

Analisis Visualisasi Tokoh Ajo Kawir Pada Film *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas* Karya Edwin Dan Eka Kurniawan

Rifa Shandhika

Universitas Negeri Padang

Jupriani Jupriani

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: rifashandhika64@gmail.com

Abstract: *There are two objectives of this research. First, analyzing the visualization of the character Ajo Kawir in the film Like Revenge, Longing Must Also Be Paid Fully. Second, to analyzing the meaning visualization of Ajo Kawir's character in the film Like Revenge, Longing Must Also Be Paid Completely. This type of research is descriptive qualitative with visual analysis method to explore various visual aspects that describe Ajo Kawir's character, including his physical appearance, facial expressions, gestures, and interactions with the environment and other characters. Data collection techniques using observation and documentation. The data analysis technique of this research is to use studies, namely Charles Sanders Pierce's Semiotics through icons, symbols, and indexes that focus on Ajo Kawir's impotence. The object of this research is the film "Like Revenge, Longing Must Also Be Paid Fully". The results of this study indicate that the impotent disease experienced by the character Ajo Kawir makes him more emotional and tries to cover it up by frequently fighting to show that he is strong. Ajo Kawir was reproached by society that people who have impotence cannot do things that are brave and strong beyond normal limits.*

Keywords: *Ajo Kawir, Film, Semiotic.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini ada dua. *Pertama*, menganalisis visualisasi untuk karakter tokoh Ajo Kawir pada film *Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas*. *Kedua*, menganalisis makna untuk karakter tokoh Ajo Kawir dalam film *Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas*. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan metode analisis visual untuk mengeksplorasi berbagai aspek visual yang menggambarkan karakter Ajo Kawir, termasuk penampilan fisiknya, ekspresi wajah, gerak tubuh, dan interaksi dengan lingkungan serta tokoh lainnya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini adalah menggunakan kajian, yaitu Semiotika Charles Sanders Pierce melalui ikon, simbol, dan indeks yang berfokus pada penyakit impoten yang diderita Ajo Kawir. Objek penelitian ini adalah film “Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyakit impoten yang dialami oleh tokoh Ajo Kawir membuat dirinya menjadi lebih emosional dan berusaha menutupinya dengan cara sering bertarung untuk menunjukkan bahwa dirinya kuat. Celaan dari masyarakat yang dialami oleh Ajo Kawir bahwa orang yang memiliki penyakit impoten tidak dapat melakukan hal-hal yang berani dan kuat di luar batas normal.

Kata kunci: Ajo Kawir, Film, Semiotika.

LATAR BELAKANG

Industri film Indonesia saat ini sedang mengalami pertumbuhan yang pesat, ditandai dengan peningkatan jumlah produksi film serta meningkatnya kualitas produksi film. Juga semakin mampu mencerminkan kehidupan sosial di Indonesia, serta semakin mendapat pengakuan di kancah internasional (Irwanto, 2018 : 5). Salah satunya adalah film *Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas* merupakan film drama aksi yang menceritakan mengenai penyakit impoten yang dialami oleh tokoh Ajo Kawir dan dianggap tidak sempurna sebagai seorang lelaki.

Film *Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas* yang disutradarai oleh Edwin merupakan adaptasi dari sebuah novel karya Eka Kurniawan yang dirilis pada 8 Agustus 2021 memiliki durasi 114 menit yang dibintangi oleh Marthino Lio. Film ini mencuri perhatian masyarakat karena memiliki topik yang menarik dan masih dianggap tabu untuk dibahas yaitu bercerita tentang isu kekerasan, balas dendam, serta pengaruh lingkungan dan trauma masa lalu terhadap perilaku seseorang sehingga berdampak terhadap kesehatan tokoh tersebut yaitu memiliki penyakit impoten (disfungsi ereksi pada pria).

Dalam film *Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas* dengan jelas memperlihatkan stigma “pria harus selau kuat”. Hal itu membuat pria yang memiliki kekurangan berusaha menutupinya dengan segala cara agar terlihat jantan. Sosok Ajo Kawir yang dikenal sebagai jagoan tak kenal rasa takut dan kerap melakukan kekerasan, sebenarnya impoten. Penyakit impoten yang dialami oleh Ajo Kawir juga memiliki dampak signifikan pada karakternya dan jalannya cerita. Hal ini dapat mempengaruhi hubungan interpersonalnya, kehidupan cinta, atau perkembangan karakternya secara keseluruhan. Pada film, penyakit ini menjadi sumber konflik, perubahan emosional, atau pertimbangan penting dalam perjalanan karakter. Dengan membahas impoten, kita dapat memahami pengaruhnya terhadap karakter dan bagaimana hal ini memengaruhi naratif film secara keseluruhan. Selain itu, Dengan membahas impoten dalam konteks film, dapat mempertimbangkan implikasi sosial dan psikologis yang mungkin terjadi pada individu yang mengalami kondisi ini, serta pengaruhnya terhadap dinamika hubungan dan interaksi sosial.

