

Estetika : Perspektif Semiotik dan Semantik Film Free Guy

Salsa Solli Nafsika, Amany Putri Razan
 Program Studi Film dan Televisi
 Fakultas Pendidikan Seni dan Desain
 Universitas Pendidikan Indonesia
 Bandung, Indonesia
 essa.navzka@upi.edu
 amy.razan@upi.edu

Abstrak — Dalam film *free guy* sebagai peneliti mencari dan mengembangkannya melalui menganalisis film tersebut dengan seksama. Salah satunya memahami bagian-bagian yang memiliki teori saintifik melalui unsur semiotik dan simentik di dalamnya. Sehingga peneliti dapat mengembangkan metode seni merupakan Bahasa perasaan. Maka dari itu dalam semiotik dan simentik di film tersebut sangat berkaitan erat dengan kehidupan nyata, walaupun film tersebut di buat fiksi dengan mengembangkan beberapa animasi layaknya di dunia permainan tapi pesan yang di sampaikan melalui semiotik yang muncul sangat berkesan bagi penonton. Seni yang di bentuk dengan bahasa perasaan dalam film ini lebih menunjukkan visual atau gambar yang setiap Tindakan dan kalimat yang berulang pada film, hal itu mencerminkan kepada kehidupan manusia juga. Namun dalam permainan yang membentuk seni berbagai macam cara yang dapat di aplikasikan sehingga dapat tersalurkan suatu Bahasa perasaan tersebut, seperti melalui Menyusun kode program hingga tercipta aplikasi permainan, lalu dalam permainan terdapat tokoh pendukung yang masing-masingnya memiliki seni berakting dalam mengutarakan perasaannya, seperti senang, jatuh cinta, sedih, egois, tidak peduli itu salah satu diantaranya bentuk ekspresi yang dirasakan, dapat disesuaikan melalui semiotika dan simentiklah yang sebelumnya disampaikan. Sehingga seni merupakan Bahasa perasaan secara luas dapat di utarakan dengan berbagai macam sikap, benda, gesture dan yang lainnya.

Kata kunci — film, perasaan, semiotik, simentik, seni

I. PENDAHULUAN

Melalui adanya jurnal, penulis akan meneliti pembahasan film *free guy* yang menceritakan kehidupan pria yang cukup menjalani hidup dengan apa adanya. Walaupun sebenarnya ia adalah seseorang yang sukses dalam karirnya. Ia bekerja sebagai salah satu teller perusahaan bank besar. Selain itu banyak kegiatan menarik yang ia lakukan sepanjang hari. Bahkan ia merasa puas dengan kehidupannya sebagai seorang teller. Ia sudah sering bersyukur akan hidupnya yang indah. Namun tidak hanya itu saja yang ia rasakan masih sama halnya dengan orang lain pasti ada saja kejanggalan yang dialami lingkungannya. Hal tersebut tidak memutuskan semangatnya untuk terus bersyukur dan menghadapi semua dengan ikhlas (Latief, n.d.).

II. LANDASAN TEORITIK

Tidak hanya memahami filmnya saja tetapi menyesuaikan juga melalui adanya teori saintifik diantaranya semiotik dan sinematik. Maka dari itu semiotik suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Menurut Charles Sander Peirce, semiotika didasarkan pada logika, karena logika mempelajari bagaimana orang bernalar, sedangkan penalaran menurut Peirce dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda-tanda ini menurut Peirce memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain dan memberi makna pada apa yang

ditampilkan oleh alam semesta. Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda atas ikon, indeks, dan simbol (Skripsi, 2020). Dari adanya pembahasan tersebut diartikan sebagai simbol, maka keterkaitan juga dapat di sesuaikan melalui Struktur ruang yang jelas akan banyak membantu memberi dukungan psikologi dan simbolik sehingga bisa dijadikan sumber kenyamanan emosional/psikis dan sebagai dasar identitas diri (self actualization). Dari adanya struktur ruang juga dapat dirasakan oleh manusia dan dapat ditangkap melalui panca indera Sebagai tanggapan tentang phisiknya (menyebabkan sensitivitas panca indera tersebut mempengaruhi keberadaan ruang), sehingga secara tidak nyata dapat dirasakan pula seperti perasaan nyaman dan aman, termasuk dirasakan secara psikis. Ruang secara psikis mampu membuat persepsi pada manusia untuk menanggapi kondisi ruang yang ditempati (Wardani et al., 1987). Sedangkan semantik mempelajari hubungan antara tanda linguistik itu dengan hal-hal yang ditandainya atau dengan kata lain, bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna-makna yang terdapat dalam satuan-satuan bahasa. Sehingga dalam dialog film dapat di pahami melalui adanya semantik (Chaer & Liliana Muliastuti, 2014). Melalui adanya pemahaman dari semiotik dan simentik juga dapat terpecahkan rasa penasaran dalam film *free guy* yang penuh dengan ruang imajinasi pada permainan gim. Serta tujuan dari penelitian ini menganalisis dengan berbagai macam semiotik

