



Representasi Nazi pada Film Komedi Satire Jojo Rabbit

Mochammad Alfi Fauzan^{1*}, Adrio Kusmareza Adim²

^{1,2}Universitas Telkom, Jl Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Bandung, Indonesia, (40257)

* Email korespondensi: alfifauzan216@gmail.com

A B S T R A K

Kata kunci:
Fasisme
Film
Nazi
Representasi
Semiotika

Film Jojo Rabbit adalah film satire komedi yang bertemakan Nazi dengan genre drama dan perang. Sebagai salah satu media massa, film Jojo Rabbit merepresentasikan fenomena yang unik yaitu sebuah realitas di mana Nazi memiliki dasar pemikiran fasisme dalam sebuah sistem masyarakat dan pemerintahan. Hal ini berbeda dengan realitas kehidupan yang sebenarnya, di mana sistem demokratis lebih mendominasi suatu sistem pemerintahan dan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan kenyataan Nazi yang direpresentasikan dalam film Jojo Rabbit melalui tiga level semiotika John Fiske, yaitu kode level realitas, level representasi dan level ideologi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan paradigma interpretif serta analisis berdasarkan semiotika John Fiske. Setelah melakukan penelitian, peneliti menyimpulkan hasil penelitian dalam tiga poin. Pertama, Nazi pada level realitas dideskripsikan secara aktual melalui kode perilaku. Peneliti menemukan enam unsur yang menggambarkan perilaku Nazi sebagai penganut ideologi fasisme, yaitu ultranasionalis, rasialis, totaliter, fanatis, militeris, dan kekerasan. Perilaku Nazi tersebut didukung dengan gerak tubuh dan dialog. Selain itu, dialog yang ditampilkan pada film Jojo Rabbit juga mempertegas perilaku rasialis terhadap kelompok atau ras non-Arya. Kedua, Nazi pada level representasi ditunjukkan melalui kode kamera, kode pencahayaan, kode musik dan kode suara. Ketiga, Aksi dan tindakan karakter Nazi yang terdapat pada sebelas scene yang sudah dianalisis menampilkan ideologi fasisme, yaitu sistem pemerintahan dan masyarakat yang diatur secara totaliter oleh sebuah kediktatoran partai tunggal yang sangat nasionalis, rasialis, militeris, dan imperialis.

A B S T R A C T

Keyword:
Fascism
Film
Semiotics
Nazi
Representation

Jojo Rabbit is a Nazi-themed comedy satire film with drama and war genres. As one of the mass media, Jojo Rabbit movie represents a unique phenomenon, namely a reality where the Nazis have a fascist rationale in a system of society and government. This is different from the actual reality of life, where the democratic system dominates a system of government and society. This research aims to explain the Nazi reality represented in the Jojo Rabbit movie through John Fiske's three levels of semiotics, namely the reality level code, the representation level and the ideology level. The research method used in this study is a qualitative research method with an interpretive paradigm and analysis based on John Fiske's semiotics. After conducting the research, the researcher concluded the research results in three points. First, the Nazis at the level of reality are actually described through behavioral codes. Researchers found six elements that describe Nazi behavior as adherents of fascist ideology, namely ultranationalist, racist, totalitarian, fanatical, militarist, and violent. The Nazi behavior is supported by gestures and dialogue. In addition, the dialogue displayed in Jojo Rabbit also emphasizes racist behavior towards non-Aryan groups or races. Second, the Nazis at the representation level are shown through camera code, lighting code, music code and sound code. Third, the actions of Nazi characters in the eleven scenes that have been analyzed display the ideology of fascism, which is a system of government and society that is governed in a totalitarian manner by a single party dictatorship that is very nationalist, racist, militarist, and imperialist.

PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu media massa yang dapat memvisualisasikan realitas yang terjadi pada kehidupan nyata. Keberadaan film yang dapat menjangkau beberapa lapisan sosial di masyarakat membuat film tidak hanya dianggap sebagai media hiburan semata, namun film juga dapat menjadi media edukasi karena film dapat menyampaikan pesan yang dapat diterima oleh penontonnya. Sebagai salah satu bentuk dari media komunikasi, film juga disebut sebagai media yang bersifat audio visual untuk memberikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di tempat tertentu. Sebuah karya film pasti memiliki pesan yang akan dimunculkan sebagai sebuah representasi dari realitas di masyarakat (Angga, 2022). Sebuah film selalu mengangkat fenomena dan topik yang beragam, oleh karena itu, film dapat menciptakan pengetahuan dan inspirasi bagi para penontonnya. Mulai banyak produser film yang menghadirkan karakter-karakter unik dengan berbagai macam aliran film yang berbeda. Seperti film komedi yang tidak lagi hanya dikemas dengan karakter humoris, namun mulai ditampilkan dengan karakter yang menganut ideologi Fasis atau disebut juga Nazisme.