Dalam konteks analisis visualisasi karakter pada tokoh Ajo Kawir dalam film *Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas*, Desain Komunikasi Visual (DKV) dapat digunakan untuk memperkuat atau membantu pemahaman terhadap pesan yang ingin disampaikan melalui film tersebut. Hal ini dikarenakan DKV merupakan salah satu bentuk komunikasi yang memanfaatkan elemen visual untuk menyampaikan pesan, termasuk dalam konteks film sebagai medium audiovisual serta dapat membantu memvisualisasikan karakter Ajo Kawir (Murray, 2019: 111).

Melalui analisis visualisasi karakter Ajo Kawir, kita dapat memeriksa bagaimana tokoh tersebut menggambarkan isu-isu yang relevan dalam masyarakat, seperti politik, gender, atau ketidakadilan sosial. Hal ini memungkinkan kita untuk menggali makna yang lebih dalam dari karakter tersebut dan melihat bagaimana karakterisasi ini berkontribusi terhadap pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Oleh sebab itu, film ini dapat dijadikan sebagai promosi pemahaman, kesadaran, dan empati terhadap individu yang menghadapi masalah kesehatan seksual yang serupa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik menganalisis mengenai “penyakit impoten yang dialami oleh tokoh Ajo Kawir” dengan menggunakan sistem tanda dan makna terhadap karakter dan gestur pada tokoh Ajo Kawir yang digunakan dalam film *Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas* serta memahami lebih dalam tentang bagaimana visualisasi karakter dari beberapa *scene* agar makna dan pesan dapat tersampaikan kepada khalayak dengan menggunakan pendekatan semiotika oleh Charles Sanders Peirce. Oleh sebab itu, penulis memfokuskan penelitian ini dengan judul “Analisis Visualisasi Karakter Tokoh Ajo Kawir dalam Film *Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas* Karya Edwin dan Eka Kurniawan”.

KAJIAN TEORITIS

1. Film

Bordwell dan Kristin (2019: 93) mengatakan, film adalah medium seni yang memadukan unsur-unsur seperti narasi, visual, musik, dan suara dalam bentuk yang kompleks. Film juga merupakan hasil dari kolaborasi banyak orang, seperti sutradara, penulis naskah, pemeran, editor, dan lain-lain. Sejalan dengan itu, Bazin dalam Bordwell dan Kristin, (2019: 102) berpendapat, film adalah sebuah mesin penciptaan realitas. Film dapat merekam suatu kejadian atau objek yang ada di dunia nyata, dan kemudian menampilkan kembali dengan cara yang berbeda, sehingga menciptakan pengalaman visual dan emosional yang unik bagi penonton. Dalam perkembangannya, film telah menjadi bagian penting dari budaya populer dan hiburan di seluruh dunia. Film juga telah berkembang menjadi berbagai genre dan subgenre, dari film drama hingga film aksi, horor, animasi, dan masih banyak lagi.

2. Karakter Film

Karakter dalam film adalah salah satu elemen penting yang memainkan peran sentral dalam narasi film. McKee (1997: 101- 110) menyatakan bahwa karakter dalam film harus memiliki motivasi yang jelas untuk bertindak, serta konflik internal yang kuat. Hal ini akan membantu karakter tersebut menjadi lebih menarik dan kompleks bagi penonton. Karakter pada film tidak hanya sebatas pada objek yang mewakili manusia, tetapi bisa saja berupa makhluk fiksi ataupun benda mati yang memiliki sifat-sifat layaknya manusia. Karakter itu sendiri pun harus memiliki motivasi yang jelas untuk menentukan bagaimana mereka bertindak dan menghadapi konflik di dalam cerita.