yang dapat dikaji dengan mengaitkan kehidupan sebenarnya dengan kehidupan khayalan yang tidak dapat di wujudkan di ruang nyata.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Dengan itu dikaitkan dengan metode ini peneliti akan menjelaskan secara kualitatif melalui hasil analisis setelah menonton film *free guy*. Maka dari itu peneliti mengaitkan dengan metode seni merupakan Bahasa perasaan dari metode tersebut bahasa perasaan lengkap dengan nuansa kepekaan dan perasaan serta imajinasi, hingga bisa mencapai penghayatan yang terpadunya sadar-ambang sadar-tidak sadar. Dapat dikaitkan keberagaman dari adanya film dengan seni melalui bentuk gambaran dari seni rupa yaitu dengan menyampaikan perasaan dari adanya obyek itu, atau seniman dapat menggunakan unsur-unsur tersebut untuk menciptakan suatu bentuk obyek yang sama sekali baru sebagai bahan renungan.

IV. ANALISIS PENELITIAN

Seniman menciptakan karyanya dengan mengkomposisikan unsur-unsur dasar tersebut, dan kata "komposisi" menjadi sebutan lain dari karya seni rupa. Obyek-obyek atau keseluruhan obyek dalam karya seni rupa disebut "bentuk", tetapi "bentuk" juga digunakan untuk menunjuk seluruh ciri-ciri atau struktur dari suatu komposisi. Karena itu, studi tentang bagaimana unsur-unsur visual dan rabaan berfungsi dalam seni rupa disebut sebagai "analisis bentuk" (formal analysis). Walaupun dalam seni rupa terlihat secara langsung sedangkan melalui film hanya dapat di tonton tapi dari adanya objek yang digunakan pemain secara aksat gambaran yang detail pada film *free guy* membuat penonton bisa merasakan masuk dalam ruang film tersebut dari bayang-bayang imajinasi yang hanya di wujudkan dalam khayalan (Suardana, 2015). Hasil dari yang dirasakan dengan kepekaan atau perasaan dimula dari melihat suatu keindahan seni menjadi subjektif yang berkaitan terhadap prinsip suatu "nilai" yang mengundang pikiran dan yang lain menajadi 'perasaan'. Seseorang akan meninterpretasikan pada objek tersebut, menurut Baumgarten adalah melalui proses halus subjektif. Pikiran dan perasaan itu memang sulit di deteksi tetapi karenanya disarankan agar proses halus ini dilihat dari kejadian hasil karya itu dapat di jadikan oleh penciptanya (Artikel, 2017).

Selain itu melalui seni merupakan Bahasa perasaan dapat di kaitkan dengan beberapa semiotik dan sementik pada film *free guy* juga. Diantaranya peneliti membahas, dari keterkaitan semiotiknya yaitu terdapat pemaknaan dari kacamata yang digunakan 'guy' (pemeran utama). Dalam cerita

tersebut *guy* dipertemukan dengan Wanita Bernama 'Molotov girl' sedang berjalan di pinggir jalan mengenakan kacamata hitam sambil mendengarkan lagu, tapi yang hanya bisa mendengarkan hanya 'guy' saja. Dari kejadian tersebut *guy* terkesimak terhadap Wanita dan kacamata yang dikenakannya. Melalui sepeinggal cerita awal pertemuan 'guy' dan 'Molotov girl' tersebut dapat menganalisis adanya benda kacamata tersebut hadir dalam ruang perasaan antara dua pemain tersebut. Maka adanya kacamata secara semiotik adalah sebagai kebutaan karena hal duniawi (Lubis & Koapaha, n.d.). Sama halnya 'Molotov girl' dan 'guy' hadir dalam ruang permaian pada komputer yaitu *free city* yang banyak digemari berbagai kalangan umur. Namun dari kisahnya yang merasa puas menampilkan 'guy' sebagai orang yang tampan di mata 'Molotov girl' dapat tercapai. Lebih dari itu keterikatan 'guy' dengan kacamatanya walau hidup dalam permainan tapi ia merasakan ada kehidupan yang lebih baik dan damai saat mengenakan kacamata. Dengan menemukan suatu hal yang mengejutkan baginya saat hidup dengan kacamata yang ia kenakan, segala yang ia lakukan dapat menolong orang dari kejahatan.pengembangan semiotik pada film ini kacamata tidak hanya sebagai keterikatan paras tampan namun dapat menimbulkan hal positif yang 'guy' lakukan kepada orang-orang di *free city* (aplikasi permainan).