Penyebaran pergerakan Nazi atau kaum fasis masih belum banyak disadari oleh banyak orang. Neo Nazi merupakan salah satu pergerakan nazi yang muncul kembali dan didukung oleh orang-orang yang menganut paham fasisme yang ingin membangkitkan kembali nazisme (Subroto & Ningsih, 2022). Gerakan Neo Nazi mengalami ekspansi yang sangat besar, mereka menyebar ke 33 negara dalam 6 benua yang berjumlah sekitar 70.000 orang. Anggota dari kelompok ini umumnya berusia 12-25 tahun dan mereka berkomunikasi menggunakan internet (Akhbar & Supratman, 2018). Sebagian besar dari mereka memiliki sikap nasionalisme yang berlebihan dan menganggap rendah suatu negara atau ras lain. Selain itu, mereka juga beranggapan bahwa aksi kekerasan dapat membantu mereka untuk mencapai tujuan. Fenomena tersebut menandakan bahwa orang-orang dengan ideologi fasisme masih tetap ada dan terus berkembang sampai saat ini, bahkan mereka telah meluas sampai ke tanah melayu.

Dari data yang telah peneliti peroleh, peneliti tertarik untuk mengkaji salah satu film satire komedi yang bertemakan Nazi dengan sosok anak kecil sebagai tokoh utama yaitu "Jojo Rabbit". Film "Jojo Rabbit" lebih menarik perhatian peneliti karena jalan cerita karakter Nazi yang memiliki sikap fasis dan film ini juga menggambarkan sisi lain dari karakter Nazi, di mana peneliti bisa melihat paham ideologi fasisme dari sudut pandang anak kecil. Selain itu, film ini juga mampu memvisualisasikan sisi lain dari karakter Nazi secara detil dan sesuai dengan yang ada di dunia nyata. Karakter Nazi dalam film tersebut, tentu menjadi subjek penelitian yang tepat terhadap objek dalam penelitian ini yaitu representasi Nazi dalam film satire komedi. Film "Jojo Rabbit" sebagai subjek penelitian, memiliki peluang untuk mempertajam dan mendalami hasil penelitian yang dibuat oleh peneliti. Alur cerita "Jojo Rabbit" berfokus pada perjalanan hidup Jojo dan karakter Nazi lainnya yang memiliki sifat fanatisme berlebihan terhadap Nazi. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti secara seksama, peneliti menemukan bahwa representasi Nazi disamarkan lebih dalam lagi. "Jojo Rabbit" dimunculkan dengan gaya komedi dan pesannya difokuskan lagi menjadi sebuah tanda-tanda kebencian. Tentunya hal tersebut membuat film ini menjadi lebih berkaitan dengan keadaan dunia saat ini, dimana dunia menjadi tempat untuk menyebar kebencian melalui propaganda dan api guna mengontrol dan menakut-nakuti kebijakan politik untuk kepentingan beberapa pihak.

Sebelum penelitian ini, peneliti menemukan dua penelitian yang dilakukan pada ruang lingkup yang sama. Pertama, penelitian oleh Guntur Syaeful Akhbar dan Dr. Lucy Pujasari Supratman, S.S., M.SI dari Universitas Telkom Bandung yang berjudul "Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film American History X Sebagai Representasi Ideologi Neo Fasisme". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi Neo Fasisme yang terdapat pada film American History X. Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif namun teori yang dijadikan acuan berbeda dengan peneliti, yaitu semiotika Roland Barthes. Hasil dari penelitian ini adalah Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos yang digambarkan dalam film terdapat di dalam 18 cuplikan yang mewakilinya, yang dimana

ditampilkan dalam sebuah bentuk rasisme, kekerasan, propaganda, serta penggunaan atribut Nazi. Penelitian ini juga hasil dari sebuah penggambaran ideologi yang berkembang di Amerika Serikat dengan merepresentasikannya ke dalam sebuah film, dimana terdapat 4 unsur yaitu rasisme, kekerasan propaganda dan penggunaan atribut Nazi. Kedua, penelitian oleh Caner Caki dari Istanbul University yang berjudul “Nazism Ideology In Turkish Cinema: “Kirimli” Film And Semiotics Analysis”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana ideologi Nazi yang muncul dalam cerita pada Sinema Turki: Kirimli. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan teknik analisis yaitu semiotika Ferdinand De Saussure. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada film tersebut ideologi Nazi mendapatkan kritik keras. Selain itu, Nazisme dalam film ini disajikan dengan kesan yang keras dan menakutkan serta tidak mengenal batasan. Dalam film ini, Nazi divisualisasikan dengan bendera, ban lengan, kostum perang dan prajurit. Terakhir, film ini menegaskan bahwa ideologi Nazisme dipandang sangat negatif oleh masyarakat Turki. Setelah melakukan komparasi terhadap penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa kajian yang ditulis oleh peneliti ini bersifat kebaruan.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode penelitian kualitatif dengan paradigma interpretif. Representasi Nazi dalam film “Jojo Rabbit” ditampilkan sebagai hasil dari penggabungan kode-kode televisi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sedangkan paradigma interpretif memiliki peran sebagai dasar paham peneliti untuk dapat menginterpretasikan makna dari kode-kode televisi yang membentuk representasi Nazi dalam film “Jojo Rabbit”. Dengan semiotika John Fiske peneliti dapat mengkaji dan mendefinisikan realitas Nazi yang direpresentasikan dalam film Jojo Rabbit. Peneliti akan melihat fenomena di dalam film menggunakan tiga level, yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Pada level realitas terdapat kode seperti penampilan, kostum, tata rias, perilaku, lingkungan, ekspresi dan gestur. Di level representasi terdapat kode teknis seperti sudut kamera, pencahayaan, musik dan penyuntingan. Pada level ideologi contohnya seperti rasisme, individualisme,

