

Analisis Hiperrealitas pada Film *Aquaman* sebagai Komoditas Kekuatan Kapitalis

Maulina Puspa Dewi, Liya Umaroh

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Dian Nuswantoro^{1,2}
 Jl Ki Mangun Sarkoro, Ketapang, Kendal, Jawa Tengah 51319
 email: 115202001828@mhs.dinus.ac.id, liya.umaroh@dsn.dinus.ac.id

Submitted: 7 April 2022, Revised: 13 Juni 2022, Accepted: 15 Juni 2022

ABSTRACT

Film has the power to construct a person through the symbols it sends in each scene. In addition to the construction of meaning, film also has the power to fold and manipulate reality into nothing more than a narrow screen. This is known as hyperreality. Aquaman is a DC fantasy film that tells the story of the perfection of the hyperreal world of Atlantis. This study aims to analyze the hyperreality in the Aquaman film in order to build awareness that the visualization of the world of Atlantis is a commodity by capitalist forces. The researcher used a qualitative method with Roland Barthes' Semiotics analysis technique. The theory in this study uses the Theory of Simulacra and Hyperreality by Jean Baudrillard. Barthes' semiotics is used to observe the entire content of the film and analyze the meaning of denotation, connotation, and myth to find out its suitability with Baudrillard's thinking. The results show that this film is closely related to the concept of hyperreality which has passed through a series of 4 imaging phases. Hyperreality in the Aquaman film refers to everything that is "beyond reality" which is shown by (1) The Fictional Love Story of Two Worlds, (2) The Consumption of the Mythical Trident Fantasy Weapon, (3) The Presence of the Superpower Figure of the Fiction Figure Aquaman, (4) Visualization of the World Fantasy of Atlantis, and (5) Use of Technology in presenting the fantasy of Atlantis. Through the presentation of the Aquaman film, hyperreality is capitalism's way of offering technological sophistication and fantasy for profit and leading the masses to consume Aquaman's commodities. Society needs to prioritize logical rationality in viewing the imagination of a film

Keywords : *Aquaman film, hyperreality, simulacra, semiotics*

ABSTRAK

Film memiliki kekuatan dalam mengkonstruksi seseorang melalui simbol-simbol yang dikirimkannya dalam setiap adegan. Selain konstruksi makna, film juga memiliki kekuatan untuk melipat dan memanipulasi realitas menjadi tidak lebih dari layar sempit. Ini dikenal sebagai hiperrealitas. *Aquaman* merupakan film fantasi produksi DC yang mengisahkan mengenai kesempurnaan dunia hiperreal Atlantis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hiperrealitas pada Film *Aquaman* agar terbangun kesadaran bahwa visualisasi dunia Atlantis merupakan komoditas oleh kekuatan kapitalis. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis Semiotika Roland Barthes. Teori dalam penelitian ini menggunakan Teori Simulakra dan Hiperrealitas oleh Jean Baudrillard. Semiotika Barthes digunakan untuk mengamati keseluruhan isi film dan menganalisis makna denotasi, konotasi, serta mitos untuk mengetahui kesesuaiannya dengan pemikiran Baudrillard. Hasilnya menunjukkan film ini sangat erat kaitannya dengan konsep hiperrealitas yang telah melewati rangkaian 4 fase pencitraan. Hiperrealitas dalam Film *Aquaman* merujuk pada segala sesuatu yang bersifat "melampaui kenyataan" yang ditunjukkan dengan (1) Kisah fiktif cinta dua dunia, (2) Konsumsi mitos senjata fantasi Trisula, (3) Hadirnya sosok *superpower* tokoh Fiksi *Aquaman*, (4) Visualisasi dunia fantasi atlantis, dan (5) Penggunaan teknologi dalam menampilkan fantasi Atlantis. Melalui sajian film *Aquaman*, hiperrealitas adalah cara kapitalisme untuk menawarkan kecanggihan teknologi dan fantasi untuk mendapatkan keuntungan serta

menggiring massa pada konsumsi komoditas *Aquaman*. Masyarakat perlu mengedepankan rasionalitas logis dalam memandang imajinasi dari sebuah film.

Kata kunci : Film *Aquaman*, hiperrealitas, semiotika, simulakra

LATAR BELAKANG

Duplikat realitas melalui media yang diasumsikan sebagai realitas sesungguhnya dan melampaui batas realitasnya, diungkapkan Jean Baudrillard sebagai hiperrealitas. Dunia hiperrealitas seperti produk dari simulasi, dimana eksistensi simulasi sudah merebak luas melalui beragam media, salah satunya film (Wijayati & R, 2019: 210). Fenomena hiperrealitas oleh Jean Baudrillard ini mengilhami insan perfilman untuk menyalurkannya melalui salah satu film fantasi "*Aquaman*". Fantasi sebagai kata kunci, dipakai untuk menggolongkan film dengan tema-tema di luar kenyataan dan bersifat fiksi atau khayalan. Pandangan kritis dari postmodern melihat film sebagai hal yang tidak menapakkan pada kenyataan dasar atau hadir dalam simulasi yang ideal. Tujuannya tidak lain adalah membangun suatu persepsi yang cenderung imitasi, namun dianggap seakan-akan melambangkan realitas yang sesungguhnya (Wijayati & R, 2019: 210).

Dikutip dari Prasetyo & Siregar (2019), *Aquaman* merupakan sebuah penggabungan film antara realitas dan mitos yang mengkomersilkan semua hal yang berhubungan dengan dunia Atlantis dalam beragam bentuk komoditas. Atlantis, yang selama ini hanya menjadi catatan Plato sebagai legenda peradaban kuno dan menjadi sebuah dunia imajinasi yang tidak pernah ada dalam dunia nyata, kini dunia tersebut melebur dengan kehadiran *Aquaman*. Pernyataan ini diperkuat dengan pengakuan James Wan sang sutradara, dalam Firdausi (2018) bahwa ia sengaja melahirkan dunia imajinasi yang dapat meningkatkan karakter *superhero* melalui penciptaan sebuah kehidupan dasar laut yang menawan secara kasat mata. Adanya *Aquaman* sebagai komoditas industri budaya, menobatkannya sebagai objek konsumerisme dunia Atlantis. Timbul pertanyaan, dengan cara apa sejarah dan mitos dialihbentukkan ke dalam wujud tulisan media berwujud film dan buku? Serta mengubahnya menjadi industri yang Adorno dan Horkheimer sebut sebagai industri budaya, campuran dunia atlantis dan dunia nyata.

Dalam esai *The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception*, menuliskan: *the culture industry claims to serve the consumers' needs for enter-tainment, and is delivering what the consumer wants... Culture industries may cultivate false needs; that is, needs created and satisfied by capitalism* (Adorno & Horkheimer, 1994: 31). Bagi Adorno dan Horkheimer, industri budaya modern memproduksi kenyamanan, dan produk yang terstandarisasi oleh kepentingan murni dari golongan kapitalis. Dalam hal ini, segala bentuk film, iklan, musik, dan bentuk-bentuk industri budaya lainnya ditunjukkan untuk kepentingan hiburan yang menghasilkan kapital. Industri budaya juga menampakkan dan menumbuhkan kebutuhan palsu, yaitu kebutuhan dan kepuasan yang diciptakan oleh kapitalisme (Hereyah, 2011: 96).

