatu yang liyan dan terasing dari lingkungannya. Sosok ini mirip seperti orang yang tengah berada dalam penjara sendiri, kesepian dan teramati setiap saat. Senada dengan hal ini, konon kabarnya manusia modern memang cenderung menjadi sosok penyendiri dan selalu merasa kesepian. Oleh karenanya mereka perlu media dan teknologi agar dapat selalu terkoneksi (<http://gstff.wordpress.com/2011/04/22/teknologi-media-dan-alienasi/> diakses pada sabtu , 12 maret 2017. Jam 17.30 WIB).

Dalam kehidupan masyarakat urban pada era posmodern ini, eksistensi manusia tidak banyak ditentukan dari benda-benda nyata saja, bahkan kepopuleran benda-benda riil semakin bergeser oleh kehadiran benda-benda abstrak dalam menghadirkan nilainya sebagai manusia. saat pemenuhan kebutuhan fisik dirasa sudah mencukupi, masyarakat urban semakin butuh untuk mengaktualisasikan dirinya lewat dunia maya, yang sekarang ini sudah menjadi simbol eksistensi masyarakat urban.

Namun jika kita dapat cermati dengan baik ternyata fenomena ini juga diikuti dengan efek samping yang tidak kalah hebatnya dengan nilai positif yang ada. Alienasi manusia sekarang semakin

menggila dengan berbagai gadget yang ada di genggamannya manusia, yang tidak mungkin untuk kemudian memindahkan hidup manusia dari alam nyata ke alam maya. identitas di dunia maya dibentuk untuk kepentingan-kepentingan pasar. Hubungan sosial antara satu dengan lainnya dalam kebudayaan global saat ini merupakan masalah retorika, bukan esensi.

Dalam pluralisme yang di tawarkan *cyberspace* semacam ini, pencarian terhadap kebutuhan dan keontetikan identitas merupakan upaya sia-sia. Sebab, pengertian tentang diri (atau identitas) secara ontologis dalam masyarakat konsumer dewasa ini tak lebih “merupakan fungsi dari aktivitas produksi dan konsumsi komoditas. Diri merupakan refleksi dari citraan-citraan yang ditawarkan oleh media massa dan komoditas, sedangkan nilai-nilai ontologis diri melebur ke dalam citraan-citraan tersebut. Media massa dan komoditas adalah wahana di mana seseorang dapat menemukan eksistensinya” (Piliang, 2003).

Dalam tingkat candu dan ketergantungan yang tinggi antara manusia dengan dunia maya, kemudian kebutuhan eksistensi manusia tersebut bukan tidak mungkin mengikat manusia dan akhirnya mengurung manusia dalam penjara abstrak baru yang bernama “dunia maya.”

Secara tidak sadar bahkan mungkin manusia akan makin diikat dan bahkan kemudian dikontrol oleh jejaring sosial yang akhirnya melahirkan sebuah kekuatan kapital baru, yakni media online itu sendiri. Manusia pada akhirnya bukannya menjadi manusia yang utuh dengan adanya perkembangan teknologi, tetapi justru teralienasi dengan ketergantungannya akan kebutuhan teknologi tersebut.

Perkembangan dunia iptek yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik cukup besar, kini relatif

sudah bisa digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis. Sistem kerja robotis telah mengalih fungsikan tenaga otot manusia dengan pembesaran dan percepatan yang menakjubkan.

Begitupun dengan telah ditemukannya formulasi-formulasi baru aneka kapasitas komputer, seolah sudah mampu menggeser posisi kemampuan otak manusia dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia. Ringkas kata, kemajuan iptek yang telah kita capai sekarang benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia. Kemudahan dan kenyamanan yang di rasakan manusia, membuat manusia manusia bergantung oleh kemajuan teknologi, sehingga membuat manusia menjadi asing dari hakikatnya sebagai manusia.

Manusia dengan segala keterasingannya itulah yang ditampilkan dalam film Wall-E. Wall E adalah sebuah film animasi yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Tokoh utama dalam film ini adalah sebuah robot yang bernama Wall E (<http://11116dvs.blogspot.com/2012/06/film-animasi-terbaik.html> diakses pada Sabtu, 12 Maret 2016, Jam 18.00 WIB).