patriotisme dan fasisme (Puspita & Nurhayati, 2018). Adapun rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian dalam jurnal peneliti yaitu “Bagaimana level realitas, level representasi dan level ideologi Nazi pada film Jojo Rabbit?”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Adapun pengertian metode penelitian kualitatif menurut Borg dan Gali (1989) adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan kondisi yang alamiah atau natural. Selain itu, dalam penelitian ini, metode penelitian kualitatif berfungsi untuk membedah fenomena aksi, perilaku dan tindakan Nazi baik secara verbal maupun non verbal dengan memanfaatkan berbagai cara alamiah (Moleong dalam Haqqu, 2022). Bogdan dan Taylor menambahkan bahwa penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa perkataan tertulis, lisan seseorang, dan perilaku yang dapat diamati (Pinontoan, 2020). Adapun Metode penelitian kualitatif membantu penulis untuk mendefinisikan makna (tersirat ataupun tersurat) dalam representasi Nazi (fascism) pada film Jojo Rabbit. Makna fasisme dalam film tersebut juga dapat diuraikan secara mendetil dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske yang meliputi tiga level yaitu realitas, representasi dan ideologi (Fiske dalam Nisa & Catur, 2019)

Sementara itu, Paradigma yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu paradigma interpretif. Paradigma interpretif, menurut Denzin dan Lincoln (1994), adalah sebuah pandangan yang memahami realitas manusia. Secara umum, paradigma interpretif merupakan sebuah sistem sosial yang memaknai realitas secara detail dan langsung mengobservasi. Selain itu, interpretif juga menyatakan situasi sosial yang mengandung ambiguitas yang besar. Perilaku dan pernyataan dapat memiliki makna yang banyak dan dapat diinterpretasikan dengan berbagai cara (Newman dalam Muslim, 2016). Dengan kata lain, pendekatan interpretif bermula dari upaya untuk mencari penjelasan tentang budaya atau peristiwa sosial berdasarkan perspektif dan pengalaman seseorang atau subjek yang diteliti (Muslim dalam Sya et al., 2020).

Dalam penelitian ini, paradigma interpretif digunakan untuk mengkaji dan mendeskripsikan makna realitas melalui kode-kode dibalik representasi aksi dan tindakan Nazi pada film *Jojo Rabbit*. Selanjutnya, Metode pengumpulan data, penulis bagi dua menjadi primer dan sekunder. Data primer penulis peroleh secara langsung dari film *Jojo Rabbit* yang diproduksi oleh Searchlight Pictures dengan durasi 1 jam 48 menit. Film tersebut penulis dapatkan dengan cara mengunduh dari salah satu website penyedia film secara online. Sedangkan data sekunder berasal dari berbagai literatur seperti kutipan pada buku, artikel di internet, *e-book*, skripsi terdahulu dan jurnal dalam negeri maupun luar negeri yang relevan dengan topik penelitian. Kemudian, peneliti memilih untuk menjaga keabsahan data pada indikator uji kredibilitas (*credibility*). Dalam hal ini, kredibilitas data pada penelitian ini didapatkan dengan cara pengamatan secara mendalam dan triangulasi. Adapun teknik triangulasi yang peneliti pilih adalah sumber dan teori. Dengan demikian, penulis menguji keterjaminan data dengan cara mengecek data yang telah didapatkan melalui beberapa teori dan sumber. Dalam penelitian ini, teori yang digunakan antara lain teori komunikasi massa, teori film (termasuk sinematografi dan *mise en scene*), teori representasi hingga semiotika John Fiske.

Adapun tahapan analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Menonton kembali dan melakukan pengamatan secara mendalam terhadap film *Jojo Rabbit*. Setelah itu, penulis akan mengambil beberapa scene yang berkaitan dengan fokus penelitian. Penulis akan mengambil adegan pada film *Jojo Rabbit* dengan bantuan fitur screenshot.
2. Menafsirkan beberapa potongan film yang diperoleh berdasarkan kode-kode televisi pada tiap level. Pada tahap ini, penulis berfokus kepada potongan film yang mengandung representasi Nazi (*fasisme*).
3. Melakukan analisis terhadap *scene* yang telah peneliti tentukan dan mendefinisikan makna kode kode televisi dari adegan yang sudah dianalisis.
4. Menarik kesimpulan dari pengamatan dan hasil analisis yang didapatkan oleh penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan dari penelitian, dikategorikan dalam sebelas *scene* yang terdiri dari tiga puluh potongan *scene*. Dari total 108 menit durasi film *Jojo Rabbit*, peneliti menetapkan sebelas *scene* sebagai wakil dari *scene-scene* film yang menampilkan representasi Nazi pada film tersebut. Tiap *scene* peneliti uraikan berdasarkan indikasi kode-kode dari tiap level semiotika Fiske, antara lain perilaku, gestur, ekspresi, kostum, percakapan, kamera, pencahayaan, musik, suara, dan ideologi.