Di Indonesia sendiri terdapat sosok yang sering dijuluki *Aquaman* Indonesia, Jeremiah Lakhwani, adalah seorang model kelahiran Surabaya, 4 Oktober 1993 sekaligus presenter yang terkenal melalui acara *My Trip My Adventure*. Berpenampilan dengan otot kekar dan rambut gondrong, membuatnya sering dikatakan kembaran *Aquaman*. Menurut Kamaliah (2019),

Jeremiah mengaku bahwa dia mengidolakan sosok Jason Momoa sang pemeran *Aquaman*: “*he is one of my role model*”. Penggambaran standar laki-laki yang ideal pada tokoh *Aquaman* ini, mempengaruhi perilaku *Aquaman* Indonesia dengan mengimitasi karakter idolanya dan mengimplementasikannya pada dunia nyata. Dalam sebuah penelitian, membuktikan bahwa film *Aquaman* juga merupakan representasi simbol maskulinitas yang didominasi 7 konsep maskulinitas (Prabawaningrum, 2019). Karakter *Aquaman* sebenarnya mencerminkan sebuah gejala baru dalam masyarakat simulasi dan konsumerisme, yaitu gejala hiperrealitas dimana ketika realitas buatan telah melampaui realitas yang sebenarnya (Hidayat, 2021: 127). *Aquaman* juga merupakan ikon budaya yang produksi dan reproduksinya menghasilkan berbagai perilaku dan kebiasaan yang telah ditentukan oleh media, yang bagi Herbert Marcuse, media massa dalam hal ini dianggap memproduksi kesadaran yang salah (Malau, 2013: 20).

Inilah lukisan masyarakat yang terbius oleh komoditas industri budaya *Aquaman* serta mengagung-agungkan semua wujud komoditas yang dipasarkannya. Hal ini menjadi peristiwa yang jauh dari realitas sesungguhnya yang dilakukan oleh *Jeremiah Lakhwani* dalam kehidupan sehari-hari yang kaitannya dengan konsep hiperrealitas Jean Baudrillard. Tokoh rekaan seperti *Aquaman* ini merupakan kenyataan tanpa rujukan yang kini tampak lebih nyata dan dekat. Hiperrealitas kini adalah realitas itu sendiri. (Hidayat, 2021: 132). Ketidaktahuan akan realitas ini berpotensi menghasilkan pola-pola budaya yang mudah mengimitasi apa yang mereka lihat sebagai realitas yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika teknologi mampu memuaskan hasrat manusia, hingga etiket seolah hilang satu demi satu dan alhasil menjerumuskan kita dan menyelam dalam arus gaya hidup konsumerisme, dunia mimpi dan dunia materiil.

Sang sutradara, James Wan menyisipkan mitos-mitos dari berbagai bangsa dan penggalan sejarah peradaban dunia dalam film ini. James Wan juga mencantumkan beragam informasi mengenai permasalahan moral dan sosial yang kita kenal di kehidupan aktual. Seperti yang dicetuskan oleh Barthes bahwa keberadaan dan cara bekerja tanda adalah melalui mitos, Fiske dalam (Prasetyo, 2019: 20). Mitos memiliki tugas memberikan maksud sejarah suatu justifikasi alami dan menjadikan ketidakpastian tampak abadi, Barthes dalam (Prasetyo, 2019: 22). Pernyataan Barthes tersebut menjadikan mitos sebagai bahan pembicaraan yang terus ada di masyarakat. Mitos sendiri juga mengandung suatu ideologi yang mengantarkan pola pikir masyarakat untuk membicarakannya membentuk sebuah konteks pemaknaan yang didasari oleh budaya. Untuk itu diperlukan konsep sinema dan pemaknaan yang lebih mendalam terhadap simbol-simbol yang terkandung di dalamnya, dalam suatu hubungan yang tidak terpisahkan dengan premis bahwa sinema mencerminkan masyarakat dengan berbagai interpretasi (Prasetyo, 2019: 42).

Pada wacana televisi, video, dan film, di dalamnya juga mengandung berbagai unsur yang meliputi fiksi dan fakta, kebenaran dan kepalsuan, atau realitas dan ilusi. Semua ini kemudian direkayasa dan disimulasi agar nampak seolah-olah nyata. Ini artinya, realitas dalam film menjadi realitas simulasi (Wijayati & R, 2019: 210). Intinya adalah simulasi yang menggambarkan kenyataan yang tidak nyata kenyataan. Realitas di mana “bukan realitas” dicitrakan sebagai realitas yang menentukan kesadaran kita yang disebut realitas semu (hiperrealitas). Realitas ini diwujudkan melalui media, 'kiblat' utama masyarakat massa.

Budaya konsumsi masyarakat terhadap produk visual juga terpengaruh oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dibumbui dengan pergerakan digitalisasi dalam

budaya visual. Industri film selaku komponen dari komoditas visual berpartisipasi dalam membangun sikap masyarakat dan memiliki kekuatan dalam mengkonstruksi seseorang melalui simbol-simbol yang dikirimkannya dalam setiap adegan. Secara spesifik, ilusi yang dihasilkan oleh *image* dalam sebuah film mampu mencerminkan realitas semu yang diimplementasikan melalui simbol-simbol visual yang diasumsikan secara hegemonis oleh masyarakat sebagai gambaran yang sesungguhnya. Keadaan dari hiperrealitas ini membuat masyarakat modern menjadi berlebihan dalam pola mengkonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari masyarakat mengkonsumsi bukan karena kebutuhan ekonominya melainkan karena pengaruh model-model dari simulasi yang menyebabkan gaya hidup masyarakat menjadi berbeda.

Penelitian ini menjadi penting sebagai solusi permasalahan fenomena hiperrealitas pada film fantasi khususnya film *Aquaman* yang terjadi pada masyarakat konsumen agar terbangun kesadaran bahwa visualisasi dunia Atlantis merupakan komoditas oleh kekuatan kapitalis, sehingga masyarakat khususnya DC Fandome yang mengkonsumsi komoditas dunia Atlantis mampu membedakan realitas dan simulasi serta tidak menjadi korban atas keuntungan kaum kapitalis. Pemikiran Baudrillard tentang fenomena hiperrealitas ini, cukup menggambarkan kondisi realitas budaya virtual atau buatan di zaman berbagai bentuk simulasi (ilustrasi dengan imitasi). Karena film pada dasarnya tidak dapat ditoleransi seperti suatu realita yang alamiah. Sebab, realitas film direplikasikan dari objek yang tampak maupun tidak tampak sama sekali.

Penelitian terdahulu yang relevan dan digunakan sebagai *state of the art* diantaranya yang pertama adalah *Hyperreality of #BlackLivesMatter Movement on Social Media* oleh Ghozian Aulia Pradhana dan Syaifa Tania (2021). Penelitian ini mengungkapkan bahwa situs jejaring sosial memobilisasi gerakan *online* meskipun tidak terkait langsung dengan gerakan *#BlackLivesMatter*. Di sisi lain, aktivisme *hashtag* mengurangi makna sebenarnya dari gerakan sosial. Oleh karena itu, hiperrealitas dalam *#BlackLivesMatter* tidak bisa lagi dilihat sebagai bentuk protes besar-besaran menuntut keadilan dan mengakhiri kekerasan, tetapi hanya untuk mendapatkan lebih banyak kehadiran digital di media sosial.

Kedua, penelitian berjudul *Hiperbola dan Hiperrealitas Media Analisis Judul Berita Hiperbola di Situs Berita Online* oleh Dwi Asih Handayani (2018). menghasilkan kesimpulan bahwa *headline* berita yang dilebih-lebihkan yang disuguhkan oleh media *online* akan menjadi agen simulakra yang memandu khayalan publik untuk berangan-angan mengenai *hyperrealism*. Berlebihan menjadi *media tools* untuk mencari keuntungan finansial dan kenyataan bahwa itu mungkin tidak cocok sebagai santapan menjadi berita viral dan berita panas. Berkat meluasnya kebiasaan penggunaan media sosial, hiperrealitas yang diciptakan melalui khayalan simulakra menjadi lebih sempurna hadir dalam publik.