Film Wall E secara halus mengkritik fenomena alienasi yang sedang terjadi sekarang ini. Dalam film ini manusia terlihat terlalu ketergantungan dengan teknologi yang membuat mereka mengasingkan diri sendiri. film dengan setting masa depan yang serba canggih yang segala macam bentuk aktifitasnya dilakukan secara digital. Mulai dari makan, berbelanja, hingga mandi dilakukan dengan system komputer sehingga manusia tidak perlu bergerak atau berjalan dan hanya tinggal duduk di kursi saja semua sudah dijalankan. Oleh karena itu manusia menjadi malas dan karena hanya terpaku pada penggunaan teknologi saja bahkan merekapun jadi lupa

untuk bersosialisasi dengan orang sekitar saking terbuai dengan kenikmatan teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, menarik untuk dikaji bagaimana film Wall E memotret realitas manusia postmodern dengan segala permasalahan yang ada. Salah satunya yakni permasalahan yang menyangkut identitas kedirian manusia baik sebagai individu maupun bagian dari lingkungan sosial.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami keterasingan yang digambarkan oleh film Wall-E. Penelitian yang membahas tentang semiotika pada film Wall-E diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang makna dalam film. Selain itu penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya Penelitian diharapkan memberi masukan bagi sineas sehingga diharapkan dapat membuat film yang berkualitas dan bermanfaat bagi khalayak.

## KAJIAN PUSTAKA

**Film:** Salah satu media massa yang dianggap efektif adalah film, karena mampu menciptakan makna yang kuat dan merupakan fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks melalui serangkaian cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar lebar. Film lebih dulu menjadi media hiburan dibanding radio dan siaran dan televisi sehingga menjadikan Industri film sebagai industri bisnis yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (Nawiroh, 2008 : 69).

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

(keindahan) yang sempurna. Meskipun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni, industri film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar dari kaidah artistik film itu sendiri (Ardianto, 2007 : 134).

**Keterasingan:** Keterasingan/Alienasi menurut Erich Fromm (1955:132) adalah pengalaman hidup seseorang yang merasakan dirinya sebagai sosok terasing. Boleh dikata, ia merasa terasing dengan dirinya sendiri. Ia tidak mengalami dirinya sendiri sebagai pusat dunianya dan pencipta aktivitas-aktivitasnya sendiri, tetapi semua tindakan dan dampaknya menjadi majikannya, yang ia taati, atau ia sembah. Manusia yang terasing, keluar dari sentuhan dengan dirinya sendiri dan orang lain sebagai benda, selain itu secara serentak juga mengalami ketiadaan hubungan dengan dirinya sendiri dan dunia luar secara produktif. Manusia yang teralienasi adalah orang-orang yang beraktivitas sebagai mesin mekanis. Ia hidup tapi mati. Bekerja berdasarkan penyembahan dan penyerahan total tanpa kreativitas yang otonom (Rosyadi,2006 :6).

Pandangan Fromm mengenai alienasi adalah bila sesuatu tidak berjalan seperti seharusnya dalam hubungan seperti, hubungan manusia dengan alam, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan alam, hubungan manusia dengan dirinya sendiri.

Dalam bahasa sehari-hari, alienasi kerap diartikan sebagai keadaan tersendiri, terpisah dan terencil dari rekan lama. Dalam ilmu hukum ke persona hukum lain. Dalam psikiatri, alienasi berarti penyimpangan dari kenormalan, yaitu ketidakseimbangan kejiwaan. Dalam psikologi dan sosiologi dewasa ini, alienasi kerap sekali dipakai untuk mengacu pada perasaan terkucil dari seorang individu terhadap masyarakat, alam dan orang lain, atau dirinya sendiri.

Dalam filsafat, alienasi kerap diartikan sebagai alienasi diri dan reifikasi (Widodo, 2005 : 15).

