



Representasi Nilai Keluarga dalam Film *Avatar: The Way of Water*

Salsabil Al Mufidah

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: salsabilalmufidah2001@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-08-12 Revised: 2023-09-15 Published: 2023-10-03 Keywords: <i>Representation;</i> <i>Family Value;</i> <i>Film;</i> <i>Avatar;</i> <i>The Way of Water;</i> <i>John Fiske.</i>	This study aims to analyze the representation of family value in the movie of <i>Avatar: The Way of Water</i> . <i>Avatar: The Way of Water</i> is a sequel to <i>Avatar</i> (2009). This movie made by James Cameron, has won many achievements, one of which is in 3rd place at the World Box Office. In this movie, James Cameron combines the science fiction genre with the family theme. Applying John Fiske's semiotic theory this descriptive qualitative study investigated three levels of television codes, namely level of reality, level of representation, and level of ideology. The analysis shows that the family value represented in the movie are togetherness, stability and loyalty. The value of togetherness is represented by the the family activities. Meanwhile, the value of stability and loyalty are represented by the acts of the family member to protect the other members from physical dangers. The family values in this movie represented by any codes, such as appearances, environment, dialogue, expression and behaviour, camera, lighting, and music. These codes are interpreted through each level of John Fiske's semiotics, then each meaning will be integrated to reveal the ideology of family values represented in the movie of <i>Avatar: The Way of Water</i> .
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2023-08-12 Direvisi: 2023-09-15 Dipublikasi: 2023-10-03 Kata kunci: <i>Representasi;</i> <i>Nilai Keluarga;</i> <i>Film;</i> <i>Avatar;</i> <i>The Way of Water;</i> <i>John Fiske.</i>	Penelitian ini mengkaji "Representasi Nilai Keluarga dalam Film <i>Avatar: The Way of Water</i> ", yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian semiotika John Fiske. Film <i>Avatar: The Way of Water</i> merupakan sequel dari <i>Avatar</i> (2009). Film buatan James Cameron ini berhasil meraih banyak prestasi, salah satunya adalah menempati posisi ke-3 di Box Office Dunia. Dalam film ini, James Cameron mengombinasikan genre science fiction dengan tema keluarga. Hasil penelitian memperoleh tiga adegan yang diambil sebagai sampel representasi nilai keluarga kebersamaan, stabilitas, dan loyalitas seperti yang diungkapkan oleh Lamanna dan Riedmann (2018). Kebersamaan direpresentasikan dengan aktivitas keluarga, sedangkan stabilitas dan loyalitas direpresentasikan dengan hal yang dilakukan oleh masing-masing anggota keluarga untuk melindungi satu sama lain dari sesuatu yang membahayakan keselamatan mereka secara fisik. Representasi nilai keluarga ini dimunculkan melalui kode-kode berupa penampilan, lingkungan, dialog, ekspresi dan perilaku, kamera, pencahayaan, dan musik. Kode-kode tersebut diinterpretasikan melalui setiap level semiotika John Fiske, lalu setiap pemaknaannya akan diintegrasikan untuk mengungkap ideologi nilai keluarga yang direpresentasikan dalam film <i>Avatar: The Way of Water</i> .

I. PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu media massa yang dapat menjangkau semua kalangan sosial mulai dari anak-anak hingga dewasa. Setiap film mengandung pesan tersurat maupun tersirat yang disampaikan melalui gambar bergerak, warna, dan juga suara, sehingga film mudah untuk menghipnotis penontonnya dan mempersuasi mereka melalui pesan yang disampaikan berupa audio visual tersebut, dan dianggap dapat menimbulkan pengaruh yang besar bagi penontonnya (Ningrum et al., 2021). Menurut Ismail (1983) dalam Nada et al. (2013), sejak awal kemunculannya film sudah terbukti memiliki kemampuan dalam mempersuasi penontonnya secara hebat. Film memiliki fungsi

propaganda dari masa ke masa, sejak zaman kolonial Belanda hingga orde baru. Menurut hasil penelitian Nada et al. (2013), film bukanlah suatu media yang netral, melainkan film dibuat untuk memenuhi tujuan sang pembuat menggunakan sudut pandang tertentu dengan melakukan rekaman realitas melalui media film.

