

## Kode-Kode Visual Dalam *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One*: Analisis Semiotika Deskriptif Terhadap Adegan Aksi Dan Ketegangan

Aaron Gojono<sup>1</sup>, Zinggara Hidayat<sup>2</sup>

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Dan Bisnis Media  
Universitas Ciputra<sup>1,2</sup>

[agojono01@student.ciputra.ac.id](mailto:agojono01@student.ciputra.ac.id)<sup>1</sup>, [zinggara.hidayat@ciputra.ac.id](mailto:zinggara.hidayat@ciputra.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kode-kode visual dalam film *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* (2023) dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske yang berfokus pada tiga level kode, yaitu kode realitas, kode representasi, dan kode ideologi, serta didukung oleh kode verbal sebagai penguat makna. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotika deskriptif terhadap teks audio-visual film, meliputi aspek sinematografi, pencahayaan, komposisi gambar, pergerakan kamera, ritme editing, serta dialog yang berperan dalam membangun ketegangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kode visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi menjadi instrumen utama dalam membentuk pengalaman emosional dan konstruksi makna ideologis. Pada dimensi *psychological violence & powerlessness*, ketegangan dibangun melalui tekanan mental dan kondisi ketidakberdayaan karakter; pada *anticipatory violence*, rasa ancaman dihadirkan melalui ekspektasi terhadap bahaya sebelum kekerasan terjadi; pada *kinetic violence*, kekerasan ditampilkan secara eksplisit melalui aksi fisik berintensitas tinggi; sedangkan pada *symbolic violence*, kekerasan hadir secara implisit melalui simbol, relasi kekuasaan, serta dominasi teknologi dan sistem pengawasan. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa film aksi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai medium komunikasi yang mereproduksi ideologi tentang heroisme, dominasi teknologi, dan pengawasan global melalui konstruksi kode-kode visual yang kompleks.

**Kata Kunci:** semiotika John Fiske, kode visual, film aksi, *Mission: Impossible*, ideologi

### Abstract

This study aims to analyze the visual codes in *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* (2023) using John Fiske's semiotic approach, focusing on three levels of codes: reality, representation, and ideology, supported by verbal codes as meaning reinforcement. This research employs a qualitative method with descriptive semiotic analysis of the film's audio-visual text,

including cinematography, lighting, framing, camera movement, editing rhythm, and dialogue that contribute to the construction of tension. The findings reveal that visual codes function not merely as aesthetic elements but as primary instruments in shaping emotional experiences and ideological meaning construction. In the dimension of *psychological violence & powerlessness*, tension is created through mental pressure and a sense of helplessness; in *anticipatory violence*, a sense of threat is constructed through the expectation of danger before it occurs; in *kinetic violence*, violence is explicitly portrayed through high-intensity physical action; while in *symbolic violence*, violence operates implicitly through symbols, power relations, and the dominance of technology and surveillance systems. Overall, this study confirms that action films function not only as visual entertainment but also as a communication medium that reproduces ideologies related to heroism, technological dominance, and global surveillance through complex visual code constructions.

**Keywords:** *John Fiske's semiotics, visual codes, action film, Mission: Impossible, ideology*

## PENDAHULUAN

Film berfungsi sebagai medium komunikasi visual yang mengandalkan sistem tanda untuk menyampaikan pesan serta membentuk pengalaman sinematik bagi audiens. Unsur-unsur visual seperti tata kamera, pencahayaan, warna, ekspresi pemain, dan teknik pengambilan gambar tidak semata-mata berperan sebagai elemen keindahan visual, melainkan juga membawa muatan makna yang dapat ditafsirkan berdasarkan latar sosial dan budaya tertentu (Chandler, 2007). Oleh sebab itu, film dapat diposisikan sebagai teks semiotik yang bersifat kompleks, di mana makna muncul dari hubungan timbal balik antara tanda-tanda visual dan unsur verbal.

Pada film bergenre aksi, bahasa visual menjadi komponen yang sangat menentukan. Intensitas adegan tidak hanya dibangun melalui jalan cerita, tetapi terutama melalui cara konflik dan ketegangan divisualisasikan. Sudut pengambilan gambar yang ekstrem, tempo penyuntingan yang cepat, permainan cahaya yang kontras, serta penekanan pada mimik dan gestur tokoh berfungsi sebagai kode visual yang memproduksi sensasi tegang dan mendebarkan. Tanpa pengelolaan visual yang tepat, adegan aksi berisiko kehilangan kekuatan dramatik dan daya tariknya. Oleh karena itu, film aksi menawarkan ruang kajian yang relevan untuk dianalisis melalui pendekatan semiotika visual.

*Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One* (2023) merupakan film aksi-spionase yang menampilkan eksplorasi bahasa visual secara intens. Film ini menyajikan rangkaian adegan berisiko tinggi, seperti pengejaran dengan kecepatan tinggi, pertarungan di atas kereta, hingga aksi ekstrem tokoh utama, yang dikemas melalui teknologi sinematik mutakhir dan koreografi visual

yang terstruktur. Representasi tersebut menunjukkan bahwa aspek visual tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan menjadi perangkat utama dalam membangun ketegangan sekaligus menyampaikan makna tertentu kepada penonton. Dengan karakteristik tersebut, film ini layak diposisikan sebagai objek kajian semiotik.

Dalam kajian semiotika media, John Fiske memandang teks media sebagai sistem tanda yang beroperasi melalui beberapa lapisan makna, yaitu kode realitas, kode representasi, dan kode ideologi. Kerangka ini memungkinkan analisis film untuk melampaui tampilan permukaan, dengan menelusuri bagaimana realitas dikonstruksi melalui teknik representasi serta nilai-nilai ideologis yang disisipkan melalui tanda visual dan verbal. Melalui pendekatan ini, makna-makna ideologis seperti kepahlawanan, dominasi teknologi, dan relasi kekuasaan dapat diungkap dari balik konstruksi adegan aksi.

Walaupun penelitian semiotika terhadap film telah berkembang, kajian yang secara khusus menempatkan kode-kode visual sebagai elemen utama dalam pembentukan ketegangan film aksi masih tergolong terbatas. Banyak penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada analisis naratif, karakter, atau isu sosial budaya, sehingga peran visual sebagai pembentuk pengalaman aksi sering kali kurang mendapat sorotan. Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemaknaan kode-kode visual dan verbal dalam adegan aksi film *Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One* menggunakan pendekatan semiotika John Fiske. Dengan menempatkan visual sebagai fokus utama, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah kajian film dan komunikasi visual, serta memperdalam pemahaman mengenai peran bahasa visual dalam konstruksi makna film aksi.