Alienasi diri sebenarnya merupakan salah satu bentuk alternatif pilihan dari berbagai macam karakter orientasi sosial individu dalam usahanya dalam memenuhi esensi, hakekatnya dan martabat kemanusiannya. Pilihan-pilihan tersebut sebenarnya disadari maupun tidak sangat merugikan bagi diri seorang individu yang bersangkutan, karena akan memunculkan dampak ketidak berdayaan, ketiadaan norma dan isolasi sosial, yang mana dampaknya akan menjadi individu yang bersangkutan cenderung untuk menjadi pribadi egoistik, pesimis, penuh kebencian, pencemas dan rasa ketidakberdayaan yang tinggi.

**Semiotika Roland Barthes:** Pada tahun 1956, Roland Barthes yang membaca karya Saussure: *Cours de Linguistique generale* melihat adanya kemungkinan menerapkan semiotik ke bidang-bidang lain. Ia memandang yang bertolak belakang dengan Saussure mengenai kedudukan linguistic sebagai bagian dari semiotik. Menurutnya sebaliknya, semiotik merupakan bagian dari linguistik karena tanda-tanda dalam bidang lain tersebut dapat di pandang sebagai bahasa, yang mengungkapkan gagasan (artinya, bermakna), merupakan unsur yang terbentuk dari penanda-petanda, dan terdapat di dalam sebuah struktur.

Barthes menggunakan sebuah konsep sintagmatik dan paradigmatic untuk menjelaskan gejala budaya, seperti sistem busana, menu makan, arsitektur, lukisan, film, iklan, dan karya sastra. Ia memmandang semua itu sebagai suatu bahasa yang memiliki sistem relasi dan oposisi. Beberapa kreasi Barthes yang merupakan warisannya untuk dunia intelektual adalah (1) konsep konotasi yang merupakan kunci semiotik dalam menganalisa budaya, dan (2) konsep mitos yang merupakan hasil penerapan konotasi

dalam berbagai bidang dalam kehidupan sehari-hari.

Barthes melontarkan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Salah satu yang penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Menurut sifat asli yang melekat pada tanda juga membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes juga menyebutkan sistem pemaknaan dalam tataran kedua yang di bangun di atas sistem lain yang sudah ada sebelumnya (Sobur, 2006 : 68).

**1. Denotasi.** Tatanan pertandaan pertama adalah landasan kerja Saussure. Tatanan ini menggambarkan relasi antara penanda dan petanda di dalam tanda, dan diantara tanda dengan referennya dalam realitas eksternal, oleh Barthes tatanan ini disebut sebagai denotasi. Unsur denotasi dalam sebuah tanda lebih mengacu pada hal-hal material atau dengan kata lain hal-hal yang dapat terindra oleh panca indra manusia. Oleh karena itu harus “dikenali” terlebih dahulu agar dapat dipersepsikan kembali.

**2. Konotasi.** Konotasi dalam istilah Barthes digunakan untuk menjelaskan salah satu dari tiga cara kerja tanda dalam tatanan pertandaan kedua. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai kulturalnya. Hal ini terjadi tatkala makna bergerak menuju subjektif atau setidaknya intersubjektif dan ini ketika interpretan dipengaruhi sama banyaknya oleh penafsir dan objek atau tanda bagi Barthes, faktor penting dalam konotasi adalah penanda dalam tatanan pertama.

### Bagan Semiotika Roland Barthes

1. Signifier ( Penanda )	2. Signified ( Petanda )	
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)		5. Conotative Signified ( Petanda Konotatif )
4. Connotative Signifier ( Penanda Konotatif )		
6. Connotative Sign ( Tanda Konotatif )		

Gambar 1. Peta Tanda Roland Barthes ( Sumber : Paul Copley & Litza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*. NY: Totem Books, hlm.51

### METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kritis karena penelitian ini dimulai dari adanya masalah-masalah sosial yang nyata yang dialami oleh kelompok-kelompok, atau kelas-kelas yang tertindas dan teralienasi dari proses-proses sosial yang sedang tumbuh dan berkembang (Comstock, 1980 : 72).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis semiotik milik Roland Barthes. Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan “tanda”. Dengan demikian semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda (Sobur, 2001 :87).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