3. Jenis-Jenis Film

Jenis-jenis film dikelompokkan berdasarkan genre, bentuk, ataupun tema yang diangkat dalam film. Beberapa film menurut Kartika dalam Imanto, (2007: 25-26) diantaranya film dokumenter, film cerita pendek, film cerita panjang, film profil perusahaan, film iklan televisi,

film program televisi, dan film video klip. Setiap jenis dari film tersebut terdapat fungsi dan kegunaannya masing-masing dalam dunia film.

4. Impoten

Impoten atau disfungsi ereksi adalah gangguan seksual pada pria yang mengakibatkan sulitnya mencapai atau mempertahankan ereksi yang cukup keras untuk melakukan hubungan seksual yang memuaskan. Menurut *National Institute of Diabetes and Digestive and Kidney Diseases*, impoten terjadi ketika tidak ada cukup darah yang mengalir ke penis atau darah yang mengalir tidak cukup lama untuk mempertahankan ereksi. Beberapa penyakit yang dapat menyebabkan impoten antara lain diabetes, penyakit jantung, atau gangguan hormonal. Faktor psikologis seperti stres, kecemasan, atau depresi juga dapat menyebabkan impoten. Penanganan impoten dapat melibatkan perubahan gaya hidup seperti meningkatkan aktivitas fisik, mengurangi stres, dan meningkatkan pola makan yang sehat. Selain itu, juga tersedia pengobatan seperti obat-obatan, terapi psikologis, atau terapi hormon..

5. Visualisasi Pada Film

Visualisasi dalam film merujuk pada penggunaan elemen visual seperti pencahayaan, komposisi gambar, pemilihan warna, set, dan properti untuk menciptakan gambar yang menarik dan efektif secara visual. Menurut Nathania, dkk (2022: 7-8) menjelaskan bahwa analisis visualisasi yang digunakan dalam film, karakter dan gestur memainkan peran penting dalam membentuk naratif, mengungkap emosi, dan berkomunikasi dengan penonton. Dalam analisis visualisasi, peneliti menganalisis bagaimana karakter dibangun dan dikembangkan melalui elemen visual, seperti kostum, penata rambut, dan ekspresi wajah. Sedangkan dalam analisis visualisasi gestur, peneliti menganalisis bagaimana penggunaannya untuk mengungkapkan karakter itu sendiri.

6. Karakteristik Tokoh Pada Film

Karakteristik tokoh mengacu pada atribut dan ciri-ciri yang membentuk kepribadian, perilaku, dan sifat-sifat yang dimiliki oleh seorang tokoh dalam sebuah karya fiksi, seperti film, novel, atau drama. Karakteristik tokoh dapat berupa aspek fisik, emosional, psikologis, dan sosial yang membantu menggambarkan dan mengidentifikasi tokoh secara unik.

7. Teori Semiotika

Secara umum, semiotika adalah studi tentang tanda-tanda dan sistem komunikasi. Ini melibatkan analisis tentang bagaimana tanda-tanda dibuat, diterima, dan diinterpretasikan dalam berbagai konteks komunikasi. Semiotika dalam desain komunikasi visual mempelajari bagaimana tanda-tanda dan simbol-simbol digunakan untuk menyampaikan pesan dan makna

dalam bentuk visual. Semiotika merupakan studi tentang tanda dan bagaimana mereka mengkomunikasikan makna (Mudjino, 2011: 2).

8. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika Peirce mengkaji proses komunikasi simbolik antara: 1) tanda (*sign*) adalah bentuk fisik atau objek yang mewakili sebuah objek atau konsep. 2) Objek (*object*) bisa berupa benda, ide, atau konsep yang mewakili dunia nyata. 3) Interpretan (*interpreter*) adalah konsep atau pemahaman yang dihasilkan oleh representasi representamen dan objek.

Selain itu, Peirce juga membagi tiga tipe tanda yang dikenal dengan sebutan tanda ikonik, tanda indeksikal, dan tanda simbolis. *Pertama*, tanda ikonik merupakan tanda yang berhubungan dengan objeknya secara fisik dan memiliki kemiripan bentuk, seperti gambar atau foto. *Kedua*, tanda indeksikal berhubungan dengan objeknya secara sebab-akibat, seperti asap yang menunjukkan adanya api. *Ketiga*, tanda simbolis memiliki hubungan dengan objeknya secara konvensional, seperti bahasa atau simbol.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif dan pendekatan studi kasus yang kemudian menggunakan teori semiotika C.S. Peirce dalam analisisnya. Ilmu semiotika Peirce berangkat dari teori segitiga makna, yaitu tanda, objek, dan interpretan. Sasaran penelitian ini tokoh Ajo Kawir yang menderita penyakit impoten yang kemudian dari teori tegitiga tersebut didapatkanlah unit analisis datanya. selanjutnya peneliti akan menganalisis visualisasi karakter tokoh Ajo Kawir berdasarkan teori Charles Sanders Peirce yang berfokus pada ikon, indeks, dan simbol. Analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu memilih beberapa dokumentasi gambar dari beberapa scene dalam film yang berpedoman pada unit analisis data visualisasi tokoh Ajo Kawir. Dari beberapa dokumentasi yang telah dipilih, peneliti mendeskripsikan data tersebut sesuai teori yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Visualisasi Tokoh Ajo Kawir Pada Film Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas

Peneliti akan mengumpulkan beberapa *scene* yang diambil dalam film *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas*. Peneliti akan mendefinisikan *scene* yang berkaitan dengan penyakit impoten yang diderita oleh tokoh Ajo Kawir. Kemudian penulis mengumpulkan dan mendeskripsikan teks berdasarkan indikasi-indikasi yang berkaitan. *Scene-scene* yang dianalisis akan dibahas dengan teori milik C.S. Peirce, yaitu ikon, indeks, dan simbol.

Tabel 1. Analisis Visualisasi Tokoh Ajo Kawir Pada Scene 1

Gambar	
Ikon	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>1.</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>2.</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>3.</p> </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  <p>4.</p> </div> <div style="width: 100%; text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>5.</p> </div> </div> <p>a) Pada gambar 1, Ajo Kawir duduk di atas motor dengan badan condong ke depan, sementara Tokek berdiri di belakang memakai baju merah sambil memegang bagian belakang motor Ajo Kawir.</p> <p>b) Pada gambar 2, Tokek mengangkat sebelah lengannya sambil mengepalkan tinju. Sedangkan dua pemuda di belakangnya melakukan gerakan yang sama dengan Tokek dan dua pemuda lain menunjukkan gestur tepuk tangan dan bersorak.</p> <p>c) Pada gambar 3, Ajo Kawir dengan badan yang membungkuk, jaket yang terbang dibawa angin, dan rambut terbang ke arah belakang memacu motornya.</p> <p>d) Pada gambar 4, Ajo Kawir merentangkan kedua tangan sambil berdiri di atas motor dan penonton bertepuk tangan.</p> <p>e) Motor yang digunakan oleh Ajo Kawir sebagai alat dalam balapan liar</p> <p>f) Truk bagian belakang dengan teks “hanya orang yang ga bisa ngaceng, yang bisa ngapain aja tanpa takut mati”</p>
Indeks	<p>a) Ekspresi wajah serius dan mengancam yang ditunjukkan oleh Ajo Kawir dan Tokek pada lawannya di gambar pertama menjadi tanda indeksikal dari ketegangan dan persaingan yang terjadi dalam balapan liar.</p> <p>b) Selain itu, gestur Tokek, teriakan, dan tepuk tangan meriah dari pemuda lain di sana pada gambar kedua menjadi indeks dari dukungan dan semangat yang diberikan oleh penonton kepada Ajo Kawir.</p>

	<p>c) Pada gambar 3, Ajo Kawir dengan badan yang membungkuk, jaket yang terbang dibawa angin, dan rambut terbang ke arah belakang menjadi tanda indeksikal dari kecepatan motor yang dikendarai Ajo saat balapan itu sedang berlangsung.</p> <p>d) Gestur kemenangan yang ditunjukkan oleh Ajo Kawir saat berdiri di atas motor yang masih melaju pada gambar ketiga menjadi tanda indeksikal dari keberhasilannya dalam balapan liar tersebut. Gestur ini juga menunjukkan kemenangan yang dirasakan oleh Ajo Kawir setelah berhasil memenangkan balapan tersebut.</p> <p>e) Visual di belakang truk yang berkata “hanya orang yang ga bisa ngaceng yang bisa ngapain aja tanpa takut mati,” juga menjadi indeks yang menunjukkan bahwa balap liar adalah aktivitas yang sangat berbahaya dan hanya dijalankan oleh orang-orang yang sangat berani. Dalam hal ini Ajo melakukan aktivitas seperti balap liar dan berkelahi hanya untuk menutup penyakitnya, yaitu impoten.</p>
Simbol	<p>a) Balapan liar menjadi simbol dari sebuah kegiatan yang mengandung risiko tinggi, karena dilakukan tanpa aturan dan pengawasan yang jelas.</p> <p>b) Motor yang digunakan dalam balapan liar menjadi simbol dari alat yang digunakan dalam kegiatan balap motor. Motor juga menjadi simbol dari kecepatan dan aksi yang terjadi dalam balapan.</p> <p>c) Merentangkan tangan yang ditunjukkan oleh Ajo Kawir saat berdiri di atas motor yang masih melaju menjadi simbol dari keberhasilan dan kebanggaan yang dirasakan.</p> <p>d) Tepuk tangan meriah dari pemuda-pemuda di sana menjadi simbol dari apresiasi, dukungan, dan semangat yang diberikan oleh penonton kepada Ajo Kawir.</p>