Seiring perkembangan dunia perfilman, bermacam-macam genre film pun bermunculan, di antaranya yaitu komedi, romansa, drama, horor, animasi, fiksi ilmiah (sci-fi), dan masih banyak yang lainnya. Menurut Watson (2012, dalam Permana et al., 2019), istilah genre dalam film sendiri berfungsi untuk mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan membedakan jenis atau tipe film, serta berfungsi sebagai kontrol bagi para

pembuat film untuk mengkreasikan konten atau karya mereka dalam sebuah film. Perkembangan industri film yang semakin pesat membuat genre film mengalami banyak perkembangan dan pembaruan. Genre besar kini jumlahnya mencapai puluhan, dan untuk memudahkan maka dibagi ke dua jenis, yakni Genre Induk Primer dan Genre Induk Sekunder (Hardi, 2015). Genre besar inilah yang nantinya akan menjadi genre-genre kecil (khusus) di bawahnya. Setiap film setidaknya memiliki satu genre induk, namun tidak dipungkiri kini banyak film yang memadukan beberapa genre di dalamnya. Ditambah dengan bantuan Computer Cinematic Graphic (CGI), film yang bersifat imajinasi kini dapat divisualisasikan. Salah satu contohnya adalah film dengan genre fiksi ilmiah atau science fiction (sci-fi).

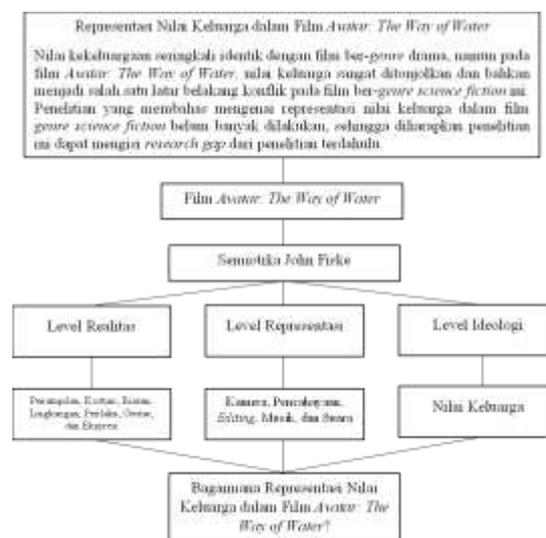
Setiap genre film memiliki ciri khasnya masing-masing, seperti genre drama yang ceritanya erat dengan kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Lalu film ber-genre fiksi ilmiah (sci-fi) yang identik dengan imajinasi mengenai ilmu ilmiah apabila diterapkan pada kehidupan manusia. Pada umumnya film sci-fi menonjolkan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi canggih di luar nalar manusia normal atau berkaitan dengan manusia super. Salah satu contoh dari film dengan genre fiksi ilmiah (sci-fi) adalah Avatar: The Way of Water. Film ini menceritakan tentang kehidupan bangsa Na'vi, yaitu keluarga Jake Sully, setelah memenangkan pertempuran dengan bangsa manusia atau yang mereka sebut dengan bangsa langit di film Avatar (2009). Film ini dinobatkan sebagai film terlaris sepanjang masa karena berhasil menghasilkan US\$1 Miliar dalam kurun waktu 14 hari (CNN Indonesia, 2023). Film inilah yang akan digunakan peneliti sebagai objek penelitian. Pencapaian tersebut membuat peneliti tertarik untuk menggunakan film Avatar: The Way of Water sebagai objek dalam penelitian ini.

Penelitian ini akan mengkaji tentang representasi nilai keluarga dalam film Avatar: The Way of Water. Penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske untuk mendeskripsikan representasi nilai keluarga dalam film ber-genre fiksi ilmiah (sci-fi) melalui tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Seperti yang diketahui, film dengan genre fiksi ilmiah (sci-fi) selalu identik dengan kekuatan super atau imajinasi teknologi super canggih apabila diterapkan dalam dunia nyata, namun pada film Avatar: The Way of Water, James Cameron