**Hasil,** Pada film Wall E ini, peneliti akan menganalisis sesuai dengan model analisa semiotik Roland Barthes mengenai Alienasi yang ada dalam adegan gambar yang terdapat dalam film Wall E. Setelah itu, peneliti akan membagi pesan dalam film Wall E kedalam tiga kategori sesuai dengan metode analisis Roland Barthes, yaitu:

1. Pesan linguistic, yaitu memaparkan semua kata-kata dan kalimat yang terdapat dalam film Wall E baik secara lisan maupun tertulis.

2. Pesan ikonik terkodekan yaitu memaparkan konotasi yang muncul dari visualisasi, yang berfungsi dengan mengaitkannya dengan sistem tanda di dalam masyarakat.
3. Pesan ikonik tak terkodekan yaitu memaparkan denotasi dalam visualisasi Film Wall E

**Pesan Linguistik.** Pesan yang dikemas dengan menggunakan bahasa, atau bahasalah sebagai alat utamanya. Dalam komunikasi verbal, karena menggunakan lambang verbal, yaitu bahasa. Dalam film Wall E tersebut terdapat pesan linguistik yakni dialog, berikut ini adalah rangkuman dialog yang muncul dalam susunan teks film Wall E

**Tabel 1 Pesan-pesan Linguistik**

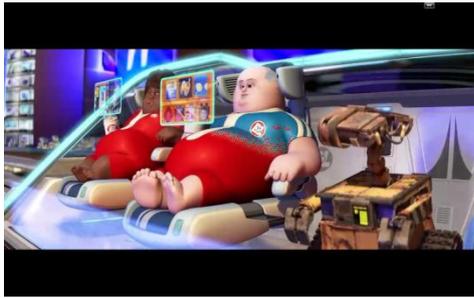
Hal yang diamati	
	
<p>Teks :  <i>Help?</i>                      "Tolong."</p>	
Penanda	Petanda
<p>Pada adegan ini seorang pria sedang terjatuh dan berkata "tolong" kepada orang disekitarnya untuk membantunya mengangkat badannya. Karena dia tidak mampu untuk mengangkat badannya sendiri.</p>	<p>Perkataan pria tersebut "tolong" memiliki arti dia tidak mampu mengangkat badannya sendiri, sehingga dia membutuhkan bantuan pertolongan dari orang di sekitarnya. Teknologi membuat manusia menjadi malas bergerak dan menjadikan tubuhnya gemuk dan berat. Pria tersebut kehilangan fungsi tubuhnya, yaitu kakinya untuk berdiri. Pria tersebut merasa tidak berdaya untuk berdiri</p>

	<p>dan mengangkat badannya. Sehingga membuat manusia teralienasi dari hakikatnya sebagai manusia. Dalam kehidupan nyata saat ini manusia menjadi malas bila tidak ada bantuan teknologi, seperti halnya motor, jaman dulu walaupun tidak ada motor manusia masih bisa pergi jauh, namun sekarang bila tidak ada motor manusia malas untuk pergi</p>
--	---

**Tabel 2 Pesan-pesan Linguistik**

Hal yang diamati	
	
<p>Teks :  <i>Bot? Over here.</i>                      "Robot? kesini."</p>	
Penanda	Petanda
<p>Dalam adegan tersebut terlihat seorang Wanita berbadan gemuk sedang memanggil robot untuk mengantarkan pesanan minumannya dengan mengucapkan. Bot over here ? robot kesini.</p>	<p>Perkataan yang diucapkan wanita tersebut "bot? over here ?" mempunyai arti bahwa wanita tersebut mengalami kemalasan yang disebabkan oleh otomatisasi pelayanan yang diberikan oleh kapal axiom. Wanita tersebut tidak perlu bergerak jika membutuhkan sesuatu, karena secara otomatis kebutuhan wanita tersebut dipenuhi oleh kapal axiom. Otomatisasi membuat aktivitas wanita tersebut tergantung akan teknologi dan mengalami alienasi produk aktivitasnya.</p>