Tabel 1 Potongan Scene Representasi Nazi Pada Film Jojo Rabbit

Scene	Potongan Gambar	Keterangan
1.		<p>Jojo Betzler menyatakan bahwa ia bersedia dan rela berkorban nyawa untuk Adolf Hitler. Jojo juga menegaskan bahwa ia memiliki jiwa Jerman yang kuat. Scene ini berupaya untuk merepresentasikan bahwa Nazi memiliki sikap nasionalisme yang berlebihan.</p>
2.		<p>Anak laki-laki akan diajarkan ilmu perang taktis, sedangkan perempuan hanya akan belajar cara merapikan ranjang dan tugas kewanitaan lainnya. Scene berupaya untuk menunjukkan bahwa Nazi menganggap wanita sebagai "kaum pinggiran", dimana mereka hanya ditempatkan di wilayah anak-anak, dapur, dan gereja.</p>
3.		<p>Semua peserta pelatihan didoktrin supaya memiliki sifat yang kejam dan tidak memiliki ampun. Selain itu, mereka juga diajarkan bahwa ras mereka merupakan ras yang paling maju diantara ras lainnya. Scene ini berupaya untuk menunjukkan kaum Nazi memiliki pandangan yang berlandaskan kebohongan dan rasis.</p>

4.



Rosie dan Jojo melihat beberapa orang yang digantung. Di tiang tempat mereka digantung terdapat tulisan “*wir haben das deutsche volk betrogen*” yang memiliki arti “kami telah mengkhianati rakyat Jerman”

5.



Jojo mencurigai Rosie (ibu Jojo) karena perilakunya yang tidak wajar. Selain itu, Jojo juga mengawasi keberadaan Elsa (gadis Yahudi) yang bersembunyi di balik dinding.

6.



Jojo geram terhadap keberadaan gadis Yahudi yang secara diam-diam tinggal dirumahnya. Jojo menginterogasinya dan tak lama kemudian ia mulai berperilaku rasial dengan cara membandingkan ras Arya dengan ras Yahudi.

7.



Jojo dengan sikap fanatik nya menganggap ibunya sebagai pengkhianat karena ibunya ingin Jerman kalah agar perang segera berakhir. Jojo pun menegaskan bahwa 54 juta (Jerman) akan menghancurkan musuh - musuhnya menjadi debu.



8.



Jojo berbicara dengan “Adolf Hittler” khayalannya dan ia (Adolf) berkata kepada Jojo “jangan biarkan otak Jerman - mu diperintah!”.

9.



Tempat kediaman Jojo dihampiri oleh sekelompok orang berpakaian elit yang akan menggeledah rumahnya. Petinggi Nazi mencurigai bahwa keluarga Jojo menyembunyikan sesuatu.

10.



Ketika Jojo sedang berjalan sekitar kota ia menemukan Rosie yang sudah tidak bernyawa. Rosie dibunuh karena dianggap mengkhianati Jerman dan menyebarkan propaganda anti Jerman.

11.



Kota Falkenheim mulai hancur dan tentara Nazi pun mulai kekurangan sumber daya. Oleh karena itu, anak-anak kecil mulai dikerahkan untuk ikut berperang dan banyak orang rela mati konyol hanya untuk semata-mata memuja Hitler

Level Realitas

Pada level **realitas**, Nazi yang tampil dalam film Jojo Rabbit dianalisis peneliti melalui kode kostum, kode perilaku, kode percakapan, kode gestur dan kode ekspresi. Pada level ini, hasil penelitian melibatkan tujuh karakter yang terdapat dalam film, yaitu Johannes Betzler (Jojo), Adolf Hitler, Kapten Klendendorf (Kapten K), Rahm, Rosie, Elsa dan Kapten Herman Deertz. Lalu, kode-kode yang terdapat pada level realitas diuraikan peneliti secara sistematis pada paragraf-paragraf berikut. Kostum yang digunakan Jojo, sesuai dengan fungsi kostum yang dinyatakan oleh Pratista (2017), memiliki fungsi untuk memvisualisasikan status sosial atau kelompok seseorang. Lencana berlogo petir yang terdapat pada lengan bagian kanan menunjukkan bahwa Jojo merupakan Deutsches Jungvolk atau

pemuda Jerman (Ley, 1936). Selain itu, pada film ini terdapat beberapa scene yang menampilkan Jojo menggunakan kostum yang berbeda. Pada scene 4.3 Jojo terlihat menggunakan kostum Deutsches Jungvolk yang berwarna hitam, kostum tersebut merupakan pakaian dinas pemuda Jerman pada saat musim dingin (Ley, 1936). Dengan demikian, peneliti berasumsi bahwa kostum yang digunakan oleh Jojo pada film ini bertujuan untuk memperkuat identitasnya sebagai pengikut Nazi. Kemudian, pakaian yang digunakan oleh Kapten Klendendorf juga memiliki fungsi untuk menentukan status sosial pada dirinya (Pratista, 2017). Lencana yang terdapat pada topi dinas yang dipakai oleh Kapten K menunjukkan simbol dari kedaulatan dan kehormatan negara Jerman (Ley, 1936). Selain itu, lencana pangkat berwarna abu-abu yang disematkan pada