## KERANGKA TEORI

Penelitian ini berlandaskan pada pendekatan interpretatif yang memandang film sebagai teks budaya yang dibentuk melalui sistem tanda. Film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan visual, melainkan juga sebagai medium representasi yang mengonstruksi makna, nilai, dan ideologi melalui kombinasi unsur visual dan audio. Oleh karena itu, pemahaman terhadap film menuntut kerangka teoritis yang mampu membaca tanda-tanda tersebut secara kontekstual dan berlapis.

### Semiotika John Fiske

Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika John Fiske. Fiske memandang media sebagai praktik representasi yang bekerja melalui tiga tingkatan kode, yakni kode realitas, kode representasi, dan kode ideologi (Fiske, 1990). Kode realitas merujuk pada elemen-elemen yang tampak menyerupai kehidupan sehari-hari, seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, kostum, dialog, dan latar tempat. Unsur-unsur ini berfungsi

menciptakan kesan realistik yang memudahkan penonton mengenali situasi dan karakter dalam film.

Kode representasi berkaitan dengan cara realitas tersebut disusun dan ditampilkan melalui perangkat teknis sinema. Pada level ini, makna dibentuk melalui pilihan sinematografi, sudut kamera, pencahayaan, komposisi visual, ritme penyuntingan, serta penggunaan musik dan efek suara. Teknik-teknik tersebut berperan penting dalam mengarahkan persepsi penonton dan membangun suasana ketegangan dalam adegan aksi.

Sementara itu, kode ideologi mengacu pada nilai-nilai sosial dan relasi kekuasaan yang direproduksi melalui teks media. Film pada level ini dipahami sebagai ruang produksi wacana ideologis, seperti konstruksi heroisme, dominasi teknologi, dan praktik pengawasan global. Ketiga level kode ini digunakan secara simultan untuk mengungkap bagaimana makna dalam film *Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One* dikonstruksi melalui bahasa visual dan verbal.

### **Teori Genre Film Aksi**

Untuk melengkapi analisis semiotik, penelitian ini memanfaatkan teori genre. Neale (2000) menyatakan bahwa genre berfungsi sebagai sistem konvensi yang membentuk ekspektasi penonton melalui pengulangan pola visual dan naratif tertentu. Film aksi, sebagai sebuah genre, memiliki ciri khas berupa tempo cepat, penggunaan sudut kamera dinamis, intensitas gerak tinggi, serta adegan ekstrem yang dirancang untuk menghasilkan sensasi ketegangan. Oleh karena itu, pemaknaan kode visual dalam film aksi tidak dapat dilepaskan dari konvensi genre yang melatarinya.

### **Teori Violence Media**

Teori *Effects from Violent Media* digunakan dalam penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana paparan kekerasan dalam film dapat menimbulkan dampak psikologis baik jangka pendek maupun jangka panjang pada audiens. Menurut Cicchirillo (2013), dampak jangka pendek muncul dalam bentuk reaksi emosional instan seperti rasa takut, tegang, dan peningkatan gairah fisiologis, sedangkan dampak jangka panjang dapat berupa desensitisasi dan normalisasi kekerasan akibat paparan berulang. Dalam konteks *Mission: Impossible – Dead Reckoning Part One*, representasi kekerasan melalui pertarungan, penggunaan senjata, serta adegan kejar-kejaran diperkuat oleh kode visual seperti pencahayaan redup, sudut kamera ekstrem, efek suara intens, dan ritme editing cepat yang memicu ketegangan emosional penonton. Oleh karena itu, teori ini relevan untuk menganalisis bagaimana kode visual tidak hanya membangun makna semiotik dalam film, tetapi juga membentuk pengalaman dan respons psikologis

### **Semiotika Warna dan Musik**

Warna dan musik dipahami sebagai unsur semiotik pendukung yang memperkuat konstruksi makna visual. Kress dan van Leeuwen (2002)

menegaskan bahwa warna merupakan mode semiotik yang mampu menyampaikan makna emosional dan ideologis dalam konteks sosial tertentu. Perspektif ini diperkuat oleh teori psikologi warna yang menjelaskan hubungan antara warna dan respons emosional individu (Haller, 2019). Selain itu, musik dan efek suara dianalisis melalui pendekatan psikologi musik, yang menekankan peran struktur bunyi dalam membangun ketegangan dan keterlibatan emosional penonton (Deutsch, 1978).

### **Sintesis Kerangka Teori**

Berdasarkan pemaparan tersebut, semiotika John Fiske ditempatkan sebagai landasan teoretis utama, sementara teori genre, teori penonton, semiotika warna, dan psikologi musik berfungsi sebagai kerangka pendukung. Keseluruhan teori ini digunakan secara integratif untuk menganalisis bagaimana kode-kode visual dan verbal dalam adegan aksi film *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* membentuk ketegangan serta merepresentasikan ideologi terkait heroisme, teknologi, dan kekuasaan dalam sinema aksi kontemporer.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian terletak pada pengungkapan makna melalui tanda-tanda visual yang terdapat dalam film, bukan pada perhitungan statistik. Metode semiotika deskriptif digunakan untuk menganalisis bagaimana kode-kode visual membangun makna dalam adegan aksi dan ketegangan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka semiotika John Fiske yang membagi analisis ke dalam tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi, untuk memahami bagaimana film *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* mengkonstruksi pengalaman sinematik dan makna ideologis bagi penontonnya (Fiske, 2010).

### **Sumber Data Penelitian**

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah film *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* (2023), yang dianalisis melalui pendekatan audio-visual. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menelaah unsur-unsur visual seperti pencahayaan, sudut kamera, ekspresi wajah, kostum, warna, serta tata artistik yang merepresentasikan kode-kode visual dalam film. Selain itu, unsur audio seperti efek suara, musik latar, dan intonasi dialog juga dianalisis sebagai elemen pendukung pembentukan makna dalam adegan aksi dan ketegangan.

Melalui pendekatan ini, film diperlakukan sebagai teks budaya yang dapat dibaca dan ditafsirkan melalui tanda-tanda sinematik yang membentuk makna representasional dan ideologis (Bordwell & Thompson, 2010).

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan subtitle resmi film sebagai sumber data pendukung. Subtitle digunakan untuk membantu memahami dialog secara lebih akurat serta mengaitkan makna verbal dengan makna visual yang muncul dalam adegan, sehingga analisis menjadi lebih komprehensif.