Tabel 3 Pesan-pesan Linguistik

	
<p>Teks :  <i>Attention, Axiom Shopping. Try Blue. It's the new Red</i>                  "Perhatian. Perbelanjaan axiom. Coba merah ?"</p>	
Penanda	Petanda
<p>Dalam adegan kapal axiom memperkenalkan model pakaian terbaru kepada penumpang kapal axiom "Perhatian, Perbelanjaan axiom. Coba warna merah, yang terbaru dari warna biru?"</p>	<p>Perkataan yang diucapkan oleh kapal axiom melalui penawaran iklan tersebut "Perhatian, Perbelanjaan axiom. Coba warna merah, yang terbaru dari warna biru?" Memiliki arti, bahwa. Kapal axiom memperkenalkan model pakaian yang terbaru adalah warna biru. Kapal axiom membentuk pikiran manusia mengenai gaya berpakaian yang sedang trend pada saat itu. Perkataan tersebut mengarahkan manusia untuk mengkonsumsi apa yang sedang ditawarkan, sehingga membuat manusia menjadi manusia otomaton yang mudah diarahkan keinginannya. Menjadi manusia yang menurut untuk mengkonsumsi barang yang ditawarkan oleh iklan. Dalam hal ini manusia mengalami alienasi dari dirinya sendiri. Dalam kehidupan nyata sekarang iklan menciptakan simulasi dan menanamkan simbol-simbol dari objek dalam masyarakat. Dan masyarakat mengikuti tanpa adanya penolakan.</p>

Tabel 4. Pesan-pesan Linguistik

<p>Hal yang diamati</p> 	
<p>Teks :                  Time to lunch, in a cup.                  "Waktunya makan siang di gelas ?"</p>	
Penanda	Petanda
<p>Dalam adegan kapal axiom menawarkan makanan siang kepada penumpang kapal axiom "Waktunya makan siang di gelas"</p>	<p>Perkataan yang diucapkan melalui pengeras suara di kapal axiom "Waktunya makan siang digelas". memiliki arti saat itu sudah saatnya makan siang, dan makan di gelas memiliki arti bahwa makanan tersebut cepat saji dan langsung siap di konsumsi. Bahan yang digunakan nya pun terbuat dari stereofom yang memiliki arti instan dan tidak sehat. Namun sayangnya makanan tersebut di konsumsi oleh seluruh manusia yang ada di kapal axiom, ini memiliki makna teknologi yang serba cepat membuat manusia tidak memiliki daya untuk memilih makanan yang sehat untuk dirinya sehingga membuat manusia teralienasi dari dirinya sendiri yakni hak untuk memilih. Dalam kehidupan nyata saat ini iklan-iklan menawarkan manusia dengan makanan-makanan instan dengan kemasan menarik, sehingga membuat manusia tertarik mengkonsumsinya, walaupun makanan tersebut tidak baik bagi tubuhnya.</p>

**Pesan Ikonik Terkodekan.** Makna Konotasi yang muncul dalam gambar (visual) yang terdapat dalam sebuah film Wall E dengan melihat dari objek atau karakter yang ada di dalamnya. Konotasi yang muncul dalam *frame* berfungsi jika dikaitkan dengan sistem tanda yang lebih luas dengan mempertimbangkan kode sosial. Berikut adalah uraian penjelasan dari pesan ikonik terkodekan yang terdapat dalam film Wall E.