kostum Kapten K menandakan bahwa ia adalah seorang kepala kantor (Ley, 1936). Berdasarkan kostum tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa Kapten K merupakan seorang pemimpin dari sebuah kelompok atau cabang tertentu. Selanjutnya, dilansir dari buku *Organisationsbuch der NSDAP*, kostum yang digunakan oleh karakter Adolf Hitler merupakan adaptasi dari pakaian para *fuhrer* pada masa perang dunia. Pada ban lengan yang digunakan oleh Hitler, terdapat lambang swastika sebagai simbol kekejaman bangsa Jerman yang dipimpin oleh Hitler dalam memusnahkan orang Yahudi. Selain itu, lambang swastika juga identik dengan identitas ras Arya (Tangirerung, 2017). Terakhir, kostum yang digunakan oleh Karakter Kapten Deertz merupakan adaptasi dari pakaian *Deutsche Arbeitsfrontcode* (serikat buruh Nazi). Pada Kostum ini terdapat atribut pelengkap berupa lencana bernama “*Partei Abzeichen*” yang melambangkan identitas dari partai Nazi (Ley, 1936). Tak hanya itu, warna hitam pada kostum tersebut memiliki arti kematian dan misterius (Karja, 2021), hal ini sejalan dengan profesi Kapten Deertz sebagai *geheime staatspolizei* (*gestapo*) yaitu polisi rahasia yang diakui oleh rezim Nazi.

Selanjutnya, semua aksi dan tindakan yang terdapat pada sebelas scene, peneliti analisis melalui kode perilaku. Kode perilaku yang direpresentasikan dalam film ini adalah perilaku yang menggambarkan Nazi dalam ajaran budaya fasisme. Selama proses analisis, peneliti menemukan enam unsur yang merepresentasikan bentuk fasisme, keenam unsur tersebut peneliti uraikan pada paragraf berikut. Pertama, ultranasionalis. perilaku ini ditunjukkan dengan sikap Jojo yang mengagungkan negara dan pemimpinnya secara berlebihan. Kedua, rasialis. Jojo beranggapan bahwa ras Arya merupakan ras yang agung sehingga ras lain harus tunduk kepadanya. Ketiga, sistem totaliter. wanita ditempatkan sebagai “kelas bawah” dan hanya dipekerjakan dalam wilayah 3k, *kinder* (anak-anak), *kuche* (dapur) dan *kirche* (gereja). Selain itu, sistem ini juga ditunjukkan dengan perilaku Kapten Deertz yang melakukan pengawasan ketat dan tidak sungkan untuk menggunakan kekerasan terhadap orang yang mengkhianati Nazi. Keempat, fanatisme. Keyakinan yang bersifat fanatik adalah suatu hal yang mutlak, ditunjukkan dengan perilaku Hitler yang

mendoktrin Jojo agar jiwa Jermannya tidak terpengaruhi oleh budaya luar. Kelima, perang sebagai kasta tertinggi dalam peradaban manusia. Anak kecil dan lansia didoktrin untuk berpartisipasi dalam perang, sehingga banyak orang mati sia-sia hanya semata-mata untuk memuja Adolf Hitler. Keenam, perilaku yang didasarkan pada kekerasan dan kebohongan. Nazi tidak mengakui adanya pihak oposisi dan jika terdapat seseorang yang bertentangan dengan ajaran Nazi, maka mereka akan dianggap sebagai musuh negara yang harus dibinasakan. Melalui pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa perilaku fasisme menolak semua tanggapan universal tentang moralitas, kemanusiaan dan nalar demi penaklukan secara brutal, pemusnahan masal, dan perbudakan (Wilkinson, 2005).

Perilaku-perilaku tersebut dilengkapi oleh kode percakapan yang tergambaran di level realitas dengan jumlah yang cukup banyak. Dari sebelas scene yang diuraikan peneliti terdapat beberapa kalimat di setiap scenenya (kecuali scene sembilan dan sepuluh) yang merepresentasikan seperti apa bentuk fasisme dalam film *Jojo Rabbit*, sebagai berikut:

Tabel 2 Kode Percakapan

Dialog	Makna
“Aku bersumpah mengabdikan seluruh energiku serta kekuatanku kepada sang penyelamat negeri, Adolf Hitler. Aku bersedia dan rela berkorban nyawa untuknya”	Nazi memiliki keyakinan yang bersifat fanatik terhadap negara dan pemimpinnya
“.....permainan perang menembakkan senjata dan meledakan sesuatu. Sedangkan anak perempuan akan berlatih kepentingan tugas-tugas kewanitaan seperti mengobati luka, merapikan ranjang, dan belajar cara untuk hamil”	Nazi menerapkan sistem totaliter dan anti-feminis
“Dahulu, orang Yahudi kawin dengan ikan, ras Ariya seribu kali lebih beradab dan lebih maju dibanding ras lainnya”	Nazi menganggap ras Arya lebih tinggi derajatnya daripada ras-

	ras lain.
“Aku prajurit! Aku pergi berperang! Dan kau adalah anak pengecut!”	Nazi menganggap perang ialah kasta tertinggi dalam peradaban.
“Aku akan awasi tikus kotor itu!”	Rasialis, Nazi menganggap bahwa ras mereka yang paling unggul.
“Lancang kau, Yahudi!, kau lemah seperti bulu mata, sedangkan aku lahir dari garis keturunan Arya!”	Pelanggaran terhadap derajat kemanusiaan .
“Kita akan hancurkan musuh-musuh kita menjadi debu dan saat mereka telah hancur, kita akan gunakan makam mereka sebagai toilet!”	Nazi bersifat otoriter dalam menyikapi hubungan sosial, baik politik maupun tidak.
“jangan biarkan dia tempatkan kau di penjara otak. Itu adalah suatu hal yang tidak boleh terjadi kepada orang Jerman! Jangan biarkan otak Jerman mu diperintah!”	kepercayaan yang bersifat fanatik serta dogmatik adalah suatu hal yang mutlak dan tidak dapat didiskusikan lagi.
“Ternyata banyak hal yang disembunyikan dari kita, melakukan hal-hal yang sangat buruk dibelakang semua orang (scene 11.1). Kita harus membunuh semua yang kita lihat, untuk Hitler! (scene 11.2).”	Nazi memiliki perilaku yang didasarkan pada kekerasan dan kebohongan.