### Metode Pengumpulan Data

- Sinopsis Film

Film *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* mengisahkan Ethan Hunt dan tim IMF yang dihadapkan pada misi berisiko tinggi untuk menghentikan ancaman teknologi berbahaya yang dapat mengancam keamanan global. Dalam prosesnya, Ethan harus berhadapan dengan konflik masa lalu, pengkhianatan, serta situasi ekstrem yang menempatkan keselamatan dunia dalam kondisi kritis. Alur cerita film ini didominasi oleh adegan aksi dan ketegangan yang intens, sehingga relevan dengan fokus penelitian.

- Film Text Analysis

Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi dan dokumentasi, yaitu dengan menonton film *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* secara berulang untuk mengidentifikasi dan mencatat kode-kode visual yang muncul dalam adegan aksi dan ketegangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan film text analysis, di mana film diperlakukan sebagai teks yang dapat dianalisis melalui tanda-tanda sinematik seperti pencahayaan, sudut kamera, warna, ekspresi tokoh, gerak tubuh, serta tata artistik yang membentuk makna tertentu (Bordwell & Thompson, 2010).

Data yang diperoleh kemudian diklasifikasikan berdasarkan kerangka analisis semiotika John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi, untuk mengungkap makna di balik representasi visual adegan aksi dan ketegangan dalam film (Fiske, 2010).

### Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske. Analisis dimulai dengan mengidentifikasi scene sebagai unit analisis utama, yang dikaji berdasarkan tampilan visual, durasi, pengambilan gambar, serta perannya dalam membangun alur cerita.

Pendekatan ini memungkinkan analisis isi film dilakukan secara sistematis dan kontekstual, sehingga makna adegan aksi dan ketegangan

dapat dipahami secara mendalam dalam konteks budaya dan sosial (Neuendorf, 2017).

### **Keabsahan Data**

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi, yaitu dengan mengkombinasikan berbagai sumber data, metode, dan teori dalam proses analisis. Triangulasi digunakan untuk melihat fenomena dari berbagai sudut pandang serta memperkuat keandalan dan kedalaman interpretasi terhadap objek penelitian (Denzin, 1978; Flick, 2008).

## **PEMBAHASAN**

### **Gambaran Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah rangkaian tanda visual dan verbal yang muncul dalam adegan aksi dan ketegangan pada film *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One*. Dalam kerangka semiotika John Fiske, analisis tidak diarahkan pada respons penonton maupun intensi pembuat film, melainkan pada bagaimana elemen sinematik bekerja sebagai sistem tanda. Film diperlakukan sebagai teks budaya yang sarat kode, di mana setiap detail visual dan verbal berfungsi sebagai pembentuk makna.

Subjek penelitian mencakup kode visual seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, kostum, tata ruang, pencahayaan, komposisi frame, sudut kamera, pergerakan kamera, warna, serta ritme penyuntingan. Selain itu, kode verbal berupa dialog, intonasi suara, instruksi, dan komunikasi antar tokoh juga dianalisis sebagai penanda konflik, ancaman, dan nilai-nilai yang dipertaruhkan. Seluruh elemen tersebut dibaca melalui tiga level kode Fiske, yakni kode realitas, kode representasi, dan kode ideologi.





Objek penelitian adalah film *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* yang disutradarai oleh Christopher McQuarrie dan dibintangi oleh Tom Cruise sebagai Ethan Hunt. Analisis difokuskan pada adegan-adegan aksi dan ketegangan yang menonjolkan ancaman kecerdasan buatan "The Entity" serta penggunaan teknologi sebagai sumber konflik global. Pembatasan ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap konstruksi makna terkait heroisme, dominasi teknologi, dan pengawasan global dalam sinema aksi kontemporer.



#### **1. Psychological Violence & Powerlessness**

*Psychological violence* dan *powerlessness* dianalisis untuk menunjukkan bahwa ketegangan dalam film tidak hanya dibangun melalui kekerasan fisik, tetapi juga melalui tekanan mental dan pengalaman kehilangan kontrol tokoh. *Psychological violence* merujuk pada kekerasan non-fisik yang bekerja secara laten melalui ketidakpastian, ancaman abstrak, dan keterbatasan pilihan, sehingga menciptakan kondisi ketidakberdayaan dan membangun ketegangan naratif secara berkelanjutan (Cicchirillo, 2013).

Dengan kerangka semiotika John Fiske, analisis ini memetakan aspek tersebut pada tingkat realitas, representasi, dan ideologi untuk melihat bagaimana ekspresi tubuh, ruang, dan strategi sinematik merepresentasikan tekanan mental serta keterbatasan kontrol. Pada tingkat ideologi, ketidakberdayaan dipahami sebagai kondisi struktural dalam dunia yang dikuasai sistem, teknologi, dan informasi, sebagaimana direpresentasikan dalam *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* (Fiske, 1987; Cicchirillo, 2013). Berdasarkan definisi dan inti teori dari *psychological violence* beberapa kategorisasi yang berfungsi sebagai kata kunci untuk menentukan scene yang mengandung makna *psychological violence*: tekanan, panik, dan pengawasan (seperti pada tabel 4.2.1).

Tabel 4.2.1 Berbagai Scene yang Mengindikasikan Psychological Violence & Powerlessness

Adegan	Realitas	Representasi	Ideologi
 [01:36]	Kondisi kapal selam yang sempit dengan situasi darurat, disertai ekspresi tegang dan gestur tubuh yang menunjukkan kepanikan kru.	Penggunaan pencahayaan redup, framing sempit, serta tempo editing lambat yang membangun tekanan dan ketegangan ruang.	Merepresentasikan dominasi sistem teknologi yang tidak terkendali, sehingga manusia berada dalam posisi tidak berdaya.
 [01:58]			
 [02:16]			
 [01:04:00]	Karakter berada dalam ruang terbatas dengan ekspresi cemas, gestur defensif, serta komunikasi yang menunjukkan tekanan situasional.	Framing sempit, pengambilan gambar dalam mobil, serta minimnya pergerakan kamera menciptakan kesan terjebak.	Keterbatasan ruang merepresentasikan keterbatasan kontrol individu dalam situasi berbahaya.

 [01:05:55]  [01:06:56]			
 [01:18:32]  [01:19:33]  [01:21:22]	Karakter menunjukkan kecemasan melalui ekspresi wajah, tatapan waspada, dan perilaku yang mencerminkan rasa terancam.	Pencahayaan gelap, kontras tinggi, serta komposisi visual padat yang menciptakan suasana tidak aman.	Lingkungan sosial modern menjadi ruang tersembunyi bagi ancaman, di mana kekerasan hadir secara implisit.