Tabel 5

Hal yang diamati



Medium Shot (MS)

Penanda	Petanda
<p>Dari gambar dengan ukuran <i>medium shot</i> tersebut terlihat Kapten Mccrea dengan posisi mata masih tertutup dan duduk sedang dikelilingi oleh dua robot. Dua robot tersebut sedang mendandani kapten Mccrea. Aktivitas kapten Mccrea digantikan dengan robot dan mengalami dehumanisasi. Shot size dalam gambar ini adalah medium shot yang berfungsi untuk menampilkan aktivitas suatu objek di antara objek lainnya dan menjelaskan kekuatan hubungan antar objek dan background.</p>	<p>Kapten Mccrea mengalami dehumanisasi yaitu Suatu proses yang menjadikan manusia tidak sesuai dengan kodratnya sebagai manusia, ini disebabkan karena kemalasan yang diperbuatnya. Menyikat gigi dan berdandan adalah naluri manusia yang dilakukan pada pagi hari setelah bangun tidur. Namun di dalam gambar dijelaskan bahwa robot-robotlah yang menggantikan tugas manusia. Hakikat kapten Mccrea sebagai manusia yang seharusnya dilakukannya namun di lakukan oleh robot, sehingga membuat kapten Mccrea teralienasi dari hakikatnya sebagai manusia.</p>

Tabel 6

Hal yang diamati



Over The Shoulder Shot(OSS)

Penanda	Petanda
<p>Pada gambar ini terlihat ojek sedang bermain golf dengan lawan main sebuah robot. Melalui over the shoulder shot yang berfungsi untuk menggambarkan aktivitas objek dari point of view objek yang lain. Yaitu menggambarkan orang yang sedang bermain golf dengan lawan main sebuah robot. Manusia mengalami virtual reality yaitu realita dunia nyata dalam dunia maya.</p>	<p>Pada gambar di atas manusia di gambarkan seolah-olah sedang bermain golf, namun yang terjadi adalah permainan golf tersebut di simulasikan oleh sebuah komputer yang membuat seakan-akan manusia tersebut berada di tengah lapangan golf dan bermain golf. Simulasi tersebut di buat agar manusia dapat mengalami pengalaman bermain golf sesungguhnya. Pergeseran pengalaman dari dunia nyata ke dunia maya inilah yang diamakan virtual reality yaitu pengalaman dunia nyata yang terjadi di dunia maya. Virtual reality ini membuat manusia teralienasi dari lingkungannya. Dalam kehidupan nyata saat ini manusia merasa puas bermain di dunia maya, seperti bermain bola, basket dan lain-lain. Permainan tersebut membutuhkan interaksi dan pergerakan fisik, namun akibat adanya virtual reality membuat manusia malas bergerak dan cukup puas dengan pengalaman bermain di dunia maya.</p>

**Pesan Ikonik Tak Terkodekan.** Pesan yang merujuk kepada makna denotasi yaitu pemahaman langsung dari sebuah tanda berupa gambar yang ada pada film Wall E tanpa mempertimbangkan kode sosial yang lebih luas. Berikut merupakan uraian pesan ikonik yang tak terkodekan dari film Wall E.

Pada scene awal digambarkan bumi dienuhi oleh tumpukan sampah dimanamana. Tinggi tumpukan sampahnya mencapai setinggi gedung pencakar langit. dari kejauhan muncul robot pengepuk sampah bernama Wall E dengan diiringi oleh lagu *Put Your Sunday Cloth*. Wall E bekerja sendiri dan hanya ditemani oleh seekor kecoak. Dalam perjalanan Wall E pulang, setiap tempat yang di lewati menggambarkan bahwa bumi pada saat itu di kuasai oleh perusahaan *Buy n Large* dan gaya hidup manusia pada saat itu sangat konsumtif, terlihat tumpukan-tumpukan sampah hasil pembelajaran secara besar-besaran.

Pada scene pertengahan manusia yang ter alienasi tergambarkan melalui adegan manusia yang berkomunikasi dengan manusia lainnya yan berada di sampingnya, namun mereka berbicara tanpa tatap muka secara langsung namun melalui layar hologram yang ada di kursi otomatisnya.

Peneliti mencoba menganalisis tanda-tanda untuk membedakan gambaran antara makna yang lama dengan makna baru alienasi. Pada tabel di bawah ini akan dijelaskan mengenai perbedaan makna alienasi berdasarkan objek-objek yang ada di dalam film.