Penelitian berikutnya yaitu *Kepalsuan Hidup dan Hiperrealitas Iklan* oleh Cosmas Gatot Haryono (2019). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video promosi episode *#DisneyHakSegalaBangsa* dari Ramayana *Departement Store* memperlihatkan masyarakat tidak dapat dipisahkan dari lingkaran kebohongan yang divisualkan sebagai "lingkaran setan kehidupan." Iklan Ramayana memvisualisasikan diri mereka sebagai pusat kegembiraan dan keaslian sejati di mana semua mimpi menjadi kenyataan. Ramayana bertujuan untuk membawa pola konsumsi masyarakat Indonesia menjadi pola konsumsi yang matinya esensi akibat hanya memandang keberadaan serta *personal image*.

Keempat, penelitian Hiperrealitas Jokowi pada *Video Opening Ceremony Asian Games 2018* oleh Olivia Christine Pangaribuan dan Eriyanto (2019). Kesimpulan penelitian ini adalah Jokowi yang ikut ambil bagian dalam *opening video ceremony Asian Games 2018*, menyuguhkan *performance* seorang pengendara motor profesional dan memiliki unsur hiperrealitas untuk mengangkat profil elektoralnya di Pilpres 2019-2024. Hal ini merupakan pencitraan dirinya dalam kampanye populis, modern, dan millennial sebagai pemimpin yang berbeda dari mantan-mantan presiden Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada metode kualitatif, yaitu teknik untuk menggali serta mempelajari sebuah gejala sentral yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan, Creswell dalam (Raco, 2010: 7) Sumber data yang digunakan yaitu data primer yang diperoleh dari adegan-adegan film dengan waktu pemutaran 2 jam 24 menit dengan mengambil 13 *scene* karena dirasa lebih mampu mewakili gambaran hiperrealitas dunia Atlantis pada Film *Aquaman*. Sedangkan data sekunder bersumber dari literatur buku, jurnal, *website* film, dan berita *online*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Penelitian ini menggunakan teknik analisis semiotika yang merupakan bagian dari teori strukturalisme yakni suatu teknik analisis yang mengungkap keadaan sebenarnya dari suatu objek melalui penyingkapan tabiat, penyidikan, dan karakteristik yang relevan dengan tujuan peneliti. Roland Barthes juga membagi data menjadi tiga sistem: konotasi, denotasi, dan mitos untuk memperkuat analisis semiotikanya yang merupakan fondasi fundamental analisis data. Aspek-aspek yang dieksplorasi dalam film ini didasarkan pada alat analisis Roland Barthes, yaitu sebagai berikut :

1. Tataran Denotatif

Setiap objek penelitian dijelaskan berdasarkan gambaran dalam Film *Aquaman*. Film yang memiliki waktu pemutaran selama 2 jam 24 menit ini akan dipisah menjadi 13 adegan yang berlainan. Kemudian peneliti akan menganalisis makna denotatif yang terkandung dalam setiap adegan film tersebut.

2. Tataran Konotatif

Pada tataran ini, peneliti menggambarkan bagaimana makna konotatif beroperasi dalam gambar berdasarkan plot Film "*Aquaman*." Pada tataran konotatif, peneliti menggambarkan representasi hiperrealitas yang ada dalam film dan bagaimana gambar-gambar ini menggabungkan berbagai perspektif, *gesture*, dll, untuk menciptakan makna.

3. Mitos

Mitos merupakan kaidah yang lebih konkret untuk menafsirkan dan mengekspresikan mitos sebagai semacam wacana, atau jenis wacana yang pada ujungnya bertujuan sebagai penanda pesan tertentu. Seperti pemaparan Barthes mengenai mitos bahwa mitos tidak dapat dijelaskan sebagai objek pesan, tetapi dengan cara yang ditransmisikan.

Selanjutnya, peneliti akan memanfaatkan teks beroperasi lima kode pokok (*Five Major Code*) Barthes dalam menganalisis makna konotasi tahapan kedua yang di dalamnya terdapat penanda teks (leksia) yang meliputi :

1. Kode Hermeneutika atau kode teka-teki yang berpusat pada keinginan pembaca untuk menemukan kebenaran tentang sebuah pertanyaan yang muncul dalam sebuah dialog. Dalam cerita, ada kesinambungan antara munculnya teka-teki dan penyelesaian cerita.
2. Kode Semik atau disebut kode konotatif, menyediakan beberapa aspek. Pada tahap membaca, pembaca mengembangkan tajuk teks. Mereka melihat bahwa frasa atau konotasi kata tertentu dalam teks dapat digolongkan bersama dengan frasa atau konotasi kata yang serupa. Dengan melihat himpunan unit konotasi, kita menemukan tajuk dalam cerita. Beberapa makna konotatif yang melekat pada nama tertentu dapat mengidentifikasi karakter dengan sifat tertentu
3. Kode simbolik adalah aspek paling khas dari pengkodean fiksi, struktural, dan lebih tepatnya pasca-struktural, menurut konsep Baltik. Bagilah dunia budaya dan primitif menjadi kekuatan dan nilai-nilai yang saling bertentangan yang dikodekan secara mitos.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara tematis, Film *Aquaman* menghadirkan kehidupan bawah laut dengan suguhan visual yang memanjakan indera penglihatan melalui kombinasi citraan animasi dengan realitas, terutama pada setting negeri Atlantis. Visualisasi bentuk imajinatif yang dianggap khayal digambarkan secara intensif sepanjang film ini. Penelitian ini melakukan tahapan analisis Semiotika Roland Barthes melalui adegan-adegan dalam film untuk mengetahui gambaran hiperrealitas pada Film *Aquaman*. Data hasil analisis akan dibahas berdasarkan Teori Simulakra dan Hiperrealitas Jean Baudrillard untuk mengetahui bagaimana pemaknaan simbol hiperrealitas dalam Film “*Aquaman*”. Berikut merupakan hasil analisis data berdasarkan scene dalam film:

a. Konsumsi Kisah Fiktif Cinta Dua Dunia

Film *Aquaman* mengisahkan kisah cinta fiksi dalam adegan-adegan romantis. Kisah cinta fiktif ini digambarkan dalam sebuah adegan yang memperlihatkan manusia daratan menjalin cinta dengan manusia Atlantis yang kemudian melahirkan anak berdarah campuran. Masyarakat akan diubah gambarannya tentang dunia percintaan melalui suatu imajinasi. Artinya, realitas kisah cinta ini dapat dikatakan tidak ada, bahkan kosong. Realitas dikonstruksi dan ditampilkan dengan simulator, dan pada gilirannya menggugus menjadi gugusan-gugusan imaji yang menuntun manusia modern pada kesadaran yang ditampilkan oleh simulator tersebut.

Tabel 1. Analisis *Scene* 1

Visual	Dialog/Narasi	Type of Shot
--------	---------------	--------------

	<p><i>Voice Over Arthur</i> : “Jules Verne pernah menulis, letakkan 2 kapal di laut lepas tanpa angin atau pasang, pasti akan bertemu. Begitulah orangtuaku bertemu, seperti 2 kapal yang ditakdirkan bersama. Dunia mereka berbeda. Tapi, hidup seperti laut, punya cara menyatukan orang”</p>	<p><i>Establishing Shot & Wide Shot/Long Shot</i></p>
<p>ambar1. Tom Curry menyelimuti Atlanna</p>	<p><i>Voice Over Arthur</i> : “Ibuku kabur dari perjodohan, tapi di mercusuar Ayahku dia menemukan hal tak terduga. Dan Ayahku, menemukan cinta sejatinya” Atlanna : “Dia bukti kaum kita bisa bersama. Kelak dia akan satukan dunia kita”</p>	<p><i>Close Up</i></p>
<p>Time : 00.01.08 - 00.01.41 & 00.04.36 - 00.05.38</p>	<p>Set : Amnesty Bay, Maine (Mercusuar Rumah Tom Curry)</p>	

1. Denotasi

Signifier : Seorang manusia permukaan bertemu dengan penghuni Atlantis

Signified : Tumbuh benih-benih cinta antara Tom dan Atlanna

Potongan *scene* di atas menggambarkan seorang manusia permukaan bertemu dengan wanita yang berasal dari Atlantis yang terdampar di dekat mercusuar. Tom menyelamatkannya dan mengenalkan benda-benda yang ada di daratan, salah satunya salju. Atlanna sangat takjub dengan bunga es ini karena tidak pernah ia temui di Atlantis, lalu Tom datang memberikan selimut karena cuaca sangat dingin. Mereka berdua saling jatuh cinta dan melahirkan seorang bayi laki-laki.