Adegan di kapal selam, kejar-kejaran di dalam mobil, serta konfrontasi di pesta merepresentasikan bentuk kekerasan yang tidak tampil secara fisik, melainkan bekerja melalui tekanan mental dan situasional (*psychological violence*). Dalam kerangka konseptual kekerasan psikologis, kekerasan tidak selalu diwujudkan melalui kontak tubuh atau agresi langsung, tetapi melalui penciptaan rasa takut, keterancaman, ketidakberdayaan, dan tekanan emosional yang terstruktur dalam ruang, relasi, dan kontrol informasi. Pada adegan kapal selam, tekanan muncul dari keterkurungan ruang dan dominasi sistem teknologi; pada adegan mobil, ancaman lahir dari kondisi struktural yang membatasi kendali individu; sementara pada adegan pesta, ketegangan

dibangun melalui tatapan, dialog ambigu, dan penguasaan informasi. Dengan demikian, film merepresentasikan psychological violence sebagai mekanisme kuasa yang bekerja secara laten, simbolik, dan kontekstual, di mana dampak mental menjadi instrumen utama dominasi menggantikan kekerasan fisik terbuka.

Adegan di kapal selam menampilkan ruang yang sempit, gelap, dan tertutup sebagai elemen dramatik utama yang membangun ketegangan. Tubuh para karakter tampak terhimpit oleh lorong logam dan pencahayaan redup, sementara dialog yang minim memperkuat suasana sunyi yang menekan. Suara mesin yang konstan menciptakan atmosfer mekanis yang seolah mengendalikan ritme emosi tokoh-tokohnya. Ketegangan dalam adegan ini tidak bersumber pada kekerasan fisik terbuka, melainkan pada rasa terkurung dan ketidakpastian situasi. Kapal selam berfungsi sebagai simbol sistem tertutup yang dikendalikan oleh teknologi dan informasi, sehingga kekuasaan hadir melalui kontrol struktur dan akses pengetahuan. Dengan demikian, adegan ini merepresentasikan dominasi modern yang bekerja secara sistemik dan laten, bukan melalui konfrontasi langsung.

Pada adegan kejar-kejaran, tekanan dibangun melalui ruang mobil yang sempit dan kondisi fisik yang tidak stabil. Tangan yang terborgol, laju kendaraan yang cepat, serta ekspresi panik para karakter memperlihatkan ketidakberdayaan dalam situasi genting. Kamera yang dinamis dan penyuntingan cepat menempatkan penonton seolah terjebak di dalam kendaraan, memperkuat sensasi urgensi dan bahaya. Meskipun terdapat potensi benturan fisik, sumber utama ketegangan terletak pada situasi struktural: karakter berada dalam ruang terbatas dengan kendali yang minim atas keadaan. Adegan ini menunjukkan bahwa ancaman tidak semata berasal dari sosok antagonis, melainkan dari kondisi dan sistem yang membatasi pilihan. Film dengan demikian membingkai ruang urban modern sebagai arena ketidakpastian, di mana individu harus bertahan dalam tekanan situasional yang intens.


Dalam adegan pesta, kekerasan hadir dalam bentuk psikologis dan simbolik. Dialog yang ambigu, tatapan saling menguji, serta interaksi sosial yang penuh strategi menciptakan ketegangan tanpa kontak fisik langsung. Close-up pada ekspresi wajah memperlihatkan kontrol emosi yang ketat, sementara pencahayaan dingin dan suasana elegan menghadirkan kontras antara kemewahan dan ancaman tersembunyi. Teknologi dan perangkat komunikasi yang muncul dalam adegan mempertegas kontrol informasi sebagai instrumen dominasi. Tekanan dalam adegan ini muncul melalui relasi kuasa yang subtil, di mana siapa yang mengetahui lebih banyak memiliki posisi lebih unggul. Film merepresentasikan bahwa dalam konteks modern, kekuasaan sering kali bekerja melalui manipulasi simbolik dan mental, sehingga kekerasan fisik digantikan oleh tekanan psikologis dan kontrol sosial.

Secara keseluruhan ketiga adegan tersebut menunjukkan bahwa ketegangan dalam film lebih banyak dibangun melalui tekanan situasional dan psikologis daripada kekerasan fisik langsung. Pada adegan kapal selam, ruang sempit dan sistem teknologi menciptakan rasa terkurung serta dominasi struktural. Dalam adegan kejar-kejaran, tekanan muncul dari keterbatasan ruang dan minimnya kendali karakter terhadap situasi yang bergerak cepat. Sementara itu, adegan pesta menghadirkan kekerasan simbolik melalui dialog ambigu, tatapan, dan kontrol informasi. Secara keseluruhan, film merepresentasikan kekuasaan sebagai mekanisme laten yang bekerja melalui ruang, struktur, dan relasi sosial, sehingga tekanan mental menggantikan konfrontasi fisik sebagai sumber utama konflik.

## 2. Anticipatory Violence

*Anticipatory violence* digunakan untuk menjelaskan bagaimana ketegangan dalam adegan dibangun melalui ekspektasi terhadap kekerasan yang belum terjadi, di mana ancaman dikonstruksi secara bertahap melalui tanda-tanda visual, ritme naratif, dan strategi sinematik yang mengarahkan penonton untuk mengantisipasi dampak kekerasan sebelum tindakan tersebut diwujudkan secara eksplisit. Dalam kerangka semiotika John Fiske, *anticipatory violence* dianalisis pada level realitas, representasi, dan ideologi untuk mengungkap bagaimana gestur tubuh, komposisi ruang, pergerakan kamera, serta penundaan aksi dan pemanjangan durasi sebelum konflik bekerja sebagai tanda yang menyiapkan rasa bahaya. Melalui mekanisme ini, kekerasan diposisikan sebagai potensi yang terus ditunda namun terasa tidak terelakkan, sehingga tekanan emosional dan psikologis menjadi pusat pengalaman menonton, meskipun kekerasan fisik belum benar-benar ditampilkan (Fiske, 1987; Cicchirillo, 2013). Berdasarkan definisi dan inti teori dari *anticipatory violence* beberapa kategorisasi yang berfungsi sebagai kata kunci untuk menentukan scene yang mengandung makna *anticipatory violence*: ancaman (seperti pada tabel 4.2.2).