**Pemaknaan Terhadap Objek**

Objek	Makna Lama	Makna Baru
Dehumanisasi	Penghilangan harkat manusiawi. Kepekaan terhadap nilai luhur, seperti kebenaran, kebaikan (etika dan moral), keindahan dan	Suatu proses yang menjadikan manusia tidak sesuai dengan kodratnya sebagai manusia, melainkan hanya bisa menirukan atau

	kesucian.	melaksanakan sesuatu yang diukur dengan apa yang dimilikinya dalam bentuk tertentu.
Degenerasi	Kondisi dimana fungsi manusia sebagai makhluk sosial mengalami kemunduran.	Hilangnya interaksi sosial antar perorangan dan kelompok manusia. Manusia proses kemerosotan yang terjadi dalam sejarah manusia melalui budaya seperti modernitas mencemari korelasi manusia dengan alam.
Eksistensi manusia	Keberadaan manusia, maka termasuk dirinya sendiri dan lingkungan hidup serta norma sekitar.	Keberadaan manusia yang dinilai dari apa yang mereka miliki, manusia yang mengejar kemajuan, dan menikmati segala fasilitas teknologi yang lambat laun terbelenggu oleh teknologi.
Otomatisasi	Perlengkapan teknologi yang paling tinggi ragamnya dan paling canggih. Perlengkapan ini (berdasarkan asas sibernetika yang menggantikan fungsi pengendalian : manusiawi) mampu membuat keputusan dan mengatur sendiri	Orang yang menurut tanpa paksaan dan mudah dipimpin tanpa pimpinan, yang membuat mesin yang berperilaku seperti manusia dan membentuk manusia berperilaku seperti mesin. Manusia seakan-akan seperti robot yang tidak mempunyai tujuan pribadi.

**Pembahasan.** Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap 3 kategori analisis metode Roland Barthes yaitu Pesan linguistik, Pesan ikonik terkodekan, dan Pesan ikonik tak terkodekan maka dapat ditemukan tentang alienasi.

Penggambaran dari kritik sosial alienasi dimunculkan dalam beberapa dialog dan visualisasi gambar dalam setiap scene yang memiliki keterkaitan dengan konsep alienasi yang digunakan dalam penelitian ini. Penggambaran yang dimaksudkan hanyalah sebuah faktor pendukung yang dapat didalami makna dan pesan lebih lanjut melalui teori Roland Barthes mengenai tataran kedua semiotika.

Semiotika atau dalam istilah Barthes semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*), Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat digabungkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari suatu tanda.

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

Barthes mengartikan mitos sebagai cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara mengkonseptualisasi atau memahami sesuatu hal. Barthes menyebut mitos sebagai rangkaian konsep yang saling berkaitan. Mitos adalah sistem komunikasi, sebab ia membawakan pesan. Maka itu, mitos bukanlah objek.

Mitos bukan pula konsep ataupun suatu gagasan, melainkan suatu cara signifikansi, suatu bentuk. Lebih jauh lagi, mitos tidak ditentukan oleh objek ataupun materi (bahan) pesan yang disampaikan, melainkan oleh cara mitos disampaikan. Mitos tidak hanya berupa pesan yang disampaikan dalam bentuk verbal (kata-kata lisan ataupun tulisan), namun juga dalam berbagai bentuk lain atau campuran antara bentuk verbal dan nonverbal.

Dalam kehidupan manusia postmodern yang direpresentasikan kehidupan di kapal axiom, kemajuan

teknologi telah menggeser gaya hidup manusia menjadi manusia-manusia yang teralienasi. Manusia menjadi terasing akan hakikatnya sebagai manusia, karena kemajuan teknologi membuat candu bagi penggunaannya sehingga lupa akan kodratnya sebagai manusia (dehumanisasi). Manusia teralienasi dari dirinya sendiri karena eksistensinya sebagai manusia dan tergantikan dengan konformitas otomaton (melakukan kegiatan yang mengikuti norma-norma yang ada dan tidak menjadi diri mereka sendiri yang menjadikan mereka menjadi seperti robot). Mereka tidak memiliki kuasa bagi dirinya sendiri, baik buruknya dikuasi oleh norma-norma yang berlaku. Manusia mengalami degenerasi yang menyebabkan hilangnya interaksi sosial manusia.