Scene dimulai dengan Ajo Kawir bersiap akan melakukan balapan liar di kampungnya, Bojongsoang. Dia bersama Tokek memberikan ekspresi serius dan intimidasi kepada lawan balapannya sambil sesekali menyemprotkan gas dengan suara bising sebelum memulai balapan liar tersebut. Tokek berteriak keras sambil memberi gestur “Juara bertahan kita Ajo Kawir dari Bojongsoang” diikuti dengan tepuk tangan meriah dari pemuda-pemuda di sana. Kemudian balapan dimulai. Saat balapan terjadi, Ajo Kawir mengendarai motornya dengan sangat angkuh dengan kecepatan tinggi seperti tidak memikirkan kematian sama sekali. Dan akhirnya balapan dimenangkan oleh Ajo Kawir. Ia berdiri di atas motor yang masih melaju sambil menunjukkan tanda kemenangan. Lalu scene ditutup dengan sebuah visual di belakang truk sambil berkata, “hanya orang yang ga bisa ngaceng yang bisa ngapain aja tanpa takut mati.” Hal ini menginterpretasikan bahwa pria yang mengalami impoten bebas melakukan apa saja agar tetap dianggap sebagai pria sejati bahkan untuk mati sekalipun.

Tabel 2. Analisis Visualisasi Tokoh Ajo Kawir Pada Scene 2

<p>Gambar</p>	
<p>Ikon</p>	<ol style="list-style-type: none"> Mak Jerot memijat pangkal paha Ajo Kawir di atas kasur di ruangan yang minim pencahayaan. Mak Jerot berdiri dan memperlihatkan sesuatu kepada Ajo Kawir. Mak Jerot memegang bayi tikus merah. Mak Jerot duduk di lantai dan memberikan gigitan kepada alat vital Ajo Kawir dengan posisi Ajo Kawir berdiri.
<p>Indeks</p>	<p>Pijatan yang dilakukan oleh Mak Jerot di pangkal paha Ajo Kawir menjadi tanda indeksikal dari tindakan fisik yang dilakukan dalam upaya merangsang aliran darah dan energi vital di area tersebut. Kemudian, bayi tikus merah yang disarankan untuk dimakan oleh Mak Jerot juga menjadi tanda indeksikal dari bahan atau obat tradisional yang digunakan dalam pengobatan impotensi. Kemudian gigitan yang diberikan oleh Mak Jerot pada kemaluan Ajo Kawir menjadi tanda indeksikal dari rangsangan fisik yang ditujukan untuk merangsang kemaluan dan memicu ereksi. Tindakan-tindakan ini dianggap sebagai pengobatan tradisional yang dilakukan oleh Mak Jerot untuk mengatasi penyakit impoten yang dialami oleh Ajo Kawir. Hal ini menunjukkan kepercayaan Ajo Kawir dalam pengobatan tradisional dan keyakinannya bahwa Mak Jerot dapat membantunya mengatasi masalahnya</p>
<p>Simbol</p>	<ol style="list-style-type: none"> Ruangan dengan minim pencahayaan dapat menjadi tanda simbol dari ketidakpastian, ketidakjelasan, atau misteri yang terkait dengan masalah impotensi yang sedang diobati. Bayi tikus merah yang disarankan untuk dimakan oleh Mak Jerot dapat menjadi tanda simbol dari obat tradisional atau bahan pengobatan yang dianggap memiliki kekuatan penyembuhan.