Kehidupan 'guy' dalam permainan *free city* dalam kesehariannya selalu menyapa ikan mas hias setelah ia bangun pagi. Kehadiran ikan tersebut memiliki makna bahwa ikan hias koi tidak hanya untuk estetika hiburan tetapi juga memiliki fungsi sebagai simbol kemakmuran. Ikan hias koi salah satu ikan hias yang banyak diminati karena keindahan bentuk serta warnanya. Bagi para pecinta ikan hias koi dapat membawa keberuntungan (Dekayanti, 2020). Hadirnya ikan itu juga membawa keberuntungan 'guy' menjadi penghuni di *free city* juga dapat disimbolkan dengan ketentraman diri atau perasaan damai yang dirasakan 'guy'. Namun dari adanya ketentraman dalam *free city* juga membuat 'guy' jadi dapat di kenal dalam permainan *free city* dengan mengurangi skandal-skandal pencurian serta kejahatan yang memiliki berbagai macam senjata. Dengan senjata yang digunakan dalam *free city* terhadap penjahat itu memang sangat bahaya dan membuat orang lain akan merasakan ketakutan, namun senjata tersebut di simbolkan untuk membela diri atau bertahan dari serangan orang lain atau hewan (Erlangga et al., 2019).

Tidak hanya semiotik saja yang dapat di kaitkan terhadap Bahasa perasaan, namun melalui sementik dalam film *free guy* juga terdapat kalimat yang disampaikan berkaitan terhadap semiotik juga, terutama hubungan permaian *free city* ini terhadap pembentukan karakter 'guy' oleh 'key' yang

mengolah semua pengalaman dan perasaannya selama hidup bersama millie (memainkan permainan sebagai ‘Molotov girl’) yang mencerminkan beberapa makna yang di utarakan. Yaitu diantaranya key yang ahli dalam pemrograman menganggap kode dalam computer sudah menjadi hidupnya yang menyebutkan perpaduan angka 1 dan 0 diartikan omong kosong atau tidak penting atau secara makna juga menyatakan hasilnya dari angka nol itu tak terdefinisi, karena kebalikan dari pembagian adalah perkalian dan dalam kehidupan sehari-hari tidak pernah terjadi suatu bilangan angka apapun dikalikan dengan angka nol, hal itu kurang lebih sama penyampaian menurut penyampaian ‘key’ dalam film tersebut. (Indonesia, n.d.).

Tetapi di lain hal itu berkaitan terhadap kode juga di perlukan komputer, dalam film free guy ini sangat erat keterkaitannya dengan teknologi terutama programmer, data dan komputer. Sehingga dalam era modern sekarang rasa-rasa interaksi dengan sesama makhluk sosial sudah berubah cara melalui permainan di komputer, seperti pernyataan key menyampaikan komputer sudah menjadi alat yang punya karakter berinteraksi dan berkembang dengan sistemnya. Sehingga manusia hanya bisa mengikuti saja dengan kesenangan yang dimiliki. Serta dengan adanya computer dapat digunakan dalam perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian terhadap kegiatan apapun (Pembelajaran, 2006)

Dilain dari pembahsan kode dan komputer yang memiliki seni juga dalam Bahasa perasaan terhadap manusia, hal lain yang dapat di utarakan sinematik pada film free guy yaitu kacamata hitam yang memiliki multifungsi dalam kehidupan khayalan atau tidak nyata dengan membentuk peran ‘guy’ di film sebagai pahlawan dan merasa kehidupannya tidak bergantung pada hukum karena mereka tinggal di dunia permainan. Namun seni dalam film ini dapat membuktikan penggunaan kacamata hitam ini terlihat seperti animasi yang bergerak. Tetapi memiliki fungsi yang baik untuk ‘guy’ melakukan hal positif dengan orang sekitar hanya dengan melihat saja.

Suatu metode yang dibentuk dengan seni merupakan Bahasa perasaan ini banyak sekali keterkaitan melalui semiotik dalam film free guy, namun yang lebih di perhatikan dari filmnya saat pemeran utama dan key memiliki kesamaan dalam mengembangkan diri sebagai seutuhnya jiwa manusia. Disaat guy hidup dalam dunia tidak nyata atau hadir di permainan yang memiliki sikap dan perasaannya selayaknya sebagai manusia sedangkan ‘key’ manusia yang hidup di dunia yang pandai menuangkan projek permainan itu dengan pencapaian refrensi pengalaman hidup dirinya bersama millie. Sehingga keuntungan yang dimiliki pembuat pemogram permainan (key) dapat di