Tabel 4.2.2 Berbagai Scene yang Mengindikasikan Dimensi Anticipatory Violence

Adegan	Realitas	Representasi	Ideologi
 [17:45]	Karakter menerima informasi mengenai ancaman <i>Entity</i> melalui dialog serius, ekspresi wajah tegang, serta situasi diskusi formal yang menunjukkan ketidakpastian dan	Penggunaan dialog dominan, jeda hening, close-up pada wajah karakter, serta komposisi ruang formal yang terstruktur untuk membangun	Kekerasan dimaknai sebagai sesuatu yang tidak selalu hadir secara langsung, tetapi terbentuk melalui pengetahuan, prediksi, dan kontrol informasi, di mana

 [19:45]  [23:28]	potensi bahaya di masa depan.	ketegangan sebelum konflik terjadi.	ketegangan muncul dari apa yang belum terjadi.
 [02:16:58]  [02:24:51]  [02:28:18]	Ethan Hunt berada dalam kondisi berbahaya dengan ekspresi fokus dan tegang, menghadapi ancaman yang sudah terlihat namun belum menimbulkan dampak fisik langsung.	Fokus pada ekspresi wajah melalui close-up, penggunaan tempo yang melambat, serta penahanan momen aksi untuk memperpanjang ketegangan.	Anticipatory violence merepresentasikan rasa takut sebagai elemen utama, di mana ancaman psikologis lebih dominan dibandingkan kekerasan fisik itu sendiri.

Adegan peringatan tentang *Entity*, situasi berisiko yang dihadapi Ethan Hunt, serta momen-momen sebelum ledakan atau dampak fisik terjadi merepresentasikan bentuk kekerasan yang bekerja melalui mekanisme antisipasi (*anticipatory violence*). Dalam kerangka konseptual *anticipatory violence*, kekerasan tidak hadir sebagai tindakan aktual yang sedang berlangsung, melainkan sebagai kemungkinan yang akan terjadi. Ancaman berada di masa depan, namun efek psikologisnya sudah dirasakan pada masa kini. Ketegangan dibangun melalui prediksi, informasi, dan bayangan konsekuensi, sehingga rasa takut terhadap apa yang akan terjadi menjadi lebih dominan dibandingkan kekerasan itu sendiri.

Pada adegan yang membahas *Entity*, ancaman tidak muncul dalam bentuk serangan langsung, melainkan melalui informasi tentang potensi konsekuensi global di masa depan. Dialog serius, jeda hening, serta close-up wajah memperlihatkan bagaimana para karakter memproses kemungkinan kehancuran yang belum terjadi. Visual ruang formal dan atmosfer diskusi strategis menegaskan bahwa sumber tekanan berasal dari pengetahuan dan prediksi. Kekerasan dalam konteks ini bersifat antisipatif: bahaya belum terwujud, tetapi kesadaran akan kemungkinan tersebut sudah menciptakan ketegangan. Informasi menjadi instrumen utama yang menghadirkan ancaman sebelum realisasi fisiknya.

Pada adegan Ethan Hunt dalam situasi berisiko tinggi, ketegangan dibangun melalui penundaan momen krusial. Pengaturan tempo yang melambat sebelum aksi terjadi, fokus pada ekspresi tegang, serta *framing* yang memperlihatkan jarak antara karakter dan bahaya memperpanjang rasa antisipasi. Ledakan atau dampak fisik mungkin terjadi sesaat kemudian, tetapi film secara sengaja menahan realisasi tersebut untuk memaksimalkan ketegangan psikologis. Dalam hal ini, yang menjadi pusat konflik bukanlah aksi itu sendiri, melainkan penantian terhadap kemungkinan terburuk. *Anticipatory violence* diposisikan sebagai mekanisme dramatik utama, di mana rasa takut akan apa yang akan terjadi jauh lebih intens daripada kejadian itu sendiri.






Secara keseluruhan, adegan-adegan dalam tabel menunjukkan bahwa film membangun konflik melalui struktur temporal yang berorientasi ke depan. Ancaman ditempatkan sebagai potensi yang terus menghantui, menciptakan ketegangan berkelanjutan bahkan sebelum kekerasan aktual terjadi. Dengan demikian, *anticipatory violence* dalam film ini berfungsi sebagai strategi naratif yang menempatkan prediksi, ketidakpastian, dan ekspektasi bahaya sebagai sumber utama tekanan. Kekuasaan dan ancaman tidak hanya bekerja pada level tindakan, tetapi juga pada level kemungkinan, di mana bayangan masa depan menjadi instrumen dominasi yang efektif.





### 3. Kinetic Violence

*Kinetic violence* dianalisis untuk menjelaskan bagaimana kekerasan direalisasikan secara aktual melalui pergerakan tubuh, benturan fisik, dan interaksi langsung karakter dengan ruang, ketika potensi ancaman berubah menjadi tindakan yang nyata dan dapat diamati di layar. Berbeda dari symbolic dan anticipatory violence yang bekerja melalui makna dan antisipasi, kinetic violence menunjukkan dalam jatuh, tabrakan, hantaman, serta kehancuran ruang yang dikonstruksi melalui pergerakan tubuh, ritme penyuntingan, dan intensitas visual. Dalam kerangka semiotika John Fiske, kekerasan kinetik berfungsi sebagai tanda pada level realitas dan representasi, sekaligus pada level ideologi membingkai kekerasan fisik sebagai konsekuensi sah dari konflik dan legitimasi kepahlawanan, sehingga

memperkuat pengalaman ketegangan dalam *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* (Fiske, 1987; Cicchirillo, 2013). Berdasarkan definisi dan inti teori dari *kinetic violence* beberapa kategorisasi yang berfungsi sebagai kata kunci untuk menentukan scene yang mengandung makna *kinetic violence*: benturan dan kecepatan (seperti pada tabel 4.2.3).

Tabel 4.2.3 Berbagai Scene yang Mengindikasikan Dimensi Kinetic Violence

Adegan	Realitas	Representasi	Ideologi
 [01:31:48]	Kekerasan ditampilkan melalui kontak fisik langsung antar karakter seperti pukulan, dorongan, dan benturan tubuh yang menunjukkan konflik terbuka.	Penggunaan kamera dinamis, perpindahan shot cepat, serta komposisi adegan yang menekankan pergerakan tubuh untuk memperkuat intensitas aksi.	Kinetic violence dimaknai sebagai bentuk penyelesaian konflik secara langsung, di mana kekuatan fisik menjadi alat utama untuk menguasai situasi.
 [01:34:44]			
 [01:38:45]			
 [02:09:05]	Karakter terlibat dalam aksi berkecepatan tinggi dengan risiko kecelakaan, ditunjukkan melalui reaksi tubuh yang responsif dan situasi berbahaya.	Pengambilan gambar luas, kontinuitas gerak, serta penekanan pada kecepatan melalui ritme editing yang cepat untuk menciptakan sensasi dinamika.	Kekerasan dikonstruksi sebagai bagian dari tantangan fisik, di mana keberanian dan keterampilan individu menjadi faktor utama dalam bertahan.
 [02:10:15]			

 [02:10:48]			
 [02:16:32]  [02:24:21]  [02:24:46]	Kekerasan muncul melalui ledakan, kerusakan lingkungan, dan dampak fisik terhadap tubuh yang menunjukkan konsekuensi langsung dari konflik.	Penggunaan skala visual besar, efek kehancuran, serta intensitas visual yang tinggi untuk menegaskan dampak aksi.	Kinetic violence diposisikan sebagai eskalasi konflik, di mana kehancuran menjadi konsekuensi yang tidak terhindarkan dari pertarungan kekuatan.