2. Konotasi

Tom Curry sang penjaga mercusuar menemukan cinta sejatinya terhadap Ratu Atlantis. Dalam *scene* di atas tergambar bahwa Tom sedang menyelimuti Atlanna dengan kain tebal. Mereka melahirkan seorang anak yang terinspirasi dari nama badai yaitu Arthur. Nama ini merupakan wujud harapan bahwa kelak Arthur akan tumbuh kuat seperti badai, menjadi penyelamat, dan datang membawa pelangi usai badai. Atlanna memberikan afirmasi dan pesan kepada Arthur kecil bahwa kelak ia akan menyatukan dunia bawah laut dan permukaan yang selama ini tidak harmonis. Lahirnya Arthur juga menjadi bukti bahwa dua dunia ini dapat bersatu.

3. Mitos

Asmara dua insan dari dunia berbeda berulang kali diangkat ke layar kaca. Seperti memberikan nuansa dan intrik cerita yang berbalik dari kisah romansa antar manusia. Film dengan kisah cinta insan beda dunia ini menawarkan sensasi sentimental antara manusia dan karakter yang bersinggungan dengan kehidupan sehari-hari. Di Indonesia sendiri, terdapat berbagai legenda dari beberapa daerah yang mengisahkan percintaan terlarang antara manusia dengan makhluk di luar nalar yang hingga kini kisah cinta tersebut menjadi mitos dalam dunia percintaan.

4. Kode Hermeneutik

 <p data-bbox="336 445 639 510">Gambar 4. Hologram pesan Raja Atlan</p>	<p data-bbox="740 152 1169 219">di tangan raja sejati dia bisa melihatnya”</p>	
<p data-bbox="261 517 555 546">Time : 01.17.24 – 01.20.40</p>	<p data-bbox="740 517 1155 546">Set : Kerajaan Deserter, Gurun Sahara</p>	

1. Denotasi

Signifier : Arthur dan Mera tiba di lokasi pembuatan Trisula Atlan

Signified : Satu demi satu petunjuk Raja Atlan memberikan kode letak Trisula

Arthur dan Mera secara tidak sengaja tergelincir di bawah tanah gurun pasir tempat persenjataan dimana Trisula Atlan dibuat sebelumnya. Mereka melihat bukti-bukti kebenaran Trisula Atlan dan segera memasang tabung pemberian Vulko. Tabung tersebut seketika memunculkan hologram Raja Atlan yang memberikan petunjuk dan pesan dimana Trisula tersebut berada.

2. Konotasi

Berkat GPS Atlantis milik Mera, Arthur dan Mera jatuh ke lubang bawah tanah Gurun Sahara dan terjatuh ke sebuah tempat yang mereka cari yaitu Kerajaan Deserter. Konon, di kerajaan tersebut adalah tempat ditempanya Trisula Atlan. Di sana, mereka berdua melihat bongkahan cetakan Trisula Atlan yang sudah patah dan beberapa bukti lainnya. Tidak menunggu lama, Mera dengan cepat meletakkan tabung berisi pesan Raja Atlan ke sebuah alat kuno namun alat tersebut tidak dapat bekerja karena tertutup oleh debu sejak sebelum Sahara menjadi gurun. Dengan kecerdikannya, Mera mengambil air keringat di wajah Arthur untuk membasahi alat tersebut. Tidak disangka-sangka, air keringat Arthur membuat alat itu bekerja dan mengeluarkan cahaya yang bergerak mengisi semua sudut alat tersebut. Hologram Raja Atlanpun keluar dari tabung yang berpesan mengenai kekuatan Trisula dan petunjuk dimana letak Trisula Atlan berada.

3. Mitos

Dalam etimologi Yunani, nama trisula (*trident*) terbentuk dari kata tri yang berarti tiga dan dent (*dens*) yang berarti gigi. Sedangkan dalam mitologi barat, Trisula adalah perlengkapan atau atribut yang dimiliki oleh Dewa Yunani Poseidon, yang dikenal sebagai dewa laut, gempa bumi, dan badai yang kemudian menjadi dewa maritim Romawi, dengan nama Neptunus. Berbekal trisula, ia menguasai dunia sebagai simbol kekuatannya.

4. Kode Hermeneutik

“Hanya di tangan raja sejati dia bisa melihatnya” merupakan kode hermeneutik dalam *scene* ini yang merujuk pada sebuah *clue* dari hologram Raja Atlan yang harus dipecahkan dan menjadi sebuah pertanyaan bagi Arthur untuk mencari siapa raja sejati sepanjang sejarah Yunani. Timbul teka-teki apakah Arthur dan Mera bisa menjawab *clue* dari Raja Atlan atau tidak.

5. Kode Semik

Ekpresi Mera dan Arthur merupakan kode semik pada *scene* ini yang mana memiliki makna sebuah rasa takjub melihat kharisma seorang raja pertama Atlantis. Selain itu, *setting* tempat yang terkesan berdebu dan tak terurus mendeskripsikan tempat kuno tak berpenghuni yang termakan waktu. Warna hijau kebiru-biruan yang muncul pada tabung, alat, dan hologram Raja Atlan merupakan simbol warna Atlantis yang identik dengan lautan. Yang terakhir, penggunaan air untuk membuka tabung hologram Raja Atlan juga bermaksud karena air yang jernih merupakan simbol kemurnian hati Arthur untuk membangkitkan sejarah masa lalu.

6. Kode Simbolik

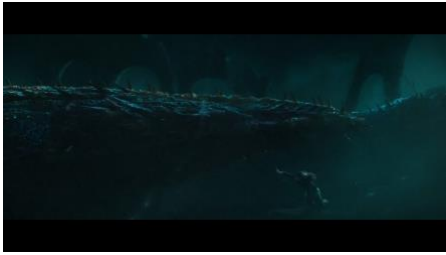

“Trisula ini berisi kekuatan Atlantis. Di tangan yang salah akan memberi kehancuran. Tapi, di tangan pewaris sejati. Itu akan menyatukan kerajaan atas dan bawah” leksia yang dikatakan oleh Raja Atlan ini merupakan kode simbolik pada adegan di atas. Senjata, tongkat, atau pusaka dan sebutan lainnya adalah simbol kekuatan seorang raja. Trisula sebagai simbolis keinginan, keseimbangan, pengetahuan, dan pikiran akan mampu menjadi alat pemersatu berbagai gejala situasi yang carut marut di luar kendali manusia jika diasah dengan cinta kasih dan kecerdasan moral.

c. Hadirnya Sosok *Superpower* Tokoh Fiksi *Aquaman*

Pengaruh postmodernisme dalam film ini juga nampak pada penciptaan fantasi melalui simulasi realitas, salah satunya melalui karakter *superpower Aquaman*. Tokoh *Aquaman* digambarkan sebagai laki-laki maskulin dengan fisik ideal dan memiliki kekuatan luar biasa di dua dimensi. Hal ini juga merupakan suatu bentuk cerminan dari keinginan masyarakat akan seorang sosok ideal dan benar-benar diidolakan, namun hanya ada dalam film. Akibatnya, kebenaran dan fantasi menjadi hal-hal yang seolah-olah nyata karena dianggap akan benar adanya. Simulasi tidak membutuhkan hal-hal yang rasional karena tujuan simulasi adalah untuk menarik minat manusia, bahkan tokoh khayalan pun dapat digunakan untuk hal tersebut. Karakter *Aquaman* sebenarnya mencerminkan sebuah gejala baru dalam masyarakat simulasi dan konsumerisme, yaitu gejala hiperrealitas dimana ketika realitas buatan telah melampaui realitas yang sebenarnya.

