

Bab V

Kesimpulan Dan Saran

A. Kesimpulan

Perspektif praktik sosial maupun komunikasi massa yang merupakan praktik representasi, sama-sama melihat kompleksitas aspek-aspek film sebagai medium diplomasi kebudayaan yang beroperasi di tengah masyarakat lintas negara. Dalam perspektif ini, film tidak lagi dimaknai hanya sebagai ekspresi seni pembuatnya belaka. Namun melibatkan interaksi yang kompleks, dan dinamis dari elemen-elemen pendukungnya. Dengan kata lain pesan yang diproduksi dalam film berasal dari dialektika relasi-relasi sosial diluar produksi film itu sendiri. Hal ini disebabkan film tak akan dapat lari dari latar belakang sejarah, dan ideologi kebudayaan dimana film itu diproduksi, dan dikonsumsi. Tentunya memberikan pemahaman film tidak sekedar seni semata namun sebagai sebuah praktik sosial, dan kontribusi kebudayaan. Dalam hal ini cenderung film sebagai media komunikasi massa dianggap sebagai gambaran realitas. Pada sudut pandang film sebagai realitas, film dalam memproduksi suatu pesan akan mengambil suatu realitas tanpa mengubah apa-apa. Tetapi teori ini menemui antitesa berupa teori representasi. Pada teori representasi sebagai perspektif realitas, film dalam mengambil suatu

yang diinginkan oleh pembuat film itu sendiri. Dengan demikian film dalam perspektif representasi merupakan sebuah proses mengkonstruksi berupa stereotip, difference (perbedaan), naturalisasi, dan ideologi. Singkatnya dapat ditangkap hakikat film merupakan sebuah proses pembentukan citra, dan film berperan sebagai sistem komunikasi simbolik yang mengantarkan pesan berupa gambaran citra sebuah negara yang sifatnya diplomatis.

Konstruksi *HellBoy* sebagai representasi setan, memiliki mitos, atau konotasi. *Pertama*, sosok anak nakal, atau anak bersifat buruk, atau jahat. *Kedua*, anak punggut layaknya sosok musa (messias). *Ketiga*, anak lelaki yang berasal dari dunia kejahatan (kriminalitas). *Keempat*, manusia berhati iblis yang bisa tertawa, menangis, sedih, dan cemburu. *Kelima*, citra kepahlawanan AS dalam konstruksi fisik yakni identitas Pria Maskulinitas pada identitas yang sombong (individualistik), materialistik, pesolek, pengumpat, pemabuk, dan pencuri. Mitos, atau konotasi pria maskulinitas yang punya sifat buruk. Sehingga *HellBoy* merupakan representasi setan sebagai sosok pahlawan Ksatria Romawi kuno. *Keenam*, Sosok penjahat yang bertaubat pada jalan kebajikan, dan melawan segala kejahatan yang muncul dimalam hari. *Ketujuh*, *HellBoy* merupakan konstruksi identitas sosok Santo. Sosok penjahat yang akhirnya menjadi Santo, sosok penuh kebajikan. *Kedelapan*, *HellBoy* merupakan konstruksi, atau mitos kepahlawanan Ksatria kuno Kristen-Khatolik masa perang salib. *Kecembilan* film *HellBoy* erat dengan ideologi Katholiki

Film HellBoy sekaligus sebagai sebuah representasi sebagai proses kontruksi berupa proses penyingkiran kepada identitas-identitas lain. *Pertama*, agama-agama di Asia Hindu, dan Budha sebagai identitas Agama berkonotasi agama penyembah setan (berhala), atau Agama Pagan. Sebuah wacana timur mentimurkan atau stereotipe dunia timur sebagai dunia penuh tahayul, dan mistik. *Kedua*, Nazi sebagai identitas penguasa atau tirani pembawa petaka (Nazi *Hollocosut*), dan penyembah berhala Nazi *Pagan*. Termasuk pula identitas kepada Neo-Nazi. Selanjutnya stereotip kepada Rusia dalam identitas negara yang memiliki sejarah komunisme yang berdarah-berdarah, dan negara jahat. Pengkontruksian berupa stereotipe ini sekaligus membentuk representasi sebagai proses kontruksi berupa differensia yakni identitas Agama Kristen Khatolik sebagai agama pembasmi kejahatan, atau citra idealisasi Agama tersebut.

B. Saran

Dunia sciene fiction, atau horror sarat dengan beragam ideology. Salah satunya berupa identitas kepahlawanan dalam kontruksi pria maskulin. Pada diri HellBoy merupakan antitesa dari kontruksi pria maskulin kulit putih (*anglo saxon*). Namun pada akhirnya HellBoy membentuk mitos kepahlawanan Ksatria Kuno Kristen Katholik pada masa perang salib. Hal ini tak lain dari memori masa lalu, yang menumbuhkan sebuah idealisasi dari suatu budaya, atau agama tertentu.

Hal inilah yang membuat adanya bahaya terindotrinisasi pada sebuah film. Sebab tidak hanya pada film HellBoy saja. Peneliti juga menemukan mitios-mitos kepahlawan Ksatria kuno Kristen Katholik masa perang salib seperti Van Helsing dan mitos tentang sosok pahlawan yang selalu membawa simbol salib dalam mengatasi para monster. Maka peneliti menyarankan agar audiens melihat secara lebih detail pada kontruksi kepahlawanan yang ditawarkan dalam sebuah film. Selain itu hendaknya para produsen sciene fiction memperhatikan kawasan, atau wilayah penyebaran, atau distribusi film tentang mitos kepahlawanan. Sebab interpretasi kepahlawanan setiap Negara, atau wilayah tentang makna kepahlawanan berbeda satu sama lain

Seringkali pula hal dunia sciene fiction menginterpretasikan term setan, dan iblis yang nyaris disama ratakan. Hal ini seperti dalam film horror seperti “Disini Ada Setan” yang umumnya dipahami dengan pengertian makhluk. Sedangkan makna setan sendiri lebih merujuk kepada kepribadian, atau sifat pada diri seseorang. Maka disinilah arti pentingnya studi semiotika komunikasi film sebagai jembatan untuk dapat melihat makna sampai kepada tataran mitos, atau konotasi. Khususnya pada film-film berbau mistik, atau film petualangan imajinasi lainnya yang banyak sekali ditemukan berbagai macam mitologi-mitologi. Tak kurang lebih simbol-simbol, atau icons-icons dari mitos-mitos lama masuk dalam dunia pergaulan, dan trend masa sekarang. Salah satunya tanduk setan yang apabila anak muda kalangan penggemar musik cadas, *underground* atau rock memakai simbol ini pada konteks waktu, dan tempat yang salah. Misal memakai