Berdasarkan analisis di atas, scene 2 tersebut memperlihatkan Ajo Kawir mengunjungi tempat terapi pijat untuk melakukan pengobatan penyakit impoten yang dialaminya kepada Ibu-ibu setengah baya bernama Mak Jerot. Seperti yang terlihat pada gambar, Ajo dipijat di atas kasur kecil dalam rumah dengan dinding kayu layaknya rumah-rumah tahun 80an dengan pencahayaan yang redup. Ajo menerima beberapa pengobatan, yaitu Mak Jerot memijat pangkal paha Ajo, juga menyuruhnya untuk memakan bayi tikus yang masih merah yang kemudian ditolak oleh Ajo, dan terakhir Mak Jerot memberi rasa sakit dengan menggigit kemaluan Ajo untuk tujuan menstimulus kemaluannya agar berdiri. Selama pengobatan dilakukan, Mak Jerot juga mengatakan pada Ajo Kawir, “otak lelaki berada pada burungnya.” Ungkapan ini mengandung konotasi negatif, karena pria dianggap cenderung bertindak

berdasarkan naluri seksual mereka daripada menggunakan pemikiran yang lebih matang atau bijaksana. Mak Jerot juga mengatakan pada *scene* tersebut, “tidak ada yang lebih menghina pelacur kecuali burung yang tidak bisa berdiri.” Ungkapan tersebut menginterpretasikan meskipun pelacur pekerjaan yang hina, seorang impoten dianggap lebih rendah bahkan di bawah derajat mereka. Dalam hal ini, alat vital yang tidak bisa berdiri diibaratkan sebagai simbol dari sesuatu yang sangat rendah atau merendahkan.

Tabel 3. Analisis Visualisasi Tokoh Ajo Kawir *Scene* 3

Gambar	 <p>1. Hai, Ajo burungmu apa kabar?</p> <p>2.</p> <p>3.</p>
Ikon	<p>a) Teks pada gambar 1, “hai, Ajo burungmu apa kabar?”</p> <p>b) Tempat billiard dengan cahaya yang redup juga terdapat meja billiard dan beberapa orang yang main billiard.</p> <p>c) Seorang pria berbaju putih berdiri di hadapan Ajo Kawir.</p> <p>d) Pada gambar 2, Ajo Kawir memukul pria yang memakai baju putih dihadapannya.</p> <p>e) Ajo Kawir tergeletak di lantai dikeroyok oleh beberapa orang, namun Ajo memperlihatkan gestur tertawa.</p>
Indeks	<p>Indeks dalam adegan ini dapat dilihat dari gestur Ajo Kawir yang melemparkan puntung rokok dan langsung menghajar lawan bicaranya. Tindakan ini menunjukkan adanya keterikatan antara kalimat “hai Ajo, burungmu apa kabar?” yang diarahkan pada Ajo Kawir dan sikap agresifnya. Tanda ini juga dapat mengindikasikan adanya rasa kesal dan marah yang dirasakan oleh Ajo Kawir. Hal ini menunjukkan bagaimana tindakan atau ucapan tertentu dapat memicu emosi dan perilaku seseorang. Karena tidak terima temannya dihajar oleh Ajo Kawir, mereka ikut membalas Ajo dengan menghajar secara bersama-sama sampai Ajo jatuh ke lantai. Indeks dalam adegan ini dapat dilihat dari ekspresi wajah Ajo Kawir tetap tertawa meski dihajar. Tindakan ini menunjukkan bahwa Ajo Kawir menikmati perkelahian tersebut yang merupakan pelariannya dari penyalakannya.</p>
Simbol	<p>a) Perkelahian dapat mewakili simbol konflik atau pertarungan yang terjadi dalam kehidupan manusia,</p> <p>b) Gestur Ajo Kawir yang tertawa sambil menghajar orang-orang yang menyerangnya dapat menjadi tanda simbolikal yang mengandung makna konotatif yang kompleks. Tindakan ini dapat diartikan sebagai sikap yang penuh keberanian dan kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan atau masalah. Tindakan ini juga dapat diartikan sebagai bentuk balas dendam atau keinginan untuk membalas perlakuan yang merendahkan.</p>