Tabel 3. Analisis *Scene* 3

Visual	Dialog/Narasi	Type of Shot
--------	---------------	--------------

 <p>Gambar 5. Arthur berkomunikasi dengan Karathen</p>	<p>*Karathen menghajar Arthur hingga terlempar dan terjatuh*</p> <p>Arthur: “Berhenti (sambil mengangkat tangan untuk dapat mengendalikan binatang laut). Kau benar, aku memang darah campuran. Tapi, aku tak datang karena aku layak. Aku memang tak layak”</p> <p>Karathen : “Kamu memahamiku?”</p> <p>Arthur: “Ya”</p> <p>Karathen: “Tak ada manusia yang bicara denganku sejak Raja Atlan. Siapa kau?”</p>	<p>Wide Shot/Long Shot</p>
 <p>Gambar 6. Arthur membawa Trisula dan memakai kostum <i>Aquaman</i></p>	<p>Arthur: “Aku bukan siapa-siapa. Aku datang karena tak punya pilihan. Aku datang untuk menyelamatkan rumahku dan rakyat yang kusayangi. Aku datang karena cuma Trisula harapan mereka. Jika alasan itu tak cukup bagus, makan persetan denganmu”</p>	<p>Medium Long Shot</p>
<p>Time : 01.50.32 – 01.54.35</p>	<p>Set : Laut Tersembunyi, Inti Bumi</p>	

1. Denotasi

Signifier : Arthur bertemu makhluk penjaga Trisula Atlan

Signified : Arthur bertarung dengan Karathen dan berhasil merebut Trisula Atlan

Scene di atas menggambarkan perjuangan Arthur untuk merebut Trisula yang dijaga oleh Karathen. Pada *scene* tersebut Arthur mengeluarkan kekuatannya untuk berkomunikasi dengan Karathen. Arthur adalah orang kedua setelah Raja Atlan yang bisa berbicara dengan makhluk lain selain manusia. Atas kelebihan yang dimiliki Arthur tersebut, ia berhasil mengambil Trisula dan berubah menjadi *Aquaman*, raja Atlantis.

2. Konotasi

Atlanna menuntun Arthur untuk merebut Trisula Atlan yang tersembunyi di balik air terjun yang dijaga oleh makhluk mitologi bernama Karathen. Karathen hanya mengizinkan raja sejati, sedangkan Arthur adalah manusia *immortal* yang dianggap sebagai darah kotor yang tidak pantas berada di tempatnya. Arthur mengangkat tangannya persis di depan wajah Karathen untuk mengendalikan dan berkomunikasi dengannya. Kemampuan Arthur itu membuat Karathen takjub dan mempersilakan Arthur untuk mengambil Trisula. Dengan ketulusan niatnya, Arthur berhasil mengambil Trisula dari genggamannya Raja Atlan. Arthur akhirnya kembali dengan menggunakan kostum *Aquaman* berwarna hijau dan *gold*.

3. Mitos

Keberadaan *superhero* seringkali dipengaruhi legenda dan mitos kuno. Ketika membuat perbandingan antara dewa, legenda mitos, dan pahlawan super modern, kekhasan naratif tidak akan pernah sepenuhnya selaras. Namun, hubungan dapat dibuat diantara mereka yang dapat menunjukkan bahwa pahlawan mitos modern (berasal dari istilah Yunani *heros*) adalah kelanjutan dari penciptaan mitologi yang kembali ke awal imajinasi manusia. Pahlawan mitologis di seluruh dunia digambarkan sebagai benar-benar "super", yang berarti ada di atas dan di luar kemanusiaan. Mereka lebih cantik, lebih berani, dan lebih banyak akal, melampaui kemampuan manusia, dan digambarkan sebagai puncak kesempurnaan fisik. Hal ini tentu saja terus diekspresikan dalam pahlawan modern, dalam karakter seperti salah satunya *Aquaman*.

4. Kode Hermeneutik

Artikulasi teka-teki yang dikatakan oleh Karathen: "Tak ada manusia yang pernah melepas Trisula dari genggamannya Atlan. Jika dia menganggapmu tak layak, aku belum makan berabad-abad dan aku kelaparan" merupakan pertanyaan apakah Arthur mampu untuk mengambil Trisula. Kode hermeneutik ini adalah kode penceritaan yang muncul dalam sebuah wacana yang dapat mempertajam jawaban dari dialog tersebut. Jawaban Karathen tersebut menunda jawaban lain yang membingungkan harapan penonton agar Arthur benar-benar dapat merebut Trisula dari Karathen.

5. Kode Semik

Kode-kode yang ditata dalam *scene* di atas memberikan suatu konotasi mengenai sosok pahlawan yang melawan kegelapan. Pertama, dapat dilihat dari setting tempat yang memiliki nuansa gelap untuk memvisualisasikan tempat pengasingan yang diselubungi misteri untuk memberikan kesan mistis karena dijaga oleh makhluk mitologi mengerikan dan memberikan rasa takut. Leksia Arthur: "stop" yang diikuti dengan mengangkat salah satu tangannya di depan wajah Karathen memiliki makna bahwa Arthur memiliki kekuatan luar biasa untuk berbicara dan mengendalikan monster menakutkan. Kode semik lainnya juga muncul dalam adegan kemunculan Arthur di balik air terjun dengan perubahan kostum dan membawa Trisula menggambarkan karakter kuat tokoh utama sebagai pahlawan yang lebih dari raja. Raja hanya berjuang untuk bangsanya, sedangkan Arthur merebut Trisula untuk berjuang demi semua makhluk. Kostum yang berganti juga merupakan simbol perubahan jati diri seseorang. Kostum *superhero* ini didominasi dengan corak sisik ikan yang melambangkan seorang Raja lautan.

6. Kode Simbolik



Kode simbolik pada *scene* di atas berkaitan dengan unsur pahlawan dan raja. Pertentangan dua unsur ini sebenarnya hampir mirip, tetapi dalam adegan di atas diceritakan dengan detail perbedaan raja dan pahlawan yang digambarkan di dalam sosok Arthur. Disini Arthur sama sekali tidak menampakkan sisi egoisnya untuk membela kaumnya saja, melainkan demi semua orang yang dia cintai

d. Visualisasi Dunia Fantasi Atlantis

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini tidak hanya dapat memperluas pusat tubuh atau sistem saraf manusia, tetapi bahkan secara lebih fantastis menciptakan kembali realitas, nostalgia, dan masa lalu; penciptaan gambar rekayasa dan realitas baru; mengubah halusinasi dan khayalan menjadi realita sesungguhnya; melipat realitas menjadi tidak lebih dari layar sempit. Ini artinya, realitas dalam Film *Aquaman* menjadi *virtual reality*. Atlantis sebagai

dunia baru yang mendekati kata ‘sempurna’ direkayasa sebagai dunia impian yang diimpikan masyarakat kini. Terdapat peradaban modern dengan teknologi serba canggih dan sumber daya yang tak terbatas. Visualisasi Atlantis ini erat dengan sentukan teknologi CGI yang memberikan kesempatan untuk menciptakan suatu bentuk khayal dan memberikan solusi atas perwujudan imajinasi yang tidak konkret yang dibutuhkan dalam menciptakan fantasi dalam benak penonton Hal ini merupakan salah satu bentuk kapitalisme yang dilakukan demi produksi dan konsumsi.