memadukan nilai kekeluargaan, yang mana biasa kita temui dalam film dengan genre drama, ke dalam film ber-genre *science fiction* ini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika oleh John Fiske. Semiotika John Fiske terdiri dari tiga level, yakni level realitas, level representasi, dan level ideologi. Level realitas digunakan untuk menganalisis penampilan, kostum, riasan, lingkungan, perilaku, gestur, dan ekspresi dalam film Avatar: The Way of Water. Lalu level realitas digunakan untuk menganalisis kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara dalam film Avatar: The Way of Water. Sedangkan level ideologi digunakan untuk menganalisis nilai keluarga dalam film Avatar: The Way of Water. Ketiga unsur tersebut kemudian digabungkan untuk mengungkap representasi nilai keluarga dalam film Avatar: The Way of Water.



Gambar 1. Kerangka berpikir

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini hanya difokuskan pada adegan-adegan yang mewakili representasi nilai keluarga oleh keluarga inti dari Jake Sully yang terdiri dari Sully (ayah), Neytiri (ibu), Neteyam (anak pertama), Lo'ak (anak kedua), Tuk (anak ketiga), dan Kiri (anak adopsi).



Gambar 2. Cuplikan adegan 2

Level realitas: Kostum dan aksesoris yang dikenakan adalah kostum dan aksesoris khas suku Omaticaya. Lo'ak dan Sully memiliki kesamaan wujud, yakni memiliki 5 jari dan alis, karena Sully merupakan manusia yang dimutasi ke tubuh avatar buatan, dan Lo'ak mewarisi gen tersebut. Mereka berada di tempat tinggal mereka di dalam hutan. Dalam adegan ini memperlihatkan keluarga Sully yang sedang bermain dan tertawa bersama, dengan diiringi suara *voice over* dari Sully, "Kebahagiaan itu sederhana."

Level representasi: Teknik kamera yang digunakan adalah *eye level*, *group shot*, *mid shot*, dan *follow*. Teknik pencahayaan yang digunakan adalah *high key level*.



Gambar 3. Cuplikan adegan 32

Level realitas: Kiri, Lo'ak, dan Tuk memiliki warna kulit berwarna biru dan mengenakan pakaian dan aksesoris khas suku Omaticaya. Lo'ak tampak mengenakan alat komunikasi berupa kalung yang biasa dikenakan keluarga mereka untuk dapat berkomunikasi satu sama lain saat berperang. Mereka berada di hutan sekitar area bekas peperangan bangsa Na'vi dan bangsa manusia beberapa tahun silam. Kiri, Lo'ak, dan Tuk mengendap-endap untuk mengintip ke arah bangkai pesawat yang ada di sekitar tempat tersebut. Hal ini dilakukan karena ayah mereka, Sully, tidak mengizinkan mereka untuk dapat melakukan hal-hal yang membahayakan keselamatan mereka. Kiri memperingatkan Lo'ak, "Mestinya kita jangan ke sini. Ayah nanti akan menghukummu, seumur hidup."

Level representasi: Teknik kamera yang digunakan adalah *eye level*, *full shot*, *two shot*, dan *medium close up*. Pencahayaan yang digunakan adalah *high key lighting* dengan *exposure* rendah yang menciptakan suasana serius dan mencekam. Didukung dengan efek suara burung sekilas dan suara hembusan napas yang menunjukkan bahwa mereka sedang berada dalam keadaan yang tidak aman dan membahayakan keselamatan mereka.



Gambar 4. Cuplikan adegan 61

Level realitas: Kiri, Lo'ak, dan Neteyam memiliki warna kulit biru dengan mengenakan kostum dan aksesoris khas suku Omaticaya, sedangkan Aonung dan teman-temannya memiliki warna kulit hijau dengan mengenakan kostum dan aksesoris khas suku Metkayina. Lingkungan memperlihatkan tepi laut di sekitar tempat tinggal suku Metkayina. Neteyam berjalan tergesa-gesa dari kejauhan mengetahui adik-adiknya dirundung oleh Aonung dan teman-temannya. Neteyam menatap Aonung tajam dan menunjuk wajah Aonung dan teman-temannya satu persatu ketika ia memperingatkan mereka untuk tidak mengganggu adik-adiknya, "Jangan ganggu mereka! Menyingkirilah sekarang!" "Dan mulai sekarang, aku ingin kalian menghormati saudariku."