Adegan seperti pertarungan di ruang sempit, aksi ekstrem di tebing, serta ledakan berskala besar merepresentasikan *kinetic violence* sebagai bentuk kekerasan yang berpusat pada intensitas gerak, energi fisik, dan momentum tubuh dalam ruang. Dalam kerangka konseptual ini, kekerasan tidak hanya dimaknai sebagai kontak fisik semata, tetapi sebagai akumulasi daya, kecepatan, dan benturan yang menghasilkan dampak visual dan sensorik yang kuat. *Kinetic violence* bekerja melalui dinamika tubuh yang terus bergerak, percepatan aksi, serta interaksi langsung antara tubuh, ruang, dan objek, sehingga menciptakan pengalaman sinematik yang menekankan kontinuitas energi dan eskalasi aksi. Dengan demikian, kekerasan direpresentasikan sebagai fenomena performatif yang tidak statis, melainkan berlangsung dalam aliran gerak yang intens dan berkelanjutan.

Pada adegan pertarungan di ruang sempit, *kinetic violence* ditampilkan melalui kontak fisik langsung seperti pukulan, dorongan, dan benturan tubuh dalam ruang terbatas. Tubuh para karakter menjadi medium utama konflik, di mana setiap gerakan memiliki konsekuensi langsung terhadap lawan maupun lingkungan sekitar. Kamera bergerak dinamis dengan penyuntingan cepat,

memperkuat kesan ritmis dan intensitas aksi. Ruang yang sempit tidak hanya membatasi gerak, tetapi juga memperbesar dampak setiap benturan, sehingga energi kekerasan terasa lebih padat dan terkonsentrasi. Dalam konteks ini, *kinetic violence* merepresentasikan konflik sebagai pertarungan fisik yang mengandalkan refleks, kekuatan, dan ketahanan tubuh dalam situasi yang tidak memberi ruang untuk jeda.

Pada adegan aksi ekstrem di tebing dan kejaran berkecepatan tinggi, *kinetic violence* hadir melalui eksplorasi risiko, kecepatan, dan momentum tubuh dalam skala ruang yang luas. Gerakan seperti lompatan, jatuh, dan manuver kendaraan menampilkan tubuh sebagai entitas yang terus berinteraksi dengan gravitasi dan lingkungan. Pengambilan gambar *wide shot* memperlihatkan skala ruang yang besar, sementara kontinuitas gerak menekankan aliran energi yang tidak terputus. Di sini, kekerasan tidak selalu muncul sebagai benturan langsung antar karakter, tetapi sebagai potensi kehancuran yang melekat pada setiap gerakan berisiko tinggi. Adegan ini menegaskan bahwa *kinetic violence* juga bekerja melalui ketegangan antara kontrol dan kehilangan kendali, di mana tubuh berada dalam batas ekstrem kemampuannya.

Sementara itu, pada adegan ledakan dan kehancuran berskala besar, *kinetic violence* mencapai puncaknya melalui visualisasi energi destruktif yang masif. Ledakan, runtuhannya, dan gelombang kejut memperlihatkan bagaimana kekerasan dapat melampaui tubuh manusia dan menjangkau ke lingkungan fisik secara luas. Ritme cepat dan efek visual yang intens menekankan dampak kinetik sebagai kekuatan yang menghancurkan sekaligus spektakuler. Dalam adegan ini, tubuh manusia seringkali tampak kecil dibandingkan skala kehancuran, namun tetap menjadi pusat pengalaman karena harus merespons secara cepat terhadap ancaman yang datang. *Kinetic violence* di sini direpresentasikan sebagai eskalasi konflik yang mencapai level maksimal, di mana energi, kecepatan, dan kehancuran menjadi satu kesatuan.

Secara keseluruhan, tabel tersebut menunjukkan bahwa film membangun makna kekerasan melalui dimensi gerak, energi, dan intensitas fisik. Pada adegan ruang sempit, *kinetic violence* terkonsentrasi dalam kontak tubuh langsung; pada aksi ekstrem, ia berkembang melalui kecepatan dan risiko; sementara pada ledakan besar, ia mencapai skala destruksi yang luas. Dengan demikian, film merepresentasikan kekerasan sebagai fenomena dinamis yang bergantung pada momentum dan interaksi tubuh dengan ruang, di mana kecepatan, ketahanan fisik, dan respons terhadap situasi menjadi elemen kunci dalam mempertahankan hidup.

#### 4. Symbolic Violence

*Symbolic violence* dianalisis untuk mengungkap bagaimana ketegangan dan dominasi kekuasaan direpresentasikan secara tidak langsung melalui tanda-tanda visual dan naratif dalam adegan. Kekerasan tidak selalu hadir

dalam bentuk serangan fisik, melainkan dikonstruksi melalui simbol, gestur, posisi tubuh, komposisi ruang, serta relasi visual antartokoh yang menciptakan rasa terancam dan ketidakberdayaan. Mengacu pada konsep kekerasan simbolik dalam media, tekanan dan dominasi dibentuk melalui makna yang dilekatkan pada tindakan, tatapan, dan kontrol situasi, sehingga penonton dapat merasakan kekerasan secara psikologis sebelum kekerasan fisik benar-benar terjadi (Bourdieu, 1991; Cicchirillo, 2013). Dengan menggunakan kerangka kode John Fiske, analisis ini memetakan *symbolic violence* pada level realitas, representasi, dan ideologi untuk menjelaskan bagaimana kekuasaan dan ancaman dinormalisasi sebagai bagian dari struktur dramatik yang membangun ketegangan dalam film *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* (Fiske, 1987). Berdasarkan definisi dan inti teori dari *symbolic violence* beberapa kategorisasi yang berfungsi sebagai kata kunci untuk menentukan scene yang mengandung makna *symbolic violence*: dominasi dan ancaman (seperti pada tabel 4.2.4).