Pada *scene* di atas menunjukkan respon Ajo Kawir terhadap kalimat yang diarahkan padanya, “hai, Ajo burungmu apa kabar?” Gestur Ajo menunjukkan ketersinggungan dan kemarahan yang ditandai dengan ia melemparkan puntung rokok dan langsung menghajar lawan bicaranya. Setelah itu, Ajo Kawir dikeroyok oleh orang-orang di tempat billiard tersebut. Meski dihajar bertubi-tubi, respon Ajo yang sebelumnya marah berubah menjadi senang yang ditandai dengan ia tertawa lepas saat dihajar. *Scene* ini menginterpretasikan kemarahan Ajo Kawir dengan menunjukkan bahwa seorang impoten pun sebenarnya jauh lebih “jantan” daripada laki-laki normal. Hal ini ia tunjukkan dengan langsung menghajar seseorang yang meremehkannya dan membuat keributan di tempat billiard tersebut. Perubahan emosi Ajo yang sebelumnya merasa marah, tetapi juga tertawa, ini bisa menjadi tanda bahwa ia sedang mengalami konflik emosi atau bingung dalam mengungkapkan perasaannya.

2. Makna Visualisasi Tokoh Ajo Kawir Pada Film *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas*

a. Makna Visualisasi Tokoh Ajo Kawir Pada *Scene* 1

Dalam adegan ini, terdapat pesan yang kuat tentang maskulinitas dan keberanian yang terkait dengan budaya masyarakat. Visual di belakang truk yang berkata "hanya orang yang ga bisa ngaceng yang bisa ngapain aja tanpa takut mati" menjadi simbol dari maskulinitas dan keberanian yang ditekankan dalam budaya masyarakat. Ungkapan tersebut menunjukkan bahwa hanya orang yang kuat dan berani yang bisa melakukan hal-hal yang dianggap berbahaya atau di luar batas-batas norma sosial. Sehingga laki-laki yang memiliki kekurangan berusaha menutupi kelemahannya tersebut dengan segala cara agar terlihat “jantan”.

Pesan ini menunjukkan bahwa dalam budaya masyarakat, keberanian dan kekuatan seringkali dianggap sebagai atribut yang diperlukan untuk menunjukkan maskulinitas. Namun, pesan tersebut juga menunjukkan sisi gelap dari budaya maskulinitas, yaitu bahwa orang seringkali merasa perlu untuk membuktikan keberanian mereka dengan cara yang berisiko atau bahkan membahayakan diri mereka sendiri dan orang lain.

Dengan demikian, adegan ini memberikan gambaran yang kuat tentang nilai dan norma budaya masyarakat yang terkait dengan maskulinitas dan keberanian. Pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa keberanian dan kekuatan adalah atribut penting dalam budaya masyarakat, namun, hal ini juga dapat membawa dampak buruk jika diambil terlalu jauh dan tanpa pertimbangan yang matang.

b. Makna Visualisasi Tokoh Ajo Kawir Pada Scene 2

Pesan yang akan disampaikan dalam adegan ini terkait dengan maskulinitas dan tekanan sosial yang sering dialami oleh pria terkait kemampuan seksual mereka. Ajo Kawir digambarkan sebagai pria yang kuat, suka berkelahi, dan dijuluki sebagai jagoan, tetapi penyakit impoten membuatnya rendah diri dan kehilangan kepercayaan diri dalam hubungan seksual. Hal ini menunjukkan bagaimana standar maskulinitas yang dikonstruksi oleh masyarakat dapat memberikan tekanan yang besar pada pria untuk memenuhi ekspektasi seksual.

Pengobatan tradisional yang dilakukan Mak Jerot menunjukkan betapa kuatnya pengaruh kebudayaan dan tradisi dalam masyarakat secara keyakinan Ajo Kawir dalam pengobatan alternatif. Namun pengobatan ini juga menyoroti betapa ekstrimnya tindakan yang dilakukan oleh Ajo Kawir dalam upaya untuk mengatasi masalahnya.

Selain itu, percakapan Ajo Kawir dan Mak Jerot tentang pengobatan penyakit yang impoten yang dilakukan orang-orang seperti Ajo Kawir berupa, “mau tahan lama burungnya diolesi odol,” “diam-diam burung Ajo pernah diolesi sambal,” dan juga “olesi pakai sirup biar dikerubungi semut,” memberi pesan bahwa pria melakukan apapun untuk mengembalikan kejantannya. “tidak ada yang lebih menghina pelacur kecuali burung yang tidak bisa berdiri,” juga menunjukkan bagaimana standar maskulinitas yang dikonstruksi masyarakat dapat mempengaruhi citra diri dan harga diri seorang pria. Bahkan seorang impoten dikatakan lebih rendah derajatnya daripada pelacur.

c. Makna Visualisasi Tokoh Ajo Kawir Pada Scene 3

Keseluruhan scene yang telah dianalisis dalam film tersebut menyampaikan pesan dan makna yang kuat tentang konsep maskulinitas dan pengaruhnya dalam membentuk identitas dan perilaku seseorang. Adegan- adegan tersebut menunjukkan bagaimana sifat-sifat maskulin tradisional seperti keberanian, ketangguhan, dan kemampuan bertahan dalam situasi sulit dipandang sebagai standar yang harus dipenuhi oleh para pria.