Level representasi: Teknik kamera yang digunakan adalah *eye level*, *mid shot*, *group shot*, dan *panning*. Pencahayaan yang digunakan adalah *high key level*. Terdapat efek suara pasir yang diinjak oleh mereka dan suara percikan air saat Neteyam mendorong Aonung mundur.

B. Pembahasan

Definisi keluarga menurut Lamanna dan Riedmann (2018) dan Biro Sensus Amerika Serikat (2020, dalam Farris & Bourque, 2020) adalah sebuah kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih yang memiliki hubungan darah, terikat pernikahan, adopsi, atau tinggal bersama. Dalam film *Avatar: The Way of Water*, keluarga inti Sully memiliki struktur yang sama dengan yang didefinisikan oleh Lamanna & Riedmann (2018) dan Biro Sensus Amerika Serikat (2020, dalam Farris & Bourque, 2020), yakni terdiri dari ayah (Sully), ibu (Neytiri), anak kandung (Neteyam, Lo'ak, dan Tuk), dan anak adopsi (Kiri).

Di Amerika Serikat, keluarga merupakan sebuah struktur sosial terkecil dalam masyarakat yang penting untuk dijaga keharmonisannya (D74, 2023). Maka dari itu,

keluarga bukan hanya sekedar sekelompok orang yang tinggal bersama, melainkan terdapat nilai-nilai keluarga yang telah disepakati yang harus tegakkan oleh tiap anggota keluarga (Farris & Bourque, 2020). Pada film Avatar: The Way of Water, penulis menemukan terdapat nilai-nilai keluarga yang ditegakkan oleh setiap anggota keluarga Sully, yakni nilai kebersamaan, stabilitas, dan loyalitas, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Lamanna dan Riedmann (2018).

1. Kebersamaan

Pada aspek *physical appearance*, terdapat kesamaan yang mencolok antara Sully dan Lo'ak. Sully merupakan hasil mutasi dari manusia ke dalam tubuh avatar buatan. Avatar merupakan tubuh rekayasa buatan yang diciptakan oleh *Resource Development Administration* (RDA) untuk memata-matai kehidupan bangsa Na'vi. Avatar ini dibuat semirip mungkin dengan bangsa Na'vi, namun yang membedakan adalah avatar buatan ini memiliki 5 jari dan alis layaknya manusia. Lo'ak, anak kedua Sully mewarisi gen tersebut. Sedangkan Neteyam dan Tuk mewarisi gen ibunya yang merupakan bangsa Na'vi asli. Menurut Nur Amini & Naimah (2020), segala karakteristik individu yang dimiliki oleh orang tua akan diwariskan pada anaknya, baik psikis maupun fisik.

Selanjutnya, nilai kebersamaan juga disampaikan melalui aktivitas-aktivitas keluarga yang dilakukan oleh keluarga Sully, seperti ayah dan anak yang sedang bermain dan belajar bersama, perkumpulan keluarga saat berada di tempat baru, saling memberikan afeksi sebagai bentuk rasa sayang dan kenyamanan. Aktivitas keluarga ini terlihat dilakukan di berbagai tempat yang berbeda. Namun di setiap tempat tersebut selalu ditampilkan hanya ada keluarga Sully tanpa ada kehadiran orang lain di sekitar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa kebersamaan keluarga mereka terjadi secara intim. Ketika mereka sedang menghabiskan waktu bersama antar anggota keluarga, representasi perasaan senang dan tenang yang direpresentasikan dengan tawa dan senyum ketika Sully sedang menghabiskan waktu untuk dapat bermain bersama keluarganya.

Level realitas tersebut ditonjolkan dengan dukungan level representasi, yakni

kamera, pencahayaan, dan musik. Pergerakan dan ukuran kamera yang digunakan untuk adegan dengan nilai kebersamaan selalu menggunakan follow, group shot, mid shot, dan medium close up. Hal ini untuk memperjelas aktivitas keluarga yang sedang dilakukan oleh keluarga Sully beserta dengan ekspresi yang menunjukkan perasaan senang dan juga tenang masing-masing anggota keluarganya sebagai representasi nilai kebersamaan. Selain itu terdapat aspek representasi berupa musik yang digunakan sebagai latar pada setiap adegan yang merepresentasi nilai kebersamaan, yakni musik bernuansa tenang yang mengalun pelan. Genre populer dengan karakteristik suara yang lembut serta menenangkan dan enak didengar ditujukan pada kaum kelas menengah yang sedang mencari ketenangan (Meilinda et al., 2021).