Kode perilaku dan Kode percakapan diatas didukung oleh pesan gestural yang dilakukan oleh karakter dalam film. Pesan ini berkaitan dengan gerakan anggota tubuh yang ternyata dapat menyampaikan berbagai makna (Ramdani, 2021). Pesan gestural yang terdapat pada sebelas scene yang telah peneliti analisis diantara lain lambaian tangan, bertolak pinggang, memegang pergelangan tangan, merendahkan posisi badan, menundukan kepala, tangan menunjuk, menggenggam, memeluk, kedua telapak tangan tertutup, dan menegakkan badan. Adapun gestur yang paling sering terlihat dalam sebelas scene tersebut adalah gerakan bertolak pinggang dan tangan menunjuk. Gerakan bertolak pinggang cenderung bermakna dominasi dan agresivitas (Ramdani, 2021), Dengan demikian, gestur bertolak pinggang yang ditampilkan pada film ini mendukung penggambaran perilaku Nazi yang memiliki sikap agresif dan menitik beratkan segala hubungan manusia pada cara kekerasan dan kekuasaan. Sementara itu, gestur tangan menunjuk merupakan respon agresif seseorang dalam memperlihatkan otoritasnya. Gestur tangan menunjuk yang terdapat pada film ini juga selaras dengan visualisasi perilaku Nazi yang memiliki sifat otoriter dan imperialis. Serupa dengan gestur, pesan fasial atau ekspresi wajah juga dapat mengkomunikasikan emosi tertentu, seperti marah, sedih, muak, dan takut (Ramdani, 2021). Dari sebelas scene pada film Jojo Rabbit, terdapat delapan buah ekspresi makro yang ditunjukkan yaitu tertekan, bahagia, takut, muak, sedih, terkejut, marah, dan sungguh-sungguh. Ekspresi yang ditampilkan pada sebelas scene ini bertujuan untuk membuat emosi atau perasaan karakter dalam film menjadi hidup, sehingga penonton dapat memaknai perasasan yang dirasakan oleh masing-masing karakter.

Level Representasi

Level representasi Nazi yang tampil pada film Jojo Rabbit dianalisis peneliti melalui kode kamera, kode pencahayaan, kode musik, dan kode suara. Kemudian, kode-kode tersebut diuraikan peneliti secara sistematis pada paragraf-paragraf berikut. Dari beberapa aspek framing, peneliti menguraikan kode kamera melalui jarak (*distance*) dan sudut (*angle*). Dari sebelas scene, jarak kamera yang digunakan pada film Jojo Rabbit antara lain *medium shot*, *medium long shot*, *medium close up*, *close up*,

extreme close up, dan long shot. Adapun teknik pengambilan gambar yang paling sering digunakan yaitu medium shot. Teknik ini memiliki cakupan yang meliputi pinggang sampai atas kepala, sehingga gestur dan ekspresi dari figur film akan terlihat jelas. Pratista (2017) menambahkan bahwa medium shot merupakan tipe shot yang paling sering digunakan dalam sebuah film. Sementara itu, teknik extreme close up memiliki sudut pandang yang paling kecil dari antara sebelas scene karena berfokus pada detail wajah, seperti hidung, mata dan mulut. Selanjutnya, angle atau sudut kamera yang digunakan dalam film Jojo Rabbit antara lain, straight on angle, high angle, low angle, objektif, dan subjektif. Adapun sudut kamera yang paling sering digunakan yaitu sudut kamera straight on angle dan objektif. Sudut kamera straight on angle mengatur kamera untuk merekam objek secara tegak lurus, sehingga penonton ditempatkan pada posisi yang sejajar dengan figur film (Pratista, 2017). Sementara itu, sudut kamera objektif menempatkan penonton pada posisi yang tersembunyi sehingga penonton tidak terlihat oleh figur film (Mascelli, 1998). Jarak dan sudut kamera digunakan untuk menyampaikan cerita secara visual, sehingga penonton dapat memahami rangkaian peristiwa yang merepresentasikan Nazi pada film Jojo Rabbit.