Film Wall e ini bercerita tentang kritik sosial alienasi yang ditandai dalam bentuk verbal dan non verbal. Kritik sosial alienasi terlihat dalam banyak adegan. Dalam adegan awal ditunjukkan dari tercemarnya bumi yang membuat evakuasi besar-besaran manusia dengan kapal axiom yang di lengkapi oleh fasilitas-fasilitas yang membuat penumpangnya merasa nyaman dan lambat lain teralienasi karena fasilitas tersebut sampai akhirnya manusia sadar akan pentingnya bumi, dan di akhir film wall e, manusia pun kembali ke bumi untuk membangun bumi kembali.

## SIMPULAN DAN SARAN

**Simpulan.** Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap film Wall e dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes yaitu sistem penandaan tingkat kedua. Peneliti akhirnya menemukan kesimpulan dan mitos yang terkandung dalam film ini, dengan melihat berbagai proses pemaknaan tanda dengan menggunakan teori semiotik Roland Barthes. Hasil kesimpulan tersebut adalah :  
 Penelitian ini menghasilkan gambaran-gambaran mengenai konsep alienasi yang sesuai dengan isi film.

Melalui proses analisis semiotik, maka dihasilkan kritik sosial alienasi yang sesuai dengan konsep untuk menganalisa, dampak dari kemajuan teknologi yang membuat manusia teralienasi. Dalam film Wall E ini, menghasilkan gambaran-gambaran yang mengkritik fenomena yang sedang terjadi sekarang ini. Kritik pedas kepada teknologi yang menjadikan manusia teralienasi dari dirinya, lingkungan dan sesama manusia.

**Saran.** Setelah melakukan penelitian terhadap film Wall E peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi yang nyata dalam dunia akademis dan juga praktik.

Secara akademis, penelitian yang digunakan sehubungan dengan hal-hal yang berhubungan dengan semiotik penelitian mengenai alienasi lebih banyak lagi dibuat dan dikaji dalam penelitian. Secara praktis, film-film dengan tema kritik sosial alienasi lebih banyak dibuat oleh para sineas film terutama sineas Indonesia, karena film membawa pengaruh yang besar terhadap pandangan dan pola pikir penontonnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Amir Piliang, Yasraf. (2004). *Dunia yang Dilipat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Amir Piliang, Yasraf. (2003). *Hipерsemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Ardianto, Elvinaro. (2009). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro, & Erdianaya, L. K. (2004). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Bungin, Bungin. (2006). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cangara, Hafied. (2007). *Pengantar Ilmu Komunikas*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Eagleton, Terry. (2003). *Fungsi Kritik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hoed, B. (2008). *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.
- Indiwan, Seto. (2011). *Semiotika Komunikasi*. Seto Indiwan.
- Iskandar. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.
- R, A., & SW, H. (2004). *Manajemen Media Massa* (4 ed.). Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Schacht, Richard. (2011). *Alienasi; Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sobur, Alex. (2001). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik dan Analisis Framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soekanto, Soerjono. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Walzer, Michael. (1985). *Interpretation and Social Criticism*. Cambridge: Harvard University Press.

Widodo, Martinus Satya. (t.thn.). *Cinta & Keterasingan dalam Masyarakat Modern*.

Williams, Richard. (1983). *A Vocabulary of Culture and Society*. New York: Express University Press.

Zoest, V., & Sudjiman, P. (1992). *Serba-serbi semiotika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

**Sumber Lain:**

11116dvs. *Film Animasi Terbaik*. Diambil kembali dari 11116dvs.blogspot.com: <http://11116dvs.blogspot.com/2012/06/film-animasi-terbaik.html>

GSTFF. *GSTFF*. Diambil kembali dari GSTFF: <http://gstff.wordpress.com/2011/04/22/teknologi-media-dan-alienasi/>

KBBI. (t.thn.). Cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan pada zaman dulu yang mengandung penafsiran tentang asal usul semesta alam, manusia, dan bangsa itu sendiri.