2. Stabilitas

Suatu keluarga dapat dikatakan stabil ketika setiap anggota keluarga saling berusaha untuk menerapkan dan menjaga nilai-nilai yang disepakati bersama (Lamanna dan Riedmann, 2018). Representasi stabilitas yang ditemukan oleh penulis berupa adegan-adegan yang menunjukkan anak-anak patuh pada orang tua dan anggota keluarga yang saling menjaga serta melindungi satu sama lain agar tercipta rasa tenang, aman, dan nyaman.

Dalam sebuah keluarga, diperlukan adanya keseimbangan dalam tata kelola, keteraturan, dan konsep keluarga. Jika terdapat salah satu dari ketiga hal tersebut yang tidak dijalankan dengan baik maka stabilitas keluarga akan terganggu (Setyoningrum & Nindita, 2020). Keluarga Sully memiliki aturan-aturan yang harus ditaati oleh setiap anggota keluarganya. Salah satunya adalah terkait aturan Sully pada anak-anaknya untuk menjauhi hal-hal yang dapat membahayakan keselamatan mereka. Pada adegan 32, memperingatkan saudaranya untuk mematuhi dan tidak melanggar aturan ayahnya (Sully). Pada aspek percakapan, Kiri mengucapkan kalimat yang merujuk pada peringatan untuk mematuhi Sully sebagai ayah. Kiri mengingatkan Lo'ak "Mestinya kita tidak ke sini. Ayah nanti akan menghukummu seumur hidup". Selanjutnya, pada beberapa

adegan yang merepresentasikan stabilitas memperlihatkan mereka sedang berada di lingkungan yang kurang aman bagi keluarga mereka. Seperti medan perang dan pedesaan suku Metkayina. Pada level realitas penulis menemukan kode yang merepresentasikan stabilitas, di antaranya adalah kostum, perlengkapan, dan riasan perang yang dipakai Sully, Neytiri, Neteyam, dan Lo'ak. Sully nampak melengkapinya istri dan anak-anaknya dengan alat-alat pelindung serta perlengkapan perang untuk menjamin keselamatan mereka selama berada di medan perang, dan Sully juga mengingatkan anak-anaknya terkait batasan-batasan yang harus dipatuhi agar stabilitas keluarga mereka tidak terganggu.

Ekspresi yang ditampilkan pada setiap adegan yang ditandai sebagai representasi nilai stabilitas adalah ekspresi yang menunjukkan kesan serius dan tegas. Kiri menunjukkan ekspresi tegas dan serius yang ditunjukkan melalui tatapan mata yang tajam dengan nada bicara rendah dan ditekan untuk memberikan kesan tegas. Ketika Lo'ak menunjukkan sikap tidak peduli, Kiri menunjukkan ekspresi kesal. Level representasi yang digunakan, seperti kamera (*medium close up dan close up*) dan latar musik (alunan musik pelan) serta suara (nada bicara rendah), mendukung untuk memperjelas kesan keseriusan dan menunjukkan bahwa nilai stabilitas penting untuk dijaga dalam keluarga.

3. Loyalitas

Loyalitas dimaknai sebagai ekspresi dari perasaan emosi serta kesetiaan yang ditunjukkan oleh anggota keluarga untuk saling memiliki, mendukung, merasa aman, dan juga mengembangkan ketertarikan emosional (Hurriyanti, 2010; Hermawan, 2003, dalam Nurfinarsanti, 2021). Dalam film *Avatar: The Way of Water*, penulis telah menemukan adegan yang merepresentasikan nilai loyalitas. Dalam adegan tersebut terdapat kode pada level realitas yang merepresentasikan nilai loyalitas melalui aspek *behaviour* atau perilaku masing-masing anggota keluarga Sully yang menunjukkan kesetiaan mereka pada keluarganya dengan cara tidak membangkang pada orang tua, dan mengorbankan diri mereka sendiri demi membuat keluarganya tetap merasa aman.