Tabel 4.2.4 Berbagai Scene yang Mengindikasikan Dimensi Symbolic Violence

Adegan	Realitas	Representasi	Ideologi
 [30:02]	Symbolic violence muncul melalui percakapan yang menegaskan kontrol terhadap informasi serta akses terbatas terhadap "Entity", ditunjukkan melalui dialog serius, ekspresi wajah tegang, dan relasi komunikasi yang tidak setara.	Penggunaan close-up pada wajah karakter, dialog dominan, serta komposisi ruang yang tertutup untuk menekankan intensitas interaksi dan ketimpangan posisi antar karakter.	Kekuasaan modern direpresentasikan melalui kontrol informasi, di mana dominasi tidak dilakukan secara fisik, melainkan melalui pengetahuan dan akses yang terbatas.
 [30:17]			
 [31:12]			

	<p>Interaksi sosial formal ditunjukkan melalui bahasa tubuh yang terkontrol, ekspresi yang tertahan, serta komunikasi yang mencerminkan hierarki dan status antar karakter.</p>	<p>Komposisi frame yang rapi, pencahayaan netral, serta penggunaan close-up pada ekspresi wajah untuk memperlihatkan ketegangan laten dalam percakapan.</p>	<p>Symbolic violence dimaknai sebagai bentuk dominasi yang bekerja melalui struktur sosial dan hierarki, di mana kekuasaan dijalankan tanpa kekerasan fisik terbuka.</p>
			
			

Adegan percakapan formal, interaksi sosial berstatus tinggi, serta situasi dengan kontrol informasi yang ketat merepresentasikan *symbolic violence* sebagai bentuk kekerasan yang tidak hadir melalui kontak fisik, melainkan melalui mekanisme makna, bahasa, simbol, dan relasi kuasa yang terselubung. Dalam kerangka konseptual ini, kekerasan bekerja secara halus dan sering kali tidak disadari, karena disalurkan melalui norma, struktur sosial, serta legitimasi pengetahuan yang tampak “wajar”. *Symbolic violence* tidak memaksa secara langsung, tetapi membentuk kepatuhan melalui pengakuan terhadap otoritas, status, dan sistem makna yang dominan. Dengan demikian, kekerasan direpresentasikan sebagai praktik dominasi yang bekerja secara laten melalui bahasa, gestur, ruang, dan kontrol informasi.

Pada adegan percakapan mengenai “*Entity*”, *symbolic violence* muncul melalui kontrol narasi dan penguasaan informasi yang tidak merata. Karakter dengan otoritas lebih tinggi tidak perlu menggunakan ancaman fisik, melainkan cukup melalui cara berbicara yang tenang, tatapan tajam, serta gestur minimal untuk menunjukkan dominasi. *Close-up* pada wajah yang tegang namun terkendali menegaskan adanya tekanan yang tidak diucapkan secara eksplisit. Objek seperti kunci dan istilah teknologi berfungsi sebagai simbol kekuasaan, karena merepresentasikan akses terhadap pengetahuan yang tidak dimiliki semua pihak. Dalam konteks ini, kekerasan hadir sebagai ketimpangan epistemic siapa yang mengetahui lebih banyak memiliki kuasa untuk mengendalikan situasi. Adegan ini menunjukkan bahwa dominasi modern bekerja melalui penguasaan informasi dan legitimasi wacana, bukan melalui kekuatan fisik.

Pada adegan interaksi sosial formal, *symbolic violence* direpresentasikan melalui struktur sosial yang tampak tertib namun sarat hierarki. Dialog berlangsung tenang, tetapi penuh implikasi kuasa yang tersirat dalam pilihan kata, intonasi, dan jeda. Tatapan, posisi tubuh, serta akses terhadap objek tertentu (seperti kunci atau perangkat) menjadi penanda status yang tidak perlu dijelaskan secara verbal. Kamera dengan komposisi rapi dan pencahayaan netral menciptakan kesan stabil, namun justru menegaskan bahwa dominasi telah terinternalisasi sebagai sesuatu yang “normal”. Dalam adegan ini, individu tidak dipaksa secara langsung, melainkan tunduk karena mengakui struktur sosial dan simbol yang berlaku. *Symbolic violence* dengan demikian bekerja melalui naturalisasi hierarki, di mana ketimpangan kuasa diterima sebagai bagian dari tatanan yang sah.

Sementara itu, pada adegan interaksi dalam ruang publik yang elegan, *symbolic violence* mencapai bentuk yang lebih kompleks melalui kombinasi status sosial, performa identitas, dan kontrol wacana. Karakter dengan posisi dominan menunjukkan kekuasaan melalui cara berpakaian, bahasa tubuh, serta kemampuan mengendalikan arah percakapan. *Close-up* pada ekspresi wajah memperlihatkan ketegangan yang tersembunyi di balik sikap tenang, sementara dialog yang singkat namun bermakna ganda menciptakan tekanan psikologis yang subtil. Ruang yang tampak aman dan teratur justru menjadi arena di mana dominasi bekerja secara paling efektif, karena tidak terlihat sebagai ancaman. Dalam konteks ini, *symbolic violence* menegaskan bahwa kekuasaan modern tidak membutuhkan kekerasan terbuka, melainkan beroperasi melalui legitimasi sosial, simbol status, dan penguasaan makna.

Secara keseluruhan, tabel tersebut menunjukkan bahwa film membangun representasi kekerasan melalui mekanisme simbolik yang bekerja secara laten dan terstruktur. Pada adegan percakapan tentang “*Entity*”, dominasi muncul melalui kontrol informasi dan wacana; pada interaksi formal, ia hadir melalui legitimasi struktur sosial dan hierarki; sementara pada ruang publik yang elegan, ia berkembang melalui performa status dan penguasaan simbol. Dengan demikian, film merepresentasikan kekuasaan sebagai praktik yang tidak kasat mata namun efektif, di mana bahasa, pengetahuan, dan simbol menjadi instrumen utama dominasi, menggantikan kekerasan fisik sebagai sarana kontrol.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, dapat disimpulkan bahwa *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* membangun ketegangan melalui sistem tanda visual dan verbal yang bekerja pada tiga level pemaknaan, yaitu kode realitas, kode representasi, dan kode ideologi. Film ini tidak hanya menampilkan aksi sebagai tontonan spektakuler, tetapi juga mengonstruksi makna sosial melalui berbagai bentuk kekerasan yang beroperasi secara bertahap dan terstruktur.