Tabel 4. Analisis Scene 4

Visual	Dialog/Narasi	Type of Shot
 <p data-bbox="363 880 676 943">Gambar 7. Jembatan bawah air Atlantis</p>	<p data-bbox="767 607 1176 674">Arthur : “Apa gunanya jembatan bawah air?”</p> <p data-bbox="767 680 1176 786">Mera : “Jembatan masuk peninggalan Dunia Lama. Pintu keluar masuk ibu kota”</p> <p data-bbox="767 792 1176 826">Arthur : “Kenapa tak lewat tembok?”</p> <p data-bbox="767 833 1176 1005">Mera : “Keamanannya tak bisa ditembus. Meski berhasil hindari penjaga, mereka takkan bisa lewati meriam hidro. Orang-orang selalu mencoba menyelip”</p> <p data-bbox="767 1012 979 1046">Arthur : “Apa ini?”</p>	<p data-bbox="1198 640 1433 674"><i>Wide Shot/Long Shot</i></p>
 <p data-bbox="379 1290 660 1352">Gambar 8. Keindahan dunia Atlantis</p>	<p data-bbox="767 1039 1176 1106">Mera : “Kontrol perbatasan. Tenang, aku punya izin diplomatik”</p> <p data-bbox="767 1113 1107 1146">*Memasuki Kerajaan Atlantis*</p> <p data-bbox="767 1153 1043 1187">Mera : “Selamat pulang”</p>	<p data-bbox="1198 1012 1410 1046"><i>Extreme Long Shot</i></p>
<p data-bbox="295 1361 587 1395">Time : 00.41.46 – 00.43.21</p>	<p data-bbox="767 1361 1016 1395">Set : Kerajaan Atlantis</p>	

1. Denotasi

Signifier : Warna-warni kehidupan bawah laut dengan jembatan bawah air dan kecanggihannya teknologinya

Signified : Keindahan Atlantis

Arthur pertama kali menginjakkan kakinya ke Atlantis bersama Mera dengan menaiki kapal milik Mera. Dalam perjalanan menuju Atlantis, Arthur menemui beragam benda asing yang tidak pernah ia lihat sebelumnya. Kecanggihannya dan keindahan Atlantis sangat membuatnya berdecak kagum.

2. Konotasi

Atas bujuk rayu Mera, akhirnya Arthur bersedia pergi ke Atlantis untuk menemui Vulko. Sepanjang perjalanan menuju Atlantis, mata Arthur disuguhkan dengan pemandangan keindahan dan kecanggihannya yang dimiliki Atlantis. Matanya tidak berkedip dalam melihat detail sudut Atlantis. Beragam pertanyaan dilontarkan Arthur karena merasa takjub dengan warna-warni yang tidak pernah dia lihat di daratan. Menembus tembok besar, air terjun,

hingga jembatan bawah air dengan keamanan ketat berhasil dilalui mereka berdua hingga tiba waktunya Arthur sampai di tanah kelahiran ibunya yaitu, Atlantis.

3. Mitos

Mitos filsuf Yunani Plato mengenai Atlantis telah menarik imajinasi sejak abad ke-4 SM dalam dua dialog yang ditulis dalam buku *Timaeus dan Critias*. Dalam catatannya, Plato menyebut bahwa Atlantis terhampar di seberang pulau pilar-pilar Herkules dan menghilang di kedalaman laut akibat kalah dari Athena. Mitologi menggambarkan Atlantis sebagai daratan raksasa di atas Samudera Atlantik. Di atas samudera tersebut ada sebuah istana berpagar perak dan dikelilingi tembok emas. Pelabuhan dan kapal juga dilengkapi dengan berbagai peralatan. Ada juga benda di dalamnya yang bisa mengangkat orang ke udara.. Film *Aquaman* ini secara gamblang menyebutkan kebenaran mitos, namun tidak disebutkan di mana keberadaan Atlantis secara detail.

4. Kode Hermeneutik

Teka-teki kode hermeneutik yang diucapkan Mera: “Orang-orang selalu mencoba menyelip” mengandung kode bahwa manusia memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sebuah legenda kuno tersembunyi dan ingin membuktikan kebenaran. Leksia ini merupakan teka-teki terhadap peradaban Atlantis yang selama ini memancing rasa penasaran umat manusia.

5. Kode Semik

Kode Semik pada *scene* di atas memanfaatkan beberapa isyarat seperti penggambaran lokasi Atlantis yang berada di balik tembok besar. Tembok yang sangat tinggi dan besar ini menyimbolkan bangunan kuat yang dapat menyimpan rahasia Atlantis. Pemakaian warna hijau, biru, dan ungu memiliki makna untuk menciptakan kesan fantasi. Hijau melambangkan lingkungan, biru melambangkan laut, dan ungu bermakna misterius. Adapun tujuan warna-warna tersebut sebagai penguat *setting* Atlantis dalam film ini. Dialog “Selamat pulang” yang ditunjukkan oleh Arthur adalah kode bahwa Atlantis merupakan rumah kedua Arthur selain di daratan. Seolah kembalinya Arthur tersebut disambut oleh keindahan Atlantis.



6. Kode Simbolik

Produksi tanda dalam *scene* ini menciptakan realitas semu dan mengarah pada imajinasi yang abstrak. Kode simbolik ini pada dasarnya memenuhi semua wacana Film *Aquaman* dari awal hingga akhir cerita. *Setting* tempat Atlantis mewakili salah satu penandaan di lingkup hiperrealitas yang disajikan dalam *scene* di atas. Konsumsi atas kode simbolik ini menciptakan dunia virtual yang kemudian diterima sebagai realitas. Dunia Atlantis pada Film *Aquaman* ini menggambarkan runtuhnya realitas oleh rekayasa virtual.

e. Penggunaan Teknologi dalam Menampilkan Fantasi Atlantis

Dunia Atlantis digambarkan dengan suguhan *special effect* untuk menyempurnakan penciptaan imajinasi dalam proses produksi film *Aquaman* dengan menampilkan penggunaan teknologi seperti panggilan video berupa hologram air, dan senjata modern. Ketika teknologi mampu memuaskan hasrat manusia, hingga etiket seolah hilang satu demi satu dan alhasil menjerumuskan kita dan menyelam dalam arus gaya hidup konsumerisme, dunia mimpi dan dunia materiil. Keadaan ini juga menunjukkan bahwa Film *Aquaman* dan film DC lainnya tampak lebih riil dari pada realita yang sesungguhnya, yang di dalamnya citra, model, serta kode hiperrealitas bermetamorfosa layaknya pengawas tindak-tanduk dan pikiran manusia.

Tabel 5. Analisis *Scene 5*

Visual	Dialog/Narasi	Type of Shot
 <p>Gambar 9. Pertemuan virtual Black Manta dan Orm</p>  <p>Gambar 10. Black Manta menembakan sinar plasma senjata Atlantis ke gunung karang</p>	<p>Orm : “Kau kalah terakhir kali karena senjata permukaanmu gagal. Senjata kami tidak. Ini pelindung purwarupa untuk pasukan Atlantis selanjutnya. Atlantis paham betul dengan balas dendam. Kau akan pimpin pasukanku sebagai pasukan pribadi untuk memburu darah campuran itu. Aku tak bisa sentuh mereka, tapi kau bisa. Dia terbang ke duniamu. Bunuh dia dan wanitanya, kau akan dihadiah”</p> <p>Black Manta : “Membunuhnya adalah hadiahku”</p> <p>Orm : “Senjata ini masih percobaan. Itu mengubah air menjadi sinar plasma”</p> <p>*Black Manta mencoba menembakkan senjata tersebut ke gunung karang.</p>	<p><i>Medium Shot</i></p> <p><i>Wide Shot/Long Shot</i></p>
<p>Time : 01.13.22 – 01.14.26</p>	<p>Set : Samudera Hindia</p>	

1. Denotasi

Signifier : Orm dan Black Manta bertemu

Signified : Sebuah rencana membunuh Aquaman dengan bantuan persenjataan Atlantis Pasukan Atlantis bertemu Black Manta dengan membawa persenjataan Atlantis. Wujud virtual Orm muncul dari air dan memerintahkan Black Manta menggunakan senjata tersebut untuk membunuh Arthur.