jadikan suatu kemiripan kegiatan yang terjadi dalam realita. Namun hal itu sebagai penonton merasakan film tersebut layaknya permainan yang ada di dalam film itu seperti sesungguhnya dengan menselaraskan kehidupan fiksia atau khayalan dengan nyata. Melalui sebutan lain permainan dapat di utarakan dengan digital game yang memiliki teknologi yang makin canggih yaitu timbulnya suatu kondisi hiperrealitas pada jiwa manusia yang membuat para pemain masuk ke dalam kondisi dimana telah terjadi apa yang dinamakan simulasi kenyataan. Sehingga Kondisi yang terlihat oleh pemain adalah mereka masuk ke dalam realitas yang semu untuk terus bermain di dalam game. Kondisi Hiperrealitas tersebut mengganggu kehidupan pemain di dunia nyata. Ketika seorang pemain harus menjalani dua peran sekaligus (Bastian & Khamadi, 2018). Namun dengan film ini juga dapat makna yang baik serta yang buruk dapat di hindari.

V. KESIMPULAN

Dari sudut metode dan teori semiotik dan sinematik dapat di selaraskan antara dunia nyata dengan dunia khayalan walau pada akhirnya dalam filmpun pembuat dapat menciptakan suatu cerita mendasari dari kehidupan sosial pada manusia serta dalam merespon lingkungan sekitarnya atau merasa tidak membutuhkan sosial dan mementingkan teknologi. Hal itu dapat digambarkan pada film itu, walaupun pada akhirnya cara sudut pandang bersosialisasi menggunakan benda mati melalui telekomunikasi dalam permainan saja dan tidak secara langsung. Bagi kehidupan mereka akan khayalan seperti itu sudah menjadi kenyamanan namun tidak baik dilanjutkan. Maka dari itu dengan semiotik dan sinematik dapat disesuaikan seperti mengibaratkan kacamata layaknya orang keren sebagai pahlawan, tidak memiliki masalah dan yang lainnya. Lalu hadirnya ikan mas koi dalam rutinitas guy menyapa hewannya. Semua adegan dan ikon di dalamnya tersebut memiliki makna tersendiri secara tersirat atau tidak tersiraat juga bagi penonton, sehingga karya film yang di ciptakan melalui seni karyanya dapat di ambil pelajaran juga pengalaman yang mencerminkan kehidupan manusia sebagai penilaian yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Artikel, I. (2017). Estetika dalam konteks pendidikan seni. 7(2), 102–110.
- [2] Bastian, H., & Khamadi, K. (2018). Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 33–44. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i01.1075>
- [3] Chaer, A., & Liliana Muliastuti. (2014). Makna dan Semantik. *Semantik Bahasa Indonesia*, 1–39.

- <http://repository.ut.ac.id/4770/1/PBIN4215-M1.pdf>
- [4] Dekayanti, T. (2020). MANAJEMEN PEMASARAN USAHA BUDIDAYA IKAN HIASKOI (*Cyprinus carpio L*) DI UNLAM III KELURAHAN GUNTING PAIKAT KECAMATAN BANJARBARU SELATAN KOTA BANJARBARU PROVINSI KALIMANTAN SELATAN. *MARKETING MANAGEMENT CULTURE OF KOI (Cyprinus carpio L) CULTIVATION BUSIN. 1(Cyprinus carpio L)*, 22–28.
- [5] Erlangga, C. Y., Utomo, I. W., & Fitri, S. (2019). Analisa Semiotik Makna Gambar Senjata Sisir Tito Karnavian. *Jika*, 6(2), 120–128. <https://doi.org/10.31294/kom.v6i2.6900>
- [6] Indonesia, U. T. C. P. O. (n.d.). Makna symbol Nol-Satu (01). *Www.Kompasiana.Com*. Retrieved September 9, 2013, from <https://www.kompasiana.com/umpungeng/551fd341813311937f9dfaa9/makna-symbol-nolsatu-01>
- [7] Latief, K. (n.d.). Sinopsis Film Free Guy, Tentang Kehidupan Baru di Dalam Sebuah Game. *Www.Harapanrakyat.Com*. Retrieved June 20, 2021, from <https://www.harapanrakyat.com/2021/06/sinopsis-film-free-guy/>
- [8] Lubis, M. R. T., & Koapaha, A. R. (n.d.). Pameran Cinemagraph “Turun Sintren.” *Visual Communication Design*, 3(1), 180540.
- [9] Pembelajaran, M. I. (2006). Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2(2), 167–174.
- [10] Skripsi, T. A. (2020). KAJIAN SEMIOTIKA THE SWIMMERSKARYA ANGKI PURBANDONO. 1.
- [11] Suardana, I. W. (2015). Pengembangan Metode Analisis Bentuk Dalam Pengajaran Seni Lukis Di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fbs Uny. *Imaji*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v5i1.6685>
- [12] Wardani, L. K., Jurusan, D., & Interior, D. (1987). FUNGSI , MAKNA DAN SIMBOL (Sebuah Kajian Teoritik) Ruang Dalam Arsitektur-Interior. 1–10.