Pada level realitas, ketegangan direpresentasikan melalui ekspresi wajah, gestur tubuh, dialog singkat, penggunaan ruang sempit, serta kondisi fisik ekstrem yang dialami tokoh. Unsur-unsur ini membentuk pengalaman ancaman yang tampak konkret dan dapat dikenali secara logis oleh penonton. Pada level representasi, makna dibangun melalui strategi sinematik seperti *framing*, pencahayaan kontras, sudut kamera dinamis, ritme penyuntingan, serta penggunaan efek suara dan musik yang mengarahkan emosi penonton. Teknik produksi tersebut tidak sekadar memperindah adegan, tetapi berfungsi sebagai perangkat pembentuk makna yang mengintensifkan pengalaman ketegangan.

Pada level ideologi, film ini merepresentasikan dunia modern sebagai ruang yang dikendalikan oleh sistem teknologi dan informasi global. Kekerasan tidak lagi semata hadir dalam bentuk fisik, tetapi juga bekerja secara simbolik, psikologis, dan antisipatif melalui dominasi struktur dan kontrol data. Dalam konteks ini, ancaman utama bukan hanya musuh yang terlihat, melainkan sistem kecerdasan buatan yang tidak berwujud namun memiliki kuasa menentukan arah konflik.

Lebih lanjut, analisis terhadap *psychological violence*, *anticipatory violence*, *kinetic violence*, dan *symbolic violence* menunjukkan bahwa kekerasan dalam film ini bergerak dari tekanan mental dan ekspektasi ancaman menuju aktualisasi fisik yang eksplisit. Struktur ini memperlihatkan bagaimana ketegangan dibangun secara progresif sebelum mencapai klimaks aksi. Namun demikian, seluruh bentuk kekerasan tersebut dibingkai dalam kerangka moral yang menempatkan tindakan protagonis sebagai respons yang sah dan heroik.

Dengan demikian, *Mission: Impossible - Dead Reckoning Part One* dapat dipahami sebagai teks budaya yang mereproduksi ideologi heroisme individual di tengah dominasi teknologi global. Film ini menegaskan bahwa dalam dunia yang dikuasai sistem dan pengawasan digital, solusi tetap diletakkan pada figur individu yang tangguh secara mental dan fisik. Kekerasan dinormalisasi sebagai sarana mempertahankan tatanan moral, sementara teknologi diposisikan sebagai ancaman sekaligus medan perjuangan kontemporer.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa sinema aksi modern tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang produksi makna yang mencerminkan kecemasan sosial terhadap kontrol teknologi, relasi kuasa, dan ketidakpastian global.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barker, C. (2012). *Cultural studies: Theory and practice*. SAGE Publications.
- Barthes, R. (2007). *Mythologies*. Hill and Wang.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Booker, M. (2019). *Historical dictionary of American cinema*. Rowman & Littlefield.
- Bourdieu, P. (1991). *Language and symbolic power*. Harvard University Press.
- Caivano, J. L. (1998). Color and semiotics: A two-way street. *Color Research & Application*, 23(6), 390–401.
- Chandler, D. (2017). *Semiotics: The basics* (3rd ed.). Routledge.
- Cicchirillo, V. (2013). Effects from violent media, short- and long-term. In M. S. Eastin (Ed.), *Encyclopedia of media violence* (pp. 108–112). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781452218557.n41>
- Denzin, N. K., Lincoln, Y. S., Giardina, M. D., & Cannella, G. S. (Eds.). (2024). *The SAGE handbook of qualitative research* (6th ed.). SAGE Publications.
- Deutsch, D. (1978). Psychology of music. In E. C. Carterette & M. P. Friedman (Eds.), *Handbook of perception: Vol. 10* (pp. 191–218). Academic Press.
- Fiske, J. (2010). *Introduction to communication studies*. Routledge.
- Flick, U. (2008). Triangulation. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE Publications.
- Habibie, A. R., & Rahmawati, D. H. (2025). Representasi kekerasan dalam film *The Equalizer 3* (Analisis semiotika John Fiske). *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(4), 575–589. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i4.5692>
- Haller, K. (2019). *The little book of colour: How to use the psychology of colour to transform your life*. Penguin Life.
- Haquq, R., & Pramonojati, T. A. (2022). Representasi terorisme dalam dua adegan film *Dilan 1990* dengan analisis semiotika John Fiske. *Rekam*, 18(1), 67–80.
- Haryati, H., & Mustafa, M. (2020). Analisis semiotika kekerasan dalam film *Dilan 1990*. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 2(2), 88–98.
- Khalizah, S., Sikumbang, A. T., & Harahap, S. (2022). John Fiske semiotics analysis in the theme of gender equality in the film *Mulan*. *International Journal of Cultural and Social Science*, 3(2), 478–484. <https://doi.org/10.53806/ijcss.v3i2.578>

- King, G. (2018). *Action movies: The cinema of striking back*. Routledge.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). *Encyclopedia of communication theory*. SAGE Publications.
- Madhona, R. H. (2022). Representasi emosional Joker sebagai korban kekerasan dalam film Joker 2019 (Analisis semiotika Ferdinand de Saussure). *Soetomo Communication and Humanities*, 3(1), 1–13.
- Mulvey, L. (1989). *Visual and other pleasures*. Indiana University Press.
- Neale, S. (2021). *Genre and Hollywood*. Routledge.
- Neuendorf, K. A. (2017). *The content analysis guidebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Peirce, C. S. (1998). *The essential Peirce: Selected philosophical writings* (Vol. 2). Indiana University Press.
- Pratama, A. P. (2022). Semiotika Fiske terhadap ideologi patriotisme film Gundala. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 7(1), 38–45.
- Putri, T. N. N., & Kritstianto, B. R. D. (2025). Representation of Javanese cultural in the modern era in the film *Losmen Bu Broto*. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 13(1), 15–28.
- Rachman, N. A. (2023). John Fiske's semiotic analysis of moral education in *Budi Pekerti* film. *Journal of Language, Communication, and Tourism*, 2(1), 18–28. <https://doi.org/10.25047/jlct.v2i1.4481>
- Saussure, F. de. (2011). *Course in general linguistics* (C. Bally & A. Sechehaye, Eds.; R. Harris, Trans.). Columbia University Press. (Original work published 1916)
- Sarah, R. (2022). Representation of feminism on the character of Enola Holmes in the film *Enola Holmes: John Fiske's semiotics analysis* [Undergraduate thesis, Universitas Sunan Gunung Jati].
- Shafinas, C. A., Santoso, H., Saleh, A., & Pranata, R. T. H. (2024). Representasi budaya Sulang-Sulang Pahompu dalam film *Ngeri-Ngeri Sedap* (Analisis semiotika John Fiske). *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 4(3).
- Sobur, A. (2004). *Semiotika komunikasi*. Remaja Rosdakarya.