Selanjutnya, Peneliti menguraikan empat unsur pencahayaan dalam film Jojo Rabbit, yaitu sumber cahaya (source), tata cahaya, arah cahaya (direction), dan warna cahaya (colour). Pada adegan outdoor, sumber cahaya yang digunakan adalah cahaya langit yang berada di sekitar setting. Cahaya langit menciptakan intensitas pencahayaan yang lembut (softlight), sehingga efek realistis dalam sebuah scene menjadi semakin tinggi. Pada adegan indoor, tata cahaya yang digunakan adalah high key lighting. Dengan high key lighting, cahaya yang menyorot figur akan menciptakan efek bayangan yang sangat minim, sehingga bayangan yang terdapat pada karakter akan terlihat samar dan tipis. Kemudian, pada sebelas scene yang sudah peneliti analisis terdapat tiga arah cahaya yang digunakan, yaitu frontal lighting, side lighting, dan top lighting. Adapun arah cahaya yang paling sering digunakan yaitu side lighting, teknik ini cenderung menghasilkan bayangan yang berada di samping tubuh atau wajah dari figur. Sementara itu, arah cahaya top lighting yang

terdapat pada scene tujuh digunakan untuk mempertajam benda serta karakter dan merujuk pada penggunaan lampu gantung yang ada pada scene tersebut. Beralih ke warna, warna sorotan cahaya yang terdapat pada sebelas scene cenderung berwarna kuning dan lambat laun berubah menjadi warna abu. Sorotan cahaya yang berwarna kuning menegaskan simbol kehangatan dan eksistensi Nazi, sedangkan cahaya berwarna abu menegaskan simbol kesedihan dan kesuraman (Karja, 2021). Peneliti berasumsi bahwa perubahan warna cahaya yang terdapat pada film Jojo Rabbit menggambarkan runtuhnya rezim Nazi beserta ideologi fasisnya.

Emosi dan suasana pada film ini juga ditunjukkan pada musik dan efek suara yang digunakan. Musik dan suara dalam film Jojo Rabbit peneliti analisis pada scene tiga, enam, sepuluh dan sebelas. Dalam scene tiga, musik background yang berjudul "I Don't Wanna Grow Up" berfungsi untuk menciptakan atmosfer kekanak-kanakan pada film Jojo Rabbit. Selain itu, suara gemuruh pada scene tiga juga bertujuan untuk menggambarkan emosi Jojo yang sedang penuh semangat. Berbeda dengan scene tiga, perubahan nada musik yang ada pada scene enam berfungsi untuk memperkuat efek kejiwaan yang dirasakan oleh karakter Jojo. Sementara itu, suara musik alunan piano yang terdapat pada scene sepuluh berfungsi untuk mempengaruhi psikologis penonton dengan emosi kesedihan Jojo. Terakhir, efek suara ledakan dan tembakan pada scene sebelas berfungsi untuk menciptakan suasana kacau di kota Falkenheim. Penggunaan musik dan efek suara pada scene tiga, enam, sepuluh, dan sebelas yang telah dipaparkan diatas, berfungsi sebagai *psychological functions* yang berarti musik dapat menguatkan efek kejiwaan dan emosi untuk mengikat emosi penonton (Rozak & Pratama, 2021). Selain itu, musik dan suara juga bertujuan mempengaruhi persepsi dan respons emosional penonton (Supiarza, 2022).

Level Ideologi

Selanjutnya, Realitas kehidupan Nazi yang ditunjukkan pada film Jojo Rabbit menampilkan satu gagasan sebagai dasar dari norma atau keyakinan dalam pola hidup ataupun budaya. Aksi dan tindakan yang dilakukan oleh karakter Nazi pada film Jojo Rabbit secara aktual merepresentasikan

ideologi fasisme sebagai ideologi yang mendasari kehidupan masyarakat kota Falkenheim yang berada dibawah kepemimpinan Nazi. Ebenstein (1961) menyatakan bahwa fasisme merupakan sistem pemerintahan dan masyarakat yang diatur secara totaliter oleh sebuah kediktatoran partai tunggal yang sangat nasionalis, rasialis, militeris, dan imperialis. Sedangkan menurut Wilkinson (2005), fasisme merupakan sebuah ideologi yang menolak semua anggapan universal tentang kemanusiaan, moralitas dan nalar demi penaklukan, pemusnahan, dan perbudakan. Hal ini sejalan dengan realitas Nazi pada film Jojo Rabbit, dimana Nazi digambarkan memiliki sikap ultranasionalis, rasialis, militeris, fanatik dan diktator. Pada film Jojo rabbit, Nazi secara jelas menekankan kemurnian ras dan mempropagandakan rasisme serta diskriminasi, terutama terhadap kaum Yahudi. Selain itu, mereka percaya bahwa “kuat adalah benar” dan dalam memperjuangkan kelangsungan hidup “pihak yang paling lemah” harus disisihkan (Wilkinson, 2005). Beamten dalam Wilkinson (2005) menyatakan bahwa menurut fasisme, kepatuhan total terhadap negara adalah suatu hal yang wajib dilakukan oleh setiap warga negara. Dengan demikian, setiap individu harus bersedia mengorbankan segala hal demi kejayaan negara seperti yang sudah diarahkan oleh sang *fuhrer*. Hal ini selaras dengan perilaku yang terdapat pada Film Jojo Rabbit, dimana setiap karakternya memiliki sikap fanatik dan rasa cinta yang berlebihan terhadap Nazi. Selain itu, mereka juga rela berkorban nyawa hanya semata-mata untuk memuja pemimpinnya, Adolf Hitler.

Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian menggunakan metode kualitatif dengan semiotika John Fiske, peneliti menemukan representasi Nazi sebagai penganut ideologi fasisme pada film Jojo Rabbit. Nazi pada level realitas dideskripsikan secara aktual melalui kode perilaku. Peneliti menemukan enam unsur yang menggambarkan perilaku Nazi sebagai penganut ideologi fasisme, yaitu ultranasionalis, rasialis, totaliter, fanatis, militeris, dan kekerasan. Perilaku Nazi tersebut

didukung dengan gerak tubuh (kode gestur) dan dialog (kode percakapan) dalam film Jojo Rabbit. Gerakan tangan menunjuk dan bertolak pinggang mempertegas perilaku dominasi, kekuasaan dan agresivitas kaum Nazi. Selain itu, dialog yang ditampilkan pada film Jojo Rabbit juga mempertegas perilaku rasialis terhadap kelompok atau ras non-Arya.

Kemudian, level representasi pada film Jojo Rabbit ditunjukkan melalui kode kamera, kode pencahayaan, kode musik dan kode suara. Kode kamera memberikan visual karakter Nazi beserta perilaku-perilakunya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kode kamera tersebut didukung dengan pencahayaan yang meliputi sumber cahaya, tata cahaya, arah cahaya dan warna cahaya. Kedua kode ini digunakan dengan tujuan untuk menampilkan gestur serta ekspresi karakter, sehingga pemaknaan dapat terlihat visualnya. Sementara itu, kode musik dan kode suara berfungsi mengikat penonton dengan emosi dan atmosfer tertentu pada tiap adegan.

Terakhir, aksi dan tindakan karakter Nazi yang terdapat pada sebelas scene yang sudah dianalisis menampilkan ideologi fasisme, yaitu sistem pemerintahan dan masyarakat yang diatur secara totaliter oleh sebuah kediktatoran partai tunggal yang sangat nasionalis, rasialis, militeris, dan imperialis. Hal tersebut ditandai dengan sikap Nazi yang percaya terhadap superioritas ras Arya, diskriminasi terhadap kaum wanita, kepatuhan total terhadap negara, kekerasan sebagai jalan hidup dan menindas serta memperbudak kaum minoritas.

References

- Akhbar, G. S., & Supratman, L. P. (2018). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film American History X Sebagai Representasi Ideologi Neo Fasisme. *E-Proceeding of Management*, 5(2), 2798–2809.
- Angga, D. M. P. (2022). Analisis Isi Film “The Platform.” *Journal of Digital Communication and Design (JDCODE)*, 1(2), 127–136. <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/jdcode/article/view/864/600>
- Haquq, R. (2022). *Representasi Terorisme Dalam Dua Adegan FILM DILAN 1990*

- DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE*. 18(1), 67–80.
- Karja, I. W. (2021). Makna Warna. *Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*, 110–116. <https://en.wikipedia.org/>
- Ley, R. (1936). *Organisationsbuch der NSDAP*. zentralverlag der NSDAP.
- Mascelli, J. V. (1998). *The Five C's of Cinematography*. Silman-James Press.
- Muslim. (2016). Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. *Progam Ilmu Komunikasi, FISIB, Universitas Pakuan* 77, 1(10), 77–85.
- Nisa, A. C., & Catur, N. (2019). Representasi Feminisme dalam Film Drama (Analisis Semiotika John Fiske Drama Kores My ID is Gangnam Beauty). *Management*, 6(2), 5299.
- Pinontoan, N. A. (2020). Representasi Patriotisme Pada Film Soegija (Analisis Semiotika John Fiske). *Avant Garde*, 8(2), 191. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1226>
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (2nd ed.). Montase Press.
- Puspita, D. F. R., & Nurhayati, I. K. (2018). Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Realitas Bias Gender Pada Iklan Kisah Ramadhan Line Versi Adzan Ayah. *ProTVF*, 2(2), 157. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i2.20820>
- Ramdani, Z. P. (2021). *Gesture: (Mengungkap Makna Di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain Dari Mikroekspresi Hingga Makroekspresi)*. Jendela Penerbit.
- Rozak, A., & Pratama, H. N. (2021). Fungsi Musik pada Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck (The Function of Music in the Sinking of the Van Der Wijck Ship). *Musica: Journal of Music*, 1(2), 140. <https://doi.org/10.26887/musica.v1i2.2101>
- Subroto, L. H., & Ningsih, W. L. (2022). *Apa Itu Neo-Nazi?* <https://www.kompas.com/stori/read/2022/03/28/080000079/apa-itu-neo-nazi?page=all>
- Supiarza, H. (2022). Fungsi Musik di Dalam Film: Pertemuan Seni Visual dan Aural. *Cinematology*, 2(1), 78–87. <https://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/download/42417/18213>
- Sya, M., Marta, R. F., & Hadi, I. P. (2020). Refleksi Pluralisme Melalui Film Animasi Si Entong Sebagai Identitas Budaya Indonesia. *Jurnal Riset Komunikasi*, 3(1), 18–33. <https://doi.org/10.24329/jurkom.v3i1.102>
- Tangirerung, J. R. (2017). *Bertelogi Melalui Simbol-Symbol Upaya Mengungkap Makna Injil dalam Ukiran Toraja* (S. S. Saragih (ed.)). PT BPK Gunung Mulia.
- Wilkinson, P. (2005). *New Fascist* (1st ed.). Resist Book.