Ajo Kawir, sebagai tokoh utama dalam adegan tersebut, digambarkan sebagai sosok yang memiliki obsesi dalam mencapai tujuannya dan tekad yang kuat untuk mencapai kejantanan. Obsesinya dalam berkelahi dan mencapai kejantanan ini menunjukkan bagaimana ia berusaha mengalihkan emosi negatifnya akan konsep maskulinitas dalam identitasnya akibat dari impoten yang ia derita. Hal ini ditunjukkan

melalui simbol burung yang menjadi metafora bagi kemampuan seksual dan maskulinitas.

Namun, adegan- adegan tersebut juga menunjukkan dampak negatif dari penyakit impoten tersebut terhadap konsep maskulinitas yang berlebihan. Ajo Kawir digambarkan sebagai sosok yang mudah tersinggung dan agresif, yang dapat menimbulkan kekerasan fisik dan mengganggu kehidupan sosialnya. Hal ini menunjukkan betapa konsep maskulinitas yang berlebihan dapat memengaruhi perilaku dan sikap seseorang dalam situasi tertentu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dan penjabaran dalam pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk menganalisis visualisasi dan makna karakter tokoh Ajo Kawir dalam film "*Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas*" menggunakan pendekatan teori semiotika C.S. Pierce dengan fokus pada objek tokoh Ajo Kawir yang memiliki penyakit impoten. Dalam analisisnya, peneliti akan menggunakan konsep ikon, indeks, dan simbol untuk memahami representasi karakter Ajo Kawir dalam film tersebut.

Penelitian ini penting dilakukan karena film merupakan medium yang sangat berpengaruh dalam budaya populer dan memiliki kemampuan untuk memengaruhi pandangan dan perilaku masyarakat. Dalam konteks analisis visualisasi karakter pada tokoh Ajo Kawir, Desain Komunikasi Visual dapat digunakan untuk memperkuat atau membantu pemahaman terhadap pesan yang ingin disampaikan melalui film. Selain itu, Ajo Kawir yang memiliki penyakit impoten dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang tantangan yang dihadapi oleh individu dengan kondisi serupa, stigma yang mungkin mereka hadapi, dan perasaan pribadi yang terlibat dalam mengatasi masalah ini.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan tiga konsep semiotika C.S. Pierce, yaitu ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah representasi visual yang menyerupai objek yang direpresentasikan. Misalnya, dalam film "*Seperti Dendam, Rindu Juga Harus Dibayar Tuntas*", karakter Ajo Kawir yang memiliki penyakit impoten dapat direpresentasikan dengan gambaran sebagai sosok yang sangat kuat dalam berkelahi dan dikenal sebagai jagoan, tetapi memiliki kelemahan dan ketidakmampuan dalam hal seksualitas dan maskulinitas. Indeks adalah hubungan sebab-akibat antara tanda dan objek yang direpresentasikan. Dalam film ini, indeks dapat ditemukan melalui tindakan Ajo Kawir melakukan aktivitas seperti balap liar dan berkelahi hanya untuk menutupi penyakitnya, yaitu impoten. Simbol adalah representasi visual

yang ditentukan oleh konvensi atau kesepakatan sosial. Dalam film ini, simbol dapat ditemukan melalui gestur dan objek yang menggambarkan karakter Ajo Kawir sebagai seorang impoten.

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana visualisasi karakter dari beberapa *scene* dapat tersampaikan kepada khalayak dengan menggunakan pendekatan semiotika oleh Charles Sanders Peirce.

DAFTAR REFERENSI

- Bordwell, David, and Kristin Thompson. (2019). *Film Art: An Introduction. 12th edition.* McGraw-Hill Education.
- Irawanto, B. (2018). Indonesian Film Industry and Its Potentials: Issues and Challenges. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 34(2), 1-15.
- McKee, Robert. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting.* ReganBooks.
- Murray, S. (2019). *Visual communication design: An introduction to design concepts in everyday experience.* Bloomsbury Publishing.