2. Konotasi

Di suatu tempat, di Samudera Hindia, Orm memerintahkan 5 pasukannya untuk bertemu dengan Black Manta. Satu set peralatan persenjataan lengkap Atlantis diberikan kepada Black Manta untuk membunuh Arthur. Salah satu pasukan Atlantis menekan tombol yang berada di lengan bajunya, tiba-tiba wujud virtual Orm keluar dari air laut untuk melakukan panggilan *video*. Persenjataan tersebut memiliki kecanggihan dapat mengubah air menjadi sinar plasma. Black Manta mencoba memancarkan sinar plasma yang keluar dari senjata ke arah batuan karang di ujung pantai. Seketika batuan karang besar tersebut meledak dan hancur.

3. Mitos

Kemampuan manusia untuk membangun cerita-cerita fiksi atau mitos-mitos banyak mewarnai pembicaraan masyarakat. Mitos-mitos itu dapat berupa teknologi, ideologi, agama, dan lain-lain menjadikan dinamika perkembangan peradaban manusia begitu dinamis. Atlantis yang

menjadi sumber mitos pada film ini, menyuguhkan kecanggihan teknologi yang sangat modern. Dalam catatan Plato, disebutkan Atlantis memiliki angkatan bersenjata yang sangat kuat untuk melindungi kerajaan yang memiliki cakupan wilayah yang luas. Hal ini diperkuat dengan salah satu penemuan teknologi Atlantis yakni Antikythera. Cerita yang dibenarkan oleh penemuan-penemuan ini menjadikan Atlantis sebagai simbol mitos lautan yang tumbuh bersama kemajuan teknologi saat ini.

4. Kode Hermeneutik

Harapan penonton untuk mendapatkan suatu kebenaran dalam adegan di atas tertulis dalam narasi Black Manta: “Membunuhnya adalah hadiahku”. Leksia ini menciptakan sebuah ketegangan dan teka-teki sebelum memberikan jawaban dan aksi apa yang akan dilakukan Black Manta untuk membunuh Arthur. Kode hermeneutik ini pada dasarnya adalah kode penceritaan untuk adegan selanjutnya.

5. Kode Semik

Tatap muka virtual antara Orm dan Black Manta merupakan simulasi dari panggilan *video call* di dunia nyata. Tatap muka virtual ini mampu menangkap gambar sekaligus suara yang ditransmisikan untuk menghubungkan dunia Atlantis dan dunia daratan. Bentuk virtual Orm yang terbuat dari air ini merupakan kode semik yang menunjukkan citra Atlantis yang memiliki sumber kekuatan yang berasal dari lautan. Tak hanya itu, senjata yang dilengkapi teknologi pengubah air menjadi sinar plasma juga menunjukkan kecanggihan peradaban Atlantis. Adaptasi energi plasma yang direkonstruksi pada film membuat adegan ini sebagai representasi kecanggihan dunia fantasi yang melebihi dunia asli.

6. Kode Simbolik

Imajinasi dan realita memenuhi sebegini besar dari setiap *scene* yang ada dalam Film *Aquaman*. Kode simbolik ini memperlihatkan virtualisasi buatan kode dalam ruang simulakra yaitu segala kecanggihan dunia Atlantis. Suguhan adegan-adegan yang mengandung hiperrealitas muncul berulang-ulang sebagai dasar struktur simbolik

Gambaran hiperrealitas yang diproduksi DC film melalui film fantasi *Aquaman* di atas telah masuk melewati fase-fase simulasi dan hiperrealitas Jean Baudrillard yang ada, yaitu :

1. *It is the reflection of a basic reality.* (Citra yaitu cerminan dari kenyataan dasar)

Hal yang nyata sekarang hanya simulasi. Simulasi pada fase ini tidak membutuhkan hal-hal yang rasional karena tujuan simulasi adalah untuk menarik minat manusia. Gambaran simulasi yang ditemukan dalam Film *Aquaman* adalah ilustrasi kehidupan tokoh utama yaitu Arthur yang hidup di dunia nyata dengan menunjukkan keindahan alam dunia melalui lautan, padang pasir, wisata sejarah, dan pemukiman penduduk lokal. Simulasi lain yang diproduksi dalam film ini juga terlihat pada pemakaian teknologi modern seperti televisi, *smartphone*, siaran berita, alat transportasi mobil, pesawat, dan kapal selam yang lumrah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Adegan tersebut mengalir dari representasi gambar ke dalam pikirannya dan menggiring penonton untuk berpura-pura memiliki kondisi hidup yang sempurna secara nyata. Apa yang digambarkan dalam Film *Aquaman* adalah tampilan gambar teknologi simulasi tinggi yang memungkinkan sutradara untuk menciptakan kembali apa yang mewakili dunia Atlantis, kesempurnaan dunia baru yang ideal.

2. *It masks and perverts a basic reality.* (Citra menutupi serta memutarbalikkan kenyataan dasar)

Fase kedua ditandai oleh representasi yang tidak sesuai dengan realitas. Ketidaksesuaian gambar dan realitas bukan dibentuk untuk menutupi realitas yang ada, melainkan untuk menutupi ketiadaan realitas. Pemunculan gambar-gambar yang merujuk pada Atlantis dilakukan untuk menutupi ketiadaan realitas bahwa tokoh *Aquaman*, senjata Trisula, teknologi canggih Atlantis dan semua yang ada di dunia Atlantis bukan cerminan realitas yang ada. Di sini, gambar mendistorsi kenyataan.

Atlantis hanyalah dunia imajinasi yang seolah-olah nyata namun keberadaannya tak lebih dari sebuah mitos, hanya sebuah virtualisasi, suatu realitas yang diimajinasi atau bayangan hampir serupa atau dunia imajinatif yang menjadi idaman masyarakat modern di dunia ini. Perpaduan warna-warni kehidupan bawah laut sebagai simbol kemakmuran makhluk laut dengan lingkungannya, peradaban dengan teknologi super modern, dan kekuatan yang dimiliki penghuni lautan yang jauh dari kata ‘kurang’ sangat melekat pada citra Atlantis. Citra semacam ini tidak kita temui dalam kehidupan nyata, sehingga Film *Aquaman* membuat rasionalisasi dengan menempelkan identitas Atlantis. Pada tahap ini, penonton mulai melihat perbedaan realita dan imajinasi, maka dari itu, apabila penonton film tidak kritis melihat perbedaan pada fase kedua, mereka akan mencapai fase akhir dalam simulasi, yaitu simulakra.

3. *It masks the absence of a basic reality.* (Citra menghapus kenyataan dasar)

Simulakra, lebih jauh merujuk Baudrillard, tidak mempunyai referensi, ia adalah salinan dari salinan, tiruan dari tiruan, pemalsuan dari yang palsu, sehingga perbedaan antara yang duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Fase ini ditandai ketika pemahaman dan pengetahuan kita mengenai dunia dikaburkan oleh tanda-tanda yang datang menggantikan realitas. Simulakra pada Film *Aquaman* ditandai dengan kemampuan penonton mengadaptasi dunia *Aquaman* dan Atlantis dalam dirinya sendiri. Misalkan hadirnya tokoh utama *Aquaman* yang memiliki kekuatan super dan menjadi sosok *hero*, terciptanya dunia Atlantis yang digambarkan seperti dunia mimpi yang serba modern dengan peradaban dan teknologi canggih di dalamnya, pusaka Trisula yang menjadi sumber kekuatan dalam memerintah makhluk laut, hologram masa lalu yang dapat menyimpan catatan sejarah, peran hewan mitologi sebagai penjaga tempat pengasingan, perubahan kostum superhero sebagai simbol kemenangan jati diri, hingga cerita asmara fiksi. Pada akhirnya manusia hanyalah mayoritas dari massa yang bungkam yang menampung apa pun yang diberikan kepada mereka. Realitas fiktif film ini secara harfiah melampaui kenyataan dan menipu penonton sehingga menangkap visualisasi dalam film seperti kenyataan dan menerimanya sebagai realitas kehidupan yang sesungguhnya (hiperrealitas).