Neteyam terlihat membela Lo'ak dan Kiri yang sedang dirundung oleh Ao'nung dan kawan-kawannya pada adegan 61. Hal ini sejalan dengan pernyataan Santrock tentang hubungan saudara remaja yang saling membantu, berbagi, mengajar, berkelahi, dan bermain (Munthe & Widyastuti, 2017 dalam Nurfinarsanti, 2021). Neteyam menunjukkan representasi nilai loyalitas sebagai rasa saling memiliki terhadap saudara-saudaranya, sebagaimana nilai loyalitas didefinisikan sebagai ekspresi yang ditunjukkan oleh anggota keluarga untuk saling memiliki, mendukung, merasa aman, dan mengembangkan ketertarikan emosional (Hurriyanti, 2010; Hermawan, 2003, dalam Nurfinarsanti, 2021).

Level representasi yang digunakan dalam adegan yang ditandai sebagai representasi loyalitas sangat mendukung untuk menonjolkan aspek-aspek pada level realitas. Kamera yang digunakan adalah *eye level, mid shot, group shot, dan panning*. *Frame size group shot* digunakan untuk menunjukkan lingkungan di mana mereka berada dalam keadaan tidak aman. Lalu loyalitas masing-masing tokoh ditunjukkan melalui ekspresi khawatir serta dialog yang terjadi ketika anggota keluarga mereka berada dalam bahaya dan ditonjolkan dengan *frame size mid shot*. Selain itu, latar musik yang digunakan juga selalu bernuansa tegang dengan menggunakan musik bertempo cepat, atau menggunakan suasana sunyi dan mengandalkan suara tokoh dengan tambahan efek suara dari lingkungan atau hembusan nafas untuk menambah kesan menegangkan. Musik dengan tempo cepat dan semakin meningkat merepresentasikan ketegangan dan kebingungan, serta dapat membawa penonton untuk turut hanyut dalam pikiran tokoh tersebut (Nursyifa et al., 2021).

Pada film *Avatar: The Way of Water*, bentuk representasi nilai keluarga yang ditampilkan memiliki perbedaan dengan yang ada dalam film drama. Perbedaan yang terlihat antara film *Avatar: The Way of Water* dengan film drama adalah pada nilai stabilitas dan loyalitas. Film genre *science fiction* identik dengan teknologi yang berdasarkan pada hukum alam, hukum fisika, hukum kimia,

hukum biologi, dan lain sebagainya (Christy, 2018), sehingga stabilitas yang ditampilkan dalam film ini berupa dukungan serta perlindungan fisik antar anggota keluarga. Seperti saat Sully melengkapi keluarganya dengan perlengkapan perang agar keluarganya tetap aman selama pertempuran, dan aturan-aturan yang diberikan oleh Sully pada anak-anaknya agar stabilitas keluarganya terjaga. Lalu bentuk loyalitas yang direpresentasikan dalam film ini pun berkaitan dengan kesetiaan dan rasa memiliki antar anggota keluarga dalam hal untuk memberikan rasa aman secara fisik. Seperti pada saat Neteyam mengikuti adiknya turun ke medan perang. Ia ingin memastikan adiknya tetap aman dalam medan perang meskipun harus melanggar larangan ayahnya.

Sementara itu, bentuk representasi nilai keluarga dalam film bergenre drama, salah satu contohnya *Coco* yang diteliti oleh Toloh (2020), menunjukkan bahwa nilai stabilitas dalam keluarga adalah berupa dukungan moral. Contohnya adalah ketika keluarga Rivera membantu untuk menyelesaikan konflik internal yang dihadapi oleh Miguel. Keluarga Rivera memutuskan untuk mendukung Miguel menjadi pegawai tetap pada pabrik sepatu milik keluarga Rivera. Begitu pula bentuk representasi loyalitas dalam film ini yang ditunjukkan melalui kesetiaan dan rasa memiliki secara psikologis oleh keluarga Rivera pada Miguel. Contohnya adalah ketika Keluarga Rivera tetap terjaga karena menunggu Miguel untuk pulang ketika ia menghilang secara misterius.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap film *Avatar: The Way of Water* dengan menggunakan metode penelitian Semiotika John Fiske, maka diperoleh hasil dan temuan, yaitu representasi nilai keluarga (kebersamaan, stabilitas, dan loyalitas) oleh Lamanna dan Riedmann (2018).