4. *It bears no relation to any reality whatever: it is its own pure simulacrum.* (Citra tidak berhubungan dengan kenyataan apapun: citra yaitu simulacrum murninya sendiri)

Pada tahap ini terjadi replika dari suatu realitas dimana apa yang dianggap nyata sebenarnya tidak ada. Film *Aquaman* melahirkan simulakra, sebuah realitas buatan yang tidak lagi terkait dengan realitas nyata dan mengaburkan ketidaksesuaian antara yang asli dan replika. Dalam film ini, kita hanya melihat simulakra, melihat kesempurnaan dari negeri impian ideal yang hiperril. Karakter superhero, kuat, dan maskulin yang terasa hanya ada dalam dimensi imajinasi dan penafsiran individu sehingga dapat dikatakan bahwa hiperrealitas dalam Film *Aquaman* telah tercapai dengan kemampuan individu dalam merefleksikan dan merasakan simulakra yang disuguhkan pada film. Tahap ini dilakukan DC

film untuk menghadirkan dunia Atlantis dalam Film *Aquaman*. Atlantis tidak berhubungan dengan realitas. Namun citra Atlantis yang identik dengan mitos menghadirkan citra tersendiri. Hiperrealitas diartikan sebagai sebuah zaman yang dikonstruksi oleh sesuatu yang sebenarnya palsu, tiruan, buatan, dan artifisial, tetapi menjadi lebih nyata ketimbang kenyataan itu sendiri. Penonton terlena dengan segala kemudahan hidup, budaya konsumsi yang serba instan membuat mereka lupa bahwa hidup yang mereka hadapi mulai kabur dan tenggelam dalam realitas semu.

SIMPULAN

Pemaknaan semiotika Roland Barthes sangat membantu dalam proses penafsiran konten gambar hiperrealitas dari film. Citra Atlantis yang ditampilkan secara berulang-ulang dapat menarik *audiences* untuk terlebur dalam sebuah imaji hiperrealitas yang diciptakan melalui sebuah film fantasi. Hiperrealitas dalam Film *Aquaman* mengacu pada segala sesuatu yang bersifat “melampaui kenyataan” namun itulah menurut Baudrillard ciri paling khas yang dibawa oleh simulakra. *Aquaman* dengan dunia Atlantisnya hanya sebuah dunia yang tak nyata, *Aquaman* dan Atlantis adalah kebohongan yang dibawa oleh simulakra sebagai cara kapitalisme untuk menawarkan visualisasi kecanggihan teknologi dan fantasi untuk mendapatkan keuntungan. Hiperrealitas adalah bentuk model referensi yang tidak mereplikasi apa pun. Namun, dimaknai sebagai kloning diri sendiri. Dalam hal ini, duplikat dan asli adalah objek serupa. Baudrillard juga mengatakan realitas budaya saat ini menunjukkan tanda-tanda lahirnya realitas buatan yang jauh lebih nyata dari realitas. Baudrillard menamakan tanda-tanda itu sebagai hiperrealitas: kenyataan yang "lebih nyata dari yang nyata".

Ditemukan potensi gambar yang dapat dimaknai sebagai fenomena hiperrealitas melalui fase simulasi, simulakra, dan hiperrealitas. Adapun gambaran hiperrealitas Jean Baudrillard yang tercermin pada Film *Aquaman* yaitu (1) Kisah fiktif cinta dua dunia, (2) Konsumsi mitos senjata fantasi Trisula, (3) Hadirnya sosok superpower tokoh fiksi *Aquaman*, (4) Visualisasi dunia fantasi Atlantis, dan (5) Penggunaan teknologi dalam menampilkan fantasi Atlantis. Relasi semiotika dalam realitas film sesungguhnya adalah sebuah pembrutalan tanda-tanda sebagai manifestasi dari pertukaran simbolik hiperrealitas. Melalui sajian Film *Aquaman*, dominasi kapitalis juga dapat terlihat dari imaji yang sengaja diproduksi untuk menggiring massa pada konsumsi komoditas *Aquaman*. Film *Aquaman*, yang di dalamnya melekat simbol dan tanda, dikomodifikasikan menjadi komoditas kontemporer yang merupakan penawaran terhadap adanya konsumsi massal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada tim Jurnal Avant Garde Universitas Budi Luhur yang telah memberikan kesempatan, masukan dan arahan dalam proses *review* artikel ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada segenap pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1994). The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception. In *Philosophers on Film from Bergson to Badiou*.
<https://doi.org/10.7312/kul-17602-005>
- Firdausi, F. A. (2018). *Asal-Usul Atlantis, Pulau yang Mengemuka dalam Aquaman*. Tirto.Id.
<https://tirto.id/asal-usul-atlantis-pulau-yang-mengemuka-dalam-aquaman-dcxW>
- Handayani, D. A. (2018). Hiperbola dan Hiperrealitas Media Analisis Judul Berita Hiperbola di Situs Berita Online. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 05(02), 120–134. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v5i2.9123>
- Haryono, C. G. (2019). Kepalsuan Hidup dalam Hiperrealitas Iklan (The Falsehood of Life in Advertising Hyperreality). *Profetik Jurnal Komunikasi*, 12(02), 114–130.
<https://doi.org/10.14421/pjk.v12i2.1662>
- Hereyah, Y. (2011). Media Massa : Pencipta Industri Budaya Pencerahan yang Menipu Massa. *UMN*, 03(02), 95–104.
- Hidayat, M. A. (2021). *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern* (Taufiqurrahman (ed.)). Cantrik Pustaka.
- Kamaliah, A. (2019). *Inikah Aquaman Versi Indonesia? Jason Momoa Vs Jeremiah Lakhwani*. Detik.Com. <https://health.detik.com/kebugaran/d-4445481/inikah-aquaman-versi-indonesia-jason-momoa-vs-jeremiah-lakhwani>
- Malau, R. M. U. (2013). Harry Potter: Konsumsi dan Pemujaan Komoditas Dunia Sihir (Kajian Media dalam Perspektif Marxis). *Jurnal The Messenger*, 05(02), 18–27.
<https://doi.org/10.26623/themessenger.v5i2.147>
- Pangaribuan, O. C., & Eriyanto. (2019). Hiperrealitas Jokowi pada Video Opening Ceremony Asian Games 2018. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(01), 87–100.
<https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.793>
- Prabawaningrum, N. D. (2019). *Representasi Maskulinitas Dalam Film Aquaman (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pradhana, G. A., & Tania, S. (2021). Hyperreality of # BlackLivesMatter Movement on Social Media. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 37(03), 288–303.
- Prasetyo, W., & Siregar, E. N. N. (2019). *Antara Film “Aquaman”, Fakta, dan Misteri Negeri Atlantis*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/kumparannews/antara-film-aquaman-fakta-dan-misteri-negeri-atlantis-1547341324650938706/full>
- Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya* (A. L (ed.)). PT. Grasindo. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Wijayati, H., & R, I. (2019). *Postmodernisme: Sebuah Pemikiran Filsuf Abad 20* (S. Adams (ed.)). SOCIALITY.