1. Nilai kebersamaan ditunjukkan melalui kegiatan bermain bersama keluarga untuk menikmati waktu senggang. Namun, nilai kebersamaan juga banyak ditonjolkan pada saat mereka saling menguatkan dan menenangkan ketika sedang berada dalam kondisi yang membuat mereka merasa tidak aman dan nyaman.

2. Nilai stabilitas yang direpresentasikan dalam film ini adalah bagaimana keluarga Sully menjaga stabilitas keluarga dengan taat dan saling mengingatkan untuk tetap taat pada aturan yang berlaku dalam keluarga mereka, yaitu untuk tidak melakukan atau mendekati hal-hal yang dapat membahayakan keselamatan mereka secara fisik.
3. Nilai loyalitas oleh keluarga Sully adalah kesetiaan dan rasa memiliki yang ditunjukkan melalui pemberian rasa aman secara fisik oleh anggota keluarga satu sama lain. Keluarga Sully saling mengorbankan keselamatan satu sama lain untuk memastikan keluarganya tetap aman sebagai bentuk loyalitas mereka terhadap keluarga.

B. Saran

Pada penelitian ini hanya menggunakan satu sumber data, yaitu film bergenre science fiction bertema keluarga asal Amerika Serikat. Maka, pada penelitian selanjutnya disarankan untuk memakai dua sumber data, yakni berupa film bertema keluarga buatan Amerika Serikat dan film bertema keluarga buatan Indonesia. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui perbedaan ideologi keluarga yang berlaku di negara Amerika Serikat dan Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Farris, D. N., & Bourque, A. J. J. (2020). *International Handbooks on the Demography of Marriage and the Family*.
- Hardi, R. F. (2015). *Analisis Genre Film Action: ANALISIS GENRE FILM ACTION INDONESIA DALAM FILM THE RAID REDEMPTION (2011) DAN THE RAID 2 BERANDAL (2014)* [Universitas Airlangga]. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/17669>
- Lamanna, M. A., Riedmann, A., & Stewart, S. (2018). *Marriages Families, and Relationships*.
- Meilinda, N., Giovanni, C., Triana, N., & Lutfina, S. (2021). Resistensi Musisi Independen terhadap Komodifikasi dan Industrialisasi Musik di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 16(1), 77-88. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol16.iss1.art6>

- Nada, E., Alkhajar, S., Yudiningrum, F. R., & Sofyan, A. (2013). Film Sebagai Propaganda Di Indonesia. *Forum Ilmu Sosial*, 40(2), 189-200.
- Ningrum, E. S., Prishanti, I. V., Ditasyah, A. S., & Amura, I. F. (2021). Analisis Resepsi Terhadap Feminisme Dalam Film *Birds Of Prey*. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(2), 6.
- Nur Amini, & Naimah, N. (2020). Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 108-124. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1162>
- Nurfinarsanti, A. (2021). *REPRESENTASI NILAI KELUARGA DALAM PENGGUNAAN BAHASA ISYARAT SEBAGAI KOMUNIKASI NONVERBAL (ANALISIS SEMIOTIKA FILM "A QUIET PLACE")*. February, 6.
- Nursyifa, U. H., Sulistiyono, A., & Prasetyowati, R. A. (2021). PEMAKNAAN KONSEP SUARA CROSS OVER DIEGETIC DAN LACK OF FIDELITY BERDASARKAN TEORI SEMIOTIKA JOHN FISKE PADA FILM *APOCALYPSE NOW* (1979). *Frontiers in Neuroscience*, 4(2), 1-13.
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.23667>
- Setyoningrum, A. A. D., & Nindita, K. (2020). *Perempuan, pengelolaan keuangan dan ekonomi keluarga*. 8(2), 12-20.
- Toloh, G. V. (2020). Nilai Keluarga dalam Film *Coco* Produksi Walt Disney Pictures. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 9